
FILOSOFIA E PRÁXIS SOCIAL: Um Projeto de Desenvolvimento da Imaginação Ética na América Latina (II)¹

Angélica Sátiro²

Este artigo apresenta e explica a proposta, os materiais e as atividades do projeto *La Senda de los Sueños*, realizado para o MINE-DUC (Ministerio de Educación de Guatemala).³ Este projeto foi trabalhado por 1001 jovens em 2005, 85 mil jovens em 2006 e tem uma previsão de 125 mil jovens para 2007. Trata-se de um projeto de desenvolvimento da imaginação ética a partir dos sonhos (visões de futuro) dos jovens que, ajudados por uma metodologia específica, transformam estes desejos em projetos de vida, projetos da nação e projetos de pesquisa-ação com incidência comunitária. Uma aplicação ampla e profunda de um *conceito de cidadania ativa, consciente e participativa*.

¹ *Filosofía y praxis social: un proyecto de desarrollo de imaginación ética en latino-américa (II)*. Tradução de Marcos Melamed Barqui. Este artigo é o número II porque representa uma ampliação teórica de outro, com o mesmo título, que foi publicado na revista do ICPIIC (Conselho Internacional de Filosofia para Crianças): <http://www.filoeduc.org/childphilo/n4/AngelicaSatiro.htm>.

² Angélica Sátiro é pesquisadora pela Universidade de Barcelona, Espanha. É colaboradora do Grupiref (Grupo de Inovação e Investigação no Ensino de Filosofia); professora-tutora do desenvolvimento do pensamento criativo no mestrado de filosofia (Philosophy for Children) da Universidade de Girona (Espanha) e do mestrado em Criatividade Aplicada na Universidade João Pessoa (Portugal); diretora da área do Pensamento Criativo do Centro de Idéias, na Guatemala, e diretora do Projeto Noria (projeto de desenvolvimento do pensamento criativo e atitudes éticas para crianças). Web: www.creamundos.net. angelica@creamundos.net

³ Angélica Sátiro foi a responsável pela criação do projeto, com seus conceitos, metodologia e materiais específicos que dão suporte à sua aplicação; e assessora as diferentes equipes responsáveis pela sua gestão, formação do professorado e monitoramento do trabalho em sala de aula.

A filosofia funciona como uma rede que dá suporte em três níveis:

- *Conceitual*: com temáticas de áreas como a ética, a estética, a epistemologia, a filosofia social, etc.
- *Metodológico*: com delineamentos como o das Comunidades de Investigação e o diálogo como valor e como método.
- *Processual*: com estratégias de desenvolvimento das várias habilidades do pensamento crítico e criativo.

Começando a falar sobre que tipo de texto é este artigo

Eram cinco cegos que não conheciam nenhum elefante, até que se encontraram com um em seu caminho. O primeiro cego tocou as patas e disse: – Esse animal se assemelha a colunas grossas, bem grossas. O segundo cego, ao tocar a tromba, fez o seguinte julgamento: – Que nada! Esse animal é flexível como uma cobra!

O terceiro cego, que manuseava a cauda do animal pensou que era parecido a um laço fino com uma fina ponta feita de barbantes. O quarto cego, tocando seu marfim, imaginou que o elefante parecia com um bastão maciço. E o quinto cego, totalmente em discordância com os outros, dizia que o animal se parecia com um leque maleável, ao tocar em suas orelhas. E convictos de suas opiniões pessoais os cegos discutiram, discutiram e discutiram enquanto o elefante seguiu a sua vida normalmente.

No que te faz pensar esta fábula? Certamente em várias coisas, certo? É uma história que sugere várias possibilidades de interpretação. Nesse texto vamos usá-las para fazer analogias que nos ajudem em nossa reflexão sobre o que desejamos explicar neste artigo. Suponhamos que o projeto *La Senda de los Sueños* é o “nosso elefante” e que as tentativas de conceituá-lo são os nossos cegos. Segundo as perspectivas que olhamos para o projeto, mudam os conceitos sobre ele. E a discussão sobre esses conceitos parciais pode seguir por tempo indeterminado se não nos dedicarmos a integrá-los e a extrair uma conclusão mais abrangente. Se não nos dedicarmos a estabelecer relações entre essas diferentes

mancieiras parciais de ver um projeto, nossa necessidade de compreensão e entendimento continuará seu curso, como o elefante da história. E, com isso, pode acontecer que emitamos juízos e julgemos sem compreender bem aquilo que estamos avaliando. O que queremos dizer com isso? Certamente não estamos afirmando que não se deve buscar compreender e conceituar o projeto de forma individual e personalizada. Esse ato de aprendizagem do indivíduo é imprescindível. Apenas chamamos a atenção ao fato de que este projeto não pode ser explicado, visto e entendido como algo linear e superficial. Ainda que tenha um aspecto inicial “simples”, acessível; existem vários campos do saber que fundamentam os distintos aspectos do projeto, ele é multifacetado! Há que se olhar para ele como quem olha num caleidoscópio.

Neste artigo, tentaremos descrever o projeto, suas fases, materiais, estrutura, pressupostos, etc. E, em alguns momentos, situaremos algumas referências de suas bases teóricas. Porém, a tônica deste artigo é predominantemente “descritiva”.

O que é o projeto *La Senda de los Sueños*?

O projeto *La Senda de los Sueños* foi desenvolvido sobre a idéia de que: *A mente miserável é aquela que não sonha, e que não se projeta para o futuro. A pior pobreza é ter uma mente miserável.* Este projeto tem a intenção de criar um movimento de liderança juvenil, no qual se motive os jovens a se proporem metas pessoais e cidadãs e a aprender a traçar o caminho que permita alcançá-las.

2005 – 2006: O projeto piloto

O projeto piloto (as 4 primeiras etapas) buscou que mil e um jovens de nove Departamentos (unidades federativas) diferentes, realizassem seu projeto de vida, realizassem um projeto nacional para, a seguir, trabalhar em projetos comunitários, exercitando assim a sua cidadania de forma ativa e pró-ativa.

Fases do projeto piloto, objetivos e produtos

Fase I: a semeadura dos sonhos: a primeira fase do projeto piloto consistiu em 10 oficinas de formação de lideranças, apoiados por jovens facilitadores da EFCI (Escuela Centroamericana de Facilitadores de la Creatividad e Innovación), onde foram formados 100 jovens líderes em cada uma: mil e um jovens no total. Estes participantes foram selecionados por suas características de liderança entre os estabelecimentos destacados dos seguintes Departamentos: Guatemala (2 oficinas), Chimaltenango, Quetzaltenango, San Marcos, Escuintla, Alta Vera Paz, Baja Vera Paz, Chiquimula, Izabal.

Fase II: a voz dos sonhos: enquanto se realizavam as oficinas de capacitação foi coletado material em imagens, fotos, sons e testemunhos escritos registrando a participação no trabalho itinerante por todo o interior do país. O objetivo era ter como produtos *spots* de rádio e televisão, para que pudessem ser difundidos massivamente e constituíssem “a voz dos sonhos dos jovens”. Esse material foi divulgado durante o ano de 2005 e 2006 em diversos meios de comunicação da capital e em várias cidades do interior do país. Foi também construído um blog que divulga os sonhos dos jovens através de fotos, comentários e pequenos textos.⁴

Fase III: As oficinas dos sonhos: o processo de desenvolvimento do sonho ao projeto não é simples nem acontece espontaneamente. Por isso, após a realização das oficinas, no qual selecionamos os jovens líderes, vinte por oficina, organizou-se um *Seminário dos Líderes Sonhadores-Realizadores* com esses duzentos jovens. Neles, foram traçados projetos a favor de suas comunidades e foi estabelecida uma oficina de sonhos em cada um dos Departamentos onde foram realizadas as oficinas.

Essas oficinas tinham como principais funções: apoiar os jovens em seus projetos comunitários; recolher os “produtos” da multiplicação, criando uma base de dados de sonhos e projetos de educação e do

⁴ www.suenoguate.blogspot.com.

país; funcionaram como uma “incubadora dos sonhos”, o que motivou e apoiou outras pessoas da comunidade para que pudessem também sonhar e criar seus projetos de vida. Foram as responsáveis principais da continuidade do projeto e funcionaram desde setembro de 2005 a fevereiro de 2006. Para a realização de seus projetos comunitários, os jovens trabalharam realizando uma pesquisa sobre a sua comunidade e um plano de trabalho, reconhecendo as áreas, medindo o impacto, realizando contatos para buscar apoio por meio de patrocínios ou doações.

Fase IV: a colheita dos sonhos: a última fase encerrou o projeto piloto e consistiu em um seminário realizado em fevereiro de 2006, organizado por jovens e dirigido a 2000 jovens, cujo objetivo principal foi divulgar sonhos transformados em projetos reais e gerar o prosseguimento e a continuidade desta proposta.

Durante esta fase foram realizadas diversas atividades, como um *seminário* de sonhos, onde os jovens apresentaram as experiências bem sucedidas daquilo que foi trabalhado nas oficinas dos sonhos e as apresentaram aos adultos que apoiaram seus projetos em diferentes lugares do país durante as atividades das oficinas dos sonhos. Além disso, foi reconhecido o esforço dos jovens líderes sonhadores-realizadores, que se destacaram na labuta de transformar seus sonhos em realidade.

Também se realizou uma *exposição* das oficinas dos sonhos, onde se apresentou o trabalho realizado por cada um dos 200 jovens líderes participantes do seminário de líderes sonhadores-realizadores.

A exposição contagiou os visitantes com o espírito de líder sonhador-realizador e motivou os jovens e professores que participaram da institucionalização do programa *Projeto Sonhos dos Jovens pela Paz* (fase V).

Nos meses anteriores foi convocado um *concurso de canções* de sonhos chamado: *1º Concurso Nacional de Canções Jovens pela Paz* e, nesta quarta fase, realizou-se um *show*, onde se apresentaram as canções vencedoras. No mesmo, motivaram-se os jovens e criou-se o sentimento de *formar parte de um todo que se move na mesma direção*.

Para encerrar a atividade, foi realizado o *carnaval dos sonhos* dos jovens pela paz, ao largo da avenida La Reforma (principal via da capital guatemalteca), onde se motivou os cidadãos sobre a importância dos sonhos para a transformação da Guatemala, se deu a conhecer o projeto de sonhos dos jovens pela paz e se realizou uma sondagem sobre os sonhos dos cidadãos da capital de forma divertida, amena e criativa. O *carnaval dos sonhos* foi, durante a primeira fase do projeto piloto, uma ferramenta de motivação, comunicação e de pesquisa de rua com os cidadãos, já que era o encerramento de cada um das oficinas durante o *plantio dos sonhos*. A diferença é que em cada oficina saíam para a rua 100 jovens, mas nessa atividade de fevereiro de 2006 foram 2000 os jovens participantes do seminário, mais os participantes das bandas juvenis de música, que somavam 500, convidadas especialmente para o evento.

Resultados do projeto piloto

Os resultados obtidos com este projeto piloto trouxeram dados importantes, como o de que faltam orientadores que os apoiem os jovens a estabelecer metas, a visualizar um futuro melhor e a ter estratégias reflexivas e pautas de atuação. Ao mesmo tempo, revelou o interesse a força juvenil, fazendo com que o MINEDUC continuasse apostando nos jovens como elementos para mudanças sociais. Isto produziu o desenho da V fase do projeto, o qual se converteu num novo programa dentro da disciplina de seminário, chamada *Sonhos de Jovens pela Paz*. O que foi feito foi um projeto de inovação educativa que implicou no desenvolvimento de materiais específicos, de um plano de formação do corpo docente e de monitoração do trabalho em sala de aula. Foi assim que o projeto deixou de ser extracurricular para tornar-se parte do currículo regular.

2006 – Sonhos de Jovens pela Paz

O programa *Sonhos de Jovens pela Paz*, realizado durante o ano de 2006, gerou 85 mil projetos de vida, 8500 projetos para a nação, 8500 projetos de pesquisa-ação com impacto comunitário a nível nacional. Tratou-se de uma aplicação ampla e profunda de um *conceito de cidadania ativa, consciente, participativa*.

O propósito desse programa é formar a todos os graduandos de cada ano, iniciando em dois mil e seis, de forma que tenham um perfil sonhador-realizador, isto é, que sejam capazes de vislumbrar um futuro melhor e que tenham ao mesmo tempo atitudes e ferramentas para transformar esse sonho em realidade, beneficiando assim a quase quinhentos mil jovens nos próximos cinco anos. Os estudantes aprendem a realizar projetos de vida e da nação, conectando esse conhecimento com uma metodologia científica chamada pesquisa-ação, através da qual são estimulados e capacitados para transformar seus projetos em ação. Paralelamente, conduzem uma metodologia filosófica baseada na proposta de Matthew Lipman de transformar a aula em *Comunidades de Investigação*, nas quais os jovens possam realizar uma reflexão mais profunda sobre aquilo que administram em nível da experiência interior e social. Todo esse processo que é ético e criativo, e amplia seu processo de aprendizagem. O processo educativo em suas aulas os ajudará a organizar suas idéias e a investigar para traçar metas e se comprometer no processo para alcançá-las.

A temática e os conceitos

A temática central para cada um dos materiais é a própria vida, a vida de cada um, a fim de que os jovens tenham a oportunidade de compreender que a vida é resultado não só do destino e dos eventos aleatórios, mas também do estabelecimento de suas metas, sua capacidade de projetar e realizar as mesmas. É um espaço feito para que

também os professores o desfrutem, reflitam e a aproveitem para seu desenvolvimento pessoal, sensibilizando profundamente não só aos jovens, mas também a cada um dos professores e pessoas envolvidas no programa. *Professor é aquele que também aprende.*

Os processos e produtos

A proposta de trabalho do seminário 2006 se compõe de 2 grandes processos que geram 3 produtos distintos: 1) individual: projeto de vida; 2) coletivos: projeto da nação e projeto de pesquisa-ação; 3) o próprio processo de aprendizagem e de investigação que se realizará no decorrer do ano. Essa aprendizagem será tanto coletiva como individual, uma vez que se pretende que a aula se transforme em uma Comunidade de Investigação.

Os materiais

Para a realização do programa *Sonhos de Jovens* foram criados materiais específicos que permitem ao aluno um jogo, um CD de músicas, uma agenda e uma guia autodidata e oferecem ao professor uma orientação pedagógica para que seu trabalho seja grato e produtivo ao longo do ano escolar.⁵

O *Guia do Educador* foi criado para explicar a metodologia e a fundamentação das atividades propostas nos distintos materiais criados para os jovens: 1) manual da e do estudante; 2) agenda para sonhar; 3) jogo “Oráculo”; 4) CD de música para sonhar.

⁵ O material bibliográfico produzido para estas atividades (vide referências bibliográficas) conduz por um caminho que parte de um sonho, passa pelo projeto de vida, pelo projeto da nação, pela pesquisa-ação, a avaliação de todo o processo e retorna ao sonho. Esse caminho é a *Senda dos Sonhos*, que revela um caminho de reflexão epistemológica, sobre uma temática ética e uma ação social. A *Senda dos Sonhos* revela a conexão entre pensar-conhecer-agir.

Devido aos três últimos materiais já estarem incorporados ao livro dos jovens, o guia para o professor e professora é um mapa que traça o caminho a seguir no manual da e do estudante, e orienta a nova metodologia e a distribuição de tempo durante o ano para a realização de cada uma das atividades. Já que o professor é quem realmente sabe qual o ritmo de aprendizagem de seus alunos, com esse guia ele pode realizar as adaptações necessárias às suas realidade.

O exemplar do ano 2007 melhora e amplia o modelo utilizado durante o ano 2006, transformando o livro em uma ferramenta de formação reflexiva também para o professor, que encontrará um guia reflexivo mais estruturado e alguns diálogos teóricos com a autora para aprofundar aspectos teóricos importantes do projeto.⁶

O *Manual da e do Estudante* se compõe de 8 capítulos que contam, no *Guia do Professor e da Professora*, com uma orientação de como aplicar cada capítulo em aula. O objetivo principal desse manual é *estruturar o processo* de pesquisa-ação, e de criação/construção do *Projeto de Vida*, do *Projeto de Nação* e do *Projeto Comunitário*, além de desenvolver as habilidades e competências de investigação.

No mesmo são informados ao aluno os temas chaves relativos a: investigação, projeto de vida e o desenvolvimento da paz no país. As atividades se diferenciam com ícones para facilitar sua identificação, e os alunos aprendem a identificar que por traz de cada atividade há um delineamento metodológico reflexivo, dialógico e criativo; não se tratam apenas de atividades isoladas, mas de um *apanhado metodológico que pretende incidir em todas as suas dimensões: corporal, emocional, mental, social, interativa, etc.*

Cada seção contida no *Manual da e do Estudante* tem uma função específica, e os ícones servem para que seja identificado de imediato qual a proposta. Dentro do manual do estudante aparecem espaços que tratam dos diversos materiais: a agenda, o jogo e o CD de música.

⁶ Uma parte destes diálogos teóricos encontra-se publicada na página da web citada no final deste artigo.

Em função disso, começamos por explicar estas seções para que se compreenda que o livro do estudante registra sínteses do que foi trabalhado com os outros materiais.

Uma das novidades que se apresenta como parte dos materiais é o jogo filosófico *Oráculo*, que foi criado com o intuito de que os jovens aprendam a conhecer a si mesmos e aos seus companheiros; nesta atividade, os alunos acham espaços para tomar nota daquilo que é relevante, depois das sessões do jogo. Em cada capítulo se encontra uma ficha referente ao jogo, a idéia é que o livro sirva de bússola para as experiências de autoconhecimento vivenciadas no jogo. O jogo é uma aproximação lúdica e reflexiva de alguns elementos importantes para o autoconhecimento. Aproxima-nos do processo vital de nossa existência a partir de atividades criativas; desenvolve hábitos criativos, mentais, atitudes e valores de convivência (diálogo e hábitos comunitários), habilidades e competências de investigação. O jogo, criado a partir do *Mito da Caverna*, de Platão, propõe aos jogadores que façam uma pergunta e que passem, a seguir, por um processo reflexivo individual e coletivo através de um tabuleiro com formato espiralado dividido em quatro âmbitos, representando o conhecimento (o que conheço?), a comunidade (quem somos?), a identidade (quem sou eu?) e a realidade (onde estou?).

A *Agenda para sonhar e investigar* é outro material criado especificamente para o aluno, e é um recurso para escrever aquilo que realizam em suas diversas atividades práticas e reflexivas. O objetivo da agenda é sistematizar a criação de hábitos de investigação e de criação, além de estimular diariamente o desenvolvimento de atitudes. Ao longo dos diferentes capítulos do livro é encontrada uma ficha referente à agenda, a qual se pretende que seja um quadro de síntese da experiência cotidiana com o desenvolvimento de hábitos e atitudes mentais e de convivência. A idéia é que o livro sirva de quadro de síntese da experiência sistematizada na agenda.

Dando apoio ao processo, foi realizado um *CD de Música*, composto especialmente para o programa. Foi elaborado depois de um concurso realizado para jovens talentos, onde foram selecionadas onze

músicas, gravadas no CD *Sonhos de Jovens pela Paz*, no qual os alunos efetuaram atividades indicadas numa ficha a partir das canções. Ao longo dos vários capítulos do livro se acha uma ficha referente ao CD de música. O CD de música *Sonhos de Jovens pela Paz* permite aos jovens formar uma opinião através das letras, motiva-os e cria um sentimento de formar parte de um todo que se move numa única direção.

Vejamos o propósito de cada uma das demais seções do manual do estudante:

Cartas: as cartas são a introdução de cada capítulo ao longo de todo o livro. Nas mesmas, a autora se comunica diretamente com o aluno, num tom pessoal e direto. A inspiração para esta seção se encontra em Martin Buber e em sua proposta do encontro “tu-a-tu”. Normalmente, o autor desse tipo de livros didáticos não fala diretamente com o leitor e não faz um convite ao diálogo e esse é o propósito desta seção. A aplicação do material durante o ano de 2006 demonstrou a força desta seção.

As citações da *árvore do conhecimento* são momentos de encontro com diversos teóricos e com suas contribuições para a aprendizagem de seus alunos. É uma seção conceitual na qual o aluno encontra o fundamento para a temática desenvolvida. Esta é a parte dedicada à informação e à estruturação conceitual. Dá-se através de textos mais teóricos, citações e informações interdisciplinares de fontes científicas, filosóficas, jornalísticas, etc.

Dentro do livro do aluno se encontra uma *História* que apresenta quatro diferentes personagens jovens com diferentes características e opiniões, que através dos diversos capítulos dialogam e vivenciam situações semelhantes àquelas que atravessam os jovens durante os diferentes processos apresentados pelo livro. Um dos jovens personagens é indígena, outro é Garífuna, outro é Ladino⁷ e o outro é um

⁷ A Guatemala tem 23 diferentes etnias. Várias delas são de indígenas descendentes dos Mayas, uma delas é descendente de outro grupo: os Xincas. Os Garífunas são os afrodescendentes e vivem na parte caribenha do país. Os Ladinos são mestiços com fortes traços do branco europeu.

estrangeiro que vive no país. A idéia é que cada um possa representar a sociedade multicultural que é a Guatemala. A partir de suas diferenças tentam dialogar e produzir algo juntos, fato desejável que aconteça na realidade guatemalteca, constituída por 23 etnias diferentes. A história, que é fictícia, está baseada em pessoas e fatos reais que ocorreram durante a experiência piloto do projeto *A Senda dos Sonhos*. O objetivo é aproveitar experiências, sensações, perfis de jovens guatemaltecos reais, porém sem se tratar diretamente de nenhuma pessoa ou circunstância concreta. Ou seja, nada do contado na história ocorreu tal como explicado. O objetivo desta seção é oferecer modelos, exemplos de jovens que vivenciam coisas semelhantes. É fundamental analisar os pensamentos dos personagens, bem como a forma como agem e interagem. Cada capítulo apresenta um diálogo entre eles ou alguma reflexão particular de cada um deles. Todos os quatro personagens passam por diferentes estados emocionais e mentais: bloqueio, desbloqueio, agressividade, amizade, medo, alegria, dúvida, etc.

Eles realizam atividades semelhantes às que realizam os leitores do livro *85000 Sonhos*, e são um importante recurso didático para ajudar na compreensão temática e metodológica. Além disso, servirão de referência em atuação ética e cidadã.

A seção de *Perguntas* oferece ao aluno espaços para refletir e permite a colocação de questões que vão surgindo ao aluno durante o processo.

As atividades criativas de *Maizol* permitem tanto ao aluno, como ao professor, desfrutar, junto a um personagem fictício, dinâmicas lúdicas, criativas e inovadoras onde se vão desenvolver técnicas criativas e, também, de desbloqueio e exercício mental; desenvolvem o pensamento, a emoção, os valores, as temáticas e pautas de convívio.

Fazendo parte das atividades criativas, busca-se que cada estabelecimento possa criar um *Cine Clube*, para o qual é sugerida uma série de filmes que abordam aspectos relevantes, que são fontes de conhecimento e, por meio de exemplos e metáforas, o aluno aprende ainda mais. A idéia é que, ao terminar de assistir cada filme, os alunos reflitam

e dialoguem sobre as diferentes temáticas propostas no desenrolar das mesmas, exercício que orienta o aluno para a análise de diferentes situações e a resolver aquelas que se apresentam em sua própria vida.

A seção *Caminho do Entendimento*, apresentada no final de cada capítulo, é um espaço dedicado a esse momento reflexivo que o jovem fará com relação a seu processo de aprendizagem, e onde os alunos refletem sobre o que aprenderam nas etapas e seções anteriores. No caminho do entendimento, os jovens ressaltam os aspectos aprendidos mais significativos. É uma etapa metacognitiva, na que o jovem pensa sobre tudo o que havia pensado antes, reconhecendo e significando sua própria aprendizagem.

Capacitações e monitoramento

Para apoiar o processo, contou-se com um grupo de 50 facilitadores, os quais trabalharam com dois mil e quinhentos professores. Foram trabalhados: o conteúdo, as técnicas e a nova metodologia do programa do seminário. Desta forma, os docentes puderam mudar sua forma de trabalhar nas aulas e com seus alunos pelo processo proposto.

Após a capacitação, uma equipe de monitoramento, previamente capacitada, visitou os estabelecimentos educativos e apoiou o processo de aula, acompanhando e assessorando cada professor para que a metodologia fosse aplicada adequadamente. Assim, os alunos compreenderam melhor os novos conceitos e os aplicaram para obter os produtos requeridos.

A feira dos sonhos

Para concluir o processo do seminário, realizou-se uma atividade de fechamento nas instalações do Ministério da Educação, onde participaram trezentos jovens graduandos de todos os Departamentos

da Guatemala, representando os mais de oito mil projetos realizados pela promoção de graduandos de 2006 em nível nacional. Este evento apresentou oitenta projetos como uma amostragem do trabalho realizada na cátedra de seminário. Assistiram às apresentações mais de três mil pessoas que presenciaram os resultados dos graduandos durante o mês de setembro de 2006.

Futuro próximo

Para 2007 já foram revisados os materiais, adaptando-os à nova temática: *Sonhos de Jovens Cidadãos: Semeando Sonhos, Colhendo Cidadania*. Espera-se manter o modelo de capacitação e monitoramento como suporte ao trabalho de aula. O projeto tem a previsão de atender 125 mil jovens e 5 mil professores. A cidadania será o tema central e poderá influir no planejamento teórico e prático de formar uma cidadania ativa, consciente e participativa.

A filosofia como rede de proteção conceitual e metodológica

Não se pode dizer que este é um projeto de filosofia, já que não foi criado para a disciplina filosofia. O que pode ser dito é que a filosofia funcionou nele como uma *rede de proteção conceitual e metodológica*. E o que significa isto? Por um lado, significa que implica numa maneira “filosófica” de tratar a educação; por outro, significa que há temas filosóficos permeando o projeto. Sendo assim, dividiremos em duas partes o que vem a seguir.

Uma maneira filosófica de ver a educação

Educação reflexiva e ética

Por que existe a educação? Para que educar? Parece que uma resposta depende da outra, e elas apontam para a questão de que a educação é uma tarefa eminentemente ética. Ou seja, a educação existe porque o ser humano necessita aprender para ser consciente de si mesmo, do outro e do mundo, e precisa aprender a conviver e a estar com o outro de forma respeitosa e evoluída. Para isto, a educação veicula os conhecimentos necessários para a descoberta do mundo (nas suas múltiplas dimensões: física, matemática, geográfica, científica, artística, religiosa, etc.). Por isso, pensar nas finalidades (para que?) da educação e nas razões (por quê?) que sustentam sua existência no meio humano é assumir que não há como educar sem fazê-lo desde uma perspectiva ética. Isto é assim porque a ética é uma dimensão que constitui a educação como tal e justifica a sua existência. Concordamos com o filósofo da educação Joan-Carles Mèlich quando afirma que só podemos falar de educação se houver relação com a ética. Do contrário, só falaríamos de doutrinação, adestramento e esse tipo de coisas. O mesmo autor afirma que a ética é hospitalidade e acolhida. Em consequência, podemos concluir que o que justifica a existência da educação é o encontro entre humanos e as relações de receptividade e de cuidado que entre eles se produzem.

É importante saber que nunca seremos uma reflexão totalmente ética, mas que sempre estaremos passando por uma miríade de situações e circunstâncias que nos farão duvidar de nossos valores, princípios e regras do grupo que pertencemos. Tornar-se uma pessoa com reflexão ética é uma tarefa para a vida inteira! Realizar a dimensão ética da educação com nossas crianças e jovens não será diferente. Educar e educar-se são processos contínuos de qualquer pessoa em busca da sua identidade individual e coletiva. E haja vista que a ética é um projeto que dura até o último dia de nossas vidas, é preciso ver esta questão desde uma perspectiva criativa. Recorremos outra vez a

Joan-Carles Mèlich para afirmar que educar é criar. Isto é, não se pode pensar a educação sem a reflexão quando se a situa sob essa ótica. Desta forma, podemos entrar na busca do conceito de educação reflexiva. O que caracteriza uma educação reflexiva? Para responder a essa pergunta é necessário propor umas perguntas chaves, cuja respostas “desenham” um mapa conceitual, vamos vê-las: Para quê? Por quê? O quê? Como?

As respostas para as perguntas “para quê?” e “por quê?” já foram tratadas anteriormente. A pergunta “o quê?” tem a ver com os conteúdos, os conhecimentos e as informações que a educação deve veicular enquanto ação. Falar do “como” é falar do método, do processo, do pensamento, etc. Fala de método reflexivo é ter como pressuposição a idéia de Montaigne de fazer os alunos mostrarem o que pensam e como pensam para poderem intervir e propor avanços na reflexão e pondo o pensamento em movimento. Esta idéia não é nova nem original, é possível vê-la em outros pensadores como Sócrates, Kant e Lipman. O foco principal dessa idéia é, de forma explícita, a dimensão racional do ser humano, a racionalidade. Visto isso, propomos ir além com outro ponto importante para ressaltar: a razoabilidade, termo cunhado por Matthew Lipman para falar de uma razão que é ao mesmo tempo crítica, criativa e eticamente cuidadosa. E é essa a razão que se pretende desenvolver nesse projeto.

Educação e democracia

Segundo John Dewey:

A devoção da democracia à educação é um fato familiar. A explicação superficial disso é que um governo que se apóia no voto universal não pode ter êxito se não estão educados aqueles que elegem e obedecem a seus governantes. Já que uma sociedade democrática repudia o princípio da autoridade externa, tem que encontrar um substituto na disposição e no interesse voluntário, e estes só podem ser criados mediante educação. Mas há uma explicação mais profun-

da. Uma democracia é mais que uma forma de governo; é primordialmente um modo de viver associado, de experiência comunicada conjuntamente. A extensão no espaço do número de indivíduos que participam de um único interesse, de modo que cada um referencia sua própria ação e a dos demais e considera a ação dos demais para dar pauta e direção para a própria, equivale à supressão daquelas barreiras de classe, raça e território nacional que impedem que o homem perceba o pleno significado de sua atividade (1995, p. 81-82).

Essa citação nos ajuda a ver a amplitude que pode ter querer juntar a educação e cidadania. Mas é isso que este projeto tenta fazer ao pedir aos jovens que façam um projeto de nação e que proponham um projeto de pesquisa que implica uma ação local. Entretanto, vamos seguir com a reflexão sobre a relação educação-democracia.

A democracia é frágil, ainda que seja um esforço histórico de muitos anos e de muitos povos. A democracia é um ideal de sistema social que inexistente sem que haja participação dos cidadãos. A chave na democracia está na participação cidadã e essa participação se torna impossível sem o suporte da educação. Colocar voz nas próprias idéias e aprender a defender essas idéias não é algo simples nem fácil de aprender. Isso porque, entre outras coisas, pressupõe ser capaz de chegar até essas idéias de uma maneira organizada e profunda. Idéias superficiais bem defendidas podem corroer a democracia, mais do que ajudar a se impor como um sistema possível. E o silêncio cidadão somente corrobora a existência da tirania e o despotismo dos que abusam do poder e da governabilidade concedida pela confiança que cada pessoa coloca em seu voto. Não se nasce cidadão, é preciso aprender a sê-lo e essa aprendizagem vem acompanhada de um desenvolvimento da autonomia moral, intelectual e capacidade comunicativa. Isto não é uma tarefa fácil. Nossos países da América Latina, mais do que outros, necessitam urgentemente dessa aprendizagem. E por termos tantos analfabetos, nosso labor se faz um pouco mais complexo, é necessário aprender a ler palavras e mundos para se desenvolver como cidadão. Evidentemente, deve-se alfabetizar em muitas linguagens para ser um cidadão ativo e participativo. Sem visão de futuro, tampouco há

nenhum projeto cidadão possível. A democracia tem sua dimensão utópica, o que quer dizer que tem um de seus pés no mundo dos sonhos. Esse convite transcendente é que nos faz querer realizar coisas ainda não existentes na realidade. Sonhos sem motores!

Resgatar a força da palavra

Federico Mayor Zaragoza, ex-ministro da educação da Espanha e ex-diretor geral da Unesco, conclui:

Temos apenas uma força, mas invencível: a palavra. Aquela que transmite o poder imenso, criador, inventor de cada ser humano único. Se nos libertarmos pela educação, se somos, por fim, cidadãos e não súditos, se construirmos a democracia que representa verdadeiramente a voz do povo, então transitaremos desde uma cultura de imposição, de violência, da lei do mais forte, para uma cultura de concórdia, de diálogo, de entendimento, de justiça e de paz (2005, p. 16).

Resgatar a força da palavra é algo que pode ser feito de diversas maneiras, mas uma delas é imprescindível: o valor e o poder do diálogo como ferramenta democrática vital. E por estar em total sintonia com esta idéia, o projeto tem o *diálogo* como valor e como método. É no diálogo que se aprende a resgatar a força da palavra em defesa das próprias idéias em presença de outros, a comunicação, o desejo de entender a perspectiva do outro, sonhar, projetar, e em tentar ser coerente no uso dessas palavras, transformando sonhos em ação e em realidade. Mas há que se aprender a dialogar, porque vivemos em um sistema de monólogos que se repetem em vários níveis e ambientes, do familiar ao público.

Segundo David Bohm (1997), o verdadeiro objetivo do diálogo é penetrar no processo de pensamento e transformar o processo do pensamento coletivo. Isso significa transformar a aula num espaço de aprendizagem e de exercício do diálogo, já que é um lugar privilegia-

do para aprender a traduzi-lo em ações e atitudes. Deve-se considerar que dialogar exige tanto capacidade de ouvir ao próximo como de se fazer entender ao se expressar. Por isso é um antídoto para a agressividade tanto individual como social. O diálogo é um valor democrático porque possibilita a interação social entre pessoas diferentes, viabilizando a convivência pacífica em uma sociedade plural e garantindo a expressão de diversas idéias, sejam elas dominantes ou não. O diálogo permite um tratamento importante dos conflitos entre pessoas, além de ser um excelente “instrumento metodológico” para aprender a pensar. É impossível uma proposta como a desse projeto sem a utilização do diálogo como método. O diálogo é como a agulha, a linha e o ato de costurar. Dialogando as pessoas podem construir a rede de significados daquilo que pensam, falam, sentem e percebem. E, ao fazê-lo, concedem à palavra o poder civilizatório que ela tem. Somos humanos porque somos palavras. Somos sociedade porque somos palavras. Somos civilização e cultura porque somos palavras.

Educação e criatividade

A educação humaniza os humanos através do conhecimento e da interação e deveria ser um sistema de desenvolvimento da criatividade humana. Pensando a criatividade como a capacidade humana responsável pelas inovações em todos os campos da experiência humana, poderíamos pensar na educação como um processo criativo que procura desenvolver essa capacidade. A educação é um processo em si mesmo, algo que, ao fechar um ciclo, abre outro. A educação é uma sucessão interminável de acontecimentos éticos, estéticos, epistemológicos, etc. Certamente não podemos “criar gênios”, mas podemos melhorar a qualidade criativa do processo educativo de cada educando, já que a criatividade pode ser desenvolvida por todos e favorece a ludicidade e a compreensão profunda das coisas, colaborando para: 1) estimular a imaginação ética dos alunos, não impondo dogmas morais, nem doutrinando, mas desenvolvendo suas ferramentas de apreensão

e de criação de significados; 2) colocar o aluno como sujeito ativo capaz de fazer produtos e vivenciar processos que possam ser considerados inovadores, tanto em nível individual como coletivo; 3) englobar a todos, e não somente a alguns gênios privilegiados, na árdua tarefa de criar espaços para a convivência que sejam mais justos e respeitosos, além de agradáveis e seguros; 4) estimular a solução criativa de problemas em diferentes áreas.

Isso porque a criatividade é algo que: 1) age na solução de problemas em qualquer área imaginável; 2) é um fazer e um inovar que pode ser tanto individual como coletivo; 3) não pode ser imposto, mas incentivado e estimulado; 4) não é algo exclusivo de pessoas especiais e gênios, mas algo que pode ser desenvolvido por qualquer pessoa; 5) necessita ser aplicada, praticada e deve gerar ações e/ou produtos nos quais se possa observar o resultado de sua utilização; 6) precisa ser total, isto é, deve procurar desenvolver as diferentes linguagens e os diferentes âmbitos humanos; 7) é vital para a educação, a empresa, a comunidade e o desenvolvimento social; 8) é algo que pertence a todos.

Considerando todos os aspectos abordados, podemos pensar que a educação será um sistema de desenvolvimento da criatividade humana na medida em que puder propiciar a formação de *pessoas criativas*, capacitadas a criar *produtos criativos*, passando por *processos criativos*. Para isto, a escola precisa ser um *ambiente criativo* que dê prioridade ao desenvolvimento do *pensamento criativo* de todos os seus membros.

Lutar contra a mente miserável

Trabalho com diferentes projetos educativos, culturais e sociais desde os anos 80. E nesse trabalho tive a oportunidade de conviver com pessoas de diversos países, classes sociais, raças, cores, idades, religiões, opções sexuais, profissões, etc. Sou muito grata a essa experiência pelas aprendizagens e por toda reflexão que realizo a partir dela. Acredito que uma das sínteses importantes que fiz ao longo desse caminho

foi ter a clareza de que *a pior pobreza que existe é ter uma mente miserável*. A mente miserável não ajuda a investigar aquilo que a ignorância gera, a mente miserável impede que se formem novos conceitos e se move dentro de uma escala conceitual muito reduzida. A mente miserável impede a formulação e o movimento entre diversos significados, a mente miserável não raciocina, mas impulsiona a ação baseada em preconceitos e juízos precipitados. A mente miserável impede à pessoa perceber o tesouro mais valioso que está bem diante de seus olhos. A mente miserável faz que a gente seja “menos”. A mente miserável gera relações e existências miseráveis em todos os níveis: emocional, cognitivo, relacional, social, cidadão. Uma mente miserável é uma mente incapaz de sonhar e projetar um tempo e um espaço diferentes das determinações do aqui e agora! Acredito ser minha tarefa como educadora lutar contra a mente miserável. Essa compreensão tem sido tão importante na minha vida que passo boa parte de meu tempo me dedicando a criar projetos, dar palestras e cursos, escrever livros e artigos que ajudem o desenvolvimento mental. Grande parte dos meus livros são para crianças, jovens e adultos que têm vontade de desenvolver seu pensamento crítico, criativo e cuidadoso. O contrário de uma mente miserável é uma mente abundante. Uma mente abundante é aquela que permite alguém imaginar o mar quando vê um grão de areia. A mente abundante é aquela que leva o ser humano a ampliar seus limites e possibilidades, criar, inventar, descobrir, desenvolver, projetar. A ciência, a arte e todas as formas de conhecimento são filhas de mentes abundantes.

Educação como reflexão sobre a cultura e como elaboração e criação cultural

A palavra cultura é entendida aqui como um *modo de ser* de um grupo determinado. E esse *modo de ser* se manifesta em diversos âmbitos que vão desde as manifestações tradicionais e/ou folclóricas até as manifestações artísticas produzidas, os valores, ideais e princípios de um gru-

po social determinado. Ou seja, a cultura é a voz humana na natureza, por isso alguns a chamam de “segunda natureza”. A cultura é filha da criatividade humana, já que os demais seres vivos não a produzem.

Quando a educação é uma reflexão sobre a cultura, entra em jogo um conjunto de ações sobre a tradição e sobre aquilo que os seres humanos foram capazes de produzir naquele contexto espaço-temporal. Trata-se de entender o próprio contexto para agir sobre ele, além de conhecer, informar, repetir e manter viva a memória daqueles aspectos culturais que contam histórias, as raízes e as bases dos povos em questão.

Quando a educação é elaboração e criação cultural, entram em jogo os mecanismos de contribuição, de criação e inovação. É quando a educação prioriza processos criativos e não somente repetição do conhecimento acumulado, transmitido e repetido.

A tarefa da educação como elaboração e criação cultural é atuar no tecido social. Por *tecido social* entende-se a trama dos microvínculos das relações cotidianas em espaços sociais determinados, como, por exemplo, os bairros. Quando a educação permite pensar globalmente e agir localizadamente, o capital social se desenvolve nas interações entre os indivíduos que estão em interação com seu entorno imediato.

As *oficinas dos sonhos* tinham essa função de auxiliar para que os jovens pudessem atuar localmente, organizando-se ao redor de questões concretas de suas comunidades. Os jovens líderes sonhadores-realizadores se formaram para agir no tecido social.

A *colheita dos sonhos* foi o espaço da comunicação dessa elaboração e criação cultural, além de ser uma formação na participação social e cidadã. Ir à rua e expressar seus sonhos pessoais e de nação é algo inesquecível na formação cidadã de um jovem. A ferramenta utilizada foi o *carnaval dos sonhos*. É importante entender que a “forma carnaval” foi um meio para que os jovens pudessem colocar sua energia, suas idéias na rua e aprender que é possível fazê-lo de forma organizada e pacífica. Para defender suas idéias na rua não há que se esperar os momentos de conflito. É um entendimento equivocado da democracia e da participação cidadã.

Foco na aprendizagem

Ensinar não é o mesmo que aprender. São dois processos distintos que nem sempre vão juntos. Aprender *não* é consequência inevitável do processo de ensinar. Durante séculos, a educação tradicional se focou no ensino, pensando que com isso estaria garantida a melhora educacional. No entanto, melhorar a qualidade do ensino não necessariamente melhora a qualidade da aprendizagem. Ter novos materiais, provar novas metodologias, fazer uso de novas tecnologias não são sinônimos de melhoria educacional, porque não leva consigo mudanças na aprendizagem. Isso só ocorre se tudo isso é *para* aprender melhor: se os materiais estão pensados para conduzir, guiar a aprendizagem, se as novas tecnologias são utilizadas para ajudar a aprender, se as metodologias são pensadas para que o sujeito aprenda melhor.

Essa é uma das bases dessa inovação educacional, desde o projeto piloto que tem seu foco nos jovens que são, neste caso, sujeitos da aprendizagem. A *semeadura dos sonhos*, sendo a primeira etapa do projeto piloto, caracterizou-se por trabalhar diretamente com os jovens, garantindo um espaço para o exercício de suas aprendizagens. Nessas oficinas, eles tentaram aprender a desenvolver seus sonhos, transformando-os em projetos. Por isso, iniciou-se por eles, que são os sujeitos da aprendizagem, o foco do projeto.

O aprendiz como sujeito da aprendizagem

Quando o aprendiz é o *sujeito* do processo o mais importante são as ações praticadas por esse sujeito. E nós, que somos aqueles que ensinam, estamos aí para *orientar* essa aprendizagem, *facilitar* esse processo do aprender. Também podemos ser “quem de repente aprende”, como dizia Guimarães Rosa, um grande literato brasileiro.

Essa mudança de perspectiva é fundamental que ocorra, porque, do contrário, todo o material e todo o planejamento metodológico do projeto não adiantará muito. Inclusive pode parecer perda de

tempo. Olhar os materiais e a metodologia deste projeto desde a perspectiva de quem ensina, somente, é subtrair a sua alma, sua força e seu sentido. É utilizar mal tudo o que se apresenta.

O prazer de aprender

“O educador educa a dor para o prazer”, disse Madalena Freire, filha de Paulo Freire. Essa frase me marcou desde que a escutei em alguns dos tantos congressos de educação a que assisti. Parece conter nela uma pérola de sabedoria que não deixa de ser clara e transparente, mas que permanece com sua beleza misteriosa. A experiência humana tem sua parcela de dor bem desenvolvida e essa dor atravessa muitas das percepções que temos da realidade e de nós mesmos. A dor ocupa muito espaço interno e enche nossa mente com sua presença. A dor de existir, de estar no mundo sem compreendê-lo, de ter que decidir quem se quer ser e de que maneira se pretende viver cada segundo desse mistério a que chamamos vida e a dor de nossa finitude. E o que dizer da dor social de cidadãos nascidos da fragilidade da democracia, da dor da violência urbana, da dor da desigualdade econômica, da pobreza, da ignorância, da feiúra, da maldade, da crueldade... da dor muito se pode falar. A dor, por seu peso e pelo espaço que ocupa dentro da gente pode facilmente nos afundar. É fácil ser pessimista, fatalista, determinista, porque existem muitos elementos, todos filhos da dor, que nos fazem ir por esse caminho. A dor nos põe em movimento de inércia própria de seu efeito em nossa alma. Não lembro agora como Madalena Freire deu prosseguimento a seu discurso, nem sei como ela tirou partido de sua frase tão potente. O que sei é que muitos anos depois (quase 20), segui com ela dentro de mim. Palavras como estas têm o poder de mobilizar a reflexão. O que penso hoje é que *educar a dor para o prazer* é ajudar para que cada um seja sujeito de sua vida e não se deixe levar pela força das dores da existência, que sempre são muitas, porque muitas são as injustiças, as traições, as frustrações, os desencantos, os fracassos e os desenganos.

Educar a dor para o prazer é ensinar a esperança e a compreensão de que a vida é mutação, tudo passa, tudo se transforma, tudo muda, porque somos seres que aprendem. Aprender é mudar! E nós podemos (e devemos) ser agentes desta mudança.

O prazer de ensinar

Rubem Alves é um filósofo-educador brasileiro que muito inspira e, num de seus livros chamado *La alegría de enseñar*, diz:

[...] Pois ser professor é isso: ensinar a felicidade. “Ah! – replicarão os professores –, a felicidade não é a matéria que eu ensino. Eu ensino ciências, ensino literatura, ensino história, ensino matemática...” Mas será que vós não percebeis que essas coisas que se chamam “matérias” e que vós sóis incumbidos de ensinar não são mais do que taças multiformes de cores que devem estar cheias de alegrias? O que vós ensinais, não é um deleite para a alma? Se não for, vós não deveríeis ensinar. E se for assim, então é preciso que aqueles que a recebem, vossos alunos, sintam o mesmo prazer que sentis vós. Se isto não ocorre desta forma, tereis fracassado em vossa missão, como a cozinheira que queria dar prazer, mas a comida ficou salgada e queimada... O professor nasce da exuberância da felicidade. E, por isso mesmo, quando lhe perguntam sobre a sua profissão, os professores deveriam ter a coragem para dar a absurda resposta: “sou um pastor da alegria...”. Porém, é evidente que somente seus alunos poderão dar fé da verdade da sua declaração... (1996, p. 17).

O projeto *Sonhos de Jovens pela Paz* foi pensado para que haja prazer em aprender e prazer em ensinar. A melhor maneira de perder a oportunidade de viver isso é “cumprir com a obrigação de ser professor, seguindo um pacote que vem de cima para baixo”. Esse projeto é uma oportunidade de realização daqueles que são educadores e que descobriram sua vocação de “pastores da alegria e da esperança”, daqueles que aprenderam a necessidade de transformar dores em prazer na sua própria vida e na vida dos outros.

Educação focada no autoconhecimento e no conhecimento do mundo

Sócrates, na Antigüidade grega, já dizia que conhecer-se a si mesmo é a chave do conhecimento e da razão de ser do ser humano. O humano é um ser que procura saber quem é e isso não é uma tarefa fácil. Nós, seres humanos, precisamos dar nome aos mistérios, revelar o segredo que é como um véu que encobre a nossa identidade. Somos mistério e necessidade desvelar esse mistério que somos. E, em nome disso, muito já se tem conseguido em nível de conhecimento artístico e científico.

Na juventude essa questão fica mais aguda, e a pergunta *quem é o ser humano?* se transforma em *quem sou eu?*; *quem eu quero ser?* Portanto, nenhuma idade é melhor para se propor aspectos de autoconhecimento, auto-estima e projeto de vida.

Temas filosóficos no cenário do projeto

No quadro a seguir, fazemos uma síntese com alguns dos temas filosóficos presentes no cenário do projeto.⁸

ÁREAS DA FILOSOFIA	TEMAS FILOSÓFICOS	AUTORES
ÉTICA	– Projeto de vida – Encontro com o outro como elemento transformador – Valores: diálogo, paz, respeito mútuo, reciprocidade, auto-estima/autenticidade – Imaginação ética	– Sartre (a vida como um projeto) – Martin Buber – Acervo da filosofia ocidental e da filosofia maia – Victoria Camps

⁸ Os interessados em aprofundar as idéias presentes no quadro resumido acima, podem consultar os diálogos teóricos com a autora na página da web: <http://www.creamundos.net/destaque.html> e/ou continuar lendo as futuras reflexões, posto que o projeto continua em andamento e o esforço de fundamentá-lo teoricamente e de melhorá-lo praticamente também está em andamento.

ESTÉTICA	– Sonhar acordado: imaginar, criar, ter visão de futuro – A arte como recurso para pensar	– Teoria da criatividade em geral – Irene de Puig/Angélica Sátiro (Projeto NORIA)
FILOSOFIA SOCIAL	– Projeto da nação – Cidadania/Democracia – Projeto de ação comunitária (piloto) – Projeto de pesquisa-ação (institucionalização)	– Marx (transformar o mundo). – Dewey – Paulo Freire/Augusto Boal – Kurt Lewin
FILOSOFIA DA CIÊNCIA	– Projeto de investigação – Percepção e realidade	– Comunidade de investigação (Lipman); metodologia científica. – Platão (Mito da Caverna)
FILOSOFIA DA MENTE	– Desenvolvimento da capacidade de pensar (habilidades) através do diálogo – Dos juízos intuitivos ao caminho do entendimento	– Matthew Lipman; David Bohm – Kant
FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO	– A aula como comunidade de investigação – Educação e acolhida – Os 7 saberes necessários para a educação do futuro	– Matthew Lipman - Joan Carles Mélich – Derrida – Edgar Morin

Um fechamento?

Quando nos atrevemos a fazer algo novo e com esse nível de impacto tão grande, muitas são as incertezas, as dúvidas, as interrogações. Inclusive, continua me perseguindo a famosa pergunta: o que há de filosófico aí? Advirto ao leitor que não tenho todas as respostas, mas tenho a disposição para continuar pesquisando, refletindo, inventando e re-inventando possibilidades para a filosofia como instrumento de intervenção social.

Por enquanto, a principal razão consiste nos 125 mil jovens da Guatemala que começam a pôr em andamento seus sonhos, seus projetos, suas ações e suas reflexões sobre sua própria capacidade de imaginar eticamente e de transformar atos mentais em realidades.

E como já disse Federico Mayor Zaragoza: “Graças à nossa capacidade criativa, o inesperado é a nossa esperança”. Continuamos à espera do inesperado, enquanto lembramos a todos que no fundo da caixa de Pandora, que é o século XXI, brilha a esperança de este projeto poder fazer parte da mudança positiva nas sociedades da América Latina do século XXI.

Referências

- Material publicado na Guatemala do projeto Sonhos de Jovens SÁTIRO, Angélica. *Manual para sonhar*. Guatemala: Mineduc, 2005.
- _____. *Agenda para sonhar*. Guatemala: Mineduc, 2005.
- _____. *Sueños de los jóvenes por la paz ¡sembrando sueños, cosechando paz!* Manual de la y el estudiante. Guatemala: Mineduc, 2006.
- _____. *Sueños de los jóvenes por la paz ¡sembrando sueños, cosechando paz!* Guía del maestro y de la maestra. Guatemala: ed. Mineduc, 2006.
- _____. *Agenda para sonhar e investigar*. Guatemala: Mineduc, 2006.
- _____. *Sueños de jóvenes ciudadanos*. Manual de la y el estudiante. Guatemala: Mineduc, 2007.
- _____. *Sueños de jóvenes ciudadanos*. Guía del maestro y de la maestra. Guatemala: Mineduc, 2007.
- _____. *Agenda para sonhar e investigar*. Sueños de jóvenes ciudadanos. Guatemala: Mineduc, 2007.
- SÁTIRO, Angélica; CASTRO, Félix de; CABALLERO Antonio *Oraculum*. Juego de autoconocimiento y desarrollo de la inteligencia. Guatemala: Mineduc, 2006.
- Sugestões de sites*
- Artigo sobre o projeto do Mineduc (Ministério da Educação da Guatemala): <http://www.filoeduc.org/childphilo/n4/AngelicaSatiro.htm>

Apresentação do projeto: <http://www.crearmundos.net/destaque.html>

Blog dos jovens participantes: www.suenoguate.blogspot.com

Artigo sobre o jogo Oraculum: http://www.crearmundos.net/2re_b2.html

Blog e web do jogo Oraculum: <http://www.juegooraculum.blogspot.com>
e <http://www.xtec.cat/~fcastro1/oraculum/>

Fundamentação geral

ARENDT, Hannah. *A vida do espírito: o pensar, o querer, o julgar*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

BILBENY, Norberto. *La revolución en la ética*. Hábitos y creencias en la era digital. Barcelona: Anagrama, 1997.

_____. *Humana dignidad: un estudio sobre los valores en una época en que siguen tan escasos*. Madrid: Tecnos, 1990.

_____. *El idiota moral: la banalidad del mal en el siglo XX*. Barcelona: Anagrama, 1995.

_____. *Ética intercultural*. Barcelona: Ariel, 2004.

BOFF, Leonardo. *Saber cuidar. Ética do humano. Compaixão pela terra*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

BOHM, David. *Sobre el diálogo*. Barcelona: Kairós, 1997.

BUBER, Martin. *Eu e Tu*. São Paulo: Moraes, s/d.

BUTTNER, Peter. *Mutação no educar*. Cuiabá: Ed. da UFMT, 1999.

CAMPS, Victoria. *Los valores de la educación*. Madrid: Anaya, 1994.

_____. *Virtudes públicas*. Madrid: Espasa Calpe, 1993.

_____. *Qué hay que enseñar a los hijos*. Barcelona: Ediciones de bolsillo, 2000.

DEWEY, John. *Democracia y educación*. Madrid: Edições Morata, 1995.

DE BONO, Edward. *Manual de la sabiduría*. Barcelona: Paidós, 1998.

- DE BONO, Edward. *Lógica fluida*. Barcelona: Paidós, 1996.
- DELORS, Jacques (Org.). *La educación encierra un tesoro*. Informe de la Unesco a la comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. Madrid: Santillana, 1996.
- IDE, Pascal. *A arte de pensar*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- KANT, Immanuel. *En defensa de la Ilustración*. Barcelona: Alba, 1999.
- KOHAN, Walter Omar. *Filosofia para crianças*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- KOHAN, Walter Omar; WUENSCH, Ana Míriam (Orgs.). *Filosofia para crianças*. A tentativa pioneira de Matthew Lipman. Petrópolis: Vozes, 1999.
- LAKOFF, George; JOHNSON, M. *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid. Cátedra, 1980.
- LURIA, A. R. *Desenvolvimento cognitivo: seus fundamentos culturais e sociais*. São Paulo: Ícone, 1990.
- MÉLICH, Joan-Carles. *Antropologia simbólica e ação educativa*. Barcelona: Paidós, 1996.
- MÉLICH, Joan-Carles; BÁRCENA, Fernando. *La educación como acontecimiento ético: natalidad, narración y hospitalidad*. Barcelona: Paidós, 2000.
- MÉLICH, Joan-Carles et al. *Responder del otro: reflexiones y experiencias para educar en valores éticos*. Barcelona: Síntesis, 2001.
- ORTEGA, Francisco. *Para una política da amizade: Arendt, Derrida, Foucault*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.
- PERRENOUD, P. *Construir as competências desde a escola*. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- PUIG, Irene. *El valor de la convivencia*. Barcelona: Barcanova, 1997.
- SAHTOURIS, Elisabet. *Gaia. Do caos ao cosmos*. São Paulo: Interação, 1991.

SATIRO, Angélica; WUENSCH, Ana Míriam. *Pensando melhor: uma iniciação ao filosofar*. São Paulo: Saraiva, 1997.

SÁTIRO, Angélica. *Meditações sobre os labirintos éticos nas relações com os filhos*. CONGRESSO NACIONAL DE PAIS, 1997, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte, 1997.

_____. Entrevista a Edgar Morin. In: *Revista Virtual Crearmundos*, 2004. In: SÁTIRO, A.; VOLKER, P. *Ética*, Belo Horizonte: Editora da Universidade, 8 v., 2000.

_____. *Ética e empreendedorismo*. Belo Horizonte: Editora Universidade, 2006. 4 vol.

www.creamundos.net.

SAVATER, Fernando. *Invitación a la ética*. Barcelona: Anagrama, 1991.

STENBERG, Robert e outro. *Enseñar a pensar*. Madrid: Santillana, 1999.

VIGOSKY, L. S. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1998.

_____. *Pensamiento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

WAGENSBERG, J. *La rebelión de las formas o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta: una original visión de la naturaleza y el arte*. Barcelona: Tusquets, 2004.

ZARAGOZA Federico Mayor. *La fuerza de la palabra*. Granada: Adhara, 2005.

Habilidades investigativas

LIPMAN, Matthew. *A filosofia vai à escola*. São Paulo: Summus, 1990.

_____. *Natascha*. Diálogo vygotskianos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

_____. *O pensar na educação*. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. *Filosofia na sala de aula*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994.

RATHS, Louis et al. *Ensinar a pensar*. São Paulo: EPU, 1976.

SHARP, Ann; SPLITTER, Laurance J. *Uma nova educação*. A comunidade de investigação na sala de aula. São Paulo: Nova Alexandria, 1999.

DEWEY, John. *Lógica*. A teoria da investigação. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

BLAXTER, Loraine et al. *Cómo se hace una investigación*. Barcelona: Gedisa, 2000.

Imaginar

ALVES, Rubem. *Filosofia da ciência*: introdução ao jogo e suas regras. São Paulo: Brasiliense, 1993.

_____. *La alegría de enseñar*. Barcelona: Octaedro, 1996.

ARENDT, Hannah. *A vida do espírito: o pensar, o querer, o julgar*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

BEEBLESTONE, Florence. *Niñas y niños creativos, enseñanza imaginativa*. Madrid: La Muralla, 2000.

CAMPOS, Alfredo. *Imágenes mentales*. Santiago de Compostela: Mi-cat, 1998.

DAMÁSIO, António. *O mistério da consciência*: do corpo e das emoções ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. *O erro de Descartes*. Emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. *La sensación de lo que ocurre*. Madrid: Debate, 2001.

GREENE, Maxine. *Liberar la imaginación*: ensayos sobre educación, arte y cambio social. Barcelona: Graó, 2005.

LIPMAN, Matthew. *Pensamiento complejo y educación*. Madrid: Ed. de la Torre, 1998.

_____. *Issao*. Manual do professor. São Paulo: Interação, 1987.

LIPMAN, Matthew. *A descoberta de Ari dos Teles*. Manual do professor. São Paulo: Interação, 1987.

_____. *Lúfa*. Manual do professor. São Paulo: Interação, 1995.

REED, Ronald; SANTANA, Isabel Cristina. *Rebeca*. Manual do Professor. São Paulo: Centro Brasileiro de Filosofia para Crianças, 1996.

SARTRE, Jean Paul. *A imaginação*. São Paulo: Difel, 1985.

VIGOTSKI, L. S. *La imaginación y el arte en la infancia*. 4. ed. Madrid: Akal, 1998.

Criatividade em geral

BACCUS, Anne; ROMAIN, C. *Creatividad: como desarrollarla*. Barcelona: Iberia, 1994.

BODEN, Margareth. *La mente creativa: mitos y mecanismos*. Gedisa: Barcelona, 1994.

BOHM, David. *Ciencia, orden y creatividad*. Las raíces creativas de la ciencia y la vida. Kairos: Barcelona, 1988.

BOSCH, Eulália. *El placer de mirar, el museu del visitante*. Barcelona: Actar, 1998.

CAMPOS, Alfredo. *Imágenes mentales*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998.

CHIBÁS, Felipe. *Creatividad+dinámica de grupo=eureka!* Madrid: Grupo Anaya, 1995.

CSIKSZENMUHALYI, Mihaly. *Aprender a fluir*. Barcelona: Kairós, 1998.

_____. *Fluir: una psicología de la felicidad*. 6. ed. Barcelona: Kairós, 1998.

_____. *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós, 1998.

CUÉLLAR, J. Pérez (Org.). *Nuestra diversidad creativa*. Correo de la Unesco. Informe de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo. México: Ediciones Unesco, 1997.

- DAVIS, G. A.; SCOTT, J. A. *Estrategias para la creatividad*. México: Paidós, 1975.
- DE BONO, E. *El pensamiento lateral*. Manual de creatividad. Buenos Aires, Argentina: Paidós, 1989.
- _____. *Seis sombreros para pensar*. Buenos Aires: Vergara-Granica. 1991.
- _____. *El pensamiento práctico*. Barcelona: Paidós. 1992.
- _____. *Más allá de la competencia*. Barcelona: Paidós. 1993.
- _____. *Cómo enseñar a pensar a tu hijo*. Barcelona: Paidós. 1994.
- _____. *La revolución positiva*. Barcelona: Paidós. 1994.
- DE CONDE, Graciela A. *Multiliderazgo creativo*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1995.
- _____. *La travesía creativa: asumiendo las riendas del cambio*. Bogotá: Creatividad e Innovación, 1998.
- DEWEY, J. *Cómo pensamos*. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo. Barcelona: Paidós, 1989.
- DÍEZ, Luis del Blanco. *Autoconciencia creadora: el camino de la eutonía*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998.
- GARDNER, Howard. *Arte, mente y cerebro*. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Paidós: Buenos Aires, 1987.
- _____. *Mentes creativas*. Paidós: Buenos Aires, 1995.
- GUILFORD, J. P. *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós, 1978.
- KASTIKA, Eduardo. *La creatividad cotidiana en las organizaciones*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1996.
- KLEIMAN, Jorge. *Automatismo y creatividad*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1997.
- LAKOFF, George; JOHNSON, M. *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra. 1980.

- MARINA, José Antônio. *Elogio y refutación del ingenio*. Barcelona: Anagrama, 1997.
- _____. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, 1996.
- MASLOW, A. *La amplitud potencial de la naturaleza humana*. México: Trillas, 1982.
- _____. *La personalidad creativa*. Buenos Aires: Kairós, 1983.
- MAYER, R. E. *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Barcelona, España: Paidós, 1983.
- MOTOS TERUEL, Tomás. *Juegos creativos de lenguaje*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1999.
- NUSSBAUM, Martha C. *Justicia poética*. La imaginación literaria y la vida publica. Barcelona: Andres Bello, 1995.
- PRADO DíEZ, David de. *365 creativaciones*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1997.
- _____. *El Torbellino de ideas: para la participación e inventiva sociogrupal*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1996.
- PRADO DíEZ, David de; FERNANDEZ, Elena R. *Analogía inusual*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998.
- PRADO DíEZ, David de (Coord.). *10 activadores creativos*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1998.
- READ, H. *Educación por el arte*. Buenos Aires: Paidós, 1973.
- ROGERS, C. *El poder de la persona*. México: Trillas, 1981.
- ROMO, Manuela. *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós, 1997.
- SÁTIRO, Angélica. *Jugar a pensar con niños de 3-4 años*. Barcelona: Octaedro, 2005.
- _____. *Jugar a Pensar con cuentos y leyendas*. Barcelona: Octaedro, 2006.
- _____. *Jugar a pensar con mitos*. Barcelona: Octaedro, 2006.

- SÁTIRO, Angélica. *Manual para soñar*. Guatemala: Mineduc, 2005.
- _____. *Sueños de los jóvenes por la paz*. Guatemala: Mineduc, 2006.
- SÁTIRO, Angélica et al. *Revaluar*. Barcelona: Octaedro, 2004.
- SÁTIRO, Angélica; PUIG, Irene de. *Jugar a pensar*. Barcelona: Octaedro; Eumo, 2000.
- SEFCHOVICH G.; WAISBURD G. *Hacia una pedagogía de la creatividad*. Expresión plástica. México: Trillas. 1987.
- STROM, R. D. (Org.). *Creatividad y educación*. Buenos Aires: Paidós, 1971.
- TORRANCE, E. P. *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova, 1977.
- TORRE, Saturnino de la (Coord.). *Manual de la creatividad, creatividad y formación*. Barcelona: Vicens Vives, 1991.