



CAPÍTULO 3

.....

APORTE DE LAS COMUNIDADES DE INDAGACIÓN (COI) AL APRENDIZAJE EN EL COLEGIO PARROQUIAL SAN FRANCISCO DE ASÍS

.....

**JHONY URIBE SALINAS
DEYSER GUTIÉRREZ A.**

*“Todo cabe en lo breve.
Pequeño es el niño y encierra al hombre;
estrecho es el cerebro y cobija el pensamiento;
no es el ojo más que un punto y abarca leguas”.*

Alejandro Dumas



RESUMEN

La educación se fundamenta en la permanente acción de mejoramiento que propone en los entornos en que se establece, desde la perspectiva global de organismos como la Unesco, la Agenda 2030 y su enfoque de desarrollo, equidad y calidad de vida con una visión de inclusión y educación para todos. Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional, los planes de desarrollo nacional, regional y local y también, las propuestas del proyecto educativo de cada institución, sus intencionalidades e impactos. En el Colegio Parroquial San Francisco de Asís, localizado en Bello, Antioquia, la calidad formativa se enmarca en un modelo constructivista que logra coadyuvar con los procesos de formación interactivos basados en las comunidades de indagación, implementando acciones que propenden por el fortalecimiento de las habilidades sociales, la resolución de conflictos, el desarrollo de la lectura crítica y la creatividad, apoyada en la Filosofía para Niños, que vincula el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales, la consolidación de posturas personales desde una perspectiva flexible, analizable y argumentable tanto desde el sí mismo como desde el colectivo en el que está inscrito. Reflexiones poco cotidianas en el marco de una sociedad en la que es común la vulneración del otro, los diferentes tipos de violencia, falta de consideración y respeto (Almanza, 2017). Se busca establecer una identidad propia para el área de Filosofía para Niños como soporte vital de la comunidad de indagación ya que las herramientas que la filosofía, dentro de su devenir investigativo que ha ido cultivando, se consolidan en un proceso que implica intercambios teóricos, vivenciales y de la fundamentación del estrategia y metodología, desde donde se inicia a cumplir al menos con tres condiciones para su desarrollo: la socialización, la implementación y la creación de un proyecto de investigación que sirva como orientador de la implementación de la estrategia en los grados superiores.

Palabras clave: ambiente escolar, comunidades de indagación (Col), rendimiento académico, estrategia, metodología.

ABSTRACT

Education is based on the permanent improvement action that it proposes in the environments in which it is established, from the global perspective of organizations such as Unesco, the 2030 Agenda and its approach to development, equity and quality of life with a vision of inclusion and education for all. Likewise, the Ministry of National Education, the national, regional and local development plans and also, the proposals of the Educational Project of each Institution, its intentions and impacts. At Colegio Parroquial San Francisco de Asís, located in Bello, Antioquia. the formative quality is framed in a constructivist model where interactive training processes based on the Communities of Inquiry contribute, implementing actions that promote the

strengthening of social skills, conflict resolution. The development of critical reading and creativity supported by the Philosophy for Children, which links the development of cognitive, socioemotional skills. The consolidation of their personal positions from a flexible, analyzable and arguable perspective both from the self and from the collective in which it is inscribed, reflections that are not very common in the framework of a society in which it is common the violation of the other. The different types of violence, lack of consideration and respect (Almanza, 2017). It seeks to establish its own identity for the area of Philosophy for Children as a vital support for the community of inquiry since the tools that philosophy, within its investigative development that it has been cultivating, are consolidated in a process that involves theoretical exchanges, experiential and the foundation of the strategy and methodology, from where it begins to meet at least three conditions for its development: the socialization, the implementation and the creation of a research project that serves as a guide for the implementation of the strategy in the grades superiors.

Keywords: academic achievement, communities of inquiry (CoI), school environment.

INTRODUCCIÓN

El Colegio Parroquial San Francisco de Asís, en el municipio de Bello, Antioquia, por años se ha caracterizado por el alto nivel académico, tanto a nivel nacional como regional. Entre los colegios pertenecientes al calendario A se ha posicionado en las pruebas Saber del año 2020 en el puesto 21 del *ranking* de ese año en Antioquia, presentado por la empresa Milton Ochoa (2020), dedicada al desarrollo de trabajos relacionados a cursos preparatorios para las pruebas de Estado.

Esta propuesta que incorpora las comunidades de indagación a los procesos de formación ha significado una oportunidad para promover iniciativas de aprendizaje en las que se fortalece el pensamiento crítico, creativo y cuidadoso, a través de interacciones que apoyan la resolución de conflictos, la reflexión y la argumentación. Al igual que el fortalecimiento en la lectura crítica y la promoción de habilidades sociales que, sin que a lo largo del tiempo se hayan configurado en una problemática en esta institución, son aspectos que contribuyen a la formación integral del estudiante.

En coherencia con lo anterior, se propone que, dentro de la asignatura de Filosofía, la cual se imparte desde los grados sexto a undécimo, la implementación de la estra-

tegia de Col mediante el diseño de una experiencia de lectura, discusión de textos y actividades gamificadas, que propician y motivan la interacción de los estudiantes, su posibilidad de exploración y fomento de habilidades por medio del diálogo (Cruz *et al.*, 2020), igualmente en forma constructiva, impacta en sus percepciones emocionales, lúdicas y se contrasta la realidad con un claro propósito formativo, el que es posible evidenciar, rastrear y definir desde lo académico.

De este modo, se logra un aprovechamiento de las circunstancias en que se encuentran los estudiantes del grado sexto, quienes no solo experimentan el primer contacto con la Básica Secundaria, sino que están expuestos a un ambiente de incertidumbre frente al cambio y consecuentemente una relativa afectación socioemocional, bien sea por los cambios metodológicos de los docentes, el ambiente escolar que adquiere un nivel de exigencia mayor o la independencia de sus aprendizajes, donde los estudiantes inician un proceso de construcción y cultivo de la autonomía, para el que en muchos casos no se hallaban plenamente preparados.

Estas circunstancias contribuyen con que la implementación de estrategias o modelos desde los primeros niveles de formación sean un aliciente y apoyo, tanto para los estudiantes como para los docentes y la misma institución. Pues se abre el panorama de herramientas, estrategias y acciones con las que se fortalece la labor educativa, pensando en ambientes robustecidos, en los que la Col, fundamentada en la Filosofía para Niños, es la propuesta que permite desarrollar habilidades cognitivas, socioemocionales, construir juicios razonables, alimentar la autoconfianza y respeto por la propia opinión y la palabra del otro. Consideraciones muchas veces desvirtuadas en nuestra sociedad tan vulnerada por los ambientes de violencia e irrespeto, sobre todo hacia los niños, quienes han tenido que ser representados para ser escuchados y validados en su pensar y su sentir (Almanza, 2017).

Lo cual, dentro del propósito que justifica la enseñanza de la Filosofía en el Colegio Parroquial San Francisco de Asís, también se toma como una alternativa que hace frente a la crisis social, donde “se requiere de un sujeto con principios, valores éticos para interactuar con un espíritu de servicio en su proyección individual y social” (Colegio Parroquial San Francisco de Asís, 2020, p. 8) Cierra cita.

De esta manera, la propuesta de implementación de comunidades de indagación se realiza en un espacio considerado profundamente importante para el desarrollo integral del estudiante, promoviendo aquellas alternativas que no solo enriquecen dichas habilidades, sino la vida académica, el bienestar y la formación de quienes interactúan en el colegio.

3.1 ESTRUCTURACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

Se realiza un análisis documental que permite la estructuración de las estrategias y actividades pertinentes al desarrollo de la comunidad de indagación en el contexto específico de aplicación, que es el Colegio Parroquial San Francisco de Asís. Se desarrolla a través una metodología activa, en la que se involucran las interacciones que presuponen al otro como interlocutor y eco creativo, caracterizando las acciones competenciales fácilmente interrelacionadas con la cotidianidad y propiciando vivencias y construcciones habitadas por la aplicación de valores, posturas críticas, escenarios de argumentación o instancias motivacionales gestando permanentemente conocimiento.

Las fases de esta metodología, para el caso del Colegio Parroquial San Francisco de Asís, se proponen acorde a las características del entorno de formación y se diseñan momentos de desarrollo integral ya que se trata de un proceso formativo que incluye aspectos teóricos, coherentes con la indagación y la discusión, en una gestión, aplicación y construcción individual y colectiva que propenden por la conformación de un inconsciente colectivo crítico, creativo y cuidadoso: 1) propuesta detallada del asunto a desarrollar; 2) conformación de pequeños grupos de discusión en el que prevalece el entendimiento de la propuesta y la generación de una postura divergente favorable en el trasegar de construcción de conocimiento; 3) puesta en escena en una interacción abierta, en la que pululan los argumentos, la pregunta y la reconfiguración del conocimiento que se construye.

También, se reconoce en estos contextos la necesidad de una implementación de la formación filosófica para niños, que trascienda el ámbito escolar y se convierta en un estilo de vida, como una posibilidad hacia una sociedad en la que habite una cultura de la paz cotidiana y multidimensional. La investigación está enmarcada en acción participativa, la que se caracteriza por el análisis crítico y la participación de un colectivo a la vez que se orienta a la transformación individual y social.

Es de anotar que la Filosofía para Niños sigue siendo una estrategia desconocida para muchas instituciones educativas. Esto conlleva a la pertinencia y oportunidad de dar a conocer esta propuesta, contagiando de su espíritu formativo y de construcción de conocimiento significativo a todos los que interactúan dentro de la institución educativa.

El desarrollo propuesto para la implementación de las Col en el Colegio Parroquial San Francisco de Asís se realiza con base en las condiciones previstas en la metodología, ya que en sus diferentes fases de desarrollo provee de elementos que generan nuevas propuestas, estrategias y dinámicas frente al factor humano y social involucrado. Las cuales abren más campos de implementación, discusión y generación de experiencias significativas institucionales, teniendo en cuenta que el pensamiento crítico no es una entidad fija y no se desarrolla espontáneamente, al contrario, es dinámico y sus habilidades y cualidades pueden ser cultivadas (Lipman, 1998, citado por Uribe *et al.*, 2018). De este modo, se proponen los siguientes momentos:

3.1.1 ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

Este primer momento consiste en la revisión teórica oportuna y pertinente para el conocimiento de la Filosofía para Niños, estrategias aplicables, acciones coherentes y dinamizadoras de la propuesta de Filosofía para Niños del profesor Mathew Lipman. Se construye una ruta bajo la elección de los textos y de las actividades gamificadas, mediante la cual se realiza la articulación al plan de área de la asignatura de Filosofía en el grado sexto. En este sentido, Palazón y Velasco (2018, citado por Zapata, 2019) plantea que:

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas... sobre todo en entornos digitales y educativos. (p. 12)

Por otro lado, Karl Kapp (2012, citado por Díaz y Troyano, 2013) explica en su trabajo denominado *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9), definiendo un sistema de gestión de conocimiento en el que no solo se realizan procesos preestablecidos, sino que tienen también el concurso de habilidades del pensamiento, coherentes tanto con el desarrollo individual como colectivo.

3.1.2 LA SOCIALIZACIÓN

Una vez conocidos los fundamentos de la Filosofía para Niños y su estrategia de Col, se lleva a cabo el desarrollo de la propuesta. Se parte de un proceso cuya intencionalidad es despertar el interés de los estudiantes, sobre todo con la necesidad de generar

en ellos un espíritu que se interese por el diálogo, la argumentación, el debate y la confrontación pacífica y cordial, más de tipo conceptual y creativa que centrada en el sujeto y sus características, sea con el otro o consigo mismo. Esto, a la par de los momentos propuestos en la implementación de una Col, lo que ayuda a que la implementación de la estrategia se haga de manera paulatina, tranquila, organizada y con una construcción de conocimiento aprovechable en cada espacio de la formación buscada. Bezanilla-Albisua *et al.* (2018) plantean que:

El pensamiento crítico es una de las formas más mencionadas y presentes en la literatura. Los juicios a los que se llega mediante el pensamiento crítico se basan en criterios que pueden ser primordiales tales como la libertad, la autonomía, la soberanía y la verdad, entre otros. El pensamiento crítico implica estar sensibilizados, así como contrastar una realidad social, política, ética y personal. (p. 2)

En este mismo sentido, lo dialógico representa un intercambio de argumentos, exposición de ideas creativas, analíticas, divergentes o reflexivas. Monereo *et al.* (2001) opinan que “enseñar se refiere a la acción de comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien, con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos, técnicas, en definitiva, procedimientos que se consideran apropiados” (p. 49). Lo que implica una aprehensión de conocimiento y una evolución en el discernimiento del mismo.

3.1.3 LA IMPLEMENTACIÓN

La ejecución de un proyecto de investigación que sirve como soporte de la implementación de la estrategia donde la experiencia que arroja el desarrollo de la Col en un ambiente gamificado es enriquecido por los diálogos que conllevan a la reflexión filosófica. Lo que permite contrastar el modo en que se comportan las manifestaciones emocionales, sociales y académicas de los estudiantes, lo cual se consolida paulatinamente en un proceso de investigación y experiencialidad.

Al respecto de la experiencia sobre la aplicación de la gamificación a diferentes procesos formativos centrados en la motivación, Prieto (2020) expone diferentes revisiones de trabajos de otros investigadores y sus conclusiones:

Según la revisión de Toukomidis (2018), un 44% de los estudios analizados reveló la importancia de la motivación e implicación de los estudiantes en las actividades, impulsando la efectividad, el logro de objetivos, el desarrollo de objetivos prácticos, ejecución de tareas y resolución de problemas. Por otro lado, en la revisión de Subhash y

Cudney (2018) se identificaron varios beneficios del uso de la gamificación del aprendizaje, destacando la mejora de la participación de los estudiantes, la motivación, la confianza, la actitud, el aprendizaje percibido, el desempeño y el compromiso. En otro estudio exploratorio, Hansch, Newman y Schildhauer (2015) concluyen que el punto de partida en la gamificación de la educación en línea debería basarse en las necesidades, motivaciones y objetivos de los alumnos, en lugar de seguir un enfoque centrado en características técnicas que encaminan al alumnado para alcanzar algunas métricas predefinidas de rendimiento.

En este sentido, la motivación, desde un enfoque que se une a los resultados del aprendizaje, como un aspecto que permite entender su efectividad experiencial, se relaciona “con la posibilidad real de que el alumno consiga las metas, sepa cómo actuar para afrontar con éxito las tareas y problemas y maneje los conocimientos e ideas previas sobre los contenidos por aprender, su significado y utilidad” (Ospina, 2006, p. 159).

De este modo, al unir la motivación con la gamificación, dentro del contexto de la escuela como elementos facilitadores del aprendizaje, encaminados a su desarrollo a partir de las Col, ha de consolidar una experiencialidad bastante rica de parte de los estudiantes. Pues su ser, en cuanto al propósito de la educación y a que la posibilidad de errar y aprender del error se consolida desde una apertura a la realimentación constante, genera procesos de avance entre los estudiantes, creación de experiencias y consolidación de un vínculo, incluso afectivo, entre los actores de este contexto (Ortiz-Colón *et al.*, 2018).

CONCLUSIONES

Las comunidades de indagación se han desarrollado como una propuesta que integra, desde su desarrollo, la capacidad de contribuir a todos los espacios concernientes a la formación del sujeto, articulando en ellas diversas perspectivas que permiten la construcción de aprendizajes, desde donde el individuo interactúa con principios éticos, disciplinares, contextuales y de enriquecimiento de la persona como un sujeto que se desarrolla en ambientes que implican un adecuado o sano desarrollo de su integralidad.

Por tanto, vincularlas a espacios de diversas manifestaciones, sean discursivas, argumentativas, reflexivas y lúdicas, ha de generar posibilidades cada vez más enriquecidas desde la escuela como una proyección formativa hacia mejores individuos en un entorno que lo requiere.

REFERENCIAS

Almanza, M. (2017). *La implementación de una comunidad de indagación al estilo de Filosofía para Niños y la posibilidad de construir una identidad democrática en los niños de grado sexto del colegio General Gustavo Rojas* [tesis de posgrado]. Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia.

Bezanilla-Albisua, M., Poblete-Ruiz, M., Fernández-Nogueira, D., Arranz-Turnes, S. y Campo-Carrasco, L. (2018). El pensamiento crítico desde la perspectiva de los docentes universitarios. *Estudios Pedagógicos*, 44(1), 89-113.

Colegio Parroquial San Francisco de Asís (2020). *Plan de área de Filosofía*.

Cruz, I., Castro, L., y Ojeda, M. (2020). Comunidad de indagación como ambiente de aprendizaje: una propuesta y una apuesta. *Educación y Ciencia*, (24), 1-17.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado en el ámbito educativo*. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>

Milton Ochoa. (2020). *Ranking 2020. Antioquia*. <https://miltonochoa.com.co/web/index.php/2021/03/04/clasificacion-de-planteles-ano-2020/>

Monereo, C., Castello, M., Clariana, M., Palma, M. y Pérez, M. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Graó.

Ortiz-Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación*, (44), 1-17.

Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, (4), 158-160.

Prieto, A. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación*, 32(1), 73-99.

Uribe, O., Uribe, D. y Vargas, M. (2018). Critical thinking and its importance in education: some reflections. *Rastros Rostros*, 19(34), 78-88.

Zapata, Z. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de gamificación* [tesis de pregrado]. Universidad de Guayaquil, Ecuador.