

ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES DESDE LA FICCIÓN: UNA
PROPUESTA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA ESCUELA

SERGIO CHIRIVÍ RODRÍGUEZ

Asesora:

PAOLA RODRÍGUEZ OLAYA

Docente Investigadora

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Licenciado en Ciencias Sociales

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES
BOGOTÁ

18 de marzo de 2015

Agradecimientos

Este trabajo no pudo haber sido posible sin el apoyo en todos los aspectos de mi familia, la cual, fue constante en cada momento, siempre a la expectativa de los mejores resultados en los avances del proceso, poniendo su fe, su crítica y aporte conceptual en cada uno de los capítulos que conforman esta investigación.

Pilar, Fernando, Diego, Adrián, Augusto, Stefi, Andrea y Sofía son la prueba de que nunca caminaré solo.

También quiero agradecer a mi tutora de investigación Paola Rodríguez por su constancia en la elaboración de este trabajo, que más allá de hacer las pertinentes correcciones para elaborar una investigación cada vez mejor, me alentó moralmente para explotar todo mi potencial investigador y escritor, aquel que no conocía, y aún debo seguir conociendo. Sus capacidades intelectuales y ante todo su carisma, son el reflejo del tipo de profesional y persona que deseo ser.

Resumen

Es responsabilidad del docente potenciar progresivamente las habilidades cognitivas de sus estudiantes, fortalecer a profundidad sus capacidades de reflexión y resolución de problemas, destrezas que superen los procesos básicos de memorización y síntesis. El acto de reflexión ante diversas situaciones y contextos, y el conocimiento del razonamiento propio son fundamentales para el desarrollo cognitivo y social del individuo, por tal razón es que en esta investigación se propone el desarrollo del pensamiento crítico desde la implementación de herramientas didácticas como la ficción, específicamente el cómic y medios audiovisuales.

Este trabajo aborda en primer lugar una observación teórica del pensamiento crítico, pasando por su aplicación en ambientes académicos y explorando las diversas didácticas que se utilizan para ejercitar dicha forma de pensamiento en el aula. Sumado a ello, examina la ficción desde sus diferentes medios como herramientas pertinentes en la elaboración de estrategias didácticas para la enseñanza de las Ciencias Sociales, y de esta forma, proponer un modelo propio donde se usen dichas herramientas con el fin de ejercitar el pensamiento crítico en la escuela. Por otra parte se integrará a esta investigación una experiencia de aula basada en el uso de la ficción para abordar los conocimientos propuestos en el plan de estudios de Ciencias Sociales en una institución educativa en Bogotá.

Adicionalmente se incorpora en el documento un corpus representativo de obras de ficción que el docente puede utilizar con base en el modelo propuesto para desarrollar el pensamiento crítico de sus estudiantes desde el área de las Ciencias Sociales.

Abstract

It is the responsibility of the teacher progressively enhance the cognitive abilities of their students strengthen their capacities depth reflection and problem solving skills that exceed the basic processes of memorization and synthesis. The act of reflection in different situations and contexts, and knowledge of own reasoning are essential for cognitive and social development of the individual, which is why this research proposes the development of critical thinking since the implementation of teaching tools like fiction specifically the comic and the media.

This paper deals primarily a theoretical observation of critical thought, through its application in academic environments and exploring the different teaching that are used to exercise this way of thinking in the classroom. Added to that, examines fiction from different media as relevant tools in the development of didactic teaching of Social Sciences strategies, and thus propose its own model where these tools are used to exercise critical thinking at school. Furthermore this research will be integrated into a classroom experience based on the use of fiction to address the knowledge given in the curriculum of Social Sciences at an educational institution in Bogotá.

Additionally it is incorporated into the document a representative corpus of fiction that teachers can use based on the proposed development of critical thinking of their students from the area of Social Sciences model.

Tabla de contenido

1. Introducción	11
2. Líneas de investigación	15
3. Situación problema.....	16
4. Objetivos.....	19
Objetivo general	19
Objetivos Específicos	19
5. Justificación	20
6. Aspectos metodológicos generales.....	23
7. Enseñanza de las Ciencias Sociales.....	27
Didáctica	28
Didáctica de las Ciencias Sociales.....	33
Estrategia didáctica.....	36
8. Necesidad de desarrollar el pensamiento crítico en la escuela	42
Pensamiento crítico.....	44
Estrategias para desarrollar el pensamiento Crítico	50
9. Uso de la ficción en el aula: cómic y obras audiovisuales	58
Ficción.....	58
El Cómic	65
¿Qué es el cómic?	65

El cómic en la educación.....	67
Referentes para enseñar historia a partir del cómic	69
Medios Audiovisuales.....	102
¿Qué es el cine y la televisión?.....	103
Medios Audiovisuales y Educación	106
El sujeto social desde el cine	107
10. Propuesta para el desarrollo del pensamiento crítico desde el género de ficción	129
Primer modelo de clase propuesta.....	129
Introducción.....	131
Ejecución y reflexión	131
Aplicación.....	132
Revisión.....	132
Segundo Modelo Propuesto	133
Introducción.....	134
Ejecución y reflexión	134
Aplicación.....	135
Revisión.....	135
Experiencia Pedagógica: las aulas de ficción en el IED Antonio Villavicencio	137
Proyecto.....	140
Resultados y conclusiones	142

10. Conclusiones generales..... 145

11. Bibliografía consultada y referenciada 148

Tabla de ilustraciones

Figura 1. portada del cómic “300” de Frank Miller (1998). De: robot6.cómicbookresources.com.....	72
Figura 2. Portada del libro Mort Cinder. Hector German Oesterheld, Alberto Breccia. (1962-1964). De: hablemosdehistorietas.files.wordpress.com	73
Figura 3. Portada de “Asterix Contra los Godos” de René Goscinny (1961). De: bookcoverings.com.....	75
Figura 4. Portada “La Cruz del Sur” de Luis Durán y Raquel Alzate (2004) tomado de: comunidadumbria.com	78
Figura 5. Portada Los Tres Caballeros: La Osa Mayor” de: Patrick Cothias y Michael Rouge (1990). Tomado de: s19.postimg.org	79
Figura 6. Portada de “Relatos del Nuevo Mundo: La Civilización Inca” de Miguel Angel Nieto y José Ortiz (1992). Tomado de: farm3.staticflickr.com	81
Figura 7. Portada “Zambo Dende”, edición: 0 de 4. De Nicolás Rodríguez. (2014). Tomado de: http://versionbeta.tv	84
Figura 8. Ilustración “Rorouni Kenshin” de Nobuhiro Watsuki” (1998). Tomado de: 4.bp.blogspot.com	86
Figura 9. Portada “Putu Guerra” de Jacques Tardi y Jean- Piere Verney”(2010). Tomado de: normaeditorial.com.....	88
Figura 10.Portada de “Silhouette” de Víctor Santos y Jesús Alonso Iglesias (2010) tomado de: zonanegativa.com	90
Figura 11. Portada de “Hellboy: Conqueror Worm” de Mike Mignola (2001) tomado de: vignette1.wikia.nocookie.net	90

Figura 12. Portada de “Maus: Relato de un Superviviente” de Art Spiegelman”(1977 – 1991) tomado de: bne.es	92
Figura 13. Portada de “Marvel Super Heroes: Secret Wars #1” de Mike Zeck and John Beatty (1984). Tomado de: goodcómic.com.....	95
Figura 14. Portada “Watchmen N°1”. De Alan Moore (1986). Tomado de: http://4.bp.blogspot.com	97
Figura 15. Portada de “Superman Red Son N°1” de Mark Millar y Dave Johnson (2003), Tomado de: en.wikipedia.org.....	97
Figura 16. Página 19 del cómic “The Amazing Spider- Man N°36” de J. Michael Straczynski y John Romita Jr (2001). Tomado de: http://noudiari.es	98
Figura 17. Portada “The Amazing Spider- Man N°36” de J. Michael Straczynski y John Romita Jr (2001). Tomado de: img1.wikia.nocookie.net	99
Figura 18. Portada del Cómic “Civil War” de Joe Quesada y Mark Millar (2006). Tomado de: img1.wikia.nocookie.net	100
Figura 19. Portada del cómic “Persepolis” de Marjane Satrapi (2003). Tomado de: normaeditorial.com.....	101
Figura 20. Poster de la Película V de Vendetta de James Mc Teigue (2005). Tomado de: thatmoviesite.com.....	110
Figura 21. Poster de la Película “Star Wars de George Lucas (1997). Tomado de: ecx.images-amazon.com.....	111
Figura 22. Poster de la película “Animal Farm” de Louis de Rochemonts (1954). Tomado de: impawards.com.....	113
Figura 23. Poster de la película “The Planet of the Apes” de Franklin J. Schaffner (1968). Tomado de: oyster.ignimgs.com	116

Figura 24	Figura 24. Poster de la película “El Gran Dictador” de Charlie Chaplin (1940). Tomado de: movieposterdb.com.....	117
Figura 25.	Poster de la película “Avatar” de James Cameron (2009). Tomado de: writingfordesigners.com	119
Figura 26.	Poster de la serie Xmen de Larry Houston (1992). Tomado de: dmui4031.files.wordpress.com	122
Figura 27.	Poster de la Película “Xmen 3: The Last Stand” de Matthew Vaughn (2006). Tomado de: vignette3.wikia.nocookie.net	123
Figura 28.	Poster de la película “Tiempos Modernos” de Charlie Chaplin(1936). Tomado de: wikimedia.org.....	125
Figura 29.	Poster de la serie “Full Metal Alchemist” de Hiromu Arakawa (2003). Tomado de: fc09.deviantart.net	126
Figura 30.	Poster de la película “Pompoko” de Isao Takahata(1994), tomado de: moviepostershop.com	127
Figura 31.	Poster de la película “Akira” de Katsuhiro Otomo (1988). Tomado de wikia.com	128

1. INTRODUCCIÓN

El replanteamiento didáctico es uno de los retos que tiene el sistema educativo actual, el cual, siguiendo los patrones de una sociedad de producción y consumo, se enfoca en educar individuos aptos para los diferentes entornos laborales, asumiendo que una educación integra es aquella que se enfoca en la obediencia y la transmisión de conocimientos básicos, asumiendo la memorización y la repetición como finalidad suficiente del proceso educativo, con lo cual, el individuo hace muestra de su dominio y conocimiento de un tema. De esta forma, se hacen a un lado o se ponen en segundo plano los procesos de motivación y de pensamiento, generando un modelo educativo incompleto, basado en la simple acumulación de conocimiento para un posterior reconocimiento estandarizado que certifique su aprobación en los diversos niveles educativos estipulados.

Por otro lado, la sociedad vive diversos cambios en lapsos demasiado cortos de tiempo, donde la decisión o acción que se produzca en un punto del globo terráqueo, es de conocimiento e influencia para el resto del mismo. Esta situación es producto de los desarrollos tecnológicos de transmisión y difusión de información, además de los procesos políticos y económicos que se llevan a cabo mediante el modelo de globalización, donde el individuo es espectador de todo tipo de cambio, decisión o problemática a escalas globales. Es por esto que el individuo se ve expuesto a una gran cantidad de información que, dependiendo su origen, puede ser fiable o puede llegar a ser incompleta, distorsionada o errónea. En cualquiera de los casos, el individuo debe ser consciente de lo que se le presenta como información, cuestionarla y analizarla para no caer en engaños o en la llamada desinformación, aquella que sirve para la propagación de la ignorancia, herramienta fundamental para ejercer formas de domino de cualquier tipo de poder, replicando la desigualdad social en la que yace el mundo.

Siendo así, es importante que las escuelas fortalezcan sus didácticas para la formación de individuos pensantes y reflexivos. Pero tal propósito no sería posible sin la intervención de docentes investigadores conscientes de su contexto, que, prestos a las habilidades y necesidades educativas de sus estudiantes, logren elaborar estrategias didácticas para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje óptimos que favorezcan al mejoramiento de habilidades de pensamiento, las cuales sirvan al individuo en sus diferentes campos ya sea en el presente o en el futuro.

De modo que es de gran importancia elaborar didácticas que estén enfocadas hacia el pensamiento crítico del individuo, generando estrategias que pongan a prueba sus capacidades de analizar información desde la indagación y la reflexión, emitiendo juicios de valor fundamentados.

El pensamiento crítico es aquel proceso de análisis y evaluación de la información. Este análisis se realiza desde la investigación e indagación autónoma objeto de estudio por parte del individuo, generando juicios de valor sobre éste de manera coherente, dudado de su veracidad y argumentando su posición. El pensamiento crítico es una habilidad que debe ser desarrollada desde la reflexión, la eliminación de prejuicios, la identificación y evaluación durante y posteriormente al proceso de construcción de argumentos, el autoanálisis del modo de pensar de sí mismo y la comparación de la información aceptando o rechazando los postulados de otros. De esta forma lleva a cabo una construcción plena del conocimiento donde realiza un proceso factible de análisis que lleve al individuo a cuestionar la información, generando ambientes de participación y debate que fomenten la diversidad y la democracia en la escuela.

La presente investigación se enfoca en la construcción de estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento crítico, justificando su importancia en ambientes académicos y en la sociedad, pensando en la formación de individuos autónomos en sus procesos de aprendizaje

desde la construcción de saberes, replanteando aquellas estrategias tradicionales de enseñanza que afectan los sistemas educativos y aún más, a la sociedad en general.

Dichas estrategias se basan en la implementación de algunos modelos propuestos por otros autores que pretenden desarrollar las diferentes habilidades que encierran el pensamiento crítico por medio de diversas actividades. Por otra parte, es de gran importancia pensar estos procesos de enseñanza desde la motivación del individuo y fomentar su interés por el conocimiento y el aprendizaje de saberes en determinada área de estudio, en este caso las Ciencias Sociales.

Es por esto que se propone el uso de la ficción como motivador de los procesos de aprendizaje, utilizando el cómic, el cine y la televisión como herramientas para la enseñanza de saberes en las Ciencias Sociales, teniendo en cuenta que estos medios son de gran interés para el estudiante y hacen parte de su diario vivir ya que son generadores potenciales de su entretenimiento y esparcimiento y, a su vez, poseen contenidos pertinentes para la enseñanza de diversos conocimientos en dicha área, teniendo en cuenta que la imagen es un estímulo para la mente, facilitando procesos de pensamiento que remiten al individuo rápidamente a conceptos y/o viceversa.

Para dicha labor, se ha realizado un corpus que contiene textos de ficción pertinentes para los saberes en las Ciencias Sociales, dividiéndose en dos partes; por un lado, se profundiza en la enseñanza de la historia siguiendo una línea de tiempo con periodos o coyunturas históricas que pueden ser estudiadas desde el cómic, por el otro, se realiza un estudio de las diferentes actividades que caracterizan al individuo como sujeto social, explorando diversas ideologías que son evidentes en algunas obras cinematográficas o televisivas. De esta forma, se propone un punto de partida que motive al análisis y aprendizaje los saberes en el área.

Con todo, se plantea un modelo de estrategia didáctica para desarrollar habilidades del pensamiento crítico mediante el uso de obras de ficción, tomando como herramientas diversas

actividades tales como los debates, juegos de roles, talleres, entre otras, aplicables en entornos escolares para la enseñanza y aprendizaje de conocimientos, en este caso de las Ciencias Sociales. Como muestra de la utilidad de dichos textos, se presenta una experiencia de aula donde se aplicaron algunas de estas obras en un contexto de aprendizaje real, abordando los saberes propuestos por el plan de estudios de la institución en Ciencias Sociales.

Es preciso aclarar que el corpus es producto de años de dedicación por parte del investigador a la lectura y análisis de tal material como actividad motivada por el interés personal, y por tanto es una satisfacción presentar este corpus como una propuesta sólida al servicio de la reflexión académica y del mejoramiento de la educación.

Finalmente, se sugiere tener en cuenta que el presente documento contiene un extenso y valioso corpus de obras de ficción en el capítulo 9, segmento que puede ser leído de manera lineal o, a preferencia del lector, de forma aleatoria.

2. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación se enmarca en el Sistema General de Investigación de la Universidad La Gran Colombia desde la Línea Central de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación denominada Pedagogía y Educación para la Inclusión y la Equidad Social, en cuanto a que aborda la reflexión sobre el quehacer docente desde el área de Ciencias Sociales para proponer estrategias de mediación en el aula que desarrollen el pensamiento crítico, entendiendo la necesidad de transformar las prácticas educativas para “promover la inclusión y la equidad social como factores que permitan mejorar la vida de los colombianos” (Universidad La Gran Colombia, 2010). Es por esto que el presente trabajo reflexionará sobre los procesos de formación docente abiertos al conocimiento y al constante aprendizaje de su labor desde la investigación. Así mismo, se abordará el estudio de la producción de conocimiento desde la enseñanza y aprendizaje de los individuos, reconociendo procesos pedagógicos e investigativos para generar estrategias didácticas en diferentes contextos, fomentando la construcción de saberes y la crítica en pro de mejorar la calidad de vida.

A partir de la reflexión y construcción de conocimiento desde las diferentes perspectivas, este trabajo se articula específicamente con la Línea Primaria de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad la Gran Colombia denominada Pensamiento Socio-crítico en la Construcción Significativa y Solidaria del Conocimiento; esta línea facilita la comunicación y crítica de los diferentes actores en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula, haciendo evidentes las problemáticas que se evidencian en los diferentes contextos.

(Universidad La Gran Colombia, 2010)

3. SITUACIÓN PROBLEMA

Muchas son las falencias a nivel educativo en nuestro país, desde el poco interés en las dinámicas escolares por parte de los estudiantes hasta la falta de docentes investigadores que busquen mejores herramientas y métodos para los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de otras diversas circunstancias que aportan al deterioro del contexto escolar. Es por ello que, desde sus diferentes actores, existe una preocupación en el sistema educativo, el cual, evidencia problemas tales como la deserción escolar, la baja motivación y la poca comprensión y dominio de saberes por parte de los estudiantes gracias a la descontextualización de los conocimientos contruidos, que traería a su vez una gran frustración de los docentes frente su labor y de los estudiantes hacia la escuela.

En la organización de los diferentes aspectos que caracterizan esta problemática escolar se debe tomar como referencia las cifras arrojadas por los últimos estudios sobre calidad de educación. En primer lugar, se debe tener en cuenta la prueba PISA aplicada por la OECD en el año 2009 y 2013; en ésta, Colombia se encontraría en los últimos lugares entre los 61 países participantes, donde el mejor posicionamiento entre los saberes evaluados fue en el puesto número 48 en sus dos años de participación, y a nivel Latinoamericano se encontraría por encima únicamente de Perú en el año 2009 y de Panamá en 2013, y en la prueba de habilidades lectoras durante los dos años únicamente superó a Argentina. Esto demuestra que, según los saberes evaluados por PISA, gran parte de la población colombiana evaluada, es decir estudiantes de 15 años de edad, carece de conocimientos y competencias básicas para desenvolverse en una sociedad moderna consecuencia de no saber resolver problemas de manera eficaz (Barrera-Osorio, Maldonado, & Rodríguez, 2012).

Teniendo en cuenta lo anterior, deben ser analizados los actores del proceso de aprendizaje y enseñanza en Colombia: los estudiantes y los docentes.

En primer lugar está la situación de los estudiantes, la cual puede ser analizada desde las cifras de deserción, principalmente en la deserción asociada a condiciones individuales; en ésta se miden factores como el bajo rendimiento académico, que tiene que ver con la falta de acoplamiento de los estudiantes a las prácticas educativas y la repitencia (27%). Por otro lado, están los factores motivacionales, en los cuales se encuentra el poco gusto por el estudio y la inutilidad de la educación (21.6 y 16% respectivamente). Estos resultados se evidencian en un estudio realizado en el 2010 (SIMPADE, 2012) el cual arrojó una cifra de deserción del 6,7%. En contraste con lo anterior, para el año 2013 la revista Semana informa que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) dio una cifra del 4,3%, una reducción considerable de deserción, alentadora en comparación con los años anteriores, pero que no deja de ser preocupante, ya que 1 de cada 25 niños abandona sus estudios. Teniendo en cuenta que la cobertura nacional va creciendo cada vez más (Barrera-Osorio, Maldonado, & Rodríguez, 2012), y por ende, las condiciones de deserción asociadas a las instituciones educativas (distancia, infraestructura, oferta y TIC's) pasarían a un segundo plano dando paso a las ya mencionadas condiciones individuales.

En segundo lugar, está la situación del docente, que parte de una formación insuficiente para las necesidades educativas actuales, donde la discontinuidad de los estudios por parte de los normalistas y licenciados, hace que el sistema educativo carezca de profesionales totalmente formados para la labor requerida, dando paso a profesionales en las áreas de estudio específicas, haciendo a un lado a aquellos pedagogos certificados (Barrera-Osorio, Maldonado, & Rodríguez, 2012)

Uno de los estudios estadísticos que se realizó (Barrera-Osorio, Maldonado, & Rodríguez, 2012) según el promedio del examen de estado Saber 11 de acuerdo al tipo de carrera que se proyecta el estudiante, demuestra que los aspirantes a licenciados tienen el promedio más bajo

con respecto a los aspirantes a otras carreras; ahora, si se compara esto con los resultados de los futuros licenciados que presentaron la prueba de estado Saber Pro en su pregrado, la situación no es muy diferente: el promedio en dicha prueba es el más bajo con respecto a las otras carreras; esto quiere decir que la preparación en la educación media, básica y superior del licenciado no es la mejor, incrementándose el problema gracias a una limitada actitud investigadora.

Sumando a este complejo panorama, la ausencia de pensamiento crítico en la escuela es otro factor que influye en el bajo nivel formativo del individuo. En una sociedad moderna, donde la información es abundante, mucha de ésta puede ser imprecisa y sin el respectivo trato que se le debe dar, será inevitable caer en la desinformación y vivir entre afirmaciones incorrectas. Esto da como resultado una ciudadanía crédula, desinformada e irreflexiva, incapaz de tomar decisiones acertadas, afectando todo tipo de prácticas sociales en los campos ideológicos, políticos, económicos, culturales, etc. (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

Configurada esta problemática, se plantea en el presente trabajo de investigación asumiendo la necesidad de promover el pensamiento crítico que posibilite una educación asertiva y efectiva, más contextualizada y con mayor calidad, que impacte de manera significativa al individuo y su entorno, por tanto, se plantea como pregunta problema ¿cómo promover el pensamiento crítico utilizando la ficción como herramienta para la elaboración de estrategias didácticas en la enseñanza de las Ciencias Sociales?

4. OBJETIVOS

Objetivo general

Promover el pensamiento crítico utilizando la ficción como herramienta para la elaboración de estrategias didácticas en la enseñanza de las Ciencias Sociales

Objetivos Específicos

- Identificar estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico en el área de Ciencias Sociales
- Caracterizar el discurso ficción y su uso como herramienta para la elaboración de estrategias didácticas en el aula.
- Proponer una estrategia didáctica para promover el pensamiento crítico a partir del uso de obras de ficción.

5. JUSTIFICACIÓN

En un contexto educativo, el academicismo, la reproducción de conocimiento, la escuela tradicional, entre otros aspectos, han hecho que el conocimiento sea un monopolio para unos pocos. Debido a la rigidez en la enseñanza y al desinterés de aprender se crean vacíos, donde el conocimiento es simplemente acumulativo y entra a la cabeza del individuo sin ser cuestionado (Brey, Innerarity, & Mayos, 2009), en consecuencia, se ven como resultado mentes apáticas de conocimiento, ya que no alcanzan el nivel necesario para manipularlo, de esta forma, renuncian a su búsqueda. Frente a este panorama es indispensable cuestionarse la enseñanza y la práctica docente enmarcadas en una reflexión crítica que posibilite la interacción del individuo con el conocimiento; desde esta perspectiva se posiciona pertinentemente la presente investigación. Finalmente, para que el individuo sepa analizar todo elemento o fuente de información que le rodea, debe poner a prueba sus procesos de reflexión del conocimiento, cuestionar e investigar, pero ante todo, previamente de ejercer estos procesos de aprendizaje, éste debe estar motivado, debe tener una razón que lo impulse a tales tareas.

Este trabajo busca incentivar y ayudar al docente en la búsqueda de herramientas y elaboración de estrategias didácticas para el ejercicio del pensamiento crítico de los estudiantes, habilidad de gran importancia en los procesos de aprendizaje del individuo, teniendo en cuenta que su aplicación contribuye a la formación de sujetos con posiciones reflexivas, tolerantes, críticas y autónomas, características fundamentales en la construcción de una sociedad democrática, diversa y pensante. Con lo anterior, son dos razones las que motivan la elaboración de esta investigación; en primer lugar, se hace un llamado al docente a cambiar o a enriquecer sus herramientas para la creación de estrategias didácticas, para que antes de transmitir conocimientos a los estudiantes, los motive en sus procesos de aprendizaje autónomo, y que principalmente se sientan a gusto con las metodologías con las cuales se les está enseñando, con

lo que aprenden y sobre todo con la escuela. En segundo lugar, se desea que los estudiantes ejerciten su pensamiento crítico en la construcción de conocimiento para que, más allá de hacer memoria y repetición, participen en procesos de reflexión y discusión, partiendo de la motivación propia que se originaría a partir del uso de la ficción en sus diferentes medios.

Si se habla de beneficios en la elaboración de este trabajo se pueden ver reflejados tres aspectos. En primer lugar, el estudiante, que al explorar formas de pensamiento más allá de las habituales como la memoria y la repetición, en este caso, será participe de la construcción del conocimiento, aprendiendo a ser autónomo en su desarrollo académico. Sumado a esto, el estudiante tendrá como referente de conocimiento las obras de ficción, que son elementos que hacen parte de su vida diaria siendo éstos de gran interés y fuente de entretenimiento, de esta forma, dichos textos ya no harán parte del simple disfrute sino de la construcción de saberes e ideas, surgiendo así la motivación del estudiante por su proceso aprendizaje.

En segundo lugar está el profesor, quien recibirá una herramienta pertinente para la elaboración de estrategias didácticas para la enseñanza de saberes en el área de Ciencias Sociales, de esta forma, podrá configurar procesos amenos, de gran interés para sus estudiantes, los cuales alcanzarán de manera satisfactoria los objetivos planteados; por otro lado, el docente ejercitará el pensamiento crítico en sus educandos, atendiendo los compromisos que hoy tiene la educación con la formación de individuos capaces de resolver de manera coherente y reflexiva problemas en su cotidianidad, que por otra parte, se pueden contextualizar en el presente mundo globalizado, que interconecta ideas, políticas, filosofías, etc., de manera global gracias al progresivo desarrollo tecnológico al alcance de todos, formando así actores de transformación y construcción social.

En tercer lugar está la misma sociedad, aquella que necesita individuos pensantes y competentes en diferentes habilidades, también personas dispuestas a abrir la mente, sensibles ante creencias, sentimientos y conocimientos ajenos (Aymes, 2012), personas que convivan en

tolerancia y a la vez en constante critica en pro del fortalecimiento y construcción de ambientes participativos en el aspecto cultural, académico, político, etc. Y será desde la escuela que estos atributos podrán ser puestos en práctica por medio del ejercicio del pensamiento crítico y las diferentes habilidades que lo componen.

6. ASPECTOS METODOLÓGICOS GENERALES

La presente investigación se orienta hacia los procesos de enseñanza que se llevan a cabo en el área de Ciencias Sociales en la educación básica y media, que va del ciclo III al V, atendiendo a los conocimientos esenciales que perfila el Ministerio de Educación Nacional en la formación de científicos sociales, los cuales apuntan hacia un individuo que se reconoce como partícipe de una organización social y como tal, es actor de sus diferentes transformaciones entendiendo todos los fenómenos en los cuales interviene (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

Respecto al paradigma epistemológico al que se adscribe esta investigación se plantea desde la perspectiva socio-crítica, enmarcándose en procesos de participación crítica y reflexiva en el mejoramiento de un entorno académico, social, político, cultural, etc., asumiendo posturas a favor o en contra de manera tolerante y respetuosa, dejando a un lado las acciones de opresión y exclusión. A partir de este planteamiento se crean ambientes democráticos en la escuela para la construcción de conocimiento, enriqueciendo progresivamente la experiencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje desde lo cultural, intelectual e ideológico (Universidad La Gran Colombia, 2010).

Al mencionar términos como “opresión” y “exclusión” se hace referencia a los postulados de la filosofía socio-crítica de la escuela de Frankfurt, los cuales defienden la idea de que el hombre debe emanciparse de aquellos entes de control, ya sea políticos, culturales, económicos, religiosos entre otros, que afecten su libertad, fragmentando el ser para ser dominado y esclavo de un sistema, llevándolo a cometer barbaries, retrocediendo en el tiempo de desarrollo intelectual que de una u otra forma había tenido su primera fase en la ilustración (Horkheimer, 1969).

Así pues, enmarcado en el enfoque epistemológico socio- crítico, esta investigación traza un camino hacia una educación basada en la comunicación (Habermas, 1987) entre los actores, proponiendo, debatiendo y sosteniendo ideas diversas, analizando las diferentes realidades y la

propia, comparándolas, criticándolas y articulándolas para crear una nueva propuesta o llegar a una en común, transformando el entorno y el conocimiento, buscando una emancipación de aquel conocimiento ya establecido por aquellos paradigmas positivistas que han regido la historia de la educación durante décadas basados en la memorización y reproducción de conocimiento, afectando en gran medida la motivación y la creatividad de los actores de los procesos educativos, estancando la evolución de la escuela según los diferentes contextos (Cardona & Retamal Vergara, 2010).

En el marco de este paradigma socio-crítico, el enfoque disciplinar desde el cual se aborda la presente investigación, se asume una perspectiva interdisciplinar a la cual se alude desde el paradigma epistemológico presentado previamente. Por un lado, están las Ciencias Sociales, las cuales estudian al ser humano desde sus diferentes actividades o los fenómenos que intervienen su entorno, estas se constituyen por la geografía, historia, religión, ética, política y economía, y que en la investigación serán ejes articuladores para los diferentes estrategias que se van a proponer. Como segunda disciplina está la Pedagogía, la cual ubica a esta investigación dentro de los parámetros de la enseñanza y la praxis, enfocándola hacia un ambiente escolar. La pedagogía es la disciplina que justifica la realización de esta investigación como producto útil dentro de los procesos educativos, aportando a esta ciencia, una potencial transformación de la didáctica en la enseñanza de las Ciencias Sociales.

Para abordar la mencionada interdisciplinariedad, el enfoque metodológico de la investigación será de corte cualitativo, ya que se abordará el estudio desde una mirada descriptiva buscando caracterizar y comprender un contexto y un fenómeno particular: el desarrollo del pensamiento crítico desde la enseñanza de las Ciencias Sociales. Este enfoque se caracteriza por el estudio de factores más allá de lo cuantitativo para caracterizar una población, esto quiere decir que por medio de la visión de la realidad del objeto de estudio, se buscarán los resultados que se

han planteado desde los objetivos, en este caso, una población escolar. El método cualitativo se centra en tener cierta flexibilidad al momento de generar los resultados que se buscan con los objetivos, esto quiere decir, que no se proporciona un resultado exacto, como lo haría una investigación cuantitativa, ya que hay diferentes variables que afectan el resultado tales como las subjetividades y patrones de comportamiento caracterizados por los diferentes contextos, de esta forma, son diversas las alternativas que toma el resultado final. (Mella, 1998).

Para el desarrollo de la investigación se realizó en una primera etapa una indagación inicial de documentos en la búsqueda de estudios que anteriormente hayan tratado el tema de la ficción, su análisis y la aplicación didáctica en la enseñanza de las Ciencias Sociales; esta indagación se llevó a cabo a partir del rastreo de diversas bases de datos a nivel mundial que se especializan en Ciencias Sociales y que proporcionan material en español: Dialnet, Proquest, Scielo, Redalyc, entre otras. En una segunda fase se exploró el estudio sistemático de textos de tipo variado: cómic y medios audiovisuales (cine y series de televisión), por medio del cual se desarrolló un análisis documental para constituir el corpus propuesto. Finalmente, se orientó la reflexión hacia la experiencia en el aula con base en el uso de algunos de estos textos seleccionados para proponer finalmente una estrategia didáctica orientada al desarrollo del ejercicio crítico. Todo lo anterior pone de manifiesto que esta investigación se ajusta al tipo proyectivo ya que se ha realizado un modelo o una propuesta en la elaboración de estrategias didácticas para la enseñanza de las Ciencias Sociales desde la ficción, que tiene como finalidad el apoyo didáctico al docente en la enseñanza de saberes en la búsqueda de un conocimiento más significativo para el estudiante en esta área (Universidad La Gran Colombia).

Por otro lado, se han utilizado técnicas de recolección de datos como el análisis documental centrado en la reunión y revisión de textos, en este caso cómics y medios audiovisuales, para ser analizados con base a su utilidad de manera cualitativa dependiendo de su pertinencia en la

construcción de un nuevo estudio, en este caso, un corpus centrado en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Así mismo, se ha utilizado la Observación Participante para comprobar la pertinencia de la aplicación del uso de los textos de ficción para la enseñanza de las Ciencias Sociales en un contexto real, elaborando un diagnóstico de la población observada para identificar sus diversas necesidades académicas.

7. ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

En Colombia, la Ley 115, más conocida como ley general de educación de 1994, propone a las Ciencias Sociales como materia obligatoria en los currículos educativos en todo el país, teniendo como base fundamental la enseñanza de la historia y la geografía. Por otro lado, en el año 2002 se establecen desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN) los Lineamientos Curriculares para el desarrollo de la misma asignatura, teniendo como premisa la profundización en las nuevas dimensiones en las cuales el ser humano se ve implicado, ya sea violencia, problemas ambientales, culturas, etc. (Ministerio de Educación Nacional, 2002). De esta forma, se hace un llamado a la interdisciplinariedad de los saberes y la construcción de conocimientos en los comportamientos del ser humano.

Siendo así, las áreas que conforman a las Ciencias Sociales estipuladas por la Ley 115 y rectificadas por los Lineamientos Curriculares para las Ciencias Sociales son: historia, geografía, constitución política y democracia. Por otro lado, se enfatiza en el trabajo de otros contenidos de manera transversal tales como Cátedra de Estudios Afrocolombianos, Educación Ética y Valores Humanos, Educación Ambiental, Educación en Estilos de Vida Saludable.¹

Es de esta forma que el Estado colombiano plantea una enseñanza de las Ciencias Sociales que estudie de manera eficaz todo comportamiento o fenómeno en el que esté implicado el ser humano, esto desde la visualización de contextos y experiencias, construyendo los saberes desde el debate y la crítica, teniendo como meta el mejoramiento de su entorno.

¹ La ley 115 de 1994 es criticada por su confusión y poca claridad en la conformación de las áreas de estudio en las Ciencias Sociales; tomando como ejemplo el artículo 23 de sobre las asignaturas obligatorias en los currículos, donde se nombra como área “*ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia*”, eso llevaría a cuestionamientos como *¿qué entendió el redactor de la ley por historia y geografía al distinguirlas de ciencias sociales? ¿Por qué la constitución política y la democracia no entraron en el ámbito común de las ciencias sociales, aclarando que se trataba de ciertos énfasis importantes por las circunstancias?* (Sarmiento, Ramos, & Restrepo, 2000)

Para estos objetivos, el MEN (2004) propone como procedimiento científico en el estudio de las Ciencias Sociales:

- Explorar hechos y fenómenos.
- Analizar problemas.
- Observar, recoger y organizar información relevante.
- Utilizar diferentes métodos de análisis. Evaluar los métodos.
- Compartir los resultados. (Ministerio de Educación Nacional, 2004, pág. 6)

Es de esta forma que la construcción de los saberes en Ciencias Sociales serán estudiados desde un ambiente crítico y teórico, donde el individuo encuentre una razón de su aprendizaje y ponga en práctica su conocimiento científico su el entorno.

Es de gran importancia conocer esta propuesta educativa que ofrece el MEN y contrastarlo con la realidad en que yace la educación colombiana actual, que, como se ha venido configurando, no responde a las necesidades del contexto y aparentemente da la espalda a estos planteamientos ministeriales, enfrentando los negativos resultados de las pruebas internacionales a las que el país se ha sometido, la comprobada falta de preparación docente y otros aspectos de tipo político, económico, social y cultural que influyen de manera poco favorable en el sistema educativo. De esta forma, replantear los procesos de enseñanza y aprendizaje que se han venido practicando recientemente y postular nuevas ideas y nuevos proyectos que se proponen para la didáctica de las Ciencias Sociales, teniendo en cuenta la pertinencia y las necesidades que requiere cada contexto.

Didáctica

La didáctica es el estudio pedagógico enfocado en el modo adecuado para la enseñanza y la instrucción, esta es la definición genérica del término, y aunque sea aceptada por diccionarios, la

didáctica es una construcción conceptual mucho más compleja de las diferentes ciencias y disciplinas, concibiendo múltiples puntos de vista sobre el término y su acción.

El término didáctica fue acuñado por Comenius en el siglo XVII en su obra “Didáctica Magna”, publicada en su lengua natal, checo, en el año de 1649. Nombrado “el padre de la pedagogía”, Amos Comenius presenta en su obra un tratado pedagógico centrado en la relación de la naturaleza y el hombre, concibiendo al estudiante como “sirviente de la naturaleza” teniendo un discurso enfocado hacia las corrientes humanistas de la época, acuñando como idea central la perfección del hombre por su naturaleza de aprendizaje y mejoramiento constante de sí mismo, siendo éste el producto de la creación divina (Comenius, 1998)

Según Astolfi, el término didáctica se ha utilizado a través del tiempo como un adjetivo que se remonta a su definición genérica, calificando un documento o una enseñanza como “didáctica” o “didáctico”, demostrando un pensamiento lineal y sistemático hacia la construcción del concepto (Astolfi, 2001). Su paso de adjetivo a sustantivo profundiza la connotación del término, llegando a niveles más elaborados y pedagógicos, pasando de un término relacionado con la simple enseñanza, a un término de estudio hacia los diferentes contextos y las necesidades del mismo.

La didáctica es el producto de diferentes ciencias, por un lado están los trabajos desde la psicología, pasando por la antropología, las matemáticas, entre otras disciplinas, las cuales, desde sus enfoques, buscan resolver los diversos problemas referentes al aprendizaje por medio de teorías y métodos para la enseñanza. “Cuando se trata de explicar las relaciones que tienen las instituciones escolares con la sociedad y con la cultura en general, el didacta sabe utilizar, necesariamente, las teorías provenientes de otros campos”, afirma Camilloni (Camilloni, 1996, pág. 11). Sin embargo, cabe resaltar que en mayor importancia se ve reflejado el trabajo de la psicología en la didáctica, por esto se confunde con la rama de la “psicología educacional”.

Para los pedagogos Carlos M. Álvarez y Elvia María Gonzáles, más allá de construir un método para la instrucción y centrarse en la disciplina que se propone, la didáctica se ve enfocada a la resolución de un problema, buscando dar respuesta a la situación del sujeto, acudiendo o pensando en los medios para la comunicación y la acción. De una u otra forma, la didáctica busca satisfacer una necesidad en la sociedad. Así, se sustenta que la didáctica va más allá de su definición genérica, pasando a un plano social. De esta forma se conciben diferentes prácticas de enseñanza y aprendizaje, las cuales están sujetas a sus diferentes periodos históricos coyunturales, haciendo referencia a la política, economía o cultura; de esta forma, la didáctica está sujeta y es susceptible a cambios, por esto, dichos procesos cada vez deben ir progresando a la par que su contexto (Zayas & Gonzáles Agudelo, 2003).

Los mismos autores proponen tres principios para desarrollar una didáctica. En primer lugar, se encuentra la escuela en la vida, esto va dirigido hacia las metas que se proyectan, hacia la población, sus necesidades y cómo suplirlas, hasta llegar al prototipo de egresado o resultado de la formación que se quiere presentar. Desde un principio se deben tener claras las necesidades de una sociedad en cierto contexto, los objetivos, el método y el contenido, que daría como resultado la transformación del educando. En segundo lugar está el principio del método y el contenido, lo cual tiene que ver con lo que se va a enseñar, cuáles deben ser los temas y las acciones que se deben llevar a cabo. En pocas palabras, esta fase tiene que ver con las preguntas ¿qué enseñar? y ¿cómo enseñar? De esta forma, “en el método, cada alumno manifiesta su propia personalidad, sus gustos, vivencias e intereses y, modifica, en cierto grado, el método general” (Zayas & Gonzáles Agudelo, 2003). La comunicación sería el tercer principio de la didáctica, entendiendo el acto de educación como un acto comunicativo, de esta forma, según como se plantee una buena metodología de comunicación, será óptimo el resultado de la formación. “La vida educativa se encuentra enraizada en unos rodeos comunicativos que involucran el estudio de

textos, hablantes y situaciones tanto históricas como presentes, que posibilitan la comprensión del mundo para poder interpretarlo y generar cambios en pro de un bien común” (Zayas & González Agudelo, 2003).

Para Alicia Camilloni, quien muestra una construcción del concepto de didáctica desde las diferentes ciencias, es claro también que la didáctica es la construcción de los diferentes contextos, por esto, se tienen como resultado formas de aprendizaje diferenciadas, ya que cada individuo posee habilidades diversas, de esta forma, el pedagogo debe pensar en cómo plantear un método de enseñanza eficaz de inclusión. Lo anterior se relaciona con el ejemplo de los llamados “buenos estudiantes y malos estudiantes”: algunos estudiantes logran adquirir niveles de aprendizaje superiores, mientras otros no llegan al nivel requerido, por esto, fracasan en su ambiente escolar, generando así problemas en la motivación para aprender; aquí es donde el pedagogo debe intervenir y diseñar una nueva propuesta en la cual todos los niveles sean óptimos para el proceso de aprendizaje, que busque un punto medio entre los dos tipos de estudiante y que cada uno logre sus fines de manera eficaz. De continuar con la diferenciación de estudiantes, obteniendo cierta polaridad en los niveles de aprendizaje entre altos y bajos, es posible que haya una carencia de construcción de didáctica (Camilloni, 1996). Lo anterior refleja la importancia de plantear modelos didácticos que se acoplen a las formas de aprendizaje del estudiante, los cuales son variados y se caracterizan por su contexto; las Ciencias Sociales se prestan para este tipo de aprendizaje, siendo estas diversas en sus modos de estudio y temáticas, las cuales pueden ser abordadas desde gran cantidad de actividades, esto dependiendo del nivel de creatividad y conocimiento contextual del docente.

Por otra parte, para Astolfi (2001), la didáctica es la construcción de nuevos campos de estudio y análisis referente a la enseñanza y el aprendizaje, por esto, mediante diversos autores como Vergnaud, Halte, Martinand se intenta romper con la definición simple y llana de didáctica,

pasando el concepto de un adjetivo a un sustantivo como ya se mencionó. Para Astolfi, el concepto de didáctica se centra en tres características: la primera consiste en la delimitación de los campos conceptuales de estudio, y en especificar los problemas que se tienen frente a éstas respecto a su enseñanza. La segunda característica se basa en el reconocimiento de que los conceptos del objeto de estudio no son dados de antemano por todos los textos otorgados por las comunidades científicas. Para hacer legible la información, se utiliza la didáctica para establecer métodos de comunicación y formas de hacer legible el conocimiento, buscando herramientas de enseñanza del objeto de estudio evitando caer en las creencias de un “saber erudito”. Como tercera característica se centra en el análisis de los procesos de aprendizaje de una manera más específica, limitando conceptos, de esta forma, la enseñanza se enfocará en simples conceptos para la construcción de lo general, esto construirá una buena enseñanza de los contenidos (Astolfi, 2001).

Finalmente, para Astolfi, el concepto de didáctica se construye con base en los tres objetivos básicos: promover la actividad y reflexión de los alumnos, promover el trabajo autónomo (ritmos diferenciados) y familiarizar al estudiante con la comunicación científica.

Con todo lo anterior, se debe entender que el mundo como lo conocemos es la construcción del tiempo y el espacio, conducido por factores naturales, los cuales afectan a la humanidad, aquella, que ha consolidado civilizaciones con base en su supervivencia en el planeta, superándose progresivamente; esto no sería posible sin la facultad del hombre de educar, de compartir el conocimiento por generaciones, avanzando hacia una mejor condición de vida, basando su existencia en lo que fue y lo que es, y finalmente proyectándose a lo que será. Por esto, se debe tener en cuenta que el aprendizaje es el acto más importante del hombre para su desarrollo y evolución como especie; por ende, es de gran importancia estudiar, evaluar y mejorar los medios por los cuales se realiza este proceso, puesto que la forma y los medios de aprendizaje

van cambiando al transcurrir el tiempo, basados en la continua modificación de los contextos en que se trabaja, concibiendo nuevos enfoques, puntos de vista y facilidades en la obtención de información. Así pues, estos aspectos se deben atender desde los campos de investigación de la didáctica, la cual busca las formas adecuadas para enseñar cierta disciplina, basando sus estudios en las necesidades del ser a las de su realidad, para, de esta forma, consolidar adecuadamente el proceso de educabilidad y continuar con la labor de actualizar dichos procesos a los contextos.

Didáctica de las Ciencias Sociales

La didáctica de las Ciencias Sociales busca la manera adecuada para enseñar disciplinas tales como historia, geografía, política, entre otras que integran esta ciencia basadas en las necesidades que tiene el individuo de este conocimiento, pensando en ¿cómo? y ¿para qué? de esta ciencia, siendo coherente con el contexto al que va dirigido el conocimiento.

Pensando en una articulación de las Ciencias Sociales con la educación, es imprescindible recordar cómo esta disciplina da funcionalidad al estudio de la didáctica, partiendo de la premisa de que “el acto de enseñanza es un acto natural del hombre” (Durkheim, 1979, pág. 135), y por ende atraviesa todos sus aspectos espacio-temporales, abriendo un estudio a su historia y a su realidad, de esta forma, se entenderá el papel que juega el acto educativo frente a los fenómenos sociales en los diferentes tiempos históricos, entendiendo contextos y analizando necesidades para cada población

En la actualidad, la didáctica de las Ciencias Sociales más allá de impartir el conocimiento de sus diferentes campos de estudio, busca que el individuo o el educando sea un ser propositivo, que interactúe con su entorno, que construya conocimiento desde su cotidianidad, de esta forma, se busca una persona reflexiva ante su realidad.

El objetivo de la enseñanza de las Ciencias Sociales es lograr que la persona sea capaz de hacer una reflexión comprensiva acerca de su acontecer individual inmerso en un entorno social

resultado de un proceso histórico, a lo largo del cual los grupos humanos han construido formas de organizarse, relacionarse, ubicarse, amarse, defenderse, expresarse, producir e interpretar la realidad. Proceso que tiene sentido en cuanto permite intervenir como persona y como colectividad de la modificación de las condiciones de vida heredadas, con el fin de ser protagonista en la construcción de nuevos modelos de sociedad y de cultura (Cajiao, 1989).

Recopilando lo que propone Cajiao, es importante que el estudiante de Ciencias Sociales sea guiado por una senda de reflexión y transformación social, que ponga en práctica su conocimiento en comunidad y comprenda el origen de ésta, por esta razón, se deben generar desde el aula espacios de dialogo y debate, basados en la crítica social y la reflexión, pensando en didácticas que lleven a estos actos de comunicación entre los individuos (Cajiao, 1989).

Para tales fines comunicativos, la didáctica de las Ciencias Sociales da gran importancia a las subjetividades y sus construcciones sociales, las cuales progresivamente se van transformando, cambiando contextos y por ende la misma didáctica, generando nuevos puntos de vista hacia el objeto que se estudia, esto no quiere decir que las didácticas de un día para otro se vuelvan obsoletas, en el caso de las Ciencias Sociales es una construcción, así como lo es la misma sociedad, un perfeccionamiento gradual basado en las realidades temporales y espaciales.

en el caso colombiano, la didáctica de las Ciencias Sociales se basa, en gran medida, en la generación de pensamiento crítico, ya que, curiosamente, si se comparan los diferentes modelos de este tipo de proceso de aprendizaje con los Estándares Curriculares para las Ciencias Sociales (2002), no se alejan mucho el uno del otro.

En estos Estándares mínimos se da gran cabida a modelos educativos flexibles, inclusivos y tolerantes, hecho que de una u otra forma construye ambientes democráticos de aprendizaje en los que, desde el MEN, se propone incentivar la curiosidad, la honestidad, la recolección de datos y su validación, la flexibilidad, la persistencia, la crítica y la apertura mental, la disponibilidad

para tolerar la incertidumbre y aceptar la naturaleza provisional, propia de la exploración científica, la reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro, el deseo y la voluntad de valorar críticamente las consecuencias de los descubrimientos científicos y la disposición para trabajar en equipo las habilidades a desarrollar en los ejes curriculares propuestos para las Ciencias Sociales (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

Es claro entonces que el llamado que hacen los profesores especialistas y el mismo Ministerio de Educación Nacional sobre la didáctica de las Ciencias Sociales se fundamenta en la reflexión y la crítica, donde el profesor no simplemente sea quien imparte el conocimiento y hace que éste sea memorizado sino que el estudiante sea el constructor de éste, aportando nuevas formas de ver el problema, y más allá de eso, ver la praxis del conocimiento, saber qué relación tiene la vida diaria con lo aprendido, o simplemente ver su aplicación, formando personas críticas y reflexivas en la resolución de problemas.

Siendo planteadas las posturas frente a la enseñanza de las Ciencias Sociales, se puede concluir que dichos postulados tienen como propósito la motivación de individuos que vean los procesos de enseñanza y aprendizaje como un medio para la reflexión de su contexto, que este, mediante el conocimiento, logre ser una persona propositiva, ligada a la transformación de su contexto o por lo menos ser consciente de ello, de su aporte como ser social, construyendo de esta forma el conocimiento desde su cotidianidad. Por otro lado, el rol del profesor debe ser el de guía, el de consejero, donde no intervenga abruptamente en el proceso de aprendizaje del individuo, sino que participe en su construcción conjunta. Todo esto debe ser el objetivo principal de la construcción de una estrategia didáctica pertinente para elaborar dichos procesos a cabalidad, teniendo en cuenta el papel del docente, el del estudiante y el del objeto de estudio.

Estrategia didáctica

El término “estrategia” se ve enfocado en gran medida hacia ámbitos militares, económicos y políticos siendo definido como “formas o arte de dirigir un asunto” (Real Academia Española, 2014). En el ámbito escolar, la “estrategia didáctica” es un término utilizado en la literatura pedagógica que tiene como propósito el diseño y planificación de herramientas para los procesos de enseñanza y aprendizaje, centrándose en la delimitación de objetivos y la creación actividades útiles en la enseñanza de un tema. Dichos procesos de diseño son dirigidos, planificados e intencionalmente creados antes, durante o después del desarrollo de una tarea (Cajide, 1992).

Así pues, “las estrategias didácticas constituyen procesos de dirección educacional integrados por un conjunto o secuencia de acciones y actividades planificadas, organizadas, ejecutadas y controladas por el profesor” (Ortiz, 2003, pág. 67), lo cual remite a la elaboración de una proyección coherente de actividades consecutivas para alcanzar los objetivos preestablecidos en el momento de la enseñanza de un tema.

Las estrategias didácticas, desde una perspectiva actual, son herramientas por medio de las cuales el docente enseña y aprende del alumno, teniendo como objetivo un aprendizaje participativo, reflexivo y creativo. Es por esto que la estrategia no simplemente es un método o unos simples pasos para enseñar: es la forma en que los docentes y estudiantes optan por fortalecer los diferentes aprendizajes y habilidades desde variadas técnicas y actividades

Rodríguez (2007) hace un compendio de estrategias didácticas útiles para desarrollar la educación por competencias, de donde se tomarán específicamente tres herramientas que posibilitan la interacción entre el docente, los estudiantes y los saberes, hecho que potencializa

una educación integral desde el ámbito de las Ciencias Sociales: el debate, el juego de roles y la resolución de problemas.

El debate se basa en un intercambio de ideas de manera oral; en éste se realiza un discernimiento sobre un tema específico desde las diferentes posturas de los participantes en el mismo. El debate en el aula inicia con el diseño previo de preguntas por parte del profesor, las cuales serán resueltas por los estudiantes desde sus diferentes posturas y reflexiones producto de diversas consultas realizadas en el espacio de la clase; cada uno de los grupos tiene un tiempo delimitado para exponer sus planteamientos, los cuales, en su debido momento, serán contrarrestados por otro grupo de estudiantes que detractarán el planteamiento desde su respectiva postura. En esta actividad el profesor asume el papel de moderador y guía del proceso, incentivando a los estudiantes a la discusión y a la construcción de nuevo conocimiento. Los objetivos de esta actividad se centran en el desarrollo argumentativo y el pensamiento crítico del individuo (Rodríguez R. , 2007) para asumir posturas a favor o en contra de un planteamiento, proceso que significa una indagación consiente y con criterios definidos, lo que representa en el proceso de enseñanza y aprendizaje un desarrollo acertado en el desarrollo del pensamiento del estudiante.

Por su parte, el juego de roles se fundamenta en la representación de una situación real o hipotética, en la que los participantes asumen un papel dentro de la misma. También pueden intercambiar su papel para tener una perspectiva diferente de las formas de abordar un problema específico. Este proceso de aprendizaje, más allá de ser un acto de simple representación, es un método que exige al estudiante asumir una postura frente a un problema o una situación desde la simulación, poniendo en práctica su razonamiento y criterio. De esta forma, el estudiante, en un caso de la vida real, sabrá seguir los procesos por los cuales se llega a una solución justa y

coherente del mismo. El juego de roles según Rodríguez (2007) se puede realizar de dos formas: en primer lugar, se plantea el ejercicio desde el desarrollo de las destrezas comunicativas y va desde la actuación de un rol específico a partir de un guion hasta llegar a la espontaneidad y a la actuación natural del individuo frente a su situación. La segunda forma de desarrollar esta estrategia es a partir de los roles individuales, en donde se estructuran roles predeterminados, los cuales se componen de capacidades, limitaciones y objetivos, que son los condicionamientos para su ejercicio, brindando así una organización lógica de la situación hipotética y los roles, trascendiendo de la simple actuación. La actividad inicia con el planteamiento de la situación o contexto donde cada personaje posee una posición en la construcción de la misma; la estrategia debe ser previamente diseñada con el fin de construir un conocimiento específico. Las dos formas del juego de rol se enfocan en la enseñanza desde el aprendizaje significativo², lo cual fortalece en el estudiante la consideración de nuevos puntos de vista y la flexibilidad del pensamiento en la resolución de problemas mostrando la utilidad práctica de los conocimientos (Rodríguez R. , 2007). Los juegos de roles significan para el estudiante un desarrollo en sus procesos de pensamiento del orden superior, teniendo en cuenta que la jerarquización cognitiva de Benjamín Bloom (1956) destaca las habilidades de “evaluación”³ como las más altas del pensamiento, que son también fundamentales para el desarrollo de estrategias y soluciones de un problema real o hipotético.

² El aprendizaje significativo es la construcción de conocimiento desde las nociones o saberes que ya posee el individuo con información nueva. Esta teoría es propuesta por el pedagogo David Ausubel entre otros autores como Piaget, Kelly, etc. (Moreira M. , 1997).

³ Dentro de la habilidad de pensamiento de la “Evaluación” se encierran procesos cognitivos como: valorar, comparar, contrastar, concluir, criticar, decidir, interpretar, juzgar, justificar y ayudar. (Bloom, 1956)

Finalmente, la resolución de problemas, que se enmarca en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), es un proceso de investigación y reflexión fundamentado en la resolución de problemas reales o hipotéticos planteados por el profesor. Este tipo de enseñanza tiene como objetivo la adquisición de conocimientos y la aplicación de los mismos en problemas propuestos sin la necesidad de acudir a la lección magistral. Para el Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid (UPM) (2008), en el diseño e implementación de esta estrategia se deben tener en cuenta cinco aspectos: en primer lugar, están los conocimientos, que son aquellos que deben poseer previamente los estudiantes, los cuales probablemente sean suficientes para el inicio de la actividad, esto significa una socialización previa de saberes. Por otro lado, está la selección de los objetivos y las metas previas a la actividad, hacia dónde quiere llegar el problema y cuáles son los saberes que el estudiante va a aprender. Posteriormente, se debe escoger el tipo problema con el cual se va a trabajar el cual debe ser útil para la puesta en práctica de los conocimientos: debe ser complejo, sin llegar a extremos de dificultad que desmotiven al estudiante, todo lo contrario, debe llevar a la motivación del mismo en la búsqueda de una solución. Otro aspecto a tener en cuenta es la amplitud de la actividad, la cual debe ser suficiente para que los estudiantes generen nuevos cuestionamientos y nuevos planteamientos mientras resuelven el problema, sin llegar al exceso de amplitud, puesto que puede generar desmotivación, y ansiedad en los mismos. Por último, está la orientación, que es el papel del docente en la actividad; éste es partícipe del proceso como guía que establece las reglas de trabajo, asignando tiempos y roles a los estudiantes; también es consejero para los diferentes planteamientos. Morales y Landa (2004), citados por el Servicio de Innovación Educativa UPM, proponen el desarrollo del ABP en ocho fases:

1. Leer y analizar el escenario del problema

2. Realizar una lluvia de ideas
3. Hacer una lista con aquello que se conoce
4. Hacer una lista con aquello que no se conoce
5. Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema
6. Definir el problema
7. Obtener información
8. Presentar resultados (Servicio de innovación educativa, 2008, pág. 9)

La implementación de esta actividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje tiene como resultado la interacción del estudiante y sus conocimientos con diferentes contextos. Así mismo, se fortalecen los procesos de pensamiento crítico y creativo desde el planteamiento de estrategias por parte del estudiante en la resolución de problemas mediante de la investigación y el trabajo cooperativo (Rodríguez R. , 2007). Finalmente, la construcción de estrategias para la resolución de problemas por parte del estudiante asegura la apropiación de un tema y sus diferentes componentes, motivándolo al trabajo autónomo de manera individual o cooperativa, desligándose de la dependencia de la autoridad y teoría del profesor, construyendo un ambiente democrático de intercambio de ideas, fortaleciendo habilidades comunicativas, cognitivas y éticas.

Finalmente cabe también mencionar los cuestionarios de preguntas abiertas y de opinión como herramienta didáctica, los cuales muestran un panorama de los contextos en los que se hallan los estudiantes, haciendo evidentes sus diferentes puntos de vista, facilitando la comprensión de sus preferencias, creencias y estimaciones (García T. , 2003). Los cuestionarios son un método clásico en los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquiera de los contextos, ya sea educación media, básica o superior. Aunque un cuestionario puede llegar a ser el instrumento por excelencia para el ejercicio de la memorización y la herramienta más usual en la educación tradicional, es de gran importancia que su elaboración no se reduzca a la simple

evocación de conceptos, también debe ser un instrumento para la reflexión y la opinión, es por esto que se especifica y se recalca en el uso de cuestionarios de preguntas “abiertas y de opinión”, cuestionamientos que, en vez de obligar a la memorización, motiven a recordar y poner en práctica los saberes propuestos y desarrollados en el aula.

Como se ha descrito, el énfasis en el desarrollo del pensamiento -crítico- es un proceso de pensamiento prácticamente innato, el cual no es una idea o teoría implantada en los currículos escolares, una utopía pedagógica o un simple prototipo de estudiante; éste es un razonamiento que existe en la vida del individuo, en su cotidianidad, es aquel que hace que éste tenga un juicio de valor hacia sus preferencias y gustos, aquel que emite juicios de valor al momento de ir al supermercado y escoger un solo snack frente a cincuenta posibilidades, escoger una fruta y compararla con otras, ver las posibilidades de consecuencia al acatar o no una prohibición de los padres, ese es el pensamiento crítico, un proceso mental que debe ser ejercitado, no implantado, cambiando el contexto de la cotidianidad a un contexto académico, donde los procesos de enseñanza y aprendizaje se conviertan en procesos de construcción teórica desde los criterios, juicios de valor y adopción de posturas por parte del estudiante teniendo al profesor como guía y orientador. Es por esto que las anteriores estrategias didácticas son herramientas fundamentales en este acto de ejercicio mental, ya que ponen en práctica aquellas habilidades, como lo son la adopción de una postura, la comparación de elementos de estudio, el planteamiento de juicios de valor, la justificación de proposiciones y, evidentemente, la crítica, todo esto, en un contexto académico.

8. NECESIDAD DE DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA ESCUELA

Actualmente uno de los grandes avances de la humanidad es el alcance rápido de información gracias a los medios de comunicación como la televisión y el internet. Esto hace que la información sea masiva, lo que implica una gran facilidad al momento de su búsqueda y obtención sin importar factores de espacio o tiempo, mejorando así los procesos de conectividad e intercambio. Esta es en general la faceta positiva que traen consigo las tecnologías en la sociedad actual, ya sea en la cotidianidad o en ambientes académicos (Moreira M. A., 2009), una ventaja que facilita el desarrollo y la apropiación de saberes en procesos de enseñanza y aprendizaje.

Así como es relativamente sencillo acceder a información ilimitada, es igual de sencillo crear o promover información, por tanto, parte de ésta puede ser errada o manipulada por prejuicios basados en subjetividades o parcialidades de naturaleza política, económica, ideológica, entre otros, que confunden al usuario generando desinformación y posteriores afirmaciones sesgadas, todo esto, producto de la falta de herramientas para procesar información y una visión crítica de la misma por parte del individuo (Moreira M. A., 2009). Siendo así, la acumulación de información desde diversos medios ha intensificado la difusión masiva de la misma, lo cual muchas veces genera desinformación para el usuario (Martínez, 2011); esta situación incide en la percepción que el individuo tiene de la realidad, basada en la aceptación de la información sin ser analizada o tratada críticamente.

Es en este panorama en el que la escuela debe replantear sus métodos tradicionales y proponer nuevas formas de enseñanza, donde el individuo no sea simplemente un receptor de información, sino que analice y participe en la construcción de cada uno de los elementos que componen sus procesos de aprendizaje. Es de esta forma que se propone desarrollo del

pensamiento crítico como actividad fundamental para la formación de individuos con destrezas intelectuales útiles en su cotidianidad, adoptando aptitudes reflexivas y de igualdad frente a opiniones, ideas y aportes de otros por medio de la participación, el cuestionamiento y el análisis del conocimiento, competencias que responden a las necesidades intelectuales y sociales del mundo actual (Rodríguez M. d., 2011). Al respecto, la UNESCO, desde el año de 1996, invita a potenciar la comprensión y estimular el sentido crítico en los estudiantes para la búsqueda de una autonomía de juicio (Delors, 1996), competencias necesarias para la correcta interacción del individuo con su contexto.

Varios son los centros educativos que buscan implementar el pensamiento crítico, o mínimo, basan su modelo pedagógico en la necesidad de desarrollar estos procesos cognitivos, así lo afirma Boisvert (2004) en su texto a manera de introducción y nada más cercano a la realidad si se observan los estándares básicos del Ministerio de Educación Nacional, que plantean “la responsabilidad de promover una educación crítica, ética, tolerante con la diversidad, formando ciudadanos y ciudadanas capaces de razonar, debatir, producir, convivir y desarrollar al máximo su potencial creativo” (Ministerio de Educación Nacional, 2004, pág. 6); por esto, se puede deducir que este documento estatal propone este tipo de educación para todo su sistema educativo compuesto por las diferentes instituciones de carácter público y privado.

La creación de currículos y de estrategias de enseñanza basados en un aprendizaje de carácter crítico, se justifica y se fortalece desde los problemas visibles en la educación tales como la poca habilidad de pensamiento autónomo y el escaso desarrollo de otras capacidades de orden superior en los estudiantes, que son fundamentales y que demanda un mundo en constante crecimiento en lo que respecta la comunicación y el conocimiento; sumado a este panorama está la poca participación y construcción de ambientes democráticos de conocimiento, esto hace

referencia a la educación tradicional de reproducción de saberes e imitación, una educación carente de análisis y discusión (Pasek & Matos, 2011).

En diferentes estudios se han evidenciado las falencias que tienen los sistemas educativos en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes; por un lado, Paéz (2002) demuestra que no hay diferencias significativas entre opiniones por parte de estudiantes y profesores, conclusión que da a entender la uniformidad a la que se ven sujetos los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, Pasek y Matos (2011) aplican en estudiantes de educación de la UNESR una encuesta donde ponen a prueba la capacidades de evaluar, analizar, juzgar, explicar, describir, argumentar y demostrar de los estudiantes, las cuales, son habilidades básicas del pensamiento crítico (Sánchez, 2000), concluyendo que un 60% de estudiantes poseen limitaciones en estos procesos, porcentaje que demuestra un déficit de desarrollo de capacidades relacionadas con el pensamiento crítico.

Según Siegel (1985) apostar por el pensamiento crítico como modelo de enseñanza y aprendizaje es apostar por la independencia, la autonomía y autosuficiencia del educando, creando un ambiente democrático y de participación en el aula, desarrollando una confianza y una libre expresión del pensamiento del estudiante, transformando el conocimiento hasta tal punto de dominarlo a cabalidad, ya que previamente se ha realizado un procedimiento de análisis desde los diferentes enfoques posibles de la información y todo conocimiento que haga parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Pensamiento crítico

La taxonomía de los objetivos de la educación o “taxonomía de Bloom” es un esquema en el cual el pedagogo Benjamín Bloom (1956) establece por niveles jerárquicos las habilidades cognitivas que desarrolla el individuo, que va del más básico, que es el “conocimiento”, relacionado con los procesos memorísticos, hasta la “evaluación”, que tiene que ver con la

formulación de juicios de valor y reflexión hacia objetos de estudio, exponiendo y sustentando sus razones desde criterios establecidos según los objetivos de la clase (Bloom, 1956) y es en esta última habilidad cognitiva donde el pensamiento crítico hace parte fundamental de estos procesos de juicio, reflexión y comparación.

El pensamiento crítico es un proceso cognitivo en el que el individuo caracteriza, define y realiza juicios sobre un objeto de estudio, siendo independiente de las interpretaciones que se hayan realizado anteriormente, recolectando información de diferentes puntos de vista y eliminando otras por medio de sus propios juicios de valor, de esta forma, se generan resultados y análisis nuevos dentro de los estándares intelectuales (Paul & Elder, 2003). Estos procesos de pensamiento crítico son, de una u otra forma, acciones de autonomía en los campos del conocimiento, donde el individuo es libre de elegir y descartar, de esta forma, el trabajo autónomo es sumamente importante para esta habilidad del pensamiento.

Cabe resaltar que los estudios sobre el pensamiento crítico se basan en hipótesis que hablan sobre la manipulación de la información y el conocimiento por subjetividades hegemónicas, por esto, el conocimiento que nace de supuestas imparcialidades científicas puede tener ciertas cargas ideológicas, las cuales nublan la veracidad de los objetos de estudio, funcionando como un simple componente de dominación y poder.

Siendo la escuela, el estamento fundamental para el acercamiento del ser al conocimiento, es de gran importancia estudiar lo que se enseña y cómo se enseña, por esto, en los estudios del pensamiento crítico se hace una invitación a hacer a un lado las metodologías tradicionales de enseñanza, las cuales se basan en la reproducción y acumulación de conocimientos, abriendo paso a la disertación del conocimiento, a su crítica y análisis desde los diferentes puntos de vista, procurando identificar y superar aquellas barreras ideológicas o de intereses de poder y dominio que los prejuicios o sesgos crean sobre la información.

Para los profesores Richard Paul y Linda Elder, el pensamiento crítico es el modo de pensar y analizar cualquier tema, contenido o problema de manera profunda y minuciosa, donde el individuo, al apoderarse de las estructuras que componen el objeto de estudio, hace juicios de valor y reflexiones sobre las mismas. Es por esto que, al ejercitar el pensamiento crítico en el individuo, se tiene como resultado las siguientes habilidades útiles en los procesos de enseñanza y aprendizaje:

- Formular problemas y preguntas vitales, con claridad y precisión.
- Acumular y evalúa información relevante y usa ideas abstractas para interpretar esa información efectivamente.
- Llegar a conclusiones y soluciones, probándolas con criterios y estándares relevantes.
- Pensar con una mente abierta dentro de los sistemas alternos de pensamiento; reconoce y evalúa, según es necesario, los supuestos, implicaciones y consecuencias prácticas al idear soluciones a problemas complejos. (Paul & Elder, 2003, pág. 4).

De esta forma, se refleja que el pensamiento crítico es un proceso autónomo y auto dirigido, el cual se basa en la aceptación y el análisis de los diferentes puntos de vista, construyendo un concepto propio hacia el objeto de estudio, desarrollando medios y herramientas para la solución de problemas. Por otro lado, según los mismos autores, por medio de esta práctica cognitiva, se superarían egocentrismos y socio centrismos naturales del ser humano los cuales han pasado de generación en generación en una sociedad de mayor competitividad.

Para Eugene Meehan (1975) el pensamiento crítico va más allá de una forma de estudiar el pensamiento, como lo haría la misma lógica, la cual se encarga del estudio de los principios de la demostración y la inferencia básica. El pensamiento crítico busca que el individuo aprenda a aceptar o rechazar un postulado que diga alguien o uno mismo; claro está, que existen fundamentos con los cuales se construye el pensamiento crítico haciendo una similitud con la

misma lógica. Desde la perspectiva de este autor, el pensamiento crítico es una herramienta innata del individuo, y para constatarlo pone como ejemplo la capacidad de los estudiantes, los cuales tienen posibilidad de pensar de manera sistemática y crítica hacia campos de su interés (automóviles, música, miembros del sexo opuesto, deportes, etc.); el problema radica en los sistemas educativos, los cuales no fomentan este tipo de pensamiento, o mejor aún, no lo re-direccionan hacia el “trabajo escolar”, en pocas palabras, hay una gran separación entre el pensamiento y la vida cotidiana con la actividad escolar (Meehan, 1975).

Una de las metas del pensamiento crítico es la modificación de la conducta del individuo hacia sus procesos cognitivos, los cuales parten de la simple reproducción de información, pasando a un pensamiento en el cual el ser se vuelve independiente en sus procesos de aprendizaje, adquiriendo la habilidad de pensar por sí mismo y de realizar actividades escolares a su ritmo de manera independiente, en pocas palabras, lograr autonomía en sus procesos cognitivos. Para que esto sea posible “el sistema educativo, en su conjunto, debe atender a todos los diversos aspectos del aprendizaje: la motivación, el desarrollo de actitudes, hábitos de trabajo, desarrollo de técnicas sociales y la capacidad de trabajar con otros, así como la capacidad intelectual” (Meehan, 1975, pág. 13).

Para el desarrollo del pensamiento, el individuo, por su parte, debe desarrollar ciertas habilidades, las cuales fortalecerán su pensamiento crítico en cualquiera que sea su ambiente, mejorando su situación vital (calidad de vida), partiendo de la base de que la razón del pensamiento crítico es “enfrentarse al ambiente” empleando los dotes naturales del ser y de la misma naturaleza, generando las propias herramientas para la solución de problemas (Meehan, 1975).

Finalmente, el pensamiento crítico se ocupa de evaluar la calidad de los instrumentos que se van a utilizar para su desarrollo, para lo cual el referido autor propone:

1. Anticiparse a los hechos que están por suceder en tal forma que puedan adaptar sus conductas a ellos, cuando estos aparezcan.
2. Controlar los sucesos del medio en tal forma que satisfagan sus necesidades propias y sus propósitos.
3. Escoger entre estos sucesos las alternativas del medio con las cuales se puedan crear cambios en el mundo, por medio de sus capacidades. (Meehan, 1975, pág. 15)

De esta forma, podemos concluir que el pensamiento crítico es una herramienta fundamental en la enseñanza y el aprendizaje, la cual es necesaria para la disertación de un tema u objeto de estudio, profundizando en éstos desde diferentes puntos de vista, aceptando o rechazando postulados y sosteniendo una conclusión o una hipótesis clara e imparcial.

Por otro lado, se hace un llamado a las escuelas para permitir y desarrollar este tipo de proceso de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta que métodos tradicionales han demostrado que no son eficientes y difícilmente motivan al estudiante al trabajo autónomo y participativo, de esta forma, se cohibe a aquel ser crítico que debería ser eficiente y bien preparado para la resolución de los problemas de la vida cotidiana. Desafortunadamente, los sistemas educativos tradicionales crean un gran distanciamiento de la vida del individuo con las actividades escolares (Meehan, 1975), esto quiere decir que la escuela no toma en cuenta la experiencia y el quehacer diario del estudiante fuera de las aulas de clase; esto debería tener un cambio en los sistemas educativos, los cuales no son ajenos al contexto, puesto que un currículo bien pensado, en un principio, debe plantearse desde un contexto, desde las necesidades de los educandos y su entorno, por esto, el conocimiento, las temáticas y los objetos de estudio, no están exentos de construirse teóricamente desde los preconceptos de los estudiantes.

Según se reconoce hasta ahora, el pensamiento crítico implica un proceso generado a través de estrategias que articulan el quehacer docente con la acción del estudiante (Boisvert, 2004); esto se centra en la relación entre el estudiante y su contexto y cómo éste es analizado desde el aula, entendiendo al individuo como agente transformador de su realidad y no un simple objeto inmerso en un sistema ya establecido.

El papel de la escuela en esta compleja tarea es fundamental, ya que es de gran importancia desarrollar el pensamiento crítico desde temprana edad para fortalecer las habilidades de pensamiento, de esta forma, los conocimientos que el individuo obtiene son analizados y puestos en juicio para la comprobación de su veracidad o su funcionalidad; es así que el propio conocimiento se construye y se enriquece por medio de los diferentes puntos de vista recogidos, así, el conocimiento no simplemente queda en la memoria del individuo como un dato más en la infinidad de la circulante información (Jusino, 2004). De esta forma, desde la infancia, el individuo reflexiona ante su pensamiento y sus saberes, cuestionándose a sí mismo sobre la veracidad de la información que posee, desde las fuentes que consulta hasta sus propias conclusiones, realizando juicios de valor, lo cual significaría una clasificación correcta de información, teniendo como resultado un conocimiento libre de falsedades y de prejuicios de cualquier naturaleza o subjetividades, fortaleciendo aún más sus procesos autónomos de aprendizaje.

Es así como los mismos procesos de enseñanza y aprendizaje se vuelven ejemplo de aquellos ambientes democráticos que construyen sociedades justas y equitativas, desde aquel proceso de pensamiento, el cual se construye desde la tolerancia y la construcción cooperativa del saber, razón que refuerza la necesidad de desarrollar el pensamiento crítico como proceso cognitivo.

Estrategias para desarrollar el pensamiento Crítico

Son diversos los planes de estudio que apuntan hacia el desarrollo del pensamiento crítico de sus estudiantes; el Ministerio de Educación Nacional propone en sus Estándares Básicos Curriculares el desarrollo de este proceso cognitivo. Estas propuestas se justifican desde la preparación de individuos para los retos del siglo XXI que se caracteriza por la masificación de la información y su fácil asequibilidad; esto significa que la persona debe poseer habilidades de pensamiento que clasifiquen las afirmaciones de dichos medios, adoptando posturas críticas frente a su veracidad y valor bibliográfico.

Es por esto que, desde la perspectiva de la ejercitación del pensamiento crítico, se apunta hacia la formación de individuos pensantes y autónomos frente a la resolución de problemas y la toma de decisiones, individuos críticos ante los contenidos de los procesos de enseñanza y aprendizaje y su contexto, constructores de conocimiento y detractores de información sesgada y/o parcializada. Es de esta forma que el pensamiento crítico ha sido foco de diferentes autores pedagógicos para su desarrollo en el aula. A continuación, se hará mención de tres pedagogos que han diseñado estrategias para el desarrollo de este tipo de pensamiento en el aula de clase, y con los cuales, este trabajo basa su propia estrategia didáctica en la enseñanza de las Ciencias Sociales utilizando como herramienta la ficción desde el cómic, el cine y la televisión.

En primer lugar encontramos a Jacques Boisvert (2004), quien plantea un diseño de clase para el ejercicio de las habilidades del pensamiento crítico desde modelos cognitivistas en la educación, en la búsqueda de la asimilación de conocimientos y la toma de decisiones y juicios de valor por parte de los educandos. Boisvert divide el proceso del aprendizaje del pensamiento crítico en cinco etapas:

1. Elegir las dimensiones del pensamiento crítico
2. Describir las dimensiones

3. Organizar un ambiente propicio para la formación del pensamiento crítico
4. Planificar la enseñanza de las dimensiones
5. Evaluar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de las dimensiones

Las dimensiones del pensamiento crítico, según el autor, se dividen en: habilidades o capacidades, procesos o estrategias y disposición y actitudes. Según este planteamiento, no es posible integrar la enseñanza de la totalidad de las dimensiones en una sola sesión, por esto recomienda seleccionar una cantidad limitada para mayor productividad en el ejercicio del pensamiento. Es por esto que, una vez definida la dimensión que se quiere desarrollar, en la primera etapa según Boisvert, el docente debe tener en cuenta que la dimensión escogida se puede aplicar en la vida cotidiana, se puede integrar desde una perspectiva interdisciplinar, posibilita el desarrollo de operaciones complejas y, por medio de ésta, se dominan diversas tareas.

La segunda etapa se basa en la descripción de las dimensiones; esto significa que el docente debe tener claro el uso de las mismas frente al conocimiento, para lo que debe proponer los objetivos para su proceso de enseñanza. Dichos objetivos deben tener como base el desarrollo de las capacidades de evaluación y credibilidad de fuentes, análisis de argumentos, adopción de posturas y resolución correcta de problemas por parte del estudiante.

La tercera etapa tiene como propósito la preparación del ambiente propicio para la formación del pensamiento crítico, lo que lleva a la construcción y apropiación de un contexto. En este punto se deben adecuar tanto las actitudes como los saberes que se van a explorar. En primer lugar, el ambiente debe ser del tipo democrático, de participación y reflexión ante el conocimiento, un ambiente propicio para desarrollar las habilidades del pensamiento crítico. Por otro lado, ya deben estar identificados y ser del conocimiento de los actores del proceso de

enseñanza y aprendizaje los temas y los objetivos de la sesión de clase. Por último, el docente debe tener ya establecidas las estrategias didácticas que va a poner en acción en el proceso.

La cuarta etapa se basa en la aplicación de las dimensiones elegidas con base en el tema propuesto. Aquí se pone en funcionamiento la dimensión que se ha escogido en el momento de tratar un tema específico, el ejercicio consta de seis pasos:

1. Introducción a una operación del pensamiento: se dan conocer las características de alguna de las capacidades mencionadas en la etapa dos y cómo el tema que se ha propuesto será tratado con la misma.
2. Se pone en práctica la capacidad del pensamiento escogida desde el tema propuesto de manera guiada.
3. Se pone en práctica la capacidad del pensamiento de manera autónoma.
4. Se hace una transferencia del contexto inicial a otro.
5. Se pone en práctica la capacidad del pensamiento desde el nuevo contexto de manera guiada.
6. Puesta en práctica de la capacidad del pensamiento desde el nuevo contexto de manera guiada.

La quinta y última etapa tiene como fin la evaluación de los saberes, lo que para el docente significa conocer los resultados de su labor de enseñanza y lo que significó para el estudiante su proceso de aprendizaje. Para esto, el autor recomienda realizar pruebas escritas con preguntas objetivas, donde el estudiante resuelva problemas o tareas desde su punto de vista, desarrollando propuestas o respuestas personales en la búsqueda de una solución.

Para el autor, el diseño de una estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico debe contener el contexto, en el cual se debe tener en cuenta el nivel de enseñanza, los objetivos

propuestos y el material pedagógico, y el desarrollo, en el que se plantea la introducción al tema, su ejecución, la reflexión y por último la aplicación y su respectiva evaluación.

La segunda pedagoga que plantea estrategias para el desarrollo de pensamiento crítico es Maureen Prestley (1996), quien, desde una mira menos compleja y teórica que la anterior, propone una estrategia ligada a la práctica con el conocimiento ya integrando las capacidades que componen el pensamiento crítico. Desde lo básico, Prestley inicia con el reconocimiento sensorial del elemento de estudio, ya sea desde la visualización, escucha, olfato, tacto o gusto; el individuo debe reconocer y percibir el objeto y guardar su información desde el estímulo. Este tipo de conocimiento, según la autora, es un modelo que se antepone a los procesos de reconocimiento tradicionales como el dictado y la exposición.

El segundo paso, posterior a la observación y discriminación del objeto de estudio, es comparar, categorizar y clasificar, momento en el cual el estudiante ya realiza procesos cognitivos de manera ordenada, dándole utilidad al conocimiento. A continuación se busca que, por medio de cuestionamientos, el estudiante utilice el conocimiento de manera práctica, que halle una utilidad al saber ya que “cuantas más oportunidades tenga el alumno de utilizar la información que recibe, mayores serán las probabilidades de que la almacene en la memoria y la localice con facilidad” (Priestley, 1996, pág. 19).

Al iniciar estos procesos de utilización de información, el estudiante espontáneamente va adquiriendo destrezas gracias a la manipulación y codificación del conocimiento, de esta forma, el estudiante no simplemente se queda con una definición y caracterización del conocimiento, sino que además analiza la información por medio de cuestionamientos, distinciones y comparaciones, diferencia lo importante y lo que no lo es. Con base en este tipo de inferencias, se espera que el estudiante poco a poco realice actividades de pensamiento tales como entender

afirmaciones, identificar causas y efectos, generalizar, hacer predicciones, identificar hipótesis e identificar puntos de vista.

Un ejemplo sencillo propuesto por Priestley de una actividad donde se ponen a prueba las habilidades hasta aquí mencionadas es “darles a conocer a los estudiantes el título de la historia que van a leer, podemos pedirles que piensen de qué creen que se va a tratar o podemos pedirles, mientras están leyendo que piensen o predigan lo que pasará después” (Priestley, 1996).

Estos procesos que se han descrito son el ejercicio con el cual se incentiva al estudiante a utilizar el conocimiento, a no dejarlo en la simple memoria. Y es aquí donde todas aquellas habilidades que el individuo ha ejercitado se ponen en práctica, esta es la etapa de resolución de problemas. En este punto, los estudiantes deben ir más allá de la simple asimilación, darle un sentido al conocimiento, darle un significado que genere grandes probabilidades de que el conocimiento quede registrado en la memoria a largo plazo para aplicarlo en nuevas situaciones. Para solucionar un problema planteado, Priestley propone, a modo de pasos, determinar qué se necesita, diseñar estrategias, seleccionar información relevante, establecer una meta, identificar datos necesarios, desarrollar un plan, buscar relaciones, detectar similitudes y diferencias, buscar soluciones alternativas, proporcionar pruebas y justificaciones, contar con un repertorio opcional de estrategias y evaluar resultados. De esta manera, se propone un orden para la resolución de un problema propuesto en clase, lo cual trae consigo los diversos tipos de razonamiento. Es de esta forma que la autora plantea una estrategia ligada al procesamiento de información del individuo, dando un sentido al conocimiento y una función en procesos de resolución de problemas. El anterior planteamiento es aplicable para cualquiera de los conocimientos que hacen parte de los currículos escolares, cumpliendo el objetivo de desarrollar el pensamiento crítico en los educandos.

Por último, el pedagogo Ariel Felix Campirán (2000) propone como estrategia didáctica a modo de retroalimentación, la implementación de bitácoras COL (Comprensión Ordenada del Lenguaje), la cual se define como una recolección de información a manera de diario de campo que tiene como finalidad desarrollar, perfecciona y afinar habilidades y actitudes en el estudiante. Esta se divide en tres niveles de comprensión del conocimiento, los cuales se componen de tres preguntas respectivamente:

- El primer nivel sugiere las siguientes preguntas: ¿qué pasó? ¿qué entendí? ¿qué sentí?
- En el siguiente nivel están: ¿qué propongo? ¿qué invento?
- En el último nivel se encuentra: ¿qué quiero lograr? ¿qué utilidad tiene?

La bitácora COL se realiza con el fin de hacer un proceso de repetición y memoria basado en actos de reflexión más no de acumulación de conocimiento. A modo de bitácora, esta estrategia didáctica es una actividad que se repite diariamente posterior al proceso de aprendizaje, de esta forma, se hace un repaso a lo aprendido fortaleciendo actitudes metacognitivas⁴, de autogestión y autorresponsabilidad en la organización de ideas.

Según Campirán (2000) la funcionalidad de esta estrategia se evidencia por medio de dos aspectos: el manejo de la información y la repetición. En relación con el primero, el manejo de la información, se asume que las preguntas que se presentan en la bitácora tienen una justificación, en el caso de ¿qué pasó?, se hace evidente el reconocimiento de la información que se origina del exterior del individuo, esto implica la identificación de un panorama general de los hechos por los cuales se ha recolectado la información, ya sea desde la visualización de un video, la exposición magistral de un tema por parte de un profesor o un compañero, entre otros factores.

⁴La metacognición es el conocimiento del conocimiento. Es la capacidad del individuo de reconocer cómo se hizo un proceso cognitivo anteriormente para volverlo a aplicar en futuras experiencias, tomando como indicio los aspectos motivacionales que intervinieron en éste, ya sean sensaciones o sentimientos.

La pregunta ¿qué sentí? tiene que ver con la información interna, en las sensaciones y sentimientos que el individuo tiene hacia el conocimiento adquirido. La interiorización del conocimiento es de gran valor en los procesos cognitivos puesto que el individuo ya no es un simple receptor ajeno a los saberes, ahora hace parte de ellos desde procesos de motivación. Por último, el ¿qué aprendí? es el repaso interno del conocimiento ya asimilado desde lo externo y lo interno, es el momento en que el individuo acepta su conocimiento y reconoce qué quedó del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En relación con el segundo aspecto, la repetición, tiene que ver con la constancia y el rigor con el que se elaboran las bitácoras, cómo se realiza este ejercicio una y otra vez para que sea de gran valor en el proceso aprendizaje. Si bien, el término “repetición” utilizado en contextos pedagógicos puede remontar al lector a la educación tradicional, donde el estudiante memoriza y repite el conocimiento que un profesor imparte sin darle sentido alguno, en este caso, la repetición es una actividad con un significado, el de rectificar y reflexionar sobre el conocimiento aprendido en una sesión, de esta forma se posibilita la realización día tras día de un mejor proceso de abstracción del conocimiento. Finalmente, el objetivo de la bitácora COL es el de hacer memoria desde las motivaciones y reflexiones de aquellos aprendizajes vistos en una sesión, con esto, el estudiante es autorreflexivo y consiente de su proceso de aprendizaje, realizando así un historial de su conocimiento para posteriormente ponerlo en práctica en un nuevo contexto.

Respecto al pensamiento crítico, las preguntas del segundo y tercer nivel, ¿qué propongo? y ¿qué utilidad tiene? son las que caracterizan a la bitácora como una herramienta para el desarrollo de este proceso cognitivo; la primera pregunta hace un llamado a la creatividad del estudiante, a su criterio como individuo pensante y reflexivo, a su capacidad de proponer alternativas de uso con su conocimiento o como mejorarlo; la segunda cuestiona al estudiante sobre saber y conocer

la utilidad del conocimiento en diferentes contextos; el hecho de realizar un proceso de traslado entre contextos implica una autocorrección de procedimientos por parte del individuo, donde se realizan juicios de valor, haciendo visible la utilidad o no de los procesos realizados anteriormente.

Con base en los planteamientos identificados anteriormente por los autores, los cuales presentan diversas formas de fortalecimiento, desarrollo y ejercicio del pensamiento crítico, se propondrá a continuación una estrategia que reúna algunos de estos aspectos para su aplicación en el aula con base en uso de obras de ficción para la enseñanza de diversos saberes en las Ciencias Sociales.

9. USO DE LA FICCIÓN EN EL AULA: CÓMIC Y OBRAS AUDIOVISUALES

Es bien sabido que el lenguaje visual tiene un mayor impacto en los estudiantes por su relación directa con los objetos referidos. Este tipo de lenguaje posibilita una conexión más cercana entre el lector y el texto, hecho que garantiza mayor atención y motivación por parte del lector-estudiante en los procesos de comprensión. Debido a esto, posicionar el lenguaje visual en un contexto escolar que se presenta renuente a la lectura potencializa los procesos de aprendizaje en la medida en que el texto se convierte al mismo tiempo en motivador y generador de conocimiento.

El cómic y el cine comparten, además de su carácter visual, el hecho de articularse como textos de ficción, lo cual es pertinente para este trabajo fomentar su uso en los estudios de la Ciencias Sociales como herramienta para la creación de didácticas que más allá de exponer un tema, motiven al estudiante en sus procesos de aprendizaje.

Ficción

La ficción según la Real Academia de la Lengua Española es la acción o efecto de fingir o la invención de un objeto (RAE, 2014), esto significa que es la simulación de una realidad inventada proveniente de la imaginación de un autor. Puesto en un contexto, la ficción es una clase de obra literaria, cinematográfica o de cómic, en la cual intervienen personajes y sucesos imaginarios. La construcción el término “ficción” ha pasado por diversas discusiones a través del tiempo, iniciando desde la edad antigua, donde la ficción era considerada como una “mentira” hasta llegar a la actualidad, donde se considera como una “posible realidad”.

Desde el mundo antiguo, algunos sofistas han igualado la “ficción” con el término “mentira”; siendo para ellos una innecesaria creación del hombre que distorsiona al individuo de lo que en verdad es importante, lo real. Eso aseguraba Platón, condenando a aquellos poetas que representaban la historia mediante canciones y poemas haciendo uso de recursos fantásticos;

Platón aseguraba en la República: “todos los poetas, empezando por Homero, son imitadores de imágenes de virtud o de aquellas otras cosas sobre las que componen; y que en cuanto a la verdad, no la alcanzan” (Platón)

Dichas aseveraciones tenían un blanco específico: Homero, aquel autor que dio luz a una de las obras más importantes para la narrativa épica de ficción. Platón aseguraba que la distorsión de la realidad era la causa de diversos males, trayendo a relación su célebre mito de la caverna, donde se condena a aquel que quiere saber y demostrar la verdad, mientras los otros prefieren seguir en la mentira del mundo subterráneo. Platón hace un llamado a la sociedad ateniense en su obra La República, para que aquellos imitadores de la realidad, aquellos artistas, sean condenados por influir a las futuras generaciones.

De esta forma, Aristóteles toma partido en esta serie de afirmaciones, acuñado el término “mímesis”. la mímesis se entiende como la representación, o siguiendo el concepto clásico del término “imitación” de la naturaleza, con esto, el hombre mediante las artes recrea la naturaleza desde diversas situaciones a través la pintura, la escultura o el teatro, siendo esta la finalidad del arte mismo (Martín, 2005). De esta forma, separaría el concepto de “ficción” de “mentira”.

Haciendo contrapeso a la postura platónica de referirse como “mentirosos” a aquellos poetas que representaban la realidad, Aristóteles veía que no era trabajo del artista hacer historia y no era trabajo del historiador escribir en prosa, por eso no había razón alguna para referirse a la poesía como una mentira. Aunque, otra posición importante de Aristóteles vendría a ser que la ficción no simplemente era un invento literario, ya que esta seguía siendo fiel a la verdad, aunque esta va más allá.

“resulta claro no ser oficio del poeta el contar las cosas como sucedieron sino cual desearíamos hubieran sucedido, y tratar lo posible según verosimilitud o necesidad. Que, en efecto, no está la diferencia entre poeta e historiador en que el uno escriba con métrica

y el otro sin ella. . . empero diferenciarse en que el uno dice las cosas tal como pasaron y el otro cual ojalá hubieran pasado. Y por este motivo la poesía es más filosófica y esforzada empresa que la historia, ya que la poesía trata sobre todo de lo universal, y la historia, por el contrario, de lo singular. (Aristóteles)

De aquí, se puede afirmar que la ficción desde el mundo antiguo, es ciertamente una representación de lo real, ya que se tiene en cuenta los contextos históricos, ahora bien, su desarrollo no es fiel al mismo, ya que desde lo fantástico se logra enriquecer la historia, que para Aristóteles y su concepto de mimesis, son representaciones que de una u otra forma, llegarían a perfeccionar lo que se llamaría real, llegando a su esencia misma, trascendiendo lo útil, lo verdadero o lo simplemente teórico.

Durante la edad media, el concepto no supera lo aristotélico y lo platónico, aunque en su marcha, el concepto cada vez va adoptando más defensas a su existencia, separando cada vez más la brecha con el término de “mentira”, dejando a un lado las condenas que se les podía hacer a aquellos poetas y artistas. Un ejemplo de ellos fue San Agustín, que afirma que el arte tiene su manera de mostrar la realidad.

La defensa de San Agustín no se aleja a la de Aristóteles, donde la ficción no debía ser tratada como una mentira, si no como una representación de la realidad para el deleite y la reflexión del espectador. En su obra filosófica “Soliloquios” aborda el tema desde la definición y el deber ser de la mentira y lo falso, afirmando que la mentira o lo falaz tiene el fin único de engañar y disociar, generando conflicto y confusión, algo que de una u otra forma, iría en contravía de los dictámenes de Dios, en el cual basaba sus obras y sus procesos de razonamiento filosófico. Pero en defensa de la ficción, el proponía lo siguiente:

“porque todo el que es falaz quiere engañar, pero no todos los que mienten pretenden engañar, pues las farsas y las comedias y muchos poemas contienen mentiras o ficciones,

imaginadas para deleite, no para engaño, y así también las chanzas están entreveradas de mentira” (Hipona S. A.)

En el mismo libro, un capítulo más adelante titulado “como algunas cosas son verdaderas en cuanto a falsas”, el autor continua su defensa hacia la ficción, pero esta vez en las diferentes artes más allá de la literatura y la poesía, extendiéndose a las artes pictóricas y el teatro, haciendo una comparación entre las ficciones que presenta cada una, manifestando que la realidad en la que se haya el artista es basada en la necesidad de representar y aflorar su imaginación para llevar a cabo esta acción.

“Porque una cosa es ser falso y otra no poder ser verdadero. Y así, aquellas obras de los hombres, como las comedias y tragedias o las farsas y ficciones de este género, podemos unir las o las obras de los pintores y demás clases de arte. Porque tan imposible es que sea verdadero un hombre pintado, aunque propenda a remedar al ser humano, como aquellas ficciones escritas en los libros de los cómicos.” (Hipona S. A.)

Por otro lado, en su libro sobre moral “contra la mentira”, San Agustín procede a hacer una reflexión sobre la mentira en general y como esta se divide en diferentes clases, una de ellas es la mentira maliciosa, que es de naturaleza destructiva y por la cual dios debe intervenir con su ley divina. Por otro lado están las que no hacen daño, y que ni siquiera deben ser tomadas como una mentira, si no como algo que simplemente no es real, pero que trae consigo un significado basado en la realidad y el deber ser de esta.

Dichas “mentiras” pueden ser representadas por medio de las ficciones con las que se conciben las fabulas, donde seres no humanos interactúan entre ellas, sumergiéndose en diversas situaciones que conllevan a una enseñanza o una reflexión de vida.

“Por este género de ficción, los hombres atribuyeron hechos y dichos humanos a los animales irracionales y a las cosas, que carecen de sentido, para que, por medio de esas

narraciones ficticias, pero muy significativas, intimasen lo que querían con mayor autoridad (...) pretendiendo, por medio de una ficción, no por medio de una mentira, que es llegar a una significación veraz.” (Hipona S. A.)

Una de las más importantes defensas a la ficción la llevó acabo Sir Philip Sidney en su “apología para la poesía”, la cual nace con las fuertes críticas que realiza el también nombrado escritor de la época Stephen Gosson hacia la ficción y la poesía, exaltaba la literatura puritana de la Inglaterra isabelina. Sidney, también basa su defensa en las críticas que realiza Platón desde la edad antigua, el cual en sus compilaciones, hace referencia a la poesía y a la ficción como un sinfín de mentiras.

The poet, he nothing affirms, and therefore never lieth. For, as I take it, to lie is to affirm that to be true which is false. . . . But the poet (as I said before) never affirmeth.

The poet never maketh any circles about your imagination, to conjure you to believe for true what he writes. . . . And therefore, though he recount things not true, yet because he telleth them not for true, he lieth not. (Sidney, 1831)

Con esto, el autor sugiere que la ficción no es una afirmación, por ende, no es una verdad. Por esto, es cierto que la ficción es simplemente la creación de una realidad, pero no es una afirmación la cual se deba tomar como verdad, es simplemente la creación literaria de un artista.

La literatura mantiene su libertad de expresión ante la realidad, cuestionándola y oponiéndose; esto lo afirma Erna Von Der Walder en su análisis sobre las ficciones de Jorge Luis Borges basada en su obra “otras inquisiciones”, afirmando que son muchas las formas en que hacen ficciones, las cuales pueden ser criticadas ya que se alejan de la realidad, o aceptadas como simplemente una clase de literatura para el disfrute del receptor, pero ¿qué es una ficción? Son narraciones sobre espacios, personajes y eventos que tal vez no existan, y que simplemente son construcciones desde la imaginación, aunque para Borges, la ficción hace parte de la realidad, ya

que de una u otra forma, el hombre no puede categorizar la infinidad del universo, no hay muchas palabras que identifiquen cierto objeto, situación o hecho en el tiempo o el espacio, por esto, es evidente que la ficción nutre su identidad con la realidad. (Walder, 1986)

Por esto, la literatura goza de aquel privilegio de crear mundos, o simplemente, ordenar lo que existe o no existe, pero algo es cierto, las llamadas ficciones surgen de contextos, esto significa que gozan de identidad frente a la realidad del autor, están frente a la coyuntura social, política, económica o cultural, por esto, tal vez, las ficciones surjan como representación a estas.

Aunque esta posición de Borges va más centrada a aquellos mundos metafísicos de los sueños o relaciones entre repeticiones temporales de acontecimientos explorando nuevas opciones, haciendo objeción a que estos eventos, tal vez no son percibidos por los sentidos, y por esto no hacen parte del pensamiento de “realidad” para la persona común, pero, que tal vez la literatura si pueda representar fácilmente, mostrando algunos indicios o mejor aún, partiendo de la supuesta realidad que conocemos.

De esta forma, se puede sostener que la ficción es la extensión de la realidad y no un invento sacado de la nada, por esto, Borges trata de arbitrar a la humanidad por parcelar el universo de manera enciclopédica sin estimar lo infinito que podría ser este ya que ningún hombre, jamás, ha avistado los límites o el simple horizonte del universo, y simplemente, especulando sobre lo que no se alcanza a ver. “Aunque fuéramos capaces de conocer lo que es la realidad, sería imposible describirla mediante el lenguaje.” (Walder, 1986)

Esta afirmación que hace Borges, hace referencia que no todo en el universo es conocido, y por más lenguaje que exista, por más caracteres que posea a nivel mundial, no es suficiente esto para parcelar, describir o más aún, nombrar la totalidad de la realidad, por esto, con el lenguaje literario se hacen visibles o simplemente hacen acto de presencia algunos objetos de esta, desconocidos para el hombre. De esta forma, la ficción para Borges vendría siendo una extensión

de la realidad, más allá de la simple imaginación, es materializar algo desconocido en algo existente y compatible con la misma realidad.

En conclusión, la ficción es un género dentro de la literatura, que muestra una forma diferente de ver el mundo, respetando y enriqueciéndose de la realidad.

Siendo criticada desde tiempos antiguos como símbolo de falsedad innecesaria, la ficción, con base a diversas apologías como las de Aristóteles y San Agustín, las cuales delimitan el termino de mentira con la creación artística de ficciones como representación, Sídney y su crítica a la literatura puritana de la Inglaterra isabelina, y Borges con su idealización de la ficción como realidad imperceptible, han ido construyendo la consolidación de una definición profunda de esta clase de literatura.

De esta forma, Probablemente la ficción sea una forma de abrir la imaginación a nuevos mundos por medio del lenguaje literario, siguiendo a Borges, un universo no explorado en su totalidad, pero existente; siendo esta última afirmación un poco idealista, la hipótesis de Aristóteles llega a ser más objetiva, ya que para él, la poesía (ficción), es la representación de una realidad pero diferente, donde no debe ser juzgada la labor del artista, la cual simplemente es una expresión artística, sin dejar de tener contenido o indicios de lo real; por esto, se debe tener en cuenta que las ficciones no son afirmaciones, por ende, no deben estar sujetas a juicios de verdad o falsedad pero si, pueden ser analizadas como representación de lo real.

El Cómic

Uno de los medios en los cuales se hace presente la ficción es el cómic, aquel que a finales del siglo XIX vio la luz mediante la prensa común, enviando mensajes de crítica hacia los diferentes problemas por los cuales pasaba la sociedad. Con el nombre de “fumies”, la historieta se albergaba en los diarios matutinos de los Estados Unidos con el fin de transmitir una información de manera llamativa, por medio de imágenes y cierto sentido del humor, de manera sintética pero reflexiva cumpliendo el objetivo de llegar las clases populares del país, donde mayoritariamente se encontraban inmigrantes (Molina E. B., 2006). Siendo así, el cómic cumplió una función social durante el siglo XX como una nueva forma de presentar información, y es de este modo que el mismo medio también puede ser utilizado en la escuela incluyéndolo como herramienta didáctica para la enseñanza, aprovechado el interés de los estudiantes por las imágenes, las cuales son de gran ayuda en procesos de pensamiento aportando conocimientos significativos que motiven al individuo al estudio de un objeto o tema propuesto.

En la actualidad el cómic, es uno de los representantes de la cultura de masas gracias a su valor creativo y narrativo, es por esto que existe gran afinidad entre este medio y los adolescentes, los cuales, al igual que por los videojuegos y otro tipo de formatos, sienten gran afinidad por las ilustraciones y representaciones artísticas que se muestran en el cómic. Es por esto que se ha elegido el cómic como herramienta para la elaboración de didácticas en procesos de enseñanza y aprendizaje, dando provecho a aquel interés del individuo por los medios visuales.

¿Qué es el cómic?

Pero ¿qué es un cómic? Aunque tenga diferentes tipos de presentación, el cómic universalmente es una composición secuencial de imágenes, las cuales, en sus diferentes escenas

llevan globos o “bocadillos” donde se encuentran escritas las conversaciones o pensamientos de los personajes o el narrador en la escena (Molina E. , 2006). Según la definición de la RAE, un cómic o historieta es la “serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él” (Real Academia Española, 2014). La presentación de las historietas varía, desde la simple publicación en una página de un periódico o revista, la cual se encuentra mayoritariamente relacionada con las caricaturas de opinión o simplemente son historietas cómicas de escenas cortas. Por otro lado, está la revista o librito que se publica de manera mensual, semanal o, en el mayor de los casos, semestral. El número de este varía, desde el tradicional de 24 páginas, pasando por el de 48 y el de 72 o un poco más, estos últimos pueden ser ediciones especiales de alguna serie. Por último, está la novela gráfica, la cual tiene un número considerable de páginas que pueden ir de 80 en adelante, sin limitaciones, y se presenta a modo de libro. En la novela gráfica se presenta una historia completa o en su defecto puede ir organizándose por tomos como secuelas⁵ o precuelas⁶. Los cómics también pueden encontrarse en formatos digitales, para los cuales el programa CBR (Cómic Book Reader) es un lector de cómics en computador, los archivos traen el nombre del documento más “.cbr”, y se pueden encontrar en buscadores y bases de datos de cómics, esto hace que los problemas de adquisición del formato físico de la obra no sean obstáculo para poseerla, difundirla y usarla en el aula.

La caracterización del cómic ha generado entre sus adeptos y detractores una discusión en torno a la idea de que éste sea o no considerado como literatura, y más aún, cuando existe la novela gráfica, que por extensión y elaboración narrativa, se iguala a una novela. Lo debates en torno esto y que han concluido que el cómic no es literatura, que éste es una expresión artística

⁵ Consecuencia o resultado de algo. (Real Academia Española, 2014). Esto se refiere a la continuación o continuaciones de una obra.

⁶ La precuela es un neologismo sacado de la palabra en inglés “prequel” la cual tiene como definición según el Oxford English Dictionary en su tercera edición: “A story or film containing events which precede those of an existing work”. Esta palabra fue adicionada al diccionario de la RAE en su edición 23 publicada en el 2014 y comparte la misma definición del diccionario de Oxford.

que toma elementos literarios y pictóricos para su construcción, consagrando universalmente al cómic como el “noveno arte” (El Mercurio, 2012) constituido y quinto arte: artes pictóricas y literatura respectivamente.

El hombre, desde el arte rupestre buscaba representar su quehacer diario, ya fueran las actividades de casería, recolección o la constitución de una sociedad. Por esto, el arte pictórico fue la herramienta fundamental para dicho fin a falta de un lenguaje escrito, teniendo en cuenta que lo que se quiera hacer con este tipo de imagen no era simplemente decorar un lugar o mostrar las habilidades artísticas del sujeto sino crear un medio de comunicación con el fin de representar e informar; el arte pictórico en sí mismo es un lenguaje, es un código por medio de imágenes donde se hacen visibles símbolos, estéticas, ambientes, entre otros factores que dan a entender conceptos, tiempos y espacios (Gómez, 2011).

Es por esto que el cómic contribuye como herramienta didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta su capacidad de comunicar conocimiento desde lo escrito y pictórico.

El cómic en la educación

Son varias las publicaciones que se han realizado sobre el uso del cómic en las aulas de clase, desde el fomento de la lectura hasta la enseñanza del arte y la historia. Pero algo es cierto, estos proyectos a veces simplemente se quedan en el experimento o en la simple propuesta. Esto se debe al poco uso que se da a este medio, pensando en este objeto como un simple producto de entretenimiento, desligado de la pedagogía y la enseñanza.

Puede ser que la indiferencia ante este tipo de arte para fines pedagógicos por parte de la comunidad docente, vaya más allá de su visión superficial como objeto de entretenimiento, se debe también a la irrelevancia y el desinterés del estudio del cómic, en su lectura y análisis por

parte del docente, continuando con las posturas positivistas y tradicionales de las didácticas en la enseñanza, (Aranguren & Bustamante, 1996), algo que Molina (2006) llamaría “la desidia del Mundo culto”.

El uso del cómic como herramienta didáctica debe llevarse como una actividad de análisis según Molina (2006), ir más allá de la simple lectura, de esta forma, el profesor no solo es un trasmisor continuo de conocimiento, sino que también debe generar interrogantes para que el mismo estudiante busque la forma y las herramientas para resolverlos; para ésto, es deber del estudiante adoptar posturas, ver pros y contras, debatir, pasar de ser un simple captador de conocimiento a un crítico frente al mismo.

Esto quiere decir que el simple análisis de un cómic llevaría a la percepción y debate de símbolos, características, componentes, contextos, entre otros aspectos del objeto en cuestión, comprendiendo desde las ficciones que se presentan en estas obras la realidad a la que está sujeta la historia. De esta forma, el cómic, por más ficciones que presente, siempre va a estar ligada con diferentes fenómenos históricos y sociales, teniendo en cuenta la realidad del mismo autor o lo que este quiera reflejar mediante símbolos, estéticas o argumentos.

Para Molina (2006), el cómic posee tres funciones básicas justificando su uso en las aulas de clase; por un lado está la función comunicadora, que de una u otra forma se basa en la difusión de la información como lo haría los medios de comunicación, de esta forma, se fomentan ideales, valores, entre otros aspectos de la cultura a la que se quiera hacer referencia. Por otro lado, está su función crítica, esto se centra en la discusión y análisis de la información que el cómic presenta, buscando desde su estética hasta su argumento el mensaje que el autor quiere presentar y que el lector puede construir, para esto es fundamental realizar re- lecturas. Por último, está la función didáctica, lo que remonta a la ya mencionada función crítica, pero en este caso, dicha función se articula con las temáticas que se quieran abordar en el aula, con la enseñanza y

apropiación del conocimiento. De esta forma, se cumple el ciclo del cómic en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Son diversos los temas que presenta un cómic, y son innumerables las posibilidades que posee el cómic como herramienta de mediación en el aula, desde la simple presentación de un tema dentro del currículo, hasta la realización de proyectos interdisciplinarios entre las áreas de la educación escolar, todo depende de la acertada elaboración de una estrategia didáctica que no se desvíe de los objetivos de la clase. Desde un principio se debe revisar el material con el cual se va a contar, su difusión y plantear objetivos claros de la clase. De esta forma, la actividad con el cómic tendría una lógica, y como resultado, la formación de estudiantes con mentes críticas y analíticas frente su realidad. A continuación, el lector encontrará un corpus compuesto por 18 cómics que posibilitarán la elaboración de estrategias didácticas para la enseñanza de la historia.

Referentes para enseñar historia a partir del cómic

Ha sido un largo camino el que el cómic ha recorrido durante el siglo XX hasta nuestros días, pasando por la aprobación rotunda de las masas, la desaprobación de las mismas, la reducción de su público por los nuevos medios de entretenimiento, y por último, manteniendo su popularidad entre un público especializado y discreto, en lo que se refiere a cantidad, el cual, más allá del entretenimiento que el cómic ofrece, busca un significado, o una forma simbólica de representar la realidad, haciendo de éste un objeto de análisis

Últimamente, el cómic se ha ido codeando entre círculos intelectuales como un ícono de la cultura popular, siendo este el representante de todo un siglo y las problemáticas que en éste se vivían, así mismo, se ha vuelto un medio para dar vida a aquellos acontecimientos que simplemente han sido narrados por medio de literatura especializada. Es por esto que el cómic entra como herramienta didáctica en las aulas, para que aquellos relatos susceptibles al análisis

académico y a la práctica de lectura para las generaciones infantiles, no simplemente se queden en las repisas del coleccionista o llenando sus computadores con archivos de CBR⁷.

por tal razón, muchas editoriales, entre estas NORMA, están optando por publicar diversas novelas gráficas, ya sean fantásticas o históricas. Así mismo, se ha buscado publicar biografías, hechos históricos y populares obras literarias en formato de cómic, esto se debe al acercamiento que se busca del ámbito académico con las generaciones más jóvenes, utilizando dicho formato como puente entre el conocimiento y el individuo. De esta forma, el proceso de enseñanza y aprendizaje no va a depender del simple conocimiento que se quiera generar sino en el proceso y los medios para mediar la construcción de ese conocimiento.

En el presente trabajo se hace una selección de cómics para el uso de esta finalidad didáctica, de esta forma se propone realizar una labor de análisis de estos documentos para ir más allá de la simple reproducción del conocimiento y propiciar un acercamiento crítico al mismo; en este caso, se abordará el estudio de la de Historia, en el cual, hay una significativa cantidad de cómics que se pueden utilizar como herramienta didáctica, como las ya nombradas publicaciones que se están llevando a cabo en la actualidad para las aulas de clase y los primeros cómics que son analizados por académicos en búsqueda de símbolos y signos que relacionen un periodo histórico o un concepto de la realidad con el argumento ficticio de aquellas obras. Para esta selección se seguirá una línea histórica tradicional, por lo cual se tomará al mundo antiguo como punto inicial.

La Edad Antigua

La edad antigua es el final de la prehistoria en el año 3000 a. de C. Aproximadamente, y va hasta la caída del imperio romano de occidente en el año de 476. La edad antigua está marcada por las grandes civilizaciones del mundo, nacimiento y auge, que van desde las civilizaciones del Valle del Indo en Asia, pasando por los griegos y romanos en el mediterráneo, entre otros

⁷ CBR (Comic Book Reader), es un software para la lectura de cómics digitales.

ubicados en el norte de Europa y norte de África. Dichas civilizaciones tienen como característica general que fueron pueblos que desarrollaron un lenguaje oral y escrito, además abandonaron las costumbres nómadas y pasaron al sedentarismo, estableciéndose en un punto fijo y desarrollando la actividad más importante para su crecimiento económico, la agricultura.

Con el nacimiento de las civilizaciones antiguas, se lleva a cabo la edificación de ciudades, sistemas políticos y económicos, aspectos relevantes que marcan el quehacer y las costumbres de dichas civilizaciones. Otro aspecto importante en estas civilizaciones es la religión, ya que desde la creencia y explicación cosmogónica del universo se crean identidades, dando paso a la diversidad de sociedades, costumbres, doctrinas y tradiciones.

Son estas costumbres y tradiciones las que se pueden evidenciar en un cómic, a partir del cual además, se puede conjeturar sobre los diferentes aspectos organizacionales de las civilizaciones; por esta razón, es significativo hacer análisis de obras que más allá de mostrarnos directamente en qué consistía una civilización y sus características de manera descriptiva, se aborden mediante un drama, mostrando las particularidades de una situación y sus personajes, donde se encierren características de un periodo, haciendo una construcción del mismo, analizando contextos desde la narrativa y la estética. Tal es el caso de obras como “300” de Frank Miller, “Mort Cinder” de Hector Germán Oesterheld, “Asterix el galo” de René Goscinny, entre otros que nos muestran, desde sus historias, características de las diferentes civilizaciones que hicieron parte del mundo antiguo.

300 de Frank Miller

En esta novela gráfica escrita y dibujada por Frank Miller en el año de 1998, se narra la historia del Rey Leónidas, soberano de Esparta y su batalla en las Termópilas contra el imperio Persa. Diversos son los aspectos que se pueden ver en este cómic, desde la organización política y social de Esparta, siendo esta una de las ciudades Estado más destacadas de la antigua Grecia, hasta llegar a la batalla de las Termópilas (480 a. C), basándose en el relato de Heródoto, el denominado “padre de la historia”. Cabe destacar que gran parte de los personajes del cómic existieron en la historia real. El cómic fue adaptado a película en el año 2007 por el director Zack Snyder.

En este cómic se puede evidenciar:

- Historia de la batalla de las Termópilas (480 a. C.)
- Gobernantes de la época
- Costumbres de Grecia y Persia
- Sistema político y social de Esparta
- Geografía de Grecia
- Ejército, desarrollo tecnológico y militar de Grecia y Persia

Mort Cinder de Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia

El cómic Mort Cinder es un compilado de historias que se hace con base en las aventuras de Mort Cinder, un personaje que en su historia es inmortal y ha vivido los diferentes acontecimientos de la humanidad, revelando secretos históricos a Erza, un anciano que trabaja

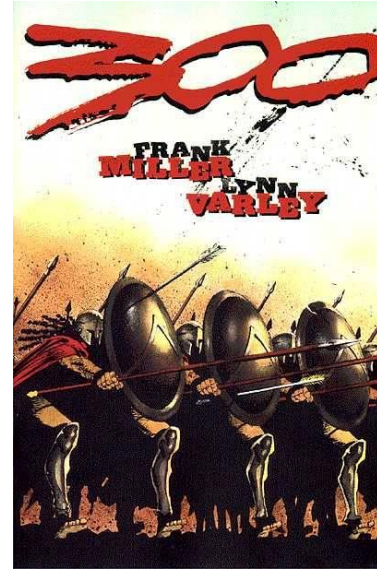


Figura 1 portada del cómic “300” de Frank Miller (1998). De: robot6.comicbookresources.com

como anticuario en Inglaterra. Basado en las piezas de la tienda, Mort cuenta a Erza el origen de ellas, remontándose a su vida pasada. Este cómic fue publicado en una revista de circulación argentina en los años 60 y posteriormente compilado en un libro, es por esto que las historias son separadas unas de otras, como aventuras diferentes sin un hilo conductor. Como cómic clásico y material literario bastante rico, aquí se rescatan tres de sus historias:

En primer lugar está “La torre de Babel”, aventura que se remonta a la construcción de la torre con la que se suponía el hombre llegaría a Dios, y Mort Cinder, como esclavo y sirviente de esta magna edificación, tiene un papel importante en aquella historia bíblica. Cabe resaltar que la historia no simplemente es un acontecimiento de los escritos sagrados, sino un proyecto que en verdad se llevó a cabo y del que vale la pena hacer un estudio más profundo en el aula con datos que arroja la historia.

En este capítulo se puede analizar:

- Historia de Babilonia
- Mitología y religión de las civilizaciones de oriente próximo
- Arquitectura y ciencia de las civilizaciones de oriente próximo

En segundo lugar está “La batalla de las Termópilas”, otra aventura de Mort, quien en esta ocasión es soldado del ejército dirigido por el rey Leónidas contra el ejército persa del rey Jerjes. A parte de la exposición de la guerra y de las estrategias militares que se llevaban a cabo por los

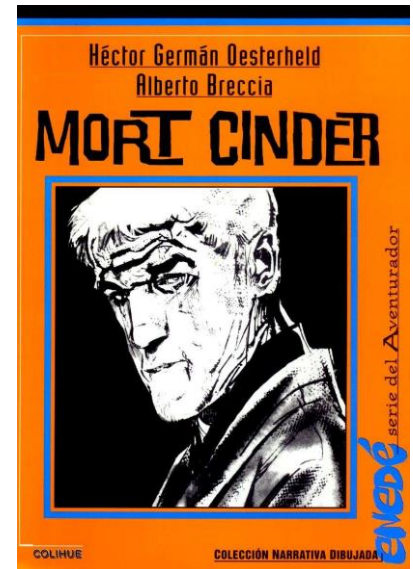


Figura 2. Portada del libro Mort Cinder. Hector German Oesterheld, Alberto Breccia. (1962-1964). De: hablemosdehistorietas.files.wordpress.com

espartanos, se desarrolla un drama sobre la ética militar de los contendientes, la entrega y valor del espartano en la guerra y la sabiduría de un rey como Jerjes.

A diferencia de “300”, de Frank Miller, esta obra se enfoca más en la batalla que se lleva a cabo en las Termópilas antes que en los aspectos sociales y políticos de esta civilización.

En este capítulo se puede abordar:

- Características militares de Esparta y Persia
- Conducta y tradiciones del ejército espartano y persa

Por último está “La tumba de Lisis”, tercera aventura escogida de Mort Cinder; esta historia no es tan explícita como las dos anteriores ya que ésta se desenlaza en un periodo más reciente de la historia con exploradores y egiptólogos. Lisis es un personaje ficticio de la historia, fue alguna vez la hechicera más oscura del antiguo Egipto, quien fue enterrada como los faraones, en cámaras bajo tierra con sus pertenencias más valiosas. Siendo esta la obsesión de un egiptólogo llamado Stellus, dio su integridad física para encontrar la ya mencionada tumba, no sin la ayuda del viajero Mort y su compañero Erza, el anticuario.

En este capítulo se puede ver:

- El antiguo Egipto
- Tradiciones religiosas y fúnebres
- Sistema político y social del antiguo Egipto.

Cabe resaltar que Mort Cinder es un cómic que abarca otros periodos de la historia, como la Primera Guerra Mundial, los años 20 y el esclavismo del los siglos XVI, XVII y XVIII. Las historias varían en número de páginas que pueden ir de 12 a 27 cada una.

Asterix el Galo de René Goscinny

Asterix el galo es un cómic de naturaleza humorística, muy alejado de la profundidad literaria de las dos anteriores obras, con la diferencia de que ésta no se limita en lo que respecta a temáticas históricas. El cómic se publica en el año de 1959 en Francia por René Goscinny y es dibujado por Albert Uderzo inicialmente en la revista

Pilote y posteriormente fue publicado como librito.

Asterix es un galo en el año 50 antes de Cristo, su pueblo en Galia es el único que no ha caído bajo el poder de Julio César, quien incesantemente intenta apoderarse de él.

Dicho pueblo posee un elixir druida que le da a los pobladores poderes sobre- humanos, apaciguando las constantes invasiones romanas. Más allá de este antagonismo, existen otras civilizaciones que entran en esta trama, ya sea como enemigos, aliados o simplemente partícipes de las hazañas del galo, algunas de ellas pueden

ser los Godos, los egipcios, los vikingos, los fenicios, los griegos, entre otras.

Los libros de Asterix completan 35, cada uno de 48 a 55 páginas. Todos tienen una historia diferente con nuevos territorios y personajes. Por otro lado, son 9 las películas animadas que se hicieron y 4 de imagen real, cada una de 80 minutos aproximadamente de duración. Dichas películas están basadas en los libros.

Varias personalidades de la historia antigua hacen su aparición en estas aventuras, pero no de manera biográfica o netamente histórica ya que como buena ucronía⁸, siempre van a existir

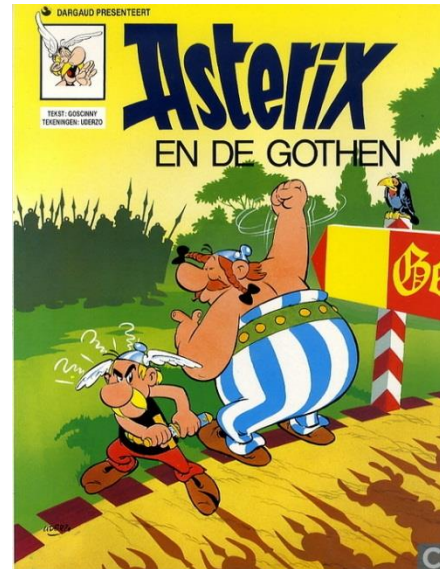


Figura 3. Portada de “Asterix Contra los Godos” de René Goscinny (1961). De: bookcoverimgs.com

⁸ Ucronía: Reconstrucción lógica, aplicada a la historia, dando por supuestos acontecimientos no sucedidos, pero que habrían podido suceder (Real Academia Española, 2014)

anacronismos⁹ y cruces de personalidades y periodos para formar una nueva historia y propiciar el desarrollo de la misma; más allá de dichos referentes históricos pueden ser base para el estudio de la edad antigua, especialmente en Europa, haciendo de “Asterix el Galo”, una herramienta didáctica de gran valor educativo.

En este cómic se puede analizar:

- Civilizaciones y culturas antiguas de Europa.
- Personalidades de la edad antigua.
- Religión y tradiciones de las civilizaciones antiguas de Europa y Asia.

La Edad Media

Después de la edad antigua, con la caída del imperio romano de occidente en el siglo V, sigue la Edad Media, que abarca del año 476 hasta el año 1453. Dicho periodo estuvo marcado por la influencia de las religiones monoteístas como el Cristianismo y el Islam, las emergentes formas de dominio económico y político como el feudalismo y las monarquías, entre otros aspectos que, según algunos historiadores, la catalogan como una época de oscurantismo¹⁰, de retroceso intelectual al rechazar todo conocimiento no cristiano.

Son diversos los choques culturales basados en la religión que se llevaron a cabo durante la Edad Media, haciendo más grande la polaridad cultural entre oriente y occidente. Por otro lado, se deben tener en cuenta las nuevas formas de arquitectura y la concepción de ciudades que se da durante dicha época; el levantamiento de muros y altos castillos son símbolo de protección hacia las constantes invasiones que cada población sufría por parte de diversos actores. (Coria, 2007).

⁹ Anacronismo: Error que consiste en suponer acaecido un hecho antes o después del tiempo en que sucedió, y, por ext., incongruencia que resulta de presentar algo como propio de una época a la que no corresponde. (Real Academia Española, 2014)

¹⁰ El término “oscurantismo” se refiere a un contexto en el cual se imparten ideologías y acciones retrogradadas irracionales.

Es de esta forma como se caracteriza la Edad Media a grosso modo, dejando en claro que, es el miedo un factor importante de las características de dicha época, desde la arraigada creencia religiosa y la superstición divina hasta el levantamiento de ciudades y el dominio de los gobernantes. Todo esto tiene relación con el origen de historias fantásticas y leyendas de caballeros que, como la construcción de héroes ficticios en cualquiera de las etapas de la historia, se cimientan en los valores producto de doctrinas religiosas o culturales de la época. Estos caballeros cargados de todos los aspectos que se encerraban en el imaginario de “el bien”, se enfrentaban a seres fantásticos tales como dragones, brujas, trolls, gnomos, entre otros, que encerraban en sus monstruosas características, el imaginario del mal, que de una u otra forma representaba al demonio (Mora, 2008).

Son estos imaginarios los protagonistas de la literatura medieval, con los que autores de cómics han dado vida a sus creaciones; para el presente ejercicio y teniendo en cuenta lo anterior, se han escogido dos obras que pueden ilustrar esta época y que potencialmente pueden generar el análisis desde los componentes culturales, políticos, económicos y sociales que conformaron dicho periodo: “La Cruz del Sur” y “Los héroes Caballeros”.

La Cruz del Sur de Luis Durán y Raquel Alzate

Este cómic es un trabajo de origen español publicado en 2004 escrito por Luis Durán y admirablemente ilustrado por Raquel Alzate que consta de 48 páginas. Este cómic encierra una historia en la Francia del siglo XIII, en un feudo llamado “Cruz del Sur”, donde una mujer acusada de bruja fue ejecutada por órdenes del rey y el clérigo de la población, dejando huérfana a una niña que, al tener parentesco familiar con un ser tan aborrecible como lo era una bruja, tuvo que cargar con todo tipo de malos tratos por parte de la población de Cruz del Sur. De ahí que varios acontecimientos extraños acontecen en la historia. Puede llegar a ser corta, pero posee aspectos que pueden ser analizados a profundidad.

En su página web, www.profesorfrancisco.es, el profesor Francisco Ayén, docente de secundaria en la ciudad de Alicante, España, presenta diferentes materiales didácticos para la enseñanza de historia, geografía y artes, y entre ellos hace referencia de este cómic en la enseñanza de la historia de la Edad Media, presentando un cuestionario que de una u otra forma realiza todo un proceso de análisis a la obra, desde la identificación de contextos y la resolución de problemas, competencias que hacen parte del pensamiento crítico. (Ayén, 2011).

En el cómic se puede ver reflejado:

- Costumbres, tradiciones culturales y religiosas de la Edad Media
- Feudalismo
- Clases sociales de la Edad Media
- Monarquía
- El credo en la Edad Media
- Arquitectura medieval



Figura 4. Portada “La Cruz del Sur” de Luis Durán y Raquel Alzate (2004) tomado de: comunidadumbria.com

Los Héroes Caballeros de Patrick Cothias y Michael Rouge

Este material es un cómic de altísima calidad, en lo que respecta a guión, arte y contenido histórico; está compuesto por 6 tomos de aproximadamente 55 páginas cada uno. Sus características cumplen con el debatido formato de novela gráfica: debatido en el sentido de que algunas posturas lo catalogarían como una novela gráfica según la extensión del cómic y su forma de presentación, otros lo identifican como un libro; por otro lado, el término novela gráfica

también se relaciona con el público al que va dirigido, el cual es mayor de edad. De cualquier forma, y sin lugar a dudas, “Los Héroes Caballeros” cumple con las dos características.

La historia es cruda, de naturaleza chocante y aberrante en lo que respecta a valores, algo no tan alejado de la realidad que vivía Europa. Ubicados en el año 540 d. C, los pueblos en la isla de Britania, colonias romanas, están siendo devastados en continuas invasiones y saqueos por parte de tribus bárbaras, esto refleja la decadente caída del imperio romano de occidente, la cual fue una época oscura de violencia y destrucción, donde las huellas de Roma se van difuminando en la historia, dejando ciudades y pueblos en ruinas y miseria. Entre este entramado de apocalípticas situaciones, se posiciona la misión de Artu y Perceval, la cual es defender uno de los reinos amenazados por los bárbaros.

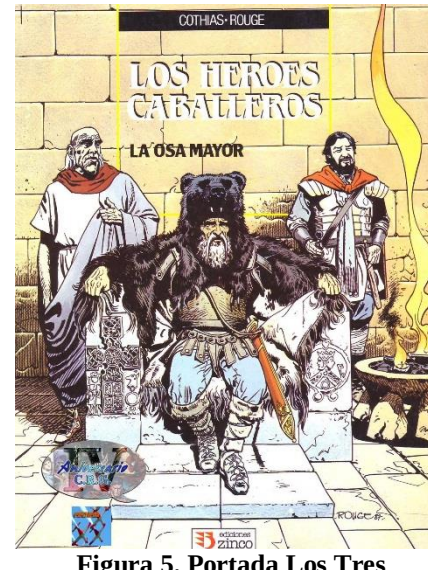


Figura 5. Portada Los Tres Caballeros: La Osa Mayor” de: Patrick Cothias y Michael Rouge (1990). Tomado de: s19.postimg.org

En este cómic se evidencia:

- Caída del imperio romano de occidente
- Invasiones y tribus bárbaras en el inicio de la Edad Media
- Costumbres en la Edad Media
- Organización política y militar
- Organización de las nacientes ciudades Medievales

Edad Moderna

La edad moderna es el periodo que va desde la caída de Constantinopla, el último vestigio del imperio Romano de Oriente a manos de los turcos otomanos, hasta la toma de la Bastilla por parte del pueblo Francés, que daría paso a su revolución (1492 al 1789) Siglos XVI, XVII y

XVIII. Estos siglos se caracterizaron por un gran desarrollo artístico e intelectual de la sociedad, teniendo como gran ejemplo el periodo del renacimiento, donde los artistas más importantes de la historia del arte tuvieron cabida: Miguel Ángel, Da Vinci, Durero, Botticelli entre otros, fueron los más grandes exponentes de la época, mostrando uno de los aspectos ideológicos que marcaron este periodo, el renacer de los clásicos, aquellos que la iglesia habría vetado durante la Edad Media.

Por otro lado, las ciencias también verían su desarrollo, desligándose de las ataduras de la iglesia que juzgaban las acciones fuera de la autoridad eclesial como Herejía. Desarrollos científicos en matemática, botánica, zoología, astronomía, medicina, historia, física, y demás ramas científicas, fueron de gran interés para la sociedad en general, gracias a su difusión por medio de uno de los inventos más importantes que marcó este periodo histórico, la Imprenta.

Con el surgimiento de la monarquía autoritaria, en la cual el rey detentaba todo el poder político y debía mantener los privilegios de algunos grupos; durante la Edad Media eran los nobles, en este periodo eran las nacientes burguesías que, mediante el comercio, eran el sostén monárquico. De esta forma, el comercio tuvo un gran desarrollo gracias los avances en navegación que, mediante la implementación de descubrimientos y estudios científicos, permitieron al hombre dar la vuelta al mundo en barco, así, las actividades comerciales se facilitaron, creando nuevas rutas marítimas que acortaban tiempo y distancias, incrementando las relaciones comerciales entre países y, por ende, el intercambio de los productos y las ganancias. Paralelo a esto, la exploración de nuevos territorios fue también un objetivo primordial de la época, ya que significaría su dominio y explotación comercial; estos procesos se darían en primera medida en África, y posterior en la hasta ahora descubierta por los europeos, América.

En estos continentes se desatarían procesos de colonización, en donde Europa ejercería formas de dominio de manera violenta, controlando los territorios habitados por nativos, arrebatando sus bienes y ejerciendo un poder coercitivo autoproclamado; de esta forma, las materias primas y todo elemento útil para el comercio sería explotado por los europeos. A continuación, se presentarán una serie de obras que recrean los procesos de colonización europea en América, dinámicas que marcarían definitivamente las actividades y el auge europeo en la Edad Moderna.

Relatos del Nuevo Mundo

Esta colección de cómics tal vez sea el material didáctico más completo para desarrollar el estudio del descubrimiento y la conquista de América. Este es un conjunto de libros que suman en total 25 volúmenes, cada uno con un tema distinto a raíz del periodo histórico ya mencionado. Este es un híbrido entre Cómic y ensayo histórico que fue un proyecto para celebrar el quinto centenario del descubrimiento del nuevo continente (1992) publicado por la casa editorial Planeta Agostini. Cada una de las obras contiene una historia distinta con personajes diversos, y cada uno vivirá las diversas problemáticas del momento.

Los títulos de la colección son:

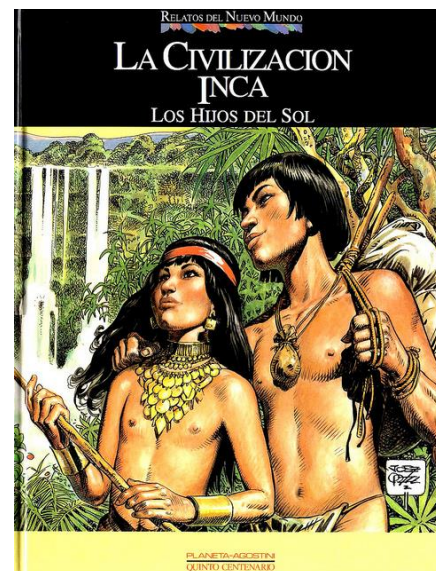


Figura 6. Portada de “Relatos del Nuevo Mundo: La Civilización Inca” de Miguel Angel Nieto y José Ortiz (1992). Tomado de: farm3.staticflickr.com

Nº	TÍTULO	Guionista	Dibujante	Ensayo anexo
1	EL PRIMER VIAJE DE COLÓN: UNA CANDELA LEJANA	Hernández Palacios	Hernández Palacios	Consuelo Varela
2	LA CIVILIZACIÓN INCA: LOS HIJOS DEL SOL	Miguel Ángel Nieto	José Ortiz	Manuel Ballesteros
3	EL VIRREINATO DE COLÓN: LA LUZ Y LA ESPADA	Hernández Palacios	Hernández Palacios	Juan Gil
4	EL ESPLENDOR DE LA CULTURA MAYA: LA LEYENDA DE AHAU	Antonio Navarro	Antonio Navarro	Alfredo Jiménez
5	MAGALLANES Y ELCANO: EL OCÉANO SIN FIN	E. Sánchez Abulí	Luis Bermejo	M. Hernández Sánchez-Barba
6	BARTOLOMÉ DE LAS CASAS: EL DEFENSOR DE LOS INDIOS	Andreu Martín	Jesús Redondo	Paulino Castañeda - Antonio Larios
7	EL IMPERIO AZTECA: EL JUGADOR DE LOS DIOSES	Félix Machuca	Max	Claudio Esteva Fabregat
8	PRIMERAS EXPEDICIONES AL RÍO DE LA PLATA: EL MAR DULCE	J.M. Merino - M.A. Nieto	Antonio Navarro	Demetrio Ramos
9	AMÉRICO VESPUCCIO: UN NOMBRE PARA LA NUEVA TIERRA	Juan José Sarto	Alex Niño	Julio Valdeón
10	EL DESCUBRIMIENTO DEL PACÍFICO: DE MAR A MAR	Cristóbal Aguilar	Enrique Breccia	Manuel Carrera
11	LA CONQUISTA DE NUEVA ESPAÑA: EL	Hernández	Hernández	A. Domínguez Ortiz

ORO Y LA SANGRE	Palacios	Palacios	
12 CONQUISTADORES EN YUCATÁN: LA	Miguel	Miguel	Fernando Savater
DESAPARICIÓN DE GONZALO	Calatayud	Calatayud	
GUERRERO			
13 FRANCISCO PIZARRO EN PERÚ: LOS	Lilian	Attilio	Francisco Morales
TRECE DE LA FAMA	Goligorsky	Micheluzzi	Padrón
14 EL CERRO DE LA PLATA: LA LEYENDA	Sergio Toppi	Sergio Toppi	Guillermo Lohmann
DE POTOSÍ			
15 EL COSMÓGRAFO SEBASTIÁN	Jorge Zentner	Lorenzo	Julio Manuel de la
CABOTO: TRAZAR UN MAPAMUNDI		Mattoti	Rosa
16 CABEZA DE VACA: EL MAGO BLANCO	M.A. Nieto	Paul Gillon	Felipe del Pino
17 PRIMERA FUNDACIÓN DE BUENOS	Robin Wood	Ángel Alberto	Manuel Lucena
AIRES: LA EXPEDICIÓN MALDITA		Fernández	
18 LA EPOPEYA DE CHILE: LA TIERRA DE	Enrique	Alfonso Font	Luis Navarro García
LA QUIMERA	Sánchez Abulí		
19 LOS ESPAÑOLES EN LA FLORIDA: LA	Josep Lozano	Carlos Pruner	Beatriz Suñé
FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD			
20 EL DORADO: EL DELIRIO DE LOPE DE	Carlos Albiac	Alberto Breccia	Manuel González
AGUIRRE			
21 EUROPEOS ANTE EL NUEVO MUNDO:	Jorge Zentner	Rubén	Guillermo Céspedes
EL CAUTIVO		Pellejero	
22 LAS FABULOSAS CIUDADES DE	Sergio Toppi	Sergio Toppi	Georges Baudot -
ARIZONA: LOS TESOROS DE CÍBOLA			Jean-Pierre Sánchez

23 EXPEDICIONES AL PACÍFICO: LA	Jorge Zentner	Carlos Nine	Roberto Ferrando
ADELANTADA DE LOS MARES DEL SUR			

24 DE LA TIERRA DEL FUEGO A ALASKA:	Andreu Martín	José Muñoz	Enriqueta Vila
RUMBO NORTE			

25 ORÍGENES DEL HOMBRE AMERICANO:	Miguel Ángel
LOS PRIMEROS	Nieto

Como se puede ver, los temas que trata esta colección son variados enmarcados en la colonización y conquista de América, siendo representados por narraciones literarias ficticias y excelentes ilustraciones, más allá de la simple descripción histórica, haciendo de este una herramienta completa para el uso en el aula.

Zambo Dendé de Nicolás Rodríguez

La cuota Colombiana llega con Zambo Dendé, publicado en el año 2014 por G7 lab y difundido por el periódico ADN de manera gratuita, este trabajo nacional cuenta con un diseño y un argumento de primera calidad sin nada que envidiarle a las editoriales más grandes del mercado. El cómic trata de un héroe durante la colonia, éste era el libertador de esclavos, su redentor y el terror de españoles y criollos esclavistas. Este personaje, hijo de un rey africano y una indígena americana, busca con sus cadenas apaciguar el dolor y el delirio de centenares de esclavos, quienes son obligados a trabajos sobrehumanos, actos vergonzosos y maltratos agónicos. En

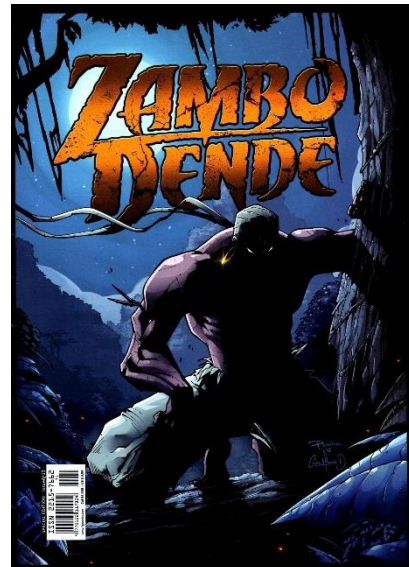


Figura 7. Portada “Zambo Dendé”, edición: 0 de 4. De Nicolás Rodríguez. (2014). Tomado de: <http://versionbeta.tv>

palabras de los autores: “Zambo Dendé se fusiona con la noche y pasa desapercibido para salvar

a aquellas almas atormentadas por la injusticia de la tiranía. Los libera, les da esperanza de una vida mejor, devuelve a sus corazones alegría, su identidad, sus raíces.” (CAEDI, 2012)

Zambo Dendé es un homenaje a aquellas almas condenadas que sufrieron las inclemencias de la colonia y sus horrendos actos de menosprecio racial. Con sólo cuatro números disponibles, más allá de abordar el tema de la colonia, Zambo Dendé es la reivindicación de los valores locales, de la exaltación de nuestra historia, dejando a un lado aquel imaginario trágico y oscuro que embarga los libros de historia latinoamericana, y por el contrario, presenta una historia ficticia que recuerda la resistencia y la bravura de aquellos que vivieron las inclemencias de la tiranía.

En este cómic se puede analizar:

- Costumbres y sociedad de la colonia
- Organización social durante la colonia.
- Esclavitud.
- Religión y creencias de indígenas y africanos.

Continuando con la línea histórica, y pasando por alto eventos como la colonización Europea, las independencias de Latinoamérica, y la formación de los imperios, la historia de la tierra del sol naciente no debe ser ignorada, por esto se propone como temática “La restauración Meiji”.

Rurouni Kenshin (Samurai X) de Nobuhiro Watsuki

La historia de Rurouni Kenshin se ubica en el Japón del siglo XIX, la era de las expansiones comerciales y territoriales de occidente hacia nuevos continentes. Japón se veía sumergido en el gobierno feudal de los Shogunatos, aislados del resto del mundo económica y culturalmente.

Posteriormente a la llegada de barcos extranjeros provenientes de Estados Unidos, exigiendo una

apertura económica con el Japón, el Shogunato accedió a dichos tratados, dejando en evidencia a un Japón débil ante los estándares occidentales.

Al ser esta la situación, un grupo en la sociedad nipona llamado Ishih Shishi se levantó en contra del Shogunato de Tokugawa, buscando el gobierno del emperador y no de aquellos que se doblegaban ante el extranjero, esto fue llamado el Bakumatsu, lo que dio paso a diferentes guerras civiles entre grupos del Bakufu, representado por el Ishin Shishi, que eran defensores del gobierno monárquico centralista y la policía paramilitar del Shogunato, el Shinsengumi. Todo esto da como resultado la victoria del emperador, concibiendo la era Meiji.

Es aquí donde los personajes de la serie se reparten en los diferentes bandos, adoptando cada uno los valores y las ideologías de cada posición, haciendo referencia al nacionalismo, la industrialización, el comercio y el modo de poder necesarios para Japón. Algunos hechos y personajes del manga hacen parte de la historia verdadera, participando de las ficciones que arroja el género de las ucronias. Los aspectos que se pueden estudiar en este cómic son:

- Era Tokugagua
- Restauración Meiji
- Personajes de la restauración Meiji
- Características de los gobiernos japoneses

Se debe tener en cuenta que en Japón se escriben miles de Mangas y se realizan series animadas, que gran parte de ellos están dedicados a esta importante era de Japón y en general a su



Figura 8. Ilustración
“Rorouni Kenshin” de Nobuhiro
Watsuki” (1998). Tomado de:
4.bp.blogspot.com

historia, en el caso de Rurouni Kenshin se realizaron ambos formatos (Manga y animación), hay otros casos como “*Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto*” de Ryosuke Takahashi y “*Hakuouki*” de Yamazaki Osamu entre diversas películas como “*Ninja Resurrection*” 1 y 2 de Yasunori Urata, de las que simplemente se realizaron las animaciones y no el manga, pero que de una u otra forma son obras que se deben tener en cuenta como herramienta didáctica para el desarrollo de una clase sobre la historia de Japón.

Siglo XX, Siglo de Guerras y Conflictos

Primera Guerra Mundial:

Para el mundo, el siglo XX significa “guerra”; posterior a todo el afán industrial y de expansionismo de las grandes potencias, el desarrollo tecnológico y la innovación era la tendencia de comienzos del siglo XX, es por esto que la guerra sería el mayor exponente para dicho fin. La Primera Guerra Mundial fue la vitrina inicial para aquel avance tecnológico, ya se veían cañones obuses, balas de diferentes calibres, artillería, tanques de guerra y aviones de combate, la industria de los siglos anteriores habían dado sus frutos en dar al hombre formas más eficaces de acabar consigo mismo.

“¡Putá Guerra!” de Jacques Tardi y Jean -Pierre Verney

La Primera Guerra Mundial va de 1914 a 1916; fue el primer enfrentamiento de gran magnitud que se registra hasta entonces. En primer lugar se le llamó la gran guerra y posteriormente la Primera Guerra Mundial. En este enfrentamiento Austria, el imperio austrohúngaro y otras potencias (potencias centrales) se enfrentarían a potencias de aquel entonces como Rusia, Francia, Inglaterra entre otros (Aliados). La Primera Guerra fue de una u otra forma la ocasión perfecta para que aquellas potencias siguieran su proceso expansionista, con la excusa de la muerte de un archiduque de Austria en territorio serbio, Francisco Fernando, lo que fue detonante para que millones de europeos murieran por ambiciones políticas. Una cruda

guerra de trincheras donde miles de soldados morían día tras día de forma miserable, entre enfermedades y hambre cuando caían bajo las terribles tecnologías bélicas.

Es de esta forma como se muestra la primera guerra mundial en el cómic “¡Put a Guerra!” de Jacques Tardi y Jean -Pierre Verney, escritor y dibujante respectivamente, hacen un recuento de la primera guerra mundial, sus horrores en el campo de batalla, las características ideológicas, el desequilibrio social que se veía desde las clases más acomodadas del estado hasta las vivencias en

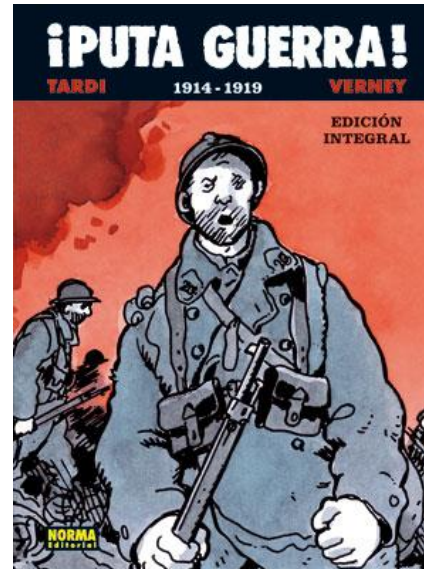


Figura 9. Portada “Put a Guerra” de Jacques Tardi y Jean-Piere Verney”(2010). Tomado de: normaeditorial.com

las fábricas armamentísticas, todo esto contado por un soldado francés, que, a través de su narración, se va mostrando reacio a lo que está viviendo en la retaguardia, evocando sus miedos, nostalgias, añoranzas y repudio a esta guerra que se va forjando con la carne de inocentes que debieron vivir los horrores de una lucha inducida por la ambición geopolítica de los estados.

En este cómic se puede evidenciar:

- Primera guerra mundial
- Bandos
- Sociedad europea de la época
- Problemáticas sociales y políticas
- Armamento

Cabe recomendar otras dos obras del mismo autor, “la Guerra de las Trincheras” y “El Soldado Varlot” para tratar el mismo tema.

Segunda Guerra Mundial:

Siguiendo la bélica línea histórica del siglo XX, Europa cae en un nuevo conflicto que involucra a los diferentes estados posteriores a la Primera Guerra Mundial, entre otros; La Segunda Guerra Mundial fue un conflicto que se dio en el año de 1939, donde Alemania, bajo el régimen nazi de Adolf Hitler, comienza una campaña de invasión a otros países en la búsqueda del poderío europeo y la reivindicación del estado alemán por sus pérdidas en el tratado de Versalles; esto último es fundamental en el nacimiento de ideologías y políticas nacionalistas en Alemania, las cuales veían como una humillación dicho tratado que desanexaba territorios y limitaba su ejército.

Al tener gran difusión el nacionalismo en la población, el país teutón se reorganizó militarmente, superando la crisis económica consecuente a la crisis de los 30, adoptando un modelo de intervencionismo estatal de gran magnitud. De esta forma, un vigoroso país alemán inicia una campaña en contra del tratado de Versalles, violando los puntos a los cuales fueron sometidos, y más allá, sitian grandes territorios de otros países, adoptando posiciones estratégicas para iniciar así el conflicto más grande que ha vivido la humanidad, la Segunda Guerra Mundial.

Este conflicto involucró a casi todo el territorio europeo y gran parte del globo terráqueo; duró siete años, mostrando tecnologías armamentísticas de gran desarrollo, contando con armamento biológico y nuclear, cobrando más de setenta millones de bajas civiles y militares, mostrando formas aberrantes de trato y violencia hacia el ser humano ya que, más allá de ser un conflicto con intenciones políticas y económicas, tiene un trasfondo ideológico racial, donde se presenta un discurso nacionalista que busca el exterminio de supuestas razas inferiores de la teutona, o sometimiento de las mismas. Lo mismo pasaba en Asia con uno de los aliados de la Alemania Nazi, Japón, que también presentaba un discurso de superioridad racial frente a chinos,

mongoles y los países de la indochina, tomando acciones similares nazis, exterminando y sometiendo.

Silhouette de Victor Santos y Jesús Alonso Iglesias.

Dejando a un lado los cómics de carácter descriptivo sobre hechos históricos, se retorna a la ficción que se centra en los héroes y hechos que tal vez sean de carácter fantástico, pero que de una u otra forma pueden ser analizados desde acontecimientos históricos espaciales y cronológicos, o simplemente estéticos. *Silhouette* es una obra que nos ubica en mayo de 1942 en la Francia sitiada

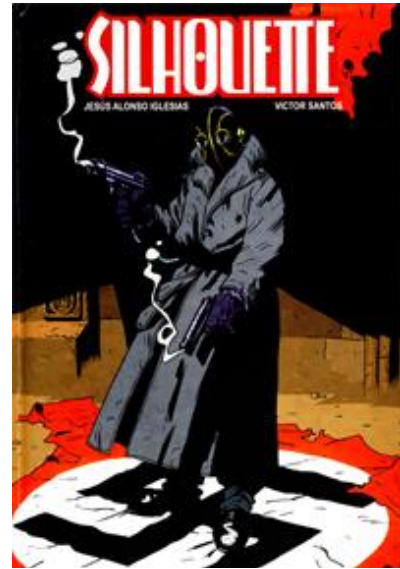


Figura 10. Portada de “*Silhouette*” de Víctor Santos y Jesús Alonso Iglesias (2010) tomado de: zonanegativa.com

por los alemanes; siendo así, muchas formas de resistencia se alzan en contra del régimen nazi de manera clandestina, es ahí donde aparece la figura de *Silhouette*, un héroe enmascarado que vendría a ser el azote y el terror de los alemanes en territorio francés. En medio de todo esto, llega a París un alto oficial de las SS con una misteriosa misión que involucra ocultismo, lo cual buscaba un medio para la victoria total de los alemanes en la guerra.

Cabe aclarar que más allá del cómic y su relato, ha sido comprobado por la historia que altos mandos del nazismo tenían gran interés por el ocultismo y el misticismo, ahondado en estos temas por medio de la formación de

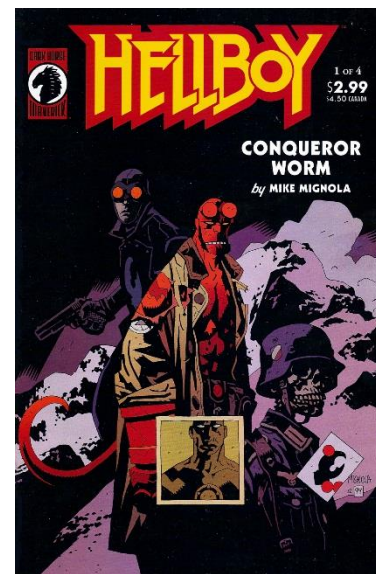


Figura 11. Portada de “*Hellboy: Conqueror Worm*” de Mike Mignola (2001) tomado de: vignette1.wikia.nocookie.net

grupos especiales destinados a su investigación. Esto con el fin de buscar de cualquier forma los medios para alcanzar el poder y la supremacía ideológica del nazismo, o simplemente hacer propaganda del mismo. Con el fin que haya sido, el ocultismo nazi es un hecho verídico que de

una u otra forma hace parte de las historias de la Segunda Guerra Mundial que llaman la atención de investigadores ya que son factores que integran las ideologías del partido nazi.

En este cómic se puede evidenciar:

- Conflicto franco- alemán durante la Segunda Guerra Mundial
- Resistencia francesa
- Ideología nazi y sus componentes.

Antes de terminar con este cómic, se hace mención de otro que trata un tema similar al que nos presenta Víctor Santos, aunque centrado en su totalidad en el misticismo nazi y sus ideologías para el dominio global, este es Hellboy de Mike Mignola; el afamado cómic cuenta con varios números que encierra cada uno una historia diferente, basados en cuentos, leyendas y mitologías alrededor del mundo, pero esencialmente, historias sobre el origen del personaje principal, Hellboy, que se remonta a la Segunda Guerra Mundial, rodeado de sociedades secretas y personajes del partido nazi que practican artes ocultas con un único fin, el dominio total del mundo.

Maus: Relato de un Superviviente de Art Spiegelman

La novela Gráfica Maus puede llegar a ser una de las más grandes que se haya escrito en la historia del cómic, siendo la única en ganar un premio Pulitzer entre otros premios que han ido desde la mejor novela gráfica, hasta reediciones y premios honoríficos. Maus es una historia sobre la persecución judía y el holocausto nazi durante la Segunda Guerra Mundial, contado desde la historia real del padre de Art, Vladek Spiegelman, quien fue un sobreviviente judío a la barbarie nazi.

Esta historia se centra en la narración de Valdek sobre su historia de supervivencia en el holocausto contada a su hijo Art, el cual está haciendo un cómic. Éste se dibuja a manera de fábula, donde son animales los que representan a todos los personajes, siendo los judíos, incluyendo a Art y su familia como ratones, los alemanes como gatos, los polacos como cerdos entre otros; dichas representaciones animales pueden ser puestas bajo análisis ya que llegan a reflejar características y comportamientos de los mismos seres humanos.

Los aspectos que pueden abordarse desde este cómic en el aula son:

- Holocausto Nazi
- Auschwitz
- Ideología nazi
- Totalitarismo
- Participantes en la Segunda Guerra Mundial

Antes de terminar con el abordaje de este cómic, se considera pertinente nombrar el trabajo de la licenciada Ignacia Berengel, “Las tic's y las viñetas: una propuesta didáctica sobre los totalitarismos a través del cómic Maus” (2011), herramienta didáctica con la cual se puede hacer mayor profundidad en el aula sobre esta obra de Art Spiegelman desde aspectos éticos hacia la problemática que vivieron los judíos durante la Segunda Guerra Mundial

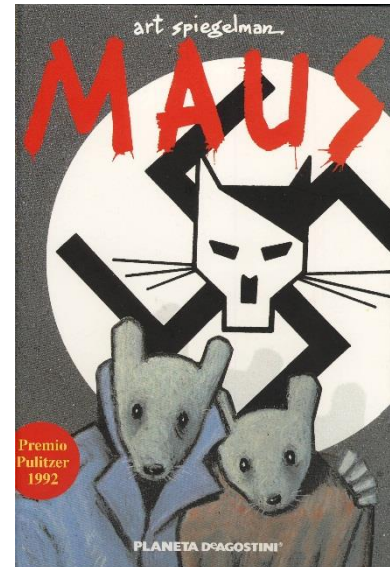


Figura 12. Portada de “Maus: Relato de un Superviviente” de Art Spiegelman”(1977 – 1991) tomado de: bne.es

La Guerra Fría

Es la Guerra Fría el tercer conflicto más importante del siglo XX, donde es el miedo el arma más letal durante un poco más de cuarenta años. Esta guerra no se dio de manera frontal como las pasadas, ya que existía el miedo de una destrucción total debido a la posesión de Estados Unidos y la URSS (ex aliados en la Segunda Guerra Mundial y en ese entonces las potencias más grandes del mundo) de armas nucleares. De igual forma, hubo varios conflictos indirectos como el de Vietnam, la crisis de los misiles en Cuba, entre otros.

Esta guerra se basó en la polaridad ideológica entre las dos potencias, el comunismo de la URSS y el sistema capitalista de occidente, exactamente de Estados Unidos; en este conflicto se buscaba la supresión de la potencia rival en los diferentes escenarios globales para ganar el poderío económico y político.

Son diversos los campos en los cuales se dio esta disputa de poderío de potencias; en el político y el económico se buscaba que las demás naciones adoptaran ya sea el sistema comunista de la URSS o el capitalismo de Los Estados Unidos, entrando a la polaridad del mundo de aquel entonces, esto en gran parte involucraba a aquellos países europeos devastados por la guerra que intentaban resurgir entre sus escombros. Por otro lado, el factor tecnológico era decisivo, puesto que se buscaba la supremacía del uno sobre el otro por medio del incremento del arsenal bélico de ambas potencias, contando a su vez con armas de destrucción masiva o armas nucleares, las cuales generaban temor en las respectivas poblaciones ante una inminente autodestrucción mundial. En esto radica el tema más importante para ser analizado desde los cómics, haciendo un puente entre la ficción y la historia, este sería el factor ideológico que se fomentaba desde la propaganda del miedo.

Para este caso es importante tener en cuenta que no se tomará un cómic en especial, como se ha hecho con los anteriores temas, sino que se analizarán los cómics y su discurso en general

durante esta guerra, enfocando cada una de las historias, ambientes y personajes a lo que significaría teniendo en cuenta el contexto en el que se han escrito las obras. Para dicho análisis se tendrá en cuenta una de las casas más importantes del cómic estadounidense, Marvel Cómics.

Marvel Cómics

El cómic, desde su creación, más allá de generar entretenimiento para las masas, también sirvió como medio de propaganda política; esto sucedió desde sus inicios con la idea de “educar” con la lectura y las imágenes a los inmigrantes que eran en gran porcentaje analfabetas, aprovechando esta situación para hacer propaganda política e ideológica mediante discursos basados en el patriotismo estadounidense, la superioridad económica, política o social de dicha nación.

Pero, ¿cómo se hacía mediante un cómic este tipo de propaganda digna de una empresa publicitaria más no de una editorial y de artistas del noveno arte? Con la creación de personajes que encarnaban los valores cristianos de servicio y entrega a la humanidad, por otro lado, las virtudes de los héroes de las epopeyas griegas de valentía, disciplina, fuerza y aquel toque sobrehumano o aquellas habilidades especiales que los caracterizaban, forjando así al “superhéroe”, aquel personaje ficticio que hace parte de las aventuras presentadas en los cómics, donde de una u otra forma, dicho personaje tiene el deber de salvar o rescatar a los humanos comunes de amenazas originarias de algún antagonista, accidentes o simplemente fuerzas naturales que amenacen a la vida de todo ser.

Estos personajes ficticios eran de gran acogida por parte de los lectores, haciéndolos ídolos y de una u otra forma, ejemplo de los valores que debían seguir. Esta es la puerta para que el lector comience a tener contacto con los discursos que se querían transmitir desde las ideologías del poder.

Con un Superman que combatía en la Segunda Guerra Mundial, apoyando a las tropas estadounidenses en la confrontación contra el Reich, entre otros que ponían sus “súper- poderes” al servicio de los Estados Unidos, país que difundió de gran manera la industria del cómic. De esta forma comienza la gran industria del cómic estadounidense a colarse en las problemáticas que vivía su país, haciendo propaganda política y militar.

Como ya se dijo, Superman, el ícono por excelencia del cómic y del prototipo de superhéroe hacía aparición mediante sus aventuras ficticias en la Segunda Guerra Mundial, esto por parte de la casa editorial DC Cómic. Sin embargo, Marvel Cómic, en ese entonces Timely Cómic, crea durante la guerra al personaje Capitán América, un super soldado que también cumple con el mismo rol durante la guerra. De esta forma, nacen diversos superhéroes en cada una de las casas editoriales, viviendo así la era dorada del cómic, con personajes sumamente heroicos.

Pasada esta era llegaría la edad de plata de los cómics, donde los héroes ya no eran semidioses perfectos en todo sentido, sino que ahora tenían problemas en diferentes aspectos: sociales, psicológicos, familiares, económicos, etc, todo esto haría parte de la nueva generación de héroes que vendrían de la mano de Stan Lee, la era del miedo, la Guerra Fría.

Es desde aquí que los superhéroes no simplemente se ven sumergidos en un conflicto contra la Unión Soviética, mostrando enemigos y escenarios soviéticos en las diferentes aventuras, sino que el mismo origen de todos ellos es lo que caracteriza al personaje con la época en que se crearon.

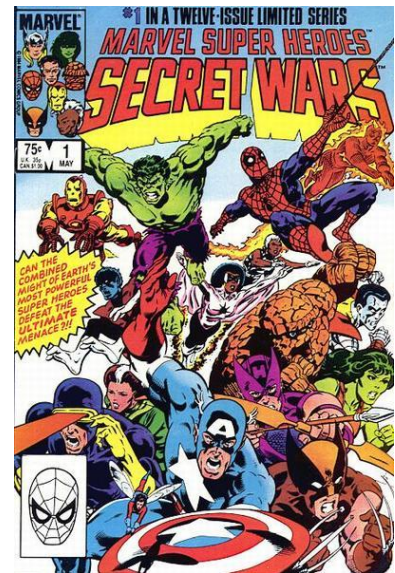


Figura 13. Portada de “Marvel Super Heroes: Secret Wars #1” de Mike Zeck and John Beatty (1984). Tomado de: goodcomics.comicbookresources.com

Personajes como Hulk, Spider Man, o los mismos hombres X, son una generación de héroes nacidos desde las fantasías que provocaba el miedo nuclear. Durante este periodo de guerra fría esta era la amenaza más grande, la posesión de ambas potencias mundiales de armas de destrucción masiva y el inminente uso de éstas en caso de desatar una guerra frontal. Por otro lado, estaban los diferentes usos que se daba a la energía nuclear, base fundamental para realizar dichas armas. Es de ahí que la imaginación de escritores y dibujantes concebía estos Héroes, dotados de habilidades extraordinarias, pero esta vez, a diferencia de Superman, entre otros héroes de ficción, ya no venían del espacio o simplemente poseían habilidades mágicas, ahora estos héroes nacían de accidentes nucleares, exposición a radioactividad y la misma contaminación.

Por otro lado, personajes como Iron Man, y los cuatro fantásticos son la representación de la carrera tecnológica que llevaban a cabo las dos potencias; en primer lugar, Iron Man representaba la carrera armamentista de los Estados Unidos, teniendo como escenario Vietnam; por otro lado, están los cuatro fantásticos, que obtuvieron sus poderes mediante un viaje al espacio, siendo contaminados por radioactividad espacial desarrollando súperpoderes. Esto claramente es la representación de la carrera espacial con la cual ambas potencias exponían su desarrollo tecnológico ante el mundo.

De igual forma, el Capitán América también hace parte del conflicto mediante sus acciones en contra de enemigos que de una u otra forma hacen parte del bloque comunista, por ejemplo, el Red Guardian Winter Soldier y Red Skull, que anteriormente hacían parte de los Nazis en la Segunda Guerra Mundial.

Es exactamente en los años 60 que el cómic crea personajes defensores de la libertad y la democracia, la encarnación de los ideales Estadounidenses, es por esto que los villanos tendrían sus locaciones en cuarteles en Moscú o Pekín, donde eran subordinados de personalidades como

Stalin, Khrushchev, Mao Tse-tung, entre otros partidarios del comunismo, que se nombraban los unos a los otros como “camaradas”.

Otros personajes tales como Viuda Negra, de quien sus inicios como heroína fueron en la KGB como espía soviética o Thor y sus primeras aventuras en América central contra guerrillas marxistas, entre un universo completo de héroes y villanos sumergidos en este ambiente de tensión entre potencias.

Haciendo un análisis a estos cómics se puede reflejar:

- Carrera armamentista y espacial
- Regímenes comunistas
- Armas nucleares
- Polaridad del mundo entre el comunismo y el capitalismo
- Espionaje y formas de inteligencia militar durante la guerra fría
- Personalidades en la guerra fría

Cabe anexar en los cómics que tratan el tema de la Guerra Fría dos títulos que, de una u otra forma, tratan de manera crítica dicho conflicto y de manera directa; por un lado, está Watchmen, de Alan Moore y Dave Gibbons, quienes crean una historia de un grupo de superhéroes que trabajan para el gobierno, lo cual le da una gran ventaja estratégica a los Estados



Figura 14. Portada “Watchmen N°1”. De Alan Moore (1986). Tomado de: <http://4.bp.blogspot.com>

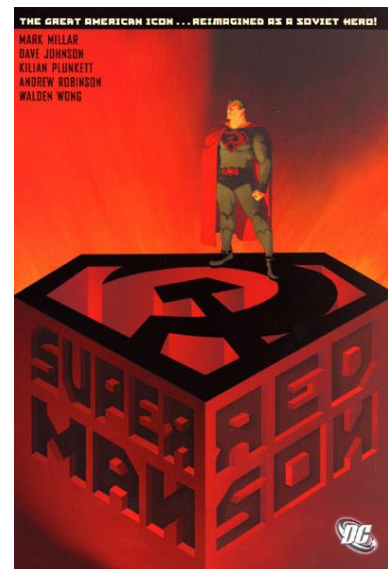


Figura 15. Portada de “Superman Red Son N°1” de Mark Millar y Dave Jhonson (2003), Tomado de: en.wikipedia.org

Unidos sobre la URSS. La historia desemboca en toda una conspiración que tiene que ver con la erradicación de la figura del superhéroe como solución única a los conflictos y el final de la Guerra Fría. Por otro lado está el cómic *Superman: Red Son*, un cómic de Mark Millar y Dave Jhonson, donde se muestra la historia de Superman si hubiese sido subordinado ruso durante la Guerra Fría. En este cómic se muestra la intimidación de los medios en Estados Unidos sobre el poderío ruso con su súper-aliado, catalogándolo como “un arma más letal que una bomba de hidrogeno”. En este cómic se pueden ver encontrar personalidades relevantes que participan en la Guerra Fría, tales como presidentes y gobernantes que construyen una muy bien lograda ucronía.

Para finalizar este capítulo sobre cómic, es de gran importancia continuar la cronología histórica en el presente, con el nuevo milenio. Dos son los títulos que se podrían recomendar, atendiendo a que el mundo del cómic ha intentado representar tal vez una de las coyunturas sociales que ha embargado al mundo contemporáneo en este nuevo milenio, la relación entre oriente y occidente.

Al ser el cómic estadounidense una gran industria a nivel mundial, éste no escapa de la realidad de su nación, es por esto que varios números han sido dedicados a reconstruir esa historia que está viviendo actualmente los Estados Unidos, y con él, las naciones occidentales y orientales que están confrontadas en un conflicto de miedo al otro, algo clásico en la historia de la humanidad.

Después de los atentados del 11 de septiembre del 2001, el mundo ve ante sus ojos, por medio de las pantallas de televisores y transmisiones de equipos de comunicación de cualquier naturaleza, una clara confrontación entre los Estados Unidos y los países del medio



Figura 16. Página 19 del cómic “The Amazing Spider-Man N°36” de J. Michael Straczynski y John Romita Jr (2001). Tomado de: <http://noudiari.es>

oriente. La reacción de los Estados Unidos ante estos atentados fue la llamada “lucha contra el terrorismo”, discurso con el cual dicha nación tomó represalias contra dos países de medio oriente: Afganistán e Irak, ocupándolos de manera bélica, con la ayuda de países aliados tales como Inglaterra, España, Francia, entre otros.

Por otro lado, en el interior del país se vivía el miedo hacia el inmigrante oriental, adoptando acciones de segregación, aislamiento y rechazo contra dicha etnia por simples sospechas y temor, obviamente infundido desde los medios de comunicación y el mismo estado. Es al centro de Guantánamo donde llegan a parar aquellos prisioneros de guerra afiliados a grupos terroristas islámicos o simplemente sospechosos que son juzgados de manera arbitraria. En este contexto, se pueden estudiar los cómics Civil War de Marvel Comics, Perépolis de Marjane Strapi y el controvertido Amazing Spider-man #36, los cuales hicieron de esta temática una nueva tendencia y un nuevo estereotipo en la cultura de masas.

The Amazing Spiderman #36 Vol. 2 de J. Michael

Straczynski y John Romita Jr.

Este tal vez sea uno de los cómics que pasará a la historia por su contenido “in memoriam” a los acontecimientos de 11 de septiembre. En este cómic Spiderman narra los sucesos y la conmoción que vive Nueva York después de los atentados, como héroes y civiles aportan a la dura labor de búsqueda entre los escombros a aquellos damnificados del suceso. En el cómic se realiza una reflexión con base en quiénes son los verdaderos damnificados de estos atentados, quiénes son los verdaderos héroes y quiénes son los culpables, formulándose a sí mismo una pregunta ¿Cómo dejamos que sucediera esto?



Figura 17. Portada “The Amazing Spider- Man N°36” de J. Michael Straczynski y John Romita Jr (2001). Tomado de: img1.wikia.nocookie.net

Saga Civil War, de Joe Quesada y Mark Millar

Siendo los héroes personajes idolatrados por la población civil, éstos deben ser ejemplo en un mundo que cada vez va perdiendo sus valores y que está enfrascado en actos violentos, creando una población hostigada por el miedo, patrocinado por los medios de comunicación y los mismos estados. Pero, ¿Qué pasaría si los héroes luchan entre ellos dejando a los civiles entre el fuego cruzado?

Saga Civil War es un cómic que hace referencia a los sucesos del 11 de septiembre de manera ficticia, haciendo una recreación de la paranoia que vive los Estados Unidos a partir de dicho acontecimiento, adoptando políticas de seguridad para el control de los héroes y los seres con habilidades

extraordinarias, dividiendo los bandos entre partidarios de dichas políticas de seguridad y aquellos que están a favor de los derechos individuales del hombre; debate que se sostenía en la vida real, relacionado con la ley “USA Patriot” que endurecía

los sistemas de vigilancia a la población civil en la lucha contra el terrorismo y por otro lado, recrea lo que sería en la vida real el centro de detención de Guantánamo con la “prisión 42: zona negativa”.

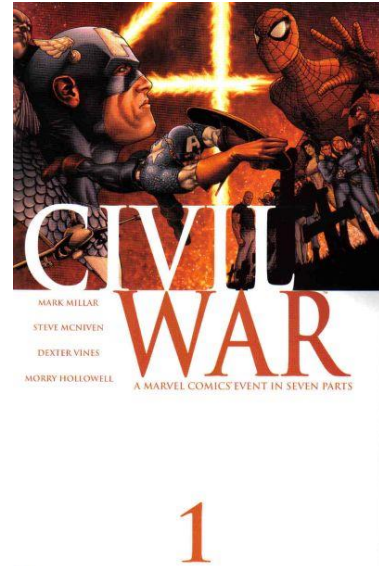


Figura 18. Portada del Cómic “Civil War” de Joe Quesada y Mark Millar (2006). Tomado de: img1.wikia.nocookie.net

Persépolis de Marjane Satrapi

Este cómic del año 2003, es una autobiografía donde se narra la salida de la autora y su familia de Irán, país en el que se implantaba un régimen fundamentalista islámico que haría un estricto cambio social y político interno. Este cómic muestra los contrastes de la vida en occidente y oriente en cuanto a costumbres, cultura, ideología, educación y política, haciendo de

este cómic una obra de culto en la historia contemporánea, atenuando aquellas brumas que crean los imaginarios actuales con respecto a los diferentes sucesos en medio oriente.

Es de gran importancia trabajar este material dentro del aula ya que muestra de manera sencilla las características de la vida en oriente y cómo llegaría a chocar con el mundo occidental, entendiendo una realidad que los medios han vendido como “buenos vs. terroristas”; de esta forma, se asumirían posturas críticas hacia este latente conflicto, haciendo frente a los diferentes discursos que presentan los mismos estados beligerantes. Cabe añadir que este cómic fue llevado al cine, material de más fácil adquisición para el trabajo escolar.

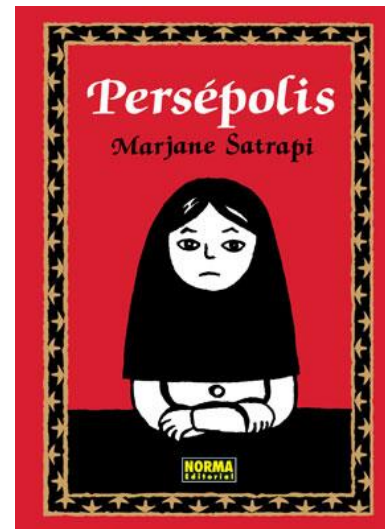


Figura 19. Portada del cómic “Persepolis” de Marjane Satrapi (2003). Tomado de: normaeditorial.com

Medios Audiovisuales

La adaptación de la literatura en el cine es uno de los legados que ha dejado el siglo XX; pasar de las letras y las páginas de los libros a su representación audiovisual ha sido la forma en que las masas han logrado tener conocimiento de obras literarias y eventos históricos (Ferró, 2005), con la tecnología, el arte de representar se va transformando en el tiempo, haciendo que el público se masifique cada vez más: primero fue el cine, el cual era disfrute de algunos en contados teatros de las diferentes ciudades; posteriormente la televisión, que era y sigue siendo el electrodoméstico por excelencia que no puede faltar en un hogar, y en la actualidad es el internet, con sus miles de formas de transmitir elementos audiovisuales. Este desarrollo en los diferentes formatos hace que las artes audiovisuales se masifiquen y sus productos sean de fácil acceso para el individuo, teniendo como medio predilecto para las generaciones más jóvenes el internet.

Por esta razón, el uso de los medios audiovisuales como el cine, la televisión y el internet se justifica dentro de los contextos académicos como herramienta para el conocimiento, puesto que su información y análisis son de gran valor en los procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta el gusto del individuo por la representación y lo visual, facilitando sus procesos motivacionales y cognitivos.

Siendo así, los medios audiovisuales hacen parte de esta investigación, ya que con su difusión masificada, es de fácil acceso para la población escolar remitirse a analizar una obra, en este caso, películas o series televisivas dentro de la clasificación de **ficción**. Para esto se ha organizado una serie de obras audiovisuales propicias en el abordaje de temáticas dentro del marco de las Ciencias Sociales, facilitando así el acceso a las herramientas para una didáctica encaminada al desarrollo pensamiento crítico.

¿Qué es el cine y la televisión?

Posterior a la invención de la fotografía, pasando por el experimento de Eadweard Muybridge de la secuenciación fotográfica con el movimiento de un caballo¹¹ en 1878, y la creación del quinetoscopio de William Kennedy en 1893, los hermanos Lumière, en el año de 1895, realizaron en París una exhibición de la proyección de imágenes en movimiento gracias a su nuevo invento, el cinematógrafo. Este último hecho marca para las artes un nuevo periodo en su historia, dejando atrás aquella carrera por representar la realidad mediante infinidad de inventos tecnológicos alrededor del mundo en el siglo XIX y la creación del arte del siglo XX: el cine.

El cine es la técnica o arte de proyectar fotogramas que son imágenes en secuencia que, a cierta velocidad ante la percepción visual, genera un efecto de movimiento; éste sería un breve significado técnico del cine; por otra parte, autores especializados hacen diferentes definiciones desde diferentes puntos de vista tales como la cultura, el espectáculo, el arte y medio de comunicación.

El cine, visto desde el ámbito cultural, se caracteriza por la representación de la vida real desde lo personal y lo social, recreando deseos y sentimientos por medio de sus actores. El cine como espectáculo se funda en la creación de entretenimiento, el cual atrae al espectador desde sus facultades de generar sentimientos de asombro, miedo, tristeza alegría, etc. Por otro lado, desde una respectiva artística, el cine se define como una actividad del ser humano en la recreación de la naturaleza, sentimientos y acciones desde la estética. Con respecto al cine como medio de comunicación, se asume que, más allá de representar sentimientos y sensaciones, el cine también es medio de comunicación de ideas y perspectivas cumpliendo una función comunicadora entre el

¹¹ El experimento consistía en tomar varias fotografías del movimiento de un caballo en un corto intervalo de tiempo, de esta forma, se haría una secuenciación que mostraría el trayecto y movimiento del animal.

director o autor de la obra y el espectador, generando un proceso de reflexión y opinión (Cine y Valores, 2012).

El cine se divide en diferentes formatos, estos son: el cine de animación, el cine mudo, cortometrajes, documentales y largometrajes. Estos formatos se dividen en géneros que son: bélico, biografías, cómico, acción, aventuras, catástrofes, ciencia ficción, terror, western o cine del oeste, histórico, musical, policiaco, político, religioso, drama y suspense.

El cine es el medio artístico representante del siglo XX, exponente de toda la creatividad del ser humano, explorando los diferentes tipos de representación de la naturaleza y la vida misma, todo esto, mediante nuevas tecnologías y nuevas puestas en escena que recrean lo más cercano a la imaginación de autores y directores, buscando generar en el espectador sensaciones de emotividad, reflexión y opinión.

Por otro lado, a finales del siglo XIX, diversos investigadores en Gran Bretaña, Estados Unidos, Alemania y Francia, buscaban la forma de transmitir, al igual que el sonido con la radio, imágenes. Este proyecto se fundamentaba sobre tres descubrimientos que fueron: la foteolectricidad¹, las fotografías transformadas en líneas de puntos claros y oscuros ² y por último las ondas hertzianas ³. Por otra parte, el desarrollo de otros inventos como el tubo de rayos catódicos por Karl Braun y el tubo disector de Philo Taylor Farnsworth.

La primera emisión pública de televisión la realizó la BBC de Londres en 1927 de manera experimental; sería hasta la década de los 30 que oficialmente se utilizaría esta tecnología como medio de comunicación. De igual forma, los Estados Unidos también transmitieron a través de las cadenas CBS y NBC. Fue hasta la Segunda Guerra Mundial que estas cadenas dejaron de transmitir. Durante el mismo periodo, en la Alemania gobernada por Hitler, se desarrolló aún más este medio de comunicación con la transmisión de los Juegos Olímpicos de 1936 como elemento de propaganda al régimen totalitario nazi. Posteriormente a la Segunda Guerra Mundial, en los

años 50, se masificó la producción de este artefacto en Estados Unidos y fue para mediados de esa misma década que la televisión llegó a Latino América. Ya en los años 70 la televisión se transmitía a color, con una programación y horario regular definidos, siendo así la consolidación de un invento que al transcurrir el tiempo esperaba su constante perfeccionamiento (Inravisión, 2005).

Actualmente, la difusión de la televisión es totalmente masiva en la sociedad y su oferta en cuanto a contenidos es vasta. Es por esto que la televisión es un medio de muchas posibilidades, desde la transmisión de acontecimientos en tiempo real, la capacidad de conocer realidades remotas, su capacidad para interpelar a varios sentidos al mismo tiempo, para integrar diferentes artes con el fin de generar emotividad, códigos comunes, y otras muchas características que distinguen al medio televisivo como el medio de masas por excelencia (García L. , 2004).

Los géneros que presenta la televisión van según su programación diaria o la especializada a la cual se enfoca un canal. En primer lugar, gran parte de los canales poseen servicios informativos, los cuales se componen de noticieros, entrevistas, programas de opinión, reportes extraordinarios, entre otros. Por otro lado, están los géneros culturales o divulgativos; estos se componen de documentales, programas especializados en arte, música, viajes, etc., o programación educativa; también están las ficciones, las cuales se componen de series, miniseries, telenovelas y difusión de obras cinematográficas tiempo después de su difusión en teatros; sumado a esto están los programas de entretenimiento que se componen de magazines, programas de concurso o reality shows; por último, están los programas deportivos, que se caracterizan por la difusión en vivo, y la transmisión en diferido de eventos deportivos. (CIRF, 2008).

La televisión cumple el gran papel de ser el medio de masas más grande entre los medios de comunicación, su diversidad y contenido hace que el espectador tenga posibilidades casi

ilimitadas de entretenimiento e información, su crecimiento es cada vez más rápido mediante las tecnologías que facilitan la comunicación con los diferentes rincones del mundo, transmitiendo información continua durante todos los días del año de manera ininterrumpida.

Medios Audiovisuales y Educación

La UNESCO, desde el año 1969, entre sus resoluciones, hace énfasis en el constante apoyo a los medios audiovisuales como fuente de conocimiento universal para las nuevas generaciones apoyando su implementación en ambientes académicos por medio de diversas inversiones a este campo de la información (UNESCO, 1969). Por otro lado, la misma entidad en el año 1984, en su revista trimestral “Perspectivas”, en un artículo escrito por el pedagogo Czeslaw Kupisiewicz titulado “La Escuela y Los Medios de Comunicación”, hace un llamado a los sistemas escolares alrededor del mundo a utilizar los medios de comunicación como herramienta didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, justificando su afirmación con base en la difusión masiva de los medios audiovisuales, el tiempo prolongado que los usuarios emplean en estos, el valor que tiene la imagen en los procesos cognitivos del individuo partiendo de la memorización, y por último, la constante evolución tecnológica de los medios de comunicación, trayendo consigo un producto de mayor calidad y fácil acceso.

El uso de estos medios en el aula es de gran ayuda en los procesos de enseñanza y aprendizaje partiendo de la representación del conocimiento en imagen, teniendo en cuenta que ésta tiene mayor significado para el estudiante, puesto que con ella el docente puede orientar mediaciones que apunten a la realización de análisis profundos.

Para Goberna, Torres y Gorgues (1998), el cine en específico está siendo desaprovechado por docentes e instituciones ya que se considera como una simple herramienta de entretenimiento sin valor académico alguno; esta afirmación se asocia con la poca creatividad y sentido crítico

que, en algunas ocasiones caracteriza al docente promedio, que prefiere optar por métodos tradicionales de enseñanza antes que por una didáctica que se ajuste a los gustos del estudiante; esta misma denuncia la hacía Molina (2006) con respecto al cómic.

Pese a que los planteamientos presentados hasta el momento sean justificaciones positivas frente al uso de estos medios audiovisuales, académicos hacen una crítica al cine y a la televisión por su inexactitud al momento de presentar hechos sociales, abusando de la ficción con la cual construyen sus obras. Esta crítica, aunque acertada, no debe ser impedimento para continuar el proceso didáctico, ya que este “defecto” puede ser superado con actividades de reconocimiento de inexactitudes, ejercicio por medio del cual el individuo realiza actos reflexivos, juicios de valor y a la vez asume posturas críticas hacia el material presentado, de esta forma, está complejizando su proceso de aprendizaje desde la construcción y comprensión de su propio conocimiento (Goberna, Gorges, & Torres, 1998).

Bajo el título “El Sujeto Social desde el Cine” el presente trabajo realizará un compilado de películas y series televisivas con las cuales es posible estudiar desde sus ficciones, diferentes ideologías producto de las interacciones sociales del ser humano, identificando así una herramienta docente para la enseñanza de estos conocimientos.

El sujeto social desde el cine

El ser humano es único e irrepetible; cada sujeto posee capacidades físicas y mentales diferentes a otras personas, es por eso que se le denomina individuo, pero, aunque el ser humano sea original y tenga características propias, también es un ser social, ya que continuamente interactúa con otros seres humanos forjando así redes que constituyen a una sociedad desde la identidad.

Esta interacción social es una necesidad del ser para su formación física y mental, ya que desde procesos de socialización y convivencia, el individuo puede desarrollarse desde aspectos físicos, emocionales e intelectuales, de esta forma, como sujeto social, el individuo define su ser y posición en el mundo respecto a su entorno.

En la sociología, el termino de “sujeto social” se emplea en la agrupación en comunidad del individuo con otras personas para la formación de colectivos en búsqueda de intereses mutuos y la solución de problemas similares entre ellos, de esta forma trabajan en equipo en la búsqueda de un mecanismo, ya sea político o económico, para la solución de dichas necesidades. Es de esta forma que se caracteriza la creación y el modo de operar de un partido político o las diversas asociaciones civiles. Bajo la misma dinámica aparecen también las instituciones en el ejercicio del dominio sobre el individuo a manera de interacción con éste, influyendo, desde la ideología, en la búsqueda de su legitimación y en la imposición de leyes para el ordenamiento y esquematización de la sociedad, formando la conducta del individuo frente a su interacción colectiva.

Althusser (1974) llama a estas formas de dominio “aparatos ideológicos del estado” las cuales, son la estrecha conexión que tiene el estado con el individuo, que se fundamentan en la esquematización de un prototipo o una idea de familia, cultura, religión, etc, con el fin de reproducir las relaciones de producción en el sistema capitalista (Althusser, 1974) haciendo evidente su clara posición ideológica marxista.

En definitiva, el ser humano, a través de la historia, ha creado ideologías en pro o en contra de diversas características sociales, actuando desde la política, económica, filosófica, etc., con el fin de construir mecanismos de convivencia entre todos y cada uno de los individuos que componen cada una de las facciones sociales, o en diversos casos, para rechazar, excluir y suprimir a otros colectivos.

La siguiente recopilación de obras cinematográficas, reflejan aquellas facciones producto de ideologías políticas, culturales, filosóficas, etc. que el ser humano ha forjado durante la historia y que las artes tratan de representar desde sus diversas ficciones, generando reflexión sobre el accionar de dichas ideologías, recreando, desde contextos ficticios, su funcionamiento, características y sus posibles resultados.

Ideologías de poder

Las ideologías son aquellas características basadas en signos, valores, ideas y creencias que identifican a un grupo social (Eagelton, 1997); las ideologías políticas surgen como modelos de ejercicio del poder basados en características de este tipo, cada una, busca implantar un sistema de gobierno mediante la promoción y legitimación de sus intereses ante los ciudadanos por los medios necesarios.

A continuación, se presentan algunas obras del séptimo arte que reflejan, desde sus ficciones, ideologías políticas que, desde la narrativa, caracterizan los aspectos más importantes de las mismas, representando su ejercicio del poder.

V de Venganza (2006)

En la actualidad, esta adaptación del cómic de Alan Moore a la pantalla grande ha sido ícono del siglo XXI en lo que respecta al pensamiento revolucionario contemporáneo. No significa esto que la obra sea un tratado sobre revolución y emancipación de poderes estatales coercitivos, sino que V de Venganza es una representación dentro del género de distopía¹², de un futuro trágico con respecto a la política y la sociedad.

La historia se sitúa en una Inglaterra futurista posterior a una guerra nuclear, el poder estatal está en manos de un partido político que mantiene un sistema autoritario, no alejado al de la Alemania Nazi, donde se crean campos de exterminio (Larkhill), a donde son conducidos judíos,

¹² La distopía es lo contrario de una utopía, una visión de un futuro indeseable.

musulmanes, negros, inmigrantes y personas que no hagan parte del prototipo europeo; por otro lado, allí también eran conducidos opositores al estado, activistas y revolucionarios. A igual que Auswitch, en aquellos campos también hacían experimentos con los reclusos, inyectándoles sustancias que hacían que sus capacidades físicas aumentaran, desgraciadamente todos los experimentos fallaron y los reclusos murieron, todos menos uno, el cautivo de la celda número 5, aquel que escaparía de sus captores y adoptaría la personalidad de “V”, el héroe de la obra, el cual buscaría venganza aniquilando a todos los funcionarios de Larkhill.

Son diferentes las formas en que opera el partido para mantener su poder hegemónico, esto va desde el miedo y la represión por parte de las fuerzas armadas, pasando por la manipulación de información y los diferentes medios de

comunicación, la iglesia, el nacionalismo sería otra forma de control, que de una u otra forma, reivindicaría la lucha racial y el gran poder económico; el cual era sostenido por farmacéuticas, como producto del caos que el mismo partido ocasionó por la supuesta aparición de un virus, el cual haría que la población civil tomara acciones preventivas en contra de éste, comprando los diferentes medicamentos contra la epidemia.

En la obra se puede evidenciar:

- Dictadura
- Totalitarismo
- Anarquía



Figura 20. Poster de la Película V de Vendetta de James Mc Teigue (2005). Tomado de: thatmoviesite.com

- Estado

Star Wars (1977- 1980- 1983- 1999- 2002- 2005)

Esta serie de películas que datan del año 1997 bajo la dirección de George Lucas, puede ser una de las sagas filmográficas más importantes de la historia del cine siendo un ícono de la cultura popular. Cuenta con 6 películas, de las cuales, la primera trilogía data del año ya mencionado y en el 2002 salen a modo de precuela otras tres películas.

La historia de la guerra de las galaxias se centra en el choque de dos poderes, los Jedi y los Sith, en un escenario galáctico conformado por diferentes planetas los cuales poseen características muy distintas entre ellos, pero que participan en las decisiones políticas y económicas que se llevan a cabo en toda la galaxia.

Inicialmente los planetas que conforman los diferentes puntos de la galaxia están representados por el Senado Galáctico, el cual está conformado por los representantes de cada uno de los planetas, que eligen como moderador a una figura denominada Canciller. Todo este sistema se conocía como la república, la cual estaba protegida por la orden Jedi, defensores de la democracia y el lado luminoso de la fuerza¹³, hasta que diferentes guerras civiles y el ascenso militar y económico de los Sith dieron pie a consolidar un plan de dominio absoluto de la galaxia el cual fue denominado “el imperio” donde la democracia



Figura 21. Poster de la Película “Star Wars de George Lucas (1997). Tomado de: ecx.images-amazon.com

¹³ Esta es una concepción en el universo de Star Wars, en definición es “El lado luminoso de la Fuerza estaba ligado a los ideales de la bondad, la benevolencia y la curación. Los seguidores del lado luminoso se esforzaban en vivir en armonía con el mundo que les rodeaba, actuando con sabiduría y lógica antes que con ira y precipitación”. *Star Wars Wiki en Español*

y la participación de los planetas termina y ahora éstos son subyugados por el poder militar y la nueva organización política basada en el totalitarismo de los Sith.

Siendo presentada una corta sinopsis, es claro el contenido político e ideológico que posee la obra, donde fácilmente se puede comparar con la historia de la política alemana que precedió a la Segunda Guerra Mundial. En el aula, esta obra puede ser analizada en una clase de política, donde se hagan evidentes los diferentes modelos que se representan en la obra.

Sería de gran importancia hacer una búsqueda sobre los diferentes análisis que se han hecho a la obra, desde la ya mencionada política o las ideologías, entre otros aspectos tales como la estética que de una u otra forma son una reconstrucción ficticia de la realidad. Ejemplo de ello son dos artículos encontrados en este estudio: Por un lado, “La Guerra de las Galaxias y su teoría política” (2011) de Francisco Bermúdez Guerra, donde hace un análisis de la obra desde sus aspectos políticos comparándola con los sistemas que conforman el mundo real, además de mostrar aspectos ideológicos que forman el carácter de los personajes frente a la situación en este juego de poderes. Por otro lado está, el análisis que hace Luis Garcia Tojar en “La Ideología de Star Wars” (2007), que plantea el análisis más allá del pensamiento político que contiene la obra y expone aspectos filosóficos, religiosos, ideológicos y económicos que construyen un discurso donde se hace un acercamiento a las mentalidades dominantes que intenta representar la ficción del mundo de Star Wars. La lectura de documentos de este tipo posibilitaría un proceso de reflexión crítica potencialmente valioso en el aula.

En la obra se puede evidenciar:

- Democracia
- Totalitarismo
- Fanatismo ideológico

- Sectarismo

Rebelión en la Granja (1955)

La rebelión en la granja es un libro de George Orwell publicado en el año de 1945, es una de las más reconocidas obras de este autor reconocido por sus obras críticas hacia los sistemas de poder totalitario y las desigualdades sociales producto de este sistema político. En el año de 1955, los británicos Joy Batchelor y John Halas realizan una adaptación de la obra al cine de animación. La rebelión en la granja es una fábula que tiene como escenario una granja. Allí, el dueño era una persona descuidada de los animales, no tenía buen trato con ellos, los lastimaba y hacía de las suyas gracias a sus problemas con el alcohol y su mal humor. Una noche, después de los agravios que cometía el dueño con los animales diariamente, éstos se reunieron en uno de los graneros para discutir la situación que se venía dando con el agresor, al final de dicha reunión, los animales decidieron realizar una revolución en contra de la tiranía del dueño de la granja.

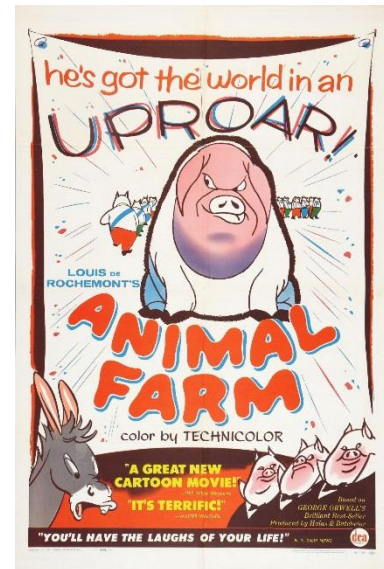


Figura 22. Poster de la película “Animal Farm” de Louis de Rochemonts (1954). Tomado de: impawards.com

En el levantamiento los animales salieron victoriosos, y es aquí donde los cerdos son ahora la cabeza del poder en la granja. Dos de ellos sobresalen, Snowbal y Napoleón, quienes bajo su dirección crearon un reglamento para la nueva convivencia en la granja:

1. Todo lo que camina sobre dos pies es un enemigo.
2. Todo lo que camina sobre cuatro patas, o tenga alas, es amigo.
3. Ningún animal usará ropa.
4. Ningún animal dormirá en una cama
5. Ningún animal beberá alcohol.
6. Ningún animal matará a otro animal.
7. Todos los animales son iguales.

Con estas normas la granja vivió un tiempo de armonía y producción, los animales trabajaban de manera eficiente sin el maltrato constante de su anterior amo. Un día, Napoleón entró a la casa del anterior amo, encontró sus objetos, ropa, cama, comida, alcohol, etc; este simplemente usó la cama, luego fue encontrado y obligado abandonar el lugar, ya que infringía una de las normas. Posteriormente, de manera violenta, Napoleón mató a Snowbal, su compañero líder de la granja, para quedarse con el poder absoluto.

Napoleón, en compañía de los perros, crea un régimen violento donde los animales vivían con miedo de ser castigados con el ataque los caninos y trabajaban de manera sobreexplotada, para simplemente servir al cerdo usurpador, el cual ya se había asentado en la casa del ya exiliado amo, caminando en dos patas, vistiendo sus ropas, bebiendo su licor, comiendo su comida durmiendo en su cama y liquidando a todo aquel que estuviera en contra de él, actos que violarían definitivamente las normas que se habían implantado anteriormente.

Con esto, es claro que la obra quiere hacer una reconstrucción mediante la fábula de las facetas del poder, sus características e implicaciones en la población civil, su organización y transformación, recorriendo los fenómenos de fuerza, violencia, coerción, influencia, autoridad, manipulación, dominio y dominación. Las reflexiones que originan esta fábula van más allá del uso de la fuerza y el miedo como herramienta de dominio, llegan a los terrenos de la corrupción y la mentira donde la falta de dignidad y el descaro otorgan al individuo dolor y miseria.

Por otro lado, es importante tener en cuenta la representación histórica de la obra, que intenta reconstruir el surgimiento de las dos dictaduras más notables del siglo XX, el comunismo de Stalin y el Nazismo de Hitler durante su corto periodo de gobierno en comparación al anterior, pero con exactitud, representa al régimen comunista de Stalin.

Además, el documento “Ciudadanía y participación en la enseñanza de las Ciencias Sociales, una experiencia didáctica a través de la lectura y el análisis de “La rebelión en la granja de George Orwell” (2012) del Departamento de Didáctica de las Ciencias Matemáticas y Sociales de la Facultad de Educación de Universidad de Murcia, presentan todo un taller sobre ciudadanía y participación democrática, donde, más allá de analizar los aspectos teóricos del totalitarismo ya presentados, se hace una reflexión hacia la participación ciudadana y la opinión práctica con base en el problema que presenta la obra. Sus objetivos principales son:

- Valorar el deber y el compromiso como condiciones indispensables de la participación colectiva para la resolución de problemas.
- Fomentar el respeto a las decisiones democráticas, las normas y la solidaridad.
- Identificar y rechazar las actitudes discriminatorias y antidemocráticas.
- Potenciar situaciones de participación y cooperación.

Es por esto que en esta obra se hacen visibles aspectos como:

- Comunismo
- Totalitarismo
- Dictadura

El Planeta de los Simios

Esta es una película de 1968 dirigida por Franklin J. Schaffner basada en la novela del francés Pierre Boulle. La película se centra en la llegada de unos astronautas a un extraño planeta, el cual, supuestamente, se veía deshabitado y sin vegetación; después de explorar varias horas encontraron un lugar fértil en el que encontraron vida humana pero en estado primitivo. La histeria invadió a estos seres que corrían sin rumbo de manera desesperada, es aquí donde

aparecen simios montados sobre caballos depredando a los seres primitivos. Apresados, son conducidos a una ciudad gobernada por monos, donde los humanos eran tratados como bestias salvajes.

En esta película puede evidenciarse una estructura social formada por los monos no alejada de las estructuras sociales en las civilizaciones. Todo esto atravesado por dilemas entre ciencia y religión, donde el poder se basa en los ideales místicos, dejando a un lado la investigación y la ciencia.

En la obra, los orangutanes son los de rango superior, estos basan sus leyes y dictámenes según la ley simia, la cual es un tratado místico creacionista de los monos, el ser de las cosas se explica mediante dicha ley; después vendrían los chimpancés, los cuales hacen parte de la población intelectual y letrada, éstos, al ser académicos, son vistos por las altas esferas con recelo, ya que sus investigaciones atentan contra la moral que sustenta los textos sagrados. A continuación estarían los gorilas, los cuales están encargados de la fuerza bruta, hacen parte del cuerpo de policías y militares de la ciudad, están sujetos política e ideológicamente a los dictámenes de los orangutanes, siendo partidarios del creacionismo y la religión simia como la explicación de todas las cosas. Respetan a los chimpancés, pero son escépticos ante sus investigaciones; por último están los humanos, lo más bajo en la escala social, son la escoria de la naturaleza, son tratados como bestias salvajes y esclavos, no hay derechos para ellos ni buenos tratos, según las escrituras sagradas de los simios:

"Tengan cuidado de la bestia humana, pues él es el instrumento del diablo. Sólo entre los primates de Dios mata por diversión, por codicia, o por avaricia. Sí, asesinará a su hermano para poseer la tierra de su hermano. No dejen que se reproduzca en grandes números pues convertirá en un desierto su hogar y el de Uds. Evítenlo. No lo dejen salir

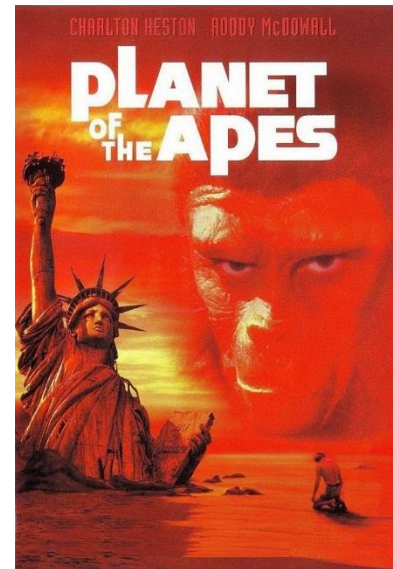


Figura 23. Poster de la película “The Planet of the Apes” de Franklin J. Schaffner (1968). Tomado de: oyster.ignmings.com

de su guarida en la selva pues él es presagio de la muerte". (Fragmento de la obra literaria: El Planeta de los Simios de Pierre Boulle)

Siendo esta una de las últimas frases que se dice en la película, y teniendo en cuenta el final de la misma, es claro el porqué de la condición del humano y la razón de ser en la obra.

Según el texto “Análisis socio-crítico de la película El Planeta de los Simios” de Franklin J. Schaffner la obra hace un acercamiento a la condición social que se vivía en los años 60’s, donde los jóvenes, estudiantes y académicos vivían en constante confrontación con los gobernantes, los cuales no renovaban su pensamiento moral ligado a lo dogmático, con base en esto, diferentes revueltas se vieron alrededor del mundo; el choque violento entre jóvenes y autoridades era el resultado de aquellos clamores de cambio de aquella generación intelectual y académica.

En esta obra se hace referencia a:

- Gobiernos de tipo conservador
- División de clases
- Fundamentalismo religioso como forma de gobierno

El Gran Dictador

Es una película escrita, dirigida y actuada por el mítico comediante Charles Chaplin. En este film, el afamado actor representa a un dictador, el cual se relaciona con Adolf Hitler, dictador de Alemania en aquel entonces, que, basado en las excentricidades de este tipo de gobernantes, crea una representación cómica y a su vez crítica de los regímenes totalitaristas.

Esta obra refleja:

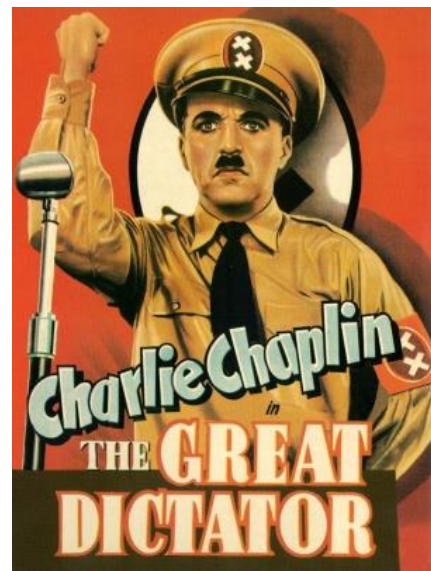


Figura 24 Figura 24. Poster de la película “El Gran Dictador” de Charlie Chaplin (1940). Tomado de: movieposterdb.com

- Totalitarismo
- Dictadura

Ideologías de colonialismo y exclusión

Estas ideologías se fundamentan en la superioridad de un grupo en cualquier aspecto sobre otro, esto significa que el supuesto inferior debe ser sometido para cumplir los fines del otro, de esta forma, hegemonizar su dominio y supremacía.

La ideología racista se fundamenta en cuatro supuestos principios: creer que los humanos se dividen en razas, asignar características raciales, físicas y psicológicas, creer en la existencia de una jerarquía de razas y entender la mezcla de razas como una degeneración de razas superiores (Caballero, 2000). Los precursores de estas ideas datan del siglo XIX, cuando científicos suecos, franceses e italianos realizaban catalogaciones de seres vivos, cuando los seres humanos entraron al mismo nivel, siendo también divididos por razas; otro estudio de esa época hecho por el holandés Peter Campber, basado en la formación craneal de los seres humanos, catalogaba a los blancos en un orden superior, mientras a los negros los ponía cercanos a los primates.

Por otro lado, los procesos de colonialismo en el mundo, además de tener intereses económicos y geopolíticos, se justificaban entre discursos racistas. Más allá del color de piel o los rasgos físicos, el racismo también se hacía evidente con la segregación cultural y étnica, haciendo de estos procesos de colonización una degradación a la dignidad de los sujetos sometidos.

“El racismo que se asienta en la biología –la ciencia, que junto con la historia, marca con su impronta al siglo XIX– se nutre tanto del colonialismo como del nacionalismo, a la vez que retroalimenta a ambos. La combinación de estos tres elementos, nacionalismo, imperialismo y

racismo, resulta explosiva al engarzar en el siglo XX con el totalitarismo” (Sotelo, 1997, pág. 182).

Las siguientes obras tratan por separado los temas de colonialismo y exclusión, como se puede observar, guardan gran relación; por un lado está el colonialismo que proyecta Avatar, que desde su argumento y desarrollo, profundiza en aspectos y características generales del colonialismo. Por otra parte está X Men, que involucra aspectos de segregación y racismo.

Avatar (2009)

Esta película de James Cameron tiene es una de las obras de ficción que ha marcado un antes y un después en la historia del cine gracias a sus avanzados efectos visuales que sorprendieron a toda la industria de Hollywood; cabe resaltar que ha sido la película más taquillera en la historia del cine.

La película se remonta a un planeta llamado Polifemo ubicado en alfa Centauro, una bola gaseosa de gran tamaño que no presenta rastros de vida, aunque una de sus lunas, Pandora, sí posee las carentes características de Polifemo. En dicha luna se encuentra un paisaje extraterrestre no muy alejado de la flora terrestre, allí los humanos se han asentado haciendo bases militares de alta tecnología para la exploración y explotación mineral del mismo.

Temporalmente, la película cuenta la historia pasados 30 años del primer asentamiento terrestre en Pandora, allí los terrícolas están fuertemente armados con tecnología militar y realizan actividades de extracción mineral que fortalece su economía; dicho producto, el unobtainum, es la solución de los problemas energéticos que sobrelleva la tierra para ese entonces. Es aquí donde el cuerpo de la historia se hace visible, porque en aquella luna habitaba,



Figura 25. Poster de la película “Avatar” de James Cameron (2009). Tomado de: writingfordesigners.com

antes de la llegada de los humanos, una tribu nativa llamada Na'vi, estos se asentaban cerca de un árbol gigante llamado Kelutrel o Árbol Madre, símbolo de toda su cosmogonía, espiritualidad y sociedad, casualmente, dicho árbol se encontraba sobre un gran yacimiento del ya nombrado mineral, es aquí donde humanos y Na'vi dan vida a un choque por el territorio, justificado, por un lado, con la extracción y comercio del mineral y, por el otro, con la defensa del territorio como herencia sagrada para la supervivencia Na'vi.

Científicos humanos desarrollan avatares, estos son cuerpos de Na'vi controlados por medio de la mente humana; con esto, dichos científicos y el personaje principal que es un militar, hacen un viaje de exploración en búsqueda de entender y coexistir con la tribu Na'vi, compartiendo las sabidurías y costumbres de este pueblo, con lo que el personaje se sentirá seducido.

Con el argumento presentado, es claro el tema que la película busca reflejar: las características de la colonización. En esta obra es posible analizar desde los discursos con los cuales las potencias (en este caso el planeta Tierra) buscan justificar el dominio de otro territorio y otra sociedad, acudiendo a la fuerza bruta y aniquilación del que esté en contra del plan, hasta los procesos de interacción entre las dos culturas, donde la colonizadora buscará la forma de denigrar a la otra, escarneciendo sus creencias y costumbres, pasando por encima de ellas imponiendo su idea de progreso y desarrollo.

Por otro lado, cabe profundizar con esta obra sobre el pensamiento y el discurso colonizador, que plantea un atraso o un estado de salvajismo o primitivismo según las prácticas que lleve a cabo una cultura, basadas en la naturaleza, ya sea económica, política y, en gran

potencia, religiosas. Es por esto que sería de gran importancia explorar el concepto de “otredad”¹⁴ en los procesos colonialistas.

Para profundizar en el análisis de esta obra, el texto “Mitología Occidental y Representación Autocomplaciente del Colonialismo: Análisis de Avatar desde la antropología del poder simbólico” (2012) de Patricia Fernández Martín puede significar una herramienta para el docente en el momento de utilizar la película en un ambiente académico basado en el estudio de las características del colonialismo en los diferentes periodos de la historia, ya sea los procesos de colonización expansionista por parte de las potencias europeas desde el siglo XVII en África y Asia o específicamente la colonización de América por parte de España, Portugal e Inglaterra a finales del siglo XV. El texto contiene un análisis profundo sobre los aspectos antropológicos que contiene la película, haciendo una comparación teórica de los postulados sobre religión, cultura, desarrollo, entre otros, con los eventos que suceden en la película, además del análisis a su guion, lo que representa un análisis crítico del discurso, donde se detectan características de dominio entre ellos y la misma historia.

En la obra se puede evidenciar:

- Colonialismo y todos los componentes políticos, económicos e ideológicos que lo conforman.
- Concepto de “otredad” desde la idea de exclusión de aquellos “otros” que no encajan socialmente y en diversos casos ocupan un estatus de subordinación.

¹⁴ La “otredad” es un concepto utilizado por diferentes autores, entre ellos Jean Paul Sartre, para referirse a la comprensión del “otro” como un individuo diferente y que no forma parte de la comunidad.

X Men (películas y serie animada)

La legendaria saga de Mutantes nace en el año de 1963 gracias a Stan Lee y Jack Kirby por medio de cómics de la casa editorial Marvel Comics. Para este trabajo se utilizarán los medios audiovisuales con los cuales son presentados los X Men, el cine y la televisión. Los X Men son mutantes, personas que, gracias a alguna alteración genética provocada por razones no específicas¹⁵, poseen habilidades

extraordinarias. El profesor Charles Xavier, o profesor X forma un grupo de estos mutantes a los cuales nombró “los

hombres X” o “la patrulla X”, la cual lucha por proteger a los humanos de otros mutantes malvados, y a su vez, defender a los mutantes de humanos que amenacen a su integridad puesto que estos últimos temen a los poderes y la naturaleza de los mutantes.

En el año de 1992 se crea la serie animada para la televisión, la cual se convirtió en uno de los éxitos animados de la década de los 90 contando con 5 temporadas y 76 episodios. Para este trabajo son tres los capítulos que se utilizarán, “La Noche de los Centinelas parte I y II” y “Entra Magneto”, estos son los tres primeros capítulos de la serie, los cuales sirven para contextualizar al público de la problemática central que viven los personajes de esta serie, el racismo y la exclusión social.

Los dos primeros capítulos son la simple presentación de los personajes (los mutantes) y la problemática que tienen en común, una humanidad que les teme y que ha tomado medidas violentas para combatir la amenaza mutante. El tercer capítulo es más profundo en cuanto a



Figura 26. Poster de la serie Xmen de Larry Houston (1992). Tomado de: dmui4031.files.wordpress.com

¹⁵ Las razones no específicas pueden ser factores simplemente genéticos. En algunos cómics y capítulos de la serie se hace referencia a factores ecológicos, ya sea por contaminación y exposición a radiación por parte de los padres o algún antepasado.

temática, porque en él, hace su aparición el antagonista de la serie, Magneto, líder de aquellos mutantes que se levantan en contra la humanidad y su intolerancia, justificados por las ideas evolucionistas del personaje, las cuales se basan en la superioridad de las especie mutante sobre los humanos, representando ellos el siguiente paso de la evolución, el paso de “homo Sapiens” al “Homo Superioris”.

Por otro lado, las películas *X Men 3: la batalla final* del año 2006 dirigida por Matthew Vaughn y *X Men: Días del Futuro pasado* del año 2014 dirigida por Bryan Singer, no se alejan de la problemática ya planteada. En *X Men 3*, una farmacéutica desarrolla un antídoto para contrarrestar el gen mutante, de esta forma, la humanidad inicia una persecución en contra de la raza mutante utilizando dicho antídoto como arma, es por esto que Magneto se levanta en contra de la humanidad declarándole la guerra, así, interviene el grupo de Charles Xavier en el conflicto entre estos dos bandos

buscando una reconciliación entre mutantes y humanos. En *X Men: días del futuro pasado* la trama es casi la misma, la persecución humana a los mutantes, aunque esta vez usarían robots llamados “centinelas” equipados para contrarrestar los poderes de los mutantes.

Es con esto que los X Men presentan ante el espectador la representación de una problemática social que continúa hasta los días presentes; desde la segregación racial en Estados Unidos a mediados del siglo XX, que fue de una u otra forma la inspiración de Stan Lee y Jack Kirby para la elaboración del cómic de los X Men, donde intentaron representar a un pacifista Martin Luther King por medio del personaje de Charles Xavier y un radical Malcom X por medio de Magneto (Carbajales, 2012), pasando por el Apartheid en Sudáfrica donde sobresale la imagen



Figura 27. Poster de la Película “Xmen 3: The Last Stand” de Matthew Vaughn (2006). Tomado de: vignette3.wikia.nocookie.net

de Nelson Mandela como activista en contra de dicha política de segregación racial, quien luchó por medio de las armas junto a la guerrilla *Umkhonto we Sizwe* “lanza de la nación” y posteriormente, en su aparición en la política sudafricana, lucharía de manera diplomática y pacífica; así, hasta llegar a las problemáticas raciales y de inmigración que existe en gran parte del mundo, casos que demuestran que la humanidad no ha superado aquel miedo y rechazo hacia el otro.

Por otra parte los X Men presentan otra problemática analizable, la justificación o rechazo del uso de la violencia para la resistencia de los actos de segregación e intolerancia, un tema que es polémico y de gran importancia en el estudio de las Ciencias Sociales desde la ciudadanía y la convivencia (Secretaría de Educación Distrital, 2013), explorando los conceptos respeto, tolerancia, igualdad, dignidad, etc.

En esta obra se pueden identificar ideas de:

- Exclusión
- Persecución y hostigamiento de un grupo a otro
- Justificación e justificación de la violencia

Industrialización y ecologismo

La conciencia ambiental es otro de los aspectos que ha unido diferentes colectivos sociales. La urbanización desenfrenada, el uso exagerado de recursos naturales, la polución de fábricas y automóviles, la contaminación del mar con desechos, la deforestación, etc., son temas que actualmente hacen parte de discursos políticos, culturales y educativos que han generado ideologías enfocadas hacia el estudio y la conformación posturas frente a esta problemática.

Pero sería desde las décadas posteriores a los 60 que las catástrofes ambientales y la efectiva difusión masiva de los medios de comunicación generaría más preocupación sobre esta

problemática a la población. Catástrofes como derrames de petróleo y cianuro en el océano, accidentes con material radioactivo y el impacto ambiental de las prácticas económicas del primer mundo en contraste de las tasas de sobre población del tercer mundo, generarían en las élites políticas gran preocupación, adoptando nuevas propuestas en sus planes de gobierno (Bergua, 1998).

Las ideologías ambientalistas trascienden lo político por medio de industrias sostenibles, nuevas prácticas sociales y la lucha de colectivos para la preservación de ecosistemas dejando a un lado las ideologías antropocéntricas. Es de esta forma que el arte también refleja esta preocupación, realizando obras que buscan generar reflexión en el espectador sobre esta situación, mostrando el deterioro que las prácticas humanas hacen al medio ambiente y a sí mismo.

Tiempos modernos (1936)

Película escrita, dirigida y actuada por Charlie Chaplin recrea el aspecto social de la época por medio de la comedia, realizando una crítica la industrialización y al sistema capitalista en sí, el cual se preocupaba más por la producción en masa y el consumo que en las condiciones en las que vivía el trabajador, mostrando un Charles Chaplin víctima del estrés y ataques nerviosos, pero que de una u otra forma, debía conservar su trabajo teniendo en cuenta las implicaciones que traería el desempleo en aquella época.

Los aspectos a analizar en esta película son:

- Deshumanización del ser como herramienta de producción

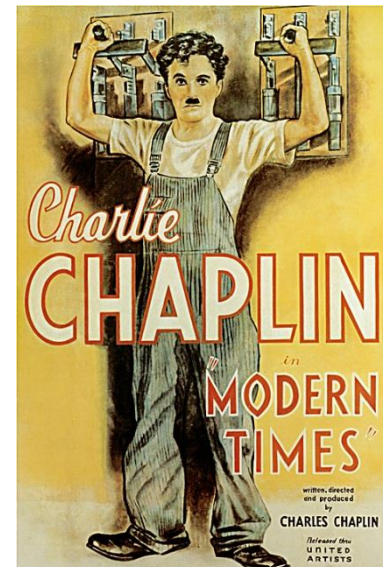


Figura 28. Poster de la película “Tiempos Modernos” de Charlie Chaplin(1936). Tomado de: [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charlie_Chaplin_Modern_Times_Poster.jpg)

- Tecnificación e industrialización
- Contaminación

Full Metal Alchemist (2003)

Esta es una animación japonesa (serie animada) creada por Hiromu Arakawa y dirigida por Seiji Muzushima. Para este tema se tomará el capítulo número 7, “la noche en que la quimera lloró”; en éste se representan las atrocidades de la experimentación con seres vivos y cómo el ser humano hace lo que sea para alcanzar su desarrollo científico pasando por encima de otras criaturas.

Con esta obra se pueden desarrollar los temas de:

- Experimentación con seres vivos
- Desarrollo científico por encima de la vida

Por otra parte, es preciso hacer referencia de otros dos capítulos de la serie que no hacen parte del presente tema sobre “industrialización y ecologismo” pero que son de gran riqueza didáctica en la enseñanza y reflexión sobre el tema de tolerancia. Estos son el capítulo 1 y 2, “Aquel que desafía al sol” y “El cuerpo del condenado”, en estos dos se ve reflejada la posición

que tiene la ciencia frente a la religión y viceversa, sumergiendo al espectador en un dilema que ha atravesado la historia de la humanidad, pero que de una u otra forma está marcado por los conceptos como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, etc., los cuales son base para la resolución de este conflicto.



Figura 29. Poster de la serie “Full Metal Alchemist” de Hiromu Arakawa (2003). Tomado de: fc09.deviantart.net

Ponpoko (1994)

Ponpoko es una película dirigida por Isao Takahata en la que se muestra la lucha entre mapaches, los cuales habitan un bosque milenario a las afueras de la ciudad, y los humanos que quieren continuar la construcción de una urbanización cerca al habita silvestre. Es aquí donde los mapaches, los cuales tiene la habilidad de transformarse en lo que deseen, ingenian diferentes estrategias para boicotear los planes de urbanización de los humanos.

Es claro que esta película intenta dar un mensaje de ecologismo y respeto por el medio ambiente, donde se establezca una equilibrada convivencia entre la subsistencia del ser humano y sus planes urbanísticos y la fauna y flora de un territorio

Esta obra es útil en el estudio de:

- Urbanización descontrolada
- Destrucción de ecosistemas
- Desarrollo urbano por encima de la conservación de medio ambiente y la vida silvestre

Akira (1998)

Película de Katsuhiro Otomo, es un ícono del cine de animación japonés. Akira cuenta la historia de dos motociclistas, Kaneda y Tetsuo, que, en medio de una ciudad llamada Neo Tokio, viven un extraño drama basado en el poder extraordinario de un ente llamado Akira.

Lo especial de esta obra es analizar el ambiente en el que se lleva a cabo, el cual se caracteriza como una ciudad futurista, donde la basura industrial y la contaminación colma sus calles, los edificios son tan altos que obstruyen la luz natural del sol sumergiéndola en la

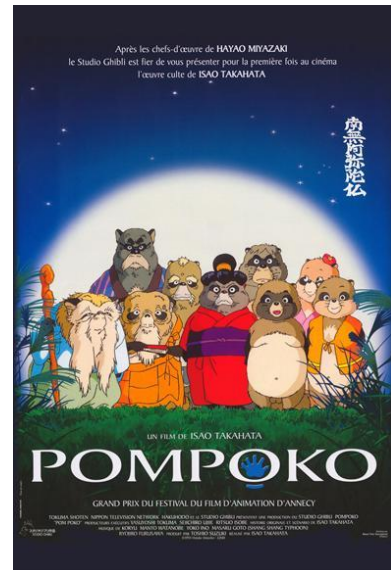


Figura 30. Poster de la película “Pompoko” de Isao Takahata(1994), tomado de: moviepostershop.com

oscuridad, la desigualdad social es muy grande y la decadencia, la violencia y la falta de valores se lleva a su máxima expresión, todo esto, en medio de discursos políticos y científicos de desarrollo tecnológico y social, que simplemente se ven reflejados en unos pocos, en aquellos que tienen oportunidades de sobrevivir al caos de la ciudad gracias a su poder y estatus.

En esta obra se puede evidenciar:

- Visión estética y simbólica del desarrollo tecnológico excesivo
- Tecnificación e industrialización
- Contaminación
- Deshumanización del individuo

El anterior Corpus se realiza con el fin de dar una idea al docente para el uso de textos de ficción como herramientas en las didácticas para desarrollar procesos de enseñanza de las Ciencias Sociales. Éstos, tienen la finalidad el ser explorados y analizados desde los modelos y formas de aplicar el pensamiento crítico en el aula, realizando ante todo procesos de abstracción desde imágenes, teniendo en cuenta que las mismas hacen parte de las actividades para la motivación de individuo, fomentando los procesos de investigación de los saberes en el área.



Figura 31. Poster de la película “Akira” de Katsuhiro Otomo (1988). Tomado de wikia.com

10. PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO DESDE EL GÉNERO DE FICCIÓN

Se propone presentar dos aproximaciones a un modelo de clase aplicando habilidades del pensamiento crítico y el uso de la ficción. Para esta construcción se han tomado el modelo propuesto por Boisvert, el cual, se basa en la identificación de las dimensiones que se van a aplicar en el proceso, éstas se componen de habilidades, estrategias y actividades. El autor organiza la estrategia en cinco pasos: en primer lugar está la selección de las dimensiones, en segundo lugar su descripción, en tercer lugar está la preparación de un ambiente para ejercer las dimensiones, en cuarto lugar está su aplicación y en quinto y último lugar su evaluación.

Por otro lado, a modo de retroalimentación, se propone el uso de bitácoras COL (Comprensión Ordenada del Lenguaje), las cuales se escriben al finalizar cada sesión. La bitácora COL, como se describió anteriormente, se divide en tres niveles de comprensión, nivel básico, nivel analítico y nivel crítico. Cada nivel implica distintas preguntas que orientan el proceso de escritura: el primer nivel, ¿qué pasó?, ¿qué entendí? y ¿qué sentí?; el segundo nivel ¿qué propongo? y ¿qué invento?; y en el último nivel ¿qué quiero lograr? y ¿qué utilidad tiene? La bitácora COL se elabora como apoyo a la retentiva y estímulo de procesos de pensamiento. El proceso de su elaboración y lectura es de manera voluntaria.

Primer modelo de clase propuesta

En el primer caso se tomará el tema de la “discriminación” dentro de los contenidos en Ética y Valores, ampliación temática del área de Ciencias Sociales sugerida por el Ministerio de Educación Nacional para el Ciclo IV. Según los planteamientos de Boisvert, se identificará el contexto, la finalidad y los objetivos de la actividad para encuadrar la estrategia.

El contexto para este caso es el nivel de enseñanza de los estudiantes, que en este caso corresponde a la edad de 12 a 15 años de edad, quienes se encuentran en Ciclo IV. La finalidad

de la mediación docente es lograr que los estudiantes comprendan los diferentes tipos de discriminación y propongan soluciones a dicha problemática social. Los objetivos pueden ser identificados como:

- Identificar y caracterizar los diferentes tipos de discriminación en la sociedad
- Proponer soluciones a los tipos de discriminación desde mecanismos de participación.
- Contextualizar dichas soluciones en diferentes casos, observando la diferencia entre proponer y hacer.

Finalmente, el material pedagógico a usar en esta estrategia es el Capítulo dos de la serie televisiva X Men titulado “Entra Magneto”; también puede utilizarse la Película “X-Men”. Para contextualizar este material se puede decir que esta es una serie de televisión del año de 1992, en la que se evidencia la problemática que viven seres con capacidades especiales o cualidades sobrehumanas con respeto a una sociedad intolerante que los excluye por ser anormales y probablemente una amenaza a la vida e integridad de la población. A estos seres se les llama “mutantes”, quienes luchan diariamente en contra de la persecución y exclusión de una sociedad intolerante por medio de actos de diplomacia o actos violentos. Estas dos opciones dividen a los mutantes en dos bandos, lo que genera un nuevo conflicto, los mutantes violentos contra los no violentos. En general esta es la trama de la historia que presenta el material y que da origen a la discusión del tema en clase.

Para orientar la reflexión se han formulado preguntas con base al material audiovisual y ejemplos de problemas reales para resolver. Esta dinámica se estructura según aparece a continuación.

Introducción

El docente inicia con la introducción al tema de “discriminación” construyendo ideas a partir de los conocimientos previos de los estudiantes: ejemplos vistos en su entorno, ya sean experiencias o simplemente la visualización los medios de comunicación; incluye luego una definición basada en las características y ejemplos propuestos por los estudiantes, para posteriormente realizar un proceso de organización de términos que lleven a una idea general del tema en cuestión. A continuación se realiza la proyección del material audiovisual, que tiene una duración aproximada de veinte minutos en el caso de la serie de televisión y cien minutos en el caso de la película.

Ejecución y reflexión

Los participantes forman grupos a conveniencia del número total de estudiantes en el salón de clases. En primer lugar resolverán entre los mismos grupos el taller referente a la película que consta de las siguientes tres preguntas:

- ¿Por qué existe esta riña entre humanos y mutantes? Con esta pregunta se busca la Identificación del problema, con esto, las capacidades que se ponen a prueba para el desarrollo del pensamiento crítico son describir y explicar.

- ¿Con cuál bando te quedarías? ¿con el profesor X o Magneto? ¿por qué? A Continuación el individuo ya establece juicios de valor, con esto se pone en ejercicio las capacidades de analizar, juzgar y evaluar, justificando su decisión o postura frente a la problemática identificada.

- ¿Justificarías la violencia en la lucha mutante siendo esta una lucha justa? ¿por qué? Al tomar una decisión con la pregunta dos, esta última pregunta justifica la elección que realizó, para esto, el individuo debe sostener el porqué de su elección y cómo lo justificaría, de esta forma se muestran las capacidades de argumentar, explicar y demostrar.

Aplicación

En esta etapa del proceso el docente puede optar por una de dos posibilidades: el juego de roles o el debate.

En el caso del juego de roles, en los grupos ya establecidos el profesor propone una actividad que consiste en aplicar las acciones tomadas en el taller anterior a un contexto real; para esto se propone un juego de roles, en el cual aquellos grupos que se formaron anteriormente, adoptarán cada uno el rol de una nación. El profesor previamente ha elaborado una situación problema diferente para cada uno de los grupos con base los diversos tipos de discriminación que existen. Con esto, los participantes deben buscar la solución a dicho problema desde la posición que adoptó en el primer taller, justificando sus mecanismos de solución al problema.

En el caso del debate se asume el ejercicio desde la misma dinámica de la adopción de roles, aunque la contextualización no se realizará desde el análisis de diferentes casos, sino, desde un caso en general. En primer lugar, se divide en dos al grupo de manera aleatoria. Posteriormente se asignan un rol para cada grupo: los que justifican la violencia como legítima defensa y los que justifican la diplomacia en la solución de un problema específico de discriminación. Asignados los roles, el profesor leerá un contexto en el cual se presenta un ejemplo de discriminación en una sociedad, por ejemplo:

- En un país donde eres inmigrante, un grupo radical xenófobo publica material y Mensajes ofensivos, difamatorios y amenazantes contra personas en tu misma condición en las redes sociales o en sitios web de Internet. Ya tienes identificados a dos de los xenófobos, los denuncias ante las autoridades, pero estas no hacen nada, ¿qué otra cosa harías?

De esta forma cada grupo debe argumentar el porqué de su posición, buscando los pros y los contras de la misma, llegando a un consenso.

Revisión

En esta etapa y como parte del trabajo extraescolar, el estudiante buscará diferentes casos históricos donde se haga evidente un tipo de discriminación, con esto realizará una reseña donde se identifiquen sus características y soluciones. Por otro lado, se tendrá en cuenta la elaboración de las bitácoras COL para orientar la discusión sobre esta consulta y sobre la reflexión de la sesión en encuentros posteriores. La bitácora COL tiene como finalidad el repaso de los saberes al instante de finalizada la sesión fortaleciendo los procesos de memoria de manera significativa,

respondiendo a las preguntas ¿Qué pasó?, ¿Qué entendí? ¿Qué sentí? ¿Qué propongo? ¿Qué invento? ¿Qué quiero lograr? y ¿qué utilidad tiene?, que, si se comparan con el modelo de Boisvert, hacen alusión a sus dimensiones para desarrollar.

La bitácora COL como ya se había planteado, es un proceso de escritura diario que es registrado por el estudiante para su posterior rememoración en otras actividades o contextos. Por otro lado, se recomienda la lectura en grupo para la socialización e intercambio de ideas.

Segundo Modelo Propuesto

El segundo ejemplo para la preparación y modelación de una clase para incentivar el pensamiento crítico desde la ficción se llevará a cabo en una clase de historia con el tema “civilizaciones antiguas”. Según los Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales del Ministerio de Educación Nacional, este tema de estudio corresponde al Ciclo III. El contexto corresponde al nivel de enseñanza de estudiantes de 10 a 13 años y la finalidad de la mediación docente es comprender los diferentes aspectos culturales que conformaban las prácticas en la Grecia antigua y Persia desde sus diferentes batallas. Todo esto por medio de la reconstrucción de los dos contextos y las respectivas comparaciones, de esta forma, entender la importancia de estas dinámicas y tensiones culturales y su influencia en el mundo actual. Los objetivos de la estrategia pueden ser identificados así:

- Identificar los diferentes aspectos que conformaban la vida de la Antigua Grecia y Persia.
- Reconstruir los contextos de cada civilización por medio de sus costumbres, religión, política, etc.
- Entender la importancia de las civilizaciones en oriente y occidente y su influencia en la conformación de la historia humana.

El material pedagógico a utilizar es el cómic “300” o para mayor facilidad de difusión la película del mismo nombre.

Introducción

Si se trabaja con el comic, el estudiante previamente en casa ya ha debido leerlo; si se trabaja con la película, puede ser decisión del profesor proyectarla en su horario habitual de clase o haber sugerido al estudiante ver la película en casa antes de la clase. Con cualquiera de las dos opciones, mientras el estudiante ve o lee la obra, realizará un glosario de los diferentes términos desconocidos para él usados por griegos y persas.

Por otro lado, identificará a los personajes más importantes de la obra según su rol en la misma. Ejemplo: Leónidas: Rey de Esparta, Gorgo: Reina de Esparta, Theron: senador, etc.

Con un mapa del mundo o sólo de Asia y Europa, el profesor ubicará las civilizaciones que se van a estudiar, Grecia y Persia, de esta forma se realizará una ubicación espacial de la historia que se va a abordar. También se puede hacer esta ubicación con la previa elaboración de un mapa de civilizaciones, que ubique cada una dentro de un mapa, el cual servirá durante la exposición de los diferentes contenidos en la clase de historia de culturas antiguas.

Ejecución y reflexión

Con las palabras detectadas y ya definidas, el profesor tomará algunas que serán vitales para la descripción de la sociedad de las dos civilizaciones, con esto, se construirán las características fundamentales de cada una realizando la construcción del contexto. A continuación, el estudiante elaborará tres preguntas de cualquier naturaleza a la película, las cuales, con la construcción parcial del contexto, servirán para aclarar dudas y para cuestionar algunos aspectos de la obra.

Aplicación

Teniendo ya referenciado el contexto, los estudiantes plantearán una hipótesis a manera de ucronía respondiendo a la pregunta, ¿qué pasaría si los griegos hubiesen caído ante Persia?

Dichas hipótesis serán debatidas en una mesa redonda con el objetivo de reconstruir la historia desde otro punto de vista, comparando todas las características visibles de las dos civilizaciones. Con esta construcción y la mediación directa del profesor, mediante su previo conocimiento de historia general y las hipótesis planteadas por los estudiantes, se proyectará un posible nuevo desarrollo histórico de la humanidad, partiendo de la victoria persa ante Grecia. En este proceso, los estudiantes mediante el ya nombrado mapa de civilizaciones, realizarán un escrito, friso, comic o línea del tiempo a modo de ucronía donde narrarán y explicarán el posible avance persa por Europa, describiendo el contacto, las posibles guerras, entre otras interacciones de naturaleza religiosa, cultural, tecnológica, etc. con las otras civilizaciones. En este punto, los estudiantes requerirán de una buena investigación sobre la cultura persa y una mediana sobre las otras civilizaciones la cual puede ser complementada con la ayuda del docente.

Revisión

Se revisará la actividad participativa del estudiante en el debate según los aportes que haya realizado a la actividad. También se tendrá en cuenta la creatividad en la elaboración de la ucronía y las bitácoras COL.

Como ya se había planteado, las anteriores estrategias didácticas se han conformado con base las estrategias que proponen Boisvert, Priestley y Campirán. Por parte de Boisvert se puede mencionar la pertinencia de la aplicación de los tiempos de la clase y la elaboración didáctica para alcanzar las dimensiones que categoriza el autor. Por otra parte, se ha evidenciado la propuesta de Priestley desde la estimulación sensorial del estudiante por medio de la imagen y el

sonido, de esta forma, se posibilita la realización de un proceso de motivación, aprendizaje significativo y metacognitivo. Por último, se elabora a modo de retroalimentación y evaluación la bitácora COL propuesta por Campirán, ejercitando los procesos de memoria reflexiva y escritura de los estudiantes.

Experiencia Pedagógica: las aulas de ficción en el IED Antonio Villavicencio

El contexto de la Institución Educativa Distrital (IED) Antonio Villavicencio posibilitó, en el marco de la experiencia de práctica pedagógica como parte de la formación integral del futuro docente de la UGC, llevar al aula el uso de la ficción como herramienta de mediación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales en Ciclo IV. Para ubicar pertinentemente esta experiencia es preciso inicialmente entender que la IED Antonio Villavicencio se encuentra ubicada en el barrio Villa Gladis de la Localidad de Engativá. El colegio cuenta con tres jornadas: mañana, tarde y noche, y ofrece educación básica (grado primero a noveno) a una población de niños y jóvenes de la localidad de Engativá de los barrios Villa Gladis, Engativá, Villas del Dorado, Villa Amalia, la Rivera, entre otros. Según la estratificación social colombiana¹⁶ estos barrios se encuentran en el nivel 1 y 2, que corresponde a los niveles más bajos. Esto hace referencia a una comunidad con diversas dificultades para suplir algunas necesidades que permiten una adecuada calidad de vida. Según el estudio Bautista & Vásquez (2013) de la Universidad Militar de Colombia sobre IPM (Índice de Pobreza Multidimensional), la localidad de Engativá muestra un problema en cuanto al trabajo, en el cual se hace evidente la informalidad laboral; por otro lado están las condiciones marginales de la niñez, las cuales se ven reflejadas en la desescolarización.

Con esta situación contextual que evidencia carencias materiales y a la vez un prolongado tiempo de abandono o falta de acompañamiento del niño o joven, se genera un ambiente propicio que desencadena en actos de delincuencia por parte de los mismos, uno de los problemas más

¹⁶ La estratificación socioeconómica es una clasificación en estratos de los inmuebles residenciales que deben recibir servicios públicos. Se realiza principalmente para cobrar de manera diferencial por estratos los servicios públicos domiciliarios permitiendo asignar subsidios y cobrar contribuciones en esta área. De esta manera, quienes tienen más capacidad económica pagan más por los servicios públicos y contribuyen para que los estratos bajos puedan pagar sus facturas. (DANE, 2015)

comunes en la institución educativa, siendo evidente la ausencia de estudiantes de manera regular a causa de sanciones por problemas de violencia, hurto, consumo de licor y drogas o problemas con de orden público.

En este contexto, la institución educativa se propone como objetivo educar individuos competentes en ambientes laborales y ciudadanos, haciendo mayor énfasis en los campos empresariales y administrativos, enfocando sus actividades de enseñanza desde los valores y la tecnología, teniendo como miras al desempeño del individuo en la educación superior o en entornos laborales El modelo pedagógico en el que se enmarcan los procesos educativos de la institución son el constructivismo y el aprendizaje significativo teniendo como enfoque pedagógico un currículo de carácter humanista, que se origina en la formación personal del individuo desde procesos educativos basados en la espontaneidad, el reconocimiento de su contexto y la toma de decisiones (Vasquez, 2009)

Este es el contexto de una escuela con diversos problemas sociales, donde el interés por las actividades escolares por parte de los estudiantes llega a estar en un segundo lugar, en parte debido a que se propone un PEI desarticulado de las necesidades educativas que requiere este entorno, ya que plantea en gran medida la formación de individuos aptos para la vida laboral y administrativa, dejando en segundo plano la formación de seres críticos de su realidad y generadores de cambio para su comunidad.

En medio de esta realidad escolar se propone realizar actividades para incentivar el pensamiento crítico del estudiante, que no sea simplemente un receptor de conocimiento y reproductor del mismo, sino que interactúe con él y lo construya. Por otro lado, se propone utilizar nuevas herramientas didácticas para generar motivación del estudiante por los procesos de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de grado 601, 701 y 702. Específicamente el grado 601 está conformado por 45 estudiantes con edades entre los 10 y los 13 años, correspondiente al

Ciclo III de educación según la reorganización curricular por ciclos (Secretaría de Educación, 2012). En esta etapa de escolaridad los estudiantes se caracterizan por atravesar grandes cambios físicos, emocionales e intelectuales, donde uno de los objetivos de la escuela es mermar los efectos que produce la transición entre la educación primaria y la secundaria, que produce en gran medida casos de temor y miedo ya que pasan de un ambiente marcado por la niñez a uno marcado por la adolescencia. En medio de esta circunstancia particular, los estudiantes demuestran desinterés por las actividades académicas como la investigación, lectura, la producción de textos o la elaboración de actividades extraescolares. Siendo así, reaccionan de manera indiferente a las actividades que se proponen, mostrando señales de aflicción y rechazo.

Cabe señalar que el salón de clase no está exento de la problemática social ya mencionada en el contexto general, donde los estudiantes se ven involucrados en situaciones de delincuencia, a lo que se debe agregar la existencia de algunos casos de embarazo juvenil, condiciones que traen como consecuencia la asistencia irregular de algunos estudiantes.

En relación con el currículo para Ciencias Sociales, planteado internamente por la institución y los profesores del área, en este Ciclo los estudiantes inician el estudio de las primeras civilizaciones, así como desde el área de Religión y Ética se abordan temas relacionados con:

- Ciencia vs Religión: en este tema se estudiarán los diferentes aspectos en los que discrepa la ciencia de la religión y viceversa.
- Experimentación con seres vivos: en estudiará el problema de los experimentos aplicados en seres vivos para el beneficio científico humano.
- Violencia: se profundizará en los diferentes tipos de violencia según su origen, justificación y consecuencias.

Como tal, las dos materias, Ciencias Sociales y Religión, están prestas para el desarrollo del proyecto trabajando con series, cómics y películas que desarrollen la temática, directa o indirectamente.

Proyecto

Una de las razones fundamentales del desinterés de los estudiantes por los procesos de enseñanza y aprendizaje, radica en las metodologías y didácticas que se utilizan para la difusión de conocimiento, centrando sus actividades en dictados o búsquedas de conocimientos que no sean de su interés, o que no tienen utilidad aparente alguna. Por esto, se realiza esta propuesta en la que se utilizará la ficción desde medios como el cine, la televisión y el cómic para motivar al estudiante a la reflexión y abstracción de ideas que se relacionen con los temas propuestos, dejando a un lado las actividades tradicionales como el uso libros de texto para la elaboración dictados y evaluaciones memorísticas.

En primer lugar, se propone trabajar con elementos que posibiliten el manejo la abstracción del individuo desde la subjetividad, y en menor medida los conocimientos teóricos, ya que la construcción y dominio de un conocimiento pleno, requiere de las diversas formas de ver el objeto de estudio por parte del estudiante, motivándolo, al planteamiento de hipótesis de manera oral en ambientes de debate o de manera escrita con la elaboración de textos.

Por otro lado, se quiere motivar al estudiante a la investigación y al trabajo autónomo en la escuela, que reciba el conocimiento desde elementos familiares y de interés en su vida diaria siendo estos el cine, la televisión y el cómic, teniendo en cuenta que la imagen es un elemento fundamental para los procesos de aprendizaje ya que estimula la memoria y la abstracción de ideas desde lo visual.

Para cada uno de los temas se han seleccionado obras de ficción que posibilitan su respectivo estudio, teniendo en cuenta las actividades que el docente vea pertinente realizar para su análisis. En el caso de esta experiencia se han realizado talleres, debates y elaboración de textos y glosarios. Esto con la finalidad de entender a profundidad por qué el uso de este recurso, contrayendo los saberes desde diversos procesos de indagación.

Estos son los temas elegidos y sus respectivos recursos visuales:

Historia

Grecia y Persia: Película “300” de Zack Snyder

Egipto: Película “*Asterix y Cleopatra*” de Goscinny y Uderzo

Ética y Religión

Ciencia Vs Religión: Capítulo 1 y 2 de la serie *Full Metal Alchemist* de HiromuArkawa

Experimentación con seres: Capítulo 7 de la serie *Full Metal Alchemist* de HiromuArkawa

Racismo, exclusión e intolerancia: Capítulo 3 de la serie *X-men* de Marvel

Violencia: aclarar nivel del título como en los casos anteriores

Bulling: Comic 104 “SPAWN” de ToddMcFarlane

Violencia familiar: Comic 28 de “SPAWN” de todd Mc farlane

Para ilustrar la experiencia sólo se citará en el presente documento la actividad desarrollada con uno de los temas referidos anteriormente: experimentación con seres vivos, para lo que se utilizó el capítulo número 7 de la serie animada *Full Metal Alchemist* titulado “La noche en que la quimera lloró”, en el cual se refleja hasta dónde puede llegar el hombre para progresar científicamente, llegando a atentar contra la vida y la integridad de animales y otros seres vivos incluidos los humanos.

En la caricatura se muestra a un científico que está obsesionado con fusionar químicamente animales entre sí para crear quimeras, llegando al punto de fusionar a su perro con su propia hija

en la búsqueda una quimera que hablara. Los dos personajes principales habían descubierto que años antes este científico también había experimentado con su esposa, quien supuestamente había desaparecido, todo con el ánimo de ganar fama entre la comunidad científica.

Con base en la caricatura que se proyectó en la media hora inicial de la clase, se realizaron una serie de preguntas de manera escrita tales como: ¿defenderías la experimentación con seres vivos por el bien de la humanidad?, ¿por qué?; ¿creerías que la vida humana es la más importante sobre el planeta siendo esta la creadora de civilizaciones y desarrollo?; ¿necesitaríamos de otros seres? Si defiendes la vida animal ¿hasta qué punto o que decisión tomarías para protegerla?

Las anteriores preguntas se formularon para la elaboración de un ambiente propicio para el debate, donde se plantearían como problema de discusión nuevos contextos para poner en práctica las anteriores respuestas. Dichos contextos iban desde el crecimiento económico de un país gracias a los avances científicos hasta la necesidad de experimentar con seres vivos para la creación de medicamentos o procedimientos fundamentales para la vida humana. Los estudiantes adoptaron posturas frente a esta problemática mostrando una gran tendencia hacia la conservación de la vida frente al desarrollo del ser humano. Como actividad extra clase se les pidió investigar sobre un tipo de maltrato animal, y con esta información realizar una cartelera en protesta contra éste. Por otro lado, se les pidió averiguar sobre los experimentos que se han hecho con seres humanos para ser compartidos la siguiente clase a modo de conocimiento general de los abusos que se comenten en contra de los mismos.

Resultados y conclusiones

La incorporación de esta estrategia didáctica en el aula permitió que los estudiantes participaran activa y voluntariamente de las dinámicas propuestas para la clase. Su interés y motivación se vieron positivamente afectados influyendo en el desarrollo exitoso de la actividad.

En cuanto al ejercicio del pensamiento crítico se hizo evidente que cuando el estudiante se ve enfrentado a situaciones relacionadas con el contexto que simulan la realidad tienen la posibilidad de generar asociaciones, análisis, reflexiones y toma de posición que determinan una postura frente a su entorno y a su propio proceso de aprendizaje. En este caso puede evidenciarse que el estudiante deja de ser un receptor pasivo del conocimiento para convertirse en actor que se esfuerza para participar en la construcción del mismo.

Por otra parte, es relevante identificar que en este caso los estudiantes sólo participaron de esta estrategia en unas cuantas sesiones, pero es muy probable que si este tipo de mediación docente es recurrente seguramente los estudiantes ejercitarán el pensamiento crítico de manera sistemática y éste se convierta en un proceso habitual que les permitirá resolver problemas no sólo en su vida académica sino también en su vida cotidiana. Finalmente es indispensable que el docente de Ciencias Sociales se plantee un papel mucho más activo y consistente para promover en sus estudiantes el ejercicio del pensamiento crítico.

La proyección del material audiovisual para los procesos de enseñanza y aprendizaje es de gran valor cognitivo para los estudiantes, ya que cambia las dinámicas sumamente conceptuales de memorización, a la visualización de imágenes para inferir sobre situaciones y contextos, de esta forma, realizar procesos mentales de relación entre imagen, saberes y conceptos, un proceso mental más completo.

Por otro lado, es de gran importancia el uso de la simulación de contextos; en este caso, los educandos se cuestionaron sobre el porqué de la proyección de dicho material ya que no hubo una explicación previa al tema, de esta forma, los estudiantes no estaban predispuestos y generaron un vínculo directo entre ellos y dicho contexto sin intermediarios.

Otro factor importante es la interiorización que hace el estudiante del contexto ficticio, generando emociones y sentimientos, de esta forma, el individuo, más allá de realizar procesos mentales de razonamiento, también realiza procesos emocionales.

Con las emociones y los sentimientos, el estudiante ya genera preferencias y aversiones. De ahí parten las acciones que tienen que ver con la elaboración juicios de valor, adoptando posturas frente a un objeto de estudio, de esta forma, se realizan procesos de comparación y evaluación, competencias fundamentales en el desarrollo de un pensamiento crítico.

Al comprender dicho contexto, los estudiantes adoptarán posturas críticas frente a la Situación, ya que más allá de entender la situación en la cual los personajes estaban inmersos, también percibieron sus propias emociones, generando de esta forma otro factor importante en la construcción de una postura crítica: la subjetividad.

Cabe aclarar que la utilidad y los beneficios del uso de obras de ficción en sus diferentes medios para la enseñanza de cierto tema, son relativas, ya que depende en gran medida de las actividades o la forma que propone el docente tratar los contenidos, las cuales desarrollaran determinadas habilidades cognitivas del educando.

11. CONCLUSIONES GENERALES

El replanteamiento didáctico, la necesidad de implementar el pensamiento crítico en un mundo globalizado, la exigencia de docentes investigadores y el uso de obras de ficción en ambientes académicos, serán los ejes fundamentales en la elaboración de estas conclusiones, las cuales tienen como gran propósito enfatizar en la importancia que tiene la presente investigación en cuanto a que entrega al docente una herramienta que estimula al estudiante a sobrepasar sus habilidades habituales de pensamiento, no sin antes elaborar herramientas que ayuden a la motivación del individuo, elemento fundamental en los procesos de aprendizaje.

En primer lugar, se debe hacer mención de la elaboración didáctica por parte del profesor, quien debe ser consciente que éstas necesitan ser planteadas desde el mismo contexto de la población con la cual se van a realizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde sea base fundamental la relación de la vida del estudiante con el conocimiento mismo. Esto no sería posible si no se tienen claras las necesidades de la población, y es con este ánimo, que se propone su previo diagnóstico; en éste, se deben tener en cuenta las habilidades, los ritmos de conocimiento del individuo, entre otros factores que intervienen en el ambiente escolar.

Así mismo, se tiene en cuenta que la didáctica no debe ser estática, ya que debe ir a la par con las necesidades y la evolución de los contextos; actualmente, éstos se transforman y se diversifican a gran velocidad gracias a la globalización, por medio de la cual se hace partícipe al sujeto del intercambio de información que puede ser de carácter político, económico, ideológico, cultural, etc., lo que trae como consecuencia un cambio sustancial en las actividades sociales en un relativo corto lapso de tiempo.

Por otro lado, el pensamiento crítico como lo hemos podido evidenciar, es un propósito para la escuela del siglo XXI, ya que requiere de competencias básicas para el desenvolvimiento del individuo en una sociedad que necesita seres pensantes, que de manera

práctica y razonable, logren resolver problemas en su cotidianidad, para lo cual la escuela es el escenario fundamental de preparación.

También se debe tener en cuenta que este siglo requiere nuevas competencias para tratar la información masiva que trae consigo los procesos de globalización, aquellos que interconectan el globo terráqueo mediante redes de comunicación para la masiva difusión de información proveniente de cualquier rincón del mundo. Siendo así, el individuo debe generar modos de razonamiento y de selección de información contrastando y profundizando la veracidad de lo que se le presenta, ya que mucha de esta información puede ser en gran medida falsa, incoherente o errónea.

El estudio del pensamiento crítico debe ser más que una teoría pedagógica o una propuesta para la elaboración de didácticas; este modo de pensamiento debe ser tomado por el docente como una responsabilidad para su labor, ya que es una prioridad en una sociedad de constante cambio. Su estudio y aplicación deben ser base fundamental para los procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta que es la escuela la formadora de aquellos sujetos sociales que transformarán su realidad.

Por otra parte, se hace un llamado al docente a la creación de estrategias didácticas, que más allá de exponer o abordar un tema para el entendimiento del estudiante, piense más en la motivación que se le brinda al mismo, otorgándole un modo de aprendizaje que no se base en hacer memoria o repetición de procesos, sino que sea significativo, que entienda el porqué del conocimiento y para qué le sirve en su vida, de esta forma, el estudiante asumirá formas de estudio autónomas, donde es él el interesado en su propio proceso de búsqueda del conocimiento.

Con respecto al uso de los medios de ficción, que también son herramientas de motivación para el estudiante, es importante hacer una recomendación al docente de no descartarlos de sus procesos de enseñanza sea cual sea su calidad y profundidad, tomando como

excusa, que estos son un simple medio de entretenimiento para las masas. Ya sean cómics o medios audiovisuales, algunos tienen una intencionalidad o una información válida para su estudio, ya que muchas obras intentan aproximarse a la realidad mediante la simple representación fantástica e imaginaria. Por otro lado, las obras de ficción pueden llegar a tener un contenido más amplio y complejo que el que aparentan según el modo en que se analicen, mostrando varios elementos a la vez que sirvan como objeto de estudio para diversos saberes. Así pues, no deben descartarse como herramientas valiosas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

12. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA Y REFERENCIADA

- Aguilera, I. B. (2011). Las TIC's y las Viñetas: Una Propuesta Didáctica Sobre los Totalitarismos a través del Cómic "Maus". *Cuadernos del Profesorado*, 42-57.
- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2011). *Diagnóstico Localidad de Engativá Sector Habitat*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.
- Althusser, L. (1974). *Ideologías y Aparatos Ideológicos del Estado*. Medellín: La Oveja Negra.
- Aranguren, C., & Bustamante, E. (1996). La Didáctica de la Historia ¿ciencia o experiencia? *VIII Symposium Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales*. Merida.
- Aristóteles. (s.f.). *Poética*.
- Astolfi, J.-P. (2001). *Conceptos clave en la didáctica de las disciplinas : referencias, definiciones y bibliografías de didáctica de las ciencias*. Sevilla: Diada.
- Ayén, F. (2011). *La sociedad feudal en el cómic*. Obtenido de Profesor de historia, geografía y arte: www.profesorfrancisco.es
- Aymes, G. L. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*, 41- 60.
- Barrera-Osorio, F., Maldonado, D., & Rodríguez, C. (2012). *Calidad de la educación básica y media en Colombia: Diagnóstico y propuestas*. Bogotá: Universidad del Rosario.
- Bautista, G., & Vásquez, A. (2013). *Análisis del Desarrollo social utilizando la Metodología Índice de Pobreza Multidimensional para la Localidad de Engativá*. Bogotá: Universidad Militar Nueva Granada.
- Bergua, J. (1998). Ethos y Pathos del Ecologismo: Mas Allá de la Cuestión Natural. *Relaciones Laborales* , 29- 52.
- Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals The classification of educational goals: Handbook I*. New York: Longman.

Boisvert, J. (2004). *La formación del pensamiento crítico: teoría y práctica*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bordwell, D. (1996). *La Narración en el Cine de Ficción*. Buenos Aires: Paidós.

Brey, A., Innerarity, D., & Mayos, G. (2009). *La Sociedad de la Ignorancia y Otros Ensayos*. Barcelona: Infonomía.

Bueno, P. M. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoría*, 154- 157.

Caballero, C. (2000). Racismo: Génesis y Desarrollo de una Ideología de la modernidad. *Abril: Anotaciones de Pensamiento*, 95-111.

CAEDI. (23 de Abril de 2012). *Zambo Dendé, un Héroe adelantado a su época*. Obtenido de Grupos Afroamericanos de Latinoamérica y el Caribe: <http://afrosenamerica.blogspot.com>

Cajiao, F. (1989). *Pedagogía de las Ciencias Sociales*. Bogotá: Intereditores.

Cajide, J. (1992). Diseño y Técnicas de Evaluación de Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje: Algunas Consideraciones. *Revista Española de Pedagogía*, 101-112.

Camilloni, A. (1996). *Corrientes Didácticas Contemporáneas*. Buenos Aires: Paidós.

Campirán, A. (2000). Estrategias Didácticas. En *Habilidades del Pensamiento crítico y Creativo* (págs. 29- 44). México: Universidad Veracruzana.

Carbajales, A. (2012). La ideología en torno a la genética en la Ciencia- Ficción. *Eikasia*, 157- 165.

Cardona, A. C., & Retamal Vergara, J. (2010). *Modelo pedagógico socio-crítico*. Bogotá D. C.: Universidad La Gran Colombia.

Centro Regional de innovación y Formación "Las Acacias" (CIRF). (2008). *La Televisión: Historia, Tecnología y Lenguaje*. Madrid: Comunidad de Madrid.

Charaudeau, P. (1983). *Éléments de sémiolinguistique. D'une théorie de language à une analyse du discours*. París: Université de París. Obtenido de

- http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lgge_0458-726X_1995_num_29_117_1708
- Charaudeau, P. (2011). Aportes del Doctor Patrick Charaudeau a los Estudios del Discurso. (O. I. Zapata, Entrevistador)
- Cine y Valores. (22 de Octubre de 2012). *El Cine: cultura, Espectaculo, Arte y Medio de Comunicación*. Recuperado el 5 de Marzo de 2015, de Cine y Valores:
<http://cineyvalores.apoclam>
- Comenius, J. A. (1998). *Didáctica Magna*. Mexico D. F.: Porrúa.
- Coria, A. (2007). *Miedos en la Sociedad Feudal*. Buenos Aires: Ministerio de Educación, Ciencia y tecnología de Argentina.
- Cuñarro, L., & Cuñarro, E. (2014). Liberalismo vs. neo-fascismo: perspectiva sociosemiótica y análisis político del cómic "Guerra Civil". *Telos. Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 62-79.
- DANE. (Marzo de 12 de 2015). *Estratificación Socioeconomica*. Obtenido de Dane:
<http://www.dane.gov.co>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Francia: UNESCO.
- Dijk, T. V. (1999). *El Analisis Critico del Discurso*. Barcelona: Antrophos.
- Dijk, T. V. (2001). La multidisciplinariedad del análisis crítico del discurso: un alegato en favor de la diversidad. En R. Wodak, & M. Meyer, *Metodos de Analisis Critico del Discurso* (págs. 143- 146). Barcelona: Gedisa.
- Dooley, R. A., & Levinsohn, S. (2007). *Análisis del Discurso: Manual de Conceptos Básicos*. Lima: Instituto Lingüístico de Verano.
- Durkheim, E. (1979). *Educación y Sociologia*. Bogotá: Linotipo.
- Eagelton, T. (1997). *Ideología: Una Introducción*. Barcelona: Paidos.

El Mercurio. (6 de noviembre de 2012). *Fortegaverso*. Obtenido de

<http://efeortega.tumblr.com/post/35122158215/francia-consagra-al-comic-como-el-noveno-arte>

Etchenique, J. (2006). Historia y ficción: De las Fuentes a las Posibilidades Cognitivas del Relato. *II Encuentro de Investigadores: . Fuentes y Problemas de la Investigación Histórica Regional*. la Pampa: Universidad Nacional de la Pampa.

Fairclough, N. (1989). *Languaje and power*. Reino Unido: Longman.

Fairclough, N. (1989). *Languaje and power*. Reino Unido: Longman.

Fairclough, N. (1995). "General introduction". En *Critica discourse analysis. the critical study of language*. New York/ Londres: Longman.

Fernandez, P. (2012). Mitología Occidental y Representación Autocomplaciente del Colonialismo: Análisis de Avatar desde la antropología del poder simbólico”. *Gazeta de Antropologia*.

Ferró, M. (2005). *Presentación: La Historia en el Cine*. Obtenido de <http://www.aleph.org.mx>:
<http://aleph.academica.mx/jspui/handle/56789/8141>

Fonseca, D., & Núñez, I. (s.f.). *Evolución del Concepto de Superhéroe*. Obtenido de www.circulohermeneutico.com:
<http://www.circulohermeneutico.com/NuevosHermeneutas/colaboraciones.htm>

Frezza, G. (2009). Guerras y Posguerras: La visión política del futuro en la ciencia ficción de los cómics, películas y series contemporáneas. *Formats, Revista de Comunicación Audiovisual*.

García, L. (2004). La Televisión y los Jovenes: Aproximación Estructural a la Programación y los mensajes. *Juventud y Medios de Comunicación*, 115- 129.

- García, O. (2009). *Análisis Sociocrítico de la película "El Planeta de los Simios" de Franklin J. Shaffner*. Michoacan: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de de investigación y evaluación*. Almendralejo.
- Goberna, J., Gorges, R., & Torres, R. (1998). El Cine en la Clase de Historia. *Comunicar 11*, 87-93.
- Gomaris, F. d., Gómez, C., Millares, P., & Ortiño, J. (2012). Ciudadanía y Participación en la Enseñanza de las Ciencias Sociales: Una Experiencia Didáctica a Través del la lectura y el analisis de "La rebelión en la Granja" de G. Orwell. En N. Fernandez, F. Garcia, & A. Santisteban, *Educación para la Participación Ciudadana en la Enseñanza de las Ciencias Sociales* (Vol. 2, págs. 87-95). Sevilla: Diada Editora S. L.
- Gómez, B. (2011). *Educación Plástica y Visual*. España: McGraw-Hill Interamericana de España.
- Guerrero, F. A. (2008). "V for Vendetta": de la Certidumbre de la Seguridad a la duda y Extinción de la forma Estado Totalitario. *Papel Político*, 137-146.
- Habermas, J. (1987). *Teoría de la Acción Comunicativa* (Vol. 1). Madrid: Taurus.
- Hipona, S. A. (s.f.). *Contra la Mentira*. (R. Flórez, Trad.)
- Hipona, S. A. (s.f.). *Soliloquios*.
- Horkheimer, M. (1969). *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: Sur.
- Inravisión. (Diciembre de 2005). *Historia de una Travesía: Cuarenta Años de la Televisión en Colombia*. Obtenido de Historia de la televisión en Colombia:
<http://www.banrepcultural.org/>
- Jusino, Á. R. (2004). Teoría y Pedagogía del Pensamiento Crítico. *Perspectivas Psicológicas*, 35-42.

Kupisiewicz, C. (1984). La Escuela y los Medios de Comunicación. *Perspectivas*, 11- 22.

Landa, J. A. (1998). *Acción, relato, discurso : estructura de la ficción narrativa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

León, M. G. (2007). *Interculturalidad y Coeducación desde el Cine de Animación*. Obtenido de www.educacionenvalores.org: <http://www.educacionenvalores.org/spip.php?article1501>

Manzano, V. (2005). *Introducción del Analisis del Discurso*. Obtenido de <http://www.aloj.us.es/>: www.aloj.us.es/vmanzano/docencia/metodos/discurso.pdf

Martín, M. (2005). Representación en el cine de animación: Reflexiones en torno al concepto de mimesis. *Fòrum de recerca* nº 11.

Martínez, C. (2011). Desinformar en la sociedad de la información.

Meehan, E. (1975). *Introducción al pensamiento crítico*. Mexico: Trillas.

Mella, O. (1998). *Naturaleza y orientaciones Teórico- Metodológicas de la Investigación Cualitativa*. Santiago: Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación.

Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Lineamientos Curriculares: Ciencias Sociales*. Colombia: Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares Básicos de Competencias: Ciencias Sociales*. Colombia: Ministerio de Educación Nacional.

Mishkin, L. (2 de Noviembre de 2011). *Superhéroes y Supervillanos. Los cómics en la Guerra Fría*. Obtenido de lacartachina.wordpress.com: <https://lacartachina.wordpress.com/2011/11/02/superheroes-y-supervillanos-los-comics-en-la-guerra-fria/>

Molina, E. (2006). La Historieta y su Uso como Material Didactico para la Enseñanza de la Historia en el Aula. *Perspectiva Educacional*, 73-97.

- Molina, E. B. (2006). La Historieta y su uso como Material Didactico para la enseñanza de la Historia en el Aula. *Perspectiva educacional*, Viña del Mar.
- Mora, V. V. (2008). Morfologías del Mal. *INDIANA* 25, 195-221.
- Morales, P., & Landa, v. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 145- 157.
- Moreira, M. (1997). Aprendizaje Significativo: Un Concepto Subyacente. *Actas del Encuentro Internacional sobre el aprendizaje significativo*, 19- 44.
- Moreira, M. A. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. San Cristóbal de la Laguna: Creativa Commons.
- Ortega, R. (2004). *¿como ver televisión y video en el aula?* Bogotá D.C.: Ediciones SEM.
- Ortiz, E. (2003). *Problemas contemporaneos de la didactica en la educación superior*. Holguin: Centro de estudios de las ciencias en la educación superior.
- Páez, H. (2002). Predisposiciones y habilidades de pensamiento crítico del estudiante de tercera etapa del nivel de educación básica. *Convención Anual de la AsoVAC* (págs. 487-488). Barquisimeto: acta científica Venezolana. N° 53, Sup. 1.
- Pagés, J. (1999). La Didáctica de las Ciencias Sociales: currículo y Profesorado. *Signos y teoría practica de la Educación Año 5*, 38-51.
- Pasek, E., & Matos, Y. (2011). Habilidades vinculadas al pensamiento crítico. *Educación y Ciencias Humanas*, 107- 125.
- Paul, R., & Elder, L. (2003). Mini-guía para el Pensamiento critico:Conceptos y Herramientas. *Fundación para el pensamiento Crítico "www.criticalthinking.org"*. Obtenido de www.criticalthinking.org.
- Piassi, L. P. (2013). A ficção científica e o estranhamento cognitivo no ensino de ciências: estudos críticos e propostas de sala de aula. *Ciência & Educação*, 151-168.

Platón. (s.f.). *La República [versión PDF]*. Obtenido de

www.xtec.cat/~mcodina3/Filosofia2/la%20republica.pdf

Priestley, M. (1996). *Técnicas y Estrategias del pensamiento crítico*. México D. F.: Trillas.

PULZO. (10 de Noviembre de 2014). *PULZO*. Obtenido de A diario 20 Menores de Edad son

Capturados en Bogotá por Actos Delincuenciales: www.pulzo.com

Rada, F. (2011). El Arte de la Gerra en la Guerra del Arte. *Cuadernos de Marte*, 175-206.

Radetich, L. (2011). El buen uso del Cine en la Enseñanza de las Ciencias Sociales. *Unipluri/versidad*.

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua Española* (23 ed.). Obtenido de

<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=secuelas>

Rodríguez, M. d. (2011). *Pensamiento Crítico y Aprendizaje: una competencia de alto nivel en la educación Básica*. Mexico D.F.: LIMUSA.

Rodríguez, R. (2007). *Compendio de Estrategias bajo el enfoque por competencias*. Sonora:

Instituto tecnológico de Sonora.

Sampieri, R. H. (1997). *Metodología de la Investigación*. México D. F.: McGraw-hill.

Sánchez, M. d. (2000). *Desarrollo de Habilidades del pensamiento*. Mexico: Trillas.

Sarmiento, J., Ramos, J., & Restrepo, G. (2000). *Hacia unos fundamentos de la enseñanza y el*

aprendizaje de las ciencias sociales en la educación media. Bogotá: Universidad Nacional.

Saussure, F. d. (1945). *Curso de Linguística General*. (A. Alonso, Trad.) Buenos Aires: Losada S.A.

Secretaría de Educación. (2012). *Reorganización Curricular por Ciclos*. Bogotá: Imprenta

Nacional de Colombia.

Secretaría de Educación Distrital. (2013). *Lineamiento Pedagógico: Educación para la ciudadanía y la Convivencia*. Bogotá D. C.: Alcaldía Mayor de Bogotá D. C.

Servicio de innovación educativa. (2008). *Aprendizaje basado en problemas*. Madrid: Universidad Politecnica de Madrid.

Sidney, P. (1831). *Defence of Poesy*. U.K.: Cambridge University.

Siegel, H. (1985). Educating Reason: Critical Thinking, Informal logic, and the Philosophy of Education. Part Two: Philosophical Questions Underlying Education for Critical Thinking. *Articles and Papers, Philosophy*.

Silva, O. (2002). *El análisis del discurso según Van Dijk y los estudios de la comunicación*.

Obtenido de <http://www.razonypalabra.org.mx>:

<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n26/osilva.html>

SIMPADE. (2012). *Guía del Curso: Apropiación y uso del SIMPADE*. Bogotá D. C: Ministerio de Educación Nacional.

Sotelo, I. (1997). Un Viaje de Ida y Vuelta: del Colonialismo al Racismo. *Eguzkilore*, 165- 186.

Sperber, W., & Sperber, D. (2004). La Teoría de la Relevancia. *Revista de Investigación Lingüística*, 237-286.

Tamayo, M. T. (2003). *El Proceso de la Investigación Científica*. México D. F.: Limusa S. A.

Tirado, F. (2006). Ciencia Ficción y Pensamiento Social. *Athenea Digital*.

Tobón, S. (2008). *Formación basada en competencias*. Bogotá D. C.: ECOE.

Tojar, L. G. (2007). La ideología de Star Wars. *IX Congreso de la Federación Española de Sociología*. Barcelona: Universidad Complutense de Madrid.

UNESCO. (1969). Resoluciones. *Actas de Conferencia General* (pág. 66). París: UNESCO.

Universidad La Gran Colombia. (2010). Líneas de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación. Bogotá, Colombia.

Universidad La Gran Colombia. (2010). *Lineas de Investigación FCE*. Bogotá: Facultad de Ciencias de la Educación.

Universidad La Gran Colombia. (s.f.). *El Anteproyecto de Investigación*. Bogotá: Universidad la Gran Colombia.

Universidad Veracruzana. (18 de Octubre de 2009). *Bitácora para la Comprensión Ordenada del Lenguaje*. Obtenido de habilidades del pensamiento:

http://habilidadesdelpensamientouv.blogspot.com/2009/10/1_1950.html

Valencia, C. (2004). *Pedagogía de las Ciencias Sociales*. Colombia: Universidad de los Andes.

Vasquez, M. (4 de Agosto de 2009). *Sitio oficial de Colegios: Secretaría de educación de Bogotá*. Obtenido de IED Antonio Villavicencio: colegio.redp.edu.co/avillavicencio

Walder, E. v. (1986). *Hacia una definición de la teoría literaria de Jorge Luis Borges*. Coventry, Inglaterra: University of Warwick.

Zavala, L. (2009). La Traducción Intersemiótica del cine de Ficción. *CIENCIA ergo sum*, 47-54.

Zayas, C. M., & Gonzáles Agudelo, E. M. (2003). *Lecciones de didáctica general*. Bogotá D. C.: Magisterio.