



**Universidad Internacional de La Rioja**  
**Facultad de Educación**

---

**El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía.**

---

Trabajo fin de máster presentado por: Jaime Andrés Coy González  
Titulación: Master en métodos de enseñanza en educación personalizada  
Línea de investigación: Propuesta de intervención no implementada  
Director: Aránzazu Cejudo Cortés

Ciudad Bogotá, Colombia  
30/01/2020  
Firmado por: Jaime Andrés Coy González  
CATEGORÍA TESAURO: 1.7.5 Utilización educativa de otros recursos

## **Resumen**

La propuesta de intervención pretende mejorar las competencias interpretativas de la imagen, utilizando como recurso didáctico el cómic, partiendo desde su misma creación inédita hasta el diseño de una secuencia didáctica para su uso en clase. El cómic lleva por título “El ocaso del cuerpo” que hace referencia al concepto de inmediatez como crítica a la sociedad posmoderna desde la cátedra de filosofía, teniendo en cuenta que es allí donde se utilizará. El cómic se diseñará a partir de la temática propuesta e irá dirigido al alumnado de grado once de bachillerato, y para ello será importante tener en cuenta la inteligencia viso espacial con el fin de comprender el aprendizaje a partir de la imagen en tanto representación visual.

## **Abstract:**

The intervention proposal try to improve the interpretative competences of the image, using the comic as a teaching resource, starting from its own unpublished creation to the design of a didactic sequence for use in class. The comic is entitled “the decline of the body” that refers to the concept of immediacy as criticism of postmodern society from the Philosophy Chair, taking into account that this is where it will be used. The comic will be designed based on the proposed theme and will be aimed at high school students (level 11); for this it will be important to take into account visual/spatial intelligence in order to understand learning from the image as a visual representation.

**Palabras clave:** Cómics, enseñanza de la filosofía, inteligencia, ilustraciones.

**Key words:** Comics, philosophy education, Intelligence, illustrations.

## Contenido

1. Introducción .....	1
Justificación de la temática .....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.2. Objetivos.....	5
1.2.1. Objetivo general.....	5
1.2.2. Objetivos específicos .....	5
2. Marco teórico .....	6
2.1. El Cómic .....	6
2.1.1. Breve historia del cómic .....	6
2.1.2. La imagen, la cultura y el lenguaje del cómic. ....	8
2.1.3. De las viñetas al aula de clases .....	10
2.1.4. La inteligencia viso espacial y el cómic. ....	13
2.2. La filosofía.....	16
2.2.1. La velocidad, la inmediatez y el cuerpo .....	16
2.2.2. La ficción y el poder de lo visual.....	19
2.3. El Cómic “El ocaso del cuerpo” .....	21
2.3.1. ¿Por qué el ocaso del cuerpo? .....	21
3. Propuesta de intervención .....	24
3.1. Justificación de la propuesta de intervención. ....	24
3.2. Contextualización de la propuesta. ....	25
3.3. Diseño de la propuesta.....	28
3.3.1. Objetivos.....	28
3.3.2. Metodologías para aplicar en las sesiones de la intervención .....	28
3.3.3. Desarrollo de la propuesta de intervención .....	30
3.3.4. Temporalización .....	44
3.3.5. Recursos necesarios para implementar la intervención.....	44
3.4. Diseño de la evaluación de la propuesta de intervención .....	46
4. Conclusiones .....	49
5. Limitaciones y prospectiva .....	51
5.1. Limitaciones.....	51
5.2. Prospectiva.....	52
6. Referencias bibliográficas.....	53

7. Anexos .....	55
Anexo 1. Hetero evaluación para la sesión 2. Valor: 20% .....	55
Anexo 2. Rúbrica para mapa conceptual y exposición oral. Valor: 20% .....	56
Anexo 3. Formato de responsabilidades. Valor: 20% .....	56
Anexo 4. Rúbrica evaluación de la presentación final. Valor: 40% .....	57
Anexo 5. Tabla cuantitativa final.....	57
Anexo 6. Primera página cómic “El ocaso del cuerpo”.....	58
Anexo 7. Boceto primera página cómic “El ocaso del cuerpo”.....	59
Anexo 8. Segunda página cómic “El ocaso del cuerpo”.....	60
Anexo 9. Boceto segunda página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	61
Anexo 10. Tercera página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	62
Anexo 11. Cuarta página cómic “El ocaso del cuerpo”.....	63
Anexo 12. Quinta página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	64
Anexo 13. Sexta página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	65
Anexo 14. Séptima página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	66
Anexo 15. Octava página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	67
Anexo 16. Novena página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	68
Anexo 17. Décima página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	69
Anexo 18. Undécima página cómic “El ocaso del cuerpo” .....	70

## Índice de tablas

Tabla 1. Sesiones, objetivos y metodología.....	29
Tabla 2. Sesiones, duración, objetivos y contenidos.....	31
Tabla 3. Sesión, tema, día y hora.....	45
Tabla 4. Tema, materiales y lugar.....	45
Tabla 5. Sesión, objetivos para conseguir e instrumentos de evaluación.....	56

## 1. Introducción.

La educación no es algo estático y ya resuelto, no se trata de un mecanismo poseedor de la única fórmula de enseñanza que se podrá inmortalizar con el tiempo para funcionar en cualquier época, como si se tratara de un sistema aislado y hermético; por el contrario, la educación se enfrenta al contexto y sus diferentes problemáticas, de ahí es donde radican sus objetivos esenciales y su profunda naturaleza, puesto que debe ser flexible para propiciar una adecuada articulación a su tiempo histórico, teniendo en cuenta cada situación del entorno con el fin de adaptarse y crecer con su alumnado.

La educación avanza con las tendencias propias de su época y de lo que la sociedad le exige, por ejemplo, los jóvenes con el tiempo se han vuelto más visuales, y es aquel terreno que podrían estar utilizando como referente para acercarse al conocimiento y la vida misma. El lenguaje visual en términos de la imagen, podría ser una herramienta eficaz para la educación, ya que posibilitará el aprendizaje significativo a través del cómic como recurso didáctico de la clase de filosofía. Sin embargo, aún se mantiene una visión o un modelo tradicional en las clases o en los métodos de lectura, Correa (2010) afirma: "Otras "nuevas lecturas" —entre las cuales sobresale la de la imagen— se han convertido también en prácticas primordiales de construcción de sentido en el mundo actual." (p.18). Es decir, el presente trabajo hablará de una construcción de sentido a partir del cómic, pero no se tratará de un cómic ya existente, por el contrario, se tratará del diseño inédito de un cómic que llevará por título "El ocaso del cuerpo" haciendo referencia al concepto central que se pretende abordar, es decir "la inmediatez" para la cátedra de filosofía en grado once de bachillerato.

El cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre la lectura del texto escrito y la de imágenes. Sin embargo, para que esto ocurra, es necesario desprenderse de algunos prejuicios que persisten no sólo sobre la legitimidad del cómic como producto cultural, sino también sobre su utilidad como soporte de iniciación a la lectura.

(Correa, 2010, p. 18)

Dicho cómic será el insumo central para la elaboración de una secuencia didáctica como propuesta de intervención para mejorar la competencia interpretativa de los alumnos de grado 11 a través de la lectura, pero no solo del texto como tal, sino de su articulación

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

pertinente con las imágenes, y se llevará a cabo mediante el análisis del concepto de inmediatez en filosofía. No obstante, como se menciona en la cita anterior de Jaime Correa, aún existen prejuicios para asumir de manera formal que el cómic contiene todas las características necesarias para ser una herramienta didáctica en tanto la formación de lectores y más aún para la comprensión de conceptos abordados en clase para el alumnado. Por consiguiente, se intentará desmitificar dichos prejuicios para luego adentrarnos en un viaje a través de ilustraciones y diálogos, que ayudarán a la comprensión de la temática propuesta, y así mismo generar la motivación deseada en el alumnado, considerando el terreno visual en el que se desarrolla dicha propuesta y en el que se mueve el mundo actual.

### **Justificación de la temática**

La representación como imagen es la condición que permite crear diversos espacios de comunicación, como lo es el cómic, el cual podría ser un protagonista activo encargado de educar a las personas sin que ellas se den cuenta. Siguiendo este orden de ideas y habiendo mencionado la palabra educar, se puede deducir que no son solo los docentes quienes tendrán dicho rol, es más, tampoco los padres son los únicos que educan a sus hijos, sino que, por el contrario, la realidad de lo que se pretende enseñar se ve conducida por sus simulaciones.

Considerando lo anterior, la realidad toma una nueva forma, por lo que Baudrillard (1978) menciona: "una resurrección artificial en los sistemas de signos" (p. 7). Es decir, la información se ve mediada por sistemas de signos, como lo son: las imágenes y los relatos utilizados en los cómics, cuyo propósito es sustituir la realidad, para mostrarla de una manera más atractiva, vistiéndose con un disfraz más elocuente y posiblemente más digerible, que podría tener como objetivo convencer al espectador que se ha dejado seducir por sus discursos simbólicos.

En otras palabras, lo que se pretende decir, es que los docentes hoy día se enfrentan a un posible némesis, que se encarga de captar toda la atención de sus estudiantes por medio de las imágenes visuales que saturan al mundo posmoderno, ya sea las que se ven en la televisión, internet, los anuncios publicitarios que se pueden encontrar en las calles o en este caso el Cómic, para de esta manera, comunicar diferentes tipos de información. Por consiguiente, se teme que el último lugar donde se eduquen los estudiantes sea un aula de clases, ya que al salir de ella, son bombardeados por un sinfín de sistemas de signos que construyen representaciones de lo real, es decir, no lo real en sí mismo, si no de una representación visual, que podría ser una tergiversación y conducir a la confusión o por el contrario a un aprendizaje significativo, el cual se busca con el presente trabajo.

Es por esta razón que los docentes al reconocer que sus estudiantes están constantemente aprendiendo de las representaciones visuales como las que contiene el cómic, cuya procedencia se encuentran en cualquier lugar, podrían terminar derrotados al intentar enfrentar de manera voluntaria o involuntaria dichos sistemas de comunicación.

Es decir, claramente se visualiza un obstáculo que se antepone en la labor docente, puesto que lo visual tiene un poder sumamente atractivo en el estudiante, haciendo que este pierda interés por una clase tradicional en el aula. Entonces la pelea se hace evidente, puesto que los docentes quieren de alguna u otra manera apartar a sus estudiantes del mundo de las representaciones visuales. Pero aquel mundo visual no necesita dar ninguna pelea, él por si solo y por la naturaleza de sus fines, termina siendo atractivo desde el mismo momento en que nace; dicho de otro modo, las representaciones como imágenes visuales contienen en su interior un poder de atracción que se sostiene por sí solo y no necesita dar ninguna pelea, porque ya ha vencido cualquier terreno de lo real. Debido a lo anterior, Baudrillard (1978) afirma: “así pues, lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo, del mismo modo que los iconos de Bizancio podrían serlo de la identidad divina” (p. 13)

Si el presente TFM se desarrolla, algunos docentes podrían encontrar una alternativa diferente al no ver más la representación en términos de la imagen como ese enemigo que gesta una sociedad capaz de aprender y adorar las imágenes visuales, por el contrario, se darán cuenta que ese enfrentamiento está perdido porque el terreno de las representaciones visuales ya ha seducido gran parte de la población mundial. Se debe entender que lo visual no es un enemigo, sino que, en contraposición, se puede utilizar como una herramienta eficaz para crear nuevas didácticas que ayudarán en el proceso de la enseñanza, en este caso de la filosofía, haciendo uso de la inteligencia viso espacial como su aliada incondicional.

Es ahora cuando el docente puede reconciliarse con lo que quizá en algún momento llegó a etiquetar como un posible obstáculo, de modo que ahora podría ponerlo a su favor para que la imagen pueda resultar un poderoso aliado y una herramienta hermenéutica. La imagen puede ser pensada para crear una didáctica efectiva en la enseñanza de la filosofía, si no es así, la labor docente podría quedarse estancada en sus modelos tradicionales, que aunque en alguna época funcionaron ahora se enfrentan a un mundo diferente que se ha encargado de construir nuevas reglas, dicho de otro modo, la representación como imagen visual con respecto a la acción de comunicar en diferentes campos, llegó para quedarse y es aún más real que la misma realidad, y es esa representación la que el ser humano utiliza para la asimilación de ideas o la aprehensión de la información divulgada por los medios de comunicación.

De golpe, esta aprehensión, que es el milagro del engaño visual, resurge sobre todo el llamado mundo real circundante, revelándonos que la realidad nunca es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, objetivado según las reglas de la profundidad, y revelándonos también que la realidad es un principio bajo cuya observancia se regulan toda la pintura, la escultura y la arquitectura de la época, pero nada más que un principio, y un simulacro al que pone fin la hipersimulación experimental del engaño visual.

(Baudrillard, 1978, P. 31)

Aunque se hable de un engaño, se trataría más de una estrategia elocuente y atractiva con el fin de motivar a los estudiantes mediante las representaciones visuales, es decir, las del cómic, una herramienta o un insumo para enseñar problemáticas actuales que tocan el día a día de cada uno de los alumnos, en este caso, el tema de la inmediatez cuya relación se encuentra muy cercana a la tecnología, técnica, velocidad, publicidad, representaciones visuales y de mas mecanismos fundamentales de la época, que se han encargado de construir las dinámicas y pensamientos actuales.

### **1.1. Planteamiento del problema**

En la actualidad, la imagen vista como una representación visual, se ha fortalecido brindándole al mundo una serie de discursos captados por nuestros sentidos, estos discursos visuales han ganado terreno en la sociedad, lo cual ha dejado como resultado un mundo donde posiblemente no se le esté dando más importancia a la realidad sino por el contrario, a las múltiples representaciones que de ella se hacen.

“Cuanto más nos adentramos en el siglo XXI, más claramente se evidencia la preponderancia de la imagen en nuestras sociedades.” (Correa, 2010, p.18). La representación en términos visuales como se menciona en la cita anterior hoy en día está definiendo gran parte de la comunicación en varios sectores de la sociedad, sin embargo, en este caso se hablará de la enseñanza teniendo en cuenta que la época actual tiene una fuerte demanda por la búsqueda de recursos que motiven y se adapten al alumnado. Se trata de una búsqueda al interior de las distintas inteligencias existentes, en este caso se trabajará sobre la inteligencia viso espacial, concertando un encuentro entre las representaciones visuales y el salón de clases en la cátedra de filosofía, que quizá resulte una materia algo compleja que ve necesaria la implementación de otras didácticas para su asimilación.

Estamos hablando que un profesor debería tener en cuenta el poder que tienen dichas representaciones y de cómo estas afectan en un aula de clases, ya sea como un factor distractor o, por el contrario, como una útil herramienta que articulada a la labor

docente podría crear didácticas efectivas para la enseñanza de conceptos y la articulación de autores dentro de la clase de filosofía.

La labor docente está vinculada en una categoría de la comunicación, es decir, le es inherente al profesor y por ende debe comprender que las representaciones visuales en sus diferentes manifestaciones como el cómic, se vinculan directamente con la comunicación y con la inteligencia viso espacial. Los docentes deberían tener en cuenta el poder que tiene la imagen para despertar el interés de los estudiantes, pues el cómic es un protagonista directo de un proceso de comunicación efectivo para la época actual, dicho de otro modo, a partir del cómic se pueden producir didácticas efectivas para la enseñanza de la filosofía de una manera más atractiva para el alumnado, y más teniendo en cuenta que se trata de un cómic original e inédito, creado específicamente para la comprensión del concepto inmediatez en la clase de filosofía para grado once de bachillerato.

## 1.2. Objetivos

### 1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención que mejore las competencias interpretativas de la imagen en el alumnado de grado once de bachillerato, a través de la creación de un cómic original, como recurso didáctico que aborde el concepto de inmediatez para la clase de filosofía.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Revisar la historia del cómic y su impacto tanto cultural como dentro del aula de clases.
- Comprender la importancia de la inteligencia viso espacial para desarrollar la competencia interpretativa en la imagen.
- Considerar el lenguaje de la imagen como posible herramienta didáctica en la enseñanza de la filosofía para grado 11 de bachillerato.
- Indagar de qué manera el cómic se puede considerar una didáctica específica para la enseñanza de la filosofía en grado 11
- Distinguir el concepto de “inmediatez” a partir de algunos postulados filosóficos.
- Relacionar la velocidad y la ficción como aspectos importantes para la comprensión de la “inmediatez”
- Justificar el desarrollo de un cómic inédito “el ocaso del cuerpo” como insumo importante de la propuesta de intervención.

## 2. Marco teórico

### 2.1. El Cómic

#### 2.1.1. Breve historia del cómic

“Prácticamente desde que el ser humano tuvo la capacidad de abstracción necesaria para hacerlo, ha contado historias empleando imágenes. Por eso podemos decir que de algún modo la narrativa gráfica ha existido desde siempre, y la historia universal del arte da buena cuenta de ello, desde las pinturas rupestres de Altamira a los cantares de ciego.” (Fuentes, 2014, p. 7)

Para hablar de una historia del cómic como tal, es necesario mencionar que no se puede afirmar un origen específico, dado que las representaciones visuales han existido desde la prehistoria como una forma de comunicación efectiva, como por ejemplo el hombre de las cavernas quien ilustraba mediante pictogramas en las paredes, las diferentes vivencias, relatos cosmogónicos que daban cuenta sobre su pensar acerca de los mitos de su existencia o sencillamente los animales que debía cazar para alimentarse.

No obstante, el cómic siendo un movimiento cultural para llegar a las masas de personas, podría tener como primer precursor en su forma técnica los grabados y posteriormente la imprenta de Gutenberg, teniendo en cuenta su naturaleza de reproductibilidad, tal como Benjamín (2003) menciona: “Con el grabado en madera, la gráfica se volvió por primera vez reproductible técnicamente; lo fue por largo tiempo antes de que la escritura llegara a serlo también gracias a la imprenta” (p. 39).

La “prensa” más conocida hoy día como diario o periódico, se consolidó como un medio de comunicación informativo que dio un espacio a la gráfica en términos de caricatura, como un movimiento de sátira y en algunos casos dirigido al humor político, todo a partir de un sistema como la litografía.

La litografía, la técnica de la reproducción alcanza un nivel completamente nuevo. El procedimiento mucho más conciso [...] dio a la gráfica por primera vez la posibilidad de que sus productos fueran llevados al mercado no sólo en escala masiva, sino en creaciones que se renovaban día a día. (Benjamin, 2003, p. 39)

Dichas renovaciones mencionadas en la cita anterior quizá fueron las que dieron pie a la intervención de la imagen como soporte del texto, acompañando la vida de las personas con ilustraciones que podían ser el reflejo de su diario vivir a partir de sus diferentes

imaginarios propios de la época y sus respectivas problemáticas. Una característica primordial de la prensa fue su naturaleza de reproducción, ya que sus fines respondían a las estrategias para llegar a la mayor cantidad de personas, no obstante, en un inicio dichas ilustraciones no tuvieron mayores pretensiones, pero más adelante tomarían una posibilidad mayor que generaría un impacto más profundo en la sociedad. A causa de lo anterior Fuentes (2014) menciona que: “en un principio se usó con fines meramente ilustrativos e informativos, pero que pronto revelaron su verdadero poder como herramienta de crítica contra el sistema” (p.8). Pero no solo una crítica al sistema, si no una forma avanzada de traducir conceptos en un lenguaje más digerible y accesible casi que a cualquier persona.

Todo lo anterior dio pie a que se gestara un público que tenía toda la intención de consumir imágenes y estar a la expectativa de cómo dichas imágenes entrarían en una constante evolución que llegaría a lo que hoy en día se denomina como “cómic”. Creció todo un mercado de grandes guionistas y dibujantes con variadas propuestas que poco a poco enriquecieron la intención del cómic, como por ejemplo la llegada de los superhéroes. Entre ellos Superman en 1938 quien dio inicio a la edad dorada del cómic a manos de Joe Shuster y Jerry Siegel como sus creadores. A partir de lo anterior, muchas personas se influenciaron de aquella tendencia de superhéroes para crear sus propios relatos dependiendo del contexto. Por ejemplo, en la segunda guerra mundial, el cómic tomó un significado vital, pues se entendió aquella representación gráfica como una herramienta influenciadora y de cierta manera pedagógica; así fue como en Estados Unidos se crea al Capitán América. “El personaje fue creado explícitamente por Simón y Kirby para inspirar a los estadounidenses y representar los valores de la democracia y la libertad, conscientes de que pronto Estados Unidos entraría en la Segunda Guerra Mundial” (Fuentes, 2014, p. 22).

También es importante resaltar que en Europa preponderaban las revistas de cómics para los niños, como por ejemplo “Tintin”, que en su profundidad podía tener una fuerte carga ideológica. Tal como lo menciona Fuentes (2014) refiriéndose a Tintin: “fue encargo del director de *Le Petit Vingtème*, el fascista Norbert Wallez, con el objeto de aleccionar a los niños sobre las maldades del comunismo” (p. 24). El cómic como posible herramienta para llevar en su interior una ideología, es quizá uno de los peligros a los que se ha enfrentado históricamente, no obstante, el cómic tiene una propiedad en sí mismo que le permite la autorreflexión, como lo mencionamos anteriormente, aunque Tintin propició cierta polémica por sus mensajes iniciales, luego de la segunda guerra mundial tomó un tono más humanista enfocado a un recorrido por varias partes del mundo basándose en la tolerancia y el respeto.

Si bien es cierto que la historia del cómic tiene un sinfín de representantes con diferentes análisis profundos de sus obras, es necesario tener en cuenta que aquel recorrido histórico nos ha llevado a ciertos avances tecnológicos que han permitido su desarrollo. El escenario en el que se desenvuelve el cómic también va de la mano con los escenarios que la tecnología le ofrece, por lo que el ordenador o computador ha posibilitado el desarrollo de diferentes clases de software que han permitido una suerte de técnica mixta, para facilitar tanto la elaboración como la reproducción del cómic en la época actual.

### **2.1.2. La imagen, la cultura y el lenguaje del cómic.**

La imagen entendida como una representación gráfica capaz de producir sentido dependiendo el contexto en el que se presente, y también el momento histórico en el que se encuentre, debe tener en cuenta la cultura. Babolin (2005) afirma que la cultura: “Se deriva del verbo cultivar [...] En su actividad creadora o recreadora está siempre unido aquello que produce, como es evidente en el arte en general” (p. 11). Aunque el cómic no sea tomado como un arte legítimo por algunas personas, posee unas características similares en tanto su poder con respecto a la imagen, y por otra parte, la capacidad creativa que lleva en su interior que aunque en el pasado fue subestimada, ahora el cómic contiene otras características fundamentales.

“El cómic durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia.” (Fuentes, 2014, p. 5). Se ha convertido en una herramienta útil que logra articularse con la cultura de su momento histórico, de modo que posee una labor más que hermenéutica a la hora de crear una didáctica específica para enseñar algún contenido.

No obstante, la imagen debe tener una responsabilidad y una intención, pues la imagen como herramienta de representación en el campo de la educación, no puede tener como única función la reproducción en sí misma sin sentido, ya que se trata de una puesta que contiene en su interior una esencia que se pretende enseñar a través la imagen. Por lo anterior Heidegger (1958) manifiesta: “La obra no se trata de la reproducción de los entes singulares existentes, sino al contrario, de la reproducción de la esencia general de las cosas” (p. 57). La esencia podría ser tomada como los conceptos que se pretenden enseñar utilizando como medio la imagen y su lenguaje, sin embargo, históricamente la imagen al parecer venía de unos sucesos que la dejaron en un plano de yugo y obligación tal como lo menciona Kandinsky (1996) hablando de la pintura: “recientemente ha sido liberada de la servidumbre que implicaban sus tradicionales aplicaciones. [...] ahora exige un examen prolífico de los medios de los que se vale, así como de sus objetivos” (p. 16). A lo que

concluye Kandinsky (1996) que sin tal análisis como lo es el de los objetivos podría ser imposible avanzar a las siguientes etapas, sin importar si se trata del artista o el público.

La imagen y su lenguaje deben reposar sobre unos objetivos puntuales, y en el caso del cómic como herramienta didáctica, debe cumplir una función emancipadora y crítica que genere un aprendizaje significativo, sostenido sobre la cultura del momento, una cultura que será la encargada de propiciar la motivación necesaria para que el alumnado sienta interés tanto por el cómic como por sus contenidos.

Los cómics se sirven de dos importantes instrumentos de comunicación: la palabra y la imagen. Bien es cierto que esta separación es arbitraria. Sin embargo, es válida, dado que en el mundo moderno de la comunicación se las trata como disciplinas independientes. En realidad, son derivados de un mismo origen, y es en el manejo diestro de palabras e imágenes donde yace el potencial expresivo de este medio. (Eisner, 2009, p. 15)

Palabras e imágenes son la esencia y la estructura del cómic, su lenguaje se basa en dicho matrimonio para comunicar un contenido puntual, sin embargo, dicho contenido no puede reposar solamente en los imaginarios de su creador, sino que también debe tener en cuenta al lector que consumirá el cómic. Eisner (2009) afirma: “El historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en las cabezas de ambos” (p. 15). Por lo anterior es tan necesario ubicar la cultura como parte de un lenguaje universal en la que se mueven los alumnos, al igual que sus gustos para lograr enlazarlos con la clase, ya que dicha articulación es la que podrá permitir tanto la motivación como el entendimiento hacia lo que se pretende enseñar a través del cómic.

Asimismo, lo visual debe tener una rigurosidad estética, y la estética debe ser entendida como algo atractivo que por sí sola logra atraer la atención del alumnado, ya que posiblemente en la atracción visual se encuentra el ingrediente perfecto para que un alumno se acerque de manera autónoma a los conceptos y contenidos de la clase de filosofía mediante el cómic. Ráfols & Colomer (2003) manifiestan: “Para que una forma tenga carácter gráfico ha de ser visualmente atractiva, interesante en sí misma, y es necesario que emisor y receptor comparten valores culturales” (p. 39). De nuevo resalta la importancia de la cultura como posibilidad de entendimiento a través del cómic como un lenguaje de comunicación.

La cultura dentro del cómic también debe entenderse como algo simbólico e icónico, ya que tales conceptos son los que harán que una representación gráfica sea comprendida por sus lectores a partir de los objetivos planteados inicialmente. La semiótica de la imagen

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

también juega un papel fundamental, y con respecto a dicha semiótica, Babolin (2005) concluye: “abre dos espacios para la comprensión de la cultura: el primero se da por una concepción funcional de la racionalidad presente en cada cultura; el segundo pone en evidencia los procedimientos según cada cultura se estructura” (p. 19). El entendimiento de dichas estructuras son las que producirán el escenario perfecto para que los estudiantes logren interactuar de manera precisa con las representaciones visuales, abordando los conceptos tanto implícitos como explícitos que trae el cómic.

Morris & Morris (2010) nos manifiestan que el cómic no se ha entendido o no se le ha prestado la seriedad que merece, ya que puede presentar ideas filosóficas profundas que valen la pena ser analizadas, pero pueden pasar desapercibidas, y por lo mismo es que se debe educar a los estudiantes a que encuentren la epistemología que se encuentra dentro de cada historia. Así mismo Morris & Morris (2010) mencionan: “Las mejores historias de super héroes tratan temas con los que los seres humanos se han enfrentado siempre, pero algunos son cuestiones que todos deberíamos encarar, de maneras llamativamente nuevas, en el futuro más inmediato” (p.15). Justamente ese encaramiento es posible con el cómic que se pretende diseñar en el presente trabajo fin de master, que, aunque no contenga super héroes, sí tiene un personaje casi de carne y hueso, metafóricamente hablando, que sufre los diferentes sucesos que le ocasiona la posmodernidad y sus respectivos artefactos.

### **2.1.3. De las viñetas al aula de clases**

La realidad pierde su jerarquía por lo que les da paso a sus representaciones cuyo propósito es hacer una simulación de lo real, pero teniendo en cuenta que Baudrillard (1978) afirma: “la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal” (p. 5). En este orden de ideas, la simulación que de la realidad se haga tendrá una gran relevancia a la hora de comunicar, puesto que la información de las cosas del mundo se ha sometido a la escena hiperreal. “El término información lo reservamos para aquellos signos cuya interpretación no está codificada y, por lo tanto, la idea que transmita sea más ambigua y su interpretación dependa de cada receptor” (Ráfols & Colomer, 2003, p15). Por ende, la información estará sujeta a lo que cada receptor interprete de ella, pero aquí no se hablará de las diferentes interpretaciones que un sujeto pueda tener sobre un objeto, en este caso el cómic, sino que, por el contrario, se hará hincapié en el poder que tiene la imagen para moldear o dirigir la información, de manera que pueda ser usada como una didáctica que cuente con las posibilidades de enseñar filosofía de una forma efectiva.

No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias. “ (Baudrillard, 1978, p. 7)

Según lo dicho por Baudrillard, la realidad ha sido suplantada y no se puede cambiar lo que de esa manifestación se geste, por el contrario, dichas apreciaciones se deben tener en cuenta para entablar cualquier acto comunicativo, en este caso, la enseñanza de la filosofía. Las diferentes representaciones que de la imagen se hagan, no dependerán de la naturaleza única del simulacro como tal, sino que debe existir otro protagonista fundamental en el proceso de la comunicación, es decir, el espectador o estudiante, quien le imprimirá un sentido único y subjetivo. Sin embargo, el estudiante no le dará por completo rienda suelta a su imaginación para interpretar el sentido de las simulaciones mencionados por Baudrillard, dado que las simulaciones en sí mismas portan una influencia que imprime sobre el estudiante una dirección que la imagen le proporciona. La influencia es tomada como el mensaje que el docente quiere enviar mediante dicha imagen, una imagen vista como el desarrollo crítico de un conocimiento.

La representación más que la realidad de la cosa misma hoy día define la comunicación casi que en todos los aspectos de la sociedad, una sociedad vista como ese organismo viviente en una era de inmediatez acosada constantemente por la velocidad de la tecnología y la información, pero ¿Por qué define la comunicación? La define porque la representación misma de las cosas ha construido un pretencioso y atractivo lugar en el mundo, ocupándolo por completo para ella sola, basada en unos intereses puntuales, estableciendo hiperrealidades como productos, cuyo interés no es imitar sino simular lo que pretende traducir en otro lenguaje.

Con todo y lo demás, claramente el escenario de la comunicación en su máxima expresión se ve mediado directamente por las representaciones o las simulaciones que de la realidad se hagan. Si definimos el acto de la labor docente como un acto puro de comunicación, apresuradamente se podría concluir que un maestro debe tener en cuenta el poder que la imagen y los medios de comunicación masiva tienen sobre sus estudiantes, para reconocer el terreno al que se deben enfrentar, y de qué manera usar estas herramientas para generar el impacto deseado en los estudiantes a la hora de su proceso de aprendizaje. “Se trata de crear asociaciones de imágenes a partir de los conceptos y de la estética, de tal manera que su impacto visual resulte novedoso” (Ráfols & Colomer, 2003, p. 20). Dicho de esta manera, los estudiantes descubrirán en su proceso de aprendizaje una

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

forma más atractiva y efectiva para asimilar los temas expuestos en sus clases de filosofía, percibiendo así una manera estética cautivadora, Chávez (2002) entiende: " la estética no como una pura gesticulación exterior del sujeto sino como la experiencia más profunda y completa de apropiación del mundo por parte del ser humano" (p. 64). Según lo anterior los docentes podrán comprender la ventaja y la influencia que la ilustración, las historias, las viñetas y los cómics en general tienen sobre sus estudiantes gracias a tal interacción y las diferentes didácticas que puede proporcionar. Palacios (2006) manifiesta: "hemos de tener presente que a veces las imágenes constituyen el único referente accesible para el estudiante y que en otros ámbitos disciplinares representan un elemento imprescindible [...]" (p. 14) tal referente podrá ser utilizado casi que, en cualquier disciplina, sin embargo, la que interesa en el presente trabajo final de master es la enseñanza de la filosofía.

El cómic como parte de una representación visual tiene una ventaja abismal, puesto que se podrá acomodar en la secuencia didáctica de una clase, mediante un uso consciente del mismo para tomar protagonismo en el aula, así de esta manera, se podría enseñar a los estudiantes parte del compendio que la filosofía puede aportar con dicha herramienta, partiendo de unas viñetas que tendrán como fin lograr un aprendizaje satisfactorio y crítico sobre los temas y objetivos planteados, que son los que finalmente le darán la forma y la intención al cómic.

Adolfo Chaparro (2006) afirma: "Las leyes de la física y de la óptica van a servir de criterio para juzgar la obra, en relación con la capacidad de cada pintor para representar, con mayor o menor fidelidad, la superficie del mundo visible" (p. 98). Si se toma lo anterior como una analogía para el presente trabajo, se podría decir que el pintor es el docente, quien transformará sus conocimientos en una especie de lienzo hermenéutico, cuyo propósito será encontrar una didáctica capaz de captar la atención de los estudiantes. No obstante, el mismo Chaparro (2007) concluye: "ya no podemos confiar en el trabajo compartido de la interpretación como vínculo entre artista, obra y espectador. Simplemente nos quedamos con su equivalente comunicativo: emisor, contenido, receptor " (p. 100). Lo anterior da pie para mencionar la importancia de la retroalimentación entre el sujeto y el objeto que propicia una experiencia reveladora, que a su vez necesita de un juicio objetivo para que no se quede en un cielo de subjetividades de la interpretación, es allí donde el docente será la guía en aquel proceso.

Por otra parte, Gómez (1999) resalta la importancia del diseño gráfico para la construcción de didácticas educativas, donde se le da gran relevancia a la imagen, por lo tanto concluye que nuestra cultura pertenece a una especie de raza que necesita devorar imágenes visuales mas no mentales. De allí el interés de ofrecer una experiencia de pensar, elaborar y construir conocimiento. Según lo anterior, se hace evidente que existe una preocupación con respecto a cómo la sociedad aprende, ya que la razón de este proyecto

radica en que el mundo cambia constantemente instruyéndose por diferentes medios atractivos como lo son la imagen, en otras palabras, el aula de clase podría pasar a un segundo plano por falta de interés por parte de los estudiantes.

Debido a la transformación en las comunicaciones, el aumento de las formas de informarse y al cambio de las estructuras sociales, las personas están expuestas a una exorbitante generación y exposición de datos, al acceso simultáneo a muchos canales de información, donde el que educa no es solo el maestro y donde el que aprende no termina su labor en la escuela.

(Galvis, 1997, p. 11)

Teniendo en cuenta lo dicho por Galvis, finalmente se puede afirmar que la representación en términos de la imagen tiene un gran poder, un poder que podría ser mayor comparado con la labor docente como guía para desarrollar el potencial de las personas y mostrar los diferentes caminos que conducen a un conocimiento significativo. “El docente se define por mantener un equilibrio entre el conocimiento, la atención, la motivación, los intereses del estudiante y su habilidad didáctica para transmitir aquello que es objeto del proceso de enseñanza aprendizaje” (Fernández, 2011, p.97). Tales características mencionadas, son las indispensables para lograr la tan anhelada conexión con el estudiante. Por lo anterior, las viñetas del cómic que se encargan de llevar una secuencialidad que cuenta diferentes relatos, no tiene unos alcances limitados como inicialmente se creería, sino que por el contrario, su mensaje puede trascender las hojas donde fue impreso, y tomar forma en la vida real, en la vida de cada alumno que haya logrado articular dicho contenido a su diario vivir, acompañado por el docente como guía, para enlazar y estructurar conceptos a partir de la inteligencia viso espacial.

#### **2.1.4. La inteligencia viso espacial y el cómic.**

Es importante recordar que antiguamente existieron indicios de que el ser humano quizá podía tener capacidades individuales diferentes, y que cada una le podría proporcionar una habilidad importante, habilidades que quizá le ayudarían a comprender mejor el mundo que lo rodeaba, Gardner (1994) afirma: “En la época clásica era común diferenciar entre razón, voluntad y sentimiento. Los pensadores medievales tenían su trivio de gramática, lógica y sentimiento. Los pensadores medievales tenían su trivio de gramática, lógica y retórica, y su cuadrivio de matemáticas, geometría, astronomía y música.” (p. 39). Entonces ya se estaba pensando en una división de diferentes inteligencias, pero teniendo cada una de ellas un propósito para con la sociedad.

No obstante, con el pasar del tiempo Howard Gardner identificó 8 tipos de inteligencias diferentes, las cuales denominó inteligencias múltiples, sin embargo, el presente trabajo se encargará de analizar la inteligencia viso espacial que a su vez se puede ajustar a diferentes situaciones. Gardner (1994) afirma “Cada vez es más difícil negar la convicción de que existen al menos algunas inteligencias, que son relativamente independientes entre sí, y que los individuos y culturas las pueden amoldar y combinar en una multiplicidad de maneras adaptativas” (p. 41). Una de esas maneras adaptativas es el cómic, teniendo en cuenta que se trata de un formato capaz de unir en su interior diferentes manifestaciones que forman parte de la inteligencia viso espacial, como por ejemplo las diferentes ilustraciones que contiene en su interior, cada una de ellas cargadas de una simbología que formará parte de una temática puntual, la que se quiere comunicar.

“La habilidad de los seres humanos para emplear diversos vehículos simbólicos en la expresión y comunicación de significados distingue a dichos seres notoriamente de otros organismos” (Gardner, 1994, p. 57). Pareciera que el ser humano nace con una capacidad a priori o innata para disponerse a consumir símbolos, o quizás a interpretar la vida como tal a partir de símbolos; ya que son ellos los que posiblemente le proporcionaran un sentido de las cosas del mundo. La inteligencia viso espacial tiene en su esencia un objetivo simbólico, que a su vez podría partir de unos imaginarios propicios para ser interpretados, tanto para crear como para plasmar lo que se percibe.

Es de tener en cuenta que el mensaje que se pretende dar mediante el símbolo puede que necesite algo más, como por ejemplo la metáfora, así pues, Gardner (1994) dice: “Yo creo que la habilidad metafórica para discernir similitudes a través de diversos ámbitos se deriva en muchos casos de una manifestación de la inteligencia espacial” (p. 220). La metáfora y el cómic tienen una cercanía, casi que nacen al mismo tiempo o ambas se combinan sin saber dónde comienza una o termina la otra, pero lo realmente interesante es que, así como el cómic funciona con la metáfora, puede que la educación también. Los estudiantes podrían estar aprendiendo más a partir de presupuestos metafóricos que dan cuenta de los conceptos a tratar en las clases, que abordar los conceptos en sí mismos desde su pureza, tal como se haría en una clase de filosofía tradicional. Se trataría de crear un vínculo con los estudiantes a través de la inteligencia viso espacial utilizando como vehículo al cómic, y desde aquel escenario crear la comodidad precisa para que los estudiantes sientan motivación con tal acercamiento, siendo la motivación un factor esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La inteligencia viso espacial produce la movilización de los imaginarios de las personas, dado que, a partir de recrear, traducir e imaginar los relatos que se encuentran en los cómics, la mente comienza a hilar conceptos para intentar comprenderlos y articularlos a las diferentes vivencias del pasado. El imaginario también tiene que ver con los

preconceptos que se enlazan a un nuevo conocimiento para comprender lo que se pretende enseñar, tal cual como ocurriría en un aprendizaje significativo. Lo anterior hace referencia al análisis y al pensamiento, al respecto Gardner (1994) dice: “En tanto que típicamente se consideran estas imágenes como auxiliares útiles para pensar, algunos comentaristas han ido mucho más allá, considerando que la imaginación visual y espacial es una fuente primaria del pensamiento.” (p. 220). Apresuradamente se podría afirmar que la imaginación no es solo la fuente primaria del pensamiento, si no el pensamiento mismo reposando sobre sus diferentes indagaciones y acuerdos interiores.

“Un dibujo, una letra, etc. Son formas gráficas, son representación visual de una voluntad comunicativa, una creación de la mente humana” (Ráfols & Colomer, 2003, p. 43). Se trataría de una creación que reposa sobre la inteligencia viso espacial, la cual tiene las características necesarias para asimilar lo que se pretende expresar, partiendo del hecho de que debe existir una disculpa para la creación visual, es decir, lo que se pretende enseñar a través del cómic. En este caso la clase de filosofía utiliza unos conceptos que por su misma naturaleza presentan una complejidad para ser comprendidos, es por lo mismo que lo visual serviría como otro lenguaje, una traducción simbólica más cercana al estudiante para ser digerida, o como Gardner (1994) afirma: “Los individuos parecen emplear palabras o imágenes espaciales para abordar el problema y para codificarlo y - aunque esta suposición es mucho más controvertible – también pueden explotar los recursos del lenguaje o de la imaginación o ambos para resolver el problema” (p. 221). Lo visual plantea y a la vez puede ayudar a resolver dilemas, siempre y cuando tenga como protagonista activo al estudiante, quien tendrá que darle un sentido único y reflexivo. Cardeñoso (2014) nos menciona que en el cómic son importantes tanto las palabras como las imágenes, y su correcto análisis se debe hacer teniendo en cuenta ambas partes en conjunto, pues utiliza las viñetas como unidades de tiempo que el mismo lector las reconstruye para unir una con otra, dándole coherencia y movimiento a las historias, pues dicho movimiento es el que generará la condición necesaria para que el estudiante fabrique sus propios imaginarios.

Gardner (1994) menciona una frase muy diciente de un artista que lleva por nombre Ben Shahn, él dice: “la idea debe surgir de una imagen” (p. 243). La imagen tiene como propósito seducir al alumno para movilizar en él su pensamiento y creatividad, puesto que, así como la inteligencia viso espacial se utilizó históricamente en muchas culturas, por ejemplo, para que un cazador encontrara su presa y posteriormente su camino de vuelta a su hogar, hoy día el estudiante mediante las ilustraciones y sus sistemas simbólicos podrá encontrar el camino que lo lleve a localizar el concepto que se pretende analizar. “Desde luego, la introducción y dominio de sistemas simbólicos no es solo cuestión de especulación teórica. Es una carga importante de la niñez y podría considerarse incluso como la principal misión de los

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

modernos sistemas educativos" (Gardner, 1994, p. 352). Justamente los sistemas educativos son los que se encuentran en una constante transformación, ya que su naturaleza no es estática, y por lo mismo, tanto la inteligencia viso espacial como el cómic, son los medios que podrían generar nuevas didácticas que aporten a las diferentes dinámicas actuales de la educación.

## 2.2. La filosofía

El cómic contiene en su interior la posibilidad de articular casi que cualquier tema inherente al ser humano, proporcionando pistas e indicios para dilucidar de manera crítica lo que se pretende comunicar. Souto & Martínez, (2016) mencionan que las historietas, entendidas como algo muy cercano al cómic, pueden ser vistas como una suerte de memoria colectiva capaz de contener las intenciones y los sentimientos de su creador, siempre girando en torno a las preocupaciones de su época, como por ejemplo la enfermedad, las crisis sociales o políticas y demás aspectos sociales que le dan vida a tal manifestación ilustrada.

Por consiguiente, antes de iniciar un recorrido por los conceptos filosóficos que se podrán encontrar dentro del cómic "El ocaso del cuerpo", es necesario entender que dicho formato contiene en su interior todas las posibilidades para abordar casi que cualquier tema filosófico, así lo manifiesta Aguirre & Villamizar (2016) quienes afirman: "la filosofía ha sido dramatizada gráficamente en cómics, desde las ideas religiosas de India, del Islam, del Cristianismo, así como de la Historia de la Filosofía, por ejemplo, en *Action philosophers.*" (p. 169). Por lo cual, a continuación, se expondrán las nociones necesarias para entender el contenido del cómic "El ocaso del cuerpo", teniendo en cuenta su fuerte relación con el concepto de inmediatez como tema central para ser enseñado en clase de filosofía de grado once de bachillerato.

### 2.2.1. La velocidad, la inmediatez y el cuerpo

Inicialmente para entender la velocidad como concepto vital que ha sido protagonista durante toda la historia del ser humano, es necesario explicar la razón por la cual la velocidad representa un papel protagónico en todos los eventos históricos de la humanidad. Para ello es indispensable remontarnos a épocas antiguas como por ejemplo la edad media, un momento histórico donde la victoria de las guerras dependía de quien pudiera llegar más rápido al campo de batalla, así lo menciona Virilio (1997) cuando afirma que la velocidad no se trata simplemente de un tiempo entre dos puntos, por el contrario, se trata de algo que condiciona la sociedad, así como el caballo condicionó las guerras. Por consiguiente, si pensamos que el caballo condicionó las guerras, quizá sea por aquellos mensajeros que podían llevar rápidamente un mensaje y así mismo construir una estrategia de guerra,

posteriormente tendríamos las palomas mensajeras y así sucesivamente, siempre buscando una mejora para alcanzar la mejor velocidad para sorprender al oponente.

El poder es inseparable de la riqueza y la riqueza es inseparable de la velocidad. Quien dice poder, dice, ante todo, poder dromocrático -dromos procede del griego que quiere decir carrera-, y toda sociedad es una sociedad de carreras.  
(Virilio, 1997, p. 17)

La velocidad es algo que el ser humano ha estado buscando con ahínco, porque sus ventajas resaltan ante cualquier adversidad, quien tiene velocidad tiene el poder mismo, y quizá la tecnología tenga que ver con eso, con desarrollar actividades humanas de manera más sencilla para el hombre y a su vez de una forma más rápida encaminada hacia una economía del tiempo. Es como si algo acosara a las personas para mantener una velocidad que cada vez es mayor, y justamente esa necesidad es la que nos lleva a cuestionarnos sobre sus fines, un tema necesario en el aula de clases de filosofía para analizar de manera crítica la época actual.

No obstante, aunque antiguamente la guerra era por territorios acudiendo a la velocidad, ahora la guerra es por la información tal como lo menciona Lyotard (1998) afirmando que los estados naciones han peleado por dominar territorios, materias primas y mano de obra barata, y ahora se pelean por el porvenir para dominar las informaciones. En la época actual quien maneja la información controla un gran poder, quien es dueño de los medios de comunicación masiva puede crear imaginarios y necesidades artificiales en las personas, por lo tanto, los estudiantes deben ser conscientes de tales características a través de la filosofía, y reconocer la seducción que lleva en su interior la velocidad.

Siguiendo el orden de ideas anterior, mientras en el pasado se hablaba de mensajeros a caballo, hoy día la tecnología ha logrado avanzar hasta el punto de que posiblemente se llegó a lo que Virilio (1997) llama velocidad absoluta. Se trata de una instantaneidad, una inmediatez que resulta bastante seductora, ya no se tiene que esperar días para el regreso a caballo de un mensajero, sino que, por el contrario, ahora un mensaje de texto virtual desde un smartphone es instantáneo. “Lo propio de la velocidad absoluta es ser también poder absoluto, instantáneo, es decir, un poder casi divino” (Virilio, 1997, p. 19). Tal poder merece ser analizado como tema principal en la propuesta de intervención del presente trabajo fin de máster, bajo la etiqueta de “inmediatez”, un término muy cercano que alcanza a reunir los conceptos que se van a tratar en el cómic y que se continuarán desarrollando en el marco teórico.

El problema con la exigencia de una velocidad absoluta, es que dicha velocidad recae sobre el cuerpo, un cuerpo humano que quizá no está posibilitado para soportar tal

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

prisa, y cuando el cuerpo compite consigo mismo para alcanzar lo absoluto que se le propone, comienza a volverse líquido, líquido en tanto que la velocidad nos brinda una emancipación y una libertad instantánea, pero solamente nos da la posibilidad de copiar sobre lo ya establecido, dicho de otro modo, Bauman (2003) afirma que ya no existen grandes líderes, ahora simplemente existen individuos que se influencian de otros individuos de quienes pueden tomar el ejemplo de cómo moverse en los asuntos de la vida, lo que vendría dándole un poco el sentido al concepto de “liquides”.

Quizá el mundo actual es líquido justamente porque la instantaneidad y la inmediatez que se construyó a partir de la velocidad absoluta le hizo creer al ser humano que ya estaba resuelto, que no tenía necesidad de volver a pensarse y tener los antiguos cuestionamientos propios de la filosofía. Si no que por el contrario, con internet, máximo exponente de la inmediatez, los seres humanos ahora buscan sus fines como si de un oráculo se tratara, pero dichos fines son líquidos, retomando nuevamente a Bauman (2003) cuando afirma que ya no existe una modernidad pesada, en tanto que antiguamente la realidad se ajustaba a los dictámenes de la razón, mediante un pensamiento crítico y profundo, si no que ahora en nuestra época pareciera que la postmodernidad y su bastión de inmediatez nos brindará todo un mundo de posibilidades, emancipación y libertad engañosa basada en todo un océano de información que nos presenta.

Virilio (1997) nos podría estar dando algunas pistas de por que existe un engaño, ya que la velocidad proporciona que ella quiere que veamos teniendo en cuenta que existe un espejismo que está ligado a la publicidad y sus intenciones, pero lo anterior se tratará en el siguiente apartado.

Ahora bien, es necesario hablar de los efectos que la velocidad tiene sobre el cuerpo, ya que la velocidad absoluta logró crear algo que hace algunos años parecía imposible, logró crear un nuevo lugar, es decir, la virtualidad. Un escenario en donde no existen los trayectos sino que se llega de manera inmediata a los destinos, allí se viaja por la superficie de todo el mundo y se conocen miles de amigos, o la representación de múltiples identidades; por lo anterior pareciera que el cuerpo comienza a desaparecer, pues Virilio (1997) manifiesta que no hay cuerpo propio sin mundo propio, y a su vez afirma que el problema de la realidad virtual es negar el *bis et nunc*, es decir, aquí y ahora en latín.

Teniendo en cuenta lo anterior, la velocidad es la condición que somete el cuerpo a vivir en diferentes tiempos y escenarios que no son propios de él, se trataría de una distracción constante que lo aleja de lo que la filosofía oriental, como es la de los Vedas tienen como objetivo, es decir, vivir el presente de manera consciente para encontrar una verdadera identidad, muy diferente a la identidad artificial que se construye a través de la ficción que se encuentra en ese nuevo mundo, el virtual. Aquel mundo virtual contiene las características del progreso, el problema es que el progreso no tiene unos fines claros, no

es propio de su condición tenerlos, y es por lo mismo que Rosales (2010) hablando de Giambattista Vico menciona lo siguiente: “El progreso, desde el enfoque de Vico, no es más que una sucesión de etapas, sin fin y realización última” (p. 16). Algo sin realización última no puede guiar ni construir el destino de la humanidad.

El progreso y la tecnología sin un piloto que las conduzca no podrá poseer en su esencia la conciencia para asumir la responsabilidad de sus actos, y por otra parte puede que el ser humano ya no se sienta un piloto capaz de maniobrar y dominar la tecnología. Freyer (1966) dice que el ser humano ya no se cuestiona por los efectos de la tecnología, no se pregunta por las cosas que son o no apropiadas para el planeta en el que vivimos, sino que por el contrario, es la tecnología la que lo seduce para hacerla funcionar, solamente por la excusa de que el hombre puede hacerlo, es decir, el “poder hacer” tiene más fuerza que el “para que o porque hacerlo”. Por consiguiente, es como si la tecnología en sí misma fuera la que construyera la historia, pero una historia casi con la misma frialdad que poseen los instrumentos e inventos humanos.

### **2.2.2. La ficción y el poder de lo visual**

Una de las condiciones para que la velocidad tome forma dentro de una persuasión planeada para seducir a las personas, es mediante la ficción, los productos y las necesidades que crea la ficción sobre los objetos. Tal disfraz elocuente es lo que posiblemente podría estar movilizando la sociedad postmoderna, por lo tanto, Sfez (2005) dice: “Lo que seduce no es nunca la cosa en sí, sino el discurso que se construye sobre ella” (p. 14). Las cosas en sí mismas no significan nada para la sociedad actual, necesitan portar diferentes disfraces para poder llevar la intención que se le asigna, como lo son los intereses individuales que se ven reflejados en los anuncios publicitarios.

Cuando la velocidad y la ficción se juntan forman un equipo casi inquebrantable que muchas veces la juventud e inclusive los adultos no perciben, por ello la labor de una educación desde la filosofía es propender que los alumnos se cuestionen por todo lo que se ha mencionado, buscando una verdadera emancipación a partir de la educación. Sin embargo, lo anterior podría sonar algo utópico, ya que existe una situación dialógica en la que la sociedad se encuentra inmersa, una interacción tal como Sfez (2005) lo afirma: “producto, productor y consumidor, situación que nos involucra como consumidores y como observadores, e impide por eso toda argumentación verdaderamente objetiva” (2005, p. 18). Por consiguiente, la saturación de información que trae la velocidad dentro del escenario virtual y la ficción disfrazando tal tránsito de discursos seductores, impiden un análisis riguroso y crítico para distinguir lo que en realidad son las cosas en su profundidad.

No obstante, el cuestionamiento resalta en tanto que se desea saber quién o quiénes son los que manipulan la velocidad y la ficción, Bauman (2003) nos da algunas pistas en su libro de la modernidad líquida, cuando relaciona *un mundo feliz* de Aldous Huxley y *1984* de George Orwell, afirmando que ambos tienen una similitud que comparten:

Lo que compartían era un presagio de un mundo estrechamente controlado, en el que la libertad individual no sólo estaba hecha añicos, sino que ofendía gravemente a la gente entrenada para obedecer órdenes y seguir rutinas prefijadas; un mundo en el que una pequeña élite tenía en sus manos todos los hilos [...] un mundo dividido en manipuladores y manipulados.

(Bauman, 2003, p. 59)

Lo anterior recuerda un poco los antiguos sofistas griegos, por ejemplo, Protágoras quien decía veía al hombre como la medida de todas cosas, en tanto que los sofistas dudaban de una verdad universal y por lo tanto creían en que a partir de la retórica se podía posicionar una verdad, y la historia del ser humano posiblemente radica en quienes logran posicionar su verdad y en quienes se someten a dicho discurso. Si Protágoras hubiese conocido el poder que tiene la imagen, y la manera de construir esa imagen a partir de una ficción, quizá habría metido las características de la publicidad dentro de su discurso.

Estamos en una época donde la velocidad, la ficción y las representaciones visuales pueden crear y posicionar verdades con pretensiones económicas, mediante vehículos bastante efectivos como lo son la técnica y la tecnología, elementos claves para materializar los objetivos de unos pocos. Se trataría de estrategias creadas por una imaginería expandida, a lo que Sfez (2005) afirma: "La técnica es una especie de máquina infernal, a la que hay que domar si no se quiere ser domado por ella" (p. 27). La técnica no es que funcione por si sola como un organismo viviente capaz de calcular y cumplir sus propios fines, lo que sucede es que la técnica se articula a cualquier imaginario para efectuar los deseos que las personas les asignan. Cuando los imaginarios pertenecen a una persona con poder, los objetivos se cumplen de manera casi instantánea hablando en los términos de la velocidad ya mencionada, y haciendo alusión a tal escenario, la pedagogía se podría encontrar en una constante tensión, puesto que ella no puede ser ajena a los cambios que la velocidad y la ficción le producen al mundo reposando sobre su propia tradición y profundidad.

Hoy día dentro del ámbito de la docencia, se menciona el deber de construir un currículo flexible que contemple las problemáticas de su época histórica, con la finalidad de trabajar por aquellas competencias o habilidades que le permitirán a los estudiantes vivir en un sistema social real, por lo tanto la educación no puede enfrentar la velocidad ni la ficción que tan seducidos tiene a sus alumnos, puesto que ellos poseen competencias y

habilidades en tales características, por el contrario, el docente debe utilizar tales herramientas de una manera más consciente y crítica para entrar en los mismos términos y lenguaje en el que los adolescentes se mueven.

La técnica no es fría y carente de pasión, pues ella posee un imaginario asignado que la dota prácticamente de vida, Sfez (2005) afirma: “Imaginario, se convierte en el término multiuso, en el que cada uno pone lo que le conviene, lo que desea encontrar, pues lo que importa es ante todo lo que el término sugiere, y no su verdadero significado” (p. 31). ¿Qué le conviene a la pedagogía poner como imaginario sobre la técnica? Se trata de un gran cuestionamiento, y justamente la propuesta de intervención del presente trabajo fin de máster intentará acercarse a dicha respuesta, teniendo en cuenta que el cómic representa una figura de ficción bastante elocuente, y es dicha ficción la que se puede acomodar o articular a fines pedagógicos como lo son los que la clase de filosofía quiere enseñar. Para lo anterior se debe pensar en la posibilidad de crear un cómic basado en las problemáticas que se han mencionado anteriormente, todo sostenido bajo la etiqueta del concepto de “inmediatez” que podrá contener gran parte de lo que se pretende enseñar a los alumnos de grado once de bachillerato en la cátedra de filosofía. Por lo tanto, y siendo coherentes con lo que se ha dicho, el cómic será inédito pensado bajo las problemáticas tratadas y llevará por nombre “El ocaso del cuerpo”.

## 2.3. El Cómic “El ocaso del cuerpo”

### 2.3.1. ¿Por qué el ocaso del cuerpo?

Tal como se ha venido planteando, existen unos conceptos necesarios para la clase de filosofía de grado once de bachillerato, dichos conceptos se despliegan desde un concepto mayor, “la inmediatez” en la sociedad postmoderna y sus diferentes implicaciones o problemáticas. Para que dichos conceptos sean abordados en clase de manera significativa, es necesario crear otro tipo de estrategias diferentes a la educación tradicional para la enseñanza de la filosofía, por consiguiente, el cómic es quien resuelve dicha necesidad por su naturaleza y su esencia propia, Eco (1965) dice: “Los cómics en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes” (p. 299). El cómic tiene la posibilidad de interpretar el contexto de su época histórica y a su vez intervenirla, dejando impresa una o varias intenciones que se desean comunicar a los lectores, en este caso los estudiantes.

Sin embargo, no se tratará de un cómic ya existente, por el contrario, el cómic se creará de ceros contando la historia de un personaje que se debate en una serie de problemáticas y cuestionamientos propios de un análisis filosófico. Durante el desarrollo del

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

cómic, el lector estará inmerso en una trama que lo invitará a reflexionar y verse reflejado en situaciones que posiblemente le parezcan familiares en su diario vivir. Justamente es allí donde se encuentra la seducción del cómic hacia el lector, pues en aquel terreno la persona logrará un punto de identificación para que exista la motivación necesaria y se capture de manera significativa el interés del estudiante.

También será necesaria la ilusión, puesto que Irwin, Erberl, & Decker (2016) dicen que: "La teoría de la ilusión afirma que la obra de ficción crea en nosotros la ilusión de que los personajes y las situaciones que nos muestran existen de verdad" (p. 328). Justamente es dicha sensibilización e identificación con el personaje del cómic, lo que le permitirá el vínculo con las gráficas y las viñetas que se presentan, de ese modo, sintiendo algo muy cercano a la empatía, el estudiante se podrá ver reflejado en las problemáticas expuestas en el cómic, y a partir de dicho sentimiento se entablará una relación más personal para una lectura más crítica y con la motivación deseada.

El cómic se llamará "El ocaso del cuerpo", teniendo en cuenta que él protagonista se debatirá en un espacio donde ha perdido su cuerpo material y por ende su memoria, lo que lo llevará a viajar en el tiempo para saber qué fue lo que le sucedió. Allí en el pasado, se dará cuenta que la tecnología, la publicidad y la velocidad, como condiciones necesarias para vivir en la época postmoderna han afectado y creado tal dependencia en el personaje, quien a su vez poco a poco le han olvidado su esencia y sus propios objetivos de vida. El ocaso del cuerpo, siendo el nombre del cómic, crea un discurso visual a partir de la pérdida del cuerpo material del protagonista, resalta algunos valores humanos que se han perdido, mediante un análisis filosófico que también dependerá de la interpretación del lector. Pero no se trata de una interpretación a la que se le da rienda suelta a la subjetividad de cada lector, sino que a partir de una propuesta de intervención que se explicará mas adelante, donde el cómic "El ocaso del cuerpo" será el insumo principal, el docente guiará todo el proceso abordando los conceptos filosóficos necesarios, para que luego los estudiantes se enfrenten al cómic y finalmente hagan su propio producto.

Sin embargo, Irwin, Erberl, & Decker (2016) menciona una teoría del pensamiento, en donde nuestros pensamientos son los que directamente están conectados con nuestras respuestas emocionales hacia los personajes ficticios, creándonos una representación mental. Entonces ya no se trataría solamente de la representación en términos de la imagen, sino que también existe una representación mental cuyo propósito sería conectar al lector desde sus propias emociones. La intención con el cómic "El ocaso del cuerpo" es que el lector haciendo uso de sus representaciones mentales, logre tener una conexión emocional y de alguna manera vivir los sucesos del protagonista, puesto que, si logra dicha conexión, el estudiante podría tener una visión más reflexiva y crítica sobre aquel relato, y así comenzar a jugar con los conceptos filosóficos de la clase.

“Para tener una reacción emocional, debo sentirme vinculado con la situación de la ficción o con su personaje” (Irwin, Erberl, & Decker, 2016, p. 331). Justamente se trata de crear tal vínculo entre el protagonista de la historia y su lector, y más que un vínculo, también sería propicio que el estudiante viera una parte de sí mismo en dicho personaje, es decir, que hallara en el protagonista algunas similitudes que le podrían ser familiares, de modo que dicha relación podría crear la condición necesaria para gestar desde lo más profundo de la intención del cómic, la tan anhelada motivación que todo docente busca para conectarse con sus estudiantes.

“Los cómics ponen en circulación formas estilísticas originales, y desde este punto se estudia no solo como hecho estético sino también como modificador de costumbre” (Eco, 1965, p. 179). Existirá una estética y un tipo de ilustración coherente con el tema, y al ser inédito debe ser original tanto en lo visual como en su contenido literario, ya que el correcto matrimonio entre las representaciones visuales, texto y los conceptos mencionados, crearán el impacto deseado hacia los estudiantes. A demás de transformar costumbres, puede que el cómic haga cuestionar al lector bajo unos criterios y argumentos más críticos, para dar cuenta de los relatos y su intervención en ellos. “No tiene sentido empezar a evaluar competencias o incluso potenciales, a menos que el estudiante no haya tenido alguna experiencia significativa trabajando directamente con los medios artísticos relevantes” (Gardner, 2001, p. 156). Siendo “El ocaso del cuerpo” un posible medio artístico importante, el estudiante podrá interactuar con él, siempre y cuando posea unos preconceptos básicos con el fin de acceder a los imaginarios y relatos que se encuentran en el cómic, para intervenirlos a su gusto y de manera consciente.

Es de tener en cuenta que el cómic no tiene un final como tal, quizá tendrá unas pistas para ayudar a su conclusión, pero la misma naturaleza y objetivos del cómic “El ocaso del cuerpo”, permitirán que el estudiante le proporcione un giro a la historia para concluirla de manera más personal pero obviamente sostenida sobre unos criterios que el maestro de filosofía indicó con anterioridad. No se trata de imposiciones, sino que en este caso el docente será un orientador en el proceso y el resto dependerá de los criterios que se vayan construyendo en los estudiantes a medida que avanza la propuesta de intervención.

“Los seres humanos están tan preparados para tener injerencia en procesos simbólicos como las ardillas lo están para enterrar nueces” (Gardner, 1994, p. 361). Así mismo, los alumnos de once de bachillerato casi que de manera innata reconocerán los símbolos involucrados dentro de “El ocaso del cuerpo”, serán capaces de vincularlos con los conceptos filosóficos, y podrán relacionarlos con la vida real. Pues finalmente, tal relación con la vida real sería uno de los objetivos de la clase de filosofía. No se trata de que los

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

conceptos de la filosofía reposen en el aire sobre los mismos conceptos, por el contrario, el mismo estudiante debe encontrar tal vinculación con la vida real, reconociendo sus múltiples significados y articulándolos con su propia existencia. Todo con el fin de que el estudiante encuentre en la clase de filosofía una voz que lo ayude a enfrentar las diferentes problemáticas que trae la posmodernidad, ya sea en tanto construcción de una identidad o quizá el cuestionamiento por una espiritualidad que lo lleve a ser una persona feliz, tal como esa búsqueda que las antiguas escuelas helenistas emprendieron en la filosofía antigua.

Finalmente es necesario entender que el cómic el ocaso del cuerpo, busca entablar una conversación con el estudiante a partir de unas incógnitas que el protagonista se plantea, por lo que Cifuentes (2019) comprende que: "Comenzar la lectura de un filósofo proponiéndole una pregunta, con el fin de establecer un dialogo con él, es forzar a esa filosofía a que nos muestre sus entrañables secretos" (p. 31). El cómic que se pretende diseñar invita a dialogar al filósofo que todos llevan dentro pero que quizá aún se encuentra dormido en el interior de cada estudiante, y por lo tanto necesita ser sometido a una tención para que despierte. La tención se genera a partir de los cuestionamientos que el cómic le proporciona a su lector, como por ejemplo las preguntas iniciales ¿Dónde estoy? ¿En qué momento acepté tal condena? Son preguntas de apertura con las que se desprende la historia del cómic; preguntas ontológicas, existenciales que de entrada conectarán con el lector y su filosofo interior.

### **3. Propuesta de intervención**

#### **3.1. Justificación de la propuesta de intervención.**

El maestro de hoy día entiende que los esquemas tradicionales de enseñanza ya no son efectivos, sabe que la pedagogía unidireccional como transmisión de saberes ha caducado ya que los tiempos han cambiado y cada época histórica trae diferentes retos. Uno de los retos es crear didácticas en donde el estudiante pueda intervenir y al mismo tiempo construir conocimiento junto con sus compañeros y maestro, ya que dicha intervención es la que generará el interés deseado para que exista un aprendizaje significativo, pero no solo eso, se tratará también de un aprendizaje fundamentado a partir de la imagen como representación. La imagen y sus representaciones son una condición de la época teniendo en cuenta que los jóvenes cada vez son más visuales y es a través de dichas ilustraciones como las del cómic, en donde podrían estar teniendo un proceso de aprendizaje, el cual es necesario guiar con la propuesta de intervención.

Otro aspecto para tener en cuenta es el espacio donde ocurre todo y la manera como se desarrolla, debido a que el salón de clases puede ser un lugar que la mayoría de las

veces agota la imaginación y la creatividad del alumnado. Un salón de clases usualmente se configura con cuatro paredes y el tablero al frente, que, aunque históricamente tenga sus razones de existir, a veces resulta oportuno abandonarlo para permitir que el alumno construya su propio lugar de aprendizaje a partir de sus imaginarios. Sin embargo, tales imaginarios deben tener una guía que ellos sientan muy cercana y les genere confianza, y aunque el docente de filosofía propende porque tal guía sea él mismo ayudado por los libros de una antigua tradición filosófica, quizás los estudiantes necesiten algo más para adaptar complejos conceptos en prácticas reales que los motiven. Es por lo que la propuesta de intervención utiliza como insumo principal el cómic inédito titulado “El ocaso del cuerpo” creado a partir de las experiencias de las clases y la vida como tal, teniendo como pretexto el concepto que se pretende enseñar a través de la propuesta, es decir “la inmediatez” ya explicado anteriormente en el marco teórico.

El cómic podrá generar la confianza deseada en el alumno, no solo porque fue su propio docente de filosofía quien lo creó, sino que también porque los estudiantes tendrán la posibilidad de crearle un final, es decir, intervenir sobre el cómic cambiando el destino del personaje principal, y es allí donde se sentirán protagonistas de su propio proceso, como si fueran actores de tal narración ilustrada. Siguiendo este orden de ideas, tanto el cómic como la propuesta de intervención deben permanecer y trabajar unidas en todo el proceso, puesto que al final será donde los estudiantes motivados con cada uno de los pasos podrán hacer uso de la imaginación para modificar el cómic, pero no solo eso, podrán presentar de manera creativa su resultado, creando un espacio propicio fuera del salón común de clases para mostrar su proyecto. La muestra va dirigida hacia alumnos del grado anterior, es decir, grado décimo de bachillerato, con el fin de crear una suerte de publicidad educativa para que el público entienda parte de la temática que se desarrollará en grado once estimulando su interés hacia la cátedra, y por otro lado, para que grado once muestre fuera del salón su proyecto y sienta la responsabilidad de enseñar sus valiosos saberes hacia otras personas.

### **3.2. Contextualización de la propuesta.**

La fundación educativa en donde se llevará a cabo la propuesta de intervención es el colegio San Benito de Tibatí, la cual está ubicada al norte de Bogotá, Colombia, en el barrio Verbenal, se trata de una institución fundada por los monjes Benedictinos de Estados Unidos, quienes llegaron a Colombia en 1961 para fundar el colegio San Carlos, no obstante, unos años después, en 1979, los mismos monjes decidieron establecer un nuevo colegio pero con otros fines y objetivos, una institución preocupada por una población vulnerable de estratos sociales más necesitados desde el punto de vista humano y socio económico.

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

El colegio San Benito de Tibatí funciona por medio de las resoluciones 1363 del 5 de septiembre de 1979 (6°. a 9°. grados) y la 01603 de abril 17 de 1984 (10°. y 11°. grados), expedidas por la Secretaría de Educación de Bogotá, D.C. Por la resolución número 3191 del 9 de abril de 1984 el Ministerio de Educación Nacional aprobó los estudios del Ciclo básico de Educación Secundaria (6°. a 9°. grados).

La misión del colegio se dirige hacia el desarrollo integral de los estudiantes, apostándole a la autonomía como factor esencial en el desarrollo de cada miembro de la comunidad, su modelo pedagógico es algo que ellos han denominado “la pedagogía del acompañamiento”, que consiste en un seguimiento permanente hacia el estudiante, pero también brindándole un espacio autónomo de toma de decisiones, dicho modelo tiene los siguientes 5 pasos: Acercarse, averiguar, aprender, acompañar y alejarse.

Aunque los monjes de San Benito de Tibatí pertenecen a una espiritualidad católica, ellos propenden por que los estudiantes construyan un pensamiento crítico y consciente sobre las decisiones que toman, tanto en su espiritualidad como en su diario vivir, basados en una filosofía y ética como cátedras fundamentales dentro del currículo de la fundación.

Según el Congreso de la República de Colombia (1994) en el artículo 30, la educación media tiene unos objetivos fundamentales, entre ellos el desarrollo de capacidades en un campo del conocimiento del alumno, para tener en cuenta sus intereses y potencialidades, como también el desarrollo reflexivo y crítico sobre los múltiples aspectos de la realidad y la comprensión de los valores éticos, morales, religiosos y de convivencia en sociedad. Lo anterior es importante porque la propuesta didáctica, teniendo como insumo el cómic “El ocaso del cuerpo”, se dirige hacia la comprensión de un concepto como lo es la inmediatez desde la filosofía, a partir de la reflexión y la crítica argumentada, articulada a la realidad misma, y a los problemas de la época con respecto a la tecnología y su supuesto progreso para la humanidad.

También es necesario tener presente que según el congreso de la república de Colombia. (1994) con respecto al artículo 31, en Colombia es obligatoria la enseñanza de la filosofía para dar cumplimiento a los objetivos estipulados por la educación media académica, recordando que la propuesta de intervención va dirigida a la educación media, más exactamente a once de bachillerato para la clase de filosofía. Para que dicha asignatura pueda tener un impacto más significativo en el alumnado, es necesario la creación de didácticas específicas para su desarrollo, como la que se presenta en la presente propuesta de intervención, por ello es necesario saber que según el Congreso de la República de Colombia (1994) en su artículo 77, menciona la existencia de una autonomía escolar en tanto la posibilidad de adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional.

Para la creación de diferentes metodologías en la enseñanza de filosofía es necesario tener en cuenta lo que nos dice el Ministerio de Educación Nacional (2010) en tanto que alrededor de la propuesta curricular se pueden implementar didácticas basadas en problemas y proyectos para la enseñanza de la filosofía en grado once de bachillerato, propendiendo que el currículo se dirija hacia el “enseñar a filosofar” y “enseñar a pensar” a través de la reflexión. Tal reflexión es necesaria en la propuesta de intervención, ya que el estudiante tendrá que hacer uso de su propia consideración y valoración crítica para solucionar lo que se presenta en el proyecto, acudiendo a los objetivos de la propuesta que se presentarán más adelante.

El cómic “El ocaso del cuerpo” le da gran relevancia a la pregunta como estrategia educativa, por lo que el ministerio de educación nacional (2010) afirma que: “la pregunta tiene una perspectiva vital. En la vida cotidiana, cualquier ámbito del conocimiento humano está lleno de problemas, de situaciones problemáticas que exigen una toma de decisiones frente a múltiples alternativas de solución” (p. 100). Es por ello que la propuesta de intervención que utiliza como insumo el cómic inédito titulado “El ocaso del cuerpo”, se basa en problemáticas reales que nacen desde la pregunta misma, como cuestionamientos del protagonista con respecto a las diferentes problemáticas en las que se ve inmerso, problemáticas relacionadas con situaciones de la cotidianidad que buscan generar una conexión con el estudiante, produciendo la motivación como condición necesaria para que exista el tan anhelado aprendizaje, así lo dice el ministerio de educación nacional (2010) manifestando que: “La enseñanza filosófica debe ser entendida como un proceso de construcción del hombre; filosofar es aprender a aprender, a la vez que aprender a aprender es aprender a pensar” (p. 103)

La cartilla 14 de filosofía del ministerio de educación de Colombia, menciona unos núcleos para la enseñanza de dicha materia, por consiguiente, la presente propuesta de intervención está basada en las siguientes competencias del núcleo del conocimiento.

**Competencia crítica:** tiene como uno de sus desempeños importantes seleccionar la información recibida y establecer el carácter filosófico de sus fuentes, basado en la pregunta ¿Es posible identificar varios modos diferentes de estar en la verdad sobre el mismo asunto?

**Competencia Dialógica:** Consiste en reconocer saberes previos de los estudiantes para desarrollarlos a partir de las discusiones filosóficas, en este caso las que giran en torno al concepto de inmediatez y lo que propone el cómic “El ocaso del cuerpo”, para el desarrollo de la propuesta de intervención.

**Competencia Creativa:** Los desempeños de tal competencia giran en torno a la formulación de nuevos problemas filosóficos a partir de los datos hallados en la experiencia,

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

dado que la propuesta de intervención también será manipulada por los estudiantes, estableciendo nuevas rutas enriquecidas con su propia creatividad, con el fin de construir un conocimiento cooperativo guiado por el docente. Se trataría de proponer nuevas expresiones e interpretaciones de conceptos filosóficos a través de un sistema más novedoso e innovador.

Todo lo anterior como ya se mencionó, fue basado en la Ley 115 de febrero 8 de 1994 y de la cartilla 14 de filosofía del Ministerio de Educación de Colombia, articulado a la propuesta de intervención.

### **3.3. Diseño de la propuesta.**

#### **3.3.1. Objetivos**

La propuesta de intervención desarrollará en cada una de sus sesiones los siguientes objetivos que se presentan a continuación:

1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal.
2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos.
3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo.
4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial.
5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales.
6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.
7. Propender por una coevaluación grupal consciente del proceso vivenciado.
8. Utilizar el cómic inédito “El ocaso del cuerpo” como insumo importante para la propuesta de intervención.
9. Fomentar el trabajo autónomo y responsable a través de responsabilidades puntuales.

#### **3.3.2. Metodologías para aplicar en las sesiones de la intervención**

Cada sesión estará mediada por diferentes métodos basados en unos objetivos a cumplir, a continuación, se mostrará la tabla que contiene cada sesión con sus respectivos objetivos y su metodología, pero se debe tener en cuenta que las metodologías tan solo se mencionan, ya que en el apartado siguiente se describirán de manera más detallada.

Tabla 1. Sesiones, objetivos y metodología.

Sesiones	Objetivos	Metodología
1	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal.	-Sensibilización y preguntas -Categorización de problemáticas -Asignación de tareas y construcción de grupos de trabajo
2	2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos.	-Debate basado en preguntas. -Reconocimiento y articulación de posturas filosóficas.
3	5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales. 8. Utilizar el cómic inédito “el ocaso del cuerpo” como insumo importante para la propuesta de intervención.	-Lectura Crítica del cómic “El ocaso del Cuerpo” -Exposición argumentativa
4	3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo. 6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.	-Meditación guiada -Trabajo cooperativo.
5	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal. 4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial.	-Revelación consciente del proyecto -Planeación grupal guiada
6 y 7	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal. 3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo. 9. Fomentar el trabajo autónomo y responsable a través de responsabilidades puntuales.	-Ilustraciones cooperativas

8	2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos. 6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.	-Grabación y edición del video reflexivo.
9	4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial. 5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales.	- Muestra final del proyecto al público.
10	7. Propender por una coevaluación grupal consciente del proceso vivenciado.	-Retroalimentación y coevaluación de la experiencia.

Fuente: *Elaboración propia*

### 3.3.3. Desarrollo de la propuesta de intervención

La propuesta de intervención está compuesta por diez sesiones, cada una con sus respectivos objetivos y metodología para llevar a cabo lo que se propone. Cada sesión es de dos horas y se desarrolla en un día a la semana con el fin de terminar con un producto final y una retroalimentación final del proceso que constará de dos meses aproximadamente, a continuación, se describe de manera específica cada sesión con su respectivo título, duración, objetivos, contenido, recursos, descripción y evaluación de la sesión, pero antes se explicará de manera general la propuesta.

Se trata de realizar una muestra artística a manera de instalación o performance en el aula múltiple, en el que grado once expondrá al grado décimo, con el fin de que ellos conozcan parte de las temáticas que verán cuando cambien de año escolar. Luego que los de grado décimo lean el cómic “el ocaso del cuerpo” ellos se darán cuenta que dicho cómic no posee un final, pero al final del cómic se encuentran dos páginas, cada página es la invitación a conocer el final creado por los estudiantes de once a partir de las siguientes dos categorías desde un análisis filosófico:

1. Velocidad y el cuerpo
2. Ficción y lo visual.

Es decir, existirán dos posibles finales, dos muestras adicionales creadas por el grado once de bachillerato, para que grado décimo la recorra y se vea inmerso en los imaginarios de sus compañeros desde algunos conceptos filosóficos. En la sesión 5, una sesión destinada a la planeación de la instalación o performance final se explicará mejor lo anterior, ya que es en dicho momento donde también se revelará a los estudiantes de once de bachillerato, la dirección real de la actividad.

*Tabla 2. Sesiones, duración, objetivos y contenidos.*

Sesión 1 – Los problemas de la actualidad posmoderna		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal.	Indagación de los preconceptos que tienen los estudiantes basados en su posición sobre los diferentes problemas de la actualidad, respondiendo a la siguiente pregunta ¿cuáles creen que son los problemas que ha tenido el hombre con respecto al progreso tecnológico en la actualidad?
Recursos	Descripción	Evaluación
Una bolsa para revolver papeles y papeles pequeños de colores. Tablero, marcador y cinta.	Los estudiantes llegarán al salón de clases y encontrarán las sillas en mesa redonda con una bolsa plástica en todo el centro, y en el tablero se encontrará escrito dos categorías y debajo de ellas una columna para escribir las intervenciones de los alumnos. Las categorías son: 1. velocidad y el cuerpo 2. Ficción y lo visual Se les indicará que se sienten y cierran los ojos, acto seguido se les dirá que mentalmente respondan la siguiente pregunta: ¿cuáles creen que son los problemas que ha tenido el hombre con respecto al progreso tecnológico en la actualidad?	Identificar problemáticas actuales con respecto a los avances tecnológicos y categorizarlos en conceptos propios de la filosofía.

El oceso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

	<p>Luego los estudiantes escribirán en un papelito de color la respuesta a la pregunta, lo marcarán con su nombre, y se levantarán e introducirán su respuesta en la bolsa plástica que se encuentra en la mitad del salón, así lo hará cada estudiante.</p> <p>Ya para finalizar el docente explicará las dos categorías mencionadas, sacará respuesta por respuesta de la bolsa, preguntándole a los estudiantes a cuál categoría creen que pertenece cada problemática escrita en el papel, luego pegará con cinta ubicando en el tablero y debajo de cada categoría el lugar donde pertenece cada papel.</p> <p>Gracias a dicha ubicación el salón se dividirá en dos grupos de trabajo, los de la categoría uno y los de la categoría dos, dejándoles como tarea para la siguiente sesión, una lectura según su categoría.</p> <p>1. Virilio (1997). Leer de la Página 9 a la 41.</p> <p>2. Sfez, (2005). Leer de la página 11 a la 64</p>	
--	---	--

Fuente: Elaboración propia

Sesión 2 – Discusión problémica		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos.	Preguntas problémicas sobre los efectos negativos que ha traído el progreso tecnológico en la actualidad. Teniendo en cuenta las dos categorías y autores mencionados al final de la sesión 1.
Recursos	Descripción	Evaluación
Diario cuaderno.	<p>El salón se dividirá en dos grupos, es decir dependiendo cuál de las dos categorías les correspondió. Se mencionan nuevamente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Velocidad y el cuerpo</li> <li>2. Ficción y lo visual</li> </ol> <p>Cada grupo responderá una lista de preguntas una por una, eligiendo al azar un estudiante de cada equipo, sin que se repita la persona, pues la idea es que todos o la mayoría del equipo argumenten sobre las preguntas. Se debe responder a partir de la lectura que se asignó dependiendo su categoría.</p> <p>Orden de la actividad: El profesor lee la pregunta, deciden al azar una persona del equipo 1 para que la responda, luego una persona del equipo 2 argumenta si está o no de acuerdo con lo que respondió el grupo 1. Acto seguido se repite el proceso, pero con el grupo 2. A medida que avanza la actividad ellos tomarán apuntes en un diario personal sobre lo que les parece relevante en la discusión. No es necesario seguir las reglas anteriores si el docente percibe que la discusión tomó un camino más significativo y todos comienzan a aportar sobre el tema.</p> <p>Lista de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿El progreso es una característica propia de los seres humanos para</li> </ul>	<p>En primer lugar, se evaluará que los estudiantes logren articular algunos conceptos de la lectura con respecto a las preguntas problémicas de la sesión.</p> <p>Luego se analizará entre todos los estudiantes, aquellos aspectos importantes que se consignaron en el diario, como algo conclusivo de la actividad.</p>

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

	<p>conservarse como especie?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿El progreso debe tener algún tipo de ética para fundamentarse?</li> <li>- ¿Qué relación tiene la inmediatez con respecto al tema que le correspondió?</li> <li>- ¿El ser humano puede tomar las riendas de la tecnología para ser consciente de sus efectos negativos?</li> <li>- ¿El cuerpo humano puede soportar todo lo que la tecnología le exige?</li> </ul> <p>Al finalizar cada grupo se reunirá en mesa redonda para discutir uno por uno lo que anotaron en su diario.</p>	
--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Sesión 3 – Cómic: El ocaso del cuerpo		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales. 8. Utilizar el cómic inédito “el ocaso del cuerpo” como insumo importante para la propuesta de intervención.	Principales problemas en la forma de vida posmoderna a través del cómic “El ocaso del cuerpo”.
Recursos	Descripción	Evaluación
Cómic digital: “El ocaso del cuerpo” Un pliego de cartulina y marcadores o pinturas, por grupos.	Dependiendo de un acuerdo con los estudiantes, la presente sesión será para que de manera individual cada estudiante lea el cómic “El ocaso del cuerpo” ya sea en celular, Tablet o en sala de sistemas, como les quede más cómodo. Ellos se darán cuenta que el cómic no posee un final, si no por el contrario, al terminar tiene dos páginas vacías, luego se les comentará la razón de ello. Acto seguido se reunirán en los dos grupos, cada uno con sus materiales	Se evaluará el trabajo en equipo a la hora de construir un mapa mental cooperativo. También se tendrá en cuenta la coherencia con la que articulan los conceptos vistos en las sesiones anteriores con respecto a las representaciones visuales que se encuentran en el mapa mental.

	<p>y diseñarán un mapa mental en los dos pliegos unidos. El mapa mental debe tener el siguiente requerimiento: Identificar las problemáticas vistas en las sesiones anteriores con respecto a la categoría que les correspondió. Cada uno de los dos grupos ayudará a la elaboración de su propio mapa mental, al final de la clase se expondrán al frente de todo el salón ambos mapas mentales.</p>	
--	---	--

Fuente: *Elaboración propia*

Sesión 4 – Pensando el final del ocaso del cuerpo		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	<p>3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo.</p> <p>6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.</p>	Reflexionar sobre las vivencias que se han dado hasta el momento para la construcción colectiva de un final para el cierre del cómic “El ocaso del cuerpo” el cual a propósito no tiene un final, pues el final lo crea su lector.
Recursos	Descripción	Evaluación
Cómic: “el ocaso del cuerpo”. Parlantes para escuchar música Zen. Diario personal. Colchonetas	“El ocaso del cuerpo” no tiene un final como tal, ya que su objetivo es que el lector le proporcione uno teniendo presente la actual propuesta de intervención. En la cuarta sesión los estudiantes se acostarán en colchonetas, se les indicará que se relajen, cierren los ojos y respiren profundamente mientras escuchan música Zen, acto seguido, cuando el docente se de cuenta que todos están concentrados, dirá lo siguiente como si se tratara de un narrador	Se evaluará la buena disposición para guardar silencio y hacer un análisis profundo y meditativo del ejercicio. Se tendrá en cuenta el trabajo en equipo para la construcción colectiva de un final creativo para el cómic “El ocaso del cuerpo”

<p>de su subconsciente.</p> <p>El ocaso del cuerpo, desde lo más profundo el ser humano se cuestiona por los objetivos y los fines de su vida, se pregunta por la relación que tiene la tecnología con respecto al cumplimiento de las metas planteadas, pero también se pregunta si aquel conocimiento técnico que se ha disfrazado de progreso, contiene una serie de efectos nocivos para la sociedad que se desprenden del concepto de inmediatez, ahora, mientras respiras lentamente y consciente, piensa cual podría ser el final que le depara al protagonista de “El ocaso del cuerpo” crea tu propio final paso por paso desde tus imaginarios teniendo presente la categoría que te correspondió.</p> <p>Luego de los anterior, mientras sigue sonando la música Zen, se darán 12 minutos para que ellos piensen en dicho final y lo construyan a partir de sus imaginarios.</p> <p>Acto seguido, se les indicará que hagan sus dos grupos dependiendo sus categorías, se mencionan nuevamente las dos categorías:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Velocidad y el cuerpo</li><li>2. Ficción y lo visual</li></ol> <p>Cada integrante del grupo compartirá el final que imaginó, con el fin de que entre todos los finales se construya uno solo a partir de su categoría conceptual y lo anoten en su diario cada uno.</p>	
--	--

*Fuente: Elaboración propia*

Sesión 5 – Planeación del proyecto final		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	<p>1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal.</p> <p>4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial.</p>	Concientización del proceso y planeación del proyecto.
Recursos	Descripción	Evaluación
Cuaderno y hojas para bocetar y planear actividades.	<p>Se les explicará a los estudiantes que el cómic no posee un final como tal ya que ellos lo deben crear a manera de una instalación artística o performance para ser mostrado a los alumnos de grado décimo de bachillerato, y las dos páginas vacías al final del cómic, serán para elaborar la invitación para la asistencia a dichas instalaciones. La primera página vacía corresponderá a la primera categoría y la segunda página vacía a la segunda categoría, dicho de otro modo, se tratará de dos finales diferentes del Cómic “El ocaso del cuerpo” a partir de los imaginarios y la articulación de algunos conceptos filosóficos por parte de los estudiantes de once de bachillerato y dirigido a los estudiantes de décimo de bachillerato.</p> <p>El día de la presentación final, los estudiantes de grado décimo asistirán al aula múltiple, y allí se proyectará el cómic “El ocaso del cuerpo” página por página, finalizando con las dos</p>	Se evaluará la autonomía como eje central de las sesiones que continúan, como también el trabajo en grupo, la distribución de responsabilidades individuales y su respectivo cumplimiento para que cada grupo construya su proyecto.

	<p>invitaciones, pues cada alumno de grado décimo elegirá una categoría, y en la publicidad se encontrará en qué salón se encuentra la instalación o performance.</p> <p>En la presente sesión, los estudiantes de once de bachillerato ya conocerán la intención de toda la actividad, por consiguiente, la sesión se aprovechará para que los grupos comiencen a planear los siguientes aspectos.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Elegir un lugar del colegio para la presentación de la instalación o performance, ya que se deben pedir los respectivos permisos para ese día.</li><li>2. Ambientación sonora con una narración que hable sobre el concepto que manejaron</li><li>3. Publicidad de su final (dispuesto para una de las dos páginas finales del cómic)</li><li>4. Contar su final del cómic “El ocaso del cuerpo” en una secuencia de cuatro ilustraciones gráficas tamaño pliego.</li><li>5. Al final del recorrido, en un televisor se proyectará de manera creativa las reflexiones que surgieron en torno a la categoría que les correspondió y a las discusiones que surgieron durante la segunda sesión. El video es a manera de cierre y de conclusiones para hacer evidente la intención del ejercicio sobre la crítica a la inmediatez desde una posición filosófica, todo lo anterior respondiendo a la pregunta ¿Puede existir un nuevo amanecer para el cuerpo en la posmodernidad?</li><li>6. Luego de dar las anteriores indicaciones, se les manifestará que pueden complementar sus recorridos con otras ideas u otros elementos, ya que lo que se dijo anteriormente tan solo es el punto básico de partida, de ahí en adelante pueden ambientar el</li></ol>	
--	--	--

	<p>lugar como ellos quieran teniendo presente su tema; la idea es que ellos tengan la libertad para transformar el lugar, a manera de instalación artística o performance.</p> <p>Finalmente ellos deben entender que se trata de un trabajo autónomo en donde deben asignar responsabilidades individuales dentro de cada grupo para en la presente sesión planear lo que se van a hacer y en la siguiente sesión comenzar con dicho desarrollo. Se les indicará que la sesión 6 y 7 será destinada para la elaboración de las 4 ilustraciones, por ende, deben traer los materiales pertinentes, 4 pliegos de cartulina y pinturas, lo anterior por cada grupo.</p>	
--	---	--

Fuente: *Elaboración propia*

Sesión 6 y 7– Bocetar, diseño de ilustraciones y demás responsabilidades.		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	<p>1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal.</p> <p>3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo.</p> <p>9. Fomentar el trabajo autónomo y responsable a través de responsabilidades puntuales.</p>	<p>La vinculación de las problemáticas de la actualidad con respecto a las dos categorías:</p> <p>1. Velocidad y el cuerpo</p> <p>2. Ficción y lo visual</p> <p>Lo anterior para la elaboración de la instalación o performance que gira en torno a la creación del final del cómic “El ocaso del cuerpo”</p>

El oceso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

Recursos	Descripción	Evaluación
Diario, pinturas, pinceles, lápiz, borrador y cuatro pliegos de cartulina.	<p>Tanto la sesión 6 como la 7, serán un trabajo autónomo supervisado por el docente, ya que la primera hora de la sesión 6 será para bocetar el final del cómic y sus 4 respectivas ilustraciones para contarla mediante la imagen. La segunda hora de la sesión 6 y la sesión 7 completa será para terminar las 4 ilustraciones en pliego de cada grupo teniendo en cuenta su temática de la categoría asignada. Se les indicará que para la sesión 8 deberán traer celular, ropa y de más materiales necesarios dependiendo las ideas de cada grupo para grabar la video reflexión respondiendo a la pregunta ¿Puede existir un nuevo amanecer para el cuerpo en la posmodernidad?</p> <p>Ellos deben dividir cada grupo en dos subgrupos, uno se encargará de grabar y editar el video en informática, mientras el otro subgrupo se encargará de cuadrar la ambientación tanto sonora como de los adornos u ornamentos creativos que tendrá la instalación o performance final.</p>	<p>Para la evaluación se hará hincapié en el trabajo autónomo, teniendo en cuenta la responsabilidad de cada estudiante, que, aunque es un trabajo grupal, cada uno tiene unos compromisos con su equipo de trabajo.</p>

Fuente: Elaboración propia

Sesión 8 – ¿Puede existir un nuevo amanecer para el cuerpo en la posmodernidad?		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos. 6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.	Se cuestionarán sobre lo aprendido durante todo el proceso de las sesiones trabajadas con respecto al cómic y su relación con la categoría que le correspondió a cada grupo, con el fin de realizar un video reflexivo como parte de la instalación o performance.
Recursos	Descripción	Evaluación
Celular, computadores en informática para edición de video sencilla, también con internet para buscar la ambientación sonora coherente con el tema y demás materiales que ellos crean convenientes para adornar la instalación o performance final.	Cada grupo se dividirá en 2 subgrupos para distribuir trabajo, uno se encargará de grabar y editar el video en informática, mientras el otro subgrupo se encargará de cuadrar la ambientación tanto sonora como la de los demás adornos u ornamentos creativos que tendrá la instalación o performance final que ellos crean pertinente.  Se les recordará que la próxima sesión será la muestra de todo lo trabajado, por ende, deben traer todos los insumos que se crearon durante el proceso.	La evaluación tendrá en cuenta la comunicación entre los subgrupos a la hora de definir la dirección y la intención del trabajo para la instalación o performance final, todo estudiante debe tener una responsabilidad para con su grupo de trabajo.

Sesión 9 – Muestra final		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	<p>4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial.</p> <p>5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales.</p>	Muestra de instalación o performance creativo, exponiendo un final original del cómic “El ocaso del cuerpo” cuya intención es articular nociones vistas anteriormente con respecto a la inmediatez como concepto filosófico, para generar una crítica a la posmodernidad y a los efectos negativos por el mal uso de la tecnología.
Recursos	Descripción	Evaluación
Los materiales e insumos que se han venido trabajando en las sesiones anteriores, será necesario traerlos todos para el montaje.	<p>La primera sesión será para organizar los 2 lugares elegidos por cada grupo para su respectiva decoración y montaje ya sea de la instalación o performance planeado. La segunda sesión los estudiantes de décimo estarán invitados al aula múltiple donde se les proyectará en pantalla grande el cómic “El ocaso del cuerpo” sumándole las dos últimas páginas diseñadas por los alumnos de grado once, cuya intención es hacerle publicidad a la creación del final interactivo, detallando en que salón o lugar específico se encontrará dicha muestra. La lectura del cómic será de 10 minutos, luego se darán 5 minutos para que grado décimo busque el lugar de la muestra que cada estudiante eligió, y por último, el recorrido de la instalación elegida para grado décimo será de 15 min.</p>	Se evaluará tanto el montaje de cada muestra, como también la interacción que grado once tiene con grado décimo, siendo este último el invitado especial para observar la instalación o performance.

Fuente: *Elaboración propia*

Sesión 10 – Socialización de la experiencia y coevaluación.		
Duración	Objetivos	Contenido
2 horas	7. Propender por una coevaluación grupal consciente del proceso vivenciado.	Coevaluación grupal y actividad de sensibilización frente a las problemáticas vistas como conclusión de la experiencia vivida.
Recursos	Descripción	Evaluación
Hoja de papel, esfero, vasija de metal y fósforos.	Ya no se dividirán en dos grupos como se ha venido haciendo, ahora todos los estudiantes incluido el docente, se sentarán en el suelo en círculo, y en el centro se colocará una vasija de metal. Inicialmente de manera voluntaria, cada estudiante contará lo que le gusto del ejercicio, las anécdotas que vivió, lo que aprendió, y luego contarán aquellas cosas que podrían mejorar para un próximo ejercicio, se trata de una coevaluación para valorar de manera significativa todo lo realizado. Acto seguido el docente realizará una reflexión sobre la temática tratada y les pedirá a los estudiantes que cada uno en un papel escriba aquellos momentos en los que ha hecho un mal uso de la tecnología, y luego se levante para meterlo en la vasija de metal que se encuentra en el centro. Una vez que todos dejaron sus papeles en la vasija, el docente le prenderá fuego, mientras les indica a sus estudiantes que piensen la manera como de ahora en adelante harán un buen uso de la tecnología.	Se trata de una coevaluación grupal, donde cada uno de los estudiantes hablará sobre su experiencia, contando lo que le gusto del ejercicio, las anécdotas que vivió, lo que aprendió, y luego contarán aquellas cosas que podrían mejorar para un próximo ejercicio. Lo anterior se tendrá en cuenta como estrategia de mejoramiento para el ejercicio.  Ya para finalizar, se trata de una estrategia de sensibilización para dejar atrás aquellas cosas que pertenecen al mal uso de la tecnología, se trataría de un despertar consciente sobre la ignorancia que puede tener el ser humano a la hora de mal interpretar la palabra progreso articulándola con la inmediatez.

Fuente: *Elaboración propia*

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

### 3.3.4. Temporalización

Tabla 3. Sesión, tema, día y hora.

Sesión	Tema	Día	Hora
1	Los problemas de la actualidad posmoderna	04/02/2020	8AM a 10AM
2	Discusión problemática	11/02/2020	8AM a 10AM
3	Cómic: El ocaso del cuerpo	18/02/2020	8AM a 10AM
4	Pensando el final del ocaso del cuerpo	25/02/2020	8AM a 10AM
5	Planeación del proyecto final	3/03/2020	8AM a 10AM
6	Bocetar y diseño de ilustraciones	10/03/2020	8AM a 10AM
7	Bocetar y diseño de ilustraciones	17/03/2020	8AM a 10AM
8	¿Puede existir un nuevo amanecer para el cuerpo en la posmodernidad?	24/03/2020	8AM a 10AM
9	Muestra final	31/03/2020	8AM a 10AM
10	Socialización de la experiencia y coevaluación	7/04/2020	8AM a 10AM

Fuente: Elaboración propia

### 3.3.5. Recursos necesarios para implementar la intervención

Tabla 4. Tema, materiales y lugar.

Tema	Materiales	Lugar
Los problemas de la actualidad posmoderna	Una bolsa para revolver papeles y papeles pequeños de colores. Tablero, marcador y cinta.	Salón de clases.
Discusión problemática	Diario	Salón de clases
Cómic: El ocaso del cuerpo	Cómic digital: “El ocaso del cuerpo”	Sala de informática

	Un pliego de cartulina y marcadores o pinturas, por grupos. Celular, Tablet o en su defecto los computadores de la sala de informática.	
Pensando el final del ocaso del cuerpo	Cómic: "el ocaso del cuerpo". Parlantes para escuchar musica Zen. Diario personal. Colchonetas	Aula de danzas.
Planeación del proyecto final	Cuaderno y hojas para bocetar y planear actividades.	Salón de clases
Bocetar y diseño de ilustraciones	Diario, pinturas, pinceles, lápiz, borrador y cuatro pliegos de cartulina.	Aula de artes
Bocetar y diseño de ilustraciones	Diario, pinturas, pinceles, lápiz, borrador y cuatro pliegos de cartulina.	Aula de artes
¿Puede existir un nuevo amanecer para el cuerpo en la posmodernidad?	Celular, computadores en informática para edición de video sencilla, también con internet para buscar la ambientación sonora coherente con el tema y demás materiales que ellos crean convenientes para adornar la instalación o performance final.	Sala de informática y salón de clases.
Muestra final	Los materiales e	Aula múltiple y dos

	insumos que se han venido trabajando en las sesiones anteriores, será necesario traerlos todos para el montaje.	lugares del colegio, elegidos previamente como montaje de las dos categorías a exponer.
Socialización de la experiencia y coevaluación	Hoja de papel, esfero, vasija de metal y fósforos.	Un lugar al aire libre, puede ser el patio o las canchas de deportes.

Fuente: *Elaboración propia*

### 3.4. Diseño de la evaluación de la propuesta de intervención

A continuación, se mostrará una tabla que contiene las sesiones, objetivos para conseguir y los instrumentos necesarios para la evaluación de cada objetivo, es importante mencionar que los objetivos se pueden repetir en algunas sesiones, sin embargo, su instrumento de evaluación será diferente dependiendo la actividad y la intención de cada sesión.

Tabla 5. Sesión, objetivos para conseguir e instrumentos de evaluación.

Sesión	Objetivos para conseguir	Instrumentos de evaluación y aplicación.
1	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal.	El docente escuchará atentamente las intervenciones de cada estudiante, ya que ellos tendrán el compromiso de identificar una problemática y asignarle una categoría como se menciona en la tabla 2 en tanto la sesión 1. Por consiguiente, el docente solo evaluará la participación del estudiante para guiarlo a la hora de ubicar su problemática en una de las dos categorías descritas anteriormente.
2	2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos.	Utilizando como excusa las preguntas problemáticas explicadas en la tabla 2 en tanto la sesión 2, el docente estará

		atento en la manera como los estudiantes articulan las lecturas como referente para responder las preguntas problemáticas, teniendo en cuenta la rúbrica del anexo 1. Se trata de una heteroevaluación cuantitativa hacia cada uno de los dos grupos. La valoración que saque un grupo corresponderá a la nota individual de cada integrante.
3	5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales. 8. Utilizar el cómic inédito “el ocaso del cuerpo” como insumo importante para la propuesta de intervención.	Para la sesión 3 los estudiantes deben realizar un mapa mental que articule los conceptos vistos con respecto a la historia del cómic “El ocaso del cuerpo”, por consiguiente, el docente evaluará las dos exposiciones grupales a partir de la rúbrica de evaluación que se encuentra en el anexo 2.
4	3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo. 6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.	En primera instancia, es oportuno recordar que se trata de un ejercicio meditativo encaminado hacia la reflexión crítica, por ende, se evaluará la buena disposición, haciendo alusión a las instrucciones de la tabla 2 sesión 4 en tanto que deben hacer silencio y tener una actitud reflexiva. En Segunda instancia, el trabajo en equipo será necesario para la construcción colectiva de un final creativo para el cómic “El ocaso del cuerpo”, se tratará de un trabajo autónomo de cada equipo, sin embargo, el docente los visitará cada 15 minutos para conocer avances y resolver dudas.
5	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal. 4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen	Se evaluará la autonomía como eje central de las sesiones que continúan, como también el trabajo en grupo, la distribución de responsabilidades individuales y su respectivo

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

	estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial.	cumplimiento para que cada grupo construya su proyecto, no obstante, para que el docente tenga control de lo anterior, se utilizará el formato del anexo 3, para evidenciar que los estudiantes lograron asignar responsabilidades de manera autónoma.
6 y 7	1. Estimular el trabajo cooperativo para la construcción de conocimiento grupal. 3. Incrementar la motivación de los estudiantes a partir de sus propios imaginarios como estrategias de trabajo. 9. Fomentar el trabajo autónomo y responsable a través de responsabilidades puntuales.	Se les recordará que, aunque cada uno tenga unas responsabilidades, las que se dieron en la sesión 5, todos deben aportar en cada actividad. Según lo anterior, la presente sesión se dedicará al desarrollo de la secuencia final de 4 imágenes, en donde el docente evaluará de manera individual el trabajo de cada estudiante con respecto a su rol, ya que cada grupo tendrá un monitor o líder que le dará cuenta del proceso, supervisando el trabajo de los integrantes.
8	2. Aplicar estrategias que promuevan el entendimiento de conceptos filosóficos. 6. Incentivar el pensamiento crítico a través de la identificación de contenido filosófico en muestras visuales como el cómic.	La evaluación tendrá en cuenta la comunicación entre los integrantes de cada grupo, a la hora de definir la dirección y la intención del trabajo, tanto para la grabación del video reflexivo, como para la instalación o performance final que será lo que se trabajará en la presente sesión; todo estudiante debe dar cuenta de su responsabilidad para con el grupo de trabajo, teniendo en cuenta el anexo 3 que se llevó a cabo en la sesión 5.
9	4. Propiciar el diseño de materiales e instalaciones creativas que utilicen estrategias visuales propias de la inteligencia viso espacial.	Se evaluará tanto el montaje de cada muestra además de los productos solicitados anteriormente, como

	5. Promover la articulación de conceptos filosóficos en manifestaciones visuales.	también la interacción que grado once tiene con grado décimo, siendo este último el invitado especial para observar la instalación o performance. Tal evaluación la aplicará el docente mediante la rúbrica del anexo 4.
10	7. Propender por una coevaluación grupal consciente del proceso vivenciado.	Teniendo en cuenta que se trata de un cierre y una coevaluación como se indica en la tabla 2, sesión 10 correspondiente a la evaluación, no se tendrá en cuenta una valoración cuántica, si no por el contrario, una discusión cualitativa como reflexión y sensibilización de todo el proceso.

Fuente: *Elaboración propia*

Finalmente, la valoración cuantitativa funciona de la siguiente manera:

- 4.8 a 5.0 = Superior
- 4.1 a 4.7 = Alto
- 3.6 a 4.0 = Básico
- 0.5 a 3.5 = Bajo

La propuesta de intervención manejó cuatro instrumentos de evaluación cuantitativo que se mencionaron anteriormente y se pueden ver del anexo 1 al 4, terminando con el anexo 5 que contiene una tabla con los respectivos porcentajes de los instrumentos de evaluación diseñados, para dar la valoración final cuantitativa de toda la propuesta de intervención.

## 4. Conclusiones

El presente trabajo final de master tiene como objetivo Diseñar una propuesta de intervención que mejore las competencias interpretativas de la imagen en el alumnado de grado once de bachillerato, a través de la creación de un cómic original, como recurso didáctico que aborde el concepto de inmediatez para la clase de filosofía.

Para dar respuesta a lo anterior fue necesario abordar inicialmente una parte significativa de la historia del cómic para comprender la intención o esencia de su existir, puesto que aquella información contiene un recorrido histórico que sostiene al cómic no solo como unos dibujos infantiles, si no que le da una connotación crítica que se empodera de cada tiempo donde se manifiesta, entendiendo y construyendo posturas significativas hacia miles de lectores. Los estudiantes que son los lectores podrían despertar un pensamiento

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

más consciente gracias al análisis del cómic, por consiguiente, se podría ubicar al cómic en diferentes escenarios, en este caso, un colegio dentro de la clase de filosofía. No obstante, para vincular el cómic en la docencia, fue necesario mencionar la inteligencia viso espacial como condición no solo para comprender los imaginarios del cómic, sino también para poder modificar parte de su contenido teniendo en cuenta unas premisas, las premisas que la clase de filosofía le presenta a los estudiantes.

Siguiendo este orden de ideas, fue necesario discutir sobre la imagen como una condición importante para el aprendizaje, puesto que los humanos tienen casi que por naturaleza una predisposición empírica para entender el mundo con sus sentidos. Lo visual es una circunstancia que entiende lo simbólico y las diferentes representaciones como lo son las del cómic, quien a su vez contiene un lenguaje propio que le permitiría obtener un puesto alto en el podio de las didácticas efectivas para el docente contemporáneo.

Sin embargo, el cómic por si solo es una herramienta que podría tomar diferentes direcciones, por ello fue necesario tomar un concepto central desde la cátedra protagonista del presente trabajo fin de master, es decir, la filosofía, y el concepto fue la “inmediatez” como una crítica a la forma de vida posmoderna. El concepto de inmediatez contiene en su interior dos categorías que también fueron necesarias abordar: la primera fue la velocidad y el cuerpo, y la segunda la ficción y el poder de lo visual. Lo anterior fue imprescindible para tener claro un recorrido conceptual desde algunos autores filosóficos, una condición fundamental a la hora de crear el insumo más importante del presente trabajo, es decir, el cómic “El ocaso del cuerpo” que como ya se mencionó antes, se trata de un cómic inédito creado por el mismo autor del actual trabajo fin de master.

Para comprender la razón del cómic inédito, su título, su relación con la clase de filosofía y su función protagónica como el insumo más importante en la propuesta de intervención, fue indispensable abordar cada inquietud al final del marco teórico, teniendo presente la motivación como un factor principal en los estudiantes, y su participación protagónica a la hora de intervenir directamente sobre el cómic. Lo anterior con el fin de brindar la información precisa para entender la razón de asignarle la responsabilidad al alumno de diseñar el final del cómic, y luego representarlo en una instalación o performance como muestra del proceso que se expuso en la propuesta de intervención.

Se podría concluir que la creación de un cómic diseñado desde la misma disciplina que se pretende enseñar a los alumnos, podría ser viable, dado que por ser una representación visual que nace a partir de unas problemáticas que quizá han vivenciado o que no le son indiferentes a los estudiantes, generaría un vínculo preciso con sus vidas, lo que representaría una característica importante para propiciar un aprendizaje significativo que capacitaría a los estudiantes para adecuar el material de la clase y cambiarlo según sus disertaciones. Es vital entender que cuando un estudiante se apropiá de un material y tiene

la libertad de cambiarlo, la motivación emerge desde una perspectiva más crítica a partir de la filosofía, y dicha condición es la que el docente busca en sus estudiantes, para que además de articular e identificar conceptos filosóficos en un insumo como lo es el cómic, también logren comprender la utilidad que tienen dichos saberes, para hacer frente a las problemáticas que la sociedad posmoderna contiene.

## 5. Limitaciones y prospectiva

### 5.1. Limitaciones

Inicialmente la primera limitación que resalta es la de no haber implementado la propuesta de intervención, ya que dicha implementación habría soltado datos dignos de un análisis más completo, sin embargo, el trabajo se enfocó en dejar planteada la propuesta para poder ser aplicada a futuro. Otra limitación con la que se podrían encontrar los docentes que quisieran aplicar la propuesta de intervención, es la duración del mismo, puesto que en Colombia la carga académica de filosofía es poca y en la mayoría de colegios se trata de 2 horas semanales, por lo que el presente proyecto tendría una duración de dos meses, sin embargo se trata de un tiempo bien aprovechado que se presta para desarrollar diferentes objetivos propios de la disciplina y del periodo académico en el que se encuentran los estudiantes de grado once de bachillerato.

Existe una limitación en tanto el formato digital del cómic “El ocaso del cuerpo” puesto que lo ideal sería que cada estudiante lo tuviera en un formato físico, ya que dicha relación con el material impreso le podría generar más motivación y un lazo más cercano para poder intervenir sobre él; pero se sabe que no todas las instituciones podrían tener los recursos económicos para tal requerimiento, por consiguiente, la metodología propuesta se desarrolla con unas herramientas digitales.

Es necesario saber que el autor del presente TFM además de ser licenciado en filosofía, cuenta con una formación en diseño gráfico, lo cual posibilitó la realización del cómic “El ocaso del cuerpo” como un insumo transversal aplicable al área de filosofía y también a otras áreas que tengan manifestaciones de la imagen, como por ejemplo lo son las artes. Sin embargo, aunque lo anterior suena inicialmente como una prospectiva, en su interior tiene un limitante, dado que no todos los docentes de filosofía tendrán las habilidades para crear su propio cómic y articularlo a la actual propuesta de intervención, por lo que tendrán que adaptar su currículo a la temática tratada en el cómic “El ocaso del cuerpo” entendiendo a profundidad sus fines, y a partir de ello encontrar la libertad para aplicarlo en su salón de clases bajo los intereses de sus estudiantes.

## 5.2. Prospectiva

Si la propuesta de intervención se aplica, los docentes de filosofía podrán encontrar una manera diferente y didáctica para cumplir sus objetivos con los estudiantes, dado que no es un secreto que la filosofía en muchas ocasiones maneja conceptos o temáticas un poco densas que podrían llegar a desconectar a los alumnos de las clases. Por ende, la presente propuesta podrá generar la motivación necesaria para que los alumnos unan los conceptos filosóficos con el cómic, y al mismo tiempo entiendan la relación que tienen dichas problemáticas con la vida real de cada uno de ellos, para tener un aprendizaje significativo.

Dado que la propuesta de intervención tiene un contenido transversal con otras disciplinas como son las que tienen que ver con representaciones gráficas, como por ejemplo las artes, a futuro se podría complementar el marco teórico con dicho conocimiento, para tener el suficiente soporte teórico y así unir una o más asignaturas en la propuesta didáctica, como un proyecto transversal a mayor escala y con objetivos relacionados con otras ramas del conocimiento.

A futuro se pretende terminar en su totalidad el cómic “el ocaso del cuerpo” al igual que sacar nuevos capítulos, ya que se podría posicionar como un insumo académico para que docentes de filosofía lo utilicen a la hora de impartir algunas de sus clases, también se pretende perfeccionar la actual propuesta de intervención, al igual que crear nuevas dependiendo las temáticas tratadas en los nuevos capítulos que se diseñarán.

Una prospectiva aún más ambiciosa, será más adelante fusionar el cómic con el libro de texto tradicional, de modo que el mismo cómic sea también la propuesta de intervención, ya que en su interior tendrá el recorrido suficiente para que los estudiantes intervengan y manipulen dicho material, obviamente el libro texto perdería su característica tradicional, con el fin crear una nueva manera didáctica de interactuar con la filosofía en cualquier momento, para generar un escenario propicio que podrá ser recorrido de múltiples maneras según el interés y las inquietudes de cada estudiante.

## 6. Referencias bibliográficas

- Aguirre, J., & Villamizar, N. (2016). Quino: Del mundo del cómic al mundo de la filosofía. *Revista filosofía UIS*, 163-188.
- Babolin , S. (2005). *Producción de sentido* . Bogotá: San Pablo.
- Baudrillard, J. (1978). *cultura y simulacro* , . Barcelona: kairós.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad liquida*. Mexico: Fondo de cultura económica.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Mexico, D.F.: Itaca .
- Cardeñoso, P. (2014). Astérix y Obélix: Más que un cómic. *Tabanque*, 189-200.
- Chaparro, A. (2007). *Meditaciones sobre lo superfluo, el largo camino del cuadro a la pantalla televisiva*. Bogotá: Universidad del Rosario.
- Chaves, N. (2002). *El oficio de diseñar*. Buenos Aires: Gustavo Gili.
- Cifuentes, L. A. (2019). *El cuerpo duradero*. Bogotá: Pontificia universidad javeriana.
- Congreso de la república de Colombia. . (1994). *Ley 115 de Febrero 8*. Colombia.
- Correa, J. (2010). *El Cómic, invitado a la biblioteca pública*. Bogotá: CERLALC.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. España: Valentino bompiani.
- educación, M. d. (1994). *Ley 115 de Febrero 8* . Colombia: ley general de educación.
- Eisner, W. (2009). *El cómic y el arte secuencial*. New York: Norma.
- Fernández, M. (2011). *Tutor 2.0*. Málaga: Ediciones aljibe.
- Freyer, H. (1966). *Teoria de la época actual*. México: FCE.
- Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Titivillus.
- Galvis, A. (1997). *Informática en educación: Hacia lo que hace diferencia y tiene sentido*. Colombia : Informática educativa. P. 9-35. .
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente la teoría de las inteligencias múltiples*. Mexico : Fondo de cultura económica.
- Gardner, H. (2001). *Inteligencias múltiples la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidos.
- Gómez, G. (1999). *Ludomática: diseño gráfico para ambientes educativos lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Heidegger, M. (1958). *Arte y poesía*. México: Fondo de cultura económica.
- Irwin, W., Erberl, J., & Decker, K. (2016). *Star wars y la filosofía*. Buenos Aires: Roca editorial.
- Kandinsky, V. (1996). *Punto y linea sobre el plano*. Barcelona: Paidos Ibérica.

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

Lyotard, J. (1998). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra .

Ministerio de educación nacional. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la*. Colombia: Revolución educativa Colombia aprende.

Morris, T., & Morris, M. (2010). *Los super héroes y la filosofía*. España: Blackie books.

Palacios, P. (2006). Uso y abuso de la imagen en la enseñanza de las ciencias . *Enseñanza de las ciencias*, 13-30.

Ráfols, R., & Colomer , A. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rosales, A. (2010). *Filosofía de la tecnología*. Bogotá: San Pablo.

Sfez, L. (2005). *Técnica e ideología un juego de poder*. México: Siglo xxi editores.

Souto, L., & Martínez, J. (2016). Perspectivas, toma de conciencia y consolidación de la historieta en el mundo académico. *Diablotexto Digital*, 1-5.

Virilio , P. (1997). *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones cátedra .

## 7. Anexos

### Anexo 1. Hetero evaluación para la sesión 2. Valor: 20%

#	Criterios	Nunca	Algunas Veces	Casi siempre	siempre
1	Articulan mínimo 2 posturas de la lectura para dar respuesta a los interrogantes planteados.				
2	Evidencian una postura crítica y reflexiva frente a los interrogantes planteados.				
3	Continúan con el hilo conductor de la discusión que generan sus compañeros.				
4	Respetan los argumentos y posturas de sus compañeros a partir de un lenguaje asertivo.				
5	Mantiene una actitud de escucha e interviene cuando es necesario.				
Nota:					

**Escala de valoración:** La valoración máxima es 5.0

Siempre 1.0

Casi siempre 0.8

Algunas veces: 0.5

Nunca:0.2

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

### Anexo 2. Rúbrica para mapa conceptual y exposición oral. Valor: 20%

Valoración Cualitativa Criterios de evaluación	Sobresaliente	Satisfactorio	Necesita mejorar	Insuficiente
Diseño, ortografía, orden y pulcritud del trabajo 1.0 % _____	El mapa mental es de fácil comprensión, utiliza imágenes o dibujos de manera coherente, respeta las normas ortográficas, al igual que se ve ordenado y limpio. Valor: 1.0	El mapa mental es de fácil comprensión, tiene algunos errores ortográficos o tiene algunas imágenes o dibujos que no se entienden. Sigue las instrucciones dadas. Valor: 0.7	El mapa mental es confuso, tiene errores ortográficos y las imágenes o dibujos no son coherentes con el tema. No sigue una parte de las instrucciones dadas. Valor: 0.5	El mapa mental no corresponde con el tema de la clase, tiene errores ortográficos, y su presentación necesita pulcritud. No sigue las instrucciones dadas. Valor: 0.2
Articulación de conceptos vistos en un lenguaje gráfico. 2.0 % _____	Articula conceptos vistos y logra traducir dicha relación en un lenguaje gráfico. Valor: 2.0	El mapa mental maneja conceptos vistos y lo muestra de manera coherente en un lenguaje gráfico. Valor: 1.5	El mapa mental no muestra una coherencia de las representaciones gráficas con respecto a las temáticas vistas. Valor: 1.0	El mapa mental no tiene un lenguaje gráfico coherente con los temas vistos, no se pueden apreciar los conceptos trabajados en clase. Valor: 0.5
Exposición 2.0 % _____	El grupo expone con claridad, sus argumentos son ordenados y consecuentes con los conceptos trabajados en clase. Valor: 2.0	El grupo expone con seguridad, logra enlazar los conceptos vistos frente a sus compañeros. Valor: 1.5	El grupo expone de manera confusa y no muestra seguridad a la hora de articular los conceptos vistos. Valor: 1.0	El grupo no es coherente en su discurso y no muestra un trabajo en equipo para enlazar los conceptos vistos. Valor: 0.5
Valoración Cuantitativa Final				

### Anexo 3. Formato de responsabilidades. Valor: 20%

Responsabilidades	Lista de alumnos
Ambientación sonora y narración	
Publicidad de la propuesta para la hoja en blanco del cómic	
4 ilustraciones, secuencia gráfica del final del cómic	
Video reflexivo que se proyectará en la instalación.	
Adornar el lugar para la instalación o performance de la muestra final.	

#### Anexo 4. Rúbrica evaluación de la presentación final. Valor: 40%

Valoración Cualitativa Criterios de evaluación	Sobresaliente	Satisfactorio	Necesita mejorar	Insuficiente
Interacción de la instalación o performance con el público. 1.0 % _____	El público interactúa y se muestra motivado al relacionarse con la muestra para recorrerla y descubrir su objetivo académico. Valor: 1.0	El público se ve interesado en la muestra, relacionándose con ella para intuir los objetivos académicos que contiene. Valor: 0.7	El público recorre la muestra, pero no se ve interesado ni motivado por el contenido, sin embargo, logra comprender parte de los objetivos académicos del ejercicio. Valor: 0.5	El público recorre la muestra sin motivación, en ningún momento se le ve interesado en su contenido, por consiguiente, no logran entender la intención académica del ejercicio. Valor: 0.2
Cinco Criterios establecidos para el montaje, teniendo en cuenta: Ambientación sonora, Publicidad de la propuesta, cuatro ilustraciones de la secuencia gráfica, Video reflexivo y composición o adorno de la instalación o performance en el lugar. 2.0% _____	La presentación contiene los 5 criterios establecidos para la instalación o el performance final. Valor: 2.0	La presentación contiene 4 de los criterios establecidos para la instalación o el performance final. Valor: 1.5	La presentación contiene 3 de los criterios establecidos para la instalación o el performance final. Valor: 1.0	La presentación contiene 2 o menos de los criterios establecidos para la instalación o el performance final. Valor: 0.5
Claridad en la articulación de los conceptos trabajos inmersos en la instalación o performance. 2.0% _____	La muestra es clara, sus argumentos son ordenados y consecuentes con los conceptos trabajados en clase. Valor: 2.0	La muestra es entendible, logra enlazar los conceptos vistos durante el recorrido. Valor: 1.5	La muestra es confusa y no articula con claridad los conceptos vistos en clase. Valor: 1.0	La muestra no es coherente en su discurso y no relaciona los conceptos vistos en clase. Valor: 0.5
Valoración Cuantitativa Final				

#### Anexo 5. Tabla cuantitativa final.

Grupo	Anexo 1 20%	Anexo 2 20%	Anexo 3 20 %	Anexo 4 40%	Nota final
1					
2					

El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

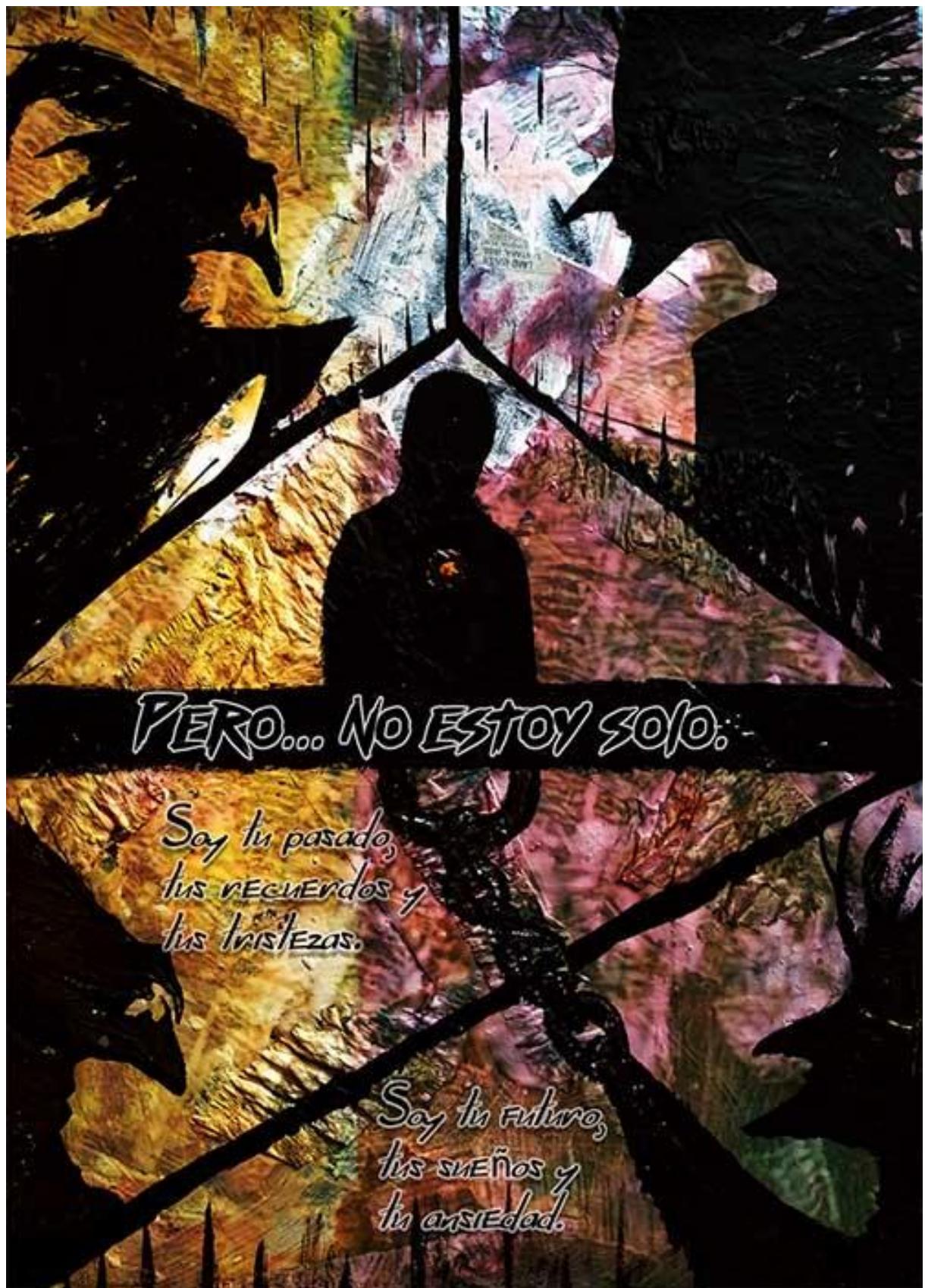
**Anexo 6. Primera página cómic “El ocaso del cuerpo”**



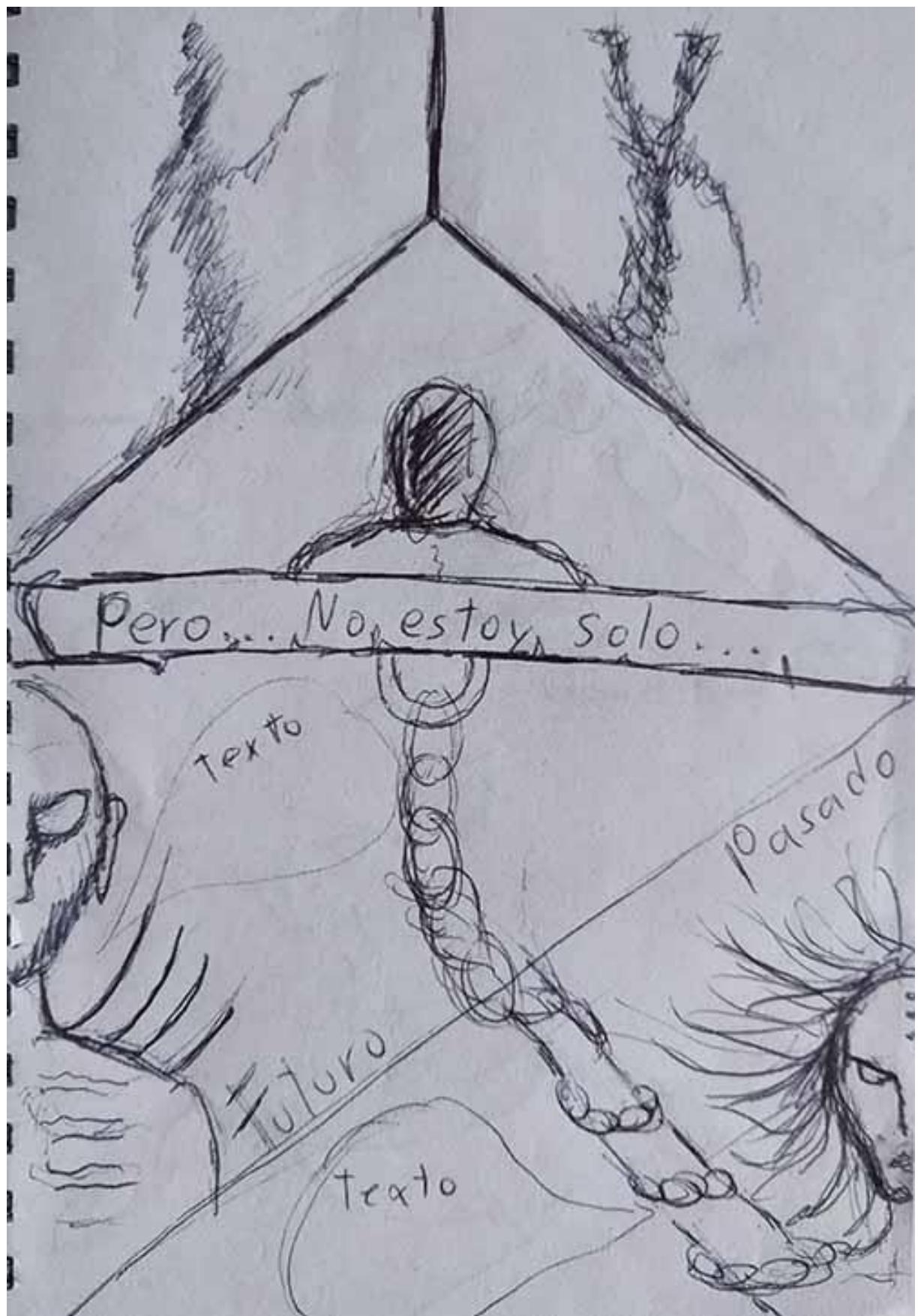
Anexo 7. Boceto primera página cómic “El ocaso del cuerpo”



**Anexo 8. Segunda página cómic “El ocaso del cuerpo”**



**Anexo 9. Boceto segunda página cómic “El ocaso del cuerpo”**



El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

**Anexo 10. Tercera página cómic “El ocaso del cuerpo”**



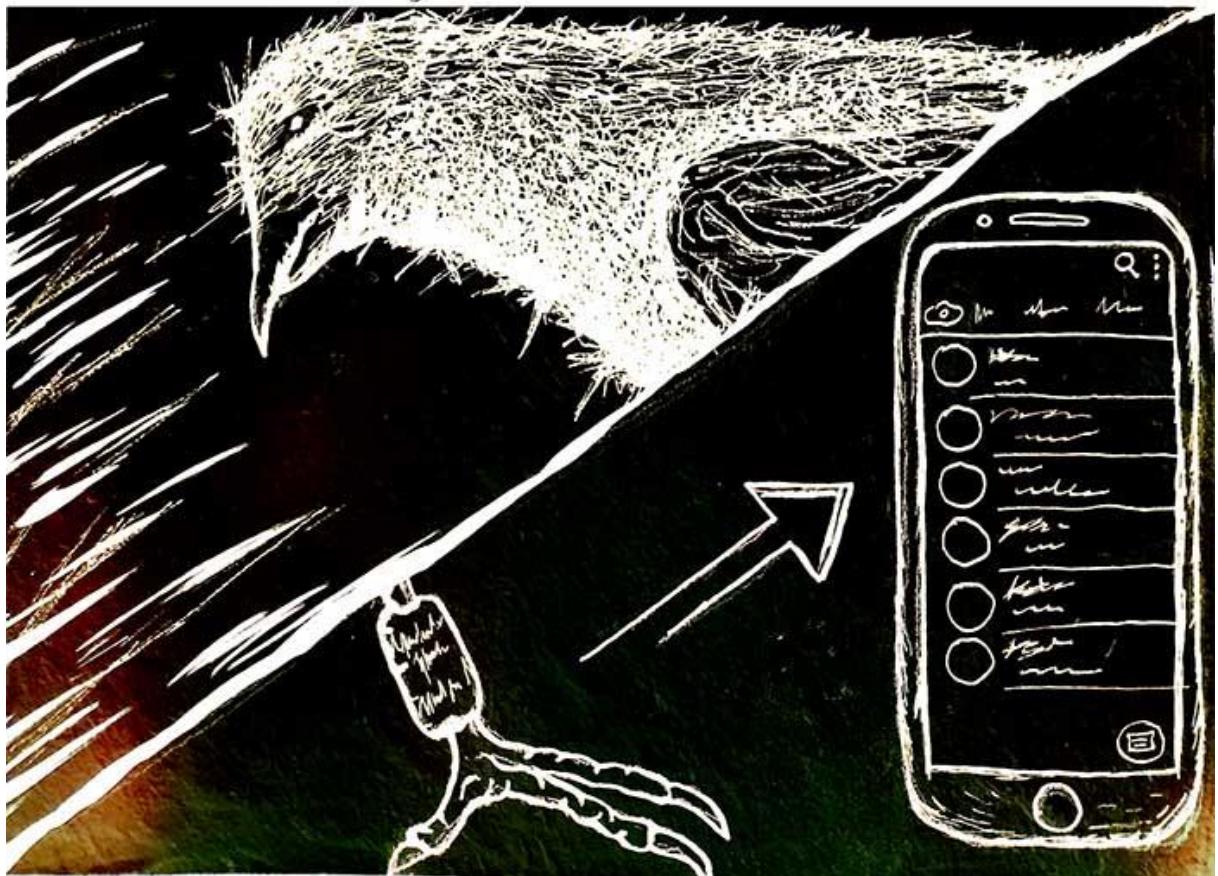
Anexo 11. Cuarta página cómic “El ocaso del cuerpo”



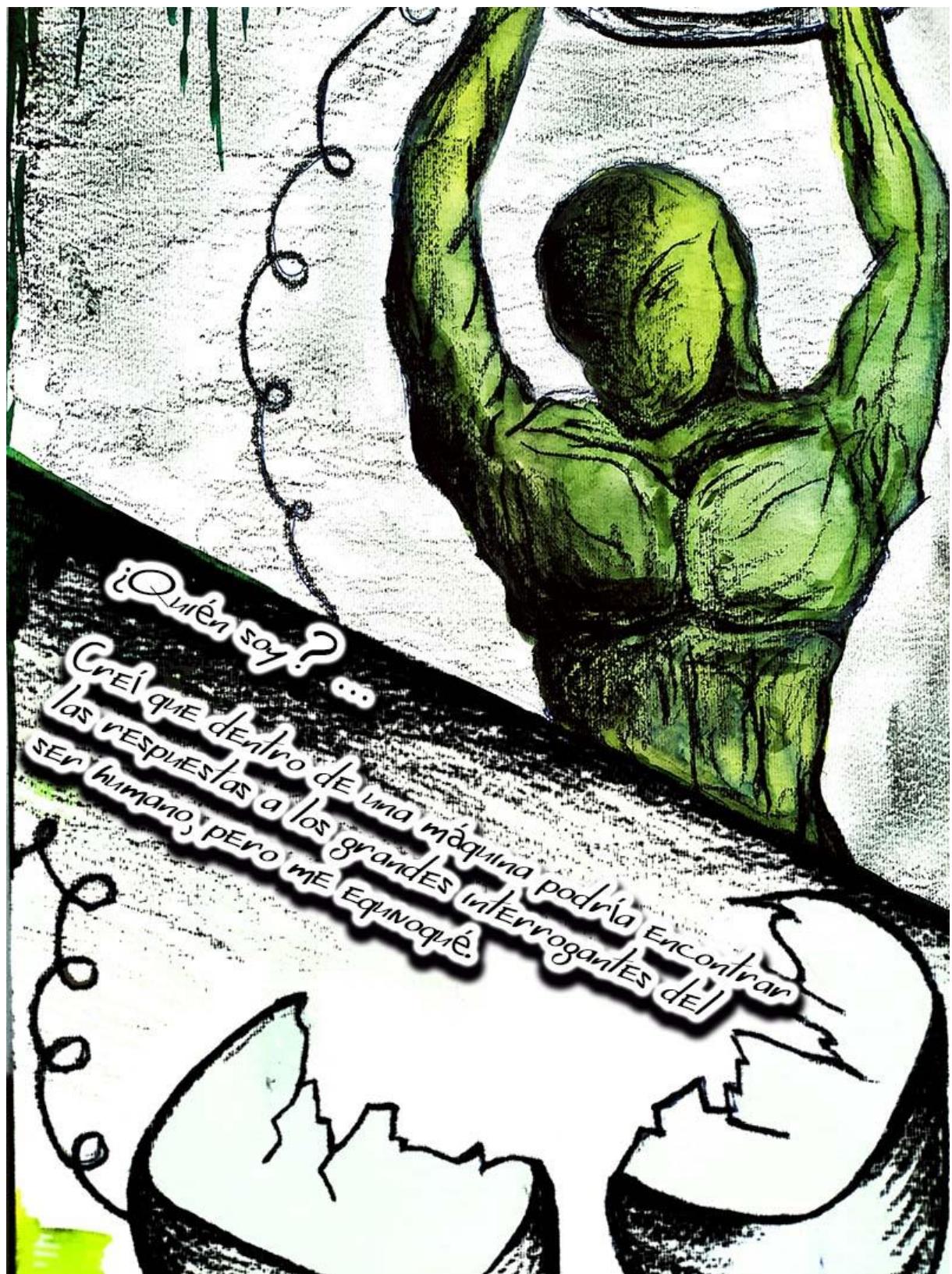
## Anexo 12. Quinta página cómic “El ocaso del cuerpo”



La instantaneidad... Un lugar atractivo y reconfortante, es la virtualidad misma que transmite cada parte de mi cuerpo. Pero todo se volvió más pequeño, creí que el mundo estaba en mis manos. Todo un recorrido histórico para llegar a un mensaje de texto que puede recorrer el mundo en tan solo unos segundos



Anexo 13. Sexta página cómic “El ocaso del cuerpo”

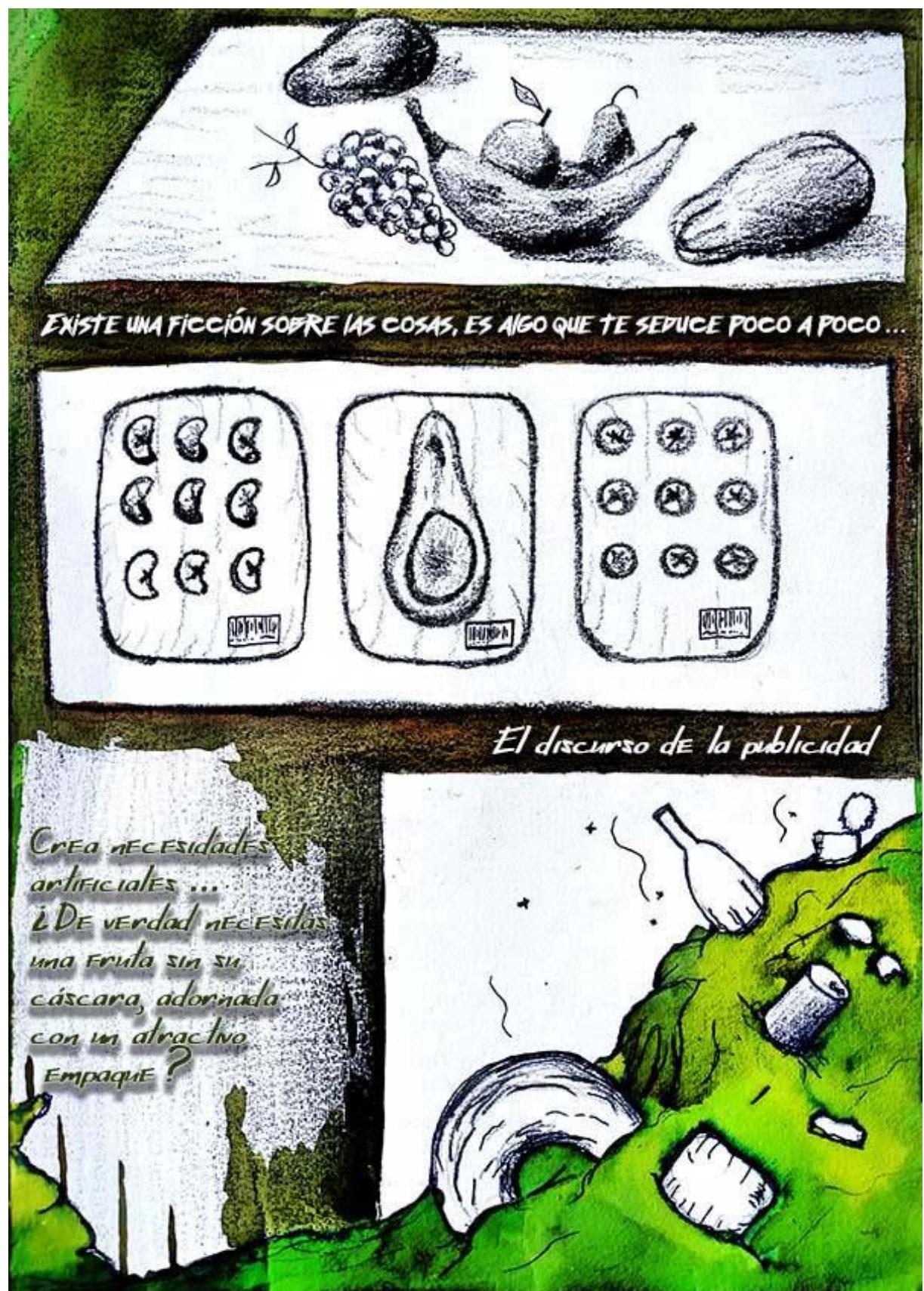


El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

**Anexo 14. Séptima página cómic “El ocaso del cuerpo”**



Anexo 15. Octava página cómic “El ocaso del cuerpo”

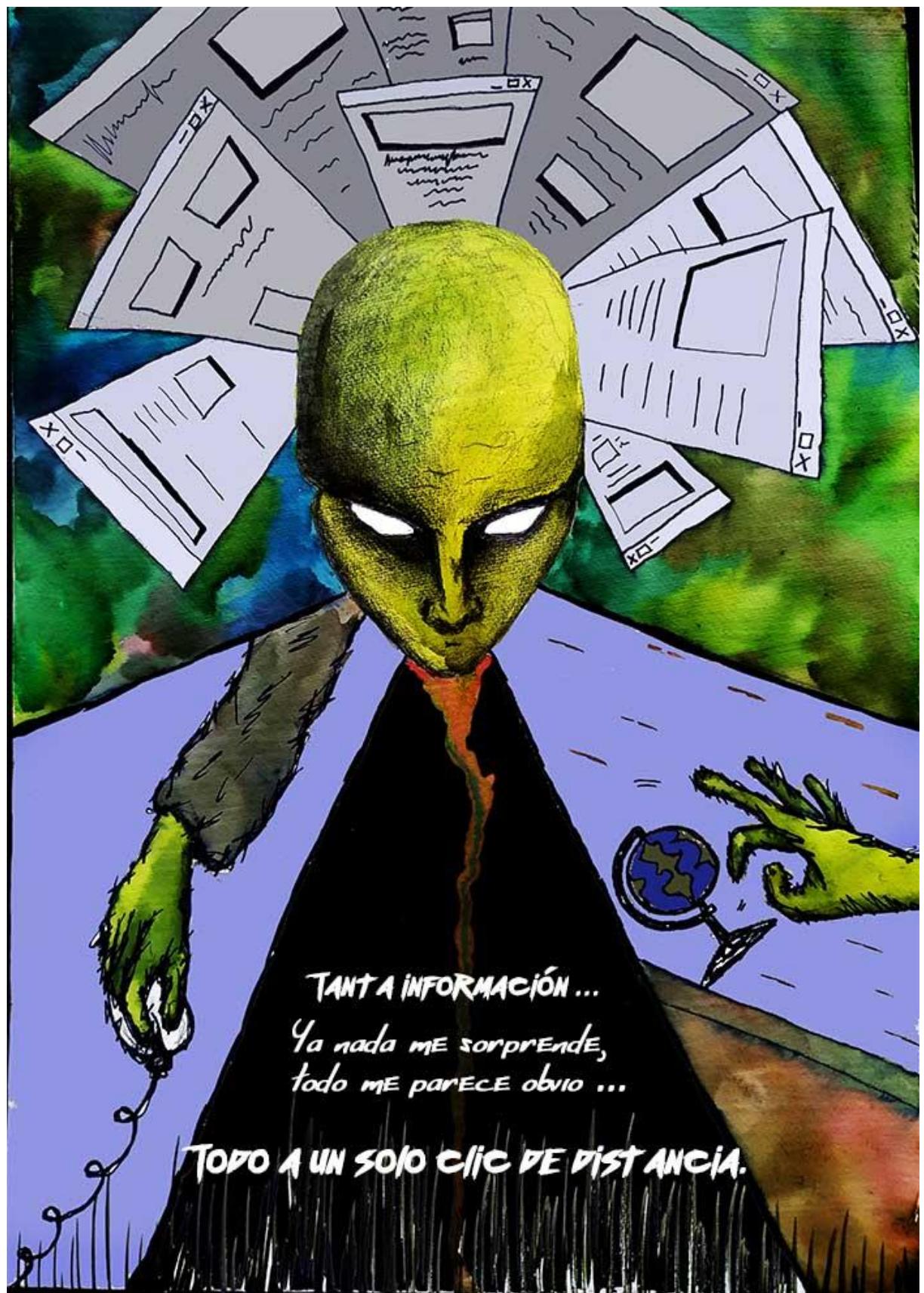


El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

**Anexo 16. Novena página cómic “El ocaso del cuerpo”**



Anexo 17. Décima página cómic “El ocaso del cuerpo”



El ocaso del cuerpo: Una propuesta de intervención desde un cómic inédito para la enseñanza de filosofía

**Anexo 18. Undécima página cómic “El ocaso del cuerpo”**

