

**El recurso del comic en el área de filosofía**

Roberto Manuel González Gutiérrez

Diplomado de profundización como opción de grado

Tutora

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Filosofía LIFI

Diciembre, 2021

## Resumen

Esta propuesta pedagógica, dentro del marco del diplomado de Práctica e Investigación Pedagógica, lleva como título “El recurso del comic en el área de filosofía”. En resumen, el propósito general es aplicar un modelo de guías impresas que le permitan al estudiante comprender los temas de la filosofía, empleando como estrategia el comic. El contexto donde nace esta propuesta es el municipio de Plato-Magdalena, donde la población adulta por efectos de la pandemia, se les dificulta comprender lecturas del área de filosofía en casa. En síntesis, el trabajo describe la implementación de unas actividades tomando como recurso el comic, con el fin de ayudar a los estudiantes a que piensen y respondan preguntas a partir de un material impreso de filosofía con comics.

En definitiva, esta investigación se realizó desde la visión del enfoque cualitativo e interpretativo, intentando determinar una nueva forma de enseñar y transmitir el conocimiento filosófico en el aula de clases, buscando las condiciones o elementos que contribuyen al aprendizaje de una ciencia muy abstracta para muchos. Finalmente, para sistematizar la propuesta pedagógica, se emplea el recurso del diario de campo y como método de implementación, la Secuencia didáctica dentro del aula de clases de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas del Municipio de Plato-Magdalena.

**Palabras claves:** Adultos, Comprensión, Implementación, Aprendizaje, Secuencia.

### **Abstract**

This pedagogical proposal, within the framework of the Diploma in Pedagogical Practice and Research, is entitled "The resource of comic in the area of philosophy." In short, the general purpose is apply a model of printed guides that allow the student to understand the themes of philosophy, using the comic as a strategy. The context where this proposal is born is the municipality of Plato-Magdalena, where the adult population, due to the effects of the pandemic, finds it difficult to understand readings in the area of philosophy at home. In short, the work describes the implementation of activities using the comic as a resource, in order to help students to think and answer questions from a printed material on philosophy with comics. In short, this research was carried out from the vision of the qualitative and interpretive approach, trying to determine a new way of teaching and transmitting philosophical knowledge in the classroom, looking for the conditions or elements that contribute to the learning of a very abstract science for many . Finally, to systematize the pedagogical proposal, the resource of the field diary is used and as a method of implementation, the Didactic Sequence within the classroom of the Gabriel Escobar Ballestas Educational Institution of the Municipality of Plato-Magdalena.

**Keywords:** Adults, Comprehension, Implementation, Learning, Sequence.

## Tabla de contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Diagnóstico de la propuesta .....	5
Pregunta de investigación.....	7
Marco referencial.....	8
Marco metodológico.....	12
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	12
Metodología.....	12
Producción de conocimiento pedagógico.....	15
Análisis y discusión.....	18
Conclusiones.....	24
Referencias.....	25
Anexos.....	27

### **Diagnóstico de la propuesta**

Para empezar, la idea de implementar unas guías didácticas con el recurso Comics en el área de filosofía, surge de la creatividad e ingenio que ofrece el internet al proponer temáticas sociales a través de dibujos o historietas, uno de estos recursos es la página de pictoline, en este recurso, se presentan temáticas del área de filosofía con comics. El motivo que llevo a implementar en la población adulta de la jornada nocturna de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas, es un modo distinto de presentar los temas de filosofía por medio de historietas, dando paso a entender los temas que presenta. La filosofía es un mundo muy amplio de posibilidades, es el campo de estudio que no solo es pensamiento crítico racional, sino que también juega un papel importante, la creatividad en la transmisión de las ideas.

El propósito general de esta propuesta, es aplicar un modelo de guías impresas que le permitan al estudiante comprender los temas de la filosofía. Como propósitos específicos están: Emplear un modelo de guía que se ajuste a las necesidades educativas y al contexto del estudiante. Construir una metodología secuencial dentro de la misma guía didáctica que le permita al estudiante sentirse motivado a aprender.

La Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas del Municipio de Plato Magdalena, cuenta con una jornada nocturna, en donde se valida el bachillerato por ciclos 3,4,5 y 6. El colegio, cuenta con una sede en el centro urbano del municipio. En esta institución, estudian la población estudiantil adulta, quienes están en edades entre los 18 y 35 años, son personas que en este momento se encuentran validando su bachillerato en la Institución.

A principios del 2020, se inició de manera presencial, las labores con los estudiantes, y en marzo cuando fue decretada la emergencia, se suspendieron las clases presenciales, retomando en abril con modalidad a distancia. A cada estudiante, se le entregaba un paquete con actividades

de las áreas fundamentales, sin embargo, el problema que se generaba es el siguiente; los estudiantes no cuentan con los recursos económicos para la tecnología en casa, específicamente con internet, lo que dificulta dar unas clases por zoom, meet u otra aplicación. En esta modalidad, los estudiantes quedan como barco a la deriva, sin la supervisión de un docente, y solo un acompañamiento desde llamada telefónica.

En las retroalimentaciones, se refleja en los estudiantes la no comprensión de las temáticas, sobre todo, en el área de filosofía. Algunos estudiantes han confesado que han llegado al extremo de mandar hacer sus trabajos y pierden la oportunidad de aprender por sí mismos, porque se les dificulta comprender las temáticas.

### **Pregunta de investigación**

En segunda instancia, lo que llevó a la formulación de la pregunta que está a continuación, son los resultados positivos que han tenido profesionales en las áreas fundamentales con el recurso del comic. El empleo de las historietas, el uso de imágenes y vectores para transmitir un mensaje han sido aspectos fundamentales. Es por este motivo, que el comic, es un recurso que surge en el siglo XX y que tiene como antecedente las obras de arte y los dibujos publicitarios. La pregunta de investigación se formula así:

¿Cómo a partir de una implementación con el uso de comics, se puede enseñar filosofía a los estudiantes de 18 y 35 años de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas de la jornada nocturna en Plato-Magdalena?

## Marco de referencial

A los estudiantes de la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas, se les brinda un conocimiento filosófico humanístico a través de unas guías de aprendizaje. A nivel institucional, se pretende continuar con esta modalidad el proceso de enseñanza. La propuesta se describe, como un recurso didáctico que emplea una historieta o comic, haciendo referencia a un tema filosófico, en este caso tomando el ejemplo de pictoline, existen en esta página varias temáticas de filósofos, tenemos el caso de autores contemporáneos como Nietzsche, Darwin, Karl Popper, los estoicos entre otros. Con esta modalidad, los estudiantes aprenden a pensar de manera creativa, gracias a la lectura e interpretación de imágenes. En filosofía, con esta herramienta se fomenta el pensamiento dialógico y el pensamiento crítico, generando el intercambio de ideas con un sentido crítico y diálogo constructivo.

Para llevar un registro esta experiencia, una de las herramientas de sistematización es el diario de campo, el diario contribuye a sistematizar la experiencia docente, permitiendo, percibir los procesos de avance o retroceso en el campo de la enseñanza y el aprendizaje en los estudiantes. El diario de campo, sistematiza la experiencia de forma narrativa en donde la memoria juega un papel fundamental en la recolección de datos históricos y memorables que aplican al conocimiento y a la verificación.

En el diario de campo, se plasma la experiencia con el uso de comics, esta enseñanza contribuye a que los estudiantes adquieran comprensión profunda y reflexiva del tema. En este proceso formativo, el maestro se convierte en persona que cultiva el conocimiento de manera sustentada y creativa.

En la actualidad, la educación tradicional ha enseñado de una manera vertical los conocimientos científicos, humanísticos y sociales a todas las generaciones, destacando como

una educación memorística, que en el sistema educativo actual tiene todavía vigencia, aunque, en sentido positivo la memoria es buena, sin embargo, no todo debe aprenderse al pie de la letra, en un mundo convulsionado y lleno de información, la dimensión o el campo de conocimiento es demasiado amplio, por lo que requiere herramientas mentales de análisis, reflexión y búsqueda de la información, al estudiante, muchas veces se le enseña a memorizar y no a pensar.

El pensar, es una acción de razonar y ese aprender a razonar de manera lógica y crítica, es un ejercicio que, dentro del constructivismo, promueve en el estudiante el saber cómo una necesidad vital de gran importancia. Es necesario resaltar, que el modelo constructivista tiene una intencionalidad, dice Ochoa (2002) “El modelo constructivista, en su primera corriente, establece que la meta educativa es que cada individuo acceda, progresiva y secuencialmente, a la etapa de su desarrollo intelectual” (p, 42).

Las acciones pedagógicas deben orientarse, partiendo de la experiencia de los presaberes construyendo un conocimiento propio y un saber pedagógico.

Sobre el saber pedagógico, dice Restrepo (2003) “se inscribe en una esfera social de normas, hábitos y creencias profesionales, es decir, conlleva a la adhesión de desarrollos en un campo profesional y disciplinar” (p. 49)

No es una tarea fácil de realizar y promover en el estudiante, la enseñanza de la filosofía, porque es una ciencia muy abstracta en la que prima el ejercicio del pensamiento, aplicado a teorías y argumentos.

En la población estudiantil adulta de los colegios públicos, en el caso del área de filosofía, los estudiantes son padres de familia, aprenden más desde una implementación de guías didácticas apoyadas en imágenes y gráficos, es decir, con el uso de los comics.

En este recurso, explica Mozo (2019) “las lecturas de los comics son frecuentes y se usan para expresar cosas más abstractas que los dibujos no pueden mostrar. La unión de los dos elementos, contribuye a que la experiencia de leer una historieta sea distinta” (p, 25).

En la propuesta pedagógica, las guías didácticas de recursos gráficos con comics, presentan teorías de filósofos, facilitan al estudiante construir su propio saber y mejorar los presaberes que surgen de la experiencia cotidiana. La propuesta desde el modelo pedagógico de el constructivismo, promueve en el estudiante la construcción de su conocimiento, apoyándose en el recurso didáctico de las guías impresas con el recurso de los comics, apoyándose en los gráficos y mensajes con preguntas.

En cuanto al aprendizaje, el filosofar a través de imágenes o comics en este ejercicio, aprende no solo el estudiante sino también el docente investigador, es decir, piensa lo que observa y de lo que implementa, construye a partir de la experiencia, una estrategia para la comunidad educativa.

En este ejercicio de implementar el comic en el área de filosofía, el profesor se vuelve facilitador de un proceso de aprendizaje, sobre este rol docente explica Cano (2005) “los maestros deben proponer a cada alumno, el trabajo adaptado a su edad, a sus conocimientos, a sus progresos y aún a su temperamento” (p.44).

Es un compromiso que no solo surge del docente que aplica el área, también es un ejercicio de reflexión que realizan los rectores y otros docentes de distintas materias, jugando un papel importante la interacción entre la teoría y la práctica, Pérez (2013) afirma que “en este tipo de investigación se establece una relación dialéctica entre teoría y práctica, lo que no impida que exista la necesaria toma de distancia para ver analíticamente el objeto” (p, 3) en el caso de la filosofía y el comic, la relación dialéctica que existe es; por medio de dibujos e imágenes

escenificadas, se acerca al estudiante a la comprensión de las ideas filosóficas, es decir, la filosofía es la teoría y la lectura del comic la práctica.

Es importante, que en esta experiencia académica el diario de campo, sea un instrumento imprescindible de sistematización dentro de la experiencia pedagógica. En el proceso de aplicación, explica Porlán (2008) “el diario de campo permite la escritura periódica con una dimensión biográfica de gran interés, la lectura de nuestros textos a lo largo del tiempo aporta informaciones que se escapan con frecuencia al consciente.” (p. 2). Es un instrumento que no solo quedará para investigadores, otras generaciones aprenderán de la experiencia y del camino que se ha recorrido para transmitir el aprendizaje y de cómo se ha aplicado la propuesta pedagógica, quedando esta propuesta pedagógica como un antecedente para futuros proyectos de investigación sobre el tema del comic.

De acuerdo a la praxis, se desarrolla en el investigador, la capacidad de reflexión y análisis, retomando los detalles que sirven como aprendizaje, tanto para un investigador, como para los compañeros o investigadores que participen de la propuesta.

## **Marco metodológico**

### **Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica**

Esta investigación se realiza desde la visión del enfoque cualitativo e interpretativo, intenta determinar una nueva forma de enseñar y transmitir el conocimiento filosófico en el aula de clases, buscando las condiciones o elementos que contribuyen al aprendizaje de una ciencia muy abstracta para muchos.

La esencia de la filosofía, radica en interpretar la realidad desde nuevas ideas, y la propuesta busca determinar ese punto de conexión entre el aprendizaje y la necesidad de conocer. En la enseñanza, los rituales escolares conllevan a realizar una secuencia didáctica, la cual orienta la propuesta pedagógica, estableciendo los puntos determinantes para la implementación y evaluación la propuesta pedagógica.

A los estudiantes adultos en el municipio de Plato Magdalena, quienes validan su bachillerato, se les brinda un conocimiento humanístico, un pensamiento donde ellos reflexionan sobre su ser como personas a través de unas guías de aprendizaje, propiciando la reflexión sobre su ser y quehacer en el mundo. Esta propuesta, visualiza la filosofía como herramienta de pensamiento para el estudiante, razón por la cual, entre las humanidades, es la ciencia que permite forjar los criterios para dialogar de manera racional y desenvolverse en la vida política, social, religiosa y cultural.

## Metodología

Dentro de la metodología se tiene en cuenta, el ejercicio denominado sistematización, el cual permite organizar de manera narrativa las experiencias y acontecimientos que se van dando en la investigación pedagógica, facilita la evaluación en los retrocesos y en los avances de la investigación pedagógica, y cómo debe organizarse el balance de la experiencia, partiendo de la vivencia se decide en la investigación, el paso a seguir para lograr el propósito.

Para sistematizar, son necesarios los siguientes momentos que deben darse en la investigación; según Torres y Cendales (2017) “lo primero es discusión de la propuesta, apropiación del enfoque y el diseño global de la sistematización y definición de la problemática específica por sistematizar en cada caso.” (p. 43). Es indispensable tener claro, cuál es el problema a tratar en la investigación, un tema delimitado, un diseño global que permita la indagación sobre el problema identificado.

En un segundo momento, los elementos que ayudan a la reconstrucción de la memoria son las fotografías, mapas, diarios de campos y ficha de trabajo. Al definir, se identifican los puntos que requieren cuidado al momento de ser investigados, en el análisis e interpretación de la información, se estudia la temática de manera inductiva, partiendo de las ideas particulares hasta ir a una general.

Dentro de los modelos pedagógicos para un desarrollo del pensamiento crítico, el constructivismo, como ya se mencionó, invita a realizar las acciones pedagógicas que deben orientarse, a que el estudiante, partiendo de la experiencia de sus presaberes construya su propio conocimiento.

De este modo, el equipo de trabajo en esta investigación estará conformado por el profesor que implementa la propuesta y los estudiantes de grado Once. En la elaboración de esta

propuesta pedagógica se coloca en marcha un plan de contingencia denominado secuencia didáctica que la define De Zubiria (2020) Como “aquella estrategia de implementación por sesiones educativas. El conocimiento de las etapas y fases de la secuencia permiten planear e implementar un acto educativo” (p, 31). El manejo y la buena aplicación en los pasos de la secuencia didáctica, le da la facultad al docente de aplicar una acción educativa, logrando el interés de los estudiantes, con el fin de que ellos hagan del conocimiento algo propio y asimilen los saberes.

La Secuencia didáctica, es un ejercicio propio de la práctica docente, es esta práctica docente, es en el escenario donde se descubren los pros y los contras de la enseñanza que se está aplicando.

Por lo tanto, toda secuencia didáctica implica un proceso en 3 partes fundamentales que todo proceso pedagógico debe tener en cuenta, como son; Inicio, desarrollo y cierre, estos momentos de manera muy creativa deben estar cimentados en una buena estrategia. El punto positivo al momento de aplicar es en la diferenciación plasmada en las fases y actividades. Todos los momentos de la secuencia didáctica plantean un objetivo específico y un resultado.

### **Producción de conocimiento pedagógico**

La educación, es un proceso continuo de toda la vida, se aprenden y desaprenden los conocimientos dados en la vida, motivando al ser humano a ser mejor en lo que practica y en lo que trabaja para sí mismo. La propuesta pedagógica se convierte en el motor de una producción pedagógica innovadora, ya que busca resolver el problema en una situación o contexto académico que requiera de intervención pedagógica y del servicio docente.

La enseñanza de la filosofía, a través de una implementación de comics en una guía didáctica, es una propuesta revolucionaria que busca garantizar la apropiación de los conocimientos filosóficos. En el comic, explica Mozo (2019) “La predominancia de las imágenes en este tipo de lectura hace que sea considerablemente más corto leer un cómic que un libro y, por ende, más fácil” (p, 20). Se acostumbra a los estudiantes a solo contenidos magistrales como son; lecturas de solo texto.

Es innovador, abrir otros horizontes pedagógicos, teniendo como ejemplo el comic en el aula con fines educativos, los estudiantes se sienten motivados a aprender con una metodología nueva, los estudiantes adultos muchas veces al confrontar un texto largo, implica una situación de estrés, por lo que se considera necesario, emplear pausas activas y la explicación de las teorías filosóficas apoyándose en los comics.

En el contexto de la pandemia, muchos canales educativos como Discovery Kids, Nickelodeon emplean los dibujos animados para llegar a la mente del niño y del joven. Y muchas personas en el caso de los estudiantes adultos, se sienten motivados a aprender con unas guías didácticas basadas en comics, en este caso las imágenes atraen por lo artístico, lo colorido, por el modo fantástico de transmitir un mensaje, sin embargo, en la población adulta se debe adaptar la metodología.

La población adulta tiene poco o mucho contacto con los dibujos, por lo que explicar temas de filosofía a través de dibujos se convierte en una estrategia de fácil acceso a las temáticas.

En muchos maestros, se observa el recurso del comic como es el caso de un profesor Juan De León en el Municipio de Plato-Magdalena, en naturales utiliza el comic para explicar anatomía, ecología y laboratorio de biología, el profesor Paul Ariza en el área de español emplea comics para promover la lectura, el profesor Farid González en matemáticas emplea comics y también pelotas, ábacos, ula ula, para explicar los conjuntos y las operaciones geométricas.

Por esta razón, un punto muy importante, en el ser como maestro reflexivo, la creatividad y el amor al arte de enseñar juegan un papel importante, si no existe en el maestro ese amor por enseñar y el uso de la creatividad en el aula, los estudiantes nunca asimilarán los conocimientos del área específica del maestro, el éxito de los maestros, está en la creatividad a la hora de emplear los mecanismos necesarios que motivan al estudiante a aprender, esto se logra desde la implementación de propuestas creativas en el aula.

Un punto de trascendencia, dentro del mundo escolar a la hora de implementar el comic en el aula, es que los estudiantes aprenden a relacionar las teorías filosóficas con el contexto actual, creando un universo ideal, construyen nuevas ideas y nuevos conocimientos entre ellos mismos. Con las imágenes se materializan un poco los pensamientos filosóficos, brindando una mejor comprensión de los temas que inquietan al hombre y que son el objeto de la filosofía en sí, algunos estudiantes manifiestan que, a través de comics, organizadores gráficos, comprenden más una temática, esto implica, que el proceso lector no es solo en la identificación de oraciones, también es una interpretación de imágenes y símbolos, las áreas deben emplear símbolos, dibujos y formas creativas de transmitir el conocimiento, sobre este conjunto de recursos

explica Mozo (2019) “es claro que cuando se da la mezcla entre palabras y dibujos en los cómics hay una sincronía particular” (p. 26).

Esta sincronía que menciona el autor, se proyecta como un modelo de guía didáctica para la enseñanza de la filosofía, motivando el aprendizaje de la ciencia de la razón y del conocimiento en los estudiantes. La guía contiene un encabezado donde el estudiante puede ver el nombre de la temática, el área, el profesor, el gráfico o comic con un tema de algún filósofo y unas preguntas de disertación, pensamiento crítico y pensamiento reflexivo, relacionando el tema con la actualidad.

La guía didáctica a través del comic, propone que el estudiante comprenda los temas filosóficos a nivel general, aplicando aquí un modelo que se ajusta a las necesidades educativas y al contexto del estudiante, es una guía secuencial que motiva al estudiante a querer aprender para sí mismo. El comic se convierte en la mayor contribución en la producción de conocimiento pedagógico, porque permite enseñar y aprender filosofía de una manera más creativa y motivadora, sembrando en el estudiante el deseo de seguir aprendiendo más, asumiendo el conocimiento como una oportunidad para su vida y su futuro.

### **Análisis y discusión**

Al momento de evaluar, en esta experiencia, nació una nueva forma de enseñar filosofía, pero, en el contexto de la clase, faltó la inclusión de recursos tecnológicos, porque debido a las condiciones de la planta física del colegio, estuvieron ausentes. Entre la actividad planeada y la actividad dada, fueron pocas las diferencias, al principio se pensó trabajar de manera virtual por what sap, pero fue posible trabajar presencial con la herramienta del comic, dentro del escenario.

Dentro de este escenario, se debe aprovechar, que el mundo de hoy ofrece muchos mecanismos para despertar en la población estudiantil la creatividad, la racionalidad y el querer aprender para la vida misma. La idea de implementar unas guías didácticas a través de Comics filosóficos, es idea que surge de la creatividad e ingenio de los recursos que se encuentran disponibles, por ejemplo, uno de estos recursos es pictoline, página en internet que explica temáticas a través de comics. Por esta razón, la página inspiró una forma innovadora transmitir el conocimiento, a través de dibujos a la población adulta de la Institución Gabriel Escobar Ballestas.

El recurso del Comic, contribuyó a la comprensión de las temáticas, la construcción de ideas filosóficas y del pensamiento, los estudiantes se sintieron motivados a comprender las teorías filosóficas. La fortaleza en esta modalidad, radica en ayudar a vivenciar los conceptos filosóficos, pasando de la formalidad a la materialización de ideas, la filosofía no debe quedarse en lo formal, debe hacer vida lo que propone como teórico.

En el futuro, debe recurrirse, no solo a estancias limitadas como son el salón de clases, sino también implementar con una feria del comic, crear revistas o comics académicos por parte del estudiante, con el acompañamiento y supervisión del docente, también, es necesario

incorporar actividades donde los estudiantes realicen sus propios dibujos sobre comics, tomando como base, una determinada temática de corte social, religioso, político y ético.

La filosofía al igual que las otras humanidades, requieren para esta época la creatividad de las TIC, el recurso a géneros dramáticos como el teatro y los recursos gráficos como son el uso del comic.

En esta enseñanza de la filosofía a través del comic, surgió también, la necesidad de ayudar a pensar al estudiante no iniciado en la filosofía. El mundo contemporáneo actual, tiene la ventaja de brindar innumerables posibilidades de enseñar filosofía, no es fácil enseñarla debido a su lenguaje técnico y abstracto, y muchos autores y docentes han visto en el comic una oportunidad.

Una de las alternativas que surge en el corazón de la sociedad, es la publicidad y esta se logra a través de caricaturas y comics, esta última es una alternativa de fácil comprensión para el estudiante adulto que en su día a día vive trabajando y no tiene tiempo para pensar y leer escritos de mayor complejidad, y, por ende, se hace necesario recurrir al comic.

Sobre los comics, como herramientas didácticas, afirma Mozo, D (2019) “son una forma de hacer que los estudiantes accedan de manera más cómoda a la literatura. Los comics poseen un rigor apenas mínimo para cualquiera persona que lo pueda leer.” (p, 20) Los estudiantes pertenecientes a la población adulta, y que validan su bachillerato; amas de casa, empleados de servicios en el día, en su diario vivir laboral, no contaban con tiempo para la lectura formal, se les dificulta mucho el asimilar el aprendizaje filosófico, por el simple hecho de no contar con hábitos de lectura, y uno de los recursos de fácil acceso a las ideas filosóficas es el comic.

Sobre este recurso existen innumerables testimonios académico uno de estos se da en España, dice Ramírez (2018) “los docentes que afirman haber experimentado el cómic como

recurso pedagógico reportan resultados fundamentalmente positivos, su práctica es todavía muy poco extendida.” (p, 97) Existe todavía un tradicionalismo en relación a la implementación de recursos didácticos que contribuyan al desarrollo del aprendizaje, muchos docentes prefieren recursos tradicionales de enseñanza en la filosofía, esto genera pocos resultados positivos, y el empleo del comic, dentro de un contexto educativo es un elemento básico e innovador como son las TIC y los audiovisuales en el salón de clase.

La educación actual no puede prescindir de la filosofía, ni tampoco anularla, sobre este sentido y utilidad de la filosofía explica Tabares (2010) “La filosofía es una manera de examinar el conocimiento y las creencias que nosotros mismos hemos construido.”(p, 33) Si se ignora este ejercicio de examinar la realidad, los seres humanos se estarían convirtiendo en marionetas humanas o simples robots, el área de filosofía ayuda no solo a liberar sino a reafirmar las propias convicciones y a ser más humana la existencia, por eso, el ser humano no puede desligarse de ella y menos de la enseñanza, hay que recuperar en la población estudiantil adulta, aquellas características en los niños y que son propias de los filósofos, estas características filosóficas son; placer al hacer uso del pensamiento , un gusto por el conocimiento científico, una admiración por los fenómenos de la realidad, un escepticismo metodológico al momento de dudar para pensar y el asombro para poder indagar aquello que es desconocido.

También, existe una amplísima lista de temas que apasionan a los estudiantes en el área de filosofía y la mejor forma de acompañar a los estudiantes, es a través de un recurso de lectura visual o de interpretación de imágenes, donde las ideas filosóficas sirvan para poner a reflexionar a los estudiantes y así puedan adquirir el conocimiento.

La implementación de la propuesta pedagógica de orientar un tema, a través de una guía didáctica con el uso de comics, es una innovación dentro del campo de la enseñanza de la

filosofía, ya que ambas metodologías no han tenido un encuentro. En este contexto actual, surge la necesidad de visualizar una nueva forma de enseñar filosofía a personas de edades entre los 18 y los 35 años. Sin embargo, dentro del enfoque tradicional de enseñar filosofía, muchos jóvenes llegan a la educación superior sin tener idea sobre lo que aprendieron en el área de filosofía durante su bachillerato.

En el municipio de Plato Magdalena, especialmente en la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas, el día 5 de noviembre de 2021, se llevó a cabo la propuesta pedagógica de orientar una temática a través de una guía didáctica con el empleo del comic; en la población, algunos entendieron las temáticas, otros todavía tenían ese problema de lectura, lo que llevó al docente a intervenir y dar unas luces para ayudar a entender las temáticas, aquellos que de verdad si lograron entender los temas, fue gracias al comic.

Los estudiantes, asumieron una actitud reflexiva logrando una buena interpretación del contexto de la lectura, se les facilitó la construcción de ideas para una buena argumentación, y a partir de esa comparación entre el contexto social y el contexto que ellos viven, lograron inferir y deducir ideas implícitas, construyendo así unas buenas reflexiones de vida, de la misma forma.

Durante el momento 1, la primera guía ilustrada en la sesión 1, trató sobre el tema de la tolerancia en Karl Popper, los dibujos se tomaron de la página de Pictoline, y en una hoja de respaldo las preguntas para reflexionar y responder sobre la temática. Cabe señalar, se ha acostumbrado a los estudiantes siempre a las lecturas magistrales o normales que comúnmente se conocen como las lecturas de párrafos, también existen lecturas, que, aunque no son del todo letras, transmiten el mensaje a través de símbolos e imágenes como son los vectores, las señales de tránsito o las historietas logrando resultados significativos dentro del aula. El estudiante, debe aprender a leer no solo lecturas escritas, sino también saber interpretar los signos e imágenes que

remiten a una realidad distinta, desarrollando un pensamiento creativo capaz de generar nuevas ideas.

En la sesión 2 de la implementación, se aplicó el ejercicio el día 12 de noviembre de 2021, el escenario fue nuevamente la Institución Educativa Gabriel Escobar Ballestas, y la población estudiantil a la cual se aplicó la propuesta pedagógica, fueron los estudiantes adultos de la nocturna de esta Institución. En cuanto a la motivación, se aplicó la dinámica de unos mimos que invitaban a reflexionar sobre el regreso a clases y el buen manejo de los implementos de Bioseguridad, esta dinámica no hizo parte de la propuesta, sin embargo, fue un mecanismo de motivación que el profesor empleó antes de iniciar la temática.

En el momento 2 después del paso de la dinámica con los mimos, en esta segunda sesión, el profesor da inicio con la explicación y ambientación del tema, sobre el evolucionismo de Charles Darwin, la historieta fue tomada de pictoline, se empleó en ella, el planteamiento de una problemática o escena dibujada, que describía una situación política, donde las personas rechazaban el evolucionismo. En este ejercicio los estudiantes de la jornada nocturna, algunos lograron interpretar la imagen pictográfica, deduciendo que el creacionismo y el evolucionismo son dos ideas que se complementan, a través de esta actividad con el uso de comics, sintieron que entendieron un tema que muchas veces se vuelve polémico.

En la sesión 2, de la comprensión de la temática, algunos estudiantes lograron de manera argumentativa explicar y socializar sus respuestas, los estudiantes entre todos intercambiaron sus ideas, dando así un aprendizaje recíproco. En este último aspecto, el aprendizaje se da gracias a un espacio de socialización, los estudiantes en su mayoría logran interpretar ideas ajenas dentro de los límites de su pensamiento y criterio, asumiendo cosas positivas y no viendo a la filosofía como una ciencia subversiva o negativa, por el simple hecho de indagar las causas de algo.

Una sugerencia que surge a partir de la experiencia y de la autocrítica, es la implementación de los medios de tecnológicos en el aula, ya que facilita ciertos detalles como son; la ambientación, la temática a través de imágenes utilizando un video bean con la proyección de un comic. Las TIC, son importantes ya que son herramientas para crear comics y proyectarlas a un auditorio, empleando temáticas o temas académicos.

En el área de filosofía, se debe superar el esquema tradicional, abandonar los puntos que no permiten su comprensión por parte de los estudiantes y buscar mecanismos que dejen ver su importancia y su aplicación en el mundo de hoy, entre esos mecanismos en las poblaciones adultas es el comic en el área de filosofía. En cuanto a resultados esperados, los estudiantes de la jornada nocturna, se sintieron motivados a apreciar y estudiar la materia por medio de este recurso importante del comic.

### **Conclusiones.**

Por último, al aplicar un modelo de guías impresas que le permitan al estudiante comprender los temas de la filosofía, se logró una comprensión y aplicación en cuanto a las temáticas. El efecto positivo en esta propuesta, da a entender que los estudiantes se motivaron, dando sentido e importancia a la materia como reflexión existencial y fomento del pensamiento crítico, el comic les ayudó en la comprensión de las temáticas, y se espera que, en futuras propuestas, los estudiantes plasmen sus propias ideas en comics.

La implementación, intento ajustarse a las necesidades educativas de los estudiantes adultos de la jornada nocturna, haciendo una comparación entre el contexto y la temática, sin embargo, algunos se sintieron incómodos, ya que consideran que el comic es para niños y jóvenes menores, aunque, hay que aclararle a esta población estudiantil que en la historia de la publicidad han existido comics para adultos.

En cuanto a la metodología secuencial, la secuencia giró alrededor de la interpretación, la observación, la lectura, la argumentación y la escritura, elementos claves en esta implementación, se espera que esta propuesta sea del agrado de la comunidad educativa, que cada día se renueva en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

## Referencias

- Cano, Betuel. (2005). Pedagogía y Didáctica de la educación ética y los valores humanos. Editorial Paulinas 2005, p, 8-332. Bogotá D.C 2005.
- De Zubiría, A. (2020). Instrumentos para estructurar el pensamiento y la lectura. Editorial Universitaria Alberto Merani S.A.S
- DS D'Angelo. (2011). Perspectivas críticas: la filosofía para Niños de Lipman. Preámbulo a nuevos andares en filosofía. Revista de Artes y Humanidades UNICA, 2011 - redalyc.org <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170121976002.pdf>
- Flórez, R. (2003). Evaluación pedagógica y cognición. Editorial McGrawHill
- JA Román, NLV Meza - Revista Filosofía UIS, 2016 - revistas.uis.edu.co <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistafilosofiauis/article/view/6044>
- LT Belmonte. (2005). Filosofía para niños de Mathew Lipman. Un análisis crítico y aportaciones metodológicas, a partir del Programa de Enriquecimiento Instrumental del profesor. Indivisa. Boletín de estudios e investigación, 2005 - redalyc.org <https://www.redalyc.org/pdf/771/77100607.pdf>
- M Carmona (2005). El programa de Filosofía para Niños. - Revista de Artes y Humanidades UNICA, 2005 - redalyc.org <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170121560006.pdf>
- Mozo Rincón. (2019). Filosofía a través del cómic. upnblib.pedagogica.edu.co <http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11733>
- Muñoz Gutiérrez, E., & Giraldo Tobón, P. (2015). Juegos filosóficos, una apuesta hacia la educación del siglo XXI. Análisis, 47(86(En-Ju)), 119-139. doi: <https://doi.org/10.15332/s0120-8454.2015.0086.06>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía Y Saberes*, (18), 70-74.

<https://doi.org/10.17227/01212494.18pys70.74>

Ramírez Jurado, V. (2018). Actitud de los docentes españoles ante el cómic como recurso pedagógico. Estudio experimental en línea. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 7(2), 90-103. DOI: <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2018.60.90-103/>

Restrepo Gómez, B. La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y educadores*, [s. l.], n. . 7, p. 45, 2004.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2041013>

Tabares, A. A. (2010). Filosofando con el poder de la pregunta: Una Perspectiva de la Filosofía para Niños. *Entre comillas*, (13), 30-41.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3365946>

### **Anexos**

A continuación, encontrarán el link con evidencias del desarrollo de la propuesta.

[https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:f:/g/personal/rmgonzalezgut\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EnMZlEkdNwdHm88uOtHqqAwBuAngBjNJ0Gqv3dpmWz5FPQ?e=c3PZ46](https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/:f:/g/personal/rmgonzalezgut_unadvirtual_edu_co/EnMZlEkdNwdHm88uOtHqqAwBuAngBjNJ0Gqv3dpmWz5FPQ?e=c3PZ46)