



**Universitat de les  
Illes Balears**

**Títol: Las series como instrumento de aprendizaje  
filosófico**

**NOM AUTOR: Jesús María Delgado Arjona**

**Memòria del Treball de Final de Màster**

Màster Universitari de Formació de profesorado

(Especialitat/Itinerari de: Filosofía)

de la

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

Curs Acadèmic 2017-2018

Data 17-07-2018

Signatura de l'autor \_\_\_\_\_

Nom Tutor del Treball Joan Carles Alzamora Palacios

Signatura Tutor \_\_\_\_\_

Nom Cotutor (si escau) \_\_\_\_\_

Signatura Cotutor \_\_\_\_\_

Acceptat pel Director del Màster Universitari de \_\_\_\_\_ Signatura \_\_\_\_\_

## Contenido

<b>Resumen</b>	<b>3</b>
<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos del trabajo</b>	<b>5</b>
<b>Estado de la cuestión</b>	<b>8</b>
¿Por qué las series?	8
<b>Desarrollo de la propuesta</b>	<b>21</b>
<b>Nivel de primero y segundo de la ESO</b>	<b>22</b>
Primer Ejemplo “La amistad”	23
Segundo ejemplo “La identidad”	28
<b>Nivel de tercero, cuarto de la Eso y Bachillerato</b>	<b>32</b>
Tercer ejemplo “Razón y fe, Filosofía Medieval”	34
Cuarto ejemplo “Marx”	38
<b>Conclusiones</b>	<b>42</b>
<b>Justificación y valoración personal</b>	<b>44</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>47</b>

## Resumen

La filosofía se presenta frente a los estudiantes como un conjunto de conceptos complejos que no van con su día a día. En este proyecto se presentará una dinámica preparada para ayudar al alumno a entender los conceptos más complejos de la filosofía a la par que se busca que los estudiantes realicen ejercicios para utilizar los conceptos ejemplificados a través de la visualización de distintos fragmentos de series de actualidad, lo cual implica, una búsqueda constante de ejemplos que los alumnos puedan identificar. A través de las series actuales se tratará de establecer un vínculo profesor-alumno a la vez que se intentará generar una relación alumno-asignatura a través de contenido audiovisual que utilice un lenguaje actualizado que los alumnos puedan reconocer.

Es importante entender que la dinámica a presentar tiene como objetivo introducir a los alumnos en los conceptos más complejos. No busca que los alumnos se vuelvan expertos en los temas, sino que sean capaces de utilizar el vocabulario de los temas a tratar a la par que se intentará presentar los temas de filosofía de manera que generen inquietudes que lleven a los alumnos a interesarse por los conceptos de la filosofía y continuar por cuenta propia profundizando en la asignatura.

Palabras clave: Series, futuribles, motivación, participación, visualización, lenguaje actualizado, conceptos abstractos.

## Introducción

Uno de los mayores problemas de la educación en la actualidad es como el profesor es capaz de conectar con los alumnos. Como en una actualidad que evoluciona tan rápidamente podemos conseguir comunicar unos conocimientos sin que nuestro lenguaje suene desfasado. En filosofía existe una gran dificultad para hacer accesibles conceptos abstractos ya que los alumnos hoy día poseen una mentalidad más materialista, es decir, adquieren los conocimientos en base a su utilidad física: <<Para qué sirve y como puedo usarlo>>. Que los alumnos no entiendan la necesidad de la filosofía en su presente podría deberse a un problema en el lenguaje entre profesor, asignatura y alumno. Se hace necesaria una herramienta que facilite la comprensión y adquisición de los contenidos y con la cual ellos se puedan identificar, ya que los alumnos de hoy día pertenecen a una generación acelerada que está sujeta a numerosos cambios. Los alumnos deberían poder identificarse con los contenidos, y con las mecánicas de adquisición de éstos.

En este artículo se planteará como las series de televisión podrían ser esa herramienta, ya que como servicio de entretenimiento se ve sujeta a cambio acelerado al tratar de responder a las necesidades de una sociedad en constante movimiento. Se planteará como determinadas series pueden ser un nexo entre alumnos y la asignatura de filosofía. “*Black Mirror*” o “*West world*” serían alguna de los ejemplos de material de trabajo en base a su lenguaje actualizado y los complejos conflictos morales y abstractos que plantean. Otras como “*Merlí*” conectan la filosofía de manera directa con la realidad actual y el conflicto que ésta tiene con la sociedad. Pero la utilización de las series como herramienta de comprensión y acercamiento de la filosofía solo es parte de la propuesta. Una segunda parte va encaminada a la utilización de dichos contenidos. La visualización de escenas puede ser una herramienta útil para generar interés e inquietudes, pero si se detiene en ese punto la propuesta quedaría vacía. Es importante que un segundo punto dirija al alumno a la acción. Se hace necesario

abordar los temas visualizados desde un punto de vista más activo por parte del alumno. Por ello una segunda parte de la propuesta irá guiada hacia la participación del alumno ya que se podría considerar que sin acción no hay implicación y por lo tanto no hay asimilación y familiarización con el contenido más allá de la mera anécdota de la serie visualizada. Por ello cada visualización implicará una serie de ejercicios que faciliten la adquisición de los conceptos filosóficos mediante la utilización de los propios conceptos aprendidos. Las series a su vez serán de gran utilidad para que los estudiantes posean ejemplos para sus argumentaciones y la comprensión de estos.

## Objetivos del trabajo

El objetivo de este trabajo es mostrar como las series de televisión tienen el potencial para ser utilizado como herramienta educativa. Determinadas series poseen un lenguaje muy adecuado para hacer que los alumnos se introduzcan en la filosofía. Ya sea a nivel de bachillerato como a niveles inferiores.

Uno de los principales problemas con los que la filosofía se encuentra en nuestros días es la dificultad con la que abordar determinados temas y conceptos. Se está viviendo una etapa de la historia donde los alumnos viven y aprenden a través de la pantalla, así revela un informe con datos de más de doscientos países. Plantean que los usuarios pasan más de 5,20 horas diarias navegando en internet y entre dos y tres horas frente a la televisión. Construyen su identidad, gustos e inquietudes, a través de lo que encuentran en la red. Esto supone que el lenguaje ha cambiado, al igual que la manera de transmisión de la información. Se hace necesario, por lo tanto, que un elemento tan indispensable como la enseñanza, entienda que las normas del juego han sido modificadas y que la manera en que los jóvenes perciben el mundo es distinta a la de generaciones anteriores. José Manuel Pérez Tornero realiza un análisis de la antropología de la sociedad digital planteando que el individuo de estos días es fragmentario; es decir: que la dispersión y la saturación de mensajes los lleva a captar una visión de la vida hecha de fragmentos, retazos y discursos

descontextualizados y sin memoria (Tornero, 2005). Esta visión denota una forma de aprendizaje y utilización de la información propia de un mundo digitalizado donde todas las personas puede acceder a información en segundos, elegir que tipo de entretenimiento o espectáculo visualizar y la utilización de una tecnología que implica un lenguaje en proceso cambio.

La filosofía no posee ese tipo de lenguaje. No contempla al nuevo individuo ya que es una disciplina que invita a la reflexión y al debate pero que en la mayoría de los casos se vale de ejemplos de cada periodo filosófico. Pero ¿Es posible invitar a la reflexión o al debate a una juventud que ha podido siempre elegir que ver y cuándo ver? Los alumnos no son fáciles de manejar cuando no se ven atraídos por los temas ya que están acostumbrados a “cambiar de canal o cerrar una página web”. Por ello, la filosofía debe tratar de entender la mentalidad del alumno para conseguir que éste se sienta con inquietudes hacia el pensamiento en tanto que pensamiento. Es indispensable utilizar una herramienta que ellos reconozcan y con la cual abordar nuestras clases. Una herramienta que les genere conflicto e inquietudes (Cabrera, 1999) y que a su vez les motive para que se impliquen por cuenta propia durante las sesiones e incluso los incite a buscar por cuenta propia.

Para que se pueda ilustrar este conflicto es necesario contemplar la filosofía en tanto que disciplina. A ojos de la mayoría de los alumnos la filosofía es una asignatura innecesaria pues invita a pensar en cosas que no existen o que poseen poca relevancia o utilidad. Que un alumno debata sobre el alma en una clase de filosofía es lo más parecido a atender a una historia de ciencia ficción. Todo elemento que les cause algún tipo de inseguridad o incomodidad es rápidamente eliminado de la conversación. El joven hoy día, o en todo caso, la mayoría de los jóvenes; conciben el conocimiento como algo instantáneo, útil y temporal. Ellos no tienen la necesidad de preguntarse las cosas que no suponen conocimiento eficiente instantáneo. Wikipedia, Google y YouTube han dado lugar a una sociedad que no tiene la necesidad de plantearse las cosas más allá del presente y en base a su necesidad. Ellos han tenido en sus manos desde su juventud un elemento que construye un mundo simulado desde donde adquirir cualquier elemento al instante, de manera higienizada (Tornero, 2005), es decir,

sin pensar en las consecuencias o riesgos, no es fácil que dicha generación se introduzca en pensamientos que les generen conflictos existenciales o morales.

¿Cómo puede la filosofía introducirse en sus vidas? ¿Por qué un individuo perderá su tiempo en cuestionar o reflexionar respecto de temas abstractos? En este punto se puede hacer referencia a una de las series que se ha visualizado para este proyecto; Merlí. Ésta serie, que no es más que el reflejo de como la filosofía parece algo ajeno al hombre, da en clavo en muchos aspectos. Trata de como un profesor de filosofía enseña filosofía a sus alumnos los cuales hasta su llegada la concebían como una asignatura teórica más. Pero lo que es maravilloso de dicha serie es como logra conectar cada episodio con un aspecto indispensable de la vida diaria de los alumnos, y como ellos al no conocer ni reflexionar como se hace desde la filosofía; se encuentran constantemente perdidos y desamparados. Esta serie puede ser un entretenimiento más para la gran mayoría del público, pero el verdadero mensaje, que aparentemente puede parecer oculto, es que la filosofía es parte indispensable del hombre y que sin ella el hombre se siente perdido. Más adelante se planteará de que manera esta serie en particular puede ayudar a los alumnos como parte de esa herramienta, pero es un ejemplo para plantear como las series de televisión y la filosofía pueden conectarse con los alumnos en tanto a que conocimiento indispensable para la vida adolescente y madura.

El proceso que se propondrá en este proyecto irá dirigido a una serie de puntos específicos para conseguir una conexión entre profesor, alumno y filosofía. Estos pasos son:

El primer paso para llevar la filosofía de nuevo al alumno es mostrarle que tipo de implicaciones puede tener para su presente actual. Un segundo paso sería compartir con ellos distintos elementos que impliquen el conocimiento presentado en clase. Y, en tercer lugar, debemos instar al alumno a poner en práctica dichos conocimientos de manera que al usar los conceptos de la filosofía los hagan suyos de manera permanente.

Los puntos presentados forman parte de una dinámica para hacer que alumnos, a distintos niveles, puedan comprender en primer lugar cual sería el uso de la

filosofía, utilizando sus términos actuales. En segundo lugar, mostrarles ejemplos para que puedan comprenderlo y compararlos, éste sería el punto donde aparecería el elemento de las series. Es importante realizar toda una búsqueda de las series actuales pues la utilización de recursos anticuados no sería de utilidad si lo que se busca es comprender y conectar con el alumnado en estos días. Y, en tercer lugar, animar a los alumnos a ser creativos y a utilizar los conceptos aprendidos, debatidos o cuestionados en dichas sesiones.

El proyecto por lo tanto se dirigirá hacia la conciencia, la visualización y el uso de los conceptos de filosofía. Y para ello se hace necesaria una herramienta audiovisual como son las series de televisión.

No todas las series pueden justificar debates filosóficos, pero en ese sentido el profesor puede jugar con el sentido de las cosas que se visualizan ya que el objetivo principal es que alumno adquiera una forma de utilizar su pensamiento acorde con los contenidos de la asignatura. Es indispensable entender que este tipo de dinámicas no persiguen que el alumno absorba y memorice los contenidos sino más bien que los haga suyos, que los utilice, que formen parte de sus recursos. Es por este motivo que las series son tan buen recurso pues del mismo modo que un libro es interpretación, una escena, que posee un ritmo más acelerado de captación puede llevar al alumno a debate y reflexión y el papel del profesor durante este proceso es guiar al alumno hacia las preguntas apropiadas. Por ello se justifica que el docente juegue con el sentido de lo visualizado incluso para que los alumnos se cuestionen su validez.

## Estado de la cuestión

### ¿Por qué las series?

Las series de televisión son un elemento que pueden ser de gran ayuda a la hora de conectar con el alumno. El motivo es que son un tipo de consumo en nuestros días. Son un servicio para la sociedad y en estos últimos años han adquirido incluso mayor reconocimiento que las películas. Esto viene dado por la gran cantidad de episodios que una serie puede ofrecer donde se da la oportunidad



al público de entender y conocer más a los personajes. Lo que hace de las series una buena herramienta no es su éxito o profundidad únicamente, las series de televisión evolucionan junto al público que las visualiza y eso implica renovación y estudio para la captación de un público. Su lenguaje, sus recursos y semiótica (Argentina, 2002) se ha visto obligada a cambiar a la par que la sociedad que la visualiza. En una sociedad acelerada y en constante evolución este tipo de servicio se ha visto obligado a conectar con su público realizando un estudio sobre que tipo de series podrían perdurar varios años y por las cuales vale la pena invertir. No es de extrañar que hoy día se hayan puesto tan de moda las series que utilizan términos relacionados con las nuevas tecnologías. En algunas series como *Merlí* se utiliza el recurso de las pestañas de Whatsapp para hacer referencias al nuevo tipo de comunicación que se da entre los miembros de nuestra sociedad. Un tipo de recurso que todo el mundo puede entender y que los identifica con la realidad de lo visualizado. Este es solo un ejemplo del nuevo lenguaje que las series de televisión se han visto obligadas a adoptar para adquirir mayor comprensión y conectar con el público actual. No es de extrañar a su vez que haya habido un gran boom de series proyectadas hacia el futuro donde se hablan de futuras posibles tecnologías ya que los individuos en nuestros días viven proyectados hacia el futuro.

Hoy día los jóvenes son de gustos acelerados. Se han criado en un mundo donde se han acostumbrado a seguir modas con cambios acelerados, a estar pendientes de la estética de los ambientes y aceptar la religión del estilo. Les apasiona lo que cambia rápidamente y mitifican la velocidad (Torneró, 2005). Es comprensible por lo tanto que series proyectadas hacia futuribles como son *Black Mirror*, *West World*, *Altered Carbon* o *Real humans* tengan tanto éxito y surgieran todas dentro de los últimos diez años. Hoy día atraen este tipo de elementos de ciencia ficción no demasiado fantásticos y que proponen posibilidades que atraen y a su vez incomodan al público. Pero lo interesante de estos elementos no es en sí los contenidos en calidad de trama o efectos especiales. Lo que puede ser de gran utilidad para el docente son los diferentes conflictos filosóficos con los que juegan y que la mayoría del público no se plantea.

La filosofía como conocimiento o como disciplina requiere tiempo (Chaplin, 2010). Entender la mayoría de los conceptos abstractos se presenta como una tarea complicada para una generación de gustos acelerados y cambiantes. Por ello es una disciplina poco cuidada y apreciada. Perder el tiempo pensando en ideas que no son útiles al instante como puede ser comprender el funcionamiento de un motor de combustión o el funcionamiento de una Tablet, no es algo que atraiga en estos días. No obstante, existen ejemplos que suponen que la filosofía puede tener gran éxito si se transmite de manera más rápida. En Francia se llevó a cabo a finales del siglo XX una iniciativa para llevar la filosofía a la televisión (Chaplin, 2010). Se realizaron más de tres mil quinientos programas donde se trataban temas filosóficos y se invitaba a filósofos para hablar de sus obras. El número de programas emitido pone de manifiesto que la filosofía es difícil de digerir, pero si la recibes de una manera más directa la cosa cambia. La filosofía agrada cuando desaparece el ingrediente tedioso de la lectura y se torna algo más atractivo y directo. Se podría reprochar que esta idea sugiere que la filosofía se torne espectáculo o entretenimiento, pero no es la idea que se persigue. Un espectador puede consumir un programa de filosofía en treinta minutos y no haber tocado más que la superficie de los temas expuestos. A modo de divulgación científica la filosofía a través de la televisión se podría tornar algo superfluo y vacío. Pero se debe ser franco, hoy día la filosofía está en las puertas de su fracaso. ¿Acaso no sería prudente tratar de ofrecer conocimientos filosóficos por vagos qué sean? Para explicar esto es necesario usar como referencia una serie llamada *Lost*. Esta serie fue un gran éxito por la gran cantidad de misterios que proponía. Fue un referente para muchos profesores de hace diez años para poder poner ejemplos sobre varios filósofos como Hume o Hobbes. La trama presentaba a una gran cantidad de personajes que tenían un accidente en una isla desierta donde empezaban a suceder cosas que no podían entender o explicar. Eran sucesos filosóficos que no tenían explicación y que el público siguió con intriga. Tal era el éxito y el *Hype* que mucha gente empezó a investigar y a volverse verdaderos expertos en filosofía política y en física cuántica para poder dar con el cierre de algunas de las tramas sin explicación (Aranda, 2011). La cantidad de *pseudodebates* generados por los

fans distaban bastante de una conversación de bar. El concepto, metafísica, se volvió durante varios años un tema más de conversación para ese público que se enamoró del misterio y de miles de preguntas que suponen esa forma de pensamiento.

*Lost* quizá no sea el mejor ejemplo ya que al final los propios guionistas cerraron la serie y fueron considerados los mayores estafadores de la historia al no arriesgarse a salir del ideal cristiano del cielo y el infierno, pero sirve para expresar la importancia que puede tener las series. Los alumnos, el público en general, no aprenden de las series, no aprenden de las clases de cincuenta y cinco minutos. Aprenden cuando les surgen inquietudes. Aprenden y hacen suyo el conocimiento cuando lo buscan ellos mismos llevados por elementos de interés como pudo ser *Lost* en su momento.

Como planteaba Tamara Chaplin en su artículo “La filosofía en televisión: ¿Un sueño imposible?”:

la televisión es un medio apresurado y superficial por definición, fomenta la urgencia, ansia <<Comida cultural rápida>> y a fuerza ahoga toda discusión seria (Chaplin, 2010)

Pero a su vez fomenta el pensamiento cuando atrae aquello que ofrece. Algunas series tienen el suficiente potencial como para intrigar y atraer al público hacia el conocimiento. Y se puede estar a favor o en contra de que ahoguen toda discusión seria, pero el hecho es que muchas series son utilizadas como ejemplos para decidir nuestros pasos en la vida.

Hoy día es importante remarcar la importancia que los recursos audiovisuales tienen. No solo como entretenimiento sino también en relación con el aprendizaje. Hace varios años la gente se veía en la obligación de: primero, ir al cine si quería gozar de este tipo de servicios y, en segundo lugar, a adaptarse a la poca variedad de canales de televisión. Se podría afirmar que, se ha pasado de lo público a lo privado, es decir, de ver una serie o película en un ámbito público como podría ser un cine o el propio salón del hogar, a un ámbito más privado como puede ser en la intimidad de la habitación a través del móvil (Ferrín, 2013). Del mismo modo, ya no es necesario adaptarse a varios canales con

determinada programación, sino que se puede buscar unos gustos particulares. Esto ha supuesto gran cantidad de cambios a nivel de aprendizaje: Las personas utilizan diferentes medios para aprender. El principal medio de aprendizaje es la familia, pero luego evolucionan a ámbitos exteriores como pueden ser los amigos o compañeros de clase. Pero algo indiscutible es que la mayoría de las personas en la actualidad utilizan internet para construir una idea propia de la realidad. León Maturana Argentina afirma que el joven procesa a través de series, programas y canales lo que le sirve para aumentar y enriquecer sus esquemas cognitivos, como para el modelamiento de las actitudes que necesita para vivir en sociedad (Argentina, 2002). Para los jóvenes en particular y muchas otras personas la información que utilizan para dibujar su realidad es en su mayoría extraída de programas, páginas web y otros recursos. ¿Pero porque la gran mayoría utiliza antes una película que un libro? Sin duda alguna la respuesta a esa pregunta está relacionada con el tipo de lenguaje que estas utilizan. La televisión, los programas y series poseen un contenido rápido y fácil de digerir. No suponen un gran esfuerzo. Leer un libro implica atención plena, un seguimiento narrativo, entendimiento de significados y memoria. En cambio, una película se presenta como un aperitivo fácil de masticar. No es necesario prestar atención absoluta, puedes ignorar o pasar los elementos menos importantes a juicio propio y un elemento de gran importancia es que se puede compartir. Quizá una de las grandes diferencias entre leer y ver una serie o película sea el hecho de que una es algo individual y la otra puede ser colectiva. Cuando se plantea el aprendizaje de una técnica como puede ser aprender a tocar el piano es evidente que se exige gran atención y dedicación por parte de la persona, del mismo modo que ocurre con la lectura de un libro, pero existen aprendizajes que se aprenden mejor en comunidad. Es acertado plantear que la filosofía es una disciplina que exige un aprendizaje dialéctico lo que implica la participación de más de un individuo. A lo largo de la carrera de filosofía los estudiantes aprenden a leer y comentar un centenar de textos y se puede afirmar que la mejor forma de entender dichos textos es en el momento de su puesta en común. ¿Qué pasaría si hubiera una manera de que el aprendizaje empiece durante la captación de la información? No solo se ahorraría tiempo sino también esfuerzo. Quizá se

podría, si no entregar todo dato sobre una teoría, si despertar interés e inquietudes de manera colectiva. Cuando en una clase se visualiza una película o un video existe una gran cantidad de comentarios antes, después e incluso durante dicha visualización y en la mayoría de los casos sirven para enriquecer la experiencia o como guía para los que no entienden enteramente los contenidos. Sin lugar a duda, se podría plantear que este tipo de recursos ofrecerían un fuerte apoyo al aprendizaje de elementos tan abstractos como los que se plantean en las clases de filosofía.

Tamara Chaplin plantea que la filosofía está ligada a tres tipos de suposiciones disciplinarias. La primera y la cual se ha planteado con anterioridad es que dedicarse a la filosofía requiere tiempo. La segunda, es que la filosofía es verbal y abstracta y en tercer lugar que la filosofía debería estar divorciada de las preocupaciones materialistas (Chaplin, 2010). Es acertado pensar que la mayoría de los que han estudiado filosofía estarían de acuerdo con la primera, pero si se pudiera eliminar algo de tiempo a través de recursos audiovisuales disponibles como son las series seguramente se podría iniciar a la gente en el interés filosófico. En tanto a la segunda, se podría afirmar que es complicado hablar de manera abstracta en muchos casos, pero si se dispusiera de un elemento que sirviera de ejemplo para luego introducirse en conceptos más abstractos podría ser un medio de acercamiento y de inicio en esa forma de pensamiento. Respecto de la tercera afirmación, es evidente que hablar de filosofía no es lo mismo que hablar de economía. En un mundo tan materialista como en el que viven los jóvenes hoy día se hace complicado hablarles de algo que no pueden tocar o utilizar. Pero utilizar ejemplos visuales los pueden llevar a entender que tipo de "Utilidades" ya sean sociales o reflexivas pueden ofrecerle la filosofía. Utilizando un recurso puramente material fruto de las necesidades de entretenimiento de su misma época, los alumnos podrían sentirse algo más vinculados a los conocimientos, dudas y discusiones de la asignatura de filosofía.

Una vez puesto sobre la mesa el posible potencial del uso de series es necesario plantear que tipo de series y porqué. Como ya se ha planteado anteriormente si el objetivo es plantear una conexión entre alumno y conocimiento a través de las

series es importante analizar que series tienen los elementos indicados para dicho uso.

En los últimos años las series han ganado mayor reconocimiento y sobrepasado a las películas en cuanto a seguidores. Basta con mencionar nombres como *Juego de tronos* para declarar que algunas series se han vuelto fenómenos de éxito mundial a diferencia de los grandes éxitos presentados en la pantalla grande (El cine).

En la actualidad la gente parece querer conocer más sobre los personajes. Profundizar en ellos y ver su evolución. Por ello las series, que ofrecen mucho más tiempo de conocimiento de tramas y personajes, han adquirido dicha popularidad. Basta con ver la gran cantidad de minutos que series como *The walking dead* o *West World* dedican a diálogos entre personajes. Esto indica que el público actual quiere conocer lo que sienten los personajes mucho más que la acción que los mismos pueden ofrecer. *The walking dead* trata más como viven a nivel emocional unos protagonistas la desesperación de un apocalipsis zombi que la acción que dicha trama puede ofrecer. De mismo modo ocurre con *West World* donde podrían conformarse con desarrollar una trama orientada a un intercambio de tiroteos constante, pero se interesan más por cómo les afecta a los personajes ese mundo construido y las posibilidades que éste presenta.

Es evidente que si este tipo de series triunfan es por un componente en común que todas presentan. Se podría plantear que gran parte del público es atraído por sus promesas de ciencia ficción y duración extensa, pero la verdad es que esa manera de conocer a los personajes es uno de los motivos indiscutibles por los cuales la mayoría de la gente sigue de manera continuada este tipo de series. Pone de manifiesto, por lo tanto, que el lenguaje ha cambiado. Todo se ha vuelto más lento, ya no se explican a los personajes en un capítulo a las puertas de su muerte para que el público lo aprecie en sus últimos momentos. Se va desarrollando ese aprecio a través del pasado de los personajes, de lo aprendido durante el camino, de lo perdido, de lo sentido, de todo aquello que nunca podrán cambiar y todo aquello que define a cada uno. Un espectáculo de gran calidad que incluso se ha ganado una importante sección en Youtube a nombre de

“videoreacciones”. Parece ser que la gente busca ver realidad en las series. Por irónico que suene, la gente parece querer ver personas y no actores. Las series buscan esa realidad que el público pide aún añadiendo elementos de ciencia ficción tales como tecnologías ultra-futuristas o dragones.

¿Son las series una posible herramienta para filosofía? Se podría responder que al menos es un elemento que la mayoría del mundo ha insertado en su día a día. Que todos reconocen y donde la mayoría, o así es como se puede plantear por el lenguaje realista de las series actuales, podrían identificarse y tomar como experiencias. Este nuevo lenguaje que ha supuesto el éxito actual de las series de televisión y que trata a los personajes de manera tan emocional y realista podría ser un importante motivo para llevar a los alumnos a la reflexión sin perderlos en debates que los extraigan de la realidad por utilizar ejemplos demasiado ficticios. Aun así, se podría considerar que hay un elemento bastante más importante y que la gran mayoría de series explotan en la actualidad; el futuro.

No es de extrañar que en una sociedad tan acelerada y proyectada hacia el cambio veloz y evolutivo en cuando a las tecnologías, la gran mayoría de series se dirijan a esa misma dirección. El futuro siempre fue un elemento alejado y desconocido pero la gran mayoría de series intentan plantear de distinta manera como sería un futuro que se presenta como no demasiado lejano en base a la gran cantidad de cambios que se nos presentan en la actualidad. Muchas de las series de éxito en los últimos años plantean como serían las cosas en futuros no demasiado ficticios que llevan al público a la incómoda reflexión de hacia donde nos dirigimos.

José Manuel Pérez Tornero planteaba en la conferencia sobre el futuro de la sociedad digital que comprender el aceleradísimo desarrollo mediático del presente y del inminente futuro es indispensable para gobernar el presente (Tornero, 2005). Muchas series actuales que tienen gran éxito parecen haber entendido esta idea a la perfección pues llevan su mirada y su lenguaje hacia un ideal de futuro cercano que surge como respuesta a hechos del presente. Pero lo interesante es que ha conseguido introducir a muchos seguidores en este tipo

de género poniendo de manifiesto el gran interés que existe hoy entre la sociedad respecto del cambio y el futuro. En una actualidad donde quedarse obsoleto es cuestión de pocos años, el público es un público que siempre piensa y reflexiona hacia el futuro <<Como serán las cosas en pocos años>> en base a su experiencia de cambio constante. No es de extrañar que series que presentan estos *futuribles* (Mojica, 2006) hayan conseguido tantos seguidores. Hoy día en las aulas no existe prácticamente ningún alumno, con excepciones, que no conozca títulos como “*Black Mirror*” o “*West World*” ya que son series que por su temática futurista cercana atraen mucho en estos días. La primera de ésta presenta, a través de capítulos individuales, como sería la sociedad en un futuro si elementos tales como las redes sociales o la publicidad continúan ganando importancia e introduciéndose en casi todas las facetas de nuestras vidas. La obra de Brooker ha supuesto un cambio paradigmático para la ciencia ficción por su enfoque *prospectivista*, es decir, está más centrado en los personajes y las consecuencias antropológicas de la tecnología que en meros escenarios, artefactos y teorías descritas con precisión (Martínez, 2017).

De alguna manera, al público le atrae observar que tipo de sociedad llegaríamos a ser si estas tecnologías hubieran adquirido una relevancia casi esclavizadora para el hombre (Sonna, 2017). Cada capítulo parece estar diseñado para fascinar, hacer reflexionar y a su vez crear incomodidad al espectador, ya que cuando observar el futuro planteado no parece demasiado ficticio. Es más, en muchos capítulos solo se plantean algunos casos ocurridos en nuestra actualidad solo que con toques más televisivos lo cual incomoda y hace reflexionar sobre el camino que está tomando nuestra sociedad.

Otro ejemplo de gran éxito es *West World* la cual está basada en el filme *Westworld, almas de metal* (1973) (Martin, 2017) donde nos encontramos en un parque temático donde los participantes son introducidos en una época para poder recrear la vida tal y como era. Se presenta la posibilidad de que los participantes interactúen con individuos de la época que son IA recreados para seguir unas pautas que lleven a los participantes a realizar misiones o proezas propias de los héroes del West americano. La manera en que se recrea en la serie supone un gran campo de juegos donde los participantes tienen total



libertad sin consecuencia alguna. Pueden matar, robar, violar, enamorarse o simplemente pasar unos días bebiendo y disparando algunos revólveres. La serie plantea a lo largo de sus capítulos que haría la gente si tuviera total libertad y ningún miedo por las consecuencias de sus actos a la vez que introduce IA que empiezan a plantearse que sus vidas son falsas y repetitivas. Éste último elemento introduce al espectador en la reflexión de que es la libertad, que es la vida y que supone vivir esclavizados y a merced de unos visitantes que no pueden ser recriminados ni detenidos. Pero quizá la grandeza de la obra de Jonathan Nolan y Lisa Joy radica en la meticulosidad científica y financiera con la que se trata dichas tecnologías. El parque presenta un funcionamiento y se especifica con tanta rigurosidad el funcionamiento de éste que parece algo posible en nuestros días, dejando a un lado las dificultades y costes de las representaciones robóticas que participan en las instalaciones. Pero la manera en que plantean la psicología de los personajes y la gran cantidad de test a los que someten a las IA plantean que nos pertenecen a un futuro imposible ni muy lejano. Quizás sea por el tiempo dedicado a sus personajes o por la posibilidad de estar frente a una idea posible para un futuro próximo, lo que es indudable es que este tipo de series están ganando una gran fama mundial y un gran número de seguidores que tratan de adivinar al más estilo “*Lost*” las distintas posibilidades de la trama presentada. Nos topamos de nuevo con una serie de televisión que inicia a muchos en el estudio de la ingeniería o que plantean conflictos morales basados en los distintos “Visitantes” que toman ese micro-mundo como su patio de recreos personal.

Ha estas dos series se les pueden unir éxitos de los últimos años como *Altered Carbon* o *Real human*, las cuales atraen al público por su temática futurista no demasiado descabellada.

Ya se han planteado dos motivos de peso para defender que las series son un elemento de gran interés hoy día. La gran cantidad de cadenas que producen series originales como HBO o Netflix ponen de manifiesto que el futuro del espectáculo visual no son filmes de tres horas de duración donde hay mucho más presupuesto, pero menos profundidad. El futuro televisivo va de la mano de series de televisión que apuestan por mayor profundidad en sus tramas y un

mayor número de minutos para conocer a los personajes y su evolución a lo largo de dichas tramas. Irónicamente los telespectadores parecen desear recibir más contenido realista que simple entretenimiento y efecto especiales. Y si a esto le sumamos esa proyección hacia el futuro que posee el individuo en la actualidad, podríamos estar hablando de un género que adquiera incluso mayor peso que los grandes éxitos del cine. Es evidente que las series cuentan con gran cantidad de minutos en pantalla y su desarrollo puede ser más lento pero la clave también está en entender lo que el público busca. Y podríamos afirmar que lo que se está reclamando, en base al éxito obtenido, es más realismo, más profundidad en los personajes y una visión de demasiado ficticia de la realidad. Pero a estos elementos le podemos añadir la carga reflexiva que dichas obras aportan. No es simplemente un plato fácil de digerir como se plantea que es todo en televisión. Son obras lentas, con contenido que hacen que los telespectadores se queden pensando unos instantes sobre lo visualizado.

Tamara Chaplin afirmaba en su artículo que la filosofía necesitaba de una figura de transmisión que no fuera un simple libro y no sea meramente discurso abstracto (Chaplin, 2010). Y si se pudiera a través de las series introducir abstractos conceptos de filosofía que se fueran explicando con tranquilidad a lo largo de gran cantidad de episodios. Y si podemos utilizar las series de gran éxito en la actualidad para hacer que las personas aprendan y reflexiones sobre temas morales o existenciales que suelen ser temas difíciles de digerir. Lo que si podríamos plantear es que al menos, mediante la visualización de dichas obras estaríamos acercando a los jóvenes al interés, la reflexión y la búsqueda en internet de gran cantidad de información que responda a las inquietudes que éstas puedan crear. De una manera menos densa que un libro y con la participación de toda una clase. Se podría advertir que frente a este tipo de producto el telespectador no adquiere una postura pasiva. Esta podría ser una razón más para que los alumnos participen y dar lugar a debates de gran interés filosóficos ya que las series que se utilizarían en estas dinámicas son lo suficientemente complicadas como para que los alumnos se vean obligados a meditar sobre lo visualizado.

Las series planteadas y muchas más podrían cumplir con muchos objetivos esperable en la asignatura de filosofía tales como: Capacidad reflexiva, capacidad para debatir, diálogo, actitud crítica, actitud autodidacta; por no mencionar que serían ejemplos visuales que los alumnos podrían entender ya que a nivel de bachillerato o inferior los alumnos presentan serias dificultades para entender un texto filosófico. Las series como herramienta didáctica aún poseería unas ventajas añadidas; una sería su gran capacidad de renovación de lenguajes que sigue el cambio acelerado de nuestra sociedad a par que nos encontramos en la época de auge de dicho género lo cual supone una gran cantidad producción de éstas. A mayor cantidad de ejemplos, mayor es el abanico de posibilidades y ejemplos que podemos ofrecer a los alumnos de filosofía. Es importante aprovechar este recurso que brinda estos tiempos donde es tan difícil mantener la atención del alumnado e introducirle conocimientos que se alejan del uso de redes sociales y aplicaciones de móvil.

A niveles de bachillerato y quizá a nivel de ESO en tercero y cuarto el uso de este tipo de series podría ser adecuado. ¿Pero qué pasaría con niveles inferiores? Sería problemático utilizar obras tan serias y reflexivas con alumnos que no tuvieran la madurez suficiente como para entenderlas. ¿Qué tipo de series podríamos utilizar para explicar conceptos en asignaturas cómo la de valores? Una posible respuesta que siempre ha funcionado pero que se puede considera obsoleta son *The Simpsons*, pero ésta se presenta como una serie demasiado polémica y adulta como para que los alumnos a niveles tan bajos pudiesen entenderla (Cruces, 2009). Por ello una alternativa sería la que se podrían encontrar en algunas series *Anime*. El *Anime* es un género que muchos tachan de producto para adultos pero que la gran mayoría de jóvenes consumen a diario. Esto no es únicamente por el gran abanico de series distinta que suponen llegar a todos los gustos sino porque presentan tramas complejas, pero utilizando un lenguaje sencillo y muchas de ellas basadas en entender conceptos como el amor, la amistad, el miedo, el perdón, etc.

Del mismo modo que las series presentadas anteriormente, el *Anime* se presenta como un género amado por muchos que en los últimos quince años se ha ganado un lugar en las pantallas de muchos adolescentes y adultos. El fenómeno

de la globalización fue un factor de impacto para la expansión de este género que ha sido tomado como referencia para muchos directores de gran reputación como Tarantino quien ha introducido numerosas escenas basadas en este tipo de obras (Fernández, 2014).

Existen gran cantidad de *Animes* para complacer todos los gustos. Desde series más sencillas de apenas once capítulos donde se lleva a cabo un desarrollo rápido y sencillo hasta interminables historias que rondan la cercanía de ochocientos episodios. Existen distintos géneros ya sean románticos, ciencia ficción, mundos fantásticos, realistas e incluso filosóficos. Quizá la aportación más interesante de este tipo de producto sea la manera sencilla con la que abordan temas filosóficos a través de los conflictos de los personajes. Existe gran cantidad de series que abordan temas existencialistas como el Yo y el Tu o la libertad. Pero el lenguaje utilizado se presenta de manera tan sutil y precisa que consigue llegar a casi todo tipo de público. Obviamente existen series más complejas y adultas, pero lo que interesa para este proyecto son aquellas series más sencillas, pero con gran carga filosófica que haga que alumnos a niveles más bajos puedan introducirse en conceptos abstractos de manera sencilla y entretenida. El entretenimiento debe ser contemplado a estos niveles ya que uno de los principales problemas en los primeros años de la ESO es mantener a los alumnos interesados y motivados.

Como se ha planteado a lo largo de todo este apartado las series son un elemento que sin lugar a duda los alumnos podrán reconocer en base a su gran éxito. Se presenta esta herramienta como un ítem de acercamiento a la filosofía que muchos jóvenes agradecerán en sus clases ya que como se ha mencionado los libros, aunque aporten la información de manera más precisa y compleja, pueden ser un elemento que dificulte el contacto con la filosofía. Es importante entender que el uso de las series no debe presentarse a priori como un proyecto definitivo para el aprendizaje. Una parte de gran importancia para la adquisición de los conceptos planteados es el que se de lugar al debate y a la intervención del alumnado. Aprovechando la visualización en clase de este material audiovisual se debe continuar con una participación por parte del alumnado por lo que no solo se debe caer en el error de conformarse con la presentación de unas

escenas y una explicación posterior por parte del profesor. Es importante que el alumnado sea activo y aporte sus propias ideas al respecto de los conceptos presentados. De esta manera no solo entrenarán los conceptos planteados durante sus intervenciones, sino que los harán suyos al utilizarlos y debatirlos con el resto de los compañeros. Es importante resaltar la importancia de que los mismos alumnos se ayuden entre sí a la hora de entender los complejos conceptos de la asignatura de filosofía, por ello plantear estos ejercicios en grupos es indispensable, ya que de esta manera se contemplarán competencias sociales y cívicas tales como la comunicación, el interés y la cooperación.

A continuación, se presentará la propuesta pedagógica la cual se apoyará en muchos de los ejemplos utilizados con anterioridad en la práctica docente. Por ello se advierte que se realizará un cambio a la primera persona pues se podría considerar que la experiencia obtenida no podría expresarse de manera precisa. Apuntado esto, empecemos con la propuesta: Las series de televisión como herramienta de aprendizaje filosófico.

## Desarrollo de la propuesta

La propuesta que me planteo presentar constará de varios puntos a describir: En primer lugar, realizada ya una defensa sobre porque las series son un elemento o herramienta con gran potencial para acerca a los alumnos a la filosofía, a continuación, lo que plantearé es distintos ejemplos de como se llevaría este tipo de dinámica a cabo. Empezaré en primer lugar por plantear como se llevaría a cabo a niveles de primero y segundo de la Eso para posteriormente plantearlo a niveles superiores. Cada propuesta por nivel irá acompañada de que tipos de competencias ayudaría a conseguir en los alumnos, así como la manera de evaluar si las dinámicas han funcionado. Es importante recordar que este tipo de dinámicas no tienen como objetivo que los alumnos sean verdaderos expertos en un filósofo, en un tema o determinados conceptos. Tienen como objetivo hacer más accesible el contenido abstracto y complejo de un tema a la par que se busca generar inquietudes en los alumnos, trabajo cooperativo y lo más

importante; hacer que los alumnos adquieran los contenidos no solo para demostrar que sabrían explicarlo para un examen, la intención de esta actividad busca como resultado que el alumno introduzca los conocimientos dentro de su abanico de recursos intelectuales. El objetivo es hacer que los alumnos puedan usar estos contenidos más allá de una prueba de evaluación donde se juzgue si pueden recordarlos momentáneamente.

En muchas ocasiones se relaciona un conocimiento con una anécdota o historia. Muchos profesores utilizan estos recursos como ejemplos de la propia vida personal del docente para que los alumnos recuerden los conocimientos explicados en clase. Este ejercicio va por ese camino, pero añadiendo el componente activo por parte del alumno lo cual vendrá dado a través de los debates generados en clase y los ejercicios posteriores que servirán de evaluación de la dinámica. Presentadas las intenciones y posibilidades de éste proyectos iniciaré por la presentación de este a niveles bajos.

#### Nivel de primero y segundo de la ESO

Como ya se ha planteado anteriormente en el trabajo a estos niveles no sería adecuado utilizar según qué tipo de series para proponer ejemplos que lleven a los alumnos a entender mejor determinados conceptos. Poner una serie como *Black Mirror* sería lo equivalente a explicar la muerte con una película de terror. Por ello por falta de madurez y por la complejidad de las series de este tipo, el acercamiento en la asignatura de valores debe venir de la mano de un tipo de series que por una parte, reconozcan, y por otra, aborden temas complejos de manera amena e incluso humorística. El Anime por lo tanto sería el tipo de serie que utilizaríamos para este tipo de sesiones. A lo largo de la propuesta a este nivel también plantearé otras problemáticas como puede ser la dificultad de un debate a estos niveles y la substitución de éstos por alternativas más asequibles. Me valdré para ello de mis experiencias como profesor de prácticas ya que tuve la oportunidad de utilizar este tipo de dinámicas en mis clases para poder utilizarlas como ejemplos en este trabajo.

## 1r ESO

La asignatura de valores tiene como uno de sus objetivos principales favorecer el desarrollo de la persona en lo relativo a sus capacidades intelectuales y emocionales. En mi primera sesión con los alumnos de primero y segundo de ESO pude observar como lo que peor funcionaba no era la participación o el control de aula. Pude observar como los alumnos no habían aprendido a respetarse y convivir de manera adecuada en la clase o el centro. Además, se podía distinguir con claridad los diferentes grupos formados no por gustos sino por popularidad o excentricidad. Por ello cuando me plantearon elegir uno de los temas de la asignatura de valores decidí tratar la amistad. Y para ellos preparé mis sesiones con una serie que ellos pudieran reconocer y que llamara su atención lo suficiente como para que se interesaran por el contenido que trataríamos. La serie que elegí fue *One piece*.

Esta serie trata de un mundo fantástico basado en la edad de oro de la piratería que duró desde 1620 hasta 1795. El mejor pirata de los mares es atrapado por la marina y antes de su ejecución anuncia frente a todos los observadores que ha escondido el mayor tesoro de todos los tiempos en un lugar específico difícil de encontrar. Este hecho hace que la siguiente generación sea en su gran mayoría buscadores de ese tesoro iniciando así una nueva era para la piratería. El protagonista es uno de esos jóvenes que ansían encontrar el tesoro y convertirse en el rey de todos los piratas. El argumento en sí debe sonar a muchos pues no es más que el utilizado en *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson 1881 solo que añadiendo distintos matices. Lo interesante y lo cual nos sirve de gran ayuda es ver como los personajes se desarrollan entendiendo que, según viajan y viven aventuras, lo más importante son los vínculos que van creándose entre camaradas. Puede parecer una serie de acción, pero el componente emocional es el principal. Mensajes como “persigue tus sueños” o “un amigo nunca te abandona” son la piedra angular de esta obra de éxito mundial.

Podríamos dividir esta dinámica en tres clases pues fue así como dividí esta actividad durante las prácticas y fue un verdadero éxito. Utilizando el esquema de la dinámica de uso de series la primera sesión iría enfocada a establecer los usos del conocimiento que van a recibir los jóvenes. Por ello hablarles de como se trata la amistad a lo largo de la serie y las distintas frases que cada personaje pronuncia podría ser una manera de que entendieran de que manera a esos individuos les ha cambiado la vida la amistad. Nami por ejemplo es un personaje que era solitaria pues siempre acababa haciendo daño a los que le rodeaba pues era una ladrona. Al final entiende que poseer grandes tesoros y hacerse con ellos es mucho más gratificante cuando lo haces acompañada. Frases como “No es tan duro temer cuando no temes solo” o “¿Qué gracia tiene cumplir tu deseo si no podrás compartirlo?” demuestran la evolución del personaje a la par que indica lo mejor que le sabe la vida al tener amigos. Otro personaje Chopper habla del miedo a no ser aceptado hasta que encuentra quien lo acepta por lo excéntrico que es. Comentar frases como “Para un amigo tus defectos son virtudes” en esta primera sesión puede sernos de gran ayuda para que los alumnos empiecen a participar e idénticas con esas ideas. A este nivel el debate puede ser complicado pues los alumnos difícilmente son capaces de mantener un orden, pero preguntarles de manera individual sobre el significado de frases como estas podría ser un ejercicio interesante para que el alumno de su opinión y reflexiones al respecto de la amistad y lo que entiende personalmente de ella. Existe una gran cantidad de ejemplos de este tipo de frases y gran cantidad de visiones sobre la amistad ofrecidas por cada uno de los numerosos personajes; por ello una primera sesión podría ser ir comentando y preguntando a los alumnos sobre la mayoría de ellas. Es importante que el docente no sea el único en explicar las frases, la participación es muy importante en este punto para que puedan introducirse en el concepto de amistad de manera reflexiva.

Durante la segunda sesión deberíamos introducir ejemplos algo más visuales. Los alumnos ya deberían entender los beneficios de la amistad tras la primera sesión en tanto a como les ha afectado de manera positiva a los distintos personajes, pero a través de la visualización de varios fragmentos seleccionados se puede llegar a profundizar aún más sobre este tema. Al realizar



visualizaciones podemos hacer que para ellos el conocimiento se vuelva anécdota y les quede más arraigado en su intelecto.

He seleccionado dos escenas concretas y una recopilación de escenas que dejan de sobra claro la fuerza que tiene la amistad en la serie. Gracias a YouTube no es necesario descargar los capítulos ya que existe una gran cantidad de amantes de esta serie que facilitan el trabajo.

El primero de los videos sería la despedida de Vivi<sup>1</sup>. En esta escena podemos ver como una princesa que ha sido ayudada por nuestro protagonista desea despedirse de ellos para agradecerles la ayuda, pero la marina les persigue y si se despiden de ella será implicada. Por ello para decirle que siempre será su amiga, aunque no puedan decírselo toda la tripulación muestra en silencio una marca que se hicieron en forma de cruz para evadir a un antagonista que poseía la capacidad de copiar el aspecto de cualquier persona que tocara. Un momento muy emotivo donde se muestra el gran vínculo entre personas separadas por el estatus quo que deciden ocultar su fuerte amistad en silencio.

La segunda escena sería la despedida del Merry<sup>2</sup>. En esta ocasión tenemos a nuestros protagonistas asistiendo al funeral vikingo de su antiguo barco. Este los ha acompañado a lo largo de su viaje, pero se ha ido rompiendo poco a poco hasta llegar a su límite y obligar a los protagonistas construir un nuevo barco. Los personajes observan este momento como el funeral de un amigo llegando incluso a creer que le oyen despedirse. Aquí se muestra la idea de que incluso objetos pueden llegar a tener el estatus de amigo cuando uno lo ve de esa manera. Seguro que todos hemos tenido un viejo juguete roto que guardamos porque fue nuestro compañero cuando jugábamos solos. Este momento simboliza el aferrarse con uno mismo, con el pasado y la aceptación de que hay amistades que debes despedir con el tiempo.

La tercera escena es un ejemplo muy interesante para demostrar la verdadera intención de Eiichirō Oda, escritor e ilustrador de esta extensa obra. *One piece* es una serie japonesa que ha llegado a todas partes del mundo en su versión

---

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=EZnCy4qJvZY>

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=fL3VAjgMV78&t=63s>

original pero que todos pueden consumir gracias a los aficionados que les ponen subtítulos en los respectivos idiomas. Es muy curioso, pero toda la comunidad del globo a llegado a un acuerdo no pactado que es el siguiente. Se utiliza tantas veces las palabras “Camarada, compañero y amigo” que todo aquel que haya seguido la series no necesita leer su traducción. El término “Nakama” es reconocido por gran parte del globo como un término de esta serie por la gran cantidad de veces que se ha pronunciado. Existe gran cantidad de videos que se pueden seleccionar, pero entre ellos, para mis sesiones me decanté por uno en particular que muestra la lealtad entre ellos y habla brevemente de los sueños de cada integrante de la tripulación<sup>3</sup>.

A través de la visualización de estas escenas los alumnos pueden tener ejemplos más vívidos de la importancia de la amistad. Esta segunda sesión podría acabar con una rueda de preguntas al alumnado dando su opinión al respecto de lo visualizado, pues insisto, un debate podría ser un fracaso ha este nivel.

La tercera sesión es quizá la más importante. Presentada la amistad y mostrado ejemplo de ella es importante reflexionar sobre ella. Yo planteé esta tercera sesión como un juego de rol donde cada alumno era parte de una de las tres tripulaciones en las que separé su clase y a través de diapositivas les iba planteando una serie de preguntas como, por ejemplo: ¿Cuáles son tus sueños? ¿Qué aficiones tienes? ¿Posee alguna habilidad única? Este tipo de preguntas fueron muy interesantes puesto que muchos alumnos que no se conocían entre sí empezaron a ver que tenían muchas cosas en común con aquellos con los que nunca había suscitado su interés. Empecé a observar como algunos alumnos que no se hablaban o que simplemente estaban enfadados empezaban a limar asperezas y a trabajar unidos. Fue gratificante ver como la sesión daba sus frutos. Por ello me planteé realizar un test para observar lo que habían aprendido. Volví a preguntarles sobre el significado de algunas frases presentadas en la primera sesión y observé como muchos identificaban a quien las pronunciaba y ampliaban el significado de estas en base a otros personajes y ha haberse informado más sobre el tema. De alguna manera la manera en que

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=NoeN2NXXIVA>

presenté este el concepto de amistad había generado inquietudes en ellos, así como la serie que les presenté.

No es necesario plantear esta tercera serie como un juego de rol ya que no deja de ser un esquema planteado de manera más dinámica pero lo realmente formidable fue el resultado del test que les mandé para casa. Es importante al acabar la última sesión evaluar de alguna manera lo aprendido por ello mandarles una ficha con algunas preguntas relacionadas con el tema podría ser un verdadero acierto para evaluar los contenidos presentados y ver si se han adquirido las competencias esperadas para la asignatura. En este caso utilicé una ficha de creación propia<sup>4</sup> donde evalué de que manera podría acabar su historia del juego de rol y como había cambiado estas sesiones su convivencia en la clase. Me sorprendió gratamente que la mayoría imaginara un final en que las tripulaciones dejaran de competir y se unieran para afrontar las dificultades futuras y que algunos me dijeran que les había servido para conocer a gente con la que no solían hablar y que ahora formaban parte de su grupo de amigos. Sin lugar a duda la dinámica funcionó. Entendieron el concepto de la amistad a un nivel más reflexivo y les sirvió para su vida lo cual es uno de los objetivos de la asignatura. Adquirieron competencias tales como la importancia del trabajo cooperativo, la tolerancia y el respeto a la pluralidad cultural a la vez que aprendieron a argumentar y relacionar contenidos. Esta fue una de las oportunidades de poner en práctica este tipo de dinámicas. A continuación, continuaré con posibles alternativas a nivel de segundo de ESO donde no tuve el placer de aplicar dicho formato pero que quizá habría tenido una buena respuesta por parte del alumnado.

---

<sup>4</sup> Véase Anexo 1.

## Segundo ejemplo “La identidad”

### Segundo de ESO

En segundo de la ESO el alumnado, aunque sigue perteneciendo a la órbita de los cursos donde mi propuesta no puede darse sin pequeñas alteraciones cabe destacar que el alumnado ya carece en muchas ocasiones del nerviosismo que supone ser nuevos en el centro. Se puede trabajar con ellos de mejor manera dando lugar a debates y prescindiendo, según el grupo, de preguntarles a ellos para que participen. La manera en que aplicaríamos esta dinámica de series sería la siguiente:

He elegido la identidad como ejemplo de concepto a trabajar ya que es en estos años cuando los alumnos empiezan a tener conflictos consigo mismo y empieza una búsqueda de la propia identidad. En esta ocasión series como *Ajin* o *Tokyo Ghoul* tratan el tema a la perfección presentándonos protagonistas que buscan responder a la pregunta ¿Quién soy? Lo hacen de una manera particular ya que en ambos casos los personajes sufren un accidente que cambia totalmente sus vidas y por los cuales son temidos y odiados.

Se dividirá en tres sesiones siguiendo el modelo anterior. En la primera sesión abordaríamos el tema de la identidad especificando porque es de importancia que nos preguntemos por nosotros mismo para no cometer errores que nos causen angustia. Hablar de buscar en uno mismo que cosas nos causan temor y cuales felicidad. Básicamente en esta primera sesión lo importante es que el alumno se haga las preguntas adecuadas para entenderse a sí mismo. Se hace necesario que el alumno entienda el concepto de identidad a través de la propia reflexión sobre su persona pues la búsqueda de la identidad es un proceso muy personal con el cual ellos mismo deberían lidiar. Presentaríamos después de haber planteado dichas cuestiones personales las series presentadas. Ambas series presenta protagonistas que sufren porque no son entendidos por los demás al no poder entenderse ellos mismos. Plantearle al alumnado que saber o plantearse quien es uno mismo es de gran importancia para no sentirse perdido con las decisiones que tomamos y para no maltratar las relaciones personales,

así como tener voluntad para no dejarse arrastrar por las decisiones ajenas. Para este ejercicio de reflexión ambas series son un ítem de gran ayuda pues los protagonistas sufren por muchas de las malas decisiones que toman a lo largo de los capítulos de la serie. Aquí se jugará además con el gran éxito que dichas series está teniendo en la actualidad y con el hecho de que los alumnos la reconozcan ya que de esa manera podremos explicarles con más detalle ideas que a simple vista no habrían visto por ellos mismos. El elemento de actualización del contenido es de gran importancia para no presentar ejemplos desfasados, recordemos que uno de los objetivos de esta dinámica es presentar ejemplos actuales que los alumnos puedan identificar y que les creen interés. Presentado el concepto de identidad y después de haber hablado de los personajes es momento de presentar los ejemplos a través de escenas.

Para la segunda sesión podríamos presentar dos escenas ya que nos interesa dejar tiempo para debatir y hacer que el alumno reflexione sobre el tema y lo comparta con sus compañeros. La primera de ellas la podríamos encontrar en la serie Ajin donde su protagonista sufre un accidente de autobús que debería haberlo matado en el capítulo uno. Esto hace público que posee una capacidad para regenerar su cuerpo que causa miedo y rechazo a la sociedad. En dicha escena podemos observar como el joven tras generar tanta atención es buscado por las autoridades de la zona para detenerlo e investigarlo. Sin entender exactamente lo que está viviendo huye de la ciudad y se esconde en los bosques que la rodean donde vaga sin rumbo únicamente huyendo de sus perseguidores. Esta escena es muy interesante pues el protagonista no deja de preguntarse que es el mismo y porque es perseguido. Deambula solo y perdido por el bosque sin saber porque ya que no se entiende a sí mismo. No busca ayuda ni hace nada para entenderse a sí mismo solo huir sin rumbo una y otra vez hasta que lo único que entiende de sí mismo es que se odia por haber nacido así, todo este rencor desaparecerá cuando uno de sus amigos que lo ha visto por televisión le encuentra en el bosque y sin importar nada intenta llevarlo lejos para que pueda respirar.

Esta primera escena podría dar lugar a debates como:

¿Es una solución huir de todo cuando no nos entendemos?

¿Nuestras relaciones pueden ayudarnos a entendernos?

Aquí el alumno puede introducirse en la reflexión sobre si es adecuado o no huir de los problemas y que tan beneficioso podría ser buscar ayuda de amigos que puedan entenderte aún cuando tu mismo no puedes hacerlo. Si el debate no se inicia lanzando estas preguntas se podría probar siguiente el ejemplo de primero de la ESO y plantear estas cuestiones de manera individual o escrita de manera más privada. Es posible que muchos alumnos muestren timidez o vergüenza al tratar estos temas personales, lo importante es que trabajen con el concepto, no es necesario que el alumnado lo pase mal al compartir sus pensamientos con los demás.

Una segunda escena podría ser los fragmentos del segundo y tercer capítulo de *Tokyo Ghoul*. En ella se observa como el protagonista tras sufrir un accidente empieza a dejar de entender como funciona su cuerpo y empieza a sentir apetito por cosas distintas. Su vida a cambiado y no puede llevar la vida normal que hasta el momento había llevado. En este fragmento de visualización se observa como el joven acaba encontrando gente con su mismo problema y con la cual es capaz de sentirse integrado. Aquí se observa como es protagonista es capaz de hablar de su problema al verse rodeado de individuos que le entienden y a quienes no ha de ocultarle su secreto.

Tras la visualización se podría tratar de dar lugar al debate a través de preguntas como:

¿Debió haber compartido su problema con su familia o amigos?

¿Os habéis sentido alguna vez como él protagonista y habéis encontrado a quien os entienda y os saque de ese malestar?

Aquí el alumnado podría iniciar un debate en tanto a la primera pregunta y remarcar los detalles de buscar ayuda cuando uno mismo no puede entenderse. Tratar el tema de la identidad ligado a la ayuda es importante, después de todo nos entendemos no solo a través de nosotros sino también a través de los que nos rodean. Esta podría ser una afirmación interesante para acabar la sesión e

integrar esta reflexión más profunda sobre la identidad y la búsqueda de ella. Al mismo tiempo invitamos al alumno a no permanecer solo y a buscar ayuda para escapar de ese estado de incomodidad en el que pueden verse inmersos al no entenderse bien a uno mismo.

La tercera sesión podría ir enfocada el propio conocimiento de uno mismo. En base a lo mostrado y debatido en clase, dedicar esta tercera sesión a que el alumnado se haga preguntas sobre sí mismo debería ser una manera adecuada de hacer suyo el conocimiento adquirido. Esta dinámica podría hacerse de manera colectiva presentando los casos de cada alumno o de manera individual a través de una ficha en caso de que el alumnado sea tímido, aunque es importante que los alumnos pierdan su miedo ya que así pueden verse identificados con sus compañeros al oír la puesta en común. En este caso podríamos lanzar preguntas tales como:

¿Qué te hace sentirte integrado con tus compañeros habituales?

¿Alguna vez te has sentido como los protagonistas de esas series?

¿Alguna vez has ocultado una faceta de ti por miedo al rechazo?

Se finalizará las sesiones con un ejercicio por escrito donde el alumno deba ser más creativo y reflexiona sobre una situación ficticia donde se les ponga en la piel de un individuo que de repente sufre una situación que cambia su vida por completo como ocurre con los protagonistas. A través de este ejercicio final podremos evaluar si los alumnos han entendido la importancia de saber quién somos en cada momento, así como buscar ayuda en los demás para completar el puzle de la identidad propia. También podremos observar si por ellos mismo llegan a la conclusión de que existen identidades colectivas e integradoras que pueden ayudar a definir facetas concretas de la persona. Por último, el docente podría dar por finalizada las sesiones aportando una reflexión dirigida a entender que la identidad se va construyendo y lentamente se van dejando atrás partes de nuestra identidad que ya no tienen sentido a lo largo que cambiamos. También aprender a distinguir que facetas de nuestra identidad son beneficiosas y cuales perjudiciales. Si queda tiempo o bien se pueden abrir un debate final

para observar la evolución del alumnado sobre el tema o mandar como ejercicio para casa una reflexión sobre como ha cambiado su vida y su identidad de su paso del colegio al instituto. ¿Qué facetas han dejado atrás? ¿Qué compañeros han ayudado a integrarse en esta nueva etapa de su vida? ¿Quién eran y quiénes son ahora?

Es importante plantear este tipo de ejercicios para que el alumno utilice los contenidos aprendidos y pueda sacar algún beneficio propio del tema presentado. Al visualizar ejemplo el alumno puede disponer de un ejemplo en el que apoyarse y tratar de reflexionar sobre sí mismo haciendo suyo el conocimiento presentado durante las sesiones. A través de este ejercicio o el desarrollado en la tercera sesión podremos evaluar si el alumno ha cambiado sus conocimientos respecto del concepto de identidad y si le ha sido de ayuda para conocerse más a fondo a sí mismo. Evaluaremos si han adquirido competencias tales como manifestar solidaridad e interés por resolver problemas y comprender conceptos tales como igualdad, discriminación y hacer mejor uso de sus relaciones sociales.

#### Nivel de tercero, cuarto de la Eso y Bachillerato

La dinámica a estos niveles puede ser algo más compleja y podrá valerse de ejemplos de series más maduras. Los debates serán uno de los ejercicios clave ya que lo que interesa es que los alumnos ofrezcan opiniones y argumentos que puedan enriquecer la información presentada en las clases. Es importante a este nivel que empecemos las sesiones introduciendo a los estudiantes en la importancia que tiene la filosofía a nivel emocional y en tanto a toma de decisiones. Para plantear la utilidad que tiene la filosofía en cuanto a toma de decisiones y reflexión personal es importante presentar un ejemplo de ello. Para ello disponemos de una serie propia de nuestro país que sirve de excelente ejemplo. Merlí es una serie de bajo presupuesto en comparación a series de éxito mundial como Black Mirror o House, pero es de las pocas que tiene la filosofía como elemento principal. Merlí no dista de ser una serie de instituto de



prioriza la relación entre profesores y alumno. Trata temas familiares, de relaciones adolescentes y problemática de drogas. No obstante, la incorporación de un nuevo profesor de filosofía que enseña la filosofía tal y como debe ser, esto es, haciendo que los alumnos reflexionen y planteen dudas en las clases de filosofía, supone un cambio brusco para los distintos alumnos. Los distintos alumnos aportan diferentes problemáticas ya sea; alumnos demasiado controlados por sus padres, alumnos que buscan su identidad y se dejan influenciar por malas prácticas o conflictos económicos que obligan a los jóvenes a elegir entre estudios y trabajo. Es interesante ver como cada episodio va dirigido a un filósofo y como los conocimientos de cada uno ayudan a los alumnos a enfrentarse a sus problemas. El profesor se presenta como un ejemplo de confianza para el alumno que ante todo no intenta inculcar unas ideas a sus alumnos, sino que los invita a pensar sobre las cosas por ellos mismos y a tomar decisiones por ellos mismos. El profesor de filosofía es presentado como una figura que aporta conocimiento que los alumnos pueden elegir o no introducir en sus vidas para mejorar sus condiciones a nivel emocional y social. Utilizar algunas escenas de Merlí puede hacer entender a los alumnos que la filosofía posee una importancia de peso para nuestras vidas en un aspecto más emocional y reflexivo. En una época donde la tecnología e información desbordan nuestras vidas es importante aprender que tipo de conocimiento e ideas debemos aceptar y cuales criticar o rechazar. La filosofía también puede ayudarse a convertirse en individuos con más criterio y con mayor capacidad de elección. En definitiva, la visualización inicial de esta serie puede ayudar a los alumnos a entender los beneficios de la filosofía y del conocimiento abstracto. Es posible que este punto sea de gran importancia para que los alumnos encuentren alguna motivación para enfrentarse a las sesiones con motivación e interés pues a estas edades ya no es tan fácil sacarlos de los distintos intereses que han ido construyendo a lo largo de sus vidas. Hay que tener en cuenta que los alumnos prefieren gastar su tiempo en aprender a utilizar aplicaciones para sus móviles y a navegar por distintas redes sociales antes que pensar en conceptos abstractos como la libertad o el ser de las cosas. Por ello una aproximación a estos conceptos mediante la serie de Merlí podría ser un acierto.

### Primero de bachillerato

Para introducir al alumnado en este tema y cualquier otro podríamos utilizar como se ha mencionado anteriormente alguno de las escenas de la serie de Merlí para que vieran los beneficios emocionales de un modo de pensamiento filosófico. Tuve la oportunidad de utilizar esta dinámica durante las prácticas y planteé ver la evolución de los alumnos respecto a una pregunta inicial que repetiría en las últimas sesiones. ¿Te consideras creyente, ateo o agnóstico? Para la mayoría la respuesta suele ser bastante fácil de responder puesto que la mayoría no sabe lo que significa el concepto “agnóstico” y porque la mayoría de los jóvenes creyentes son aquellos en cuya familia el peso religioso es elevado. Pero la gran mayoría como yo suponía se consideraban ateos. Es importante destacar que la dinámica de series que se presenta en este proyecto no es cerrada ni debe seguir siempre un mismo esquema. Es importante que se respeten los tres momentos para que los alumnos adquieran los conceptos, pero podremos variar la manera de evaluar su aprendizaje en base al tema que trabajaremos. En este caso quería ver como cambiarían su respuesta y si podían argumentarme con más detalle su respuesta.

La primera sesión podría plantearse tras la presentación de Merlí, no es del todo necesario una visualización pues creo que es suficiente con explicarle la idea principal de dicha serie para aportarles ese interés. Es necesario presentarles conceptos como Dogma, fe y razón para que los alumnos se empiecen a familiarizar con los conceptos. En mi caso utilicé un ejercicio en particular para que hicieran suyo el concepto de dogma que consistía en que los alumnos eligieran una afirmación como por ejemplo “Hacer ejercicio es beneficioso” y a continuación elaborar varios argumentos para convencer a sus compañeros de porque creer en dicha afirmación. De este modo comprendieron con facilidad la dura labor que el cristianismo llevó a cabo durante el periodo dogmático para unificar las distintas visiones que había de esta. Algún alumno me sorprendió con afirmaciones de ciencia ficción, pero con argumentos bien contruidos lo cual, si cabe, se podría considerar una analogía con los argumentos de la fe.

Esta primera sesión siempre debe ir enfocada a introducir al alumno en los conocimientos que vamos a trabajar en las sesiones siguientes. En el caso del temario de primero de bachillerato dividiríamos la dinámica en tres sesiones siguiendo el modelo de ESO, pero con sesiones posteriores para trabajar con más información puesto que hablar de este periodo es algo más extenso que introducir a los alumnos en conceptos tales como la amistad o la identidad. Por ello el uso de esta dinámica serviría como paso introductorio para posteriormente explicar de manera concreta la filosofía medieval y los distintos momentos de esta.

En una segunda sesión introduciríamos a los alumnos en el tema de los distintos tipos de conocimiento valiéndonos de ejemplos. Aquí es donde el uso de las series aparece como una herramienta de gran importancia para que los alumnos comprendan la diferencia entre ambos tipos de conocimiento. El ejemplo típico que suelen utilizar y que mi tutora de prácticas me planteó fue que dedicara una sesión a la visualización de “El nombre de la rosa” un clásico donde se muestra la distinción entre fe y razón. Yo no obstante quería mostrar el potencial de las series actuales por lo que arriesgué con la visualización de distintos fragmentos de la serie *Sherlock*. Esta serie muestra el uso del pensamiento deductivo a la perfección pasando siempre en la mayoría de sus capítulos por la creencia de que se ha cometido un asesinato, aunque no haya evidencia alguna que lo demuestre. Cualquiera de los capítulos podría ser un ejemplo estupendo pues la manera en que se presenta cada uno de ellos es actualizado y sigue un mismo esquema: Primero la creencia ciega de que ha ocurrido algo que no podemos demostrar y lentamente ir construyendo una serie de argumento desde los cuales empezar a realizar afirmaciones dirigidas hacia la verdad. El personaje de Sherlock Holmes (Jacoby, 2009) es un detective de finales del siglo XIX que vivía aventuras atrapando criminales y descubriendo los complicados puzles que estos suponían. Podría ser un personaje desfasado ya carecería de un punto de vista actualizado con el cual los alumnos podrían identificarse. Es por ello por lo que la serie *Sherlock* que nos presenta al mismo personaje, pero en la actualidad nos puede ser de gran ayuda para que los alumnos atiendan más al modo en que se trata el conocimiento. Es indispensable contar con el lenguaje actualizado

de las series para que los alumnos reconozcan ítems de su vida diaria y puedan observar en estos ejemplos algo de realidad.

Una vez visualizada dichos fragmentos seleccionados podríamos introducir a los alumnos en debates partiendo en primer lugar de si la visualización les a planteado alguna pregunta e invitando a sus compañeros a responderla. En caso de que no suceda así podemos introducir preguntas tales como:

¿En qué consiste el conocimiento deductivo?

¿La fe es la base desde la cual se empieza a construir un pensamiento racional?

¿La razón anula por completo el pensamiento en creencias?

O incluso podemos plantear distintos tipos de afirmaciones para que los alumnos respondan si consideran que son conocimiento a los que accedemos mediante la fe o la razón. Existe gran cantidad de posibilidades para que los alumnos trabajen con estos conceptos, lo importante es enfocar esta segunda sesión a que los alumnos entiendan los contenidos visualizados y focalizar las ideas principales ejemplificadas en los fragmentos visualizados.

La tercera sesión iría dirigida a que los alumnos trabajen con los contenidos presentados en clase de manera más profunda. Ésta dinámica puede realizarse de manera individual o colectiva. Es recomendable que los alumnos realicen esta actividad en grupos ya que de esta manera se invita al dialogo y a la puesta en común del tema planteado. Como se ha planteado anteriormente el aprendizaje en grupos dispone de una serie de ventajas como la reflexión conjunta, el diálogo y aprendizaje en grupo. A través de actividades en grupo alumnos más aventajados podrán suscitar las dudas de los compañeros que menos hayan entendido los contenidos a la vez que esos propios alumnos practican el uso de los propios contenidos.

“Imagina una que posee una creencia que no puedes demostrar ¿Qué tipo de argumentos utilizarías para justificarla?” Aquí podríamos plantear temas como la existencia de vida en otros planetas o la vida tras la muerte.

“¿Es Watson un hombre de fe o de razón? Partiendo de la base de que, aunque él no es capaz de ver las evidencias que ve su compañero empieza a creer ciegamente en que existe un porque para las cosas que no se puede ver a simple vista”

Esto son algunos de los ejemplos que se podrían utilizar para que los alumnos cumplan con los objetivos de esta tercera sesión. A través de ejercicios como los presentados el alumno deberá profundizar más en el tema a nivel personal y reflexionar sobre los conceptos como pensamiento racional o como defender una determinada afirmación de manera adecuada y fundamentada. Es importante esta parte ya que los alumnos harán suyos los contenidos al tener que utilizarlos pues la idea de estos ejercicios es que el alumno ya necesita entender los contenidos presentados para poder dar una respuesta a los ejercicios. Como en la segunda sesión ya se habrán trabajados dichos conceptos a través de las series los alumnos podrán enfrentarse a preguntas de contenido específico apoyándose en ejemplos visualizados en la sesión anterior. Debemos en este punto hacer que el alumno sea algo creativo y pueda buscar respuestas originales para enfrentarse a las cuestiones planteadas. Es importante que ellos mismos construyan sus respuestas para que puedan identificarlas en el futuro y puedan formar parte de su fondo intelectual a la hora de la evaluación.

A este nivel los temas son más complejos por ello debemos plantearnos esta dinámica como introductoria en cada tema ya que por sí sola no podría tocar todos los autores y concepto del tema. A través de esta dinámica, por ejemplo, introduciríamos a los alumnos en los tipos de pensamiento que existían en la época medieval, en el pensamiento dogmático y en la necesidad de justificar las afirmaciones con argumentos sólidos y bien argumentados. A continuación, podríamos plantear el tema de manera más amena puesto de manera magistral partiendo de la base de que los alumnos ya han tenido un contacto con el tema. Explicar autores como San Agustín será más sencillo para los alumnos en tanto a que ya entienden la diferencia entre fe y razón, a su vez comprenderán la necesidad de construir argumentos desde los que levantar complicadas afirmaciones tales como la existencia de Dios. Del mismo modo, hablar del pensamiento de la Escolástica o Santo Tomás será mucho más intuitivo puesto

que ya se habrá tratado en clases temas como la justificación o el pensamiento racional.

Para evaluar si los alumnos han adquirido los conocimientos trabajados durante la propia dinámica podremos valernos del resto de las sesiones pues si les ha sido de utilidad para entender el tema podrán participar apoyándose en ejemplos visualizados a la vez que se pondrá de manifiesto sin entienden los conceptos con los que se estarán trabajando. A estos niveles es importante que los alumnos adquieran los conocimientos propuesto en cada tema por ello nos valdremos de un examen del tema para ver si han conseguido hacer suyos los contenidos de la asignatura y si les ha sido de utilidad la dinámica para argumentar de manera adecuada e identificar los contenidos básicos para entender el resto del tema presentado. La dinámica en este caso irá dirigida a solventar competencias tales como: Asimilación de los contenidos, identificación y utilización de los conceptos del tema y capacidad argumentativa. También podremos desarrollar un interés por el temario a la par que se incita a la reflexión individual y a la crítica.

Cuarto ejemplo “Marx”

Segundo de Bachillerato

Es importante a este nivel entender la importancia de que los alumnos deben hacerse con los contenidos de cada tema de la mejor manera posible puesto que serán evaluados durante la selectividad. Por ello a este nivel la propuesta de las series deberá ir enfocada a facilitar la adquisición de conceptos complejos e irá acompañada de explicaciones magistrales mediante las cuales el profesor pueda transmitir todos los contenidos del tema. En este caso también pude llevar a cabo esta dinámica y debo decir que dio muy buenos resultado a la hora de la evaluación con un examen de canon de selectividad.

El alumnado presenta dificultades para entender contenidos tales como el trabajo en la filosofía de Marx, el concepto de alienación y comprender el materialismo histórico. Por ello la dinámica de las series podría sernos de gran

utilidad para que el alumno profundice en tales contenidos de importancia para entender la filosofía materialista propuesta por el filósofo Karl Marx.

Durante la primera sesión de esta dinámica es necesario hacer una breve introducción donde el alumno pueda tener un breve acercamiento a este nuevo tipo de filosofía materialista. Hasta el momento el temario va más enfocado a una filosofía más metafísica por lo que el alumnado debe entender en primer lugar que las propuestas que explicaremos pertenecen a un nuevo tipo de filosofía que implica al hombre de carne y hueso y que implica que todo es actividad y trabajo, y que es este el motor del cambio para la sociedad y para la historia. Introduciendo el concepto de hombre en Marx y su relación con el trabajo el alumno podrá relacionar dicho contenido con su presente al introducir la actividad como indispensable para la realización del hombre. Es importante que el alumno haya tenido un contacto teórico para abordar temas como el trabajo, la alienación, etc.

Durante la segunda sesión introduciríamos las visualizaciones de una serie de fragmento para que los alumnos tengan ejemplos de los contenidos explicados durante la sesión anterior y que nos sean de utilidad para introducirlos en conceptos complejos como la alienación o el materialismo histórico. Para ello la serie *Black Mirror* puede sernos de gran utilidad pues plantean en episodios como “15 millones de méritos” donde se nos presenta una realidad donde el hombre tiene como objetivo realizar trabajos diarios con el fin de acceder a un programa de televisión donde mostrar sus actitudes y salir de una vida de esclavitud constante. Este episodio puede servirnos de gran ayuda ya que presenta a los protagonistas en su día a día yendo a una sala donde pedalean durante horas sin saber nada más que el beneficio que reciben por ello. No saben el motivo de su actividad ni conocen alternativa alguna. Simplemente pedalean a diario para conseguir unos créditos que le ayuden a subsistir y que le consiga algún día un paso a ese espectáculo donde mostrar sus habilidades para dejar de pedalear. Este episodio presenta una sociedad alienada llevada al extremo que puede extrapolarse fácilmente a la realidad actual. No es necesario realizar una visualización de más de quince minutos ya que en poco tiempo te presentan este tipo de sociedad. Y los distintos entramados que la protegen de elementos

que no sigan las reglas del juego (Martínez, 2012) (El protagonista cansado de ver como el programa al que todos aspiran convierte a las personas en productos de consumo visual se esfuerza por llegar a dicho concurso para amenazar su vida con un vidrio si no dejaban de jugar con ellos, a esto, uno de los jueces aplaude su temeridad y acaba convirtiendo ese hecho en un espectáculo para todos donde el propio protagonista se siente cómodo y acaba ocupando unos minutos en las pantallas de toda la sociedad como una figura de crítica moderada) Este parte del capítulo es de gran ayuda para que los alumnos observen los mecanismos propios de la superestructura de una sociedad.

Tras la visualización de este fragmento se puede dar lugar al debate partiendo de las similitudes entre la sociedad presentada y nuestra sociedad actual donde el hombre vive alienado de la propia actividad de su trabajo con la aspiración de prosperar y salir de esa vida de trabajo constata. Podemos plantear que tipos de mecanismos tiene la propia sociedad para que se mantenga, etc. A través de preguntas como las planteadas introduciremos al alumnado en el concepto de trabajo, de alienación y de superestructura lo cual nos servirá de gran ayuda para profundizar en dichos conceptos. Es importante que los alumnos puedan trabajar a nivel individual el contenido visualizado durante la sesión por ello enviar un ejercicio para que reflexionen en casa puede ser de gran ayuda para que los alumnos trabajen con los conceptos y los integren en su vocabulario.

El ejercicio que planteo y que puede ser un ejemplo es el siguiente: ¿Existe algún tipo de actividad que realicen de manera diaria o semanal y que haya perdido el sentido? Los alumnos respondieron realmente bien a dicha actividad planteando como sienten tedio frente a gran cantidad de actividades que se han convertido más en una obligación que en una actividad que les aporta algo. Este fue un buen paso pues el principal problema de una actividad alienada es la sensación de obligación y de pérdida de sentido que esta genera a lo largo del tiempo. No fue necesario para mí volver a explicar el concepto de alienación durante las sesiones ya que la mayoría parecía entender en base al trabajo que habían realizado y a la reflexión sobre sí mismos a las que habían llegado a través de la actividad propuesta.



La tercera sesión la planteo dirigida al uso práctico. Entendidos conceptos como alienación y trabajo, era necesario que los alumnos entendieran el complejo esquema del materialismo histórico por ello planteo un trabajo por grupos que hiciera que los alumnos entendieran cada uno de los elementos del esquema de sociedad en Marx. Por ello les planteo el ejercicio de imaginar un nuevo tipo de descubrimiento ya sea una fuente de energía o elemento que desafíe las leyes de la física para que imaginaran como cambiaría la sociedad y que tipo de nueva sociedad tendríamos. Durante la actividad planteo preguntas que debían responder tales como:

¿Cómo se dividiría esa nueva sociedad?

¿Qué tipo de ítems se crearían para explotar dicho recurso?

¿Qué herramientas actuales quedarían obsoletas?

¿Qué leyes nacerían como respuesta?

¿Qué creencias?

A través de este ejercicio los estudiantes deben reflexionar sobre el impacto que tienen tanto los recursos como el control sobre ellos, en una sociedad y como esta nace como respuesta a dicho impacto. Este tipo de ejercicio invita al alumno a ser creativo y a reflexionar sobre los contenidos visualizados durante la sesión anterior, así como los debates nacidos de esta.

Durante la puesta en práctica de esta actividad observé que la mayoría participan con gran motivación al plantearles temas extraños que los hagan imaginar como sería un futuro influenciado por este tipo de hechos tan concretos. Su reflexión sobre el funcionamiento de la sociedad y como infraestructura económica y superestructura poseen una relación dialéctica surgió en sus propuestas de manera natural. Al momento de explicarles el esquema de la sociedad de Marx y explicar cada uno de los elementos el alumnado utilizaba los ejemplos de sus propuestas para entender de manera más concreta cada uno de los contenidos. Del mismo modo que se apoyaban en el fragmento visualizado para construir sus argumentos y concretar sus intervenciones.

Tras acabar estas tres sesiones para introducir a los alumnos en los conceptos más importante de Marx podemos continuar con el resto de contenido que podrían aparecer frente a ellos como contenido más sencillo en base al fondo aportado de las sesiones de la dinámica de series. Evaluáramos la eficacia de la dinámica durante las sesiones posteriores en tanto a sus intervenciones y finalmente en el examen de canon de selectividad. En mi caso pude ver como los conceptos que consideré más importante en Marx estaban más que asimilados y que la serie visualizada les había ayudado a prestar más atención al tema e incluso les instó a buscar información adicional por cuenta propia.

## Conclusiones

Existe un gran abanico de posibilidades para la utilización de esta propuesta pedagógica ya que el gran número de series que tratan temas de contenido filosófico abundan en la actualidad. Valiéndonos de su lenguaje que se actualiza constantemente en base a la intención de entretener al público podremos conectar a los alumnos con los distintos contenidos de la asignatura de filosofía. Gracias a la visualización de las series el alumno no solo podría sentirse más cercano a los contenidos de la asignatura, sino que dispondrá de ejemplo para fundamentar sus argumentaciones e iniciarlos a debatir en tanto a los elementos visualizados, lo cual podría llevarlos a reflexionar sobre los contenidos de manera colectiva y crítica.

Se han presentado cuatro temas a distintos niveles para presentar de que manera podría utilizarse esta propuesta en base al curso y al tema. Pero el mismo esquema podría aplicarse a muchos otros temas, por ejemplo, podríamos utilizar la serie de *West World* para tratar el mito de la caverna y la ilusión que tienen sus habitantes de habitar en un mundo real. Cabe destacar que no se está planteando este proyecto como una herramienta perfecta para la adquisición de conocimiento por parte del alumnado, pero podría ser de gran ayuda para abordar distintos temas de la asignatura que se presten a este tipo de dinámicas. Es importante, además, entender que este proyecto de utilización de series tiene

como objetivo acercar al alumno a conceptos clave de determinados temas ya que su utilización por sí sola puede ser insuficiente a nivel de bachillerato donde el contenido de cada tema es mayor y por ello se hace necesario una explicación posterior de contenidos y autores. A lo largo de la última década los profesores de filosofía han utilizado distintas películas para hacer más accesible los contenidos de la asignatura de filosofía, pero la mayoría de los ejemplos están desfasados y utilizan un lenguaje anticuado que el alumno no puede entender. En muchas ocasiones el profesor utiliza ejemplos de películas como Matrix o El nombre de la rosa para ejemplificar, pero estos filmes ya no están al alcance de los jóvenes de nuestros días ya que les queda como ejemplos lejanos y obsoletos. El proyecto presentado implica un trabajo por parte del profesor de actualizarse constantemente para poder disponer de buen material que le ayude primero, a entender la generación a la que se dirige y segundo, hacer que el alumnado conecte con contenido complejos a través de ejemplos que ellos puedan identificar.

Es importante remarcar la importancia del alumnado en este tipo de dinámicas. La visualización de las series como elemento de acercamiento a los contenidos de cada tema solo funcionaría si va acompañado de debates sobre lo visualizado y de ejercicios o actividades que impliquen que el alumno utilice los contenidos visualizados. El alumnado debe tratar de acercarse por sí mismo a los contenidos utilizando su imaginación y tratando de utilizar los mismos contenidos planteados a través de las series o fragmentos visualizados. Las series actúan como ejemplos para que los alumnos entiendan los conceptos mediante ejemplos que luego puedan utilizar en sus argumentaciones. Se busca también que mediante los ejercicios planteados y los debates los alumnos se ayuden entre ellos, a través de sus intervenciones. En muchas ocasiones el lenguaje de los profesores no es suficiente para que los alumnos entiendan los contenidos y los alumnos suelen tener una capacidad de adaptar los contenidos a un lenguaje más sencillo con lo cual los alumnos que tengan más dificultades podrán tener mejor sustento para entender lo trabajado en clase. Mediante los ejercicios donde planteamos preguntas relacionadas con el tema visualizado el alumno reflexionará sobre los conceptos presentados y al utilizarlos, dichos conceptos pasarán a formar parte

de su abanico de recursos pues al utilizar los conceptos los hacemos nuestros de alguna manera.

Es importante remarcar que esta dinámica supone una serie de riesgos. En primer lugar y el que me he planteado a lo largo de la redacción es que quizá nos encontremos con alumnos que no se sienten para nada atraídos por las series. En todo caso los fragmentos visualizados no dejarán de ser recursos actualizados que utilicen un lenguaje que reconozcan y en los cuales podrán apoyarse. Es importante entender que, aunque las series no gusten a algunos siempre se harán los contenidos más accesibles que un libro que exigirá mucho más tiempo y que el alumno está familiarizado con la lectura filosófica. No obstante, los libros siempre serán un recurso para ampliar los contenidos para aquellos alumnos que quieran profundizar en los contenidos de cada tema.

Es un hecho que la filosofía se presenta en la actualidad como un elemento demasiado complejo y que reclama demasiado tiempo para ser comprendida. A través de las series los alumnos pueden enfrentarse a los contenidos de la filosofía de manera más rápida y amena. La intención de esta propuesta es introducirlos en los contenidos y tratar de generar inquietudes para que los alumnos continúen con su investigación por cuenta propia. Haciendo que los alumnos vean en productos actuales como son las series, contenidos filosóficos podemos presentar la asignatura como algo más actual e interesante.

## Justificación y valoración personal

Elegí este tema durante mi periodo de prácticas en institutos. El motivo que me llevó a plantearme el uso de las series era la dificultad que pude observar en los profesores a la hora de conectar con los alumnos. Uno de los problemas que más preocupa hoy día a la enseñanza es si la enseñanza está quedando obsoleta puesto que cada vez menos alumnos se sienten atraídos por los

contenidos que se presentan en las distintas asignaturas. Durante el Máster de profesorado aprendí que el profesor debe hacer el ejercicio constante de ir actualizando no solo los contenidos sino las distintas dinámicas con las que los trabajará. La propuesta presentada implica que el profesor realice una búsqueda constante de nuevo material para hacer más accesible los contenidos de los temas a tratar. Gracias al carácter actualizado que presentan las series y del momento de éxito que estas están viviendo en nuestros días la gran cantidad de posibilidades para contar con buenos ejemplos que el alumnado pueda identificar son numerosos. Me planteé que las series de televisión eran un mejor recurso para introducir a los alumnos en los contenidos de la asignatura. Durante las prácticas además pude observar como los ejemplos que utilizaba, basados en series actuales, eran rápidamente captados por la gran mayoría de alumnos lo que me hizo pensar que efectivamente debíamos comunicar los contenidos utilizando un lenguaje y unos recursos que crearan interés en su día a día. Las series, además se presentan como un elemento fácil de seguir para tratar temas de gran complejidad. En base a lo pactado con mi tutor de este proyecto me propuse poner en práctica esta dinámica y la verdad es que me dio muy buen resultado. Los alumnos seguían mis clases identificando los conceptos en base a los vistos y posteriormente comentados durante las visualizaciones. Esto me llevó a pensar que las series tenían gran potencial para hacer sencillos los conceptos más complejos, pero consideré que faltaba un elemento más para que los alumnos no solo rasgaran la superficie. Por ello me planteé introducirles ejercicios que utilizaran el lenguaje actual de las series, esto es, plantearles posibilidades y futuribles, para que ellos reflexionaran sobre los contenidos y trataran de responder por cuenta propia las cuestiones presentadas. Los alumnos parecen trabajar mejor cuando les introduces en cuestiones referentes a como series las cosas si hubieran acontecidos determinados hechos o si tratamos de ponerles en el rol de otros individuos. Suelen tener un componente imaginativo bastante desarrollado que les ayuda a reflexionar y proponer alternativas a la mayoría de las cuestiones planteadas. Pude observar como algunos alumnos para realizar los ejercicios buscaron por cuenta propia más información sobre los fragmentos visualizados, sobre el tema planteado con el

fin de poder dar con una respuesta suya y original. Este resultado supuso que la no tuviera que perder demasiado tiempo en reexplicar los conceptos de otras sesiones puesto que la gran mayoría al haber trabajado en los ejercicios los conceptos los habían entendido y no memorizado lo cual fue un gran recurso con el que dispusieron durante las sesiones. De alguna manera, contar con ejemplo actualizados como son las series y la utilización de ejercicios donde el alumno debe imaginar posibilidades, fue de gran ayuda para que el alumnado entendiera conceptos abstractos complejos y los hiciera más participativos y reflexivos lo cual considero que es uno de los objetivos que la asignatura de filosofía debe suponer para los estudiantes. Algunos de ellos incluso afirmaron encontrar la asignatura más interesante al haberse topado con referentes más actuales. Sin lugar a duda la filosofía necesita de estos componentes actualizados para aparecer como una asignatura de mayor interés y para llevar al alumnado a preguntarse más sobre su mundo.

## Bibliografía

- Aranda, S. N. (2011). *Manual de Filosofía de la pequeña pantalla*. Berenice.
- Argentina, L. M. (2002). Televisión, filosofía y escuela. *Comunicar, Revista científica de comunicación y Educación*, 71-75.
- Cabrera, J. (1999). *Cine: 100 años de Filosofía*. Barcelona: Gesida editorial.
- Chaplin, T. (2010). La filosofía en televisión: ¿Un sueño imposible? *MACBA*, 1-11.
- Cruces, A. J. (2009). *Los Simpson y la filosofía*. Barcelona: Eikasía.
- Fernández, I. R. (2014). El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares. Madrid.
- Ferrín, A. G. (2013). Manual de Filosofía en la pequeña pantalla. Las claves del pensamiento filosófico en la cultura de masas. *Revista de letras y ficción audiovisual núm. 3*, 283-286.
- Jacoby, W. I. (2009). *La filosofía de House, Todos mienten*. Mexico : Selector.
- Martínez, J. B. (2012). El imaginario social del control mediático y tecnológico: La distópica Black Mirror. *IV Congreso Internacional Latina de comunicación Social* (págs. 1-22). Universidad La Laguna.
- Martin, A. T. (2017). Westworld, almas de metal (1973). *Interfaces Imaginadas*. Universidad de Salamanca, Salamanca.
- Martínez, J. (2017). *Black Mirror porvenir y tecnología*. Barcelona: UOC.
- Mojica, F. J. (2006). Concepto y aplicación de la prospectiva estratégica. *Med 14(1)*, 122-131.
- Sonna, V. (2017). *Filosofía y cultura popular, Cine, series, música y literatura desde las Humanidades*. Buenos Aires: Editoria de la Facultad de Filosofía y letras de la universidad de Buenos Aires.
- Tornero, J. M. (2005). El futuro de la sociedad digital y los nuevos valores de la educación en medios. *La televisión que queremos. Hacia una TV de calidad*. Huelva.

Anexos

Anexo 1

Nombre:

Apellidos:

Curso:

Tripulación:

---

1. ¿Qué ha significado para ti El viaje?

Porqué:

2. ¿Te has divertido con alguien con quien normalmente no participas?

Porqué:

3. ¿Consideras qué te lo has pasado mejor al hacerlo con más gente?

Porqué:

4. ¿Cómo continuarías la historia?