

JOSE REINEL RUIZ CHAVERRA
DIDACTICA II
INSTITUTO DE FILOSOFÍA
DICIEMBRE 5 DE 2007
U de A

EL DISEÑO GRAFICO DIGITAL: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA

En principio, es necesario dejar un poco claro en que consiste el DGD (diseño grafico digital), puesto que puede ser una novedad o al menos un discurso no muy manejado o conocido por la mayoría de los pedagogos y menos de quienes se interesan por la filosofía, quizás sea la primera persona que hable del DGD con el deseo de usarlo como instrumento didáctico, no siendo un motivo por el cual jactarme, sino antes bien, una demanda de mayor responsabilidad y cuidado a la hora de hacer afirmaciones radicales o presentar posiciones personales.

Una vez dado por sentado y estando a groso modo claro que es y en qué consiste el DGD, me detendré un poco en algunos detalles con respecto al como podría concebirse la enseñanza de la filosofía pensando especialmente en los estudiantes de bachillerato, es decir, en cuanto a la pregunta si se enseña a filosofar, historia de la filosofía, filosofías, la filosofía o a pensar, es pertinente fijar un punto de partida acerca de lo que se entiende por el impartir clases de filosofía a los estudiantes del bachillerato, teniendo en cuenta muchos tópicos como lo son su capacidad intelectual, su interés por la filosofía, etc.

Por ultimo, y siendo la parte mas importante será el intento de empalme entre didáctica y DGD, básicamente se dará respuesta al interrogante ¿Cómo es posible que el DGD sea concebido como una propuesta didáctica para la enseñanza de la filosofía?, ¿Qué posee el DGD que pueda usársele como estrategia didáctica para la enseñanza de la filosofía?...

¿Qué es el diseño grafico digital?

Es un mecanismo o un constructo a idear y proyectar mensajes visuales, donde se contemplan diversas necesidades dependiendo del medio en el que se emplea y por supuesto de los sujetos que lo componen, en consecuencia, se tienen en cuenta diversas situaciones de aplicación: estilísticas, informativas, identificatorias, vocativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de

producción, de innovación, etc. En este caso será de aplicación pedagógica y especialmente de corte didáctico para la enseñanza de la filosofía.

El DGD también se le suele conocer como "diseño de comunicación visual", donde la industria gráfica y los mensajes visuales se llevan todo el protagonismo en los distintos medios de comunicación haciendo posible la accesibilidad del ciudadano con el mensaje que se le quiere transmitir. En general es utilizado especialmente en el medio publicitario y con el fin de dar a conocer ciertos productos y servicios, de ahí que se pueda hablar con fines publicitarios, de identidad corporativa, de diseño Web, diseño multimedia entre muchos más usos.

Por lo general hay un consenso en considerar el DGD como una disciplina relativamente joven, los maestros y los propios diseñadores les cuesta ponerse de acuerdo en la mayoría de los temas básicos que le conciernen al diseño gráfico, apenas en los primeros años del siglo XXI surge proliferación de textos tratando los asuntos teóricos que le conciernen. Esto se debe en gran parte al desarrollo del ordenador y con ellos a los primeros sistemas de autoedición, luego, el ordenador personal también da un impulso importante en la innovación y perfeccionamiento de esta disciplina, donde la innovación tecnológica se lleva un protagonismo importante en el desarrollo de la misma.

A la hora de definirlo, hay muchas posiciones diferentes, una de las fuertes lo presenta como una disciplina autónoma, Alfredo Yantorno lo considera una forma de pensamiento, también lo definen como un servicio, en la medida que interviene en la planificación de artefactos, otros lo señalan como una prefiguración, en la medida que diseñar es "imaginar" como se comportarían las cosas antes de ser creadas, el diseñador antes de darle forma visible debe tenerla en su mente y visualizarla desde allí, sin embargo, una de las definiciones más completas podría ser más o menos así: es el proceso de programar, proyectar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales, que también puede tener elementos auditivos.

El diseño ha creado la concepción del objeto y con el hombre contemporáneo, se ha convertido en algo así como una especie de metamétodo que abarca casi todo el espectro humano, en la medida que suele regular los comportamientos humanos en función de las necesidades reconocidas como tales; ya se trate de necesidades de orientarse, vender, comprar, aprender, distinguir, informarse y cuantas más necesidades y comodidades suele experimentar el hombre contemporáneo. En este orden de ideas el diseño se mueve básicamente en dos perspectivas, la primera consistente en indicar e identificar productos, servicios, etc., con tendencia a guiar ciertos comportamientos sociales y como segundo está la de sugerir o

estimular otros, darlos a conocer, en realidad ambos se mueven dentro del contexto de la publicidad separándolos una franja muy delgada, en conclusión y en relación con el receptor su función estriba básicamente en organizar, informar y en persuadir. Para el logro y cometido del diseño se necesita de unos programas, según Wong: *“Hay seis tipos principales de programas gráficos: pintura, dibujo, maquetado de página, procesado de imágenes, manipulación de tipos y modelado tri-dimensional.”*¹ Aunque estos no sean todos los programas puesto que en el momento hay muchos más quizás todavía siguen siendo los mas importantes, no se describirá en que consiste cada uno puesto que no se trata de ahondar en ello o de especializar este texto en el diseño, solo se trata de señalar superficialmente lo más relevante para alcanzar alguna comprensión al respecto, no dejando pasar por alto resaltar que el diseño es esencialmente una disciplina grafica de ahí que se dificulte expresársele terminológicamente y más cuando se trata de hacerlo con personas que no conocen el tema.

El diseñador maneja un lenguaje visual, con el uso del cual pretende solucionar problemas prácticos, de ahí que un buen diseñador sea capaz de crear la mejor expresión visual con la cual muestre la “esencia” de algo, ya se trate de un mensaje o de un producto, donde se debe pretender la máxima objetividad y evitar la ambigüedad, en consecuencia el diseñador no debe alterar ninguno de los problemas sino que debe encontrarle soluciones apropiadas. El mismo autor antes mencionado señala cuatro elementos componentes del diseño, al respecto comenta:

*“En realidad, los elementos están muy relacionados entre si y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separados pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño. Se distinguen cuatro grupos de elementos: a) elementos conceptuales, b) elementos visuales, c) elementos de relación y d) elementos prácticos.”*²

He aquí parte de la complejidad que conforma una imagen o en general un diseño con el fin de decir algo o darlo a conocer; los elementos conceptuales obviamente no están materialmente visibles en el diseño, solo están ahí, existen de hecho, los elementos visuales son los que tienen extensión, ocupan un espacio con un largo, un ancho y una profundidad, tienen color, pueden tener además movimientos, efectos, animación, etc. Los elementos de relación son los que gobiernan la posición y la interrelación entre las diferentes formas o partes del diseño, pueden “leerse” señalando posición, dirección, espacio,

¹ Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Barcelona, Editorial Gustavo Gil, S.A. 2002, Pp. 16.

² *Ibíd.* Pp. 42.

gravedad, etc. Los elementos de prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño, están por encima del alcance de un libro y suelen manejar objetivos como: representación, significado y función. Todos estos “objetos” propios del diseño junto con otros más como lo son: el marco de referencia, el plano de la imagen, la forma y estructura, entre muchos otros son los que hacen del diseño un “constructo” serio, algo bien planeado que busca un fin concreto y no simplemente un supuesto estético o simplemente atractivo aunque los lleve implícitos solo hacen parte de la forma no del fondo.

La imagen es la que atrae toda la atención en el diseño, motivo por el cual se le debe estudiar con mucha detención; para ello existen unas variaciones y aplicaciones que la clasifican, le dan estilo, presentación y significación, estas son: forma, repetición, estructura, similitud, gradación, radiación, anomalía, contraste, concentración, textura, espacio, animación, etc. El diseño y con él la imagen suele ser habitualmente un producto *bimedia*, formado muy a menudo por “texto + imagen” o “discurso + imagen”; aunque bien se puede acompañar la imagen de sonido y texto los cuales fortalecerían toda la carga teórica de la imagen, esto para algunos montajes o diseños puede saturar mucho la presentación a menos que la imagen sea muy sencilla y que consista por decir algo en una imagen de un filósofo cualquiera con unos efectos y animaciones donde simule un discurso o dialogo, de igual modo es totalmente válida la aparición de la mera imagen, aunque en este caso debe ser muy significativa por si sola para estar sin ningún otro acompañante o elaboración de la misma, muchas veces “*una buena imagen vale mas que mil palabras*” (dicho popular), aunque algunos acompañantes suelen potenciar su significación siempre y cuando estén bien ubicados y diseñados. A continuación se puede observar reflejados algunos de los efectos positivos de una imagen bien estructurada:

“¿Qué a que clase de colegio me gustaría ir? (...) Ese colegio tendría computadores por todas partes y todas las materias estarían organizadas en distintos programas de computador. Y las materias de ciencias se podrían enseñar como ciencia-ficción... Mira como hacen de interesantes las cosas en las propagandas de televisión. Esas propagandas son excelentes, ¡y todo lo que presentan es un miserable jabón! (...) en las propagandas cogen cualquier cosa sin importancia, le ponen música y la adornan... y la hacen parecer fascinante. Mientras que aquí, en el colegio, cogen temas como la historia que en realidad son muy interesantes, y te los enseñan de tal manera que te parecen aburridos y monótonos.”³

³ Lipman, Matthew. *El descubrimiento de Harry. Novela de lógica formal*. Bogotá, Editora Beta, 2003. Pp. 44-45.

Quizás sea atrevido afirmar que la imagen o el DGD puedan competir con la televisión, lo que si es seguro es que los resultados pueden ser muy similares, debe tenerse en cuenta además que la mayor parte de los comerciales de la TV, son responsabilidad de los diseñadores. El contenido filosófico puede llevarse al mundo de la imagen y cargarlo de “atractivos” que lo hagan llamativo sin necesidad de perder su peso conceptual y significativo, para ello se necesita de un maestro que además de ser conocedor de la filosofía, también lo sea del DGD, alguien que tenga creatividad y pueda hacer un buen trabajo como resultado de la conjunción de estos dos saberes, no necesariamente el colegio debe estar inundado de ordenadores.

En el DGD la imagen es mucho más rica que en el grafismo y aunque en éste los didáctas de la imagen o los que han sostenido la idea de una imagen didáctica afirman sobre la posibilidad de aprender, retener, descubrir y actuar a través de las imágenes convincentes por medio de la esquematización y la presentación de conocimientos, con mayor razón los diseñadores pueden sostener que el tipo de “imagen” que además está cargada (como se ha señalado más arriba) de muchos otros elementos que la enriquecen, ¿Cómo se va a negar que este tipo de imagen es todavía más presta y tiene otros méritos para llamársele didáctica?, aunque queda el riesgo de hacer “mezclas” poco concordantes que hagan de la misma un objeto “oscuro” para el entendimiento, pero no se trata de ello, no existen diseñadores metafísicos o abstractos, antes bien, esa es la función del diseñador: lograr claridad con sus producciones, al menos en la parte gráfica. Esto sugiere entonces que el maestro de filosofía sea un diseñador para que le de coherencia a la imagen pero también un conocedor de la filosofía para que concuerde el producto bimedia: texto e imagen. La enciclopedia de la imagen didáctica en uno de sus apartados hace una afirmación bastante contundente con el alcance del uso de la imagen en la contemporaneidad en el medio escolar:

“...podríamos decir que el empleo de los nuevos medios, de las nuevas facilidades, de las nuevas técnicas de realización que ofrecen la imagen y la composición de imágenes en todos sus aspectos, es una forma nueva, tal vez la forma moderna, de la función de la enseñanza en la sociedad.”⁴ “...la imagen esquemática se construye siempre para servir a una finalidad de clarificación, de hacer transparente un fenómeno complejo u oculto, es decir, por una voluntad de explicitar, por un utilitarismo que tiene por objeto la transmisión de conocimientos. Estos son plasmados por el visualista en el soporte gráfico y, por medio del

⁴ Costa, Joan. Moles, Abraham. *Imagen didáctica*. Barcelona, Ediciones CEAC, S.A. 1992. Pp.29.

*método didáctico, y del autodidactismo como actitud participativa del receptor, son incorporados en su archivo mental”.*⁵

La gráfica didáctica, en consecuencia, es una acción abierta y generalizada, además de que posee un sentido pragmático obvio en la medida que se aplica a hacer inteligibles tanto las cosas corrientes de la vida como aquellas que por lo general resultan difíciles de entender a un representativo número de individuos, dado que se ocultan tras alguna opacidad dificultando hacer aprehensibles los fenómenos, datos, estructuras, magnitudes, metamorfosis, conceptos, y cuantas más circunstancias no sean tan evidentes o accesibles al conocimiento. En este orden de ideas tanto en la gráfica didáctica como en el DGD, se debe motivar una participación activa por parte del receptor, de modo que su interés le facilite la comprensión del contenido.

“El nuevo posicionamiento de la imagen frente a la palabra alcanza su máxima expresión con la nueva imagen digital, la imagen del ordenador, que según algunos replantea toda la problemática de la “representación”.⁶ (...) “Así, la saturación de la imagen no supone el olvido de la palabra, es más, puede dar lugar a su revalorización, tanto oral como escrita, y una campaña de afiches puede apoyarse incluso en la escritura y jugar sólo con la tradición tipográfica. La imagen no desplaza a la palabra en esta era de visualizaciones mediáticas, mas bien la enviste de otros valores...”⁷

Aunque se hace necesario señalar y resaltar el protagonismo que ha obtenido últimamente la imagen y en especial la digital gracias en gran medida al ordenador y a su rápido desarrollo y evolución, también se hace necesario señalar que a pesar de todo esto la palabra no dejará de ganar importancia, en este caso sólo encuentra un aliado para ganar significación y comprensión en la posibilidad de los casos concretos y/o específicos. A pesar de que se diga que fue primero la imagen que la palabra dado que el hombre cavernícola se sirvió de su “hogar” para gravar en él su memoria y la de sus antepasados, fue gracias a la palabra que consiguió darle forma y lograr la consecución, transmisión y difusión de una (su) cultura, en síntesis, tanto la palabra como la imagen le han servido de mucho al hombre en su devenir histórico; hoy en día son muchos los que aprovechan los beneficios que representa este gran equipo (palabra-imagen) y entre ellos se encuentran los diseñadores gráficos y aunque su ejercicio esta más inclinado al uso de la imagen hay sin embargo, detrás de ella todo un discurso que la sustenta, ya sea comercial, económico,

⁵ *Ibíd.* Pp. 41.

⁶ Arfuch, Leonor. Chávez, Norberto. Ledesma, María. *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos.* Buenos Aires, Paidós, 2003, Pp. 77.

⁷ *Ibíd.* Pp. 219.

pedagógico, político, ético, etc., en el caso del maestro de filosofía sería por su puesto filosófico, aunque sustentado desde la pedagogía.

Luego de deambular un poco por los senderos internos y vecinos del diseño gráfico y de tener claro a groso modo sus límites es hora entonces de entrar a hablar de lo que pueda entenderse por la enseñanza de la filosofía. Para ningún maestro de filosofía debe serle extraña la clásica disputa: ¿Qué se enseña en filosofía: *a filosofar, filosofías, la filosofía, historia de la filosofía, a pensar...*?, este interrogante cabe en todos los escenarios donde se pretenda enseñar la filosofía y dependiendo del público o el receptor al que se dirija supone que se emplearan estrategias diferentes con miras al logro del aprendizaje de la misma, aunque en principio y antes que nada deben hacerse unos interrogantes que van a estructurar todo el discurso tales como: ¿Qué es la filosofía o que se entiende por esta?, y ¿es posible según la definición y alcance que pueda ser enseñada?, y un tercer interrogante no sobraría preguntando más o menos: ¿a quienes se les puede enseñar, como y quines la pueden enseñar?, con respecto a esto último: al maestro de filosofía se le pueden formular muchas otras interrogantes que indaguen por su formación, su inclinación (filosófica, religiosa, política...), además del cuestionar si enseñar filosofía es un arte personal o si puede ser un ejercicio o práctica universalizable, común a todos los que pretendan enseñarla; son muchísimos los interrogantes que pueden hacerse en cuestión, sin embargo, más que hacer la pregunta, cobra valor el intento de respuesta, la cual se podría iniciar teniendo como referente que todo puede partir desde un discurso en el que:

“Se trata entonces de abordar, entre otros aspectos, la supuesta antinomia entre enseñar a filosofar y enseñar filosofía; por ahora digamos, que ningún profesor de filosofía puede iniciar a sus estudiantes en la reflexión filosófica sin informarle sobre los problemas, conceptos y términos propios de la filosofía occidental que se han ido construyendo a lo largo de la historia.”⁸

Con esta cita se comienza a resolver parcialmente la formación del maestro de filosofía en la medida que debe ser un conocedor de la misma, entenderla en su contexto, tanto en su momento como en su devenir histórico, es decir, por ejemplo si un maestro se propone enseñar a Kant debe saber leerlo en su época, conocer el motivo por el cual el filósofo dijo lo que dijo y cuales son sus referentes de “apoyo”, discursos que pretende aclarar o que problemas solucionar, criticar, debatir o sustentar, en este caso en específico debe reconocer cuando el filósofo hace alusión a Leibniz, a Newton, a Hume, a Aristóteles, etc., o a una teoría u otra, estas dos miradas al menos como las

⁸ Gómez, Mendoza Miguel Ángel. *Introducción a la didáctica de la filosofía*. Pereira, Editorial Papiro, 2003. Pp._____

más básicas puesto que se le pueden sumar otras como la apropiación o conocimiento de una rama de la filosofía con su lenguaje conceptual.

Retomando la idea que indaga sobre que se enseña en filosofía pensando especialmente el tipo de clase impartida en el bachillerato y teniendo en cuenta las variables más comunes: *a filosofar, filosofías, la filosofía, historia de la filosofía, a pensar*, desde una perspectiva muy personal considero que no se enseña ninguna pero se enseñan todas, se intenta ofrecer una *reflexión de carácter filosófico* donde todas estas opciones se hallan presentes con cierto tinte pero no es posible al menos no en el colegio decir que se ofrece alguna de ellas en todo el sentido de la palabra.

En el caso del filosofar que sería el logro máximo es una utopía pensar que un alumno del grado décimo o undécimo esté en capacidad de plantear su propia filosofía y sustentarla dentro de la rigurosidad que requiere defender y fundamentar un pensamiento filosófico; filosofías tampoco, puesto que por muy conocedor que sea el maestro nunca logrará que un estudiante se apropie de toda la carga conceptual y significativa de una filosofía, ni siquiera el mismo maestro durante toda su vida podría lograrlo si se añade además de que las filosofías suelen estar en desarrollo y transformación, cada generación le inyecta unos cambios que la modifican y la amplían, entonces, si al mismo maestro le cuesta asimilar una filosofía en especial, ¿Qué se dirá de un estudiante?; otra aseveración imposible de sostener es afirmar que en el colegio se enseñe la filosofía, esta como tal no existe, cualquier maestro que se aventure a decir que enseña la filosofía es por que no esta en su sentido común, o simplemente no es maestro de filosofía, la filosofía no es más que un nombre genérico bajo el cual se abarca muchas filosofías, unas similares entre si, otras no, siendo ilusorio pensar que se puede enseñar una filosofía lo sería aún más pensar que se puede enseñar la filosofía, a menos que se diga la filosofía de tal autor y sin embargo, aún así es imposible dentro del contexto del colegio, teniendo en cuenta que esto no se logra ni siquiera en la universidad.

Que se pueda enseñar la historia de la filosofía, si, y es necesaria puesto que le sirve al maestro y al alumno para ubicarse dentro del contexto general de la filosofía y del específico del tema a tratar, sin embargo, la historia como tal tampoco no es posible de enseñar, sólo son concebibles aproximaciones, parte de ella, ni siquiera Hegel en su historia de la filosofía logra “encasillar” y tratar toda la historia y es una ilusión pensar que en el colegio se logre enseñar siquiera la mitad del contenido temático de la historia de la filosofía de Hegel; por último, creer que se enseña a pensar es otra utopía partiendo de la idea de que no existe una “receta” en la que el maestro se garantice que el estudiante va a aprender a pensar y menos en tónica filosófica, pensar requiere una madurez intelectual y empírica que motiven al sujeto a construir y estructurar su pensamiento, el pensar no es un producto a corto plazo como si lo pueden ser

las opiniones y las ideas, en conclusión, si todas las anteriores posibilidades no se alcanzan a desarrollar como tal en la universidad teniendo en cuenta y suponiendo que el estudiante universitario estudia la filosofía por que le interesa o apasiona, la estudia por libre elección, que además suele contar con algún conocimiento filosófico puesto que la filosofía le apasiona se sobreentiende de ahí que ya al menos ha intentado aproximarse al mundo de la filosofía, de otro lado se podría decir que tiene mayor madurez y capacidad de análisis que un estudiante promedio de bachillerato, con todas estas supuestas ventajas del universitario sobre el colegial y ni siquiera así es difícil de concebir y sostener que éste estudiante logre alguna de las anteriores posibilidades o resultados del aprendizaje de la filosofía, escasamente lo logran algunos maestros de la universidad y todavía estos no se atreven no por miedo sino por prudencia a afirmar que tienen bajo su dominio alguno de estos saberes o capacidades, solo que hacen intentos en los que logran medianamente cierto manejo de estos luego de haber tenido una basta experiencia dentro del campo filosófico; como diría Aristóteles: la filosofía exige experiencia de vida, disposición con la que el joven aún no cuenta.

Seguramente hay muchos otros puntos de vista desde los cuales se pueda sostener que la enseñanza de la filosofía en el colegio y ni siquiera en la universidad es tan concreta y abarcadora, motivos más que suficientes para creer que solo se alcanza y se logra una reflexión de carácter filosófico, entendiendo por esta una aproximación al ejercicio del filosofar, intentos que no alcanzan a ser un pensamiento filosófico como tal puesto que todavía tienen ciertos rasgos que los distancian como lo pueden ser la argumentación, la sistematicidad, el método, la profundidad, la claridad, pero tampoco es un pensamiento genérico, por que se serlo así, se estaría sosteniendo que la enseñanza y/o "orientación" filosófica no tendrían importancia alguna, siendo esta una de las preocupaciones que acechan al maestro de bachillerato, si un estudiante no tiene un "antes" y un "después" luego de haber recibido clases de "filosofía" durante dos años como mínimo, ¿Dónde esta la efectividad, importancia, resultado o producto de dichas clases?, si la filosofía no ha logrado cambios significativos entre el estudiante que termina el grado noveno y el que termina el grado undécimo, su proceso educativo en esta materia ha sido un total fracaso, en cambio, si ha logrado construir reflexiones de carácter filosófico, como consecuencia de la orientación del maestro con respecto al menos de algunas de las diferentes filosofías, sus problemas, sus pretensiones, etc., tanto dentro del ámbito de la filosofía como de su vida, el maestro ha logrado un gran avance dentro de su desempeño profesional.

Ahora, necesariamente surge el gran interrogante: ¿Cómo logra un maestro que sus estudiantes estén en condiciones de construir reflexiones de carácter filosófico?, ¿puede lograr que todos sus estudiantes lo consigan?, seguramente es imposible conseguir un método infalible y aplicable para todos, una "regla"

que con su aplicación necesariamente conlleve a unos resultados específicos, pensar de este modo sería otra utopía además de que estaría acompañada de antemano del fracaso, dado que las generalidades solo son eso y aplicarlas como tales a los distintos municipios, ciudades, colegios, grados, estudiantes, los cuales no responden a un factor común: a las mismas necesidades, experiencias, capacidades, etc., no tendría un objetivo claro, un análisis que garantice el logro de resultados satisfactorios, de ahí que sea el maestro el que debe estar en capacidad de “leer” el contexto en el que se encuentra y de acuerdo a él crear unas estrategias convenientes de acuerdo a las particularidades de dicho espacio y los sujetos que pertenecen a él. Aunque intente demostrar que el maestro solo logra que sus estudiantes construyan reflexiones de carácter filosófico, este “solo” no es referente o sinónimo de poca cosa, de ninguna manera, es más, y aunque suene atrevido se puede afirmar que la gran mayoría de profesores no consiguen que sus estudiantes logren este “sólo”, lástima que muchos maestros “sólo” son capaces de “sembrar” apatía por la filosofía o al menos por la reflexión filosófica. Que un maestro logre este “sólo” seguramente puede sentirse satisfecho por su labor realizada y será uno de los que dejará huella para toda la vida del estudiante, además de que lo prepara para que se enfrente a la vida universitaria, será un estudiante que se diferenciará de todos los demás compañeros de la universidad que no contaron con dicha formación.

El hecho de afirmar que solo el maestro con su creatividad y trabajo estratégico puede lograr dicho objetivo, no significa la salida “fácil” al interrogante, antes bien es el más coherente que puede darse, en cuanto al segundo interrogante, es menester dejar claro que dicho objetivo solo se logra con la cooperación de ambas partes: maestro-alumno, ahora, que el maestro puede y debe conseguir la cooperación del alumno cuando éste no la presenta es su tarea y es quizás el primer reto al que se enfrenta, así el alumno se muestre todo en tiempo en una constante negativa, seguramente con el acompañamiento del maestro necesitará argumentos, fundamentos, bases a partir de los cuales mantener su posición de rechazo con la filosofía ejercicio que ya conlleva a reflexiones de carácter filosófico, esto en la extremidad de los casos, lo ideal es que el maestro desde el primer día de clase logre captar la atención e interés del estudiante, de ahí que el primer día que el maestro se acerca al estudiante puede tan positivo como tan negativo en el logro o fracaso de su quehacer docente. Quizás sea un poco iluso afirmar que el maestro de filosofía puede lograr que cualquier estudiante produzca pensamientos de carácter filosófico puesto que pueden haber algunos casos especiales que hagan la excepción como pueden ser las deficiencias físicas: alumnos sordos, deficiencias mentales, etc. Lo que si es seguro es que no cualquier “maestro de filosofía” lo consigue.

Otro de los interrogantes que necesariamente surge dentro de este contexto sería el siguiente: ¿Cómo puede el DGD serle útil al maestro para la formación de estudiantes capaces de crear pensamiento de carácter filosófico?, como se expuso al inicio, en el presente se vive un momento en el que el ordenador y todas sus utilidades han significado un adelanto o al menos un desarrollo importante para la sociedad en todos los sentidos: comunicación, información, educación, entretenimiento, investigación, producción, etc., gracias al ordenador la imagen tiene un desarrollo y una evolución quizás nunca lograda, se le pudo “cargar” de sonidos, animaciones, efectos, etc., siendo el DGD el mayor responsable de su trascendencia en especial dentro de los medios informativos y comerciales como la televisión, aquí logró posicionarse y ganar un lugar central, también en la Internet, en los avisos y vallas publicitarias, los mismos libros en sus portadas y gráficos internos suelen tener el producto o resultado de un diseñador.

Ahora, el maestro diseñador puede utilizar esta herramienta buscando los mismos efectos que ha logrado en el medio comercial e informativo, ya no con fines económicos sino pedagógicos y especialmente didácticos, por dar un ejemplo sencillo y teniendo en cuenta que para esto necesariamente debe contar con instrumentos tecnológicos como son el ordenador, indispensable para el ensamble y creación de un DGD, así mismo de un video beam o de una sala de computadores o cualquier otro medio con el que pueda hacer llegar su producción al estudiante y explicar su clase con relación a ello, es más, el maestro puede enviar vía Internet la preparación y presentación de la clase a los estudiantes que cuenten con un ordenador en su casa, es indiscutible que muchos, quizás la gran mayoría de los estudiantes aun no cuentan con una herramienta de estas en su hogar, sin embargo, su número en los últimos días ha ido disminuyendo considerablemente, lo que quiere decir que en un futuro no muy lejano un buen porcentaje de estudiantes tendrán un equipo de este tipo en su vivienda, en caso de no ser así, en las bibliotecas públicas suele haber Internet gratis y el estudiante podría desplazarse a ese lugar para hacer un primer acercamiento a la temática de la próxima clase⁹ y hacer un análisis antes de la clase comparando lo leído con lo presentado en el DGD preparado por el profesor para la exposición del tema correspondiente a clase, además de que puede ser un motivante para el estudiante luego de ver la presentación para ir a la fuente e intentar rastrear la fidelidad de las imágenes con el texto, tratar de identificar sus fidelidades como sus distanciamientos, etc. Esta situación, aunque sea un poco ambiciosa, no por ello deja de ser imposible que se de, al menos en un futuro cercano.

⁹ Es indiscutible comparar la predisposición que presentaría un estudiante para ir a la biblioteca a leer un texto con respecto a visitarla para ver e intentar analizar un DGD. Aunque lo mejor sería que el estudiante tuviera contacto previo a la clase con el diseño y con el texto

El maestro puede hacer uso de muchos programas de diseño, montaje y presentación, los cuales puede elegir y utilizar de acuerdo a su manejo, utilidad y tipo de presentación que pretenda hacer, algunos de ellos pueden ser: Adobe InDesign CS, Power Point, Power Producer Gold, Flash, Adobe ImageReady CS, Adobe Photoshop CS, Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Corel Graphics Suite, entre otros. A estos se le pueden sumar los programas o lenguajes de programación, los cuales no son muy relevantes para mencionarlos, en síntesis, esta propuesta no es más que una de las muchas otras que pueden utilizarse y que poco o ningún beneficio se le ha sacado en lo concerniente a la pedagogía y en especial con respecto a la didáctica y aún más con la filosofía, es indiscutible negar que preparar una clase de esta categoría toma tiempo, dedicación pero también es cierto que vale la pena pagar su precio a favor del “producto” conseguido, seguramente los estudiantes les quedará como legado de sus clases de filosofía más imágenes que conceptos, sin embargo, detrás de esas imágenes o con ellas se mantendrá un cuerpo teórico y conceptual difícil de olvidar debido a la impresión que causa en la memoria y especialmente del estudiante una buena imagen, producto de un buen diseño sustentado además con un discurso que le da fondo y con él contenido.

Otro de los interrogantes que emergen en cualquier escrito similar a este es el siguiente: ¿una didáctica de la filosofía es necesaria?, derivado de este surge el siguiente: ¿Dónde se sitúa la didáctica de la filosofía en relación con la filosofía? Del primero se exige necesariamente una respuesta que conlleve a un sí o a un no y con ella la argumentación que lo sustente, por consenso general esa respuesta es el sí y esa didáctica más que un medio debe ser teórica y epistemológica sin que por ello se le pierda su diferencia con la pedagogía y el saber mismo, teniendo en cuenta estas salvedades y limitaciones que la legitiman en un lugar específico y con una función en especial le garantizan seriedad y a su vez importancia.

Con respecto al segundo interrogante que indaga por un donde, es decir, necesariamente exige un espacio o lugar y en consecuencia puede hablarse de varios pero en principio hay dos que sobresalen como lo son el adentro y el afuera, es decir, surge la posibilidad de responder que se da dentro de la misma filosofía o fuera de ella, aunque no se descarte la opción de que los comparta a ambos. Siendo esta última afirmación la que por el momento llame más la atención, si bien es cierto que la didáctica debe posicionarse en el centro mismo de la filosofía no por ello debe ser ajena a su “afuera”, a lo otro, teniendo claro y por principio que el estudiante al cual se le va a dar “clase de filosofía”, pertenece más al afuera que al adentro de la misma, de ahí que se considere importante que la estrategia didáctica pueda moverse en ambos escenarios y que no desconozca ninguno de ellos aunque dependa en mayor medida del campo de la filosofía puesto que va a ser de este que parte y en el

cual se moverá, se cargará de significado y se sustentará, sin que por ello pierda importancia el “afuera”.

Quisiera ejemplificarlo y ojala con esto gane mayor significado y claridad en vez de sacrificarla, es el caso de la guerra, un país que quiere ganar una guerra también debe conocer, estudiar, analizar, etc., tanto su “adentro” como su “afuera” y que dicho seguimiento le lleve a unos resultados previstos antes a la guerra que de cierta forma le den a saber sus fortalezas y sus debilidades, así como las del país con que va ser la guerra, de muy poco le sirve conocerse solo así mismo o solo conocer a su contrincante y desconocer su poder y deficiencias, a pesar de que muchos países en el transcurso de la historia lo han hecho y sin embargo han fracasado es por el mismo motivo, no han conocido al otro y no se han conocido así mismos en su totalidad. Quizás ese ejemplo no sea el mejor, pero en sus distintos campos arrojan resultados similares.

Ahora, ¿Por qué el DGD puede ser utilizado como mecanismo, instrumento, medio, didáctico para la enseñanza de la filosofía?, y ¿Cómo se hace participe del adentro y del afuera de la filosofía?, en cierta medida la primera pregunta ya ha sido contestada a groso modo, ahora solo quiero mencionar el atractivo que representa para el adolescente o el joven un buen montaje grafico, una imagen bien presentada y cargada de atractivos, aunque debe dejarse bien plantado que no puede ser un mero atractivo, sólo que el maestro de filosofía debe hacer atractiva la filosofía para el estudiante acuñada o sustentada además de un contenido que la muestre interesante y le resalte su importancia tanto teórica como practica, dado que es usual dentro del aula de clase que el estudiante se pregunte ante cualquier conocimiento que un profesor cualquiera le imparte: “¿y eso para que me sirve?,” esto indica necesariamente demostrarle al aprendiz la utilidad que le brinda, el impacto que puede tener en su vida, el antes y el después del aprendizaje y del dominio de hacer reflexiones de carácter filosófico. Con este panorama ya hace parte del adentro y del afuera de la filosofía puesto que parte de su lenguaje conceptual, sus problemas y sus planteamientos para pasar luego al estudiante mostrándole lo más claro posible el desarrollo y el impacto que tubo en su entonces, que aun sigue teniendo y como puede aplicarse, utilizarse, leerse, etc., en la contemporaneidad.

Continuando con los ejemplos y eligiendo al azar uno de los tanto posibles temas de filosofía como lo es la moral kantiana, en este caso en especifico habría que introducir al estudiante dándole una ambientación en lo concerniente a la filosofía de Kant teniendo en cuenta algunos referentes como: época a la que perteneció, medios social e intelectual en el que se movía, maestros que lo formaron, pensadores o filósofos a los que leía, corrientes o movimientos a los que pertenecía, sus propuestas y a que apuntaba con ellas,

etc., con una introducción del tema de esta clase seguramente al estudiante se la hará más fácil la comprensión de la moral del filósofo, ahora, teniendo en cuenta que perteneció a una sociedad diferente a la actual y que por tanto su pensamiento debía necesariamente responder a ella, entrar a evaluar si lo logro o no, en que porcentaje o cuanto se aproximó, en que falló, que causó su déficit si lo hubo y cuantas mas divagaciones o profundizaciones se le puedan hacer al tema, sería otro de los pasos importantes, para entrar por último a hablar de una posible aplicación a la contemporaneidad, de los cambios que habría que hacerle en caso de ser necesario y si por el contrario es imposible su aplicación ahora y por qué. Estas ideas seguramente hay que atenuarlas y esclarecerlas un poco mas, pero son un ejemplo un poco concordante con los pasos o procesos que deberían conllevar el exponer un tema de filosofía con el fin de que los estudiantes se apropien de él.

Retomando un poco la idea de cómo el DGD podría lograrlo hay que tener en cuenta primero el producto como tal, la imagen con toda su riqueza y posibilidades de significación, además de la ayuda de la palabra o el texto escrito, además de la lectura previa y la explicación del maestro, las tres cosas deben ir en concordancia y fuera de esto deben ir pensadas y diseñadas especialmente para el grupo de personas en específico a las que se les ofrecerá el contenido, por decir algo, un maestro da clase de filosofía en dos grupos de grado décimo en los cuales los estudiantes tienen la misma edad promedio pero unos son oyentes y los otros son sordos, ya esta diferencia física marca una pauta para idear un diseño distinto para ambos o al menos que abarque las necesidades de ambos y no las excluya. Hablar de que tipo de imagen, de diseño, de presentación, de lenguaje de programación, de equipos de presentación etc., son los mas adecuados no es el caso aquí, puesto que depende del conocimiento que el maestro tenga de los mismos para lo cual no necesariamente debe conocerse todo el mundo del diseño para lograr uno que le resulte útil y eficiente, los lenguajes de programación por ejemplo es un conocimiento que muy pocos profesores manejan y aunque puede enriquecer un producto digital no por ello es indispensable.

El DGD al igual que la didáctica se usan a modo de vehículo que transportan información, conocimientos, datos, su función en cierta medida es facilitadora, mejorar el nivel de accesibilidad a determinada "cosa" es su fin. En síntesis, la función principal del uso del DGD en las clases de filosofía es la de ganar comprensión y dominio de los temas filosóficos, siendo esto el motor con el cual el estudiante estará en capacidad de producir reflexiones de carácter filosófico, especular, proponer, sustentar, intentar resolver paradigmas y cuantos mas beneficios y usos se le puedan sacar al aprendizaje de la filosofía conseguido en el bachillerato. Alemania, luego de pasar por innumerables discusiones acerca del alcance de la enseñanza de la filosofía y de haber escuchado a cada uno de los filósofos los cuales de un modo u otro hicieron

aportes significativos, parece que en el presente tiene la situación un poco más clara, Gómez la describe diciendo que:

“Hoy en día, la enseñanza filosófica en el Gimnasio apunta sobre todo, de una parte al aprendizaje de los métodos de la argumentación filosófica –ser capaz de reflexionar una pregunta al alcance filosófico y encontrarle una respuesta válida-, y de otra parte, a un conocimiento de las tradiciones del pensamiento filosófico, tradiciones que influyen siempre nuestras ideas, nuestra manera de pensar, nuestra civilización”.¹⁰

Es indiscutible las ganancias que se tienen con un aprendizaje filosófico con este alcance, Alemania desde el campo de la filosofía ha contribuido en gran manera a la actual posición de la misma a nivel mundial, hecho por el cual discutir su enseñanza también se le tornó un reto el cual pensar, esta concepción descrita por Gómez aunque no deja de ser un poco ambiciosa como también lo puede ser el afirmar que con la clase de filosofía se busca el logro por parte del estudiante de crear pensamientos de carácter filosófico, de todos modos, son propuestas que están un poco más ajustadas a la realidad, están aterrizadas al presente del estudiante y de la perspectiva de ciudadano que se pretenda formar con unas capacidades y habilidades que lo hagan simplemente competente, crítico, reflexivo, propositivo, en resumen un sujeto a modo como lo expresa Dewey: un sujeto deliberativo.

Que el estudiante pueda decir algo luego de haberlo pensado y además lo pueda argumentar en tónica filosófica, ya es decir mucho, además de que el conocimiento de las tradiciones filosóficas le enriquecen su concepción de vida, las cuales le pueden servir de “espejo” en sus devenires como ciudadano de un complejo sistema social que cada vez se torna más incomprensible en la medida que pretende tener un sujeto que obedezca y no que piense, donde lo lógico, lo racional y razonal no cobran mucha validez, para todo esto se hace indispensable “encarretar” al estudiante con la filosofía, mostrarle sus beneficios, etc. Sin pensar por ello que se puede lograr que todos o gran parte de nuestros estudiantes sean en el futuro filósofos.

Por ahora, quiero dejar la discusión aquí, lo que no indica que todo esté dicho, antes bien, éste es apenas un primer intento de lo propuesto, son más las cosas que faltan que las expuestas, es más lo abierto que lo cerrado, de este tema pueden sacarse infinidad de libros todos con cosas interesantes, solo queda esperar que éste texto sea la provocación para uno de ellos.

¹⁰ Gómez, Mendoza Miguel Ángel. *Introducción a la didáctica de la filosofía*. Pereira, Editorial Papiro. 2003. Pp. 26-27.

