

# *Jeroglíficos animados*

*Un canal de YouTube*



FRANCISCO JAVIER DÍAZ GOY

*pp. 285-290*

*Revista Paideia 118 (2023),*

*ISSN: 0214-7300*

*Resumen en 25' de la Historia de la Filosofía para Segundo de bachillerato.*



Se ofrecen a la consideración del profesor animaciones sobre las principales ideas de nueve autores de la historia de la filosofía (de Platón a Nietzsche). Están agrupadas en el canal de *Youtube* al que se puede acceder desde el hipervínculo del título o el QR que aparece sobre estas líneas.

Han sido concebidas para repasar los contenidos ya explicados en el programa de clases de la asignatura de 2o de Bachillerato, al término de cada evaluación o a final de curso. Su pretensión es didáctica: facilitar la labor de memorización y comprensión de los alumnos.

La factura de las mismas tiene un aspecto “jeroglífico”. Estamos ante una especie de jeroglíficos en movimiento que ayudarán a reconocer las ideas que se han explicado y, tal vez, también, a comprenderlas mejor, al tener que repensarlas desde otro ángulo tan diferente.

Hemos pretendido ofrecer un soporte visual a los conceptos abstractos de la filosofía podía ser de utilidad para nuestros alumnos, que muchas veces piensan de modo muy concreto. Hemos pensado, sobre todo, en los que tienen más dificultad en asimilar contenidos; pero también, en los buenos alumnos, que se divierten y aprenden viendo lo que algunos de ellos han bautizado como “dibujos animados filosóficos”.

Hemos buscado además la brevedad y la concisión. Es decir, que el material dure muy poco, para que pueda ser realmente utilizado en un curso con las “apreturas” características de segundo de Bachillerato. La más larga de las animaciones dura 3 minutos y 22 segundos. En una clase se pueden ver, revisar y comentar tranquilamente 3 o 4 animaciones.

## Objetivos

1) El objetivo fundamental con que han sido concebidas estas animaciones es hacer un repaso de la asignatura (ya al término de la correspondiente evaluación, ya al término del curso).

2) Además hemos pretendido ayudar a obtener una visión global o de conjunto de las principales ideas trabajadas en el curso de Historia de la Filosofía de segundo de Bachillerato (en su vertiente más teórica: metafísica y de teoría del conocimiento; también antropológica).

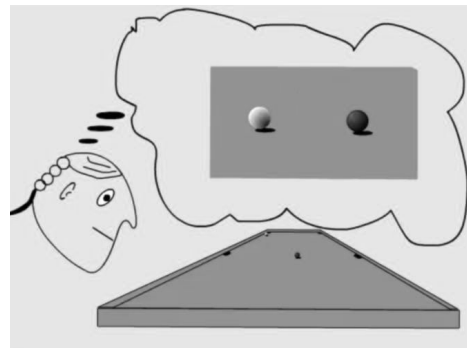
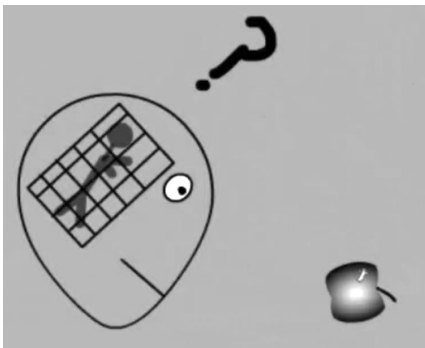
Junto con estos objetivos centrales o, más bien, en función de estos nos hemos planteado otro

3) buscar estos logros con brevedad y concisión.

## Descripción de los contenidos

La mejor forma para conocer el material presentado a continuación es abrir una de los ejemplos y sopesar por uno mismo su valor y utilidad para el propio ejercicio docente.

Se trata de animaciones en formato mp4 subidas a mi canal de youtube (<https://www.youtube.com/channel/UCWhaREcq9TXVMg5ouqPo0Yw>) creadas con el programa Macromedia flash 8, que tienen como tema una breve visión de conjunto de la filosofía de cada uno de los autores que aparecen en la siguiente tabla. Estas nueve animaciones aparecen sin explicación y con explicación mediante voz off (18 archivos).



## **Método**

El uso recomendado en clase es el siguiente.

1. Hacer un doble visionado de de la animación sin voz.
2. Comentar las imágenes preguntando a los alumnos qué ideas han identificado. (En el último punto de esta presentación se presentan series de preguntas que podrían orientar el diálogo de clase).
3. Proyectar la animación con voz.

## **Otras observaciones**

A la hora de escoger los símbolos, hemos querido optar por lo que puede resultar más obvio y comprensible para alumnos de 2o curso de bachillerato. Esto implica que, aunque, desde el punto de vista iconográfico, se hayan cometido anacronismos, se ha optado por lo que podría resultar más didáctico. Es el caso, por ejemplo, del uso del triángulo o el símbolo de infinito para representar al Dios de Aristóteles o el de la aparición de la cadena de montaje y el coche en la animación de Marx.

## **Preguntas para el comentario y discusión de las animaciones**

Es muy probable que estas preguntas no sean necesarias y que el conocimiento de los alumnos lleve a descifrar el significado de estas breves animaciones. Pero ponemos a disposición de los que las quieran utilizar unas listas de cuestiones tomando como ejemplo el primero de los videos de la serie dedicado a la filosofía platónica.

... Platón ...

1. ¿Qué representa el muñeco del inicio de la animación?
2. ¿Con que famoso mito de la República se relaciona la gradación de ideas de la primera secuencia?
3. ¿Cómo aparece representada la Idea más importante y por qué?
4. ¿Cómo se representa el dualismo platónico en la segunda secuencia?
5. Teniendo en cuenta lo que ocurre con la manzana, ¿cómo puede decirse que Platón caracteriza los objetos físicos?
6. ¿Puede decirse lo mismo de las Ideas?
7. ¿Qué es para Platón el conocimiento?

8. ¿Cuál es el objeto de *anamnesis* en cada momento de la animación?
9. ¿Cómo se representa la injusticia? ¿Por qué hay injusticia para Platón? ¿Qué llevan en la cabeza los que trabajan? ¿Qué simboliza?
10. ¿Cómo muere Sócrates? ¿Cómo afecta este hecho a la filosofía platónica?
11. ¿Qué es la muerte para Platón o para Sócrates?
12. ¿Qué sabes del lema que figura en el templo que aparece en la secuencia de la muerte de Sócrates?
13. ¿Hasta dónde se produce el ascenso del alma en la última viñeta? ¿Qué diferencia al conocimiento filosófico (*noesis*) y al matemático (*dianoia*)?

## **Conclusión**

Espero que otros docentes o personas interesadas en la historia de la filosofía, puedan servirse de esta idea que he puesto en práctica en mis clases. La ofrezco a todos bajo licencia CC-BY-NC-ND. En cualquier caso, agradezco a todos los que dediquen su tiempo a tomar en consideración la propuesta.