LEARNING CARD

Liga de mutantes

Description	Basados en la experiencia previa de los estudiantes acerca de relatos como La *Liga de la Justicia* y *X-Men,* se busca desarrollar un ejercicio de debate acerca de las dimensiones ética y valorativa de la vida cotidiana en la sociedad actual. A la vez, el ejercicio busca comprender factores significativos acerca de la disponibilidad acceso y uso a la información y la formación de representaciones sociales en la actualidad. Como recurso de lenguaje se plantea la creación de *mashups* de personajes y de sus historias propiciando la confrontación entre poderes y el uso de los recursos literarios y narrativos en general como opciones para la formación en valores. Igualmente, un ejercicio como este permite abordar contextos sociales y problemáticas de la comunidad o el contexto del estudiante a partir de un uso crítico de la información.
Tag	• Comic • Movies
Skills	**NARRATIVA Y ESTÉTICA** • Interpretar • Reconocer y describir • Evaluar y reflexionar • Aplicar **IDEOLOGÍA Y ÉTICA** • Reconocer y describir • Evaluar y reflexionar • Aplicar
Learning areas	• Language • Social Sciences
Card language	• Spanish • English

Structure

Sessions	2 (Variable)
Duration	90' (Variable)
Number of participants	10-30
Age	• 14-16 • 17-18
Materials	• Periódicos • Revistas con imágenes de personajes de la vida nacional • Caricaturas, historietas, cómics, imágenes de superhéroes • Cinta adhesiva • Papel • Rotuladores y lápices de colores • Stickers o pegatinas con iconos de emojis

Process

Key questions	• ¿Quisiera que alguien me contara si ha visto películas de Batman o de Superman y me contaran un poco la historia de estos personajes? • ¿Por qué ellos pelean contra los enemigos de la ciudad y combaten sus problemas? ¿De dónde sacaron sus poderes? ¿Son realmente tan fuertes? ¿Tienen dudas? ¿Los inquieta algo de sus propias vidas? • Se espera que en esta sección surjan algunas historias alrededor de los personajes superhéroes y se puedan definir sus valores, sus poderes e incluso que se ponga en debate la relación entre bien y mal. • ¿Con cierto realismo y sin caer en la ficción, podríamos pensar en algún tipo de superhéroe necesario para nuestra propia situación? ¿Qué tipo de problema podría resolver?
Development	Para el desarrollo de la actividad el grupo se divide en subgrupos de cuatro integrantes. Basados en una problemática social del mundo actual o del contexto propio salida de la discusión con el grupo la mitad de los grupos trabajarán en el diseño de un “superhéroe” y la otra mitad en el de un antihéroe. Para el diseño los grupos tomarán las revistas y harán recortes de rostros, cuerpos, espacios o ambientes a partir de paisajes y palabras, frases o artefactos para poder conformar al superhéroe, estos deberán estar compuestos tanto de elementos reales como de elementos de ficción. El grupo se encargará de construir una historia propia del origen del superhéroe, su nombre, de las aventuras que ha vivido y de las formas de actuar ante la situación que es objeto de intervención, tanto en poderes como en valores que lo determinan. Igualmente tendrá una pieza, sonido o ritmo musical que lo identifica. Una vez definidas las historias el profesor iniciará un relato a partir de una situación problemática y va a convocar a uno de los héroes o superhéroes que serán presentados a partir del relato propuesto; en su rol de conductor de la historia el profesor ira dando lugar a la presencia de otros héroes o antihéroes. La clave de la actividad está en que el profesor proponga situaciones límite de acuerdo con lo que va suscitando la historia y los estudiantes vayan marcando soluciones posibles a esos dilemas soportados sobre las premisas principios valores y poderes de sus personajes. Ejemplo de los dilemas serían: • ¿En una situación extrema al decidir entre salvar a su oponente o salvar a la comunidad que elige? ¿Cómo sustenta su decisión? • ¿Qué hace el superhéroe si se da cuenta que es el causante de un problema que el mismo combate? • ¿si por una fuerza superior el superhéroe o antihéroe perdiera sus poderes a que acudiría para enfrentar una situación extrema. Durante estas discusiones y en la presencia de cada uno de los personajes los grupos deberán aprovechar los *stickers* de emojis para dar valoraciones a los comportamientos y decisiones de los héroes y antihéroes.
Evaluation	La evaluación del ejercicio se centra en el debate acerca de los dilemas y retos de decisiones en la vida cotidiana y la manera en que los relatos pueden ayudar a tener perspectiva sobre lo que se juega en contextos de decisión ética. Igualmente se trabaja sobre la coherencia y los poderes que emergen de los valores que se ponen en juego en un relato
References for professors	• Marvel Comics. *X-Men.* DC Comics. *La Liga de la Justicia.*
Author	G. Eduardo Gutiérrez. Pontificia Universidad Javeriana (Colombia), gilberto.gutierrez@javeriana.co.edu