

La Aldea: una estrategia para acercar a los niños a la realidad nacional

Emmanuel Neisa

Resumen

¿Cómo hablar a los niños de temas difíciles de tratar? Esta ha sido la pregunta clave que ha llevado a ClickArte a construir un conjunto de herramientas pedagógicas para responderla. En este escrito se explica la metodología y el fundamento teórico de las actividades y proyectos que motivan e inspiran las ideas creativas que nacen en ClickArte, y en particular, el proyecto La Aldea, una estrategia pedagógica que busca que niños y adultos entablen conversaciones acerca de las noticias del país, incluyendo temas difíciles. La construcción teórica y crítica detrás del proyecto se resume en un enfoque social, analítico y reflexivo que considera las nuevas formas de comunicación, sus impactos en el desarrollo cognitivo de los jóvenes y su forma de reestructurar las relaciones humanas. De esta manera, ClickArte espera contribuir a la construcción de diálogos sociales más comprensivos, más empáticos, más colaborativos.

Palabras clave: diálogo, herramientas pedagógicas, comunicación, La Aldea

Introducción

Esta es la historia de cómo nació el universo de *La Aldea* — inspirado en la novela *Animal Farm* de George Orwell—, un mundo imaginario en el que conviven tortugas, zarigüeyas, puercoespines, tapires y otras especies, que se convirtió en una metáfora de los países latinoamericanos, sus personajes, sus luchas y sus conflictos. Así, *La Aldea* es una radiografía de nuestras sociedades, de la forma en la que nos organizamos y de la manera en la que enfrentamos nuestros problemas.

¿Cómo contar en las aulas la historia de un país tan convulsiona- do como Colombia? ¿Cómo abrir espacios de diálogo en una socie- dad polarizada? ¿Cómo hacer para que los niños se interesen en las noticias del país?

Estas preguntas fueron nuestro punto de partida para la construcción de nuevas formas de abordar la realidad nacional en las escuelas y colegios. El reto era acompañar a los docentes en la generación de diálogos sobre temas difíciles de tratar, en un país que todavía no ha superado el conflicto y en el que las conversaciones sobre asuntos públicos y políticos terminan muchas veces agravando las diferencias.

Entrar a las instituciones educativas para solucionar esta problemática significaba llegar con herramientas novedosas, que pudieran establecer diálogos de manera segura y que, a su vez, fueran los catalizadores de nuevas reflexiones sobre la vida en comunidad y la resolución de conflictos. Por eso, *La Aldea* necesitaba ser una ficción que, basada en la realidad, nos permitiera acercarnos a las mentes de los más jóvenes y así promover en ellos tanto el pensamiento crítico como el creativo, e impulsarlos, de este modo, a observar, analizar, evaluar y repensar sus vidas y sus entornos.

A través de los personajes y las situaciones que allí suceden, más de 37.000 estudiantes y 400 docentes en Colombia y México (solo en 2019) han podido abrir conversaciones sobre la historia reciente de su país y los problemas que aquejan a sus comunidades. Esto ha permitido que en las instituciones educativas se promueva también la creatividad como una manera de hacer frente a los conflictos y de interpretar las dinámicas actuales de este nuevo mundo digital e hiperconectado.

Para entender cómo una tortuga puede ser la voz de la razón y un puercoespín el insurgente más apasionado, primero debemos comentar de dónde vienen estos personajes, cómo llegaron a tener una voz y de qué manera esa voz resultó ser más fuerte en las aulas

que cualquier otro libro viejo de historia. Por eso se presenta aquí un breve relato de cómo la agencia de pedagogía ClickArte nos muestra a Latinoamérica y sus difíciles historias a punta de animales, juegos, conversaciones, viajes, situaciones y, sobre todo, mucha imaginación.

El reto de explicar la realidad nacional a niños y jóvenes

Una difícil realidad política y social

Colombia viene siendo protagonista de un conflicto armado por al menos los últimos 50 años. Según datos publicados por Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH) en 2018, hasta entonces el conflicto había dejado 262.197 muertos (en su mayoría población civil), 80.514 desaparecidos, 15.687 víctimas de violencia sexual, 37.094 víctimas de secuestro y cerca de 17.804 menores de 18 años reclutados (Romero, 2018). Además, según cifras de La Agencia de la Organización de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), para el 2020 ya eran 7,7 millones de personas internamente desplazadas desde 1985. De esta manera, después de más de cinco décadas de guerra, violencia y miedo, el drama social y emocional persiste generación tras generación y en muchas poblaciones del país el dolor ha dado paso al silencio y al olvido.

Así pues, abordar temas acerca del conflicto colombiano presenta múltiples retos, no solo por sus variadas causas y consecuencias, sino también porque, como tal, este no ha finalizado por completo, y el resentimiento y el miedo persisten en muchos de los territorios del país. Por esta razón, era necesario hablar del conflicto desde una perspectiva de empatía; de ahí que la ficción se haya presentado como el medio perfecto para lograrlo.

Desinterés sobre temas públicos y políticos

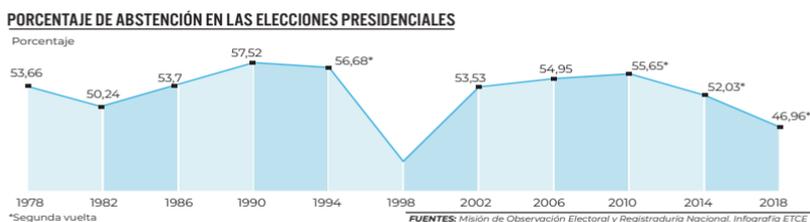
Después de la firma del Acuerdo de Paz entre el Gobierno y la guerrilla de las FARC en noviembre de 2016, nuevas demandas sociales han surgido, y temas como la lucha contra la corrupción, la protección del medio ambiente, la migración venezolana y la educación adquirieron relevancia en la agenda del país. Sin embargo, las cifras indican que el colombiano común se interesa poco por participar en el debate sobre la realidad pública y política.

Según la Encuesta Mundial de Valores (como se citó en Silva, 2014):

Solo el 6,7 por ciento de los colombianos consideran que la política es muy importante en sus vidas, mientras que el 56,6 por ciento reconoce que no le importa en absoluto. De igual manera, el 93,3 por ciento de los colombianos encuestados no es miembro de ningún partido político y sólo el 3,3 corresponden a miembros activos. (p. 123)

Esto quiere decir que a más de la mitad de los colombianos no le interesa saber ni conocer o, siquiera, analizar la política. Una cifra bastante desfavorable que, evidentemente, concuerda con la elevada abstención electoral que por décadas se ha venido presentando en el país (ver figura 1).

Figura 1. Porcentaje de abstención en las elecciones presidenciales



Nota. Tomada de “El nivel de participación se mantuvo en la segunda vuelta presidencial”, 17 de junio de 2018. *El Tiempo* (<https://www.eltiempo.com/elecciones-colombia-2018/presidenciales/nivel-de-participacion-en-la-segunda-vuelta-presidencial-231914>).

Asimismo, la mayoría de los colombianos, para acceder a la información, eligen los medios de comunicación más comunes, como la radio y la televisión, y, por tanto, no investigan ni analizan más allá de la noticia, que en algunos casos puede ser sensacionalista. una investigación de Kantar IBOPE Media (como se citó en “La televisión, el medio más consumido por la población escolarizada del país”, 2018), entre la población que tuvo estudios hasta básica primaria, la televisión “es el medio predilecto, con un 100 % de penetración; seguido de la radio, con un 89 %, y la prensa, con un 64,8 %.

El reto, entonces, no es únicamente hablar de temas como la participación política y ciudadana con los niños y jóvenes, sino

también transmitir la importancia de esta y propiciar reflexiones acerca del impacto de la historia política en los acontecimientos que han conmovido al país. Por ello, la historia de La Aldea comienza con las elecciones para líder, y el núcleo de la mayoría de las situaciones gira alrededor de los derechos y deberes que tenemos como ciudadanos. Además, cada capítulo hace énfasis en una temática de la agenda nacional, como la corrupción, los bienes públicos, la migración, la xenofobia, el acceso al sistema de salud, la importancia de la educación, entre otras. Así, se garantiza que las personas vuelvan a hablar de política, sin que esta se convierta en un tema tedioso o conflictivo, incluso dentro de las familias, y que, por ende, se abra camino al debate y al diálogo sobre estos asuntos tan importantes.

La historia reciente y el currículo nacional

En Colombia, la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), introducida por el entonces presidente César Gaviria estableció, en su artículo 23, que la materia de Historia desaparecía como individual y pasaba a ser parte del paquete del área de Ciencias Sociales¹. Es decir, que tendría que enseñarse y compartir tiempo de estudio junto con otras materias como geografía, constitución política y democracia. De ahí la dificultad que hay las aulas de clase para conocer a fondo la historia nacional; puesto que, con el tiempo, dejaron de aprenderse puntualmente los temas históricos y se hizo énfasis en las otras áreas de las ciencias sociales.

Por consiguiente, en la actualidad, el currículo nacional no cuenta con una cátedra específica que se dedique a temas relacionados con la historia del país, y aunque recientemente se ha debatido sobre la inclusión de dicha cátedra, todavía no se ha podido llegar a un acuerdo al respecto. Entonces, ¿cómo se habla de historia cuando en el currículo nacional esta no es una prioridad?²

1 “Artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80 % del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental.

2. Ciencias sociales: historia, geografía, constitución política y democracia”. (Ley 115 de 1994, art. 23).

2 Nota de los editores. A partir de 2020, la cátedra se reincorporó en el currículo. A pesar de las dificultades que hubo para que se incluyera, su implementación se deriva de la Ley 1874 de 2017, “Por la cual se modifica parcialmente la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, y se dictan otras disposiciones”.

La Aldea, al estar basada en las noticias del país, nos impulsa a conocer la historia nacional y fomenta la investigación y el análisis en cada uno de sus capítulos. En la primera publicación, que se realizó a través del diario *El Espectador*, los fascículos venían acompañados de actividades pedagógicas para poner en práctica en el aula o en la casa, lo que permitió el envío masivo de materiales educativos. Así, La Aldea fue concebida, desde el inicio, como una estrategia de pedagogía que diera respuesta a las necesidades y retos de la educación en Colombia; sobre todo, si se tiene en cuenta que en muchas escuelas se les brindan pocos materiales y recursos a los docentes para dinamizar sus clases. La idea era innovar utilizando el periódico como vehículo para llegar a las instituciones, a las aulas y, por supuesto, a los niños.

Ir más allá de la cámara de eco: acercar las distintas orillas

En acústica, una cámara de eco es un lugar en donde los sonidos se amplifican y generan reverberación. De manera análoga, en los medios de comunicación, se habla de una cámara de eco cuando nos encontramos con una comunidad o una situación en donde las creencias y opiniones se repiten, reverberan y se amplifican por la ausencia de opiniones divergentes. En una situación de cámara de eco, las personas dialogan únicamente con personas que piensan igual que ellas, y buscan información que confirma y refuerza sus creencias. Así, se producen sesgos confirmatorios y falsas noticias, a la vez que se incrementan la polarización y el extremismo político o religioso. Las redes sociales han fomentado la creación de cámaras de eco, puesto que el algoritmo que las rige determina que solo veamos el contenido de los usuarios que se parecen a nosotros y comparten nuestros gustos. Como consecuencia de ello, las comunidades cerradas se informan siempre a través de los mismos canales y no tienen oportunidad de conocer otros puntos de vista.

Ahora que estamos todos hiperconectados, a pesar de los beneficios que esto ha traído, también se ha generado un mayor peligro de desinformación. Las divisiones políticas e ideológicas se multiplican cuando las colectividades se cierran sobre sí mismas o cuando discutimos solo con aquellos que piensan como nosotros. Esto nos lleva a una mayor división y a una creciente polarización

que dificulta el diálogo y la construcción de una comunidad activa, tolerante y valoradora de la diversidad.

De este fenómeno hemos tenido varios ejemplos recientes. Entre ellos, los referendos por el *brexit*, en el Reino Unido, y el plebiscito por la paz, en Colombia. Estas fueron situaciones de alta división política y social, exacerbada por las comunidades cerradas, la falta de diálogo y la desinformación en las redes sociales.

Pero no es solo la división lo que debemos enfrentar, sino el cómo construir sobre estas divisiones. En consecuencia, la segunda temporada de La Aldea, que circuló con *El Espectador* en septiembre, octubre y noviembre de 2019, fue pensada como un antídoto contra la polarización. Las ocho historias que la componen están inspiradas en situaciones de la vida real y en la manera en la que diversos países lograron superar sus conflictos internos y abrir espacio para el diálogo y la cohesión. Igualmente, cada una de ellas explora temas fundamentales sobre la actualidad de Colombia y se convierte en una excusa para fortalecer el hábito de la escucha y la conversación en niños y adultos. Es así como buscamos provocar conversaciones en las que niños y adultos puedan abrirse a la opinión del otro, cuestionar sus certezas y, por qué no, cambiar de parecer.

Capturar la atención en tiempos de Instagram, Pixar y Facebook

Actualmente, la atención es un bien escaso, y la monetización de nuestra capacidad de estar atentos, por parte de las redes sociales y la publicidad, ha provocado una competencia creciente por nuestro tiempo. Consideremos que son 2,5 quintillones de bytes los que se generan cada día en torno a la información que circula en nuestras pantallas (Marr, 2008). De ahí que los niños y adolescentes sean particularmente vulnerables a esta ola permanente de información, que se traduce en imágenes, videos y juegos, y que modifica radicalmente la manera en la que organizamos nuestro diario vivir. Como bien apunta el estudioso ecuatoriano Franco Crespo (2013, p. 109), “el tiempo que los jóvenes dedican a los medios ha ido cambiando históricamente”. Para ilustrarlo, este autor presenta datos del caso de los Estados Unidos:

Mientras que en la década de los treinta, en Estados Unidos se les dedicaban cerca de diez horas por semana a la radio y

el cine, ya en los años setenta los niños en edad de asistir a la escuela veían 2,3 horas de televisión por día; en la época de los noventa, los niños de 8 a 18 años estaban expuestos a los medios 7 horas 29 minutos por día; llegando al inicio del nuevo siglo a sumar 10 horas 45 minutos por día. (Lucas et al., 2011, como se citaron en Franco Crespo. 2013, p. 109).

Esta sobrecarga mediática viene con sus propios efectos nocivos en el desarrollo cognitivo de los jóvenes. Por ejemplo: la baja capacidad de atención; la escasa habilidad para retener información; la fácil distracción, que limita la comprensión, y la incapacidad de priorizar actividades y tareas (Marois & Ivanoff, 2005; Strayer & Drews, 2004)

Según un estudio de RescueTime —una aplicación que monitorea el uso del teléfono— citado por (Matei, 2019), las personas utilizan el celular un promedio de 3 horas y 15 minutos, y lo miran al menos 58 veces al día. Esto significa que, al estar constantemente expuestos a los dispositivos electrónicos, la multitarea se convierte en un común denominador. Al respecto, David E. Meyer —científico del Laboratorio para el Estudio del Cerebro, la Cognición y la Acción (Brain, Cognition and Action Laboratory) de la Universidad de Michigan— afirma que “la multiplicidad de tareas hace que uno avance más lento, y multiplica la posibilidad de cometer errores. [...] Las interferencias y las interrupciones disminuyen la capacidad de asimilar la información” (como se citó en Lohr, 2007, párr. 6).

Según el psicólogo estadounidense Michael Posner (como se citó en Funes & Lupiáñez, 2003, p. 260), “podemos distinguir tres funciones atencionales: orientación espacial, alerta y control cognitivo”. Por otra parte, afirma Posner, la atención es un sistema que puede ser desarrollado y entrenado y es susceptible a influencias externas o ambientales; sin embargo, la multitarea termina siendo muy difícil para nuestro cerebro, porque lo que hacemos en realidad es pasar rápidamente de una tarea a otra sin dedicar nuestra verdadera atención a ninguna.

Por lo tanto, en cualquier ámbito educativo, se convierte en un reto mantener la atención, a pesar de la multitarea, tan común en los niños y jóvenes. Para asumir tal reto, es necesario contar con piezas pedagógicas creativas que cultiven la atención y estimulen el control cognitivo del que Posner nos habla. Asimismo, resulta fundamental motivar en los niños y jóvenes el

desarrollo del pensamiento crítico, para que, de esta manera, sean usuarios activos y críticos de las redes y no meros consumidores pasivos. Es preciso, entonces, crear caminos y tener sistemas que permitan generar un entendimiento profundo de la información y de cómo esta se transmite. Sembrar desde las aulas la curiosidad por entender y debatir la información permitirá que el estudiante pueda discernir entre cuál información es útil y cuál no, cuál es fiable y cuál no.

La Aldea: un detonador de conversaciones

Así pues, tentados por la posibilidad de exponerles a los niños y jóvenes de Colombia la historia del país y de presentarles a los docentes la oportunidad de construir una ciudadanía activa y consciente, nacieron estas historias y personajes que llevan al mundo de los niños conceptos del mundo de los adultos y que dan paso al debate y al diálogo sano y creativo, tanto dentro del aula como al interior de las familias.

¿Cuál es el poder de las historias?

Contar historias está tan ligado a la existencia del ser humano como caminar erguido. Desde la época de las cavernas, narrar relatos era una actividad imprescindible para el hombre, pues aseguraba su supervivencia. Esto se debe a que siempre hemos aprendido y transmitido conocimiento a través de las historias. Asimismo, cuando pensamos en nuestras vidas, lo que siempre recordamos son historias y, cuando tenemos que contar a los demás aquellas situaciones que hemos vivido, siempre lo hacemos como si estas fuesen un cuento, una aventura o una tragedia. Solo así logramos que quienes nos escuchan vivan, como si fuera en carne propia, lo que nos sucedió, y que, si somos lo suficientemente afortunados, rían con nosotros o incluso lloren a nuestro lado. El poder de las historias recae precisamente en eso, en su habilidad para conectar con nosotros desde un nivel emocional. De ahí que el elemento fundamental de una buena historia sea el conflicto universal: la soledad, la rabia, la envidia, la ira, los celos, el amor imposible, etcétera, emociones que hacen parte de nuestra indistinguible humanidad.

La ficción es una actividad enteramente humana. Tal como lo afirma Jorge Volpi, escritor mexicano, en su libro *Leer la mente: el cerebro, el arte y la ficción* (2011):

El arte no puede sino perseguir una meta más ambiciosa. [...] Ayudarnos a sobrevivir y más aún, hacernos auténticamente humanos [...] Porque el arte, y en especial el arte de la ficción, nos ayuda a adivinar los comportamientos de los otros y a conocernos a nosotros mismos. (p. 13)

Por eso, vimos en la ficción la herramienta fundamental para crear una estrategia pedagógica que no solo acercara a los niños y a los jóvenes a la realidad del país, sino además los motivara a pensar críticamente y a utilizar la imaginación como una manera de resolver dificultades. La Aldea nace, entonces, como un lugar seguro para explorar temas difíciles, para darle la vuelta a los prejuicios y entender la realidad desde múltiples perspectivas.

Asimismo, generar conversaciones desde el marco de la ficción nos permitía reflexionar sobre los contextos reales sin caer en la polarización o en la politización, así como proteger a las comunidades educativas en zonas de conflicto.

El uso de la metáfora y las historias como espejos

Como se mencionó anteriormente, el poder de las historias se basa en su capacidad para conectar con nosotros emocionalmente. Sin embargo, detrás de esa afirmación se esconde una razón mucho más importante del porqué las historias nos competen tanto como humanos. Las historias son los espejos que tenemos para comprender la realidad. Por esa razón, cuando leemos una ficción estamos obligados a habitarla, a experimentar, en carne propia, lo que el personaje siente y a escuchar sus pensamientos y opiniones, como si estos vinieran desde nuestra propia cabeza. En otras palabras, el poder —y el gran valor— de la ficción, y de las historias, es su habilidad para promover en nosotros capacidades empáticas. Como bien lo afirma Volpi:

Leer cuentos y novelas no nos hace por fuerza mejores personas, pero estoy convencido de que quien no lee cuentos y novelas —y quien no persigue las distintas variedades de la ficción— tiene menos posibilidades de comprender el mundo, de comprender a los demás y de comprenderse a sí mismo. Leer ficciones complejas, habitadas por personajes profundos como tú y como yo, como cada uno de nosotros, impregna-

das de emoción y desconcierto, imprevisibles y desafiantes, se convierte en una de las mejores formas de aprender a ser humano (Volpi, 2011, p. 17).

Así pues, no podemos conocernos realmente a nosotros mismos sin vernos en otros ojos. Necesitamos de un tercero, de un reflejo, para entendernos. No podríamos conocer cómo es nuestro rostro sin un espejo, o sin alguien que lo describa. Lo mismo nos pasa como sociedades: necesitamos espejos para comprendernos, para poder observarnos, en nuestras cualidades y en nuestros defectos. Las historias de La Aldea funcionan como espejos en los cuales docentes y estudiantes se observan y comprenden la complejidad de su naturaleza como humanos: todos somos en algún momento Arnulfo, la zarigüeya tramposa, o Paco, el puercoespín que se enoja con facilidad, y eso no quiere decir que estemos excluidos de también ser Carmen, la osa conciliadora, o Lorena, la tortuga líder pacífica.

De eso están compuestas las buenas historias, de personajes complejos que nos ayudan a entender que el mundo no es blanco o negro y que nosotros tampoco lo somos. Que no podemos dividirnos solamente en buenos o malos y que nuestro existir está conformado por tonos y texturas que nos hacen diversos. Es en la comprensión de esa diversidad donde se encuentra nuestro potencial.

El escritor dominicano Junot Díaz, cuyo trabajo se centra en la experiencia de los inmigrantes en Nueva Jersey, señala con acierto que si queremos convertir a un ser humano en un monstruo, lo único que tenemos que hacer es negarle a nivel cultural cualquier reflejo de sí mismo (por eso, los vampiros no pueden verse en un espejo), y que si algo ha inspirado su trabajo, ha sido precisamente eso, la posibilidad de crear espejos para quienes no se sintieran representados en las historias:

Y parte de lo que me inspiró, fue este profundo deseo de que antes de morir, haría un par de espejos. Que haría algunos espejos para que los niños como yo pudieran verse reflejados y no sentirse tan monstruosos por eso” (Junot Díaz, como se citó en Donohue, 2007).

Al vernos reflejados en las historias, podemos pensarnos mejor y entendernos más profundamente. Lo mismo pasa con los problemas sociales que suceden en La Aldea: la corrupción allí no es tan lejana

de la corrupción en nuestro cotidiano, ni de la que leemos en los titulares de los periódicos. De este modo, La Aldea es un universo que funciona como un espejo de lo que somos como latinoamericanos.

Los personajes

Los personajes de La Aldea buscan recrear la vida en comunidad, reflejando cada uno características y opiniones diversas. Cada personaje fue creado con un propósito específico, con el fin de que los niños puedan adentrarse en su personalidad y pensar en la forma como actúan y reaccionan ante determinadas circunstancias. Si bien los personajes evolucionan a lo largo de los capítulos, tienen características que los definen y que permiten reconocerlos a lo largo de las historias. A continuación, se presenta una breve descripción de los personajes principales.

- *Lorena*, la tortuga, es la líder de La Aldea. Se encarga de tomar las decisiones más importantes y es respetada por la mayoría de los animales, pero es lenta y actúa con poca eficacia.
- *Arnulfo* es una zarigüeya ágil e inteligente. Recurre constantemente a la trampa, evade las reglas y rompe los compromisos. Su actuación es muchas veces fuente de conflicto en la comunidad.
- *Carmen* es una osa de anteojos amable y honrada que siempre busca ayudar a la comunidad a resolver los conflictos que se presentan. Es soñadora y cree en la educación como motor del cambio y en las soluciones de largo plazo.
- *Paco* es un puercoespín que se indigna fácilmente por las situaciones injustas. Tiene poca paciencia y suele recurrir a la violencia para solucionar los problemas y conflictos a su alrededor.
- *Efrén*, el tapir, es hijo de uno de los fundadores de La Aldea y, por esta razón, cree que es merecedor de privilegios y que tiene más derechos que los demás animales. Es poco empático y siempre busca su beneficio personal.
- *Enrique* es un camaleón muy sensible que difícilmente logra controlar sus emociones. Es noble y generoso; siempre está dispuesto a ayudar a los demás animales.
- *Inés* es una jaiba conflictiva. Siempre está buscando sembrar

discordia entre los demás animales. Inventa muchos rumores y es territorial y egoísta.

- *Las gallinetas* siempre andan en grupo y tienen poca capacidad de reflexión. Son muy asustadizas; se dejan llevar por el miedo y por los rumores.

Si La Aldea es un espejo de nuestra realidad, las situaciones y personajes que allí se encuentran son similares a nosotros, los latinoamericanos. Para imaginar La Aldea, revisamos las noticias en los periódicos y en los noticieros durante tres meses, y a partir de ahí creamos la naturaleza de cada uno de los habitantes de La Aldea. Es decir que cada uno de ellos es una especie de arquetipo de la sociedad colombiana y latinoamericana y de los personajes que recurrentemente aparecen en los diarios y la televisión.

¿Cómo los construimos? No quisimos que fueran personajes planos, que fomentaran visiones binarias de la sociedad. Quisimos que fueran complejos (*round characters*), que contuvieran, como todos nosotros, el bien y el mal; que pudieran ayudarnos a entrar en los grises y en los matices, y que permitieran mostrarles a los jóvenes que la realidad es más difícil de entender de lo que inicialmente pensamos. Así, las historias y personajes de La Aldea promueven abordar la realidad desde lo constructivo y lo propositivo y buscan siempre encontrar puntos en común, a pesar de nuestras diferencias.

Las situaciones

Escogimos situaciones que se repiten de manera sistemática, tanto en lo cotidiano como a nivel macro, en las noticias. La idea era que estas situaciones analizadas en La Aldea se convirtieran en referentes, en ventanas para analizar el mundo. Que, de alguna manera, los ocho temas de cada una de las historias sirvieran para abrazar la mayor cantidad de realidad posible. Como se puede observar en la tabla 1, los temas escogidos reflejan la situación nacional y cada uno de ellos constituye un reto para el país.

Tabla 1. Las historias de La Aldea

| Historia | Resumen | Valores/ competencias principales | Tema país |
|---------------------------------------|---|--|---|
| 1. Los favores de Arnulfo | La zarigüeya protagoniza un escándalo de corrupción en La Aldea, ligado a la distribución de alimentos. | La honestidad | La falta de transparencia en la gestión de bienes públicos y la corrupción |
| 2. Los privilegios de Efrén | El tapir desvía un río y vierte sus desechos en él para mejorar su calidad de vida, afectando a los demás animales. | La igualdad de derechos | El acceso a los bienes y servicios públicos y la lucha contra los privilegios |
| 3. El equipo de Carmen | Los animales de La Aldea organizan la competencia deportiva anual, en la que se dan cuenta de las habilidades de cada uno. | La valoración de la diferencia | La necesidad de trabajar en equipo con personas diferentes |
| 4. La llegada de Enrique y sus amigos | Tres nuevas familias de animales llegan a La Aldea después de una calamidad. El encuentro con los residentes presenta retos para todos. | El manejo de las emociones y la empatía | Los estigmas y los prejuicios |
| 5. Los desafíos de Lorena | Los nuevos animales buscan encontrar su lugar en La Aldea, pero acomodarlos e integrarlos no será fácil para los demás. | La empatía y la solidaridad | La lucha contra la segregación social y la discriminación |
| 6. El malestar de Paco | Una epidemia afecta a varios animales de La Aldea y se desata una crisis por el acceso a las plantas medicinales. | La igualdad de derechos | El acceso al sistema de salud |
| 7. El sueño de los búhos | Carmen, la osa de anteojos, impulsa una reforma a la educación que involucra a toda la comunidad. | La imaginación | La importancia de la educación |
| 8. Elecciones en La Aldea | Se organizan unas elecciones en La Aldea y las tensiones crecen entre los animales. | El diálogo y el respeto por las opiniones diversas | Las elecciones y el plebiscito |

Las actividades

Así como la historia es un espejo, las actividades que acompañan las cartillas de La Aldea funcionan como conectores entre la historia y

la realidad. Son ese puente que se teje entre los dos mundos y que nos permite ver más allá del cuento, para reflexionar en torno a los retos y desafíos que constantemente enfrentamos en nuestro día a día.

De esta manera, las conexiones que se tejen entre la ficción, lo cotidiano y la realidad local permiten que los estudiantes reflexionen sobre sus comunidades y se hagan preguntas sobre temas importantes para el país.

Cada capítulo viene acompañado de una serie de preguntas y actividades con las cuales se pretende que los niños puedan profundizar sobre el contenido de las historias. Después de afianzar su reflexión sobre cada una de las ellas, se busca que los niños puedan conectar la temática con su cotidiano y el de su comunidad y, finalmente, iniciar una reflexión más amplia sobre el país. Por esta razón, cada capítulo contiene tres tipos de actividades, que responden a tres objetivos diferentes (tabla 2).

Tabla 2. Actividades y objetivos de La Aldea

| | 1 | 2 | 3 |
|--------------------------|--|---|---|
| Tipo de actividad | Actividades de comprensión de lectura | Actividades de reflexión personal | Actividades sobre las noticias del país |
| Ámbito de reflexión | Las historias de La Aldea | El niño y su cotidiano | La comunidad / el país |
| Objetivo | Identificación de una situación y problemática en La Aldea | Conexión con temas y situaciones cotidianas del niño. | Reflexión sobre una temática de país a partir de la búsqueda de noticias y artículos de prensa. |

Las actividades que contiene La Aldea son variadas. Esto permite que los niños utilicen sus diferentes habilidades, ya que tienen que reflexionar, escribir, dibujar, colorear e investigar, mientras trabajan los ámbitos cognitivos, emocionales y comunicacionales.

El futuro de La Aldea

Desde el 2018, año en el que nació este proyecto, La Aldea se ha ido convirtiendo en un universo transmedia en el que las historias, los

personajes y las actividades se entrelazan con títeres, muñecos, juegos y audiolibros, para crear toda una atmósfera de creación, diversión y aprendizaje. Ahora, después de haber triunfado como estrategia pedagógica en torno a la educación de competencias de lenguaje, ciencias sociales y ciudadanía, La Aldea busca dar el gran paso hacia la formación de habilidades de pensamiento matemático en los niños y jóvenes. Creemos que el poder de la ficción es tal que incluso puede ayudarnos a comprender mejor el mundo de los números.

Asimismo, en los próximos años los personajes de La Aldea harán su debut en la televisión y el cine. Lorena, la tortuga; Carmen, la osa de anteojos; Paco, el puercoespín, Efrén, el tapir, entre otros, estarán cada vez más cerca de los niños y jóvenes de Latinoamérica y se encargarán de brindar contenido pedagógico y didáctico de calidad, con el que puede trabajarse en las familias y las aulas.

Conclusiones

Gracias a las estrategias implementadas, desde la ficción, las historias, el vínculo directo con las emociones del lector y las metáforas, hemos podido crear un mundo que, dirigido por animales, comparte y recrea las preocupaciones más humanas. Con La Aldea, de la mano de las experiencias y reflexiones que a partir de ella, se han ido forjando nuevas perspectivas, proyectos y grupos.

Al obtener los distintos puntos de vista sobre un mismo tema, la reflexión y el análisis se enriquecen y pasan a ser los protagonistas. Por eso, lograr la conversación sobre temas complejos en contextos sensibles es una recompensa, pero construir diálogos con un enfoque crítico es una recompensa aún más grande. En ClickArte hemos logrado distinguir entre una discusión sin escucha mutua y un verdadero diálogo de entendimiento, en el que personas con diferentes perspectivas, visiones, mundos, hacen un esfuerzo consciente por ponerse en el lugar del otro. Es este último el que usamos, como ejercicio permanente para enseñar y construir, tanto en las aulas como fuera de ellas.

Referencias

Donohue, B. (2009, 21 de octubre). Pulitzer Prize-winning author Junot Diaz tells students his story. *Nj.com*. https://www.nj.com/ledgerlive/2009/10/junot_diazs_new_jersey.html

- Franco Crespo, A. (2013). El uso de la tecnología: determinación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos Tecnológicos. *RIED*, 16(2), 107-125. <https://doi.org/10.5944/ried.16.2.9908>
- Fúnes M. & Lupiáñez J. (2003). La teoría atencional de Posner: una tarea para medir las funciones atencionales de orientación, alerta y control cognitivo y la interacción entre ellas. *Psicothema*, 15(2), 260-266.
- Lohr, S. (2007, 25 de marzo). Slow down, brave multitasker, and don't read this in traffic. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2007/03/25/business/25multi.html>
- Marois R., & Ivanoff J. (2015). Capacity limits of information processing in the brain. *Trends in Cognitive Science*, 9(9), 415.
- Marr, B. (2018). How much data do we create every day? The mind-blowing stats everyone should read. *Forbes*, 21, 1-5.
- Matei, A. (2019, 21 de agosto). Shock! Horror! Do you know how much time you spend on your phone? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/aug/21/cell-phone-screen-time-average-habits>
- El nivel de participación se mantuvo en la segunda vuelta presidencial. (2018, 17 de junio). *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/elecciones-colombia-2018/presidenciales/nivel-de-participacion-en-la-segunda-vuelta-presidencial-231914>
- Romero, C. (2018, 2 de agosto). 262.197 muertos dejó el conflicto armado. Centro Nacional de Memoria Histórica. <https://centrodememoriahistorica.gov.co/262-197-muertos-dejo-el-conflicto-armado/>
- Silva, S. (2014). Polarización política: superando mitos y aceptando realidades. *El Eafitense*, (106), 122-139.
- Strayer, D. L., & Drews, F. A. (2004). Profiles in driver distraction: effects of cell phone conversations on younger and older drivers. *Human Factors*, 46(4), 640-649. <https://doi.org/10.1518/hfes.46.4.640.56806>
- La televisión, el medio más consumido por la población escolarizada del país. (2018, 31 de enero). *Portafolio*. <https://www.portafolio.co/tendencias/los-medios-que-consumen-los-colombia-nos-segun-su-nivel-de-educacion-513793>
- Volpi, J. (2011). *Leer la mente: el cerebro, el arte y la ficción*. Penguin Random House.