

LAS SERIES PARA PENSAR/CREAR/VIVIR ESCENARIOS EDUCATIVOS EN CONTEXTOS CULTURALES JUVENILES¹

Stella Maris Leduc
leduc.stellamaris@gmail.com

María Cristina Nin
ninmcristina@gmail.com

Melina Ivana Acosta
meliacosta24@gmail.com

Departamento e Instituto de Geografía- FCH-UNLPam

Resumen

Los tiempos actuales exigen sujetos creativos, capaces de adaptarse a los cambios y decidir sobre sus “formas/modos de estar” en la escuela, en un contexto basado en los pilares de la diversidad y la alteridad. La formación de profesores/as en Geografía necesita estar en concordancia con las motivaciones de los/as jóvenes del siglo XXI en la construcción de sus propias identidades culturales.

La Educación Secundaria debería promover espacios de aprendizajes bajo nuevos formatos, que garanticen los derechos a una ciudadanía y alfabetización digitales, en el marco de un paradigma tecnológico. En este sentido, las series televisivas representan los nuevos consumos culturales privilegiados por jóvenes y estudiantes, que utilizadas como recurso de enseñanza estimularían la imaginación, la reflexión y el análisis de situaciones ficcionales contextualizadas en un mundo heterogéneo, fragmentado y dinámico que contribuyan al tratamiento de contenidos geográficos.

Los objetivos pretenden analizar las ficciones o escenas que prefieren los/as adolescentes para pensar las propuestas didácticas y reflexionar sobre el uso de las series en el diseño de estrategias que valoricen las prácticas culturales de los/as estudiantes de la escuela secundaria.

La metodología de investigación cualitativa consiste en indagar mediante encuestas semiestructuradas en estudiantes de educación secundaria acerca del consumo de series para la planificación de la enseñanza, y entrevistas a residentes del Profesorado en Geografía sobre el uso de las series como estrategias didácticas.

Este trabajo constituye una propuesta que pretende traspasar la frontera entre la pantalla y la vida cotidiana en las aulas, ya que posibilita interpretar otros códigos y lenguajes culturales que aporten a la enseñanza.

Palabras clave: geografía- formación - consumos culturales

¹ Esta ponencia se enmarca en el Programa de Investigación “*Contextos territoriales contemporáneos: abordajes desde la Geografía*”, aprobado por Resolución N° 093-14 - CD - FCH – UNLPam, y corresponde a un avance del Proyecto de Investigación “Geografía y enseñanza (De) construyendo teorías, prácticas, contextos y sujetos”. Aprobado por Resolución 042-18-CD-FCH-UNLPam.

1. Introducción

La perspectiva optimista de reconocer a los jóvenes del siglo XXI como una generación digital, liberada y potenciada automáticamente en virtud de su experiencia de la tecnología, es una concepción que no tiene en cuenta algunas continuidades fundamentales, así como importantes diferencias y desigualdades en las experiencias. Sin embargo, se han producido algunos desarrollos significativos en el panorama general de los medios, que si bien son en parte de naturaleza tecnológica reflejan cambios mucho más amplios en la cultura de consumo. Estas mutaciones tuvieron como resultado una brecha importante, cada vez más profunda, entre la experiencia de la mayor parte de los jóvenes con la tecnología fuera de la escuela y el uso de la tecnología en el aula. Y esa nueva brecha digital es la que la política y las prácticas educativas deben abordar ahora (Buckingham, 2005). Estamos ante un mundo exterior escolar mapeado por los hipertextos, la interactividad, los plurilingües, la convergencia de soportes, la multiplicidad de pantallas, los dispositivos móviles portables, los relatos que exceden el soporte único que cuentan una historia a través de una serie, en plataformas comerciales, en facebook o en fanpages. Un contexto donde se diversifican los nichos de audiencia, donde el consumo aumenta en su fase individual, donde el celular es un elemento de castigo o recompensa, donde la imagen manifiesta la exposición de los cuerpos, entre otros.

La tecnología digital parece tener importantes implicaciones para el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, también dependerá de los contextos sociales en que penetre la tecnología, de las relaciones pedagógicas que se establezcan a su alrededor como la posibilidad que tengan los estudiantes de acceder a las habilidades y competencias que necesitan, del margen de diálogo con pares y profesores que se conceda a los estudiantes. En sentido más amplio, también depende de los contextos sociales que constituyen las motivaciones de los estudiantes, del tipo de relaciones que el consumo cultural mantiene con otros aspectos de sus vidas, entre otras (Buckingham, 2005).

2. Identidades y subjetividades actuales en contextos educativos

A partir del problema de la construcción de identidades y subjetividades de adolescentes y jóvenes en tiempos actuales, es fundamental tener en cuenta la interrelación entre estrategias didácticas, conocimiento escolar e intereses de los estudiantes. Desde una mirada centrada

en los procesos comunicacionales que fluyen en las escuelas, en los cuales se observa el desfase entre sus estructuras y el contexto en el que están inmersos los estudiantes que actualmente cursan la Educación Secundaria, denominado como tecnocultura. Además de estar atravesada por diversas ideologías, ésta se caracteriza por el auge de las TIC, el consumismo y la estimulación audiovisual constante. En este sentido, las prácticas de enseñanza se encuentran desvinculadas en relación con los tiempos y necesidades de los estudiantes. En palabras de Corea (2004) se confirma "la ineficacia de la interpelación pedagógica", que sucede porque los entornos disciplinarios han perdido su posición hegemónica respecto a la subjetividad de los adolescentes que se ha constituido en la experiencia cotidiana más mediática y mercantil de la contemporaneidad (Sibilia, 2012).

Mientras los jóvenes se sumergen en un entorno tecnológico y cultural delimitado por la tendencia o acceden a nuevos vínculos a través de las redes sociales, la institución escolar sostiene la homogeneidad, el orden y la secuencia lineal como principios reguladores (Minzi, 2011). No obstante, si bien se pueden crear recursos didácticos muy útiles a partir de los nuevos patrones, la escuela no debe ser un espacio reproductor de la industria cultural y tecnológica y menos aún del consumismo. Es por ello que, a partir del conocimiento de los procesos sociales que atraviesan su propia realidad y el desarrollo de capacidades de metacognición, se debe fomentar una educación que les permita fortalecer una postura crítica capaz de identificar aspectos positivos y negativos de sus actividades, intereses y consumos. A su vez, el docente que emite un mensaje debe tener en claro que para que cada receptor lo interprete de forma significativa es necesario generar un *contexto de apropiación* para lograr aprendizajes significativos, un *diálogo hermenéutico* donde los estudiantes se sientan escuchados y valorados y *acciones de interpelación* de modo que los aprendizajes les permitan cuestionar los procesos sociales y su accionar propio.

En este sentido, las prácticas deben provocar una mayor fluidez comunicacional y diálogos hermenéuticos e interpelantes en función de la estimulación que brindan las tecnologías.

Es por ello que se hace imprescindible como docentes asumir la responsabilidad de enseñar en sus modos de apropiarse, para favorecer la imaginación y la capacidad de asombro de nuestros estudiantes, que propicien la construcción y circulación de saberes genuinos y perdurables en el tiempo (Leduc y Acosta, 2017: 204)

Cuando los estudiantes encuentran sentido a las propuestas de los docentes, aprenden más y mejor, y se comportan de manera más autónoma. Otorgar interés a aquello que traen consigo desde su cotidianidad, conocer sus modos de pensar y comprender que se encuentran

atravesados por las tecnologías de la información y la comunicación. De este modo, es posible ofrecer propuestas desafiantes, contribuir para que puedan identificar sus fortalezas y debilidades con relación con sus avances y los resultados de sus aprendizajes.

Dentro del conjunto de diferencias, una de ellas refiere a lo generacional en el cual se reconoce la brecha cultural. En este sentido, los cambios culturales son propios de la humanidad, de otro modo no podrían explicarse las transformaciones históricas, políticas, económicas y sociales. Entonces, hay que reconocer que las nuevas generaciones siempre se diferencian entre sí y motorizan el cambio respecto de las que las antecedieron. La particularidad de los tiempos actuales, sin embargo, es que tales cambios son significativos porque no reconocen al pasado como su fuente de origen y es posible que logren atravesar a un mismo sujeto en su propia experiencia de vida.

De este modo, en la escuela se evidencia el desencuentro entre generaciones de docentes adultos y de estudiantes adolescentes que se visibiliza en las diferencias que revisten los procesos de enseñanza que no incluyen las prácticas culturales, y los aprendizajes que evitan el uso de consumos que lo circunscriben al ámbito personal e individual que solo comparten en las redes como instagram, la más utilizada entre los adolescentes de las escuelas secundarias. Esta disociación entre las experiencias lleva a los docentes a identificar rasgos, actitudes, ideas, intereses, entre los y las estudiantes que reconoce en las configuraciones identitarias actuales que impactan en las trayectorias escolares. *“Mientras los adultos se acercan a la tecnología digital como herramienta o instrumento, cada vez más jóvenes viven el mundo digital como entorno”* (Balardini, 2006:2).

Estas singularidades que caracterizan a las nuevas generaciones convocan a los docentes a la búsqueda de estrategias que faciliten a los adolescentes la comprensión de sí mismo y de su rol como estudiante en la institución educativa. En este sentido, los obstáculos que se reconocen en el cotidiano escolar requieren de estrategias que los reconozcan como sujetos que aprenden de modo diferente.

3. Las series televisivas como metáforas o recursos. Entre los fines recreativos y/o educativos Maggio (2013) expresa que pensar la clase para dentro de unos años necesita combinar escenarios diversos, con entornos tecnológicos pero a su vez con dificultades para acceder a ellos. Reconoce en las tecnologías actuales instrumentos poderosos para transformar la enseñanza. Entre ellos, las redes sociales habilitan nuevos escenarios de aprendizajes y los objetos culturales que definen los rasgos didácticos innovadores como las series televisivas.

Este nuevo contexto habilita a recuperar el valor de la pregunta como motivo de interés en las clases. Construir las clases en tiempo real, que exista la sorpresa; que se aliente el deseo de saber. Imaginar fenómenos educativos que estimulen el deseo de saber. Pensar metáforas de mundos diferentes, construcciones complejas desde el diseño, que la clase no sea lineal, construir desde la perspectiva de la complejidad. Interpretaciones diversas, recuperar el diálogo, reconocimiento del otro. En síntesis estimular la construcción de valores que prioricen el cuidado del otro, en un marco de solidaridad y creatividad.

Maggio (2019), dice que los docentes tienen que reinventar lo que sucede en clases, ofrecer a los estudiantes otras cosas más allá de lo que dicen los libros. Reconstruir lo que sucede en las clases y recuperar la épica de ellas. A partir de la inspiración de la Serie *Games of Thrones* desarrolla una comparación con la enseñanza y distingue tópicos para pensar las clases. Esta metáfora le permite repensar los tópicos que los docentes tenemos en temas como resiliencia, información, emergencia de temas, revolución de las mujeres, anticipación temática.

Entre las orientaciones/ claves/ ejes para pensar la planificación de la enseñanza se destacan:

- la comprensión desde la perspectiva sociológica, el rescate de voces diversas, los escenarios de polifonía, es decir conectarse con protagonistas de diversas realidades,
- la búsqueda de lo inesperado, de las sorpresas, no asumir que todo está en los libros y en el curriculum,
- el docente como provocador de diversos fenómenos,
- la complejidad de la trama narrativa, decisiones que incluyan las pequeñas y grandes historias que suceden en la clase,
- la comprensión como procesos que no pueden estar ausentes.

Además de pensar las series como metáfora de la clase, en este trabajo se considera su importancia en la colaboración en el proceso de enseñanza. Las narrativas de ficción constituyen una herramienta para fomentar la imaginación y pensar escenarios realistas como objeto de análisis. El público, es decir los estudiantes, pueden identificarse con los personajes y experimentar el sentimiento de empatía, proceso multidimensional que estimula las emociones. Las series de televisión se han convertido en un parámetro de referencia para las audiencias ya que tienen efectos directos sobre ellas; de hecho se ha acuñado el término *narrative ethics* (Phelan, 2014).

A partir del uso de series en las propuestas de enseñanza se pretende enriquecer la relación entre docentes, estudiantes y el contenido seleccionado, es decir hacer foco en los propósitos

formativos de esta estrategia. En síntesis acercar el mundo real, pensar en problemas y sus posibles soluciones a partir de imágenes móviles desde la propuesta de enseñanza.

Los jóvenes actuales, llamados *millennials*, presentan intereses y estilos de aprendizajes propios de un contexto caracterizado por la primacía de lo audiovisual, las innovaciones tecnológicas, mediados por los adelantos en informática y las comunicaciones. Por lo tanto la trama educativa en esta era digital presenta la aplicación de prácticas educativas emergentes que se apoyan en herramientas tecnológicas y multimediales. La cercanía de los estudiantes con el manejo de estas herramientas interpelan el trabajo docente y requieren de su aprovechamiento en beneficio del proceso de aprendizaje (León, 2015).

En este contexto, la estrategia pedagógica que contempla el uso de películas y series de televisión en el proceso de planificación de la enseñanza en diversas materias, en nuestro caso, Geografía, experimenta un crecimiento en la educación secundaria y en la universitaria.

4. El lugar de las series en la enseñanza de la Geografía

La valoración de la imagen posibilita realizar un uso didáctico y pedagógico de las series televisivas, que son de fácil acceso y reproducción. En este sentido, el estudiante universitario como consumidor/observador de las series debe pensar(se) como docente que habilite su inclusión en la enseñanza (Leduc y Acosta, 2017). Para indagar acerca del lugar que otorgan los residentes a las series televisivas, se realizaron entrevistas semiestructuradas sobre el uso, la selección y análisis de situaciones ficcionales contextualizadas que contribuyan al tratamiento de contenidos geográficos. En función de los consumos culturales de adolescentes y jóvenes, las estudiantes del profesorado coinciden que las series,

(...) son un recurso para implementar en la planificación de la enseñanza. Muchos estudiantes dedican tiempo a mirar series de distintos géneros, por esto me parece interesante la implementación de las mismas para generar una relación entre ese tiempo utilizado para esparcimiento/ocio y los aprendizajes vinculados con temáticas geográficas. Es una manera distinta de poder acercarse a aprendizajes significativos a través de imágenes móviles (Entrevista 1).

Considero que las series podrían implementarse como un recurso para la planificación de enseñanza porque es llevar a la clase algo que ellos consumen en el cotidiano y que puede servir de insumo para los ejes y problemáticas que se abordan desde la Geografía, además de captar su atención y contribuir a la participación oral a través de sus aportes.

Además, como profesor/a ser el/la mediador/a y facilitador/a según la intencionalidad que se busque entre la vida cotidiana y los saberes a enseñar presentes en las series (Entrevista 2).

(...) las series son un buen recurso para implementar en el aula porque los alumnos, quienes están constantemente mirando series, pueden interesarse más en la propuesta, puede llamar su atención, provocar curiosidad, promover el debate. Siempre y cuando la docente guíe el análisis de la serie y pueda darle un uso adecuado y de valor a este recurso en relación con los contenidos a enseñar (Entrevista 5).

En relación con las implicancias de docentes y estudiantes entre la ficción y la realidad se promueven enseñanzas y aprendizajes sustentados en la imaginación, la creatividad e innovación educativa. Los estudiantes del Profesorado en Geografía manifiestan que,

La ficción promueve procesos de aprendizajes vinculado a procesos cognitivos de interpretación, análisis, comparación, empatía, proyección hacia el futuro. Se puede enseñar a partir de realidades diversas, despertar la imaginación y la creatividad (Entrevista 1).

(...) el estudiante asocia una serie con el tema trabajado en el aula, genera motivación, participación, argumentación, motivación, observación, deconstrucción y construcción constantemente entre la ficción y la realidad educativa (Entrevista 4).

La ficción promueve el interés, atrapa al observador, genera intriga y fomenta la imaginación. Es un recurso que lleva al aprendizaje, que invita a ir más allá de lo que se ve, establecer relaciones con la realidad, buscar situaciones similares en la realidad. Como sí también reflexionar, analizar lo que se está viendo, interpretar que es lo real y que no, situarnos, conocer lugares, contextos, épocas, entre otros (Entrevista 5).

Respecto a los aportes de las series televisivas para pensar la enseñanza de la Geografía a través de problemáticas, reconocen que brindan la posibilidad de abordar las múltiples dimensiones de análisis, los procesos históricos para interpretar contextos actuales, el rol de diferentes actores sociales, los avances tecnológicos, entre otros.

Los aportes que brindan a la enseñanza de la Geografía son variados. Primeramente, si nos posicionamos desde una Geografía Crítica y Social, las series en su mayoría abordan problemáticas en distintas escalas actuales, pero también históricas. Estas problemáticas son debatibles y contribuyen al pensamiento autónomo en una toma de posición de los que ellos/as ven o vieron en esa ficción (Entrevista 2).

Las series aportan contenidos diversos, que despiertan en los consumidores el espíritu crítico y reflexivo que pretendemos en la enseñanza de la Geografía (Entrevista 3).

Brindan conocimientos sobre diversos temas y lugares, así como también logran informar, empatizar, relacionar, interpretar, comparar y toda una serie de aportes cognitivos necesarios. La comprensión de procesos históricos y series que abordan problemáticas territoriales son fundamentales para la Geografía, entender las manifestaciones sociales y culturales que se dan en un tiempo y lugar determinado, comprender sus causas y también sus efectos. La problematización es fundamental para promover un aprendizaje significativo y motivador (Entrevista 6).

5. Series preferidas por los adolescentes vs modo aprendizaje

La expansión de las tecnologías permite el acceso a Instagram, Snapchat o WhatsApp, entre otros, y deja en evidencia la transformación en la vida social de los jóvenes y adolescentes. La posibilidad de mantener contacto permanente con los compañeros de aula imprime la aceleración a la experiencia de escolaridad. La convergencia de plataformas, por su parte, integra dispositivos, soportes y productos. Así, las prácticas de los adolescentes nos encuentran como docentes con estudiantes “youtubers”, “booktubers” o “intagramers”. Estos jóvenes que son estudiantes formados en un entorno en constante transformación, con innumerables avances tecnológicos, nuevos medios de comunicación, multiplicidad de productos, y formas de consumo, acceso ilimitado a información y contenidos, enfocan el aprendizaje de manera diferente, ya que captan rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que si fuera texto, consumen datos de múltiples fuentes, y esperan respuestas de los docentes.

Para indagar acerca del uso de la series en la enseñanza de Educación Secundaria, se realizaron noventa encuestas semiestructuradas a estudiantes de cuarto, quinto y sexto año

del Ciclo Orientado de Colegios secundarios de Gestión estatal y privada de la ciudad de Santa Rosa (La Pampa) de las Orientaciones Ciencias Sociales y Humanidades, Ciencias Naturales, Comunicación y Lenguas.

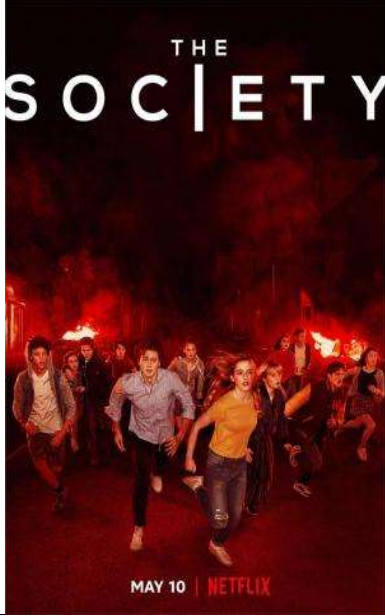

La mayoría de los estudiantes secundarios reconocen que miran series con fines recreativos, esto significa que necesitan diferenciar los espacios personales de entretenimiento de los de aprendizaje. Los fines educativos no están presentes por diferentes razones, los docentes privilegian recursos tecnológicos más tradicionales como documentales o aquellos que consideran innovadores como los videos publicados en youtube. Asimismo, en la propuesta de enseñanza está ausente la indagación sobre los consumos culturales.


En relación con las problemáticas que tratan las series, los estudiantes priorizan aquellas que abordan contenidos de Educación Sexual Integral como violencia de género, el rol de la mujer, aborto, prostitución, identidades sexuales y situaciones que atienden a conflictos emocionales y comunicacionales como bullying y grooming, vinculados a tecnologías y redes sociales. En este sentido, los aportes de la Geografía desde la perspectiva de género contribuyen a la enseñanza de temas actuales que renuevan la agenda a partir de los consumos culturales. El eje que perdura es el fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes, la idea es enseñarles a pensar y crear en un mundo dinámico, en el cual la manera de prepararse es a través de competencias universales e indispensables para insertarse en un contexto cada vez más globalizado (Morduchowicz, 2018).

Para sintetizar el análisis de las entrevistas a estudiantes de la escuela secundaria se presenta un cuadro donde se detallan las características de las series seleccionadas y su vinculación con la enseñanza de problemas geográficos. Además, en su comparación con las series que los estudiantes del Profesorado consideran que facilitarían el diseño de propuestas de enseñanza, se contemplan aquellas en las que coinciden los intereses de estudiantes de Educación Secundaria con la mirada pedagógica de los estudiantes en su formación como docentes.

El siguiente cuadro muestra las Series seleccionadas por los adolescentes según sus intereses y consumos culturales. En la segunda columna se presenta una sinopsis de la serie (elaborada en base al sitio *Filmaffinity*) y en la última fila de cada producción, un breve análisis de la relación que los estudiantes realizaron con la Geografía.

	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">SEX EDUCATION (2019) Reino Unido</p> <p>Como el inseguro Otis tiene respuesta para cualquier duda sobre sexo gracias a que su madre es sexóloga, una compañera le anima a abrir una "consultoría sexual" en el colegio secundario.</p>
<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>La serie aporta acerca de los contenidos de Educación Sexual Integral (ESI) como saber o eje transversal a las ciencias. Los adolescentes aducen sobre los “consejos” que brinda acerca de los cuidados y modos de prevención ante relaciones sexuales.</p>
	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">13 REASONS WHY (2017) Estados Unidos</p> <p>El adolescente Clay Jensen vuelve un día a casa después del colegio y encuentra una misteriosa caja con su nombre. Dentro descubre una cinta grabada por Hannah Baker, una compañera de clase por la que sentía algo especial y que se suicidó tan solo dos semanas atrás. En la cinta, Hannah cuenta que hay trece razones por las que ha decidido quitarse la vida. ¿Será Clay una de ellas? Si lo escucha, tendrá oportunidad de conocer cada motivo de su lista.</p>
<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>Otorga saberes relacionados con problemáticas vinculadas al bullying, acoso escolar, discriminación y suicidio en los jóvenes. Las historias de vida de los estudiantes, clases sociales y problemáticas de adicciones también son un condimento especial para la enseñanza de temas transversales.</p>
	<p>Sinopsis</p>



	<p>THE SOCIETY (2019) Estados Unidos</p> <p>Un grupo de adolescentes trata de sobrevivir en una réplica exacta de su pueblo de Nueva Inglaterra a la que han llegado de forma misteriosa y en la que no hay ni rastro de sus padres. Su nueva libertad será divertida, pero también será muy peligrosa. Mientras luchan por entender lo que ha pasado y cómo volver a casa, deberán establecer un orden y formar alianzas si quieren sobrevivir.</p>
<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>Se relaciona con un grupo de jóvenes que se adentran en un mundo paralelo que se encuentra despoblado y, en el que intentan sobrevivir. Los saberes que se pueden relacionar están vinculados con los conflictos que se desatan entre los personajes y los modos de resolución presentan desafíos.</p>
	<p>Sinopsis</p> <p>THE HUNDRED (2014-2019) Estados Unidos</p> <p>Situada 97 años después de una guerra nuclear que ha destruido la civilización, los supervivientes de una nave espacial, que han sobrevivido durante tres generaciones en el espacio, envían 100 delincuentes juveniles "para testear" las condiciones de la Tierra, con la esperanza de eventualmente volver a poblar el planeta. El grupo de jóvenes tratará de sobrevivir en un entorno desconocido y hostil a pesar de las brechas que se abren entre ellos, unos partidarios de seguir en conexión con la nave, otros a favor de empezar de cero sin depender de nadie. Mientras, en la nave, las luchas por el poder político se recrudecen, llevando a los dirigentes a situaciones extremas y difíciles decisiones.</p>
<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>Se vincula con problemáticas ambientales y sociales relacionadas con la radiación. Luchas de poder y enfrentamientos a partir de diversos intereses. Además de la importancia de cuidar el Planeta.</p>

 <p>STAY DRY. STAY ALIVE. A NETFLIX ORIGINAL SERIES THE RAIN 4 MAY NETFLIX</p>	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">THE RAIN (2018) Dinamarca</p> <p>Seis años después de que un agresivo virus propagado por la lluvia acabara con casi todos los habitantes de Escandinavia, dos hermanos salen de la comodidad de su bunker para regresar a una civilización que seguramente ya no exista. Pronto se unirán a un grupo de jóvenes supervivientes que también intentan descubrir si hay señales de vida en una Escandinavia abandonada. Liberados de su pasado y de unas reglas de la sociedad, cada uno de los miembros del grupo tendrá la libertad de ser quienes quieran ser. Todos deberán enfrentarse al hecho de que, hasta en un mundo posapocalíptico, el amor y los celos todavía existen, así como todos los dilemas que pensaban que habían dejado atrás con la desaparición del mundo como lo conocían.</p>
<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>Relacionada con una problemática ambiental como la lluvia ácida.</p>

Fuente: elaboración propia en base a *Filmaffinity*.

El cuadro que aparece a continuación refiere a las Series seleccionadas en coincidencia por estudiantes de la formación del Profesorado en Geografía y por estudiantes de Educación Secundaria.

 <p>MERLÍ PRIMERA TEMPORADA</p>	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">MERLÍ (2015-2018) España</p> <p>El profesor de filosofía Merlí Bergeron elige un grupo de alumnos de secundaria para convertirlos en los peripatéticos del siglo XXI. Como si tratara de un nuevo Aristóteles, Merlí les enseñará a cuestionar las cosas y a reflexionar. Pero, por su carácter irónico e irritante, despierta antipatías en el colegio, porque no todos los profesores están dispuestos a aguantar sus manías. Ni tampoco su hijo, el alumno más difícil y con el que intentará mejorar su relación.</p>
	<p>Problemáticas sociales en los jóvenes y adolescentes referidas a la sexualidad,</p>

<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>adicciones, fobias como homofobia y agorafobia, problemas familiares y económicos. También se destaca el perfil del docente personificado en Merlí y los consejos de un profesor como referente para los adolescentes. Asimismo, se rescata la filosofía de vida, los desafíos a la autoridad y el amor.</p>
	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">BLACK MIRROR (2011-2017) Reino Unido</p> <p>Serie antológica creada por Charlie Brooker ("Dead Set") que muestra el lado oscuro de la tecnología y cómo esta afecta y puede alterar nuestra vida, a veces con consecuencias tan impredecibles como aterradoras.</p>
<p>Relación y vinculación con la Geografía</p>	<p>Muestra realidades distópicas en las que la sociedad sufre cambios terribles por el abuso de la tecnología. En este sentido, se realiza un análisis acerca de cómo la tecnología nos afecta como sociedad.</p>
	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">LAS CHICAS DEL CABLE (2017-2019) España</p> <p>Madrid, año 1928. Las operadoras de la recién nacida Telefónica viven sus romances y envidias dentro de una empresa moderna, reflejo del cambio social de la época. Lidia, Marga, Ángeles y Carlota comienzan a trabajar como telefonistas en el edificio más moderno de toda la ciudad. Para ellas empieza la lucha por una independencia que tanto su entorno como la sociedad de entonces les niega. Su amistad será clave para conseguir sus sueños y juntas irán</p>

	descubriendo lo que significa la verdadera libertad.
Relación y vinculación con la Geografía	<p>Problemas sociales en el siglo XX, como problemáticas de género, en un contexto donde las mujeres no tenían oportunidades ni posibilidades</p> <p>Se relaciona con temáticas transversales como ESI, en la que se pueden vincular saberes sobre los Derechos de las mujeres y movimientos feministas que comienzan a aparecer. A su vez se puede realizar un análisis acerca de los avances de la tecnología y los cambios que implican en la sociedad.</p>
	<p>Sinopsis</p> <p style="text-align: center;">NUESTRO PLANETA (2019) Reino Unido</p> <p>Comparte el esplendor de ese extraordinario lugar al que llamamos hogar. Nuestro planeta se ha rodado en más de 50 países en el que se muestran variedad de paisajes. De las selvas más exóticas a los océanos más profundos, admira todo aquello que tenemos en común.</p>
Relación y vinculación con la Geografía	<p>Los ambientes del mundo y las problemáticas ambientales ocasionadas en gran medida por el Cambio Climático que afectan a Nuestro Planeta.</p> <p>Aposta saberes sobre los intereses e intencionalidades de las sociedades sobre los ecosistemas y los recursos naturales. Es una serie que ayuda a concientizar a las personas sobre las acciones de la sociedad en los diversos ambientes del mundo como así también acerca de las especies que se encuentran en peligro de extinción.</p>

Fuente: elaboración propia en base a *Filmaffinity*.

6. Reflexiones

Este trabajo titulado “Las series para pensar/crear/vivir escenarios educativos en contextos culturales juveniles” adquiere sentido en nuestra tarea como docentes e investigadoras, porque es una propuesta destinada a la formación docente que aproxima la planificación de la enseñanza de los residentes del profesorado en Geografía, con las motivaciones para el aprendizaje de los estudiantes de la escuela secundaria en el marco de la alfabetización tecnológica. La finalidad formativa reside en traspasar la frontera entre la pantalla y la vida cotidiana en las aulas e interpretar otros códigos y lenguajes culturales que aporten a la enseñanza.

En esta investigación, se observan coincidencias y diferencias entre jóvenes y adolescentes en una distancia generacional reducida, pero desde otro posicionamiento. Las enseñanzas necesitan el rol del adulto docente como mediador pedagógico y cultural con estrategias que utilicen los soportes tecnológicos, en nuestro caso, las series televisivas para estimular la pregunta, la reflexión, la escucha, el ensayo-error, la apertura a lo extraescolar, al mundo de lo sensible, la aceptación del vacío, la evaluación constante y la búsqueda de alternativas para encontrar otras formas de aprender.

Asimismo, las series invitan a vivenciar experiencias para que los estudiantes logren entender fenómenos complejos, en los que identifiquen a los otros a través de historias con finales inciertos y convoquen a imaginar cómo termina la historia. Los temas geográficos están presentes, pero entrelazados con otras disciplinas o conocimientos, la clave en el uso de las series está en la pluralidad y heterogeneidad de situaciones o escenas que contribuyan al tratamiento de los problemas sociales. En este sentido, la Geografía, aporta a la construcción social a partir de la idea de comunidad desde la concepción de otredad, y a la complejidad con las múltiples dimensiones de análisis espacial y temporal.

En tiempos de cambios culturales, la escuela necesita resignificar las enseñanzas destinadas a jóvenes y adolescentes para pensar, crear, vivir y producir conocimientos que promuevan la comprensión mediante propuestas pedagógicas diversificadas e integradas que garanticen los derechos a una ciudadanía y alfabetización digitales.

7. Referencias bibliográficas

Balardini, S. (2006). Subjetividades Juveniles y tecnocultura. En Congreso Impacto y transformaciones de la cultura escolar ante la inclusión de las tecnologías de la

información y la comunicación, Centro Cultural Teatro Municipal General San Martín.

Recuperado de:

http://legacy.flacso.org.ar/uploaded_files/Publicaciones/s.balardini.subjetividades_juveniles.pdf

Buckingham, D. (2005). “Delimitando el campo y Estrategas para el aula” en Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea. Buenos Aires: Paidós

Leduc, S. M. y Acosta, M. I. (2017). “Las series para pensar los sentidos de la educación, más allá de la pantalla”. Revista Cardinalis del Departamento de Geografía. FFyH – UNC.

Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/cardi/article/view/18945>

León, P. (2015). Docere delectando: series, películas y videojuegos como herramientas de innovación docente. Opción, 31(4), 656-665.

Maggio, M. (2012) Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.

Maggio, M. (2013). ¿Cómo será la clase dentro de 5 años? Organización de Estados Iberoamericanos. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ZUNoKloN6dw>

Maggio, M. (2019). Winter is coming. ¿Cómo salvar la enseñanza con la inspiración que nos traen las series? Conferencia. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=3WS_ye9sl1c&t=567s

Manso, M. y otras (2011). Las TIC en las aulas. Experiencias latinoamericanas. Buenos Aires: Paidós.

Minzi, V. y otros (2011) “De la transmisión a la comunicación: una clave para acercar a la escuela a la sociedad del conocimiento”. En Comunicación y Educación. Debates actuales desde un campo estratégico. Córdoba.

Morduchiwicz, R. (2013). Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Morduchiwicz, R. (2018). Ruidos en la web. Cómo se informan los adolescentes en la era digital. Buenos Aires: Ediciones B.

Phelan, James (2014). “Narrative ethics”. En: Hühn, Peter; Meister, Jan C.; Pier, John; Schmid, Wolf (Eds.). The living handbook of narratology. Hamburg: Hamburg University. Recuperado de: <http://www.lhn.uni-hamburg.de>

Sibila, P. (2012) ¿Redes o paredes? la escuela en tiempos de dispersión. Buenos Aires: Tinta Fresca.