

## Arte de guerrilla

| Materia                                                                                                                                                      | Productos                                                                                         | Agrupamientos                                                       | Contexto espacial y requisitos                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Filosofía</li> <li>• Saberes básicos: II (1 y 2) y III (1)</li> <li>• Competencias específicas: CE1, CE3</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación vídeo</li> <li>• Proyecto grupal</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupos de 3 o 4</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Ordenador y proyector</li> <li>• Cartulinas DIN A2</li> <li>• Pintura o rotuladores</li> </ul> |

**MATERIALES TEA** MT\_VIDEO  
MT\_PRESENTACION  
MT\_TEMAS

**SABER +** SABER+\_GUERRILLA GIRLS

### JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Dentro del currículum de Filosofía para 4º de ESO, uno de los objetivos es promover una ciudadanía capaz de afrontar los **retos de la convivencia**, dotándola de herramientas para entender la realidad social y fomentar valores como la libertad, la justicia y la igualdad, mediante la reflexión a través de la Filosofía Política.

Este recurso propone abordar el análisis de problemáticas éticas y sociales contemporáneas a partir de la obra del colectivo **Guerrilla Girls**, cuyo trabajo utiliza la **cartelería** como herramienta de denuncia. En el contexto de Canarias, esta actividad fomenta el ejercicio de una ciudadanía democrática, invitando al alumnado no solo a identificar desigualdades en su entorno sino también a proponer soluciones desde el **pensamiento crítico** y la responsabilidad social.

### EXPLICACIÓN

A través del **diseño de carteles** inspirados en las obras de las *Guerrilla Girls*, se posibilita al alumnado pasar de la teoría a la práctica, convirtiéndose los propios escolares no solo en receptores sino en *hacedores* de cultura.

El alumnado pondrá en práctica su capacidad crítica y de análisis sobre las estructuras de poder y discursos dominantes al abordar el diseño de su propio cartel, en el que elegirán una **causa que abanderar**.

Para ello, utilizarán el lenguaje visual específico de la cartelería, que comprende conceptos éticos y filosóficos de una forma dinámica y **amena** –casi lúdica– que, además, demuestra al alumnado que también es una tarea de la filosofía **cuestionar** la realidad y utilizar los medios de expresión a nuestro alcance para lograr cambios e impulsar mejoras.

## PASOS A SEGUIR

1. **Proyectar MT\_VIDEO**. Se podrá ampliar la información acerca del colectivo de artistas a través de **MT\_SABER+**
2. **Proyectar MT\_PRESENTACION**. A partir de las imágenes proyectadas, el alumnado analizará visualmente cada obra y participará en un debate guiado por las **preguntas** propuestas para cada imagen:  
*¿Qué información objetiva utiliza el cartel para sostener su crítica?*  
*¿Por qué las artistas eligen mostrar datos en lugar de, simplemente, dar su opinión personal?*  
*¿Por qué que usan el sarcasmo para denunciar algo serio? ¿Es el humor una forma válida de reivindicación, o creen que le resta seriedad al problema?*  
*¿A quién va dirigido el cartel: al ciudadano que consume o a las empresas que fabrican? ¿Quién tiene más responsabilidad?*
3. Organizar a la clase en **grupos de 3 o 4 personas**. Cada grupo debe elegir una **causa** de su entorno cercano para trabajar sobre ella. Se puede utilizar la ficha **MT\_TEMAS** para proponer ideas que a los alumnos les puedan afectar directamente. El grupo debe resumir en una frase sencilla cuál es el problema ético principal de la causa elegida. Además, debe **documentarse** y buscar (en fuentes fiables) los datos o información que sirvan para sustentar o justificar la causa abanderada (puede tratarse de una cifra, un porcentaje o una comparativa, pero la información –que debe ser comprobada y contrastada– tiene que hablar por sí sola.
4. **Diseñar un cartel** por grupo, teniendo en cuenta que la información debe aparecer grande y clara, y el dato debe llamar la atención y servir de “gancho”.
5. Puesta en común y **exhibición** de todos los carteles para su análisis y valoración, utilizándolos al mismo tiempo como “excusa” para que todos los escolares puedan debatir, discutir y polemizar sobre todos los temas.

## SUGERENCIAS

A modo de ampliación, se puede plantear realizar una **exposición colectiva** de los carteles realizados por el alumnado, con el fin de que los reclamos propuestos tengan mayor alcance.