Del ethos individualista al ethos democrático: el fanzine como experiencia educativa desde John Dewey

Juan David Pinillos Puentes

Universidad Santo Tomás (juanpinillos@ustavillavicencio.edu.co)
https://orcid.org/0000-0003-3288-4114

Recibido: 19/08/2026 / Aceptado: 16/10/2026 / Publicado: 20/11/2026

Para citar este artículo:

Pinillos Puentes, J. D. (2026). Del ethos individualista al ethos democrático: el fanzine como experiencia educativa desde John Dewey. *Ixtli: Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación, 13*(26), 31-50. https://doi.org/10.63314/JODG3255

Resumen

Este artículo reflexiona a partir de la observación de un ethos individualista que se configura en función de algunas prácticas que habilita la relación con la tecnología digital en el contexto universitario actual, especialmente en las prácticas de socialización y aprendizaje de los estudiantes. Observación que alentó la pregunta de cómo promover un ethos democrático en un contexto saturado por un ethos individualista mediado por la tecnología. El pensamiento de John Dewey sustentado en la triada experiencia, educación y democracia, ofrece elementos que reivindican nuevos modos de ser y hacer en el aula que apuntan a la construcción de un ethos democrático desde la experiencia. Teniendo en cuenta lo estético como un modo de la experiencia, se abordó el fanzine como una estrategia didáctica que opone resistencia el aislamiento y fomenta la cooperación en el aula. En este sentido la reflexión gira en torno a una experiencia educativa aplicada en seis cursos de Bioética de la Universidad Santo Tomás – Seccional Villavicencio, donde se implementó un laboratorio de fanzines a 76 estudiantes. La información se recopiló mediante observación participante, entrevistas semiestructuradas y una encuesta final de percepción, cuyas respuestas cerradas se examinaron descriptivamente y cuyos componentes abiertos aportaron elementos para la interpretación cualitativa de la experiencia. La indagación mediante la experiencia de aula evidencia que el fanzine, como artefacto editorial colaborativo, es una alternativa de mediación pedagógica para el abordaje de los contenidos curriculares y el fortalecimiento del vínculo con el entorno y con los otros, contribuyendo a la construcción de un ethos democrático en el aula universitaria.

Palabras clave: ethos individualista, ethos democrático, fanzine, experiencia, John Dewey

CC BY NC SA

Do ethos individualista ao ethos democrático: o fanzine como experiência educativa a partir de John Dewey

Resumo

Este artigo reflete, a partir da observação de um ethos individualista, sobre configurações que emergem de certas práticas viabilizadas pela relação com a tecnologia digital no contexto universitário atual — especialmente no que tange às práticas de socialização e aprendizagem dos estudantes. Essa observação suscitou a questão de como promover um ethos democrático em um contexto saturado por um ethos individualista mediado pela tecnologia. O pensamento de John Dewey, alicerçado na tríade experiência, educação e democracia, oferece elementos que propõem novos modos de ser e agir em sala de aula, voltados à construção de um ethos democrático a partir da experiência. Considerando a dimensão estética como uma modalidade da experiência, aborda-se o fanzine como uma estratégia didática que oferece resistência ao isolamento e fomenta a cooperação em sala de aula. Nesse sentido, a reflexão centra-se em uma experiência educativa realizada em seis disciplinas de Bioética na Universidade Santo Tomás (sede de Villavicencio), na qual foi implementado um laboratório de fanzines com 76 estudantes. Os dados foram coletados por meio de observação participante, entrevistas semiestruturadas e um questionário final de percepção; as respostas fechadas foram analisadas de forma descritiva, enquanto os componentes abertos forneceram elementos para a interpretação qualitativa da experiência. A investigação, fundamentada na experiência em sala de aula, evidencia que o fanzine — enquanto artefato editorial colaborativo — constitui uma alternativa de mediação pedagógica para a abordagem de conteúdos curriculares e para o fortalecimento de vínculos com o meio e com o outro, contribuindo para a construção de um ethos democrático no ambiente universitário.

Palavras-chave: ethos individualista, ethos democrático, fanzine, experiência, John Dewey

From Individualistic to Democratic Ethos: The Fanzine as an Educational Experience in the Deweyan Tradition

Abstract

This article reflects on the observation of an individualistic ethos shaped by certain practices enabled by engagement with digital technology in the contemporary university context, particularly in students' practices of socialization and learning. This observation prompted the question of how to foster a democratic ethos within a context saturated by a technologically mediated individualistic ethos. John Dewey's thought, grounded in the triad of experience, education, and democracy, offers conceptual resources that reclaim new ways of being and acting in the classroom, oriented toward the construction of a democratic ethos through experience. Considering the aesthetic as a mode of experience, the fanzine was approached as a didactic strategy that resists isolation and fosters cooperation in the classroom. In this sense, the reflection centers on an educational experience implemented in six Bioethics courses at the Universidad Santo Tomás, Villavicencio campus, where a fanzine laboratory was carried out with 76 students. Accordingly, the development of the experience employed qualitative methods such as participant observation, semi-structured interviews, and surveys. Inquiry grounded in classroom experience shows that the fanzine, as a collaborative editorial artifact, enhances the understanding of curricular content, stimulates critical thinking, and strengthens bonds with both the surrounding environment and others. It is concluded that engagement with the fanzine may constitute an effective pedagogical alternative for counteracting the effects of digital individualism and for promoting an education grounded in a democratic ethos that encourages encounter, deliberation, and the collective construction of meaning. Future research is suggested to expand this approach to other educational levels and social themes, exploring the potential of the fanzine as a vehicle for pedagogical transformation.

Keywords: individualistic ethos, democratic ethos, experience, John Dewey

1. Introducción

¿Cómo educar en una era donde mirar al otro ha sido reemplazado por mirar una pantalla? Esta pregunta, tan cotidiana como inquietante, parte de la observación y reflexión sobre el impacto que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido en nuestras formas de ser, de aprender y de convivir. En los últimos años, el acceso a dispositivos móviles e internet ha transformado las dinámicas sociales, especialmente entre niñas, niños y adolescentes, quienes se han convertido en protagonistas de una convergencia digital que privilegia el consumo individual sobre la interacción colectiva.

El contexto actual revela un conflicto entre las oportunidades que ofrece la tecnología —como el acceso al conocimiento, la comunicación y el ocio— y los riesgos que conlleva su uso excesivo: infoxicación, aislamiento social, adicción conductual y debilitamiento de los vínculos comunitarios. En este escenario, el aula universitaria no escapa a estas transformaciones. La presencia constante de dispositivos móviles y la atención fragmentada de los estudiantes evidencian un ethos individualista que condiciona las relaciones sociales y el aprendizaje.

Este artículo reflexiona sobre una alternativa pedagógica que permita resistir dicho ethos: el fanzine. Este artefacto editorial, nacido de prácticas contraculturales y autogestionadas, se presenta aquí como una estrategia para promover experiencias educativas democráticas, colaborativas y reflexivas. Desde una perspectiva inspirada en la filosofía de John Dewey —cuya propuesta articula los conceptos de experiencia, educación y democracia— se plantea que el fanzine puede habilitar espacios de encuentro, deliberación y construcción de sentido compartido en el aula.

La tesis central de este trabajo sostiene que el diseño y elaboración colectiva de fanzines en el contexto universitario puede convertirse en una experiencia educativa significativa, capaz de contrarrestar el aislamiento promovido por las tecnologías digitales y fomentar prácticas de cooperación, que representan una posibilidad de establecer vínculos intersubjetivos más participativos tanto en su vida pública como privada.

El objetivo principal es analizar en qué medida el fanzine puede ser una herramienta pedagógica útil para la promoción de un ethos democrático en el aula universitaria. Para ello, se desarrolló un proyecto de aula experiencia de laboratorio fanzinero en el curso de Bioética de la Universidad Santo Tomás – Seccional Villavicencio, en la que se aplicaron métodos cualitativos como la observación participante, entrevistas semiestructuradas y encuestas.

La estructura del artículo se organiza en cuatro secciones principales: primero, se presenta una observación crítica sobre el impacto de la tecnología en la configuración de subjetividades y prácticas sociales; segundo, se formula la hipótesis que vincula el fanzine con la triada deweyana; tercero, se describe la metodología y el desarrollo de la experiencia pedagógica; y finalmente, se exponen los resultados obtenidos, que evidencian el potencial del fanzine como vehículo para la reconstrucción de la experiencia educativa y la promoción de valores democráticos.

2. Observación

En los últimos años ha aumentado el contacto que las personas tienen con la tecnología. En el 2020, según datos de las Naciones Unidas, la tecnología había llegado al 50% de la población mundial, el informe sostenía que el acceso a la tecnología y a la internet impactaría en el trabajo, en la gestión y uso de los datos, en los medios sociales, así como en la gestión de las tensiones geopolíticas a través del ciber espacio. Impacto que oscila de lo positivo a lo negativo. Pues, la incorporación de la tecnología en el sector de la salud, la educación y los servicios públicos ha contribuido al cierre de brechas en el acceso a los derechos humanos básicos. No obstante, la tecnología también tiene efectos adversos, en tanto que puede ser una herramienta para controlar movimientos, conversaciones y comportamientos. Es decir que, puede ser un medio para garantizar y defender los derechos humanos, o al contrario para vulnerarlos.

Estudios de la UNESCO (2020) que se hicieron en Brasil y Argentina ilustran un creciente acceso a dispositivos móviles de parte de niñas, niños y adolescentes. En el 2018 el 86% de personas entre los 9 y los 17 años eran usuarios de internet en Brasil. Mientras que en Argentina uno de cada tres menores de 18 años eran usuarios en línea. De modo que, en medio del auge tecnológico, los niños y jóvenes son una población creciente, que cada vez más tiene acceso a las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) (UNESCO, 2020, p. 16), siendo los dispositivos móviles el principal medio por el que dicha población accede a internet.

En medio de este escenario, se observó que la convergencia digital se ha intensificado, mientras se reduce el uso de dispositivos compartidos. Es decir que, el consumo de contenido digital se reduce a una dinámica individual en el que paradójicamente- las redes sociales son protagonistas. Huelga decir que, aunque los dispositivos y el acceso al internet representan una oportunidad, también asoman con sus respectivos riesgos. Las oportunidades del estudio, del aprendizaje, de la sociabilidad, la comunicación y el ocio; encuentran un contrapeso en la violencia en línea, la distracción del aprendizaje, la amplificación de estereotipos y la invasión de la intimidad.

El acceso a las TIC y la internet ha abierto la posibilidad de entrar en contacto con gran cantidad de información[1]. Sin embargo, tal magnitud de información se caracteriza por estar desestructurada, lo cual sobrecarga al usuario en el ejercicio de su procesamiento. El contacto con un exceso de información desemboca en una infoxicación, en la que "el problema radica en las situaciones en las que la cantidad de información suministrada a una persona excede sus capacidades de procesamiento" (Avendaño et al, 2022, p. 66). Ahora bien, se debe tener en cuenta que cualquier persona, sin importar el grupo etario, es susceptible de tal infoxicación, generando un impacto en la salud física y mental, siendo la

[1] Al hablar de información cabe tener en cuenta que esta se clasifica según el tipo de contenido (texto, imágenes, audio, video.); según la fuente de información (primarias, secundarias, terciarias); según el servicio o función (correo electrónico, páginas web, redes sociales, bases de datos).

falta de concentración, el insomnio, el estrés, reducción de productividad algunas de las características de la infoxicación (Avendaño et al, 2022, p. 69). De manera que, si este es el efecto que genera en los adultos, que quizás tienen mayor criterio frente a la información que consumen, cabe preguntarse por los efectos que tiene en la población infantil y juvenil.

Un estudio del Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (ONTSI) de España indicó que -en dicho país- el 2023 fue el año en que más menores dispusieron de teléfono móvil siendo un 70,6% de la población; mientras que el uso de internet se extendió al 94,7% de los jóvenes entre 10 y 15 años. Siendo las redes sociales el medio principal de acceso a contenidos digitales. Si bien las redes sociales hacen parte de la vida de los jóvenes, pues resultan un medio para comunicarse, construir su identidad y consolidar redes de apoyo. Sin embargo, se ha atisbado que ha aumentado el índice de conductas adictivas respecto de las redes sociales, que tienen un impacto negativo en el desarrollo integral y el ámbito académico de los jóvenes.

Diferentes indagaciones muestran que la exposición prolongada a las redes sociales puede traer como consecuencia el aislamiento social (Espino et al., 2025), estrés, ansiedad y depresión (Osorio-Andrade et al., 2025). Por lo que el acceso a la internet y a las TIC, aunque representan un avance social, se estima que su uso abusivo puede desembocar en una adicción conductual. Tanto que El DSM-5-TR (American Psychiatric Association [APA], 2022) recoge el término «Hikikomori», como un "síndrome de retraimiento social severo y prolongado que se observa en Japón y que puede resultar en el cese completo de las interacciones en persona con los demás" (APA, 2022, p. 914).

En este sentido, el impacto de las redes sociales en niñas, niños y adolescentes se ha vuelto un tópico relevante de estudio, pues se evidencia que ha transformado las prácticas de socialización diaria, los valores y significados inherentes a dichas prácticas. El contacto con las tecnologías de la información y de la comunicación influyen en la configuración de un nuevo individualismo. Greenfield (2009) plantea la hipótesis de que el aumento de nuevos medios de comunicación en diferentes regiones del mundo, condicionan la expansión de una *Gesellschaft*[2] (comunidad), que impulsan prácticas y valores de socialización hacia mayores niveles de individualismo durante el desarrollo, desde la infancia hasta la edad adulta.

Las condiciones de vida en la sociedad actual se han caracterizado a partir de algunas metáforas de carácter mitológico o físico. La escena de un Narciso absorto en su imagen proyectada por el lago que lo sentenció; no difiere mucho de los cuerpos vueltos sobre sí mismos, ensimismados en las pantallas portátiles de sus celulares. La distancia que se crea entre las personas a causa de la distorsión espacio/temporal resultado de la relación

[2] Greenfield toma dos conceptos, *Gemeinschaft* (comunidad) y *Gesellschaft* (sociedad), del sociólogo Ferdinand Tönnies (1887/1957) para traer a colación el conjunto de factores sociodemográficos que configuran los contextos sociales del desarrollo, como la economía, la educación y la tecnología. Cuando en una comunidad estos factores cambian, los cambios sociodemográficos transforman las prácticas cotidianas de socialización, los valores y significados de tales prácticas.

establecida con la tecnología refleja nuestra condición líquida, que nos predispone al distanciamiento del otro:

> Se extiende un individualismo puro, desprovisto de los últimos valores sociales y morales que coexistían aún con el reino glorioso del homo economicus de la familia, de la revolución y del arte; emancipada de cualquier sentido, expuesta como está únicamente a los deseos cambiantes de los individuos (Lypovetsky 2019, p. 50).

En consecuencia, se puede observar la manera en que en el contacto con la tecnología se convierte en un medio de modulación de subjetividades. Observaciones que entran en diálogo con las descripciones de la sociedad han hecho autores como Bauman, Lipovetsky y Han; quienes estiman en sus reflexiones que el individualismo es consecuencia de las mutaciones históricas que operan a nivel social, político, económico y estético, influenciadas por la imposición de una lógica del consumo. Mutaciones que son el preludio a eso que se llama sociedad posmoderna.

Si la sociedad moderna estaba alentada a la producción industrial y la disciplina, la sociedad posmoderna está determinada por el consumo:

> El paso de aquella sociedad de productores a esta del consumo significó múltiples y profundos cambios; el primero es, probablemente, el modo como se prepara y educa a la gente para satisfacer las condiciones impuestas por su identidad social (es decir, la forma en que se "integra" a hombres y mujeres al nuevo orden para adjudicarles un lugar en él). (Bauman, 2011, p. 45)

Autores como Bauman y Lipovetsky están de acuerdo con que las transformaciones de las condiciones de la sociedad industrial y la postindustrial, reorganizan el ethos y los valores de los sujetos. Si antes, las instituciones que tenían influencia en la sociedad industrial moldeaban a los individuos en favor de grandes metarrelatos como Dios, La Nación o la Razón, con el fin de unificar la población en función de objetivos universales y sin posibilidad de elección. Ahora y al contrario, el mercado es una institución hegemónica que influye en la configuración del sujeto, quien tiene la posibilidad de la libre elección, la que a su vez habilita una existencia a la carta, en la que puede consumir lo que desee; y según su consumo constituir una identidad, la cual no es fija y estable, sino flexible e intercambiable según su deseo y capacidad de consumo.

En este escenario, el consumo reafirma la identidad individual y singular del sujeto en la sociedad actual, alentada por la ilusión de la libre elección. El deseo y la libertad individual son exacerbados, y las dinámicas mercantiles terminan por influenciar los modos de relación de las personas en la sociedad. El sujeto incorpora las dinámicas del mercado y lleva a cabo el ejercicio de consumo individualmente, pues termina siendo:

> Una actividad esencialmente individual, de una sola persona; a la larga, siempre solitaria. Es una actividad que se cumple saciando y despertando el deseo, aliviándolo y provocándolo: el deseo es siempre una sensación privada, difícil de comunicar. El "consumo colectivo" no existe. (Bauman, 2011, p. 52).

Ahora bien, dichas dinámica de consumo corresponden a transformaciones que marcan el paso de la modernidad a la posmodernidad:

> El aumento de la producción industrial (taylorismo) y la difusión de los productos gracias a los progresos de los transportes y comunicaciones hasta la aparición de los grandes métodos comerciales que caracterizan el capitalismo moderno (marketing, grandes almacenes, aparición de las marcas registradas, publicidad). La lógica de la moda comienza entonces a empapar de modo duradero y profundo la esfera de la producción y el consumo de masas. (Lipovetsky & Charles, 2006, p. 24).

Hechos que influirán las prácticas de consumo hacia su dimensión individual. Objetos, servicios, información, imágenes circulan con mayor libertad entre la población a causa del desarrollo de las TIC y el acceso a la internet. El disfrute de la música, la lectura, el cine o cualquier otra forma de entretenimiento ya no depende de la programación de un agente externo; sino que los contenidos que se consumen llevan a cabo un proceso de personalización (Lipovetsky, 2019, p. 19). La libre elección, la creciente ola de opciones privadas de lo que se consume es el éxito de las plataformas streaming. De ahí que, "el contacto con la tecnología y la proliferación de las redes sociales operan como reproductores del mandato de consumo" (Romero, 2020, p. 123) contribuyendo a modelar las percepciones y acciones de las personas, generando nuevas prácticas y formas de vivir, jugando un rol activo en la toma de decisiones y en la formación de la moral colectiva.

Actualmente, la tecnología de la información digital y técnicas como el marketing y la publicidad, tienen un papel preponderante en la difusión de un ethos individualista, en tanto son los medios de propagación de bienes de consumo, los cuales logran acaparar la atención de la psique individual. En la sociedad posmoderna se instaura lo que Chul Han (2022, p. 9) denomina "régimen de la información", que hace referencia a "la forma de dominio en la que la información y su procesamiento mediante algoritmos e inteligencia artificial determinan de modo decisivo los procesos sociales, económicos y políticos".

La particularidad de dicho régimen consiste en que, en vez de apoderarse del cuerpo, busca capturar la psique individual, en tanto se instaura una política de visibilización basada en el espectáculo (Chul Han 2022, p. 11). De manera que, en la múltiple oferta difundida por los diversos medios de comunicación el régimen de la información el sujeto se despolitiza, el espacio público se desintegra, la democracia se trastorna en la medida en que no está la presencia del otro para hacer efectiva una acción comunicativa. El individualismo actual, confirma su incidencia en tanto se expulsa al otro de la esfera discursiva:

> La expulsión del otro refuerza la compulsión autopropagandística de adoctrinarse con las propias ideas. Este autoadoctrinamiento produce infoburbujas autistas que dificultan la acción comunicativa. Si la compulsión de la autopropaganda aumenta, los espacios del discurso se ven cada vez más desplazados por cámaras de eco en las que la mayoría de las veces me oigo hablar a mí mismo. (Chul Han 2022, p. 47).

En la medida en que las creencias de las personas se ven reforzadas mediante el consumo de contenidos y servicios digitales, el principio de individuación consolida el ethos del sujeto

contemporáneo, sumiéndolos en una cultura-mundo (Lypovetsky & Juvin, 2010), la que funciona como principio organizador del espacio habitado, la sociedad y la cultura.

> El mercado, el consumismo, la tecnociencia, la individuación, las industrias culturales, y de la comunicación constituyen sus principios organizadores de fondo [...] Son lógicas estructurales que contribuyen a difundir por todo el planeta una cultura común, objetivos y modos de consumo similares, normas y contenidos universales, esquemas de pensamiento y de conducta que no tienen fronteras (Lypovetsky & Juvin, 2010).

Es decir que, el sujeto reorganiza sus intereses conforme a la naturaleza hiperbólica de la lógica de la cultura-mundo. De ahí que se configure una cultura del individuo (Lypovetsky & Juvin, 2010). Una cultura en la que las redes sociales reproducen el mandato de consumo modelando la subjetividad en función de un ethos individualista que atraviesa sujetos e instituciones y que se registra en el modo en que opera diferentes esferas e instituciones de la vida humana.

Es evidente que las tecnologías de la información y la comunicación, el acceso a internet, la información, las redes sociales son un fenómeno que está transformando nuestros modos de hacer y de ser en el mundo. De manera que, la educación debe ser un espacio en el que se haga frente al ethos individualista, proponiendo experiencias que promuevan escenarios democráticos alternativos de encuentro con lo y el otro (territorios, personas, tecnologías). En este sentido resulta imperante que el ejercicio docente invite a construir espacios que propendan por la cooperación como vía a ejercer resistencia al aislamiento individual creciente, a la sobrevaloración de las narrativas que circulan mediante la tecnología de la información, auspiciadas por las dinámicas mercantiles que operan en nuestra relación con la tecnología. Por lo tanto, la presente reflexión presenta algunas observaciones sobre ¿cómo promover un ethos democrático en un contexto saturado por un ethos individualista mediado por la tecnología?

3. Hipótesis

Un aula de clases es un espacio en el que resultan observables la manera en que el ethos individualista condiciona las relaciones sociales. Al ingresar, los estudiantes que han llegado entregan su atención al material videográfico fugaz de índole variable (ocio, política, cultura, etc.) proyectado en el dispositivo móvil. A lo largo del desarrollo de la clase prima la misma actitud, un regreso constante hacia la pantalla y una ausencia permanente de la escucha al otro. El deseo de satisfacción instantánea se asoma en el gesto de volver la atención al celular. ¿Qué alternativas tenemos para hacer frente al ethos individualista al que nos condiciona nuestra relación con la tecnología? ¿Desde que orilla teórica podemos formular alternativas para propender por un ethos democrático en relación con la tecnología? ¿Cómo hacer de la vida social una experiencia educativa y democrática?

La respuesta a estas preguntas, entre otras que asaltan, se pretendieron encontrar en la intersección que se vislumbra entre el fanzine y las reflexiones de John Dewey y su triada: experiencia, democracia y educación. El fanzine, en tanto artefacto editorial cuyo punto de

partida son las prácticas análogas[3], promueve el encuentro con el otro alrededor de lenguajes alternativos de reflexión; en el que la fotografía, el collage, el microcuento, entre otros, resultan registros del lenguaje que habilitan otras formas de reflexión, diferentes al lenguaje proposicional. En este sentido, el fanzine se asumió como un vehículo para crear una experiencia educativa, que, siguiendo a Dewey, pretendió experimentar ser editores buscando la promoción del encuentro democrático con el otro.

El fanzine se caracteriza como un producto independiente y contracultural, siendo reconocido por algunos de los estudiosos del fanzine como "an invaluable way into the messy traces left by subcultures, Do-It-Yourself (DIY) and fan cultures ... they construct a bottom-up history; irreverent, both textual and visual, recycled and disseminated beyond profit and funding structures."[4] (Jones, 2023, p.303). Es la necesidad misma de emitir un mensaje desde la experiencia situada la que gesta al fanzine. Tal es el caso de "The messenger" (Hathi Trust, s.f.), un fanzine que nace en el contexto del renacimiento de Harlem, y que fue el medio para que la población afro en Norteamérica celebrara y promoviera su identidad cultural y concepciones políticas. Igualmente, el movimiento punk fue promotor del fanzine entre 70's y 90's quienes, en este artefacto editorial, encontraron una plataforma para poner en discusión asuntos de género y poder como el caso del movimiento "Riot Grrrl" (Westport Library, 2024) que unió a las mujeres de la escena punk en Washington en torno a la producción cultural para expresar su filosofía feminista y antirracista. Asimismo, Goulding (2015) reconoce el impacto del fanzine como forma de resistencia literaria para comunidades femeninas y queer en Asia.

El fanzine ha sido una herramienta que históricamente ha servido a poblaciones marginadas para crear espacios de expresión y resistencia (Goulding, 2015, p. 166), de ahí que también resulta un escenario que articula personas desde sus intereses comunes promoviendo la construcción de comunidad. En este sentido, el fanzine resulta una herramienta provechosa para experimentar en el ámbito educativo en orden a fomentar las expresiones democráticas. Pues, "el fanzine se revela como una excelente opción para fortalecer las habilidades comunicativas de escritura y lectura colaborativa y horizontal" (Beltran-Arcia et al., 2025, p. 146). De igual manera Martin (2021, p.26) da cuenta del potencial del fanzine como vehículo para promover valores como creatividad, libertad, personalidad, colaboración, democracia, transversalidad, equidad, responsabilidad y empoderamiento.

En este sentido, la versatilidad del fanzine abre la posibilidad de generar registros de experiencias educativas en las que confluyen el hacer y el ser. Para Matzner y Dannemann (2023) el fanzine tiene usos pedagógicos en el que el decir algo implica "comunicarse desde diferentes lenguajes y perspectivas estéticas, agenciar sus emociones, favoreciendo su empoderamiento y creatividad, a través de la literatura, la experimentación científica y el

[3] En la presente experiencia se entenderá como análogas las prácticas y métodos que implican el uso de materiales tradicionales y físicos.

[4] "como una vía invaluable para acceder a las huellas confusas dejadas por las subculturas, el "hazlo tú mismo" (DIY) y las culturas de los fans... construyen una historia de abajo a arriba; irreverente, tanto textual como visual, reciclada y difundida más allá de las estructuras de lucro y financiación".

arte." (p. 26). Además, la experiencia con el fanzine parte de la autogestión, por lo que resulta una "experiencia de comunicación social de la que surgen elementos importantes para la elaboración de colectivos de identificación y, en términos más generales, habilita prácticas y discursos orientados por la búsqueda de autonomía, la libertad de expresión y el contacto interpersonal." (Bravo, 2022, p. 8). El diseño de fanzines ha tenido usos pedagógicos y comunitarios. Su capacidad de transversalidad lo habilita para tornarse vehículo pedagógico para la enseñanza de la biología (Cadena, 2023). De igual manera, es un medio contracultural de expresión y difusión de ideas alternativas (Monroy, 2007). Asimismo, ha servido como un medio para la construcción de memoria histórica y simultáneamente como facilitador de aprendizajes significativos y contextualizados (Sánchez-Villafañe, y Echeverri-Londoño, 2024, p. 7).

Teniendo en cuenta algunos de los rasgos históricos y pedagógicos del fanzine, se vislumbra que su diseño puede servir a la configuración de lo que Dewey denomina una experiencia educativa. La propuesta de John Dewey parte de la continuidad entre experiencia, educación y democracia, enfatizando la importancia del aprendizaje experiencial y la participación comunitaria. Su obra, al abordar los desafíos que plantean el autoritarismo y la tecnocracia modernos, destaca el papel de la educación en el fomento de un ethos democrático.

Dewey (1998, p. 14) afirma que la vida es "toda la extensión de la experiencia". En la medida en que un organismo (individuo) interactúa con su ambiente -físico y social: con las instituciones, creencias y costumbres-, se produce una experiencia, siendo esta el hecho mismo de vivir. De ahí que la experiencia sea caracterizada por Dewey como activa, en tanto propicias transacciones (Mattarolo, L. & Sánchez García, V., 2024) entre los agentes implicados en la experiencia, lo que posibilita la continuidad entre las experiencias primarias (irreflexivas) y experiencias secundarias (reflexivas).

La filosofía de John Dewey marca un nuevo ritmo en la reflexión de las prácticas educativas, en la medida en que tiene como pretensión reconsiderar los dualismos que han orientado la tradición filosófica. En su pensamiento, pares como experiencia y pensamiento, mente y cuerpo, mutable e inmutable, no se oponen, sino que se comprenden en una relación de continuidad. En este sentido, Dewey plantea la continuidad entre experiencia y pensamiento, en tanto este último devela conexiones entre lo que hacemos y las consecuencias de nuestras acciones. Pensar consiste en "el esfuerzo intencional para descubrir conexiones específicas entre algo que nosotros hacemos y las consecuencias que resultan" (Dewey, 2004, p. 129). Así, la experiencia no se limita a la simple sucesión de hechos, sino que se constituye en el espacio donde se articula la reflexión y se gesta el sentido.

La educación en sí misma será para Dewey el ejercicio de "reconstrucción de la experiencia" (1998, p. 74) implicando esto la oportunidad de dar cuenta de las continuidades entre las actividades que se experimentan y anticipando lo que va a ocurrir para aumentar el control de la experiencia siguiente. La experiencia educativa es entonces "aquella reconstrucción o reorganización de la experiencia que da sentido a la experiencia y que aumenta la capacidad para dirigir el curso de la experiencia subsiguiente." (Dewey, 1998, 74). Esta es caracterizada por Dewey como una experiencia que permite percibir nuevas conexiones en las actividades

cotidianas; y al percibir dichas conexiones se habilita la posibilidad de tener mayor control sobre la experiencia futura. Ahora bien, la experiencia educativa debe promover el intercambio entre las experiencias vitales de los sujetos que conforman un grupo, pues esto incita al pensamiento.

Dewey define la experiencia educativa como algo distinto de la mera experiencia, subrayando la continuidad y la interacción como sus características esenciales. De modo que, la experiencia educativa se configura en la interacción del individuo con su ambiente, donde la diversidad de elementos —personas, costumbres, creencias, objetos, instituciones— se entrelazan en un tiempo y espacio concretos, orientando las actitudes futuras de los sujetos. En este sentido, la continuidad de la experiencia permite extender sus efectos hacia el porvenir, mientras que la interacción revela la transacción constante entre el individuo y el entorno, condición necesaria para el aprendizaje y la transformación social.

La experiencia educativa debe promover la interacción entre las experiencias personales y el aprendizaje colectivo, pues una experiencia educativa es posible en el encuentro con lo y el otro. Es decir que, el aprendizaje es un proceso de interacción del individuo con su entorno y con las demás personas. La experiencia educativa implica una experiencia con sentido, lo que significa alentar al estudiante a conectar sus experiencias personales con realidades sociales más amplias. Sin embargo, esto es posible en la medida en que se lleva a cabo la interacción entre la experiencia personal y la colectiva; y dicha interacción se hace efectiva mediante la comunicación, pues esta permite participar de la experiencia del otro, pues "toda comunicación (y por tanto toda vida social auténtica) es educativa. Ser un receptor de una comunicación es tener una experiencia ampliada y alterada. Se participa en lo que otro ha pensado y sentido, en tanto que de un modo restringido o amplio se ha modificado la actitud propia" (Dewey, 1998, p. 16).

La experiencia educativa auténtica se da en el ejercicio de deliberación que propicia una sociedad democrática entendida como el "proceso de cooperación autocorrectivo" (García, 2017, 54) que implica hacer frente a un problema. Ahora bien, la educación tiene el reto de generar experiencias reflexivas en las que se favorezca actividades cooperativas; es en esta instancia en la que el fanzine supone un punto de contacto con Dewey, pues su diseño puede ser una herramienta para fomentar una experiencia activa en la que se promuevan prácticas democráticas, además de hacer frente un contenido curricular. Asociación democrática implica una compenetración de acción y pensamiento.

Desde esta perspectiva, la educación democrática se convierte en una forma de asociación voluntaria y cooperativa que reposa sobre la lógica de la investigación y la experimentación. La filosofía educativa de Dewey enfatiza la vital intersección de la experiencia, la cooperación y la democracia en los entornos de aprendizaje, abogando por un enfoque que facilita la participación activa. De ahí que la educación sea, en su sentido más profundo, una práctica de libertad que orienta el crecimiento humano en entornos colaborativos.

El fanzine encuentra continuidad con las ideas de Dewey en al menos tres dimensiones. En primer lugar, puede asumirse como una experiencia activa, en tanto su elaboración implica una práctica concreta de exploración, experimentación y producción estética. En segundo

lugar, el fanzine se erige como un espacio democrático, pues emerge del encuentro con el otro, de la deliberación colectiva y de la construcción de sentido compartido. En tercer lugar, el diseño de un fanzine en el ámbito educativo habilita la adquisición de valores cívicos y la reflexión crítica sobre el territorio que se habita, articulando lo estético con lo ético y lo político.

La confección del fanzine, dada su naturaleza estética, análoga y resistente, puede constituir una experiencia educativa significativa, al permitir la reconstrucción reflexiva de los contenidos curriculares desde lenguajes otros —la fotografía, el collage, la poesía o el microcuento—. En tal proceso, el alumnado no solo representa, sino que reconstruye su experiencia y le otorga sentido, fortaleciendo su iniciativa y generando propósitos intensos que le permiten afrontar las dificultades del aprendizaje (Mattarolo y Sánchez García, 2024). Así, el fanzine deviene una forma de aprendizaje cooperativo y crítico que promueve un ethos democrático frente al ethos individualista que caracteriza muchas de las mediaciones tecnológicas contemporáneas. De modo que la hipótesis que sostiene la presente reflexión es que el diseño de fanzines puede convertirse en una experiencia educativa para promover un ethos democrático.

4. Método

El abordaje metodológico de la investigación se desarrolló a partir de un enfoque cualitativo de carácter interpretativo, orientado a comprender las prácticas de cooperación, deliberación y reflexión surgidas durante la experiencia pedagógica del laboratorio de fanzines. En consecuencia, la observación del entorno universitario — particularmente de la relación entre los sujetos y la tecnología, y de cómo dicha relación transforma las dinámicas sociales y los modos de ser en el mundo— constituyó el punto de partida que motivó la pregunta por una posible estrategia pedagógica aplicable al aula universitaria, orientada a la promoción de un ethos democrático.

La hipótesis formulada frente a esta pregunta encontró su cauce en el fanzine y en la triada experiencia, educación y democracia de Dewey, ofreciendo las pautas para la fase experimental, desarrollada en el marco del curso de Bioética de la Universidad Santo Tomás, sede Villavicencio. Dicha fase consistió en la creación de un laboratorio de fanzines, cuyo propósito fue propiciar la elaboración de producciones colectivas que, a su vez, dieran origen a un espacio fanzinero destinado a comunicar las reflexiones bioéticas del territorio.

A lo largo del laboratorio se recolectó información apoyada en técnicas cualitativas —como la observación participante, la entrevista semiestructurada y una encuesta de percepción aplicada al finalizar el curso—. Los registros se consignaron en un diario de campo abierto, estructurado a partir de tres focos de observación: las estrategias de organización grupal, los materiales y herramientas empleados en la confección de los fanzines y las prácticas comunicativas y cooperativas entre los participantes. Por su parte, la entrevista semiestructurada, se realizó durante las sesiones del laboratorio, permitieron profundizar en las experiencias de los estudiantes respecto a la distribución de responsabilidades, las

dificultades encontradas y las decisiones tomadas durante la construcción colectiva del producto. Cabe resaltar que estas fases no respondieron a un proceso lineal ni secuencial, sino a un sistema dinámico en el que cada una interactuó y se retroalimentó constantemente.

En coherencia con lo anterior, la cátedra de Bioética se estructuró de modo que implicara un trabajo colectivo continuo durante todo el semestre. En el primer corte, se abordó la historia de la tecnología y su impacto en las relaciones que el ser humano establece con su entorno, sus semejantes y las demás formas de vida. El producto de esta etapa consistió en el diseño de un video que narrara la historia de la tecnología en una época histórica específica, actividad que supuso la asignación de roles (guionistas, productores, editores), promoviendo así la organización cooperativa.

En el segundo corte, se problematizó la interpretación moderna de la naturaleza como máquina, contrastándola con la noción del ser humano como microcosmos, con el fin de identificar las discontinuidades discursivas que operan en el tránsito del Renacimiento a la Modernidad. El propósito fue cuestionar el antropocentrismo que legitima el dominio humano sobre la naturaleza. Para ello, se emplearon el collage y la escritura creativa como vehículos didácticos, lo que permitió tanto la sensibilización frente a las prácticas estéticas como la consolidación conceptual en torno a los dilemas bioéticos contemporáneos.

Posteriormente, se organizaron los estudiantes en grupos de trabajo, cada uno encargado de investigar una temática bioética: los juicios de Núremberg, la experimentación animal y la modificación genética. Esta fase tuvo como objetivo identificar problemáticas derivadas del desarrollo técnico y científico, así como sus implicaciones éticas. La primera etapa consistió en la socialización de los hallazgos; la segunda, en la planificación del fanzine, retomando los principales conceptos de la bioética y reflexionando sobre dilemas presentes en el territorio habitado.

La tercera fase correspondió a la confección del fanzine. En primer lugar, se entregó a los estudiantes un mismo conjunto de imágenes a partir del cual debían diseñar la portada y proponer un nombre. En segundo lugar, cada grupo elaboró un organizador gráfico que expusiera la problemática bioética investigada. En tercer lugar, desarrollaron un "sabías qué", explicando de manera sintética su dilema bioético. En cuarto lugar, cada integrante tomó un conjunto de fotografías, en las que se reflejaran problemáticas a nivel micro, meso y macro bioético que observaran en los espacios que habitan (hogar, barrio, universidad) acompañada de un pie de foto con su reflexión bioética. En quinto lugar, se integró un microrrelato inspirado en la noción de modernidad líquida de Zygmunt Bauman, con el fin de problematizar las relaciones entre consumo y bioética. Finalmente, cada grupo redactó un decálogo bioético en el que propuso comportamientos éticos frente a los otros —personas, formas de vida y entorno—, incorporando como contraportada el video elaborado en el primer corte.

En función de los fanzines diseñados por los estudiantes se gestionó un espacio denominado "Fragmentos humanos". Este pretendió servir como un entorno de intercambio de saberes, perspectivas y narrativas mediado por el trabajo colectivo. El espacio fue construido con los estudiantes que participaron de los talleres de confección de fanzine. En el que algunos

apoyaron desde el equipo creativo que se encargó de acondicionar el espacio; otros movilizaron el equipo de comunicaciones, quienes produjeron material audiovisual; y otros sirvieron de anfitriones del espacio, quienes contextualizaban, conversaban y guiaban a la comunidad educativa que participó del espacio.

Estas fueron las actividades principales que orientaron el diseño del fanzine; sin embargo, se realizaron también acciones complementarias que acompañaron el proceso de observación y análisis. En particular, se implementaron dos técnicas cualitativas: la observación participante, que permitió configurar un diario de campo, y la entrevista semiestructurada, que sirvió como medio de diálogo con los informantes principales. Complementariamente se aplicó una encuesta a los estudiantes implicados, en orden a reforzar una lectura de su perspectiva en torno al desarrollo del laboratorio de fanzine.

Siguiendo a Angrosino (2012), la observación se asumió como "el acto de percibir las actividades e interrelaciones de las personas en el entorno de campo mediante los cinco sentidos del investigador". Se procuró, por tanto, una descripción detallada y libre de juicios de valor. Tal ejercicio permitió, como señala Guber (2001, p. 75), "identificar las situaciones que expresan y generan los universos culturales y sociales en su compleja articulación y variedad", posibilitando reconocer patrones de interacción en el trabajo en grupo —tales como la distribución de roles y las estrategias de diseño empleadas—.

La observación se realizó, además, apoyándose en herramientas como la experiencia directa, los órganos sensoriales y la afectividad (Guber, 2001, p. 76). La asignación recurrente de trabajos grupales respondió a la necesidad de fomentar la espontaneidad y la cooperación entre pares. Asimismo, los encuentros conversacionales en pequeños grupos, mediados por el docente, propiciaron un ambiente de confianza que favoreció la expresión abierta de ideas y emociones. En este sentido, "la presencia directa es una valiosa ayuda para el conocimiento social porque evita mediaciones del sentido común de terceros, ofreciendo al observador crítico lo real en toda su complejidad" (Guber, 2001, p. 77).

La observación se organizó a partir de un registro abierto de las dinámicas del aula, priorizando tres focos principales: (1) las estrategias de trabajo en equipo durante el desarrollo del fanzine, (2) los materiales y herramientas empleados en el proceso de diseño y (3) las prácticas comunicativas y cooperativas emergentes. Complementariamente, la entrevista semiestructurada buscó profundizar en estos aspectos mediante preguntas como: ¿cómo se organizó el grupo para el diseño del fanzine?, ¿qué dificultades surgieron durante la confección? Estas entrevistas se aplicaron en el tercer corte, durante las sesiones destinadas al diseño del fanzine, permitiendo dialogar con los grupos de manera colectiva y reflexiva.

Como técnica complementaria, al finalizar el curso se aplicó una encuesta de percepción que combinó preguntas cerradas y abiertas. Su propósito fue recuperar las valoraciones retrospectivas de los estudiantes acerca de las actividades realizadas, los aprendizajes reconocidos, la cooperación grupal. El cuestionario de bioética estuvo integrado por nueve preguntas cerradas de valoración y diez preguntas abiertas de contenido sustantivo, además de un espacio destinado a comentarios adicionales. Las preguntas cerradas permitieron

identificar tendencias descriptivas en las percepciones estudiantiles, mientras que las preguntas abiertas proporcionaron información sobre los significados atribuidos a las experiencias y las actividades que los participantes consideraron más relevantes para su aprendizaje.

La articulación entre las técnicas de recolección se orientó a construir una comprensión más amplia del laboratorio, considerando tanto las prácticas desarrolladas durante su implementación como las interpretaciones retrospectivas de los estudiantes. En este sentido, la encuesta desempeñó una función complementaria respecto a la observación participante y las entrevistas semiestructuradas, sin constituir una fase experimental de medición del impacto de la intervención.

5. Resultados

La experiencia pedagógica con el fanzine se desarrolló como un laboratorio de reconstrucción de la experiencia, donde la creación colectiva se convirtió en el hilo conductor que articuló las dimensiones: cognitiva, estética y ética del aprendizaje. Los estudiantes, provenientes de distintos programas de la Universidad Santo Tomás – Seccional Villavicencio, con quienes se desarrolló el diseño del fanzine, respondieron con un grado de implicación variable, pero cuya tendencia favoreció la acogida de estrategias pedagógicas alternativas de escritura. Estas percepciones resultaron de la aplicación de entrevistas semiestructuradas a lo largo de las sesiones de trabajo grupal en la hora de clase. Instrumento a través del que se indagó sobre las estrategias y formas de organización del grupo para el desarrollo del trabajo; las dificultades y variables que consideraban que dificultaban la consecución de un buen fanzine resultado del trabajo en grupo; así como las dificultades que manifestaban en relación con los contenidos.

El análisis de los datos muestra una tendencia notable: el 83,9% de los estudiantes manifestó que el organizador gráfico empleado al inicio del proceso les ayudó "mucho" a comprender y relacionar los conceptos de clase. Este dato, más allá de una cifra, sugiere que el fanzine como estructura mediadora de pensamiento es efectiva, en tanto actúa como un espacio donde la experiencia intelectual se vuelve sensible y se hace visible. En términos de John Dewey, la comprensión no emerge del aislamiento mental, sino del entrelazamiento entre la percepción y la acción, entre el pensamiento y el hacer. Así, el organizador funcionó como un punto de partida para la interacción entre el sujeto y el entorno, donde los contenidos de la clase adquirieron densidad a partir de la experiencia, evitando su reducción a un contenido abstracto.

El segundo hallazgo relevante se relaciona con el trabajo grupal. Más de la mitad de los estudiantes (55%) afirmó que la creación del fanzine en grupo fue una forma "totalmente efectiva" para aprender y reflexionar, mientras que un 40% consideró que lo fue "en parte". Estos resultados confirman que la práctica colaborativa genera un tipo de aprendizaje que trasciende lo informativo y se vuelve formativo: aprender con otros implica aprender a escuchar, negociar significados, compartir decisiones y, finalmente, responsabilizarse del

producto común. En el marco de la filosofía de Dewey, esta experiencia encarna su idea de la educación como proceso social, en el que la reflexión se cultiva en la medida en que el individuo participa en una comunidad de deliberación democrática.

De igual modo, el ejercicio de fotografía de situaciones que implicaban reflexiones en niveles macro, micro y meso bioético propuso una pedagogía de la atención. La mitad de los participantes (50%) afirmó que esta actividad les ayudó a observar su entorno con mayor detenimiento, y un 35% adicional dijo haberlo logrado "en parte". Este resultado revela que el fanzine actúa como un catalizador de la mirada, transformando la percepción cotidiana en una experiencia reflexiva. El gesto de mirar para fotografiar una virtud —ya sea la solidaridad, la justicia o la prudencia— se convirtió en un acto de reinterpretación del espacio vivido. En el contexto del Meta, donde la ciudad de Villavicencio encarna tensiones entre lo urbano y lo rural, entre la globalización y las tradiciones locales, esta práctica permitió reanudar un diálogo con el territorio, resituando la experiencia educativa en el entorno geográfico-cultural del espacio habitado.

De igual modo, el ejercicio de fotografía de situaciones que implicaban reflexiones en niveles macro, micro y meso bioético, propuso una pedagogía de la atención. La mitad de los participantes (50%) afirmó que esta actividad les ayudó a observar su entorno con mayor detenimiento, y un 35% adicional dijo haberlo logrado "en parte". Este resultado revela que el fanzine actúa como un catalizador de la mirada, transformando la percepción cotidiana en una experiencia reflexiva. El gesto de mirar para fotografiar una virtud —ya sea la solidaridad, la justicia o la prudencia— se convirtió en un acto de reinterpretación del espacio vivido. En el contexto del Meta, donde la ciudad de Villavicencio encarna tensiones entre lo urbano y lo rural, entre la globalización y las tradiciones locales, está práctica permitió reanudar un diálogo con el territorio, resituando la experiencia educativa en el entorno geográfico-cultural del espacio habitado.

Asimismo, el 90% de los encuestados señaló que el proyecto les permitió pensar de manera crítica las relaciones que se vislumbran entre la reflexión bioética y el territorio que habitan. Las respuestas abiertas amplían este dato con una carga simbólica significativa: algunos describieron la experiencia como "una oportunidad para ver el entorno de otra manera", mientras otros la asociaron a "un aprendizaje creativo y compartido" o a "una reflexión sobre el uso del tiempo y los recursos personales". En todas ellas aparece un desplazamiento desde la recepción pasiva de conocimiento hacia la agencia: el estudiante deja de ser consumidor de información para convertirse en productor de sentido. En palabras de Dewey, la educación se realiza cuando el sujeto transforma la experiencia inmediata en una experiencia significativa, capaz de proyectarse hacia la acción futura.

Además del registro cuantitativo obtenido mediante encuestas, se realizaron entrevistas semiestructuradas con estudiantes participantes en el laboratorio del fanzine. En relación con las entrevistas desarrolladas a lo largo de las sesiones de trabajo, tuvieron como propósito reconstruir la experiencia educativa desde la voz de los propios actores, siguiendo la orientación de Dewey (1938) sobre la reflexión como parte constitutiva de toda experiencia educativa. Lejos de concebirse como un instrumento externo de verificación, el

diálogo semiestructurado se integró al proceso pedagógico mismo, permitiendo indagar cómo los estudiantes interpretaban su propia participación y los aprendizajes que emergieron del trabajo colectivo.

Las entrevistas fueron guiadas por tres categorías de análisis derivadas del pensamiento de Dewey: interacción, continuidad y reconstrucción de la experiencia. A partir de estas nociones, se buscó comprender cómo los participantes articularon su vivencia personal con el proyecto grupal, cómo otorgaron sentido a lo aprendido y cómo proyectaron esos aprendizajes hacia su vida cotidiana y su entorno social. La elección de una entrevista semiestructurada —en lugar de una encuesta cerrada— respondió al interés por captar la textura cualitativa de la experiencia, siguiendo la lógica de la descripción densa que permite situar las voces en su contexto cultural y simbólico.

Las voces recogidas reflejan la dimensión experiencial y ética del aprendizaje. Una estudiante relató: "Al principio pensé que el fanzine era solo una tarea creativa, pero al hacerlo con mis compañeros entendí que estábamos construyendo una manera de pensar juntos." Otra participante expresó: "Cuando tomé las fotos sobre la virtud me di cuenta de que casi nunca observo mi ciudad con atención; fue como verla por primera vez." Un tercer estudiante resumió: "El fanzine me enseñó a escuchar antes de opinar, porque todos queríamos que saliera bien y eso nos obligó a ponernos de acuerdo." Estos testimonios ilustran lo que Dewey denominó la continuidad de la experiencia: el tránsito del hacer al reflexionar, del esfuerzo individual a la conciencia del colectivo. En términos sociológicos, tales interacciones se traducen en prácticas de cooperación simbólica que, dentro del aula, pueden llegar a identificarse como micropraxis democráticas.

La palabra y la escucha se convirtieron en herramientas de construcción de sentido, y las entrevistas sirvieron para evidenciar cómo los sujetos reconfiguran su identidad moral y su relación con el saber. Desde una perspectiva antropológica, las entrevistas permitieron registrar los modos en que los estudiantes reinterpretan su entorno a través de la práctica estética. La referencia constante al territorio y las relaciones con la reflexión bioética muestra que el proceso no solo generó aprendizajes conceptuales, sino también una relectura del contexto local. En este sentido, la entrevista fue más que una técnica: fue un espacio para el reconocimiento del otro y para la elaboración simbólica de la experiencia, en sintonía con la idea de Dewey (1916) de que "la comunicación es el modo supremo de asociación humana y el alma misma de la vida democrática".

La incorporación de las entrevistas al análisis de resultados fortaleció la comprensión del fanzine como un dispositivo de experiencia intersubjetiva: no se trata únicamente de una producción gráfica, sino de un proceso en el que las subjetividades se encuentran, negocian y transforman. Al poner en diálogo los resultados cuantitativos con las narrativas emergentes de las entrevistas, se confirmó la hipótesis inicial: el fanzine, al ser vivido colectivamente, resulta una vía alternativa para la comprensión de los contenidos curriculares, además de cultivar una forma de convivencia reflexiva, propia de un ethos democrático.

6. Discusión

La experiencia pedagógica desarrollada en el aula universitaria permitió evidenciar cómo el fanzine, como artefacto editorial contracultural, puede convertirse en una herramienta de mediación pedagógica, pertinente para resistir el ethos individualista promovido por las tecnologías digitales. A lo largo del trabajo se abordaron los efectos del uso intensivo de las TIC en la configuración de subjetividades, especialmente en jóvenes, y se exploró cómo estas transformaciones impactan las prácticas de socialización, el aprendizaje y la construcción de sentido.

Los resultados obtenidos aportan elementos para sostener que el fanzine como estrategia pedagógica favoreció la creación de espacios de cooperación en el aula. Las experiencias de creación colectiva, distribución de responsabilidades e intercambio de perspectivas, aportaron a la comprensión de los contenidos curriculares mediante el trabajo colaborativo. De igual manera, se favoreció la consolidación de habilidades comunicativas, reflexivas y éticas, que fortalecieron su vínculo con el entorno y con los otros. Las actividades como la fotografía bioética, el microrrelato y el decálogo ético propiciaron una pedagogía de la atención y una relectura crítica del territorio habitado.

En este sentido, el fanzine se reveló como un dispositivo pedagógico que articula lo estético, lo ético y lo político, permitiendo la reconstrucción de la experiencia educativa desde una lógica democrática. La relevancia de estos hallazgos radica en su capacidad para ofrecer alternativas concretas frente a los desafíos que plantea la digitalización de la vida cotidiana, especialmente en contextos educativos donde la fragmentación de la atención y el aislamiento social son cada vez más frecuentes.

A futuro, se abre la posibilidad de investigar el uso del fanzine en otros niveles educativos, disciplinas y territorios, así como de explorar su potencial para abordar problemáticas sociales específicas, como la equidad de género, la memoria histórica o la sostenibilidad ambiental. También sería pertinente analizar cómo el fanzine puede dialogar con herramientas digitales sin perder su carácter colaborativo y crítico.

En definitiva, el fanzine no es solo una técnica de expresión, sino una práctica de encuentro. Su incorporación en el aula universitaria permite recuperar el sentido de la educación como experiencia compartida, como espacio de deliberación y como ejercicio de libertad. En tiempos de hiperconectividad y consumo acelerado, volver al papel, al collage y a la palabra tejida en colectivo es, quizás, una forma de resistir y de reimaginar la educación.

Referencias

Bauman, Z. (2011). *Trabajo, consumismo y nuevos pobres* (3.ª ed.). Editorial Gedisa.

Beltrán Arcia, K., Panqueva Mecón, K., y Gari Muriel, G. (2025). Fanzine escolar intermedial, una conexión con el entorno familia. *Trayectorias Humanas Trascontinentales*, (19). https://doi.org/10.25965/trahs.6720

Bravo, N. (2022). Fanzines y autogestión como estrategia y sentido: Un estudio en la provincia Mendoza (2015-2020). *RevCom, 13,* e068. https://doi.org/10.24215/24517836e068

Cáceres, P. y Pacheco, A. N. (2024). El fanzine como herramienta didáctica para la escritura de textos con sentido. Recuperado de: http://hdl.handle.net/11349/94465

Cadena, J. (2023). Antihuerta plegable: una estrategia de co-creación de fanzines por medio del origami para la enseñanza de la biología en la educación básica secundaria y media [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio UPN. http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/19392

Dewey, J. (1975). *Democracia y educación.* Ediciones Morata.

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.

Espino García, E. E., Ruíz Recéndiz, M. de J., Lozano Zúñiga, M. M., y Leyva Ruiz, J. C. (2025). Aislamiento social en adolescentes que usan redes sociales: diferencias por nivel educativo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 6*(2), 3059-3071. https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3887

Even-Zohar, I. (2017). *Polisistemas de cultura.* Universidad de Tel Aviv y Laboratorio de Investigación de la Cultura.

Fusetti, P. (2025). John Dewey: entre la democracia y la tecnocracia. *Revista Ensayos Pedagógicos, 20*(2), 1-32. https://doi.org/10.15359/rep.20-2.2

Gaitan Sanchez, J. A., y Avendaño Casas, P. A. (2022). Infoxicación e impacto en la sociedad. *Tecnología Investigación y Academia, 10*(1), 66–84. https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/18749

Greenfield, P. M. (2009). Linking social change and developmental change: shifting pathways of human development. *Developmental Psychology, 45*, 401-408. https://doi.org/10.1037/a0014726

Goulding, C. (2015). The Spaces in which We Appear to Each Other: The Pedagogy of Resistance Stories in Zines by Asian American Riot Grrrls. *Journal of Cultural Research in Art Education, 32*(1). https://doi.org/10.2458/jcrae.4912

Han, B.-C. (2022). *Infocracia: La digitalización y la crisis de la democracia*. Taurus.

Hathi Trust. (s. f.). The Messenger 1926. Recuperado el 5 de mayo de 2025, de https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=inu.30000117880785&seq=1

Jones, B. (2023). Football casuals, fanzines, and acid house: Working-class subcultures, emotional communities, and popular individualism in 1980s and 1990s England. *Twentieth Century British History, 34*(2), 299-323. https://doi.org/10.1093/tcbh/hwad010

Lipovetsky, G. (2006). *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo.* Anagrama.

Lipovetsky, G., & Charles, S. (2006). *Los tiempos hipermodernos* (3.ª ed.; A.-P. Moya, Trad.). Anagrama. (Obra original publicada en 2004).

Lipovetsky, G., & Juvin, H. (2010). *El occidente globalizado*. Anagrama.

Mattarolo, L., & Sánchez García, V. P. (2024). Educación y democracia: Aportes de John Dewey para pensar las escuelas contemporáneas. *Archivos de Ciencias de la Educación, 17*(24), e128. https://doi.org/10.24215/23468866e128

Matzner, N., & Dannemann, S. (2023). *Manual de fanzines: Activación en biblioteca y comunidad escolar.* Ministerio de Educación de Chile, Unidad de Currículum y Evaluación (UCE), Bibliotecas Escolares CRA. https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/19504

Monroy, J. (2007). Fanzines femeninos: Los cuerpos mueren pero las ideas siguen viviendo [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Tomado de: https://hdl.handle.net/20.500.14330/TES01000627798

Osorio-Andrade, C. F., Arango-Espinal, E., & Candelo Viafara, J. M. (2025). Redes sociales: impacto psicológico y académico en estudiantes universitarios. *Pedagogía y Saberes,* (63), 100-113. https://doi.org/10.17227/pys.num63-22031

Romero Silva, A. A. (2020). #Follow4follow: optimización, consumismo e individualismo en la comunidad de la red social Instagram [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/items/432ad13a-3e35-42f7-804a-2624fb6a6fb4

Sánchez-Villafañe, A., & Echeverri-Londoño, M. (2024). El arte de construir memoria: El fanzine, una propuesta didáctica en el aula con impacto social. Universidad Cooperativa de Colombia. https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/d4d9b858-8143-425f-bb9cbb0ed75170c2/content

UNESCO (2020). *Niñas, niños y el uso de Internet en São Paulo y Buenos Aires: estudios a partir de una perspectiva de igualdad de género.* Cuadernos de Discusión de Comunicación e Información, 19. UNESCO. Recuperado el 5 de septiembre de 2025, de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374491

United Nations. (s. f.). Influencia de las tecnologías digitales. United Nations. Recuperado el 5 de julio de 2025, de https://www.un.org/es/un75/impact-digitaltechnologies

Westport Library. (2024, 11 de diciembre). Activismo fanzine: Feminismo sin filtros. Westport. Recuperado el https://westportlibrary.libguides.com/zines

---

Juan David Pinillos Puentes

Licenciado en Filosofía y Lengua Castellana y Magíster en Filosofía Latinoamericana de la Universidad Santo Tomás. Docente de la Unidad de Humanidades y Formación Integral de la Universidad Santo Tomás, seccional Villavicencio. Sus intereses académicos e investigativos se centran en las humanidades, la filosofía de la educación, el diálogo intercultural y las prácticas pedagógicas innovadoras orientadas a la construcción de paz territorial.