

## **Pensamiento crítico y creativo y diagramas del tiempo para comprender la historicidad**

*Critical and creative thinking and time diagrams  
to understand historicity*

RUBÉN SÁNCHEZ MUÑOZ<sup>1</sup>  
UPAEP Universidad  
ruben.sanchez.munoz@upaep.mx

OSCAR ROSAS NECOECHEA<sup>2</sup>  
UPAEP Universidad  
oscarsantiago.rosas@upaep.edu.mx

CINTIA C. ROBLES LUJÁN<sup>3</sup>  
UPAEP Universidad  
cintiacandelaria.robles@upaep.mx

### RESUMEN

En este artículo aplicamos el modelo de Ariel Campirán sobre las habilidades de pensamiento crítico y creativo para la compresión de la historicidad. Nuestro objetivo es desarrollar una herramienta basada en un diagrama que nos permita aproximarnos a la comprensión y estudio de la historia. Sostenemos que la metodología que propone Campirán puede aplicarse a los diagramas del tiempo que se han desarrollado en el campo de la fenomenología y que, con algunas modificaciones, pueden usarse para el estudio y enseñanza de la historia. Presentamos un ejemplo de diagrama y reconstruimos la propuesta a partir de una bitácora OP.

*Palabras clave:* Diagramas, tiempo, historicidad, habilidades de pensamiento crítico y creativo, creatividad.

<sup>1</sup> ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3010-5810>

<sup>2</sup> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7778-5916>

<sup>3</sup> ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7435-0618>

Recepción del original: 14/02/2025  
Aceptación definitiva: 25/04/2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## ABSTRACT

In this article we apply Ariel Campirán's model of critical and creative thinking skills to the understanding of historicity. Our objective is to develop a tool based on a diagram that allows us to approach the understanding and study of history. We argue that the methodology proposed by Campirán can be applied to time diagrams that have been developed in the field of phenomenology and that, with some modifications, can be used for the study and teaching of history.

*Key words:* Diagrams, time, historicity, critical and creative thinking skills, creativity.

## 1. Introducción: HPCyC e historicidad

En su libro *Habilidades de pensamiento crítico y creativo*, Ariel Campirán plantea una metodología para aprender a desarrollar e implementar herramientas didácticas de observación y análisis, entre otras. El objetivo de este trabajo es, siguiendo la metodología de Campirán, desarrollar una herramienta de diagramación que nos permita aproximarnos al estudio de la historicidad que tome como fundamentación su estructura temporal y que nos permita expresar dicha estructura gráficamente.

La justificación de este trabajo se basa en las ventajas del pensamiento crítico, como el análisis y la investigación, en relación con la solución de problemas. A juicio de Uscanga y Hernández:

Pensar críticamente nos lleva a usar las habilidades de pensamiento en una exploración a profundidad de un tema o problema (que puede ser de un hecho, fenómeno o situación) con el fin de descubrir a detalle sus características y así llegar a una comprensión que permita emitir una explicación.<sup>4</sup>

Así pues, el tema que nos interesa explorar es la historicidad (y los modos como podemos comprender el tiempo histórico). La historia queda entendida aquí no como el estudio de los hechos del pasado, sino, en particular, como la experiencia del ser histórico o de la historicidad que nos constituye para la comprensión del presente. Dicha historicidad es un modo de ser (pero no el único), y forma parte de la vida humana. En este sentido, el estudio de la historia no es tanto para conocer el pasado (cosa que también ocurre), sino fundamentalmente para comprender cómo hemos llegado hasta aquí (o sea, al presente). Lo que pasa es que el ser histórico que somos es pre-temático,

<sup>4</sup> Uscanga, M. y Hernández, D. "Lista de cotejo de condiciones generadoras de ambiente. De aprender a aprender pensamiento crítico para la solución de problemas". En Hernández, G.; Casales, R. y Castro-Manzano, M. *Lógica, argumentación y pensamiento crítico* (Ciudad de México: Ediciones del Lirio, 2019), 327.

esto es: nuestro ser histórico precede a cualquier reflexión sobre la historia. Al pensar en ello, nos descubrimos y encontramos formando parte de la cadena de acontecimientos. Esta es la razón por la cual estamos de acuerdo con David Carr cuando dice que:

La pregunta no es: ¿qué es la historia? o ¿cómo conocemos la historia?, sino más bien: ¿qué es ser histórico?, ¿cómo es existir históricamente?, ¿qué significa ser histórico? [...]. El mundo histórico está siempre allí y el individuo no sólo lo observa desde fuera sino que está entrelazado con él.<sup>5</sup>

Los diagramas que presentamos nos permiten visualizar esa cadena o entrelazamiento en varios niveles de comprensión y complejidad.

Una pregunta problemática que podríamos formular es la siguiente: ¿puede aplicarse la metodología desarrollada por Campirán al diseño y desarrollo de diagramas para comprender el devenir histórico o historicidad? Nuestra tesis es que sí, que puede aplicarse la metodología desarrollada por Campirán al diseño y desarrollo de diagramas para comprender el devenir histórico.<sup>6</sup> Para mostrar cómo, ofrecemos un ejemplo de diagrama. Nuestro trasfondo es, por un lado, fenomenológico y, por otro, las habilidades de pensamiento crítico y creativo señalado. Con el primero recuperamos la experiencia vivida de la temporalidad y la historicidad; desde el segundo, aplicamos las habilidades creativas para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo insertando algunas modificaciones al diagrama.

Las razones por las cuales consideramos que las habilidades de pensamiento crítico y creativo son de utilidad para la comprensión (y posible enseñanza) de la historia son las siguientes.

- I. El desarrollo de los diagramas del tiempo que encontramos en el campo de la fenomenología husseriana, al aplicarlos a la historia, siguen los pasos para el desarrollo del pensamiento creativo, como son, siguiendo a Campirán: identificar el desafío, fantasear, diseñar, modelar, crear, valorar y gozar.<sup>7</sup>
- II. La creatividad, según Campirán, puede servir para modificar o para inventar. Y, en este caso, intentamos modificar los diagramas añadiendo imágenes, fechas y sombras que muestran esquemáticamente el flujo del tiempo y la sedimentación temporal de los acontecimientos.

<sup>5</sup> Carr, D. *Experiencia e historia* (Buenos Aires: Prometeo, 2017), 70.

<sup>6</sup> Véase la metodología de la bitácora OP que seguimos en este trabajo.

<sup>7</sup> Campirán, A. *Habilidades de pensamiento crítico y creativo. Toma de decisiones y solución de problemas. Lecturas y ejercicios para el nivel universitario. Modelo COL* (México: Lambda Editorial, 2025 (en prensa)). Versión digital en [https://www.uv.mx/apps/afbgcursos/Antologia%20PC%202017/Documentos/Campiran%20A%20\(2017\)%20Libro%20de%20Texto\\_SP\\_HP\\_Antologia.pdf](https://www.uv.mx/apps/afbgcursos/Antologia%20PC%202017/Documentos/Campiran%20A%20(2017)%20Libro%20de%20Texto_SP_HP_Antologia.pdf) Véase el Cap. 4.

- III. Derivado de lo anterior, los diagramas nos permiten comprender cómo el desarrollo de cada habilidad requiere una temporalidad en la que se despliega y se queda marcada en la forma de un hábito en el agente epistémico. Si esto lo llevamos más lejos, podemos comprender mejor cómo, a partir de la repetición de actividades “iguales” o similares, se deja una huella o marca en el agente epistémico. Esta huella es la forma de desplegarse de la experiencia (o vivencia) que deviene en un hábito y que llega a ser una habilidad.
- IV. Los diagramas, abordados desde el pensamiento crítico, nos permiten ver relaciones, inferencias y estructuras de la experiencia, como son la retención, la protención, el instante y la serie de los puntos de ahora, el hundimiento, las relaciones entre pasado, presente y futuro, horizonte, etc.
- V. La comprensión del tiempo a partir de los diagramas tiene una base empírica, esto es, se apoya en la experiencia, y este apoyo es el mismo que busca la fenomenología.

## 2. Diagramas del tiempo histórico

Comprender qué es la historia y cómo la vivimos es una labor muy difícil de realizar. Surgen preguntas como: ¿de qué está compuesta la historia?, ¿cómo afecta la historia a los agentes epistémicos?, ¿cómo interviene el devenir temporal a la experiencia, por ejemplo, al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y creativo o a la solución de problemas de un agente epistémico?, entre otras.

Un elemento que añade dificultad a este tema es el hecho de que la historia es temporal; hablar de la historia es hablar de una secuencia de eventos extendida temporalmente. Estos eventos reciben el nombre de “hechos históricos”. Aunque resulta complicado definir qué es un hecho histórico, puede decirse que un rasgo distintivo es que se trata de un fenómeno o acontecimiento donde intervienen seres humanos y que marca un punto de inflexión en el tiempo, es decir, marca un antes y un después, en el sentido de que lo que sigue rompe con lo que precede y tiene impacto en la vida de los pueblos (comunidades, naciones, etc.). Los ejemplos de acontecimientos históricos (desde el punto de vista de la historia de México) a los que recurrimos para la elaboración del diagrama son: el Descubrimiento de América, la Conquista, la Independencia de México, la Revolución mexicana y el presente. De todos ellos, el último, o sea el presente, no podemos llamarlo hecho histórico.

En este sentido puede decirse razonablemente que no todo el pasado es objeto de estudio de la historia. Al historiador le interesa el estudio del pasado, pero, por decirlo así, sólo en el sentido de que eso que pasó dejó una marca en la vida de los seres humanos. Aunque los agentes epistémicos que vivieron dichos acontecimientos ya no están aquí, o sea ya murieron, sus acciones, logros o fracasos siguen presentes en la vida de quienes les precedieron.

Pero, ¿quién decide qué es un hecho histórico y por qué? Parece que las cosas mismas dan indicios para decidir qué resulta importante y por qué. Ciertamente, no se puede señalar arbitrariamente que X acontecimiento es un hecho histórico. Ello debe estar respaldado por la comunidad de los expertos, en este caso, de los historiadores. Por ello, no se puede estudiar la historia sin estudiar el tiempo, y supone el esfuerzo de tratar de comprender qué es el tiempo. Esto significa que al estudiar la historia nos topamos con problemas complejos que necesitan aclaraciones, debemos responder a preguntas básicas como:

- ¿Qué significa que el tiempo *pase*?
- ¿Cómo se relaciona el pasado con el presente y el presente con el futuro?
- ¿Cuál es la relación entre tiempo e historia?
- ¿Puede representarse la experiencia de la historia?

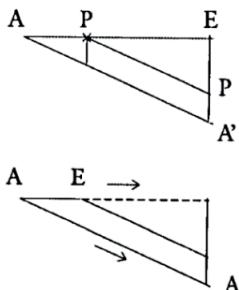
En este trabajo nos proponemos dar cierta luz a esas y otras preguntas relacionadas con la vivencia y estudio de la historia y su relación con la vivencia del paso del tiempo. Varios autores en el pasado, como E. Husserl, M. Merleau-Ponty, en el campo de la fenomenología, desarrollaron diagramas con el fin de explicitar y demostrar visualmente nuestra experiencia del tiempo.<sup>8</sup> Nosotros nos apoyaremos en un diagrama de Husserl para representar y comprender el flujo temporal, y un diagrama de Gallagher y Zahavi para ampliar nuestra concepción de la temporalidad y modificar el diagrama a través de la propuesta de Campirán para aplicarlo a la historicidad. Cabe mencionar aquí, de una vez, que la extensión temporal de la vida humana que acabamos de señalar es precisamente la clave para poder hablar de experiencia histórica, que en este caso está bien representada por la palabra historicidad. Tanto nuestra vida, como la forma en la que interactuamos y damos cuenta de la vida de los demás, se extiende temporalmente y, por lo tanto, es susceptible a la aplicación de categorías históricas.

Para nuestro proyecto explicaremos brevemente esos diagramas y después desarrollaremos un diagrama propio que relacione análogamente la

<sup>8</sup> Véase, por ejemplo: Husserl, E. *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo* (traducción, introducción y notas de A. Serrano de Haro, Madrid: Trotta, 2002) y Merleau-Ponty, Merleau. *Phénoménologie de la perception* (Paris: Gallimard, 1945).

estructura temporal con la estructura histórica, con la intención de brindar una nueva perspectiva de cómo vivimos la historia, una que sea más clara y nos sea de utilidad.

DIAGRAMA 1



AE: Serie de los puntos de ahora.

AA': Hundimiento.

EA': Continuo de fases (punto de ahora con horizonte de pasado).

E→: Serie de los ahoras llenos en su caso con otros objetos.

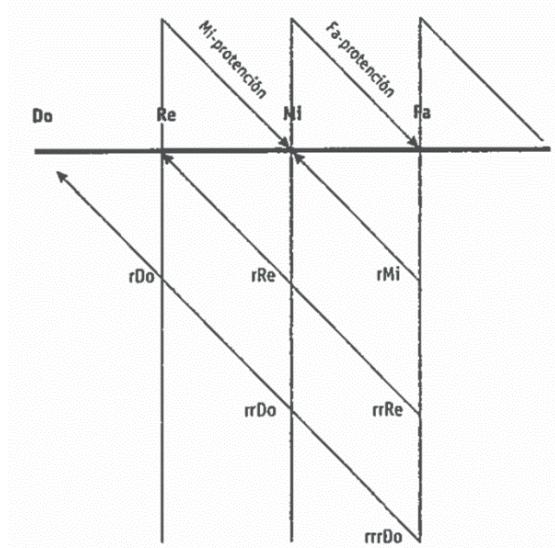
Fuente: Husserl, E. *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo* (2002), 50.

El Diagrama 1 fue desarrollado por Edmund Husserl para representar visualmente el paso del presente al futuro, y la relación del pasado con el presente. El punto E es el ahora, el instante desde el que se realiza el análisis del tiempo. El punto A es el pasado de la secuencia temporal que precede al punto E. Lo interesante es que el paso de A a E no es meramente lineal, como se puede ver, sino que cuando E sustituye a A, A no desaparece, sino que se hunde, convirtiéndose en A'. El paso de A a E es la secuencia temporal, mientras que el paso de A a A' es el hundimiento del pasado en el presente, en tanto que E descansa sobre A' y lo retiene. El punto E sostenido por el horizonte A' es lo que Husserl llamó "continuo de fases", y es la relación que tiene el presente con el pasado.<sup>9</sup>

D. Zahavi y S. Gallagher representan un diagrama temporal, siguiendo el modelo de Husserl e inspirados en una melodía, de la siguiente manera:

<sup>9</sup> Véase: Alonso, D. "El concepto husserliano de entrelazamiento [Verflechtung] del tiempo desde *Post tenebras lux* de Carlos Reygadas". En Chávez, R. y Gibu, R. *Arte y estética. Aportes para una fenomenología del arte y una estética fenomenológica desde una perspectiva hermenéutica* (Méjico: Lambda, 2024), 13-27.

DIAGRAMA 2

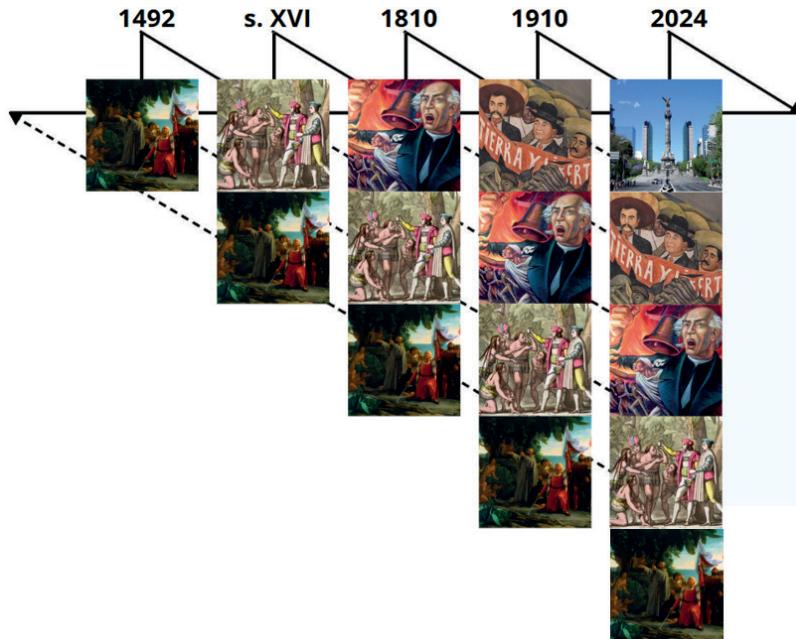


Fuente: Gallagher, S. y Zahavi, D. *La mente fenomenológica* (trad. M. Jorba, Madrid: Alianza, 2013), 125.

El Diagrama 2 es importante porque da cuenta de una secuencia temporal más amplia, que es la que nosotros vamos a modificar a continuación. Para realizar este diagrama, se usó el ejemplo de una melodía, debido a su similitud con la experiencia temporal, especialmente la perceptiva. Imaginemos que los instantes temporales de cualquier experiencia son como notas musicales. Al escuchar una melodía no se presentan todas las notas al mismo tiempo, sino que conforman una estructura en las que se van sustituyendo unas a otras; cuando una desaparece, otra la sustituye y así hasta el final de la canción. Además, la secuencia de notas no es arbitraria ni caótica, sino que es ordenada y sistemática, de manera que cada nota nueva nos parecerá “agradable” si está en armonía con las que la preceden y las que le siguen. Las que pasan y se hunden las llama Husserl retenciones, y las que le siguen son protensiones. Cada nota está sostenida por las anteriores y a la vez anticipa las que están por venir. Esto significa que podemos utilizar los diagramas anteriores para explicar nuestra experiencia de la música y entenderla en una estructura de retención-protoim-presión-protensión. El diagrama muestra una especie de tejido o red. Red que expone el entrelazamiento o entrelazamiento de los ahorros vividos que se dan en distintos momentos y que forman, a su vez, un horizonte temporal.

Ahora bien, si aplicamos este entrelazamiento a la historia, podríamos representarnos distintos acontecimientos históricos de la siguiente manera:

### DIAGRAMA 3



Fuente: Elaboración propia a partir del diagrama de Gallagher, S. y Zahavi, D.

Este diagrama tiene la misma estructura que el anterior, pero en lugar de representar las notas de una melodía representa los hechos históricos que constituyen la historia de México (pero podría aplicarse a diferentes contextos y de tantas formas como sea posible imaginar y fantasear). Para este caso, tomamos cinco puntos importantes que trazaron la trayectoria del País: el descubrimiento de América (1492), la Conquista (siglo XVI), la Independencia de México (1810), la Revolución (1910) y el día de hoy (2024). Cabe mencionar que este último no es propiamente un hecho histórico, puesto que, para considerar un acontecimiento como hecho histórico es condición conocer sus consecuencias y su impacto en el tiempo, como defienden algunos autores,<sup>10</sup> pero en el caso del presente no conocemos su importancia hasta ver sus consecuencias, sin embargo, lo incluimos porque sí es un punto irremplazable en nuestra experiencia de la

<sup>10</sup> Por ejemplo, Carr, D. *Tiempo, narrativa e historia* (Buenos Aires: Prometeo, 2015).

historia, pues siempre vemos el pasado desde el presente y es desde el presente desde donde juzgamos qué es importante para la historia y qué no, pues, como dice Luis Villoro: “La historia responde al interés en conocer nuestra situación presente [...] la historia cumple una función: la de comprender el presente”.<sup>11</sup>

Entonces, el diagrama representa cómo cada momento histórico descansa sobre el anterior; el “continuo de fases” esta vez no está compuesto de instantes ni de notas, sino de eventos completos, puesto que no se puede entender el México de hoy sin entender la Revolución, ni entender ésta sin la Independencia, ni ésta sin la Conquista, ni ésta sin el descubrimiento de América, y así sucesivamente. El diagrama podría extenderse tanto como fuera posible nuestra comprensión. Pero con ello sale a relucir ya una limitación que apunta a la dificultad de poder dar cuenta de todo el proceso histórico.

Uno se podría preguntar por qué pasar por estos problemas para estudiar la historia y de qué nos sirve el diseño de estos diagramas. En cierta medida, la importancia de estos diagramas es casi tanta como la del estudio mismo de la historia, si queremos tener una comprensión realista e intuitiva de nuestra existencia a lo largo del tiempo (ya sea como individuos o como grupos), porque es muy útil tener representaciones lógicas visuales de lo que *sentimos* en la vivencia de cualquier experiencia. Este diagrama busca, además, responder a una de las preguntas más frecuentes en la historia ¿de qué nos sirve conocer el pasado? La conclusión a la que llegamos es que no sólo es necesario aprender de la historia para no repetir nuestros errores, sino, además, porque la historia constituye los cimientos sobre los cuales vivimos nuestro presente y construimos nuestro futuro; no conocer tales cimientos implicaría una construcción irresponsable carente de preocupación por lo que somos y lo que seremos.

### 3. Pensamiento crítico y creativo

Como se mencionó al inicio, este trabajo busca aplicar las habilidades del pensamiento crítico y creativo a la representación de la historia. Y para hacerlo hemos aplicado la propuesta de Campirán. Él defiende que:

La *creatividad* para modificar “algo dado” o inventar “algo nuevo” (innovar) no es la misma. Para modificar basta con “alterar las reglas” que sostienen algo dado: para inventar en cambio hay que “generar las reglas” para sostener “algo nuevo” [...]. Ambos niveles de creatividad siguen un patrón de siete fases, en cada fase hay habilidades de pensamiento.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Villoro, L. “El sentido de la historia”. En *Historia ¿para qué?* (Méjico: Siglo XXI, 1980), 36.

<sup>12</sup> Campirán, A. *Habilidades de pensamiento crítico y creativo*. Ver el Cap. 4.

Campirán enumera siete habilidades del pensamiento creativo, que son las que aplicamos en el desarrollo del diagrama expuesto anteriormente. Dichas habilidades son las siguientes:

FASES HP CREATIVAS:	MODIFICAR ALGO DADO FANTASÍA CONSTREÑIDA	INVENTAR ALGO NUEVO FANTASÍA EXPANDIDA
<b>1. Identificar el desafío:</b> • investigar • analizar	Adquiera información del desafío • lo dado • lo posible • lo viable	Adquiera información del desafío. • lo posible • lo viable
<b>2. Fantasear:</b> • recrear • proponer • integrar • inventar	Altere partes o relaciones de un <i>todo dado</i>  Conforme un <i>todo diferente</i>	Genere partes (componentes); establezca relaciones entre ellas  Conforme un <i>todo nuevo</i>
<b>3. Diseñar:</b> • bosquejar • planificar • proyectar	Proyecte su fantasía. Ajuste el entorno Sítue la propuesta en el entorno plausible/viable	Proyecte su fantasía Considere los <i>nuevos entornos</i> Ajuste la fantasía/propuesta al entorno real Sítue la propuesta como plausible/viable
<b>4. Modelar</b>	Modele la propuesta Construya Use aparatos críticos (teorías y modelos)	Modele la propuesta Construya Use aparatos críticos (teorías y modelos)
<b>5. Crear</b>	Realice la propuesta. Recrear. Modifique la realidad. Transforme.	Realice la propuesta Crear Altere la realidad Invente
<b>6. Valorar</b>	Enfatice: <u>funcionalidad</u> (operatividad y economía); <u>gusto</u> (comodidad y placer sistemico) y <u>valor estético</u>	Enfatice: <u>funcionalidad</u> (operatividad y economía); <u>gusto</u> (comodidad y placer sistemico) y <u>valor estético</u> ; y <u>originalidad</u> .
<b>7. Gozar</b>	Disfrute de la <i>obra</i> re-creada Re-signifique la <i>obra</i> en el entorno: subjetiva y objetivamente	Disfrute de la <i>obra</i> creada. Signifique la <i>obra</i> en el entorno: subjetiva y objetivamente.

Fuente: Campirán, A. *Habilidades de pensamiento crítico y creativo*, Cap. 4.

Dentro de los dos tipos de creatividad (modificar o inventar), nuestro trabajo se sitúa en el primero. Como se vio, consistió en modificar los diagramas originales de Husserl para aplicarlos al estudio histórico en general, y de la historia mexicana en particular. Esto quiere decir que podemos utilizar, y de hecho utilizamos, las siete habilidades que se enumeran en la tabla anterior. Podemos dar cuenta del proceso creativo de la siguiente manera:

### *3.1. Identificar el desafío*

Consiste en recopilar la información disponible para discernir “cuál información es correcta, cuál incompleta, cuál está equivocada o simplemente es falsa, etc.”.<sup>13</sup> En el caso de los diagramas del tiempo se trató de conocer y familiarizarse con los modelos de Husserl, Gallagher y Zahavi e identificar el área del conocimiento (filosofía de la historia) en la que los podríamos aplicar (enseñanza y estudio de la historia).

### *3.2. Fantasear*

Consiste en explotar al máximo la imaginación, buscar que, careciendo de cualquier límite, fluyan todas las ideas que se puedan tener con la esperanza de poder utilizarlas. Construir un “todo diferente” a partir de un “todo dado”. En el caso de los diagramas, consistió en encontrar las diferencias que un diagrama debería tener a la hora de explicar la historia en lugar de la experiencia temporal. Por ejemplo, sustituir las notas musicales por hechos históricos, pasar de puntos temporales individuales a acontecimientos más amplios referidos a épocas o períodos de la historia. Buscar relaciones en el entrelazamiento temporal entre un evento y otro, etc.

### *3.3. Diseñar*

El diseño consiste, en el caso de la creatividad que modifica, en aplicar los cambios generados en la fantasía al todo preexistente; es la modificación misma que hace que lo viejo, mediante diferencias, sea nuevo. En el caso de los diagramas, fue el empleo de las modificaciones previamente fantaseadas sobre los diagramas. Fue la construcción digital del nuevo diagrama, el diseño de las imágenes, y su colocación y secuencia hacia atrás (en la serie de los puntos de hora) y hacia abajo (en el hundimiento y retención temporales).

---

<sup>13</sup> Campirán, A. *Habilidades de pensamiento crítico y creativo*, Cap. 4.

### 3.4. Modelar

El modelaje consiste en la expansión de la idea, la utilización de aparatos críticos para desarrollar una propuesta completa. Este paso funciona igual para los dos tipos de creatividad, porque se basa en lo nuevo construido (sea inventado o modificado). En el caso de los diagramas, consistiría en la implementación de la misma metodología en otras épocas históricas, ampliando el alcance de estos diagramas como un método estandarizado para estudiar la historia. Así, por ejemplo, este modelo podría funcionar para comprender períodos de la historia más grandes o amplios, o más pequeños.

### 3.5. Crear

La creación consiste en la realización propia de la propuesta; es pasar del modelaje a la acción. En el caso de los diagramas se trata de lo que estamos haciendo ahora mismo, exponerlos como la herramienta filosófica que esperamos que sea. La exposición, debate, retroalimentación, etc. de los diagramas son parte de su creación.

### 3.6. Valorar

La valoración consiste en resaltar la “funcionalidad”, “gusto” y “valor estético” de la propuesta, consiste en ver hacia atrás y darse cuenta de lo que es suficientemente bueno para mantener, y aquello que se debe modificar para mejorar; parte también de la retroalimentación de la etapa anterior. En el caso de los diagramas, la valoración se da en su utilidad para representar el flujo de la historia y el entrelazamiento de los acontecimientos históricos, a la vez que cumple con una función didáctica que puede implementarse en el estudio y la enseñanza de la historia, pero que podría aplicarse a su vez para la comprensión misma del proceso de desarrollo de habilidades críticas y creativas, y los hábitos del agente epistémico.

### 3.7. Gozar

Consiste en el goce de la creación misma; dicho goce puede ser estético (algo posible en el caso de los diagramas), práctico (usándolos como una herramienta útil o significativa) o cualquier otra forma que sirva para *re-significar* la obra en el entorno y obtener provecho o satisfacción de la propuesta.

## 4. Bitácora OP

En este apartado vamos mostrar en una bitácora OP el contenido y desarrollo de este trabajo. La razón es sintetizar la estructura del trabajo a partir de esta herramienta. Es otro modo de acceder al contenido. Por un lado, tenemos el desarrollo de la propuesta a manera de ensayo; en segundo lugar, tenemos el ejemplo del diagrama con las imágenes de algunos momentos de la historia y, en tercer lugar, está la bitácora OP que muestra, de otra manera y orden, la construcción de los distintos niveles de análisis del tema.<sup>14</sup>

### BITÁCORA OP

Tema	Historicidad
Problema	¿Puede aplicarse la metodología desarrollada por Campirán al diseño y desarrollo de diagramas para comprender el devenir histórico o historicidad?
Tesis	Sí, la metodología desarrollada por Campirán puede aplicarse al diseño y desarrollo de diagramas para comprender el devenir histórico o historicidad
Trasfondo	Fenomenología Modelo de las HPCyC (Metodología Campirán) Pedagogía
Argumento	Puede aplicarse la metodología desarrollada por Campirán al diseño y desarrollo de diagramas para comprender el devenir histórico o historicidad porque:  1) La metodología de Campirán provee una serie de pasos para solucionar un problema, o bien, un desafío pedagógico, así como una toma de decisión o postura y, si nosotros estamos ante el problema pedagógico de la enseñanza y comprensión de la historicidad de la vida, entonces estamos en posición de implementar la metodología propuesta por Campirán para enseñar la historia.  2) La elaboración de nuestro propio diagrama ejemplifica las siete HP creativas porque nos permite usar la estrategia elaborada por Campirán y aplicarlo a nuestro propio campo de interés. Además,

<sup>14</sup> Para un mayor conocimiento de la Bitácora OP, véase Campirán A., "Enseñar a pensar", En Moreda Estrada, R., *La Razón Comunicada*, México: Editorial Torres y Asociados, 1999, pp. 93-101.

	<p>3) Puesto que la vida se extiende en una estructura temporal, lo que significa que los instantes que la componen se pueden entender según un antes y un después, y la estructura temporal conlleva a la estructura histórica, la cual, desde la fenomenología, se aborda según una retención y una protención, entonces, esta estructura puede visibilizarse por medio de diagramas que explicitan, de manera no lineal, sino triangular, la historicidad de la vida.</p> <p>Otra razón es que:</p> <p>4) Al igual que la vida individual, los pueblos, comunidades, países, naciones, etc., pasan por un proceso temporal; en este proceso (que supone un antes y un después), dichos grupos viven momentos puntuales que ayudan a comprender el rumbo de su historia (son los hechos históricos) y estos hechos históricos pueden representarse en diagramas y mostrar su entrelazamiento y hundimiento escalonado.</p> <p>Por ende, el diagrama, aplicado a distintos momentos históricos del desarrollo de un País (Méjico), nos permite tomar conciencia de la historicidad que nos constituye como grupo (nación) en el momento presente.</p>
Ejemplo	Véase el Diagrama 3.
Contraejemplo	<p>El diagrama muestra el encadenamiento temporal como si la distancia entre un punto y otro y el hundimiento entre ellos, fuese siempre igual (como si la distancia fuera simétrica).</p> <p>Parece que en la realidad eso no es así, porque hay tiempos más cortos o más largos (según las vivencias) y los procesos históricos también se dan así. El diagrama, en consecuencia, no puede representar fielmente el fluir y la continuidad del tiempo.</p>

## 5. Conclusiones

Este breve itinerario de habilidades del pensamiento creativo sirve como un mapa para el desarrollo de nuevas propuestas. Este trabajo intenta ser prueba de ello. Se quiere, además, utilizar el puente que existe entre el pensamiento crítico y el pensamiento creativo, aprovechando para expandirlo al estudio de la historia y el desarrollo de herramientas de diagramación, a la

vez que nos introduce en un modo de hacer filosofía que es el de la fenomenología. En efecto:

Si el pensamiento crítico promueve capacidades como identificar argumentos y supuestos, reconocer relaciones importantes, realizar inferencias correctas, evaluar la evidencia y la autoridad, y deducir conclusiones, la creatividad estimula el desarrollo de la imaginación, la curiosidad, la resiliencia, la apertura a nuevas ideas, la flexibilidad y la persistencia. Como puede comprobarse, se trata de rasgos complementarios de gran utilidad, tanto para la persona como para su adaptación a las exigencias de la sociedad actual.<sup>15</sup>

Consecuentemente, seguir los siete pasos que Campirán propone del pensamiento creativo (identificar el desafío, fantasear, diseñar, modelar, crear, valorar y gozar), y utilizar una de las dos concepciones de creatividad de Campirán (la que modifica), nos permitió:

- a. Modificar el diagrama del tiempo para aplicarlo a la comprensión del tiempo histórico a través de períodos e imágenes que se entrelazan.
- b. Generar un “todo nuevo” (nuestro propio diagrama) a partir de un “todo preexistente” (los diagramas de Husserl, Gallagher y Zahavi).

Por su parte, los diagramas nos permitieron, en efecto, dar cuenta de la estructura temporal que el agente epistémico experimenta en su vivencia de la historia, y ello nos abrió a la posibilidad de aplicar estos diagramas a la comprensión del proceso mismo del desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico y creativo del agente epistémico en relación con el tiempo, la experiencia y la formación de las habilidades.

Cabe mencionar, además, la aplicación e importancia de nuestra propuesta para el tema de la “conciencia histórica”. El problema de la conciencia histórica consiste, en pocas palabras, en responder a la pregunta: ¿Cómo ha contado el hombre con su pasado? Esto quiere decir que, al conocer la conciencia histórica de una época (incluyendo la nuestra), también conocemos la forma en la que las personas de dicha época vivían en relación con su propio pasado. En palabras del filósofo e historiador Edmundo O’Gorman:

---

<sup>15</sup> Moura de Carvalho, T., “Pensamiento crítico y creatividad: su confluencia en el ámbito educativo”. En Campirán, A. y Alonso, A. *Pensamiento crítico en Iberoamérica* (Ciudad de México: Torres Asociados, 2021), 280.

El problema, pues, del concepto que de sí mismo se ha formado el hombre a lo largo de la historia se convierte en este otro: ¿Cómo ha contado el hombre con su pasado? Porque no siempre ha contado con él del mismo modo. A cierta manera de contar con el pasado corresponderá cierto concepto antropológico. El modo más expresivo de designar este complejo es llamándolo conciencia histórica.<sup>16</sup>

Tras estas palabras es fácil ver que nuestra propuesta y nuestro diagrama nos sirven para aclararnos a nosotros mismos y a los demás la forma en la que contamos con nuestro pasado. Éste jamás desaparece, puede ser que no se le preste atención, incluso puede ser que no se le piense y que se le considere olvidado, pero nuestra conciencia histórica lo retiene como el subsuelo del presente en el que vivimos.

Finalmente, los diagramas muestran más cosas de las que hemos señalado aquí, y por ello, su sentido no se agota en estas páginas. Queda abierta la posibilidad de un análisis del ser dado del mundo histórico (una realidad del pasado, que puede validarse no sólo en las narrativas sino también en datos objetivos), la subjetividad (o el agente epistémico) que se interesa por la historia (y emite juicios con valores de verdad) y aparece entrelazado con ella (como resultado de un proceso, por ejemplo), y la intersubjetividad en la que se tejen los acontecimientos históricos a través de las acciones de unos con otros (y que exponen el ser social de la vida humana), entre otros.

## Bibliografía

- Campirán A. 1999. "Enseñar a pensar". En Morado Estrada, R. *La Razón Comunica*, 93-101. México: Editorial Torres y Asociados.
- Campirán, A. 2025. *Habilidades de pensamiento crítico y creativo. Toma de decisiones y solución de problemas. Lecturas y ejercicios para el nivel universitario*. Modelo COL. México: Lambda Editorial (en prensa). Versión digital en: [https://www.uv.mx/apps/afbgcursos/Antologia%20PC%202017/Documentos/Campiran%20A%20\(2017\)%20Libro%20de%20Texto\\_SP\\_HP\\_Antologia.pdf](https://www.uv.mx/apps/afbgcursos/Antologia%20PC%202017/Documentos/Campiran%20A%20(2017)%20Libro%20de%20Texto_SP_HP_Antologia.pdf)
- Carr, D. 2017. *Experiencia e historia*. Buenos Aires: Prometeo.
- Carr, D. 2015. *Tiempo, narrativa e historia*. Buenos Aires: Prometeo.
- Gallagher, S. y Zahavi, D. 2013. *La mente fenomenológica* (trad. M. Jorba). Madrid: Alianza.

<sup>16</sup> O'Gorman, E. *Historiología: teoría y práctica* (México: UNAM, 1999), 31.

- Husserl, E. 2002. *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo* (traducción, introducción y notas de A. Serrano de Haro). Madrid: Trotta.
- Moura de Carvalho, T. 2021. "Pensamiento crítico y creatividad: su confluencia en el ámbito educativo". En Campirán, A. y Alonso, A. *Pensamiento crítico en Iberoamérica*, 227-302. Ciudad de México: Torres Asociados.
- O'Gorman, E., *Historiología: teoría y práctica*. México: UNAM, 1999.
- Uscanga, M. y Hernández, D. 2019. "Lista de cotejo de condiciones generadoras de ambiente. De aprender a aprender pensamiento crítico para la solución de problemas". En Hernández, G.; Casales, R. y Castro-Manzano, M. *Lógica, argumentación y pensamiento crítico*, 323-336. Ciudad de México: Ediciones del Lirio.
- Villoro, L. 1980. "El sentido de la historia". En *Historia ¿para qué?*, 33-52. México: Siglo XXI.