

***Anime y manga: Una propuesta didáctica
para la enseñanza de las violencias de
género en el aula.***

Cesar Alejandro Castañeda Morales

**Universidad Pedagógica Nacional
Humanidades
Licenciatura en Ciencias Sociales
Línea de Interculturalidad
2026
Bogotá D.C**

***Anime y manga:* Una propuesta didáctica para la enseñanza de las violencias
de género en el aula.**

Estudiante:

Cesar Alejandro Castañeda Morales

Asesora/Docente:

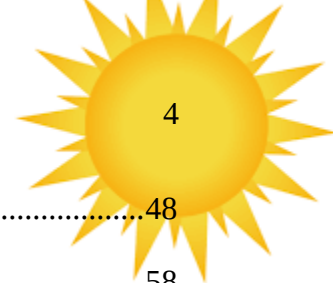
María Carolina Alfonso Gil

Universidad Pedagógica Nacional
Humanidades
Licenciatura en Ciencias Sociales
Línea de Interculturalidad
2026
Bogotá D.C

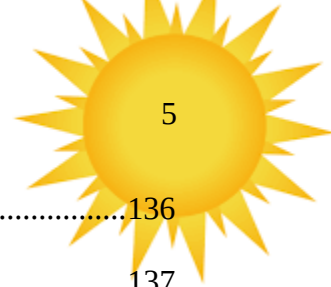


TABLA DE CONTENIDO

Agradecimientos.....	8
Introducción	9
CAPÍTULO 1. DESCUBRIENDO EL LOG POSE	12
1.1 Aprendiendo de lo indagado.....	12
1.2 Sobre el anime	14
1.3 Aficionados otaku	18
1.5 Violencias basadas en género.....	23
1.6 El anime como herramienta didáctica:	25
2.EN BUSCA DEL ONE PIECE	27
2.1 Primer poneglyph El mundo de las violencias basadas en género	27
3. Metodología “Nuestro sistema de navegación”	42
3.1 Sistematización de experiencias educativas	42
3.1.1 Como se entiende la práctica:.....	43
3.1.2 Como se entiende la experiencia	44
3.2 Momentos de la sistematización de experiencias.....	44
3.2.1 El punto de partida: La experiencia.....	44
3.2.2 Formular un plan de sistematización:.....	45
3.2.3 La recuperación del proceso vivido.....	45
3.2.4 Los puntos de llegada	46
3.3 Fundamentación de las técnicas	46
3.3.1 Entrevista.....	46
3.3.2 Diario de campo	47



4. Los tripulantes de nuestra aventura	48
5. CAPÍTULO 2 ANIME Y MANGA	58
5.1 Aprendiendo de oriente: Manga y Anime	58
6. CAPÍTULO 3. PROPUESTA PEDAGÓGICA, FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA- DIDÁCTICA Y SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA	71
6.1 Fundamentación pedagógica “Desde donde navegamos”	72
6.2 Fundamentación didáctica:.....	76
6.2.1 Reconocimiento del contexto y su realidad.....	76
6.2.1 Teorización y dialogo con la realidad	77
6.2.2 Cierre, evaluación y reflexión	77
7. El proceso y los resultados, un dialogo entre la imagen y la reflexión. “Descubriendo el One piece; el gran tesoro pirata”	78
7.1 Sesión 1. Primeros hallazgos “Entre la realidad y la ficción”	87
7.2 Sesión 2. Violencias de género una realidad oculta	93
Foro audiovisual.....	93
7.3 Sesión 3. Reconociendo las violencias de género	100
7.4 Sesión 4. Creando nuestro personaje.....	107
7.5 Actividad papeles y lugares.....	108
Elaboración personaje del manga.....	109
7.5 Sesión 5. Manos a la obra.....	110
7.4 Frente a mi – creación de manga.....	114
Conclusiones	125
Anexos.....	135
Anexo 1. Dibujo ampliado grupo 1	135



Anexo 2. Trabajos Foro audiovisual	136
Anexo3.Mangas.....	137
Anexo 4. Actividad en grupos	138
Anexo 5. Mangas finales	140
Anexo 6. Referencias de imágenes utilizadas en la portada y en la decoración	151



TABLA DE FIGURAS

Figura 1	12
Figura 2	15
Figura 3	17
Figura 4	30
Figura 5	32
Figura 6	33
Figura 7	36
Figura 8	38
Figura 9	41
Figura 10	48
Figura 11	53
Figura 12	58
<i>Figura 13</i>	60
Figura 14	60
Figura 15	62
Figura 16	64
Figura 17	64
Figura 18	66
Figura 19	67
Figura 20	69
Figura 21	90
Figura 22	91

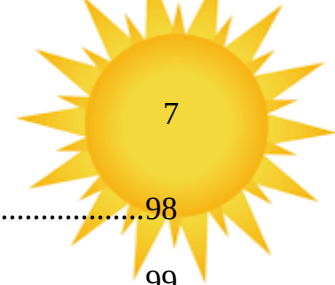


Figura 23	98
Figura 24	99
Figura 25	104
Figura 26	106
Figura 27	111

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	26
Tabla 2	39
Tabla 3	53
Tabla 4	94
Tabla 5	101
Tabla 6	102
Tabla 7	102
Tabla 8	103



Agradecimientos

En primera instancia, agradezco a Dios por permitirme ingresar a la Universidad Pedagógica Nacional, por acompañarme en cada paso dado en la institución y en la vida. Por otro lado, quiero agradecerle a mi mamá por guiarme, aconsejarme y estar presente durante todos estos años; además, quiero decirle que la admiro mucho.

También quiero darle las gracias a mi hermana por siempre apoyarme en los momentos difíciles y decirme que sí podía. Siguiendo esta línea, quiero mencionar a la persona más importante de mi vida, llamada Laura; quiero agradecerte por llegar a mi vida, por estar ahí para mí y por hacerme muy feliz. ¡Eres maravillosa!

Por último, quiero agradecer a todos mis maestros y maestras de la Universidad Pedagógica, pues de ellos he aprendido mucho en diferentes áreas. En especial quiero mencionar a dos docentes muy importantes para mi construcción como maestro.

Profe Natalia Gamboa, gracias por acompañar una parte de la creación de este trabajo de grado y por brindarme varios conocimientos y reflexiones acerca de la investigación. Por último, quiero agradecer a mi tutora y profesora Carolina Alfonso; gracias por el caminar durante este proceso creativo, por las tutorías y por siempre ser una ayuda en la construcción del documento.

¡A todos les deseo lo mejor en sus proyectos!



Introducción

El *anime* y el *manga* han tomado gran relevancia a nivel mundial, tanto por su contenido de entretenimiento como por su gran variedad de temas sociales, entre ellos la desigualdad, la pobreza, la explotación laboral, el abuso escolar, el acoso sexual, las violencias de género, entre otras. Sin embargo, esta tendencia ha ido adquiriendo fuerza a través de los años y en la actualidad se enmarca como una apuesta audiovisual de igual importancia que los *cómics*.

Hoy en día, la industria del *anime* y el *manga* ha tenido una gran apertura hacia distintos públicos (niños, jóvenes y adultos), derribando las fronteras del idioma y la nacionalidad para llegar a la programación diaria global. Su gran cantidad de contenidos y de historias hace vistosas estas producciones, mostrando por ejemplo en algunas de sus animaciones, una crítica a la sociedad japonesa tradicional o entrando en terrenos de la ficción como una ruta de salida de la cotidianidad, basada en narrativas de personajes que encarnan vivencias, personalidades y enfrentan problemas con los que la audiencia puede identificarse.

Esto lo vuelve un terreno de investigación innovador en distintos campos del conocimiento, y es precisamente la educación una de esas áreas interesadas en las posibilidades que ofrecen las animaciones niponas dentro del aula de clase. Lo anterior, se puede observar claramente en una de las propuestas para incentivar el interés en las clases, pues Gonzales (2023) propone para sus sesiones “El eje central sobre el que se construirá nuestra propuesta será en la apuesta por el uso de obras manga y anime como los recursos didácticos principales a la hora de programar las sesiones y diseñar las diversas actividades” (p.2). En este caso es una iniciativa desde el terreno de la filosofía, pero como este, siguen surgiendo varios ejemplos en otras disciplinas, como lo pueden ser matemáticas, ciencias naturales o ética.



Por lo tanto, pensar en la vinculación de este tipo de producciones en el aula, es una posibilidad que este trabajo aborda partiendo de una necesidad de dar visibilidad a las Violencias basadas en género, preguntarnos sobre su abordaje en la enseñanza de las ciencias Sociales y pensarnos el *anime* y el *manga* como recurso didáctico. Todo lo anterior, enmarcado en una pedagogía crítica, en donde los estudiantes no solo reciban información, sino que, por el contrario, sean actores activos en todo el devenir de la propuesta.

El presente trabajo está estructurado en 3 capítulos; estos están titulados de acuerdo con los desarrollos teóricos y metodológicos; sin embargo, sus nombres también responden a la historia de Luffy, un pirata que busca el tesoro pirata más grande del mundo. Sus aventuras transcurren en la serie de *anime* titulada One Piece y en la cual viajan por todo el mundo en busca de poder llegar a descubrir el contenido de dicho botín.

En el primer capítulo se encontrará el estado del arte, el marco teórico y el marco metodológico, en el cual se abordará el anime como herramienta didáctica, las violencias basadas en género y la sistematización de experiencia, para dar a conocer a profundidad los autores y los planteamientos teóricos y metodológicos utilizadas en el presente trabajo de grado. Este será el punto de partida y dará las luces en nuestra búsqueda en los mares del conocimiento, al igual que en la animación anteriormente mencionada.

En el segundo capítulo se expondrá lo relacionado con el *anime* y el *manga*, con la finalidad de conocer su historia, de mostrar su relación con el trabajo de grado y de reconocer la potencialidad que este mismo tiene para ser utilizado en las aulas de clase como un recurso didáctico actual e innovador. En dicho apartado, además, se asemeja a las islas arribadas por los protagonistas, en donde se preguntan cómo afrontar cada circunstancia, reconocer sus posibilidades y arriesgarse en una solución.



Por otro lado, en el tercer capítulo, encontraremos la propuesta pedagógica y didáctica, en esta se retomará los argumentos de Paulo Freire y de bell hooks que desde una perspectiva crítica permiten construir un pensamiento reflexivo del entorno, tanto para el docente, como para los estudiantes. A demás se encontrarán la sistematización de la experiencia, las voces de los Alumnos y las reflexiones obtenidas en las sesiones de clase.

Lo anterior será pues, nuestro propio One Piece; lograremos descubrir lo que el *anime* y *manga* tiene para ofrecer, sus potenciales, algunos de sus limites y se lograra evidenciar los conocimientos adquiridos por los jóvenes del Colegio León de Greiff pertenecientes al grado 902.

CAPÍTULO 1. DESCUBRIENDO EL LOG POSE

Figura 1

Log pose



Nota. Muestra un ejemplo visual del Log Pose en la serie One Piece.

1.1 Aprendiendo de lo indagado

Para iniciar se realizó una revisión bibliográfica del tema y de allí salió el estado del arte en el que se rastrearon las siguientes: Anime como herramienta, mercantilización cultural, Violencias basadas en género y pedagogía crítica. Es una búsqueda de las categorías dentro del trabajo de grado y se revisa de manera general lo que se ha escrito, no obstante, esto se profundiza en el marco teórico.

La búsqueda se realizó usando un operador booleano (AND) y varias bases de datos, incluyendo Google académico, los repositorios académicos de: la Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Nacional, Universidad los Libertadores, Universidad del Valle Universidad Javeriana y Scielo. Se realizó de la siguiente manera:

- “Anime” AND “Educación”; Resultados 28.300, (Resultados de una BD; Google académico)



- “Anime” AND “Violencia de género”; resultados 567, (Resultados de una BD; Google académico)
- “Anime” AND “pedagogía crítica”; resultados 298, (Resultados de una BD; Google académico)

Se evidencia que en la búsqueda hasta este momento no existen muchos documentos relacionados directamente con las violencias basadas en género y el *anime*; aunque tuvimos 567 resultados, estos en su mayoría no abarcaban las VBG directamente. Por otro lado, se encontró la categoría mercantilización cultural, que no estaba contemplada al principio de la revisión documental y surge del análisis realizado a dichos documentos.

La revisión de los documentos se realizó de la siguiente manera: lectura del título, la introducción, el resumen y las conclusiones. Cuando no se evidenció relación con el tema se excluyeron. La selección final se leyó de manera completa.

Por último, se creó una matriz en la herramienta Excel, las cuales tenían las siguientes filas: Referencia bibliográfica (Se encuentran en este apartado las referencias que utilizaron los autores de los textos referenciados en la investigación), tipo de documento, lugar de publicación, autor(es), año, título, reseña, palabras clave, enlace y relevancia del documento en su investigación. El total de documentos revisados fueron 30.

Cabe mencionar que en los siguientes apartados se hablará de dos temas fundamentales para el trabajo de grado, iniciando con el *anime* y *manga*. En segunda instancia se dará a conocer el tema de las violencias basadas en género, tema central de la propuesta. A continuación, los resultados de la búsqueda según las categorías.



1.2 Sobre el anime

La relación entre *manga* y *anime* es muy estrecha, por ello, se debe entender este primero como lo afirma Horno (2012) “El cual representa el primer paso en el desarrollo de un anime en su mayor parte basado en publicaciones mangas con suficiente éxito como para ser trasladadas a la televisión” (p.108). Dichas publicaciones son historias elaboradas mediante dibujos, usualmente suelen ser de color blanco y negro e intentan llegar a varias audiencias internacionales.

El segundo debe comprenderse desde su raíz y según Horno (2012)” Sin lugar a duda la raíz proviene del verbo animar, del latín “animare” que significa dar vida” (p.108). Es este producto popular llevado a la televisión o a plataformas de consumo audiovisual; normalmente buscan abarcar un mercado comercial internacional; no obstante, se diferencia de las caricaturas occidentales al optar por un estilo de animación propio.

Por ello, es importante hablar de su origen, Horno (2012) nos dice: “El origen de la animación japonesa está vinculado a la importante tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal” (p.2). Esta época inicia en el año 710 d.C. y finaliza a mediados de 1868 d.C.; está fuertemente marcado un arraigo hacia la tierra y su conexión con la naturaleza.

Así mismo se presentan una gran variedad de contenidos dentro de estas elaboraciones niponas, alcanzando una gran popularidad dentro de este país y tocando las fibras de la población; no obstante, hay un asunto en común, el cual llegaba a todos los sectores sociales y generaba más interés local:

Entre los diferentes temas del ukiyo-e¹ tiene importancia el tema bélico. La propia composición social de la capital, con gran número de samurai² acuartelados, y la historia japonesa, plagada de guerras civiles crean un ambiente propicio para la demanda de estas estampas (Navarro, 2022, p.198).

Pero también, se presentaban otros temas llamativos como lo eran acontecimientos históricos, presentación de héroes con grandes habilidades, resistencias frente a las estructuras de poder, valores intrínsecos de la sociedad y se resaltan los mitos o leyendas, las cuales abarcaban muchos elementos para configurar la mentalidad de los nipones.

Un ejemplo de ello es la siguiente imagen creada en el año 1840-1868. y que muestra la figura del jefe daimio del Japón central en medio de una guerra civil en la época Sengoku (1440 y 1600), en ella se observan su armadura, las catanas que están acompañadas de una actitud y un gesto de ferocidad para embestir a sus enemigos.

Figura 2

Muerte del samurái Imagawa



Nota. Autor Utagawa Kunitsuna. Pintura de la muerte de Imagawa Yoshimoto en el campamento principal de Okehazama). Musha-e: Tomado de Estampas japonesas de guerra en el Museo de Arte Moderno

¹ Traduce pinturas del mundo flotante o es también conocido como estampas japonesas

² Forma para llamar a una elite guerra de gran prestigio en japon



Ahora bien, esta pintura si bien es un antecedente no podría clasificarse con un anime en el sentido en que hoy lo consideramos o como ha sido comercializado es decir en series y episodios para televisión y otras plataformas Si bien existen muchas controversias acerca de esto, se puede decir lo siguiente:

En todo caso la primera serie con episodios de 30 minutos de duración—, ya que verdaderamente ese título, el de primera serie fílmica propiamente de anime, podría corresponderle a la producción Mitsuru no Hannashi: The Third Blood, un especial compuesto por tres episodios dirigido por Keiko Kozonoe y que comenzó a emitirse justo tres años antes que Astroboy, en 1960 (TBCD, 1998, citado en Horno, 2012).

Esto no solo sirve para indagar la primera animación, sino que también da luces del nacimiento de una figura importante llamada “mangakas” o en japonés 漫画家, pues, estos son los encargados de la elaboración a mano de los primeros bocetos en papel y son quienes crean la historia completa. A demás se puede agregar que:

Por eso, al igual que en otros países como Estados Unidos, Rusia, Alemania o Francia, la historia de la animación japonesa comienza a principios del siglo XX, con la creación de una serie de cortometrajes, y se reconoce 1917 como una fecha clave en la que empiezan a florecer los primeros animadores nipones, como fueron Shimokawa Oten o Seitaro Kitayama (Clements, Mc Carthy, 2001, citado en Horno, 2012).

Pero, así mismo se encuentra “que el reciente descubrimiento de que la primera animación nipona sobre formato cinematográfico data en realidad de la década de 1900” (Horno, 2012). Con lleva esto a un replanteamiento de como ver la animación japonesa de una manera más compleja e interesante, mostrándonos pues una época brillante entorno a los primeros filmes en Asia.



Dicha afirmación es acompañada por una descripción que hace Horno (2012) “La película de autores desconocidos, tiene una duración de tres segundos y presenta cuatro perforaciones laterales que confirman que fue grabada sobre 35 mm— lo que es cronológicamente posible pues la primera película de 35mm fue fabricada en 1889 por Hannibal Goodwin” (p.113). La historia sigue estando en constante cambio, gracias a nuevas investigaciones y vestigios del pasado, los cuales dan como resultado nuevas formas de ver lo ya establecido, en este caso, la animación japonesa, por esto a continuación se mostrará una imagen referente al corto encontrado.

Figura 3

Primeras películas



Nota. Fragmento de los fotogramas encontrados en Kyoto en el año 2005, de autor desconocido, tal como apareció publicado en la revista japonesa Asashi y en Brayan Steven Gómez Cerón (2024)



Luego de más de 40 años de desarrollo de la industria cinematográfica se fundan en Japón dos productoras, como lo señala Homo (2012) “Asimismo, es bien conocido que Toei Animation Co. Ltd. fue fundada en 1956, algunos años anteriores a la producción de Kozonoe (1960). Toei Animation, con el objetivo de hacer la competencia a los estudios norteamericanos de animación” (p.109). La creciente producción de *anime* se ve ligado a estas nuevas productoras, las cuales buscan en primeras instancias un impacto a nivel local y en un segundo momento resaltar internacionalmente.

Estas producciones animadas o dibujadas tienen un tiempo de salida, los cuales comprenden 4 calendarios; para el *anime*, son invierno, otoño, primavera y verano, en donde los capítulos salen cada semana en un horario específico. Por otro lado, tenemos al *manga*, muy parecido a lo anteriormente dicho, pero, a cambio, en la semana de publicación salen *spoilers*, adelantos o pequeños fragmentos al público para causar intriga y curiosidad a los lectores.

1.3 Aficionados otaku

La creciente popularidad del *anime* da paso a nuevas formas de sociabilidad, en donde se crean nuevos grupos, no solo en el país de origen, sino también de manera global, dando resultado nuevas palabras para denominarlos y, por lo tanto, logrando un reconocimiento. Evidenciándolo de la siguiente manera:

Como pronombre personal en el alfabeto Hiragana traduce “Tú” (おたく); es utilizada como un modismo respetuoso para dirigirse a otro individuo en Japón. Su aparición en el escenario del manga anime viene a darse hacia los años 80 con personas cosplayer³ (Parada & Uribe, 2010, citado en Parada, 2012).

³ Persona que se disfraza de su personaje favorito



Si bien el término *otaku* nace de forma respetuosa para denominar a dicho grupo de aficionados, con el trascender del tiempo, se fue cambiando esta perspectiva hacia una menos amigable y más hostil hacia las personas a las cuales les gusta este género animado; un claro ejemplo se da a continuación:

Son muchas las historias que giran alrededor de esta cultura, subcultura o tribu urbana, su designación como Otaku por ejemplo nace a raíz del uso permanente de esta palabra para dirigirse al otro durante las convenciones de manga anime en Japón, asociándolo con el nerd (Parada & Uribe, p. 2010 citado en Parada, 2012).

A esta imagen y referencia de carácter más bien despectivo se sumó el de un caso de renuncia por la crueldad del hecho y los argumentos presentados por la defensa.

Varias noticias cambiaron la forma de ver al Otaku como nerd, una de ellas se da durante los años 80 un hombre de 25 años, Tsutomu Miyazaki, asesinó, violó, comió y jugó con los cuerpos de 4 niñas entre los 4 y 7 años. Al ser arrestado adjudicó sus actos al “hombre rata”, un personaje de comic; decía sentirse en un sueño y debido a ello su abogado apeló diciendo que sufría una esquizofrenia probablemente influenciada por el material pornográfico que contenía en su casa, en su mayoría anime de tipo Hentai. (Collado, 2005, citado en parada,2012).

Si bien, estos cambios en la manera de ver al consumidor de la animación japonesa iban cambiando para mal, esta se transformaría radicalmente a raíz de unas declaraciones realizadas por una persona que ocupaba uno de los más altos cargos del gobierno japones de gran relevancia a nivel nacional.



Con la llegada de Taro Aso como ministro de Relaciones Exteriores a Japón y su declaración como un Otaku, comienza a concebirse a estos sujetos más allá de su “anormalidad”, tanto así que este ministro incluyó proyectos en los cuales nombraba al anime y el manga como embajadores culturales de Japón. (Rodríguez, 2010 citado en Parada, 2012)

Su influencia no solo causo repercusiones en tierras niponas, también dio frutos a un nivel mayor llegando en tierras latinoamericanas. Pues como nos dice Parada (2014) “Para el caso Latinoamericano y más precisamente el colombiano, la influencia de este embajador cultural puede hallarse hacia los años 70, cuando las cadenas de televisión iniciaron la transmisión de anime tipo Kodomo” (p.163). Por esto, la forma de ver esas caricaturas japonesas fue sumando popularidad a lo largo del tiempo, generando un gusto profundo y una forma de sociabilidad nueva en el territorio colombiano.

En la ciudad de Bogotá D, C. ubicada en Colombia se encuentra Corferias un lugar que acoge evento de gran importancia nacional e internacional, uno de ellos el SOFA Salón de Ócio y Fantasía, un evento que cada año atrae a miles de *gamers* y seguidores de la animación y el manga que entre otras actividades participan de la compra artículos de sus producciones favoritas y del Cosplay, en el cual los aficionados van disfrazados de sus personajes preferidos.

Por otro lado, el mundo del K-pop (Música pop coreana) comienza a ser presente en estos escenarios con gran fuerza junto con los video juegos como League of Legends, valorant, Genshin impact, entre otros más o menos conocidos, esto y mucho más está presente en este lugar, además actualmente sigue actualizado su repertorio de entretenición.



1.4 Mercantilización cultural:

Esta categoría nace del análisis de las diferentes fuentes consultadas, logrando generar una perspectiva crítica de acuerdo con la mercantilización de las producciones de *anime* y *manga*. Uno de los puntos que apoya lo anterior en su creciente comercialización lo enmarca Ortiz y Rodríguez (2012) “En 2011, la facturación en la taquilla de las películas “anime” superó los 148 millones de dólares, frente a los algo más de 54 millones de otros tipos de producciones niponas” (p. 152). La anterior afirmación respalda la gran popularidad de dichas producciones y también remarca cómo el anime se ha posicionado como un negocio de entretenimiento muy rentable para las productoras japonesas.

Aunque comienza siendo un producto nacional, conforme se va estabilizando su rentabilidad, pasa a ser un producto transnacional que se consolida:

También cabe destacar que los ingresos económicos que se generan en Japón por la venta de derechos sobre sus productos culturales —las historietas y las series o películas de animación, en este caso— entablan vínculos estrechos con la promoción de otras industrias que se estimulan por sus consumos: turismo. (Gandolfi, 2020, pág. 110).

Estas relaciones son mucho más complejas, no solo por las diferentes industrias crecientes, sino porque existen diferentes públicos a los cuales se pretende llegar (niños, jóvenes y adultos), y aquellos productores comienzan a realizar varios estudios para entender más a profundidad a las audiencias que se llevan a ver de esta manera:

El enfoque de usos y gratificaciones se convirtió en el punto de partida para cambiar la forma de estudiar a las audiencias, en donde estas pasaron de ser individuos pasivos que daban por cierto los contenidos de los medios a los que estaban expuestos, a individuos con



participación en la selección de los contenidos a los que se expone. (Cobos, Robledo, & Arias, 2022, pág. 4).

Al reconocer la importancia de los sujetos, se genera una característica intrínseca de la animación nipona, la cual es expuesta por Cobos, Robledo, & Arias (2022) “Una de las características relevantes del anime es que aborda variedad de temáticas a través de un extenso número de géneros y dirigido a diferentes públicos (pág. 6). Unos de estos géneros son el Kodomo⁴, Shôjo⁵, Shônen⁶, Josei⁷ y Seinen⁸, estos permiten abarcar un gran campo de intereses, sin perder la carga cultural del país del sol naciente.

Sumado a esto, un nuevo reto son las nuevas tecnologías y su implicación en la difusión del material audiovisual. Pues, en la actualidad se vuelve una herramienta significativa para conectar las diferentes poblaciones y mostrar la capacidad de atracción de las producciones animadas, todo esto reforzado por el siguiente comentario hecho por Gandolfi (2021) “Tales cambios se relacionan principalmente con el considerable aumento del acceso, rápido y “gratuito”, así como de la expansión, la visibilidad, la distribución y el consumo de esos productos, aumento posibilitado por la web” (p.352). Existen también páginas digitales ilegales, en las cuales se divulga este contenido sin una determinada autorización y conecta con un sector económico relegado o sin la posibilidad de pagar una suscripción.

Estas son pequeñas pinceladas del profundo tema de la mercantilización cultural, pero permiten reflexionar acerca de su éxito a nivel internacional, la forma en que se abordan los

⁴ Son productos dedicados a un público infantil, tanto masculino como femenino.

⁵ Son obras dedicadas a un público adolescente (y preadolescente) femenino

⁶ Son las producciones dedicadas a un público adolescente (y preadolescente) masculino.

⁷ Enfocadas a un público femenino adulto.

⁸ Para el espectador masculino adulto.



diferentes temas a tratar en las producciones y de cómo han logrado sobrevivir en un campo tan competitivo como lo es el entretenimiento.

1.5 Violencias basadas en género

Para esta categoría se indagó en trabajo de grados y artículos, que permitieran no solo definir los tipos violencias, también crear posibilidades de articulación y análisis del *anime* y el *manga*, aspectos que se presentan en el marco teórico y el desarrollo de la propuesta pedagógica. Una de las primeras definiciones de las violencias basadas en genero fue la de Jaramillo y Canaval (2020):

Las diversas disciplinas definen la violencia de género de acuerdo a sus supuestos teóricos y metodológicos, sin embargo, el fenómeno es descrito con base en las diferentes formas de discriminación y condiciones de desigualdad cuyo común denominador es el poder que se expresa desde el sistema patriarcal en la dominación masculina. (p.181)

Dicho sistema ha estado desde sus inicios ligado a la subordinación de la mujer y a las violencias sufridas por ellas a lo largo de la historia. De allí se comienza a reflexionar desde el punto de vista feminista y expande sus alcances, Jaramillo y Canaval (2020) mencionan lo siguiente: “La violencia de género se produce en un marco de desigualdad, no se refiere exclusivamente a las mujeres, también puede ser experimentada por hombres y personas de diferente identidad de género” (p.181). El hecho de incluir a los hombres es importante, porque se puede reconocer que el patriarcado no solo afecta a un solo género, sino que los configura a todos ellos aún en su diversidad.



Por otro lado, varios trabajos abordan análisis de personajes en el anime, tanto de la comunidad LGTBI como de los dos géneros hegemónicos en la historia (hombres y mujeres), y se pueden encontrar algunos comentarios críticos al respecto, por ejemplo el de Prieto (2021) que retoma la serie Bleach que trata de un adolescente llamado Ichigo que adquiere los poderes de un shinigami (representación de la muerte o también conocidos como segadores de almas) y al personaje Chizuru quien tiene gusto por otras mujeres.

En este caso el personaje femenino LGBTI, es un conducto que le permite a Chizuru acosar sin ser reprendida socialmente como sucedería con los hombres. De mantenerse latente la idea de que las mujeres son bisexuales por naturaleza y que no existen las mujeres lesbianas. (p.91)

Estos son elementos abordados una y otra vez por los nipones en sus historias, debido a que son un tema representativo y muy arraigado de su territorio, se reitera la heteronormatividad. Esta perspectiva tradicionalista resalta el poder del patriarcado aun presente en la actualidad, además, estas se siguen reproduciendo y generando nuevos términos como lo menciona Melchor (2022) “A través del kawaii,⁹ Japón pretende transmitir al resto del mundo, especialmente a occidente, una imagen pacífica, armoniosa y de belleza inocente”. (p.18). Aunque este no es el único modelo estereotipado y exportado, es uno de los más utilizados a lo largo de animes y mangas exitosos.

Como se pudo mostrar, la relación de las producciones japonesas y las VBG va de la mano, influenciada por pensamientos de dominación y estereotipos muy marcados; si bien hasta el momento es una mirada muy general, se desarrollará más adelante.

⁹ Palabra relacionada con lo lindo y lo tierno, en el anime es usada usualmente hacia mujeres con acciones inocentes, linda y un poco torpes. También se puede emplear el termino para los hombres, pero no es muy común.



1.6 El anime como herramienta didáctica:

El *anime* en la actualidad se ha encontrado como un material atractivo en la docencia para abordar diferentes temáticas o contenidos; dicho potencial se reconoce en áreas como Matemáticas, Filosofía y Ética. No obstante, en las Ciencias Sociales su uso no parece tan común, por lo menos en lo encontrado en las referencias.

Su implementación en clase puede tener diferentes estrategias y una de estas es el cine foro, pues no es solo la proyección de una serie, porque detrás hay todo un planteamiento teórico y conceptual aterrizado a lo que se quiere comunicar por el docente. De este modo un ejemplo claro lo da Gonzales (2020) en su propuesta:

El visionado de un filme como recurso didáctico puede tener diferentes enfoques y consideraciones dependiendo de lo que se quiera conseguir. En el caso de nuestro “foroanime”, al estar enfocado en la “Educación en Valores”, se trabajará empleando una metodología basada en el foro-debate sobre ciertas escenas y secuencias que más nos hayan impactado de la película de animación japonesa en cuestión.

Entonces una forma de ver esta herramienta lo vislumbra Lasprilla (2020) “El anime es por tanto una excusa que mientras divierte, entretiene y atrapa para poder acercarse a temas de mayor profundidad conceptual que las historias o imágenes propias del formato del anime” (p.9). Sus posibilidades para captar la atención y la gran oferta de temas hacen el anime atractivo en las aulas de clases.

Sumado a esto, otra cualidad positiva es ilustrada por Sanabria 2012, citado en Lasprilla, 2020 “los *ánimes* como materiales didácticos pueden “tipificarse según el ámbito de intervención donde se desenvuelven, su intencionalidad, el tipo, los contenidos o el soporte que utilizan” (p.41).



Su elemento audiovisual permite la versatilidad y la conexión con diferentes contextos según se requieran por el docente.

Hay muchos más trabajos que evidencian y potencian lo anteriormente planteado, añadiendo más formas de abordar el *anime* (El uso de guías, análisis crítico, debates etc.) en las sesiones de clase, pero para este trabajo se focalizó en el anime foro y su importancia en las representaciones audiovisuales que se dan en diversos personajes o historias. Por ejemplo, lo propuesto por Lasprilla que en su planeación aborda para sus clases el *anime* como recurso para resolver preguntas de carácter ético.

Tabla 1

Ejemplo planeación

Clase 1 Tema 1: ¿Qué es la paz y como llegar a ella? Acciones: Introducción magistral desde una perspectiva inductiva. Proyectar Capítulos 1 y 2. Relacionar y comparar con la realidad colombiana. Cómo se evalúa el progreso Taller a priori y posteriori: ¿cómo te imaginas que es un mundo sin guerra?
Clase 2: Tema: ¿Cómo se relaciona la productividad con el estilo de vida? Acciones: Identificar los diferentes discursos sobre la riqueza. Diferenciar los diferentes tipos de capital. Comparar estilos de vida por países. Proyectar Capítulos 3 y 4 Cómo se evalúa el progreso:

Nota. Secuencia Didáctica usando el Anime Maoyū Maō Yūsha como material didáctico. Elaborador por Lasprilla 2020.



2.EN BUSCA DEL ONE PIECE

2.1 Primer poneglyph¹⁰ El mundo de las violencias basadas en género

El género es más que una categoría, es una teoría amplia que abarca categorías, hipótesis, interpretaciones y conocimientos relativos al conjunto de fenómenos históricos contruidos en torno al sexo”. (Marcela Largarte,1996).

Antes de poder hablar directamente de las violencias basadas en género, se abordará el concepto de perspectiva de género presentado por Marcela Largarte en su libro Género y feminismo. Este permitirá hacer la construcción de algunos elementos importantes y brinda la guía para poder ver a profundidad las relaciones de género, apareciendo como una herramienta fundamental que integra lo siguiente:

La perspectiva de género incluye el análisis de las relaciones sociales intergenéricas (entre personas de géneros diferentes) e intragenéricas (entre personas del mismo género) privadas y pública, personales, grupales y colectivas, íntimas, sagradas, políticas. Desde esta perspectiva se analizan desde luego las instituciones civiles y estatales, tradicionales, informales y formales, educativas, de comunicación, sanitarias, religiosas, de gobierno, judiciales, así como los tribunales, y todos los mecanismos pedagógicos de enseñanza genérica. ((Largarte, 1996, p 31).

Para la tesis se concentrará en la capacidad que tiene el *anime* y el *manga* para comunicar estereotipos, sentires y realidades. Ahora bien, es necesario puntualizar un aspecto fundamental para esta perspectiva, perfectamente expresado de la siguiente manera: “El género es una

¹⁰ Este término es utilizado en el anime One Piece para llamar a piedras gigantes, las cuales contienen información sobre la historia del mundo. En este caso lo utilizaremos en el marco teórico como metáfora para abordar distintos planteamientos teóricos encontrados.



construcción simbólica y contiene el conjunto de atributos asignados a las personas a partir del sexo (Vargas y Manchuca, 1994, p. 55 citado en Lagarte 1996, p.27). A partir de esta afirmación, se puede evidenciar que son las construcciones sociales quienes forman esta concepción.

Así mismo “la teoría de género ubica a las mujeres y a los hombres en su circunstancia histórica y por ello da cuenta también de las relaciones de producción y de reproducción social como espacios de construcción de género” (Largarte, 1996, pp 31-30). En este caso se tomará como objeto de contextualización la localidad 19 de Ciudad Bolívar, pues es allí donde se encuentra el Colegio León de Greiff y la cual está llena de interacciones sociales propias, que no son ajenas a lógicas patriarcales.

Por eso, hacer evidente la real desigualdad entre las mujeres y los hombres, al plantear la vigencia y vitalidad de la dominación y la opresión, y además la evidencia de múltiples maneras de su desestructuración en la vida de las mujeres y en el mundo, conduce a descubrir lo negado o a chocar con quienes están de acuerdo en la dominación. ((Largarte, 1996, p 34).

Esta mirada donde lo masculino predomina y genera una serie de prácticas sociales y de estereotipos está presente en producciones culturales de la industria del entretenimiento como el *anime* y el *manga*, donde por ejemplo está presente la hipersexualización de los personajes femeninos. Sumado a esto, las y los estudiantes identifican estereotipos en estas producciones, inicialmente desde lo gráfico, los cuerpos de las mujeres y los hombres y luego desde la caracterización de sus actitudes y “cualidades”. De manera muy vivencial reconocen estas características en situaciones de violencia y agresión que han visto en su localidad y en las cuales, por lo general, la figura masculina está caracterizada como agresiva, “fuerte”, violenta, pero también como posible víctima de esas mismas acciones violentas.



Por consiguiente, la crítica también pasa por un sistema de dominación denominado patriarcado y este lo define Lagarte (1994) “El patriarcado es un orden social genérico de poder, basado en un modo de dominación cuyo paradigma es el hombre” (p.52). Este orden social se sigue reproduciendo en diferentes escenarios y busca influenciar en la mentalidad; este es el caso de diferentes mangas en donde presentan una estructura muy marcada a favor de los hombres y las mujeres solo actúan de manera subordinada, con pocas posibilidades de poder resaltar.

En este sentido, se busca replantear la forma de ver al género femenino fuera de una manera tan simplista u opresiva e intentando plasmar una visión emancipadora y empoderada de las mujeres. Para así hacer hincapié en la importancia de sí mismas y para la sociedad, reconociéndolas de la siguiente manera:

Las mujeres producen riqueza económica y social, preservan el medio, el territorio, la casa y el hogar, la familia, la pareja y las redes de parentesco, comunitarias, contractuales y políticas. A través de su cuerpo y de su subjetividad las mujeres gestan y dan vida a lo largo de sus vidas a las personas. Y, con sus cuidados vitales, contribuyen a mantener su existencia día a día (Lagarte, 1994, p.63).



Figura 4

Personaje Nami



Nota. Usualmente este personaje es uno de los más sexualizados en el anime. Fuente: One Piece Wiki

Sin embargo, y para el caso de la serie One Piece, uno de sus personajes, Nami, quien es una joven navegante, se presenta generalmente como una mujer muy atractiva por su cuerpo estereotipado, su carácter audaz y por usar diferentes trajes ajustados o reveladores, lo que denota una permanente sexualización del personaje.

Por otro lado, otro aspecto relacionado al contexto es la cultura y toda la carga ideología contenida en ella, es así como Lagarte (1994) nos dice “La teoría sobre la cultura conduce a comprender cómo a pesar de las creencias, la subjetividad humana no es universal. Es también una construcción interactiva e intersubjetiva entre el sujeto y los otros, entre el sujeto y el mundo” (p.45). En este marco donde la relación entre sujetos es dinámica y puede generar reflexiones y



preguntas, es importante preguntarnos como podemos generar condiciones de aula, propuestas que favorezcan esos diálogos, que en este caso pongan en evidencias prácticas como las violencias de género.

Violencias que se originan en el sistema patriarcal que las legitima y se funda en un sistema heterosexual o como diría Kate Millet en una política sexual. Respecto a dicha postura es esencial entender la política de una forma más amplia y no reduccionista a unas cuantas decisiones del estado, pues de allí comienza el análisis más importante de la sociedad y en este caso se lo expresa muy bien de la siguiente manera por Millet (1970):

En este ensayo no entenderemos por <política> el limitado mundo de las reuniones, los presidentes y los partidos, sino, por el contrario, el conjunto de relaciones y compromisos estructurados de acuerdo con el poder, en virtud de los cuales un grupo de personas queda bajo el control de otro grupo (p.67).

Dentro de estos elementos se encuentra el apartado ideológico referenciado de la siguiente manera por Millett (1970) “Así, por ejemplo, la política sexual es objeto de aprobación en virtud de la <socialización> de ambos sexos según las normas fundamentales del patriarcado en lo que atañe al temperamento, al papel y a la posición social” (p.72). En los animes o mangas permanentemente impera esta visión divisoria y segregadora; de hecho, muestra roles muy estáticos, siendo la mujer de un carácter débil o manso, ligada a actividades de casa y con una posición social ligada a su cónyuge masculino. Por otro lado, el estereotipo de hombres es de carácter fuerte o dominante; se asocia con labores de producción más definidas y con relación al crecimiento profesional; además, la clase social usualmente se ve referenciada en los ingresos masculinos. Una imagen que resulta pertinente es la siguiente:



Figura 5
Gorōsei



Nota. Muestra a las máximas autoridades en el mundo de One piece y en donde casualmente todos son hombres. Fuente: One Piece Wiki

En esta escena, los 4 líderes del mundo llamados Gorōsei se reúnen para dialogar sobre el futuro del mundo y tomar decisiones importantes. En este espacio de gobierno se evidencia la ausencia de mujeres y, prácticamente, quienes tienen el poder para dominar el mundo son hombres sabios e inteligentes con una estructura que los respalda (en el caso del *anime* es el gobierno mundial y la marina).

Siguiendo la idea anterior, el ser masculino se ve inmerso como principal ganador de la construcción social del sexo y del género; no obstante, estos elementos distintivos no están fundamentados en una base verificable o verdadera, como se muestra en la siguiente afirmación:

Desgraciadamente, las diferencias psicosociales alegadas para justificar la relación política que existe hoy en día entre los sexos no constituyen variables tan claras, concretas, mensurables y objetivas como las utilizadas por las ciencias físicas, sino que, por el

contrario, se trata de postulados imprecisos y confusos, enunciados como si fueran dogmas religiosos (Millet, 1970, pp.75-76).

Es por esto por lo que brillan las animaciones japonesas, pues dentro de su contenido se sexualizan los cuerpos y se presenta la fuerza ligada, en la mayoría de los casos, a hombres (usualmente son el personaje principal), resaltando su preeminencia sobre otras identidades de género. La imagen del hombre físicamente fuerte, rico y poderoso se reitera, como en esta escena de One Piece, donde se presentan a los 3 almirantes. Estos son altos, atractivos, con habilidades extraordinarias y fieles seguidores de los postulados del gobierno mundial, pues son ellos los que hacen valer la ley.

Figura 6

Almirantes



Nota. Los hombres poderosos “fuertes” presentan un cuerpo bien entrenado, con gran altura y con musculatura abundante. Fuente: One Piece Wiki

Estas imágenes si bien no son la únicas que consumen los niños y jóvenes en los medios de comunicación y producciones de entretenimiento si contribuyen a naturalizar ciertas características de los roles de género como lo dice Millett (1970):



El desarrollo de la identidad genérica depende, en el transcurso de la infancia, de la suma de todo aquello que los padres, los compañeros y la cultura en general consideran propio de cada género en lo concerniente al temperamento, al carácter, a los intereses, a la posición, a los méritos, a los gestos y a las expresiones. Cada momento de la vida del niño implica una serie de pautas acerca de cómo tiene que pensar o comportarse para satisfacer las exigencias inherentes al género (p.80).

Así mismo “El patriarcado gravita sobre la institución de la familia. Esta es, a la vez, un espejo de la sociedad y un lazo de unión con ella; en otras palabras, constituye una unidad patriarcal dentro del conjunto del patriarcado” (Millet, 1970, pp.83). Usualmente, el poder se le delega al padre y este a su vez se vuelve la cabeza de la familia, poniendo bajo las cuerdas a los otros integrantes, en especial a la esposa. Hace parte de un elemento sociológico y cuya representación se expande en la industria de animación.

Sumado a esto, la economía muestra su relevancia para el mantener la estructura dominante; afecta en su mayoría al género femenino “ya que en las sociedades patriarcales la mujer siempre ha trabajado, realizando con frecuencia las tareas más rutinarias o pesadas, el problema central no gira en torno al trabajo femenino, sino a su retribución económica” (Millet, 1970, pp.94). La reproducción de aquello trasciende la realidad y llega a la ficción, donde se muestran casos exagerados, pero dignos de análisis, por ejemplo, el pago en el mundo del fútbol. En estos se puede evidenciar cómo el hombre es quien tiene los mejores sueldos o trabajos; mientras tanto, los otros géneros son poco reconocidos y enviados a laborar en pésimas condiciones o recibiendo sueldos bajos. Siguiendo esta crítica Gil nos habla de dos elementos para comprender como el hombre también es afectado por el sistema patriarcal.



La primera es semántica, pues se refiere a los códigos específicos de signos discursivos e iconográficos que son privativos de cada género. Iconográficamente, el género femenino se identifica en nuestra cultura por el maquillaje, el peinado, las uñas pintadas, el escote, la falda y los tacones altos (tal como analicé en *Medias miradas*). En cambio, el género masculino se identifica por el arreglo de la barba (¿afeitado, bigote, patillas?), el vello pectoral (¿camisa abierta, cuello cerrado, corbata?), los pantalones (¿vaqueros, chinos, con raya?), el calzado (¿botas, mocasines, deportivas?), la chaqueta (¿terno, americana, cazadora?) y demás signos de virilidad. En este libro no entraré a detallar esta iconografía visual, pero sí analizaré las máscaras masculinas entendidas como códigos semánticos que discriminan clases de masculinidad (Gil, 2006, pp.28-29).

El otro elemento que define a los géneros es sintáctico, pues se refiere a las relaciones estructurales de simetría u oposición y jerarquía o subordinación que se establecen tanto entre los códigos de cada género como entre los distintos géneros (Gil, 2006, pp.29)

Los códigos hacen parte del diario vivir masculino, encasillándolos continuamente e intentando homogenizar a dicha población, dejándolos sin la oportunidad de expresarse o de seguir diferentes visiones. En los grandes catálogos del *anime* se evidencia esta afirmación, debido a la construcción de personajes varoniles desde su físico hasta su manera de actuar y esto se puede analizar en la siguiente imagen.

Figura 7*comparación de personajes*

Nota. La primera imagen presenta a Uzui un personaje de Demon Slayer y la segunda presenta al personaje principal del anime My Home Hero Fuente: Crunchyroll

De esta manera a “aquí se analizará el género masculino no tanto por sus relaciones de dominio sobre el género femenino como por las relaciones de oposición que se establecen entre las masculinidades o subgéneros masculinos” (Gil, 2006, p. 29) Debido a esto, se puede abogar por una existencia de varias masculinidades independientes a la patriarcal y se refuerza con la siguiente afirmación.;

Pero paralelamente, conforme la identidad femenina se emancipa de su bilateral sumisión al patriarcado para hacerse más polifacética y multilateral, también le sucede lo mismo a la identidad masculina, que deja de entenderse como heterónoma (en tanto que determina da por su capacidad de someter a las mujeres, lo que obligaba a definirla por la primacía heterosexual) para pasar a ser vista a la vez como multilateral y como autónoma. Multilateral porque la antaño cerrada, impenetrable y monolítica identidad masculina se abre a un nuevo politeísmo de masculinidades heterogéneas, divergentes y contradictorias entre sí. Y autónoma porque estas masculinidades pasan a definir se por sus propias relaciones internas de poder, amistad o rivalidad (incluyendo homo, inter y transexualidad),



en vez de hacerlo como antes por las relaciones heterosexuales de dominio sobre las mujeres (Gil, 2006, p. 33).

Las nuevas masculinidades surgen como factor determinante para visibilizar los sentires y puntos de vista ocultos o poco explorados. En consecuencia, a esto, hay unos tres elementos transversales presentes en esta crítica y son presentados muy puntualmente por Gil (2006) el primero de ellos:

Los varones, en suma, compiten entre sí fundando familias (progenitura), asegurándolas frente a todo riesgo (protección) y sus tentando su futura prosperidad (providencia): es lo que podríamos llamar los tres ejes de la masculinidad, que cabe considerar universales en perspectiva comparada. (p.39)

La competencia cuenta con varios tintes, aunque normalmente se ve representada por la vivacidad del sujeto, la cantidad de ingresos y la capacidad de afrontar situaciones difíciles. Pero en todo caso también pueden verse otras construcciones de diferente índole, pues es el núcleo familiar quien influye no solo en esto, sino que también en la construcción de lo masculino, y aparece como el segundo elemento:

Pero desde su origen en la esfera familiar, este conflicto bipolar comienza a ejercer efectos sobre las demás prácticas sociales que articulan la estructura social: la lucha por el poder, el control de la riqueza y la dominación cultural, que son las tres arenas de juego donde se ventila el conflicto entre las masculinidades (Gil, 2006, p. 39).

Este conflicto y rivalidad por la reafirmación de la masculinidad se evidencia además en la sexualización de las conductas y los estereotipos, en el rol activo o pasivo que asumen por ejemplo los personajes de anime en el marco de las relaciones afectivas y sexuales, relaciones que llevadas



a los medios de comunicación y representadas bajo lógicas generalmente heteronormativas y patriarcales.

Y en cuanto a las relaciones culturales de dominación simbólica, que pugnan por controlar la opinión pública y los medios de comunicación (incluyendo el entretenimiento, las modas y la publicidad), obedecen al dictado de un individualismo posesivo que busca adquirir y acumular objetos de deseo, entre los que destacan los de carácter sexual, aunque haya otros asociados al más adictivo consumismo (de drogas, estilos de vida u otros bienes de consumo duradero (Gil, 2006, pp. 39-40).

En especial, las relaciones sexuales también son llevadas a la pantalla por el anime que tiene un género espacial para estas producciones llamado Hentai. en este se presentan escenas explícitas que van desde amorosas entre parejas, hasta sádicas de sumisión y violación, entre otros. Manejan también elementos provocativos como las caras de excitación y exageran en algunos casos las partes del cuerpo femenino (senos y glúteos) y, en el caso de los hombres, el pene), tal como se evidencia en las siguientes imágenes, donde las mujeres son presentadas como dispuestas a satisfacer los deseos masculinos.

Figura 8

Ejemplos Hentai

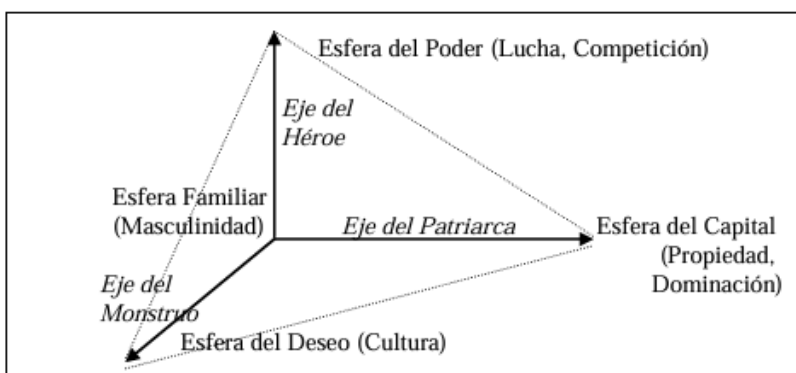


Nota. Presenta a varios personajes en situación de excitación sexual. Fuente: Industria animación.com

Desde este surtidor de masculinidad, los varones discurren a la vez por los tres ejes viriles para recaer en el plano triangular de las esferas públicas, donde bajo arbitraje femenino compiten con los demás varones para pugnar en pos del poder, el capital y los objetos de deseo. Y sobre esta base triangular se fundan las tres máscaras masculinas aquí contempladas: la del héroe, actor que se mueve a lo largo del eje de la lucha por el poder; la del patriarca, actor que se mueve a lo largo del eje de la acumulación de patrimonio; y la del monstruo, actor que se mueve a lo largo del eje de la satisfacción de su deseo. (Gil, 2006, p. 40) Esto se representa en la siguiente tabla.

Tabla 2

Ejes Viriles



Nota. Presenta los ejes viriles abordados por Gil. Fuente: Máscaras masculinas Héroes, patriarcas y monstruos. Fuente: Máscaras masculinas

En este triple eje, el rol de la mujer y de otras identidades de género es de sumisión y de reafirmación de los juegos de poder de la virilidad masculina: La esfera familiar con el eje del héroe, el soporte de la familia y las relaciones heterosexuales, el eje del patriarca, con la riqueza y al dominación sobre otros hombres con menor recursos económicos y sobre las mujeres y personas que dependen de él y finalmente el eje del monstruo referido a los deseos sexuales que no se pueden ejercer en la familia, pero si en otros espacios.



Lo expuesto con anterioridad permite evidencias en que marco serán analizadas las violencias de género de la presente propuesta. Para ello se presenta la siguiente definición con lo cual Bolívar y Canaval (2020) dicen:

La violencia de género es un fenómeno de carácter estructural, social, político y relacional, constituye una violación a los derechos humanos, afecta principalmente a las mujeres, no excluye a personas con identidades de género diversas, rompe el derecho a la vida, la dignidad, la integridad física y moral, la igualdad, la seguridad, la libertad, la autonomía y el respeto. (p183)

Para el presente trabajo de grado y en especial en las sesiones de clase se trabajarán 4 de ellas según la ley 1257 de 2008 del gobierno colombiano:

Violencia física: Se puede expresar a través de toda clase de golpes, empujones, bofetadas, patadas, quemaduras o ataques con armas, objetos, ácidos u otros líquidos

Violencia psicológica: Toda clase de insultos, humillaciones, chantajes, descalificaciones, celos extremos o intentos de control son una manifestación de este tipo de violencia.

Violencia sexual: Incluye manoseos, acoso, relaciones sexuales u otro acto de tipo sexual en contra de la voluntad.

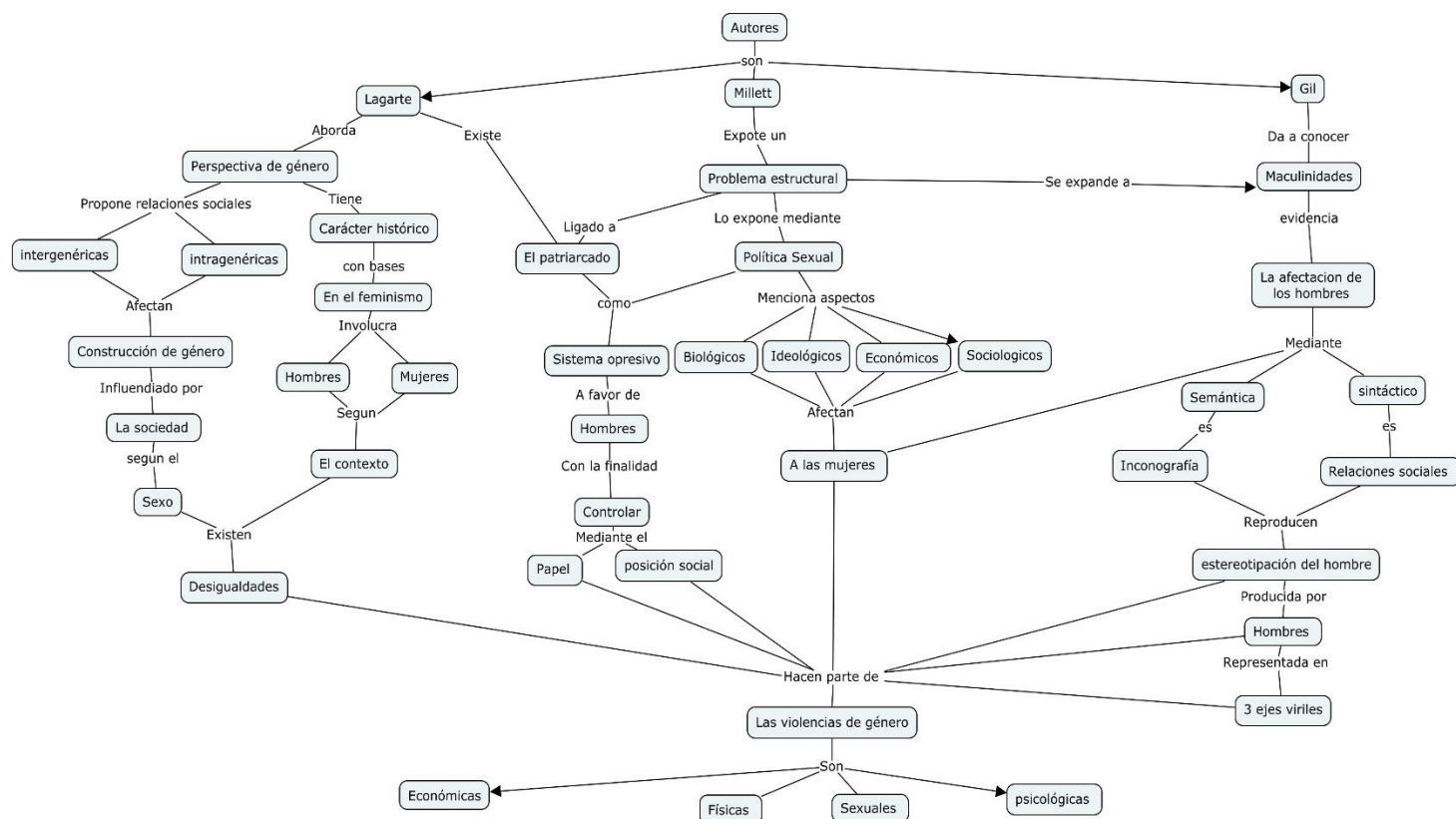
Violencia económica: Hace referencia a las limitaciones y controles para el uso del dinero, el incumplimiento de obligaciones económicas con los hijos e hijas, el control abusivo de las finanzas, etc.

Si bien es un tema que hace parte de las luchas feministas y de movimientos heterosexuales y transexuales, que además aparece de manera frecuente en los medios de comunicación, dados los

casos de violencias que se vuelven noticia, es necesario trabajar este tema en la escuela. A continuación, un mapa conceptual para entender este apartado.

Figura 9

Mapa conceptual marco teórico



Nota. Mapa conceptual para entender lo planteado en el marco teórico sobre las VBG. Elaboración propia



3. Metodología “Nuestro sistema de navegación”

3.1 Sistematización de experiencias educativas

La sistematización de experiencias es una ruta metodológica muy versátil, permitiendo a los docentes reflexionar acerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje ocurridos dentro del aula de clase, fomentando el empoderamiento y la replicabilidad, como nos da a conocer Barragán (2023) “Las experiencias educativas aglutinan las prácticas de orden formativo en las que las tensiones entre enseñanza y aprendizaje son motivo de acción y reflexión” (p.164). Por lo tanto, deja de ser un proceso investigativo netamente narrativo y pasa a concebirse como un espacio de transformación y adquisición de experiencia.

Esta ruta metodológica no solo es la organización de datos situados, en busca de resultados cuantificables y mucho menos una experiencia netamente individual que se quede solamente en la práctica es más bien como nos dice Barragán (2023):

La investigación educativa suele tomar rutas que permiten generar diversidad metodológica y variados alcances teóricos. Así, los resultados de este tipo de investigación deben impactar, de una u otra forma, las prácticas que acontecen en las relaciones entre aprendizaje y enseñanza en contextos particulares, de forma tal que el saber producido llegue a tener usos sociales. (p.157)

Se pretende reconocer el saber práctico y la experiencia como factores realmente importantes en la creación de nuevos conocimientos, permitiendo impactar no solo al espacio inmediato, sino por el contrario impactar en diferentes realidades y dejando un impacto significativo en la docencia, en otras palabras, según Barragán (2023):



Tales situaciones hacen de la sistematización de experiencias un prometedor campo de reflexión e investigación en el que se puede avanzar en sus configuraciones ontológicas, epistemológicas y metodológicas, para seguir aportando a la transformación de los fenómenos sociales, a partir de las condiciones particulares de unas experiencias situadas, de las cuales se puede aprender para aplicar el saber allí producido. (p.157)

En estos términos se entiende la existencia de varios actores dentro de las reflexiones, permitiendo, relaciones de poder, interacciones y espacios vividos particulares, en donde se vuelve una experiencia comunitaria, permitiendo así diferentes formas de entendimientos y resultados adversos a los pronosticados.

3.1.1 Como se entiende la práctica:

En necesario reconocer el significado de los dos conceptos relevantes utilizados en la metodología, debido a su importancia se comenzará a definir el término práctica, en donde se pone una interesante definición llena de intencionalidad e interpretación definida, por lo tanto, el autor Barragán (2023) propone:

En esta perspectiva, se propone en este trabajo que las prácticas pueden entenderse como un conjunto de acciones técnicas que, movidas por unos fines y modelos de excelencia, generan transformaciones en los individuos que las realizan, quienes al reflexionar y deliberar en presencia de un caso nuevo (p.161).

Para este trabajo de grado es importante la reflexión del docente y los estudiantes, pues ambos son sujetos de saber y en la práctica (no solo con las planeaciones, sino por el contrario también con la implementación), se busca nuevas rutas que permitan diferentes formas de acercarse a los procesos de enseñanza- aprendizaje mediante la utilización del *anime* o la *manga*.



(fundamentación teórica género y sexo. Planeación pedagógica (caracterización, entrevista diario de campo sesiones) implementación, Diario de campo experiencia)

3.1.2 Como se entiende la experiencia

Ahora bien, frente a la noción de experiencia entendida como: “el punto nodal entre la intersección entre el lenguaje público y la subjetividad privada, entre la dimensión compartida que se expresa a través de la cultura y lo inefable de la interioridad individual” (Jay, 2003, citado en Barragán, 2023). Dicha definición es mucho más amplia de lo que puede parecer pues la experiencia es un eje fundamental es los procesos educativos, todo eso debido a que está ligado a las subjetividades nacientes a partir de ella, esto abre un punto de partida para nuevas miradas e interpretaciones, reconociendo contextos y situaciones.

3.2 Momentos de la sistematización de experiencias

3.2.1 El punto de partida: La experiencia

La sistematización es un proceso que se debe iniciar a partir de la experiencia, no obstante, sí se pueden llevar estrategias planeadas con anterioridad para realizarlas durante o después de las sesiones. Pero esto no significa verlo como paso final sin trascendencia; de hecho, la flexibilidad para hacerlo durante el proceso se vuelve un factor fundamental en la construcción de la propuesta. (Jara, 2018). Esto se realiza en todo momento, desde el inicio de las clases con los estudiantes, hasta la finalización de ellas; además, se plantean también diferentes herramientas para recolectar información y registro de lo realizado durante este tiempo determinado

Se plantea la participación necesaria de quien estuvo en la experiencia, pues alguien externo no puede llevar la sistematización a cabo el solo y en todo caso es inconcebible un remplazo de las personas participantes. Aunque, si bien, puede presentarse casos de ayuda de afuera, para temas de



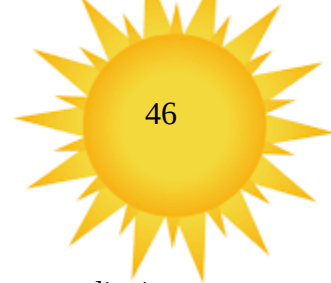
teóricos, búsqueda de información u organización de los documentos. (Jara, 2018). En este caso el docente es quien va a estar activo en este proceso, pues lo hará de una manera mediante las reflexiones de él mismo y la de sus alumnos, plasmándolas en el diario de campo y en el resultado de sus estrategias didácticas.

3.2.2 Formular un plan de sistematización:

Es necesario plantearse 5 preguntas importantes en este paso y estas son: la definición del objetivo de esta sistematización; la delimitación del objeto a sistematizar; la precisión del eje de sistematización; la ubicación de las fuentes de información a utilizar y la planificación del procedimiento a seguir. No siempre se debe seguir este orden de manera estática, pero sí debe realizarse una continua correspondencia unas con otras. (Jara, 2018). Este paso es transversal durante la realización del trabajo de grado, desde la creación del tema, el estado del arte, la caracterización, la formulación de categorías, la planificación de las clases y también el momento evaluativo.

3.2.3 La recuperación del proceso vivido

Se plantea este momento como un espacio narrativo y descriptivo, en donde se busque reconstruir lo que pasó, sin llegar a interpretar lo sucedido; para esto se tomarán en cuenta todas las herramientas utilizadas al momento de recolectar o plasmar la información obtenida. Por ello, se plantean dos pasos: a) reconstruir la historia de la experiencia, y b) ordenar y clasificar la información. (Jara, 2018). La realización de este punto corresponde al momento de la utilización de los diarios de campos, entrevistas, fotos y material resultante de las sesiones, pues estas serán utilizadas para presentar toda la propuesta de grado de una manera profunda y amplia.



3.2.4 Los puntos de llegada

Se trata de formular conclusiones y comunicar aprendizajes orientados a la transformación de la práctica. Y aunque pudiera parecer que ello es un ejercicio poco complejo y que se realizará casi como consecuencia natural de lo hecho con anterioridad, no es así. (Jara, 2018)

Los puntos de llegada corresponden con los resultados de la propuesta pedagógica como lo señala Jara. Las afirmaciones resultantes de la sistematización que corresponden al objetivo para el cual esta se ha realizado y las recomendaciones que surgen de cara a producir cambios en la práctica futura. (Jara, 2018). Esto se encontrará en el apartado de conclusiones y se tratará de reunir todos estos aportes encontrados, siendo específicos y partiendo de la experiencia misma en la construcción de conocimiento. No obstante, también se verán reflejadas en el análisis anterior de la unidad didáctica y su dialogo con los teóricos propuestos.

3.3 Fundamentación de las técnicas

3.3.1 Entrevista

La entrevista, de manera tradicional, se ve como una manera de recopilar información y de un gran uso investigativo, pero esta herramienta es más de lo que se muestra en la afirmación anterior, ofreciéndonos un abanico de posibilidades. Con ella, se pretende reconocer las realidades abstraídas de las narraciones ofrecidas por el narrador a partir de un diálogo constante con el entrevistador, reconociendo sentires, puntos de vista, emociones y la creación de una realidad construida por ambos. (Guber, 2016). Para la propuesta, se planteó la realización de una entrevista estructurada realizada al docente de Ciencias Sociales del Colegio León de Greiff IED, con la finalidad de acercarnos al contexto próximo y reconocer los aspectos relevantes de los estudiantes.



. “Para lograr el acceso al universo cultural del informante, la entrevista antropológica se vale de tres procedimientos: la atención flotante del investigador, la asociación libre del informante y la categorización diferida, nuevamente, del investigador” (Guber, 2016, p.50). El único elemento para diferir es la categorización diferida, debido a la presencia constante del centro de interés, el cual se le presentó al maestro desde el momento uno.

3.3.2 Diario de campo

En las prácticas realizadas, la herramienta utilizada fue el diario de campo por su gran capacidad de aporte y versatilidad al momento de registrar la información. Es necesario tener en cuenta tres elementos fundamentales al momento de llevar a cabo el proceso de registro: el primero es la aplicación crítica e inteligente de las técnicas de obtención de información; segundo, estar dispuesto a escribir información diferente o no considerada anteriormente; y tercero, dar lugar a la reflexibilidad. (Guber, 2016). Dicho registro se realizó al finalizar cada intervención, plasmando lo ocurrido en el instrumento y anotando las propias reflexiones del docente.

Es una manera de conectar con una realidad captada por el investigador y mirar este ángulo de una manera crítica, como un recorte del contexto a tratar. Brindando así una mirada diferente de lo percibido, teniendo en cuenta el almacenamiento de información, la propia percepción obtenida y el desarrollo de la creación de conocimiento elaborado a partir de ese lugar u actividad. (Guber, 2016). La información contenida en el diario se vuelve supremamente importante para las posteriores conclusiones e interpretaciones.

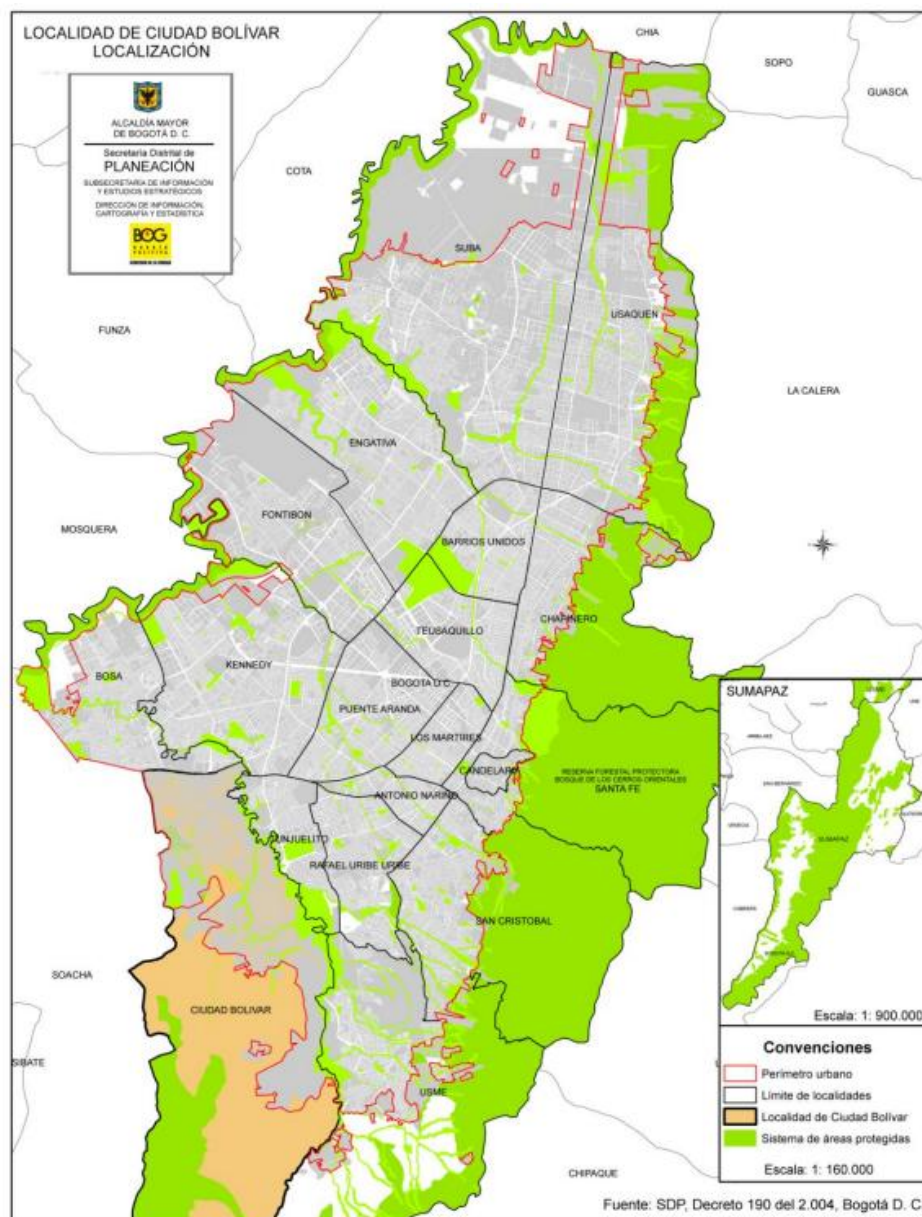


4. Los tripulantes de nuestra aventura

En este apartado reconoceremos las características generales del espacio de navegación donde viven los tripulantes de este proyecto: Ciudad Bolívar, Bogotá y el colegio León de Greiff IED.

Figura 10

Mapa Ciudad Bolívar



Nota. Muestra todo el mapa de Bogotá. Fuente SDP. Decreto 190 del 2004 Bogotá D.C.



Para contextualizar mejor el territorio se debe ir al pasado e indagar un poco sobre sus orígenes, evidenciando cómo se fue construyendo este sector de la ciudad de Bogotá, En uno de estos relatos se encuentra lo siguiente:

En los años cuarenta comienza la parcelación de grandes haciendas aledañas al Distrito Capital, conformándose los primeros asentamientos subnormales en la década del cincuenta, con los barrios Meissen, San Francisco, Buenos Aires, Lucero bajo y La María, situados en las partes bajas y medias de la Localidad y cuyos pobladores eran gentes venidas principalmente del Tolima, Boyacá y Cundinamarca. Se estima que para los años Setenta la población había ascendido a los 50.000 habitantes (Redbogotá citado en secretaria distrital de planeación, 2009, p.8).

Una segunda etapa de urbanización comienza en la década del ochenta, con asentamientos en la parte alta de las montañas dando origen a barrios como Naciones Unidas, Cordillera, Alpes, Juan José Rendón, Juan Pablo II y otros. De igual forma, nacen a través del programa “lotes con servicios”, con financiación del Banco Interamericano de Desarrollo, los barrios Sierra Morena, Arborizadora Alta y Baja, asentamientos que en menos de veinte años generaron polos de concentración de sectores marginados tanto en el país, como en la misma ciudad (Redbogotá citado en secretaria distrital de planeación, 2009, p.8).

Estos barrios se han ido consolidando y en la actualidad son lugares referentes de la localidad 19, en donde se encuentran colegios, comercios, hospitales, fundaciones, diferentes tipos de residencia (conjuntos residenciales, casas de autoconstrucción y estándar) todo gracias a una expansión, por lo tanto:



A partir del año 1983, con el Acuerdo 11 del Concejo de Bogotá, se define el marco jurídico y administrativo de lo que en ese entonces se denominó el Plan Ciudad Bolívar, con el cual se pretendía "orientar el crecimiento de la Ciudad preservando el espacio de la sabana para fines útiles agropecuarios, propiciando la expansión urbana hacia zonas de menor adaptación agropecuaria cuya utilidad estaría vinculada a los procesos de urbanización, constituyéndose en un ambicioso proyecto urbano, social, e interinstitucional, que involucraba prácticamente a todas las entidades del Distrito (Red Bogotá citado en Secretaria Distrital de planeación, 2009, p.8).

Siendo Ciudad Bolívar una de las más grandes localidades “tiene una extensión total de 12.999 hectáreas (ha.), de las cuales 3.391 ha. se clasifican como suelo urbano y 9.608 ha. corresponden al suelo rural, que equivale al 73,9 % del total de la superficie de la localidad” (secretaria distrital de planeación, 2009, p.10). Desde esta lectura se evidencia un elemento clave de la diversidad presente en este territorio, ya que gracias a la distribución de sus suelos se pueden encontrar diferentes tipos de comunidades y habitantes; esto se evidencia en la siguiente afirmación: “Ciudad Bolívar es la localidad con mayor número de pueblos indígenas, entre ellos los Inga, Kamentsa, Uitoto, Embera, Pijao, Yanakuna, Yukuna, Myska, Misak, Pastos, Tubu, Nasa, Wounaan” (Alcandía local de ciudad Bolívar, 2023). También cabe mencionar el aumento de la población migrante venezolana y la acogida de los desplazados por la guerra contra bandos armados en diferentes partes del país, dando paso a la gran cantidad de población como se observa a continuación:

De acuerdo con los resultados del CNPV 2018 ajustados por el efecto Covid, la población de Bogotá D.C. en el año 2024 es de 7.929.539 habitantes; para la localidad de Ciudad Bolívar, la población es de 674.259 habitantes, que corresponde al 8,5% de los habitantes



del Distrito Capital, ocupando el quinto lugar de participación en el total de población con relación a las 20 localidades de la ciudad. (Alcaldía local de Bogotá, 2024, p.12)

Por otra parte, la localidad enfrenta diferentes tipos de violencia, lo cual afecta la integridad y la seguridad de los habitantes. Esta es una de las preocupaciones que más genera tensiones y desagrado en el diario vivir, pues la más visible es el hurto a mano armada con un análisis de datos como los siguientes:

Según los datos y cifras de la Secretaría de Seguridad, Convivencia y Justicia los hurtos a personas entre enero y abril del 2022 aumentaron un **6.8%** en comparación con los mismos meses en el año 2021. Los hombres presentan mayor número de casos que las mujeres: entre enero y abril del 2021 se reportaron 885 casos de hurtos a hombres y en 2022 en los mismos meses se reportaron 913 casos, lo que equivale a un aumento de **3.2%**. Por otro lado, los casos de mujeres en estos meses en el año 2021 fueron 580, mientras que en 2022 aumentaron a 651, lo que se traduce en un aumento de casos del **12.2%.**” (Carreño s.f p.2)

Así mismo las riñas y lesiones personales son el pan diario de la ciudadanía y dejan observar mediante esta lectura:

De acuerdo a las cifras que reporta la Secretaría de Seguridad, Convivencia y Justicia los reportes de lesiones personales en la localidad entre enero y abril del 2022 aumentaron un **12.8%** en comparación con el mismo periodo de tiempo del 2021. Los hombres presentan mayor cantidad de casos reportados en comparación con las mujeres. Para el periodo abordado en el año 2021 se reportaron 381 casos, para el año 2022 en el mismo periodo de tiempo fueron 398, lo que significa un aumento del **4.5%**. Los casos de lesiones personales hacia mujeres en el mismo periodo de 2021 fueron 297, aumentando a 362 en el 2022, lo



que se traduce en un aumento del **21.9%**. La mayoría de los casos tuvieron ocurrencia los días viernes, sábado y domingo y en horas de la tarde y noche. (Carreño s.f p.4)

Por último, también se presentan las violencias basadas en género, con una notoria afectación de las mujeres, y reflejan una triste realidad que continuamente es reproducida por diferentes actores. Algunos números al respecto se presentan de una manera interesante en el siguiente comentario:

En el periodo abordado del 2021 se reportaron 734 casos de violencia intrafamiliar hacia las mujeres, mientras que en el 2022 los casos aumentaron a 1101, representando un aumento del 50% de casos. Por su parte, los casos hacia hombres en el 2021 fueron de 262 y aumentaron a 400 en el 2022, lo que indica un aumento del 52.7%. La única UPZ de la localidad que mostró una disminución de casos de violencia intrafamiliar fue Ismael Perdomo con una reducción del 12.2%.

Las cifras de delitos sexuales entre enero y abril del 2022 presentaron un aumento del 28.3% respecto al año anterior. Las mujeres siguen siendo las mayormente afectadas y se reportaron 187 casos para el 2021, cifra que aumentó un 11.2% con 208 casos para el 2022. Los casos de delitos sexuales hacia los hombres en el 2021 fueron de 25, reflejando un aumento en el 2022 del 148% con 62 casos reportados.

Tabla 3**Violencias**

	Ene-Abr 19	Ene-Abr 20	Ene-Abr 21	Ene-Abr 22
Violencia intrafamiliar	998	1095	996	1509
Delitos sexuales	176	147	212	272

Fuente: Boletín mensual de indicadores de seguridad y convivencia
(2019, 2020, 2021, 2022)

Nota. Muestra dos tipos de violencia diferente con relación a las VBG. Fuente boletín de indicadores de seguridad y convivencia (2019,2020,2021,2022)

Con estas estadísticas es posible evidenciar que la violencia basada en género sigue presente en la vida y experiencias de la población, por lo que tratar este problema social en el aula, es necesario. Es así como la propuesta pedagógica se desarrolla Colegio León de Greiff IED ubicado en la localidad de Ciudad Bolívar.

Figura 11

Imagen aérea del barrio y el colegio



Nota. Mapa construido con los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.



Este mapa nace de algunos comentarios e indicaciones por parte de los estudiantes, en donde logran identificar diferentes zonas (comercial y de riesgo) alrededor de la institución educativa en la cual habitan. Además, se resalta el colegio como un lugar atravesado por el peligro y la inseguridad

El Colegio León de Greiff queda ubicado en la carrera 17 B BIS A N 67-30 Sur, barrio La Alameda, Lucero Bajo, Bogotá, en donde cuenta con dos jornadas (mañana y noche), ofreciendo 3 niveles educativos en los que se encuentra preescolar, básica y media; además, opta por una metodología por proyectos, siendo un elemento característico y diferencial dentro de Ciudad Bolívar. Dicha institución fue fundada en 1973 con la misión de proporcionar una mejor calidad educativa.

La misión de la institución educativa es desarrollar a niños, niñas y jóvenes con habilidades que les permitan a estos interactuar con el entorno en el cual están presentes, enfocándose en los intereses de los estudiantes, formando de esta manera sujetos activos e investigativos dentro de su propio territorio. Todo lo anterior, está enmarcado en varios valores importantes para la institución, estos son algunos: Equidad, respeto, sentido de pertenencia, honestidad y autonomía.

Cabe resaltar la importancia de cada ciclo académico, pues este permite un diálogo con los estudiantes y con ello se busca su participación en la elección de conceptos transversales. Para el periodo académico en curso (2025), estos conceptos fueron: historia, gastronomía y cultura. Cada maestro puede abordarlos según sus propias perspectivas.

Por otra parte, su estructura física cuenta con una cancha, salones, sala de maestros, biblioteca, sala de sistemas y una variedad de herramientas dentro del aula de clase que permiten a



los docentes realizar varias actividades a lo largo de los periodos educativos, en donde se resaltan televisores, parlantes, tomas de luz, casilleros, entre otras.

Por supuesto, si hablamos de esta institución educativa, hay que abordar el aula de clase como centro de atención y reconocer sus particularidades. Al respecto, se realizó una entrevista al profesor Andrés Díaz, el director del curso 902, y sumado a esto, se realizaron diferentes observaciones de clase con la finalidad de tener una contextualización de este grado escolar.

El curso cuenta con 25 estudiantes, sin necesidades especiales y referente a la problemática de las VBG se encuentra lo siguiente: El colegio tiene una ruta para las VBG, pero hasta el momento no se ha presentado ninguna situación con esas características dentro del colegio. (A, Díaz, Comunicación personal, 10 de abril de 2025). Con lo anterior, el mismo docente comenta de manera casual que el Colegio no ha podido avanzar en temas de género a profundidad debido a la resistencia de las mismas familias.

Primeros acercamientos

Entrando a las observaciones (en total 2 encuentros), se debe mencionar los aspectos consolidados en el diario de campo, entre los cuales se encuentran la infraestructura, el desarrollo de la clase (dividida en momentos), el maestro (espacio para visualizar las acciones del profesor) y observador (espacio de reflexión propia sobre lo visto).

Durante la primera clase observada, el tema central fue el conflicto armado en Colombia y para ello utilizó un material filmico, “No hubo tiempo para la tristeza”; en este se exponen diferentes puntos como la operación Orión y su registro de las víctimas. Se puede decir que este material es una herramienta clave porque les permite a los estudiantes interactuar con otras



posibilidades fuera del discurso o la narrativa tradicional y muestra una gran acogida en medio de los presentes.

El maestro no solo se quedó con lo presentado por el documental, sino que iba generando pequeños comentarios acerca de las cifras actuales de dicha problemática. En esos momentos los participantes tomaban apuntes en sus cuadernos y de esta manera se iba desarrollando la clase hasta su final, en donde se propone una reflexión final y se da por finalizada la sesión. Una lucha central fue lograr el silencio total del salón.

En articulación con la clase número 2, el profesor propone una explicación magistral de una hora, en donde expone el caso específico de Medellín y comienza a hacer reflexión acerca de las personas afectadas con datos específicos. Los estudiantes se distraen de vez en cuando y hablan, por lo que se debe recurrir a pequeños llamados de atención para retomar la atención de ellos.

Seguido a esto, el único momento de silencio total continuo se presenta cuando el docente realiza el dictado de las preguntas utilizadas para la actividad, la cual se deberá resolver en los 40 minutos restantes de clase y debe ser presentada el mismo día. En efecto, así ocurrió: el docente leía las respuestas de sus alumnos y los calificaba de una vez.

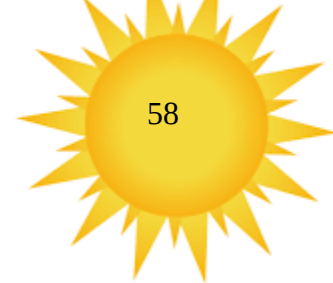
Cabe añadir que dicho proceso de acercamiento se dio gracias a la docente, a la profesora Carolina Ramos y al profesor Andrés Díaz, quienes posibilitaron abrir un espacio en la clase para la implementación. Estos diferentes encuentros se dieron durante la clase de Ciencias Sociales y permitieron al docente en formación tener ideas previas acerca del curso con el cual se iba a trabajar; por eso el rol asumido por él fue el de un personaje visualizador de su entorno.

Durante las observaciones, se podía evidenciar el interés por parte de los estudiantes con relación al dibujo, pues al acercarnos y preguntar, ellos, emocionados, mostraban sus creaciones y



explicaban cómo ellos hacían sus trazos. Como resultado de estos diálogos, se descubrió a una gran parte de estudiantes que compartían este entusiasmo por dibuja

Todo lo anterior permite una reflexión sobre el quehacer docente y sobre los retos del maestro en el aula de clase. También propone evidencias de las diferentes estrategias para generar interés por los estudiantes e indagar cómo se puede entablar el diálogo con elementos de la misma comunidad educativa y el entorno social colombiano.



5. CAPÍTULO 2 ANIME Y MANGA

5.1 Aprendiendo de oriente: Manga y Anime

Es necesario conocer las herramientas (*anime* y *manga*) a utilizar en este trabajo grado y para ello es indispensable remontarse a Japón. País de origen y evolución de producciones tanto dibujadas como audiovisuales del manga y el anime.

El manga tiene su génesis el arte gráfico japonés y más precisamente “Partiendo de los rollos emakimono, cuyos orígenes datan del período Heian- (794-1185) -y que combinan tanto texto como imágenes, además de ser considerados una de las primeras formas de arte secuencial” (Sánchez, 2014, p.48 citado por Gil, 2019, p.98). El contenido de estas elaboraciones estaba influenciado por el desarrollo del arte propiamente nipón y, a su vez, por la estética cortesana; además, presentaba diversos temas religiosos y patrióticos.

Figura 12

Ejemplo de emakimono



Nota. Rollo emakimono relacionado con las peleas de gallos, Anónimo, mediados período Edo.
Fuente: El manga: de la tradición a la cultura de masas

Dentro de sus características se puede decir que “Los emakimono, que podían llegar a medir hasta 15 metros de largo, procedían originalmente de China, pero los japoneses los adaptaron y transformaron según sus preferencias estéticas” (Horno, 2020, p.11). Los artistas buscaban plasmar



una parte de la realidad de la época; no obstante, algunos se arriesgaban e integraban diversos contenidos a sus elaboraciones; es por esto por lo que se resaltaban expresiones distintivas, como se menciona en la siguiente afirmación

Hubo excepciones donde también se trataban cuentos, relatos literarios, escenas cómicas o incluso instructivas historias protagonizadas por animales antropomórficos y en los que el texto ya aparecía situado en pequeños fragmentos cercanos a los personajes, a modo de los actuales bocadillos o globos de los cómics. (Horno, 2020, p.11)

Como se puede observar, dichos rollos en papel marcaban una gran posibilidad a la hora de comunicar diferentes temas y personajes que podrían ser humanos, antropomórficos o sagrados que ahora no solo interactuaban en la escena por su disposición en ella, también por los textos que acompañaban sus acciones, esto era una novedad que continuo hasta el periodo Edo (1603-1868), como lo indica Horno:

Prácticamente con las mismas características son los toba-e, un tipo de pintura caricaturesca y con la peculiaridad de que los personajes representados eran animales con cualidades humanas, los toba-e fueron muy populares durante la época Edo —sobre todo los realizados por el artista Ooka Shumbuku (Horno, 2020, p.11)

Esta tradición artística y cultural se mantuvo hasta nuestros días y fue retomada por uno de los estudios más recordado Studios Ghimble, como se evidencia en la siguiente imagen.

Figura 13*Personaje con forma animal*

Nota. Imagen del corto realizado por Studio Ghibli para la compañía Marubeni Power. Fuente: El manga: de la tradición a la cultura de masas

Pero volvamos al periodo Edo donde se desarrolló y populariza la estampa ukiyo-e (mundo flotante), una técnica de grabados en madera que permitía retratar de la vida cotidiana, personajes humanos o míticos y paisajes, con los que los artistas capturaban la belleza y condición efímera de la vida. Uno de sus exponentes fue el maestro Katsushika Hokusai (1760-1849) con su obra las 36 vista del Monte Fuji. Estas son dos de estas vistas, la número 1 la gran ola de Kanagaua y la numero 22 Ciudad en rio Sumida.

Figura 14*Pinturas periodo Edo*

Nota. Obras de la gran ola y Ciudad en río Sumida. Tomada de: El arte como arte.

Para el siglo XIX y XX durante la era Meiji se abrieron las fronteras y con ellos los intercambios comerciales y culturales entre oriente y occidente como lo señala Gil. Sin embargo, el manga



moderno no comenzaría a desarrollarse hasta mediados del siglo XX. Gracias a la Revolución Meiji que tuvo lugar en 1866, las fronteras del impenetrable Japón se abrieron dejando paso a un sinfín de influencias occidentales, entre ellas, el cómic occidental. (Gil, 2019, p.99)

La consolidación de este último se da gracias a que “las industrias estadounidense y franco-belga de cómics irrumpieron en Japón con revistas especializadas que no dudaron en copiar los nipones poco tiempo después. (Gil, 2019, p.99). De allí un desarrollo de dicho material, en primera instancia permeado por lo europeo, aunque luego el ingenio y el mismo contexto nipón se vuelven relevantes para transformar este material hasta el punto de volverlo un símbolo cultural.

Ahora, entendiendo su historia y algunos elementos constitutivos, el *manga* puede ser un recurso educativo, una herramienta creativa que permite comunicar ideas, reflejar realidades y construir personajes diversos, lo que a nivel didáctico es muy sugerente. Pero ¿cómo puede ser definido el manga? al respecto Gil plantea: “La palabra manga hace referencia al proceso de combinación de diferentes pictogramas para crear pensamientos complejos que dotan al cómic japonés de un estilo peculiar en la distribución de los elementos en el papel impreso” (Bogarín, 2016, p.6 citado en Gil, 2019, p.97). Esta producción, usualmente en sus inicios, se hace a mano y conlleva una gran cantidad de tiempo; aun así, esto hace parte de su atractivo, a continuación, el ejemplo de la serie que acompaña este recorrido:

Figura 15
One piece



Nota. Es una escena icónica al inicio del manga One piece. Fuente: Manga Plus

Esta serie permite reconocer la conexión del *anime* y el *manga*, pues “aunque no toda la producción de animación japonesa está ligada o deriva del manga, sí es cierto que el anime se convirtió en una adaptación del formato narrativo y del estilo visual del manga al medio animado (Rodríguez, 2017, p.5 citado en Gil, 2019, p.101).

En el caso de One Piece esta serie empezó como un comic y paso luego a la animación. Dicho esto, se abre un punto de partida para comenzar a hablar de las animaciones audiovisuales japonesas y comprender a profundidad sus características. Apuntando a la relevancia dentro y fuera de Japón.



Ahora bien, “a partir del período Edo, los japoneses comienzan a interesarse por los nuevos mecanismos ópticos procedentes de Holanda y China” (Horno, 2020, p.13). Estos artilugios se ganaban el corazón de las personas (Adultos y niños) siendo atractivos para el ojo asiático y llegando a lograr un gran alcance dentro del territorio nipón. Se puede añadir que:

La llegada a Japón de estos llamativos instrumentos hace que los japoneses, que hasta entonces habían utilizado las imágenes estáticas para contar sus historias, aprovechen las cualidades de los juguetes ópticos para otorgar algo de movilidad o simular cierto dinamismo a sus imágenes” (Horno, 2020, p.13).

Por lo tanto, la vista toma un papel fundamental para comprender la popularización y la aceptación de los japoneses. Siendo este un valor insignia actual contenido en el *anime* y debido a esta razón, se utiliza en distintas áreas, como en este caso es la educación. Retomando las primeras ilusiones ópticas en Japón se encuentra la siguiente afirmación:

Entre los años 1764 y 1781, aparece el ingenio denominado nozoki karakuri, un aparato similar a los peep shows europeos que mostraba las imágenes en su interior por capas, produciendo una sensación de relieve y profundidad tridimensional si eran observadas a través del visor central (Horno, 2020, p.13).

De allí la evolución de distintos aparatos incito algunas presentaciones visuales en diferentes lugares tal y como expresa Horno (2020) “Unos años más tarde, alrededor de 1800, se hacen populares en Japón los espectáculos utsushi-e. Celebrados generalmente en tiendas o casas de té, estas actuaciones se realizaban con linternas mágicas japonesas o proyectores furo” (p.13). Aunque estos dependían de una persona para su funcionamiento, seguían siendo el centro de interés de los participantes y asistentes.



Figura 16

Ejemplo de taneita



Nota. Modelo de taneita con dos posiciones de un personaje andando. Fuente: Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime

Dentro del desarrollo de tecnología “la creación de movimiento mediante su descomposición, un principio básico de la animación llamó el interés de los japoneses que desarrollaron tiras de dibujos de movimientos secuenciados que cobraban vida al ser girados en el zōtorōpu nipón” (Horno, 2020, p.14). Esta fue una fase determinante debido al reconocimiento del potencial de estos elementos visuales y su posible uso en la creación de material propio y no influenciado por Occidente. Una imagen referente al aparato anterior es la siguiente.

Figura 17

Zootropo creado por William Horner



Nota. Creado en 1834 por el Matemático inglés William Horner. Encontrado en Filmoteca Unam



Como consecuencia de todo este progreso y de la popularidad que adquirieron los proyectores portátiles a principios del siglo XX, se incrementó la cantidad y variedad de las películas cortas realizadas para estos aparatos: desde batallas de guerreros samuráis, conocidas como chan-bara, a cortometrajes protagonizados por los personajes que previamente habían logrado su popularidad a través del cómic, como es el caso del perro Norakuro o el joven y aventurero niño melocotón, Momotaro (Horno, 2020, p.17).

La cultura del sol naciente tomó la iniciativa en la producción de estas animaciones, con el fin de impactar en el mercado influenciado por Europa, pese a la gran cantidad de competencia; esto hizo posible verlas en el cine o en televisión “dando lugar a las primeras películas de animación en Japón y, por lo tanto, a los precursores del anime actual” (Horno, 2020, p.17). En todo caso, se evidencia el uso distinto tanto de técnicas como de herramientas; esto hizo posible reconsiderar varias veces la forma de producir estas proyecciones y llenarlas de emociones o intencionalidades.

Es precisamente esto lo que brinda una riqueza en la capacidad de transmitir sentimientos e imaginarios propios del país. En consecuencia, los hace materiales interesantes de analizar y de utilizar, como se hará en el presente trabajo de grado. Al mismo tiempo, una definición del anime sería la siguiente “son los dibujos animados creados en Japón” (Parada, 2012, p.162)

Cabe mencionar que el anime y el manga comparten visualmente muchas características, incluso una de las condiciones al llevar a esta animación a la TV es ser fiel a las ilustraciones hechas por el autor de la obra. Del mismo modo se presentan unas características generales como manifiesta Gil (2019):

Los personajes de manga se caracterizan por tener el cuerpo estilizado, generalmente, pero con gran fortaleza física, nariz y boca son pequeñas en comparación con el rostro



extremadamente expresivo y los peinados resultan, a veces, físicamente imposibles o muy extravagantes. Además, el personaje siempre se encuentra por encima de la historia, es decir, la profundidad con la que se trata a los personajes es mayor que la trama argumental. (p.101)

Figura 18

Personaje Franky



Nota. Este personaje detona características importantes de la animación japonesa, recalcando la importancia que tiene para la trama de la historia haciéndose parte de la tripulación del personaje principal. Tomada de Villains Wiki.

Para complementar, es necesario conocer el impacto del *anime* en Latinoamérica, siendo este un punto de inflexión relevante para la consolidación de la programación diaria de los latinos. Aunque su llegada no siempre marco un recibimiento favorable y esto se evidencia en la siguiente afirmación:

Por un lado, es necesario entender que, en Latinoamérica, a diferencia de, por ejemplo, Estados Unidos, animes como Astroboy, cuya emisión original fue de 1963 a 1965, no tuvo el éxito esperado debido a que tuvo que competir con otras series animadas de la época (Alvarado, 2024, p.6).



La animación japonesa recién llegada marcó una rivalidad con la animación estadounidense en su mayoría, pero lleva consigo una capacidad de innovación y tocando temas poco pensados para la época tales como convertir una persona en robot, representar poderes extravagantes y luchas entre guerreros de otros universos.

Figura 19

Astroboy



Nota. Es un personaje robot con emociones humanas y se ve obligado a vivir situaciones complejas de afrontar. Tomada de Wiki Astroboy.

No obstante, adquirir los derechos para transmitir series de animación no era fácil, menos aún barato. Fue aquí donde el animé aparece como una apuesta, dado que, si bien era mucho más barato que adquirir los derechos para series animadas estadounidenses, su éxito era mucho más inseguro que el de éstas (Alvarado, 2024, pp 6-7).

De manera que, lo anterior da cuenta de la inexistencia de una industria animada local en la gran mayoría de países latinoamericanos, por consiguiente, se busca distintas formas de traer elementos audiovisuales internacionales, y en pocas palabras Alvarado comenta (2024) “Estas primeras series de animé introdujeron a los espectadores no solo a un estilo de animación y narrativa distinto al que estaban acostumbrados, sino que, más allá de la combinación de géneros



que resonaban en su audiencia” (p.7) Al contraste de los dibujos animados y comics provenientes de EEUU, el anime posibilitaba nuevas visiones poco vista o exageradas para la época, aunque cabe recalcar que dicha propuesta genero la aparición de fans propios y nuevas formas de sociabilidad como afirma Alvarado (2024):

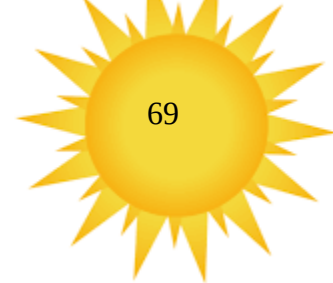
El éxito de series como Astro Boy Mazinger Z también inspiró la creación de clubes de fans y comunidades de aficionados que se reunían para discutir sobre sus episodios favoritos, compartir mercancías y organizar eventos. Esta creciente subcultura proporcionó una base sólida para la expansión del animé en las siguientes décadas, fomentando un sentido de pertenencia y comunidad entre los espectadores (pp. 7-8).

Esta transnacionalización del anime seguiría viento en popa y alcanzaría un nuevo auge en 1980 y 1990 trayendo consigo nuevas producciones, las cuales serían la punta del iceberg para afianzarse aún más en la TV, así lo confirma Alvarado (2024) “Series icónicas como Dragon Ball, Sailor Moon y Saint Seiya dominaron las pantallas de televisión, atrayendo a una audiencia ya no solo infantil, sino más bien diversa y masiva” (p.8). Estas animaciones niponas aún en el siglo XXI siguen teniendo un buen grado de aceptación y popularidad. Por ejemplo, las esferas del Dragón emitida entre los años 1986 y 1989 aun goza de amplio reconocimiento, su protagonista Gokú hace parte de la cultura popular.



Figura 20

Personaje Goku



Nota. El personaje pertenece a Dragón Ball un anime creado por Akira Toriyama. Fuente: Dragon Ball Wiki

Sumado a esto, en la actualidad “con la llegada de Internet, el acceso al animé se globalizó. Plataformas de streaming y la distribución digital permitieron a los fanáticos ver series simultáneamente con Japón, eliminando barreras geográficas y temporales” (p.10). En especial, existen dos páginas para ver este tipo de programas; estas son Crunchyroll, un aplicativo legal y con varios años en el mercado, y, por otro lado, se encuentra AnimeFLV, una plataforma pirata, que brinda a los usuarios la posibilidad de ver gratuitamente el contenido.

De este modo los países latinos han hecho del *anime* un elemento audiovisual de entretenimiento con gran acogida, logrando atraer a varias industrias para adquirir sus derechos y comenzar a proyectarlos. Por lo tanto, una de las conclusiones para tener en cuenta nos la propone Alvarado (2024):

Particular es el impacto que el animé ha tenido sobre la moda, la música y otros aspectos de la cultura popular en Latinoamérica. Los eventos de animé y manga, como convenciones



y concursos de cosplay, se han convertido en actividades comunes. En ciudades como Buenos Aires, Ciudad de México y Sao Paulo, estos eventos atraen a miles de fans cada año, demostrando el amplio atractivo del animé.

Así mismo, en Colombia se presentan dichos eventos y formas de socialización de los otakus. De hecho, el SOFA y la feria del libro son sus principales exponentes; en este sentido, se puede decir que es un mundo ampliamente en crecimiento y con miles de seguidores a lo largo del país con esto, posibilitando llevar el *anime* y el *manga* e a las aulas como una herramienta ya conocida por los estudiantes. Además, se pueden evidenciar las VBG en algunos de sus producciones.



6. CAPÍTULO 3. PROPUESTA PEDAGÓGICA, FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA-DIDÁCTICA Y SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

A continuación, se presentarán los objetivos específicos y generales de la propuesta, para dar claridad sobre el trabajo de grado y a las acciones que harán posible alcanzarlo. Teniendo como centro al anime, el manga y las violencias basadas en género.

Pregunta:

¿De qué manera el anime y manga pueden servir como un recurso didáctico para la enseñanza de las VBG desde una perspectiva crítica; con el grado 902 perteneciente al Colegio León de Greiff, ubicado en ciudad Bolívar?

Objetivo general:

1. Generar una propuesta didáctica para la enseñanza de las VBG por medio del *anime* y el *manga* desde una perspectiva crítica con el con el grado 902 perteneciente al Colegio León de Greiff, ubicado en ciudad Bolívar

Objetivos específicos:

1. Identificar los diferentes tipos de violencia de género y su abordaje en la enseñanza de las Ciencias Sociales.
2. Implementar una propuesta didáctica que permita reflexionar y proponer estrategias de aula que vinculen el *anime* y el *manga*
3. Crear un *manga* que permita caracterizar e identificar las violencias basadas en género



6.1 Fundamentación pedagógica “Desde donde navegamos”

Uno de los pedagogos más importantes del siglo XX es Paulo Freire, quien planteo entre otra necesaria formación para libertad, en tiempos donde el analfabetismo y las condiciones de desigualdad social eran generalizadas en la población adulta de origen campesino. Por ello crea su obra la pedagogía del oprimido (1999), que, en algunos de sus postulados, se articula a la presente propuesta.

La pedagogía del oprimido”, aquella que debe ser elaborada con él y no para él, en tanto hombres o pueblos en la lucha permanente de recuperación de su humanidad. Pedagogía que haga de la opresión y sus causas el objeto de reflexión de los oprimidos, de lo que resultará el compromiso necesario para su lucha por la liberación, en la cual esta pedagogía se hará y rehará (Freire, 1999, p.26).

El reconocimiento por parte del oprimido en sí mismo debe ser fundamental, para generar reflexiones acerca del mundo y de los actores que los rodean, pensando en una manera de romper con lo tradicional o lo hegemónico, con imaginarios y practicas sociales pueden derivar en discriminación por motivos de raza, origen social o género.

Así mismo se plantea varios puntos fundamentales y uno de ellos es el llamado a la lucha, como muy bien lo expresa freire (1999) “Como distorsión del ser más, el ser menos conduce a los oprimidos, tarde o temprano, a luchar contra quien los minimizó” (p.25). La lucha es estructural, en contra de la opresión y a favor de la libertad, el repensarse a sí mismos como sujetos, pensando en su devenir en la sociedad e intentando generar una resistencia con lo hegemónico (en este caso el sistema patriarcal).



Estas luchas no se dan únicamente por la condición de opresión, se dan por un proceso de conciencia que puede ser orientado desde procesos educativos, señala Freire (1999) “Esta enseñanza y este aprendizaje tienen que partir, sin embargo, de los ‘condenados de la tierra’, de los oprimidos, de los desaharrapados del mundo y de los que con ellos realmente se solidaricen” (p.25). Recayendo el peso en los sectores marginales, en las aulas de clase y en una verdadera solidaridad, reflexión que se expande a las relaciones desiguales (entre hombres y mujeres) en la sociedad.

Pero estas resistencias tienen un peligro y es según Freire (1999) “uno de los elementos básicos en la mediación opresores-oprimidos es la *prescripción*¹¹”(P.28) En este caso para la monografía tiene gran importancia pues se lucha con diferentes pensamientos desde una sociedad regida por el patriarcado, marcando una conciencia opresora tanto en hombres como en mujeres, por esto, se busca dar un paso hacia el reconocimiento propio y el de la diferencia.

Es necesario tener en cuenta la contradicción innata del ser humano, en la cual no se reconocen a sí mismos como parte del problema y llegan a ser parte de los opresores o también llamado “nuevo hombre”, que no es más que el cambio de rol que tiene el oprimido al subir un escalón en el orden social (Freire, 1999).

La pedagogía del oprimido, como pedagogía humanista y liberadora, tendrá, pues, dos momentos distintos, aunque interrelacionados. El primero, en el cual los oprimidos van descubriendo el mundo de la opresión y se van comprometiendo, en la praxis, con su transformación y, el segundo, en que, una vez transformada la realidad opresora, esta pedagogía deja de ser del oprimido y pasa a ser la pedagogía de los hombres en proceso de permanente liberación (p.35).

¹¹ Toda prescripción es la imposición de la opción de una conciencia



En la monografía se propone reconocer el contexto (Ciudad Bolívar), la desigualdad entre géneros, las violencias basadas en género, los constructos sociales en torno a esto y usando el manga y anime como recurso educativo. Esto desde una educación no bancaria, que implica la participación activa del estudiante en su proceso y requiere de un docente comprometido y creativo, como lo señala Paulo Freire (1999):

Cuanto más analizamos las relaciones educador-educandos dominantes en la escuela actual, en cualquiera de sus niveles (o fuera de ella), más nos convencemos de que estas relaciones presentan un carácter especial y determinante —el de ser relaciones de naturaleza fundamentalmente narrativa, discursiva, disertadora. (p.51)

En esta misma línea tenemos a bell hooks, una profesora, escritora y feminista con su texto “Enseñar a transgredir”, un escrito que pone a dialogar la clásica pedagogía crítica con una nueva vertiente llamada pedagogía comprometida, muy ligada a la educación como práctica de la libertad.

La autora propone una manera muy interesante de ver la educación, haciendo una crítica hacia la educación bancaria anteriormente mencionada, de allí su relación con Pablo Freire. La relación del cuerpo, la mente y el espíritu, toma relevancia para entender una relación decadente dentro de la educación, debió que al pasar de los años estaba oculto o poco valorada por los estudiosos, dando mucha prioridad al conocimiento disciplinar y dejando de lado la posibilidad de tocar el tema de cómo vivir el mundo. Haciendo mención que construir pensamiento crítico no es de uno solo, sino que por el contrario involucra a todos (bell hooks, 2021). Tiene mucha relación con la reflexión sobre el mundo, pero pone otras categorías a discutir que no están tan explícitas en otros postulados sobre pedagogía.



Otra distinción podría trascurrir en su énfasis en el bienestar del maestro y su autorrealización, pues primero se debe mirar hacia dentro para mirar al otro ayudando a su construir propio. Por ello, la propia exposición de maestro se muestra necesaria frente a su aula, pues es una manera de acercarse aún más a la realidad de todos y todas. (bell hooks 2021). El rol docente debe estar comprometido con la vida diaria, con los sentimientos, con el mundo, sabiendo que es este de quien se hablara en posibles clases durante un periodo de tiempo y se relacionara con la no tan lejana vida de los participantes.

En relación con lo anterior el centro de interés de las relaciones educador-educado cambia, pasa de ser de una simple transmisión de conocimiento a una relación más estrecha en donde los dos lados dan y reciben reflexiones constantes, despojándose en este caso del poder opresor hacia los otros (bell hooks, 2021). Permitiendo un dialogo constante con su entorno propio y consigo mismos.

Se enfoca, además al pensamiento y crítico por parte de los estudiantes, al empoderarlos en sus tomas de decisiones, al actuar y reflexiones, permitiéndoles un campo de conocimiento muchos más amplios. Es un proceso que busca un crecimiento mutuo que beneficie a la mayor cantidad de personas posibles en su quehacer. Haciendo además hincapié a arriesgarse a nuevos retos e interacciones sociales. (bell hooks, 2021). La forma de construir pensamiento crítico y reflexivo permite a grandes rasgos criticar la realidad y al hacer esto estamos reconociendo lo negativo de ella, dando paso a estar más cerca de una práctica de libertad por parte del maestro y el alumno.



6.2 Fundamentación didáctica:

Cuando digo "Didáctica no parametral" estoy hablando de crear unos espacios culturales, como diría Freire, donde primero esté el sujeto y su propia historia, y después, ver cómo desde ahí se van enganchando, pesquisando los conceptos, las categorías de los grandes cuerpos teóricos (Quintar, 2008, p.38).

Para la fundamentación didáctica, se propondrá utilizar las didácticas no paramétricas propuestas por Estela Quintar, aunque cabe mencionar que dichos momentos pueden presentarse o tener modificaciones en las diferentes sesiones de clase con la finalidad de poder ser flexibles dentro del aula y no alinearnos a una postura rígida.

6.2.1 Reconocimiento del contexto y su realidad

Desde una perspectiva crítica donde el sujeto es activo en su proceso de aprendizaje, el reconocimiento del contexto y la realidad es fundamental como lo indica Quintar “Esto, en el proceso de enseñanza promueve la construcción de conocimiento desde otro lugar, desde el lugar del sujeto y su subjetividad, y por ende desde su especificidad histórica, desde su contexto, desde su mundo de vida” (Quintar, 2008, p.28). La voz de los estudiantes siempre estará presente durante todas las sesiones, buscando que ellos puedan, desde su propia experiencia y desde su propio contexto (Localidad 19), problematizar las violencias basadas en género; por lo tanto, se harán reflexiones y preguntas para quienes quieran aportar desde sus saberes. Se le da importancia a la memoria, al diálogo y al reconocimiento de la realidad. En otras palabras:

Se plantea, generar espacios de sentido a partir de la afectación de estos sujetos, tomando en cuenta dónde están, la especificidad histórica de la situación, con el fin de poder



reconfigurar niveles de abstracción que nos permitan el manejo de los cuerpos teóricos, que ni nosotros a veces manejamos (Quintar,2008, p.41).

6.2.1 Teorización y dialogo con la realidad

¿Qué es lo que hace que este cúmulo de sensaciones se empiece a ordenar?, porque es como una ameba, no está fijo; es que el mundo de representaciones simbólicas empieza a adquirir una forma, una estructura, cuya organización está sostenida por conceptos o categorías que se manifiestan muy diluidas, porque se mueven, se van moviendo en relación con la realidad, van tomando distintas formas, van cambiando (Quintar,2008, p.34).

En este paso se reafirma el reconocimiento de la realidad de las y los estudiantes, pues es este momento en donde las categorías y conceptos toman relevancia, ya que no es algo reservado para el profesor o los expertos, sino que es un tema que confluye en la vida de los y las estudiantes, partiendo de unos conocimientos previos que permiten abrir el dialogo con marcos conceptuales y problemas sociales como el de las VBG.

6.2.2 Cierre, evaluación y reflexión

Cuando se enseña de esta forma, se registra en el cuerpo de la experiencia y es algo que no se olvida; de lo que nos olvidamos es de lo que no nos toca, lo que nos toca-afecta puede ser usado después, puede ser trasladado a otra situación para recrear conocimientos (Quintar,2008, p.38).

Al trabajar de esta manera, se plantea que el proceso sea continuo y vivo durante todas las sesiones, en las cuales se transforma el pensamiento de los estudiantes desde sus mismos intereses, y estos resultados se obtienen en las actividades realizadas por ellos, en donde pueden plasmar sus posturas o pensamientos obtenidos durante las clases.



7. El proceso y los resultados, un dialogo entre la imagen y la reflexión. “Descubriendo el One piece; el gran tesoro pirata”

La propuesta didáctica implementada en grado 902, se proyectó en una secuencia de 5 clases, que fueron desarrolladas en un tiempo de 1:40 minutos cada una. Esta secuencia didáctica tuvo como objetivo que las y los estudiantes Identificaran y comprendieran las características de las violencias de género, sus tipos y que logran plasmar situaciones de riesgos mediante la creación de un *manga*, para alcanzar este objetivo general se desarrollaron objetivos y estrategias específicas en cada clase, a continuación, la planeación general:

NOMBRE DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	Anime como herramienta didáctica	
NOMBRE DEL PROFESOR (A)	Cesar Castañeda	
GRADO: Noveno	No. DE ESTUDIANTES 22	NÚMERO DE HORAS 1:40 minutos
OBJETIVO	Reflexionar acerca de las violencias basadas en género mediante e anime	
EXPLICACIÓN DE LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO A DESARROLLAR	<p>Se busca generar un pensamientos crítico por medio de diferentes actividades que involucren el diálogo consigo mismos y los demás.</p> <p>Compresión próxima de su entorno y también las diferentes relaciones de poder que se ejercen en distintos lugares.</p> <p>Reconocimientos de las VBG y sus efectos negativos en la sociedad actual</p> <p>Reflexionar profundamente acerca del autorreconocimiento propio</p>	
RECURSOS	Anime y manga	
RECURSO EDUCATIVO		
DESARROLLO DE LA UNIDAD		
<p style="text-align: center;">Sesión 1 – Entre la realidad y la ficción</p> <p style="text-align: center;">Objetivo: Reconocer ideas previas</p> <p style="text-align: center;">Lluvia de ideas sobre el anime (15 min)</p> <p>Desarrollo (temas y actividades)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad reflexiva: (60 minutos) <ul style="list-style-type: none"> Momento 1. Entrega del papel periódico (Pliego) Momento 2. Realización de grupos (mínimo 5, máximo personas 6) Momento 3. El maestro expondrá la primera acción que deberán realizar los estudiantes: Dibujar un personaje, darle características, comportamientos y gustos. Todo esto en un pliego de papel. Momento 4. El maestro expondrá la segunda instrucción que deberán realizar los estudiantes: Elaborar entre el grupo una lista de lugares seguros e inseguros 		



Momento 5. El maestro expondrá la tercera instrucción que deberán realizar los estudiantes: responder la siguiente pregunta ¿Han visto alguna situación de violencia, descríbala?

Momento 6. Cada uno de los grupos deberán pasar adelante y exponer las repuestas de las preguntas anteriores.

Cierre:

Reflexión final a cargo del docente, retomando los argumentos de los mismos estudiantes y despedida final. (20 min)

Recursos:

Marcadores, papel periódico

Sesión 2: Violencias de género una realidad oculta en la luz

Objetivo: Generar un espacio reflexivo sobre el género

Inicio:

- Palabras iniciales y presentación de la compañera invitada (3 minutos)
- Exposición de los dibujos realizados anteriormente por los compañeros (10 min)

Desarrollo (temas y actividades)

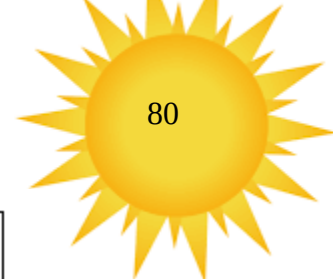
- **Actividad anime foro:**

En esta actividad se propondrá un espacio de reflexión por medio de la visualización de un capítulo de anime llamado Demon Slayer, dicha producción audiovisual nos permitirá indagar ciertas nociones sobre el género muy ligados a la sociedad patriarcal. (20 min)

Además, complementaremos este ejercicio con un análisis de características realizado por los estudiantes, en donde el docente les pasara una hoja con cada uno de los personajes relevantes en el capítulo y ellos deberán escoger un personaje en específico, y luego comenzar a nombrar aquellos aspectos importantes que pudieron observar. (5 min)

Desarrollo de temas:

Para el inicio de este espacio se propondrá la participación des los estudiantes por medio de una pregunta ¿Cómo piensa que debe ser un hombre y una mujer?, cada uno de los estudiantes deberá pasar al tablero y escribir una palabra con la cual pueda identificar estas características. (5 min)

**Teórico:**

De acuerdo con lo anterior, los docentes tomaran los conceptos anteriormente dichos y los utilizaran para comenzar a hablar sobre el tema de género.

En un primer momento, el docente Cesar tomara la palabra para comenzar a dialogar sobre la diferencia entre género y sexo según lo autora Marcela Lagarte:

Sexo: Se refiere a las características biológicas, usualmente ligado al órgano reproductor, a demás se vuelve el punto de partida para comenzar a crear concepciones de lo que debería ser un hombre y una mujer.

Perspectiva de Género: La concepción de género está muy ligada a la propia cultura a la que pertenece el sujeto, teniendo varias características distintivas como lo puede ser prohibiciones, juicios de valor, interpretaciones, normas, deberes y prejuicios. Generando un entramado relaciones e interpretaciones propios de cada contexto, por lo tanto, se propone que este concepto se conformo como un sujeto social y político.

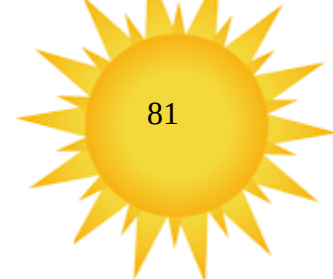
(5min)

En segunda instancia, la docente invitada Sharit, nos comenzara a hablar sobre la política sexual trabajada en el texto de la autora Keith Millet resaltando 4 aspectos importantes:

Aspectos ideológicos: Se propone a cuestionar el ideal de superioridad del hombre sobre la mujer muy ligado a la sociedad patriarcal, marcado por sociabilidad, que lleva consigo ciertas características peyorativas sobre todo al género femenino en diferentes aspectos de la vida diaria (papel, sexual temperamento y posición social).

Aspectos biológicos: Pone en entredicho las distinciones biológicas como factores importantes relacionados a la política, rechazando la idea de la fuerza física como un aspecto relevante en el ámbito social. Por otro lado, niega desde los estudios científicos un reconocimiento verdadero del temperamento y retoma los argumentos de los factores culturales externos al ser humano.

Aspectos sociológicos: Menciona la relación de la familia como un ente anclando al patriarcado y su utilización para controlar a la sociedad aun



cuando no tienen la cobertura para hacerlo. También se hace mención a las estructuras importantes estado, familia y sociedad, entre las que esto, con las concepciones sobre la posición de la mujer dentro de la construcción familiar o en la sociabilidad de su hogar.

Influencia de la clase social: Reconoce la forma en que se estructura la sociedad, teniendo en cuenta factores económicos, sociales y educativos, resaltando el poco impacto dado a la mujer en aquellos aspectos. Por otra parte, pone en juego las relaciones de poder marcadas por el sexo en diferentes estratos económicos y dejando en evidencia cualidades intrínsecas de esta práctica.

(15 min)

En un tercer momento, el docente Cesar retomará la palabra, para comenzar a hablar de la relación del anime con el tema e integrando una conversación con las características mencionadas por los estudiantes en la primera actividad del anime foro. **(5min)**

Luego, se anclará el tema de las nuevas masculinidades por parte del docente; para ello se tomará referencia el texto de Enrique Calvo. Los conceptos para tratar serán:

Mascaradas-Masculinidades: Busca generar una narrativa mediante la cual pone en juego la típica masculinidad patriarcal y cómo se puede ir poco a poco distanciando de ella y tomando nuevos rumbos, con aportes del feminismo. Se abarcan ciertas características y cambios de mentalidades en torno al mundo actual.

Con la finalidad de desarrollar un proceso de reflexión acerca de las nociones de géneros implantadas por la sociedad patriarcal.

(15 min)

Cierre:

Para finalizar, se realizará un espacio de escucha y de participación, en donde los estudiantes deberán socializar la actividad realizada al inicio de la clase y vincular sus puntos de vista con lo expuesto por los docentes. **(20 min)**

Recursos:

Marcadores, papel periódico utilizado anteriormente, USB, celular, impresiones



Sesión 3: El encuentro de lo invisible

Objetivo: Identificar los diferentes tipos de violencia de género

Inicio:

- Saludo inicial
- **Organización del salón:** Aula de clase se organizará en cuatro espacios diferentes:

Espacio 1 Violencia sexual

Espacio 2 Física

Espacio 3 Psicológica

Espacio 4 Económica

Tiempo (10 minutos)

Desarrollo (temas y actividades)

Actividad central:

Ya ubicados los estudiantes en cada espacio, se hará la explicación de la actividad; por lo tanto, se les dice que en la parte superior de la mesa que tienen al frente van a encontrar 3 imágenes (estas imágenes serán tomadas de diferentes animes) referentes al tema, a un tema de violencia de género y también habrá una hoja blanca.

Indicación 1:

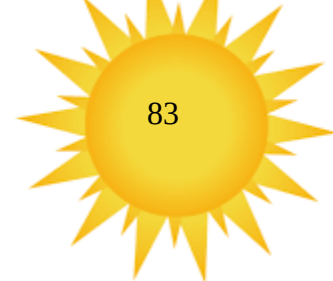
Con dichas imágenes deberán generar una charla acerca de lo que ellos encuentran (el maestro deberá estar pendiente de que la charla se esté dando; de lo contrario, intervendrá con preguntas referentes al tema). Después del espacio de charla, cada integrante deberá escribir una frase referente a las fotografías propuestas. (Estas acciones se realizarán en cada rotación).

Además, Cada grupo tendrá varias prendas de ropa, que será utilizadas en las intervenciones del docente.

Tiempo 10 minutos.

- Primera intervención del docente:

Violencia sexual: Se da cuando una persona por ser hombre, mujer o género no binario, no da su consentimiento hacia una relación sexual, pero se ve forzada a realizada de manera forzosa, llegando a generar traumas y daños físicos hacia su persona.



El maestro dará la posibilidad a un grupo de elegir la prenda que deberá ponerse el docente y dará la palabra a los estudiantes del grupo para hablar (sus ideas serán anotadas en el tablero).

Tiempo (10 minutos)

Rotación de los estudiantes hacia la mano izquierda (2 min)

- **Segunda intervención del docente:**

Violencia física: Son todo tipos de acciones que de forma directa se ven relacionado con el uso de la fuerza física contra otra persona por su género. Puede llevarse a cabo en un ámbito personal o público.

El maestro dará la posibilidad a un grupo de elegir la prenda que deberá ponerse el docente y dará la palabra a un estudiante del grupo para hablar.

Tiempo (10 minutos)

Rotación de los estudiantes hacia la mano izquierda (2 min)

- **tercera intervención del docente:**

Violencia Psicológica: Son todo aquel tipo de acciones, actos o conductas que puede afectar el bienestar mental de la persona debido a su género, dentro de ellas podemos encontrar: el aislamiento, humillación, el menosprecio, vigilancia constante y la manipulación. Además, de diferentes supuestos sociales que limitan el quehacer de cada individuo.

El maestro dará la posibilidad a un grupo de elegir la prenda que deberá ponerse el docente y dará la palabra a los estudiantes del grupo para hablar (sus ideas serán anotadas en el tablero).

Tiempo (10 minutos)

Rotación de los estudiantes hacia la mano izquierda (2 min)

- **Cuarta intervención del docente:**

Violencia económica: Son todos los actos que privan a las personas, debido a su género, de sus ingresos o los limitan; esto genera que se vean restringidos en su vida diaria y laboral.

El maestro dará la posibilidad a un grupo de elegir la prenda que deberá ponerse el docente y dar la palabra a los estudiantes del grupo para hablar (sus ideas serán anotadas en el tablero).



Tiempo (10 minutos)

Cierre:

Reflexión final a cargo del docente, retomando la forma de vestir como una forma de expresión y haciendo énfasis en la comunidad LGTBQ+, haciendo la visualización de las violencias de género que también sufren.

(12 minutos)

Recursos:

Marcadores, Hojas, Imágenes, lápiz, ropa

Sesión 4: ¿Qué es eso del anime?

Objetivo: Proponer la creación de un manga

Inicio:

- Presentación del docente (2 minutos)
- ¿Qué es el manga? (5 minutos)
- Aspectos característicos del manga (Colores, estructura e historia) (20 minutos)
- Formación de grupos (máximo 3 personas) (5min)

Desarrollo (temas y actividades)

Momento 1: Creación de personaje

Los estudiantes, por grupos, deberán crear un personaje principal; se aclarará que debe ser de elaboración propia. Dicho personaje deberá realizarse en un cuarto de hoja blanca.

(10 minutos)

Momento 2: Creación de la historia base

Tendrá la siguiente estructura

Inicio: Tendrán que contarnos sobre el personaje y su entorno.

Nudo: Deberán crear desde su imaginación alguna situación que involucre al personaje principal en una violencia basada en género (física, mental, psicológica o económica).

Final: Tendrán que desarrollar desde su perspectiva una solución al problema desarrollado anteriormente y darle un final a la historia.

El maestro pasará a revisar cada 10 minutos.

30 (minutos)

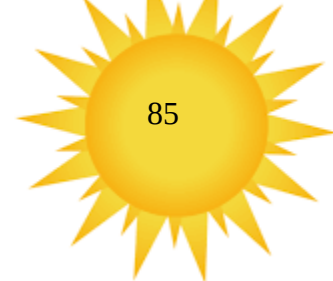
Momento 3: Inicio de creación del manga

En este momento deberán comenzar a plasmar sus ideas por medio de el dibujo y se harán retroalimentaciones.

(30 minutos)

Cierre:

Reflexión final del manga como material y recogida de todos los materiales

**Recursos:**

Marcadores, presentación de PowerPoint, lápiz, Hojas blancas

Sesión 5: Manos a la obra

Objetivo: Desarrollar creativamente la propuesta del manga género

Inicio:

- Presentación del docente (2 minutos)
- Revisión y retoma del trabajo realizado anteriormente (10 min)

Desarrollo (temas y actividades)**Actividad 1:**

Presentación de la portada y contraportada, haciendo hincapié en su relevancia en la publicación de los mangas (10 min)

Actividad 2: Continuación del desarrollo del manga

Los estudiantes deberán continuar con la realización del manga y completarlo hasta la fase final (máximo total 10 hojas mínimo 5), el maestro pasará brevemente por cada grupo para visualizar el trabajo elaborado (Tiempo 40 minutos)

Actividad 3: Elaboración portada y contraportada

Mediante esta actividad los alumnos, propondrán de manera creativa la elaboración de la portada y contraportada, la cual servirá para poder saber a primera vista de que se trata su anime.

(Tiempo 20 minutos)

Cierre:

Revisión final y pequeñas explicaciones para el docente por parte de los estudiantes (Tiempo 18 minutos)

Recursos:

Marcadores, lápiz, Hojas blancas y colores

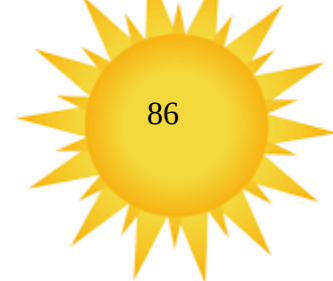
Sesión 6: galería creativa

Objetivo: Generar un espacio de socialización sobre las VBG y sus mangas

Inicio:

- Presentación del docente (5 minutos)
- Instrucciones iniciales: El docente comunicará la actividad que se realizará el día de hoy de manera general. (5 minutos)

Desarrollo (temas y actividades)**Actividad: galería en el colegio****Momento 1.**



En este momento, los alumnos realizarán una búsqueda dentro del colegio y deberán escoger un lugar en específico para presentar su manga, para ello deberán entregar una pequeña justificación de la elección del lugar elegido (Mínimo un párrafo)

(Tiempo 20 minutos)

Momento 2.

Cada grupo tomará un número al azar para presentar su manga (5 minutos)

Momento 3.

Pasaremos por cada lugar elegido por los grupos de alumnos y harán una pequeña exposición de máximo 5 minutos

(Tiempo 40 minutos)

Cierre:

Exposición de las rutas de atención para violencias de género

- línea púrpura
- línea 123 (secretaría de seguridad, convivencia y justicia)
- Casas de justicia
- Página local del colegio
- línea de calma

(Tiempo 30 minutos)

Recursos:

Marcadores, papel periódico



7.1 Sesión 1. Primeros hallazgos “Entre la realidad y la ficción”

En este primer encuentro, se propuso una actividad inicial para reconocer las ideas previas que tienen los estudiantes sobre el *anime* y las VBG. La primera pregunta fue: ¿Conocen el *anime*? A lo que varios de ellos respondieron que sí y nombraron algunos de los animes vistos por ellos; entre estos se encuentran, Kimetsu no Yaiba (anime con varias temporadas emitidas desde 2019 y cuenta con varias películas; es protagonizado por el personaje Tanjiro Kamado, el cual se convierte en un cazador de demonios para poder buscar venganza en contra del demonio que asesinó a sus padres), Captain Tsubasa (es un remake de la obra principal hecha por Yōichi Takahashi, conocida en Latinoamérica como Super Campeones, y muestra a Tsubasa, un niño con un gran talento y gusto por el fútbol, siguiendo de cerca sus pasos para convertirse en el mejor futbolista), Dragón ball (es un anime muy famoso, creado desde 1986 por Akira Toriyama, aunque en la actualidad sigue estando vigente con su saga Dragon Ball Super (2018); esta historia sigue a Goku, un guerrero proveniente de otro planeta y que aterriza en el planeta Tierra (el busca fortalecerse para enfrentarse a oponentes más fuertes), Naruto (es una producción japonesa de gran popularidad, emitida en 2002, narra los pasos de Naruto, un niño sin padres y con diferentes dificultades, que busca ser el mejor guerrero ninja de la aldea y convertirse en Hokage) y el más sorprendente de todos Sailor Moon, pues este es un anime bastante antiguo, teniendo su primera emisión en 1992; creado por Naoko Takeuchi. Es curioso que haya sido nombrado por los estudiantes, ya que, aunque es un clásico en la animación, es muy poco visto en la actualidad por su temporalidad y por el modelo de animación que utiliza, el cual no es tan atractivo para el público joven actual.



También se reconocieron algunos géneros específicos que se pueden encontrar en el anime como lo son los isekai¹², shonen¹³ y shojo¹⁴, aunque esto solo los conocían un grupo reducido de estudiantes, no obstante, en general se mostraban expectantes a lo realizado durante ese primer momento.

En el segundo momento de la actividad se les planteó a los estudiantes la creación de un personaje, lo que les resultó muy motivador, varios indicaron su gusto por este tipo de actividades y preguntaron por las instrucciones para hacerlo, estas fueron: Realizar el dibujo sin restricciones (Hombre, mujer, no binario... etc.), elaborar una lista de lugares seguros e inseguros y por último reconocer alguna situación de violencia vivida o presenciada. En total se dividieron en 3 grupos y estos fueron sus trabajos:

Grupo 1. (Ver imagen en el anexo 2. Debido a que la elaboración se hizo a lápiz y no se distingue muy bien en imagen pequeña)

La particularidad de este grupo es que estaba compuestos por integrantes de género masculino y crearon un personaje llamada Héctor José Casemiro que tenía un gusto muy marcado por el fútbol.

Su dibujo mostraba a un hombre joven, con pocos detalles; no obstante, esto también genera una lectura hacia los intereses de los integrantes de este grupo y, en diálogo con ellos, manifestaban un poco de dificultad al dibujar. Pero ellos fueron el primer grupo en acabar la actividad y llamaban al docente para mostrar sus adelantos.

¹² Es un subgénero de anime en donde un personaje es teletransportado a otro mundo y enfrenta muchas dificultades.

¹³ Son mangas y anime creados para público masculino, usualmente se presenta violencia o peleas.

¹⁴ Son mangas o anime, creados para el público femenino, mezclan historias románticas o dramáticas.



El personaje mostraba características interesantes y estas eran las siguientes: le gustaba el deporte (en especial el fútbol), los videojuegos, hacer tumba puertas, era hinchista del Junior y tenía referentes importantes como Dayro Moreno, James Rodríguez y Diomedes Díaz. Las actividades aludidas por este grupo están muy ligadas al género masculino heterosexual y, al conversar con ellos, mostraban que todos estaban de acuerdo y no le cambiarían a su construcción artística.

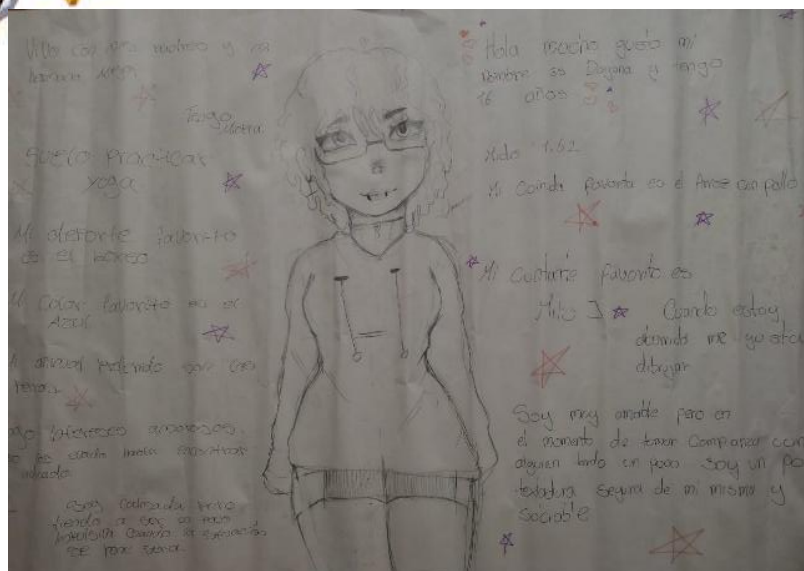
Por otro lado, en los lugares seguros se encontraron los siguientes hallazgos: Casa, colegios y hospitales; estos sitios mencionados corresponden a su contexto inmediato, pues se pueden vincular con el hospital Meissen (el cual queda cerca), los distintos colegios de la zona cercana y, por último, su hogar. Así mismo, en los lugares inseguros mencionaron a toda Colombia y el mejor ejemplo para evidenciar esto fue en las situaciones de violencias en donde mencionaron lo siguiente: Ancianos inmersos en distintas situaciones de violencia (no especificaron cuáles), peleas por el consumo de alcohol y los atracos causados en el sistema de transporte público denominado Transmilenio.

Grupo 2.

La particularidad de este grupo es que estaba compuesto en su totalidad por estudiantes pertenecientes al género femenino; también todas mostraban un gran interés por el dibujo y se mostraban bastante emocionadas por iniciar la actividad y preguntaban activamente sobre las características para incluirle.

Figura 21

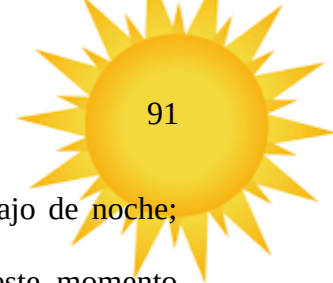
Personaje grupo 2



Nota. Muestra el resultado final de la creación del personaje. Fuente: Grupo 2 de estudiantes

El personaje muestra una gran diversidad y muestra sus gustos, sus aficiones, sus emocionalidades y sentimientos, todo ello de la siguiente manera: mi comida favorita es el arroz con pollo, mi cantante favorito es MiloJ, cuando estoy aburrida me gusta dibujar, me gustan los perros, suelo practicar yoga, tengo intereses amorosos, pero los evado hasta encontrar el indicado, practico boxeo, soy amable, pero cuando tomo confianza, soy extrovertida y segura de sí misma. Ellas combinaron varios elementos distintos y mantienen una perspectiva abierta en cuanto a gustos, adentrándose en si interior y evocando sus sentires.

Gracias al gran interés de ellas por lo artístico, se evidencia un dibujo muy elaborado, en donde todas participaron; se asemeja más a un dibujo propiamente de *manga* y tiene varios detalles como el acabado de los ojos, las gafas y su cadena ubicada en la mitad del cuello. En cuanto a los lugares seguros, encontramos: en un parque, ellas manifiestan que es un lugar tranquilo y feliz, lo anterior enlazado con ir en compañía de personas que quieren.



En los lugares inseguros se manifestó el malestar por habitar el lucero bajo de noche; argumentan la existencia de una delincuencia a altas horas de la noche. En este momento encontramos una relación con los temas de inseguridad expresados en la contextualización y vemos cómo se hacen presentes desde los mismos comentarios de los estudiantes.

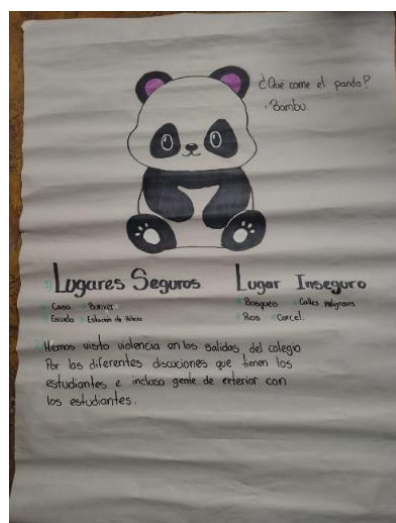
Así mismo, en las situaciones de violencias se evidenció en las peleas fuera del colegio, las peleas en el barrio, los consumidores y los ladrones. Este primer ejercicio con ellas permitió conocer su punto de vista acerca de su contexto y en especial a las violencias la cual es muy presente de distintas formas.

Grupo 3

La particularidad de este grupo es que estaba compuesto por estudiantes del género masculino y del género femenino; mostraban un gran interés por comenzar la actividad y preguntaban si se podía hacer cualquier personaje, lo que ya daba luces de un personaje inesperado.

Figura 22

Personaje grupo 3



Nota. Muestra el resultado final de la creación del personaje. Fuente: Grupo 3 de estudiantes



Al contrario de los otros dos dibujos con personajes humanos, esta vez se presentó el dibujo de un panda. Este grupo no se enfocó en las características; de hecho, la única que pusieron fue el bambú y comentaban verbalmente acerca de la tranquilidad que este representaba en la naturaleza.

Lo interesante surge al ver que era un grupo diverso e integraba los dos géneros y el resultado de sus diálogos en la construcción de un personaje fue el panda. Evidenciando el poder de la socialización a la hora de tomar decisiones e influyendo en la toma de decisiones de los integrantes.

Para retomar, ellos y ellas dicen que los lugares seguros son: casa, escuela, búnker y estación de policía. Los lugares inseguros son: bosques, ríos, calles peligrosas y cárceles. En este apartado involucraron otros espacios diferentes a los anteriormente expuestos por otros grupos y saliéndose un poco del sector.

En esta primera sesión se logró reconocer un común denominador y es ver el colegio como un lugar seguro, pero a las afueras de la institución es un terreno peligroso, marcado por las riñas escolares; además, están presentes situaciones relacionadas con el robo y con el consumo de sustancias. Que pone en riesgo la integridad de quienes habitan el territorio y se lograron identificar la violencia física.

Sumado a esto, sale a la luz el conocimiento por parte de los estudiantes cuando se habla de *anime*, reconociendo animaciones actuales y viejas. En su mayoría conocían los más populares como Dragon Ball y Naruto, aunque otros (es especial las chicas) reconocían diferentes tipos de géneros abordados en el *anime*.



7.2 Sesión 2. Violencias de género una realidad oculta

Para este segundo encuentro, se planteó de manera inicial el espacio de un cine foro, con la finalidad de presentar el *anime* como una herramienta útil para visualizar algunos de los estereotipos que se tienen sobre los diferentes géneros. Es importante recalcar la elección de proyectar Demon Slayer (capítulo 7 del arco del distrito rojo), pues esta era una serie conocida por varios estudiantes y mencionada anteriormente.

Un abstrac de la serie, recuerda que no todos la conocen y es necesario dar contexto.

Foro audiovisual

Durante la presentación del capítulo, se escuchaban algunos comentarios de los asistentes haciendo referencia al cuerpo físico de las dos chicas principales, resaltando el tamaño de sus senos y la forma de expresarse. También había otro tipo de palabras un poco más ligadas a las peleas y al aspecto del personaje Uzui.

Durante ese mismo tiempo se realizaba el otro trabajo, el cual consistía en escoger un personaje y asignarle algunas características físicas y actitudinales, también señalar su forma de actuar y justificar por qué lo escogieron. Con la finalidad de indagar acerca de unas representaciones sobre los géneros (masculinos y femeninos).

Los personajes fueron: Uzui, Tanjiro, Daki, Gyuntaro y Nezuko. A continuación, la imagen que tienen en la película, además de una breve descripción del personaje que permitirá luego contrastar con lo que describieron las y los estudiantes.

**Tabla 4***Personajes de Demon Slayer*

Uzui	Tanjiro	Daki
		
Uzui es uno de los cazadores de demonios más fuertes, llamado el Pilar del Sonido; a primera vista tiene un físico estereotipado, siendo uno de los personajes más bellos y lleno de músculo. También muestra una actitud muy audaz, inteligente y egocéntrica.	Tanjiro es el personaje principal y es caracterizado por tener una actitud supremamente positiva; él siempre se ve enfocado en el esfuerzo, el entrenamiento y siempre intenta ayudar. Aparte, es una persona amable y siempre busca cómo ayudar a los demás.	Daki es un demonio y, junto a su hermano Gyutaro, son una luna creciente (una posición de alto rango entre los demonios). Su carácter es despiadado; ella valora la belleza por encima de todo, es egocéntrica y depende de su hermano para protegerla en momentos difíciles. Le gusta mucho humillar a los demás y que ella sea el centro de atención.

Gyuntaro	Nezuko
	



Gyutaro es un personaje caracterizado por tener un complejo respecto a su físico, pues se le consideraba horrible y desde niño se le generó un trauma. Tiene una personalidad retorcida y solo le interesa el bienestar de su hermana. Aunque tenía un buen corazón, este fue cambiando por la manera en que lo trataban.

Nezuko es una niña convertida en demonio, que lucha con sus impulsos de comer humanos y es la encarnación de la ternura. Ella se muestra de manera inocente, tranquila y resiliente; además, siempre intenta brindar ayuda.

Nota. Muestra los personajes utilizados. Fuente: crunchyroll.

A continuación, lo expuesto por los estudiantes:

Personaje Uzui

Este fue uno de los personajes más populares, debido a que 7 estudiantes lo escogieron. En las características de este personaje resaltaron: Sus músculos, su poder, su atractivo, su seguridad, la relación que mantiene con sus tres esposas, su extravagancia y la protección que les brinda a los demás.

Su finalidad era representar los elementos del hombre patriarcal enfocándose en una autosuficiencia y en una superioridad frente a los otros. El análisis general de los estudiantes para escoger a Uzui fue porque les pareció interesante y les llamó la atención enfatizándose en la capacidad de proteger y el poder abrumador.

Personaje Tanjiro.

A Tanjiro solo lo escogieron 4 estudiantes en total, aunque es el personaje principal. En este personaje resaltaron las siguientes características: Su baja estatura, su amabilidad, su confianza, su amor a la familia, su determinación, sus músculos, la fuerza que posee y su inteligencia.



Este personaje buscaba evidenciar las diferencias que existen entre las subcategorías de hombres y evidenciar características clave como la falta de altura (usualmente, suele ser clave para el patriarcado en la forma de verse físicamente). El resultado del análisis muestra una vista interesante, pues le daban mucho valor a su lucha constante para proteger a su hermana, comentaban su atractivo y su amabilidad.

El proteger surgió como una característica repetitiva y corresponde a una característica delegada a los hombres, gracias a su supuesta fuerza; esto se vuelve distintivo y se le da mucho valor en la sociedad como en este caso.

Daki

El personaje solo fue escogido por 3 personas. Entre sus características resaltaban las siguientes: Piel pálida, alta, buen físico, arrogante, infeliz, irritante, genética buena, llorona, necesita a su hermano y se cree mucho.

Daki intentaba representar una visión estereotipada de la chica guapa, popular y arrogante en la sociedad. Efectivamente, la mayoría de los comentarios fue en torno a su físico y, por otro lado, hacia sus actitudes. Esto permite que los estudiantes puedan observar cómo la sociedad patriarcal ha representado típicamente al género femenino.

Gyuntaro

Gyuntaro fue elegido por 3 estudiantes. Las características mencionadas fueron: El físico no es tan impresionante; pelea muy bien, resaltan su estatura pequeña, pero mencionan su cuerpo lleno de venas, resaltan su inseguridad, su protección a la hermana y su rapidez. La elección de las estudiantes por este personaje se da gracias a su capacidad para luchar en cualquier circunstancia



y en la protección que le brinda a su hermana, por lo tanto, podemos decir que se basa solamente en la fuerza.

Este personaje buscaba representar la clase más baja de división entre el género masculino. Pues, como se evidenció, su cuerpo fue un factor varias veces mencionado, debido a que presentaba un cuerpo como común; además, su historia de fondo menciona cómo fue excluido y maltratado por ser "feo" para la sociedad.

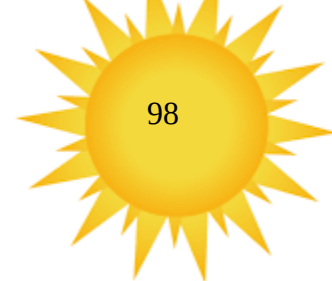
La elección de las estudiantes por este personaje se da gracias a su capacidad para luchar en cualquier circunstancia y en la protección que le brinda a su hermana, por lo tanto, podemos decir que se basa solamente en la fuerza.

Nezuko

El personaje fue seleccionado por 4 estudiantes. Las características mencionadas son: Tiene buen cuerpo, personalidad bipolar, es fuerte, tierna, tiene ojos bonitos, super fuerza, cuerpo definido, ataques de agresividad, tranquila, protectora y sentimental.

Este personaje buscaba presentar al género femenino de una manera diferente, mostrando la capacidad para afrontar las dificultades. Lo interesante del análisis hecho fue que fueron solo chicas quienes eligieron el personaje y mencionaban dos elementos centrales: El cuerpo bonito y el empoderamiento femenino. Para este último se toma lo dicho por una estudiante: "Elegí este personaje porque refleja el empoderamiento y el poder femenino".

Luego terminar el ejercicio organicé la información en una nube de palabras y el resultado fue el siguiente

[illegible]

Son precisamente estos hallazgos los que permiten ver cómo la reproducción de estos estereotipos bien marcados aún sigue presente en varias producciones asiáticas **siendo** reconocidos y aceptados por los alumnos, mostrando un favoritismo por aspectos específicos o repetitivos. Dentro de estos se encuentran el físico y se evidencia en la nube de palabras del inicio (color verde), en donde se muestra una mayoría de palabras de este tipo, haciendo énfasis en el atractivo de los personajes.

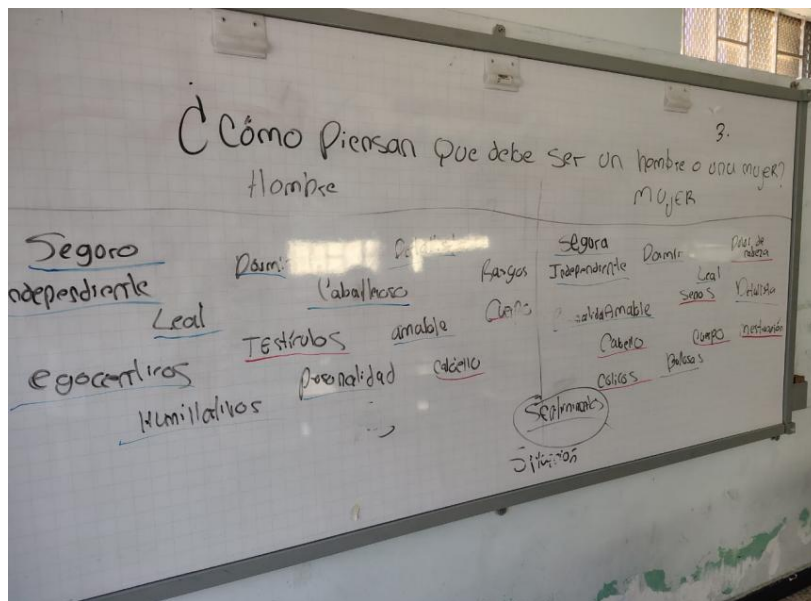
En otra instancia y con un poco menos de visibilidad, se tiene a las acciones (color azul) y a actitudes (Color rojo) de los personajes, dando a conocer algunas interpretaciones como lo son la defensa de los seres queridos, ataques de agresividad y bastantes sentimientos encontrados durante la proyección. Mostrado el análisis múltiple de los estudiantes realizado en clase y logrando así un poco de interés.



Luego de identificar los personajes y por qué les resultan llamativos se desarrolló una actividad grupal en torno a la pregunta ¿cómo piensan que debe ser un hombre o una mujer?

Figura 24

Palabras sobre el género



Nota. Presenta las palabras obtenidas en el foro audiovisual. Fuente: Elaboración propia.

Esta actividad sufrió una modificación debido a que los estudiantes no querían pasar al tablero a anotar las palabras; entonces ellos propusieron decir las palabras desde el puesto y, mientras esto pasaba, el docente en formación las anotaba en el pizarrón. Al principio se notaba un ambiente tranquilo y cada persona iba diciendo su palabra, pero conforme pasó el tiempo, se volvió una competencia, pues si los chicos nombraban una palabra, las chicas respondían y viceversa. Generando un espacio de disputa por defender a su género, diciendo cómo los hombres siempre mienten o es que las mujeres engañan. Aun así, durante la actividad fue posible evidenciar imaginario estereotipado de género, por ejemplo, para el género femenino, señalaron como características más importantes atributos del cuerpo físico (senos, cabello, menstruación) y recalcan su amabilidad, en cuanto al género masculino testículos, caballerosos y humillativos.



Por ello, se presentaron palabras iguales englobando sentimientos, emociones, formas de ser y elementos físicos, que se vuelven fundamentales para responder a la pregunta problema de ¿Cómo piensan que deben ser un hombre o una mujer? planteada en clase. Mostrando un resultado en la forma de concebir a los distintos géneros.

En conclusión, estas diferentes actividades permitieron evidenciar las concepciones y representaciones que se tienen sobre el género. Además, permiten las reflexiones y las interpretaciones de los estudiantes sobre la construcción social de los géneros y cómo se ven ellos inmersos en esas disputas.

7.3 Sesión 3. Reconociendo las violencias de género

El objetivo de este encuentro nace con la necesidad de dar a conocer los tipos de violencia de género y conocer las voces o sentires de los estudiantes al ver estas injusticias mediante imágenes de mangas como; (mencionarlos y sobre que temática de la violencia de género hacen énfasis).

A continuación los mangas utilizados y una pequeña descripción de la violencia de género que abordan.

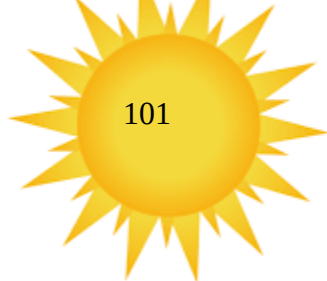
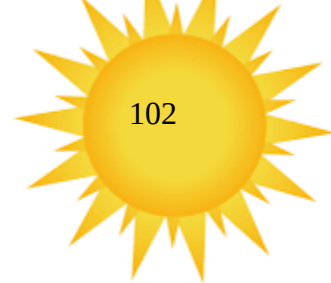


Tabla 5

Manga relacionado con la violencia sexual

kaifuku jutsushi no yarinaoshi		
Violencia sexual: Presenta al protagonista siendo violado por una sirvienta, debido a la orden de una persona de mayor cargo.	Violencia sexual: Muestra como el personaje pasar de ser violado a violar por venganza, en especial tiene rencor hacia el género femenino.	Violencia sexual: Evidencia como lograr su objetivo de violar a la guerrera y lo hace de una manera agresiva sin que ella pueda hacer nada

Nota. Manga relacionado con la violencia sexual. Fuente: manhwa-latino.com


Tabla 6
Manga relacionado con la violencia física

Clevatess	My Home Hero	kaifuku jutsushi no yarinaoshi
		
Violencia física: Muestra brutal abuso físico por ser mujer y a demás es secuestrada para hacer con ella lo que quieran.	Violencia física: muestra el asombro de un padre al descubrir que su hija está siendo golpeada por su marido.	Violencia física: Presenta al protagonista quebrándole los dedos por diversión a la persona que violo.

Nota. Manga relacionado con la violencia física. Fuente: manhwa-latino.com

Tabla 7
Manga relacionado con la violencia psicológica

Clevatess	kaifuku jutsushi no yarinaoshi	Clevatess
		
Violencia psicológica: Evidencia el pensamiento patriarcal de ver a las	Violencia psicológica: Muestra una escena en donde, el personaje	Violencia psicológica: Muestra el pensamiento de tratar a la mujer como un



mujeres como solo un objeto que sirve para producir leche y criar niños.

se burla del protagonista enfatizando en su físico.

objeto sexual y recordárselo en cada momento. Trasmitiéndole el mismo destino a sus hijos.

Nota. Manga relacionado con la violencia psicológica. Fuente: manhwa-latino.com

Tabla 8

Violencia económica representada en el manga

The eminece in shadow	Zoombie 100	My Home Hero
 <p>Panel 1: "VANOS, LEVANTÁLAS." "CLANK" "SERÁS RECOMPENSADO POR LAS MOLESTIAS."</p> <p>Panel 2: "¿CASI PAREZCO UN CHICO QUE PUEDE SER INFLUENCIADO POR EL DINERO?" "¡HMPF!"</p>	 <p>Panel 1: "¡ODORU-KUN!" "Y MIENTRAS YO ESTUVE ENAMORADO DE ELLA SECRETAMENTE TODO ESTE TIEMPO..." "SU SO EXISTEN ME HA P MITID MANTEN LA CORD EN ES COMPAN"</p> <p>Panel 2: "¡ES FUERZATE!" "NO TE PREOCUPES." "ESTAS PAJEROS SON GRUESAS." "PRESIDENTE." "ELLA ER LA NOVI DEL PRE SIDENT"</p>	 <p>Panel 1: "ELLOS HAN DE LA BARRERA DE MI PAPER!!" "REALMENTE EL ARBOL DE EUSA ES PICO VA VEO." "COMO TE PUEDE SU OTRO DIA?"</p> <p>Panel 2: "¡JAJAJA, TU SABES QUE POR DINERO VO SERIA CAPAZ DE VENDER UNA MUJER! SOBRETODO ELLA." "SILO SA, LAS BANANIAS PU." "TRABAJO DE ESTE MES NO PARECEN TRABAJOS." "¡SACARLE!" "QUE ES LO QUE QUIERES SACARLE A MI HIJA?" "¡Y COMO EL CONOCE A MI HIJA!"</p>
Violencia económica: Se enfoca en la perspectiva en la que un hombre está dispuesto a hacer lo que sea por dinero.	Violencia económica: Evidencia la realidad que viven muchas mujeres en las empresas, en donde son influenciadas o obligadas a acostarse con sus jefes a cambio de beneficios o de no ser despedidas.	Violencia económica: Muestra el descubrimiento de un padre sobre su yerno, el cual solo quiere a su hija por el dinero y planea robarla e irse.

Nota. Violencia económica representada en el manga. Fuente: manhwa-latino.com

Para dinamizar la actividad, los estudiantes se dividieron en 4 grupos de manera aleatoria (evitando quedar como los anteriores grupos de la primera sesión); cada uno de ellos se ubicó en un determinado espacio (mesa violencia sexual, mesa violencia psicológica, mesa violencia económica y mesa violencia física), en los cuales se encontraban las imágenes relacionadas con los diferentes tipos de violencia. Una vez allí, ellos debían ver las imágenes y escribir lo que les

evocaba; también podían identificar un tipo específico de violencia de género, una vez hecho esto se procedía a rotar hacia otra mesa.

Figura 25

Visualizando el manga



Nota. Muestra a las estudiantes visualizando la maga. Fuente elaboración propia.

Durante las rotaciones se le preguntaba a cada grupo de manera general: "¿Qué les parecían estas imágenes? Una persona tomaba la vocería y manifestaba el pensamiento colectivo, mostrando en la mayoría de los casos comentarios en contra de lo visto en el manga y manifestando su desagrado por la forma de tratar a las mujeres (fue una postura recurrente durante estos espacios).

Lo escrito en las hojas no se quedan atrás y dan a conocer un pensamiento crítico referente a las diferentes situaciones presentadas, reconociendo diferentes tipos de violencia y por ello, nacen textos como los siguientes: "Pues podemos ver la violencia económica y la humillación así como la violencia sexual, sinceramente no me gusto me pareció asqueroso" también reconocían casos específicos: " Lo que nosotros notamos fue: Violencia sexual pues ahí podemos ver como obligaban a la mujer a amamantar a los niños que ni siquiera son de ella, y la humillaban. También podemos ver violencia económica por que no pueden comprar una vaca". Problematicaban además la venganza desmedida y el uso descontrolado de la fuerza



Los alumnos repetían una palabra constantemente y dilucidaba sus pensamientos sobre lo observado, esta enunciación era “turbio” con ella buscaban evidenciar como unos dibujos podían contener tantas cosas violentas que mostraban como unos personajes vulneraban y abusaban de otros: “Más turbio que el anterior, hay violencia económica, humillaciones y abuso de poder” y “es algo turbio todo lo que vi, pero los dibujos están chidos”. No obstante, también reconocen el valor del arte, a pesar del contenido lleno de violencia y plantean separaciones o conexiones dependiendo de los diferentes elementos, ya sean solos o en grupos.

También realizaban varias preguntas sobre las diferentes historias ancladas a las imágenes, queriendo profundizar en cómo se había llegado a ese punto e interesándose por la vida de los personajes. Todo esto ocurría en cada una de las rotaciones y ellos hacían conexiones entre las diferentes VBG dadas a conocer y se animaban a participar de la escritura en las hojas blancas, aún más cuando lograban reconocer la violencia correcta (reconocían que no son violencias separadas).

Aunque también se pudo apreciar una normalidad por parte de algunos alumnos hacia estas imágenes presentadas, pues argumentaban: “Mi único reclamo es que esperaba algo más turbio” o “pensé que se pasaron de verga, pero no, eso es lo más normal de los H, así que no creo que sea turbio como dicen los otros”. Con ello, logrando problematizar el contenido y repensarse cómo unas imágenes tan fuertes se vuelven algo común entre los jóvenes.

Para continuar con esta reflexión sobre el género y las violencias, el docente en formación llevó una serie de prendas para usar en el aula, prendas que serían escogidas por las y los estudiantes a partir de la siguiente orientación: En cada rotación (4), un grupo de estudiantes será elegido para escoger una prenda; sea cual sea la elegida, el docente deberá ponérsela con la finalidad de indagar su reacción frente al posible resultado y generar una reflexión con relación al género como una construcción social.



La actividad tomaba otro aire cuando era el momento de elegir la prenda de ropa que el docente debía ponerse, pues varios de los estudiantes del grupo opinaban, pero no estaban de acuerdo y era difícil decidirse, sobre todo cuando mencionaban la ropa de “mujer”, generando controversia. No obstante, esto no duró mucho; conforme pasaron las dos primeras rondas, ellos comenzaron a decidir mucho más rápido y tomaban el consejo de los otros compañeros, dejaban a un lado esas características de género de la ropa. Esto se puede observar en el antes y después de la siguiente imagen.

Figura 26

Maestro al finalizar la actividad



Nota. Muestra el antes y después de la actividad de rotación, se exhibe diferente tipo de ropa.
Fuente: Elaboración propia.

Al final, la reflexión que los alumnos hacían pasaba por reconocer situaciones de violencia física fuera de la institución preguntándose si podría llegar a ser por género y repensarse la finalidad de la ropa como una manera de expresión, más que algo ligado a un sexo diciendo cosa como: “uy profe eso le combina bien” “se ve muy chistoso” “se ve normal”. Entre risas y comentarios de este



tipo, ellos analizaban su resultado discutiendo si debían realizar cambio o si, por el contrario, estaban bien.

En conclusión, podemos decir que el objetivo de la clase se cumplió, logrando generar el diálogo con los estudiantes quienes lograron distintos tipos de violencias de género. Cabe mencionar cómo algunas situaciones expuestas se vieron muy normalizadas; aunque reconocían su carga de violencia, sus comentarios no eran de sorpresa o alarma.

7.4 Sesión 4. Creando nuestro personaje

Para este encuentro se tuvo que hacer un cambio monumental a la estructura de la clase planeada, debido a la poca asistencia de estudiantes motivada por una actividad de la institución. Por lo anterior, los alumnos restantes no querían hacer nada y manifestaban no tener la sesión ese día o modificarla.

Teniendo sus comentarios en cuenta, se les planteó una dinámica diferente para continuar con la clase y generar interés. Primero, se les propuso conocer más a profundidad el anime, como ya se había planteado, pero utilizando el PC para ampliar los ejemplos de personajes; dentro de ellos, uno resaltó y fue Nami (personaje de One Piece). Preguntándoles sobre las características de este dibujo, manifestaron su parecido con los presentados anteriormente, la figura “perfecta” delgada, los grandes senos y lo atractiva que les parecía; también hacían énfasis en por qué presentaban muchos personajes de esta manera y generaban teorías sobre ello.

Algunas estudiantes comentaban sobre cómo es un estilo de arte muy común de Japón, otros mencionaban el tema del sexismo y temas culturales. Aunque no se pudo lograr una respuesta unánime, el pequeño debate presentó varios argumentos de los diversos participantes, observado así el conocimiento proveniente de ellos sobre el anime y manga.



Resaltaban el nombre de otras obras asiáticas, la duración de cada temporada, la mención de arcos y una estudiante mostraba su gusto por el manga, argumentando lo baratos que eran en algunos lugares, llegando a costar tan solo 10.000 pesos. Otros decían lo increíble de las peleas en animes como Dragon Ball y nombraban varios personajes de diversas obras.

7.5 Actividad papeles y lugares

Esta actividad resulto de la reestructuración de la clase que fue interrumpida por otras actividades institucionales, sin embargo, se logró articular el trabajo de la sesión anterior y este para la creación de un manga. Antes de ellos se realizaron dos actividades, una de motivación basada en poder reconocer su colegio y hacer reflexiones sobre las VGA; como primera instrucción se les dió unas imágenes las cuales debían esconder sin que los compañeros se dieran cuenta.

Luego, ellos debían encontrar las imágenes de los otros compañeros, si lograban descubrir la ubicación y traer el papel, el dueño realizaría una penitencia, claro estar con limitaciones. Después todos iríamos a encontrar los papeles faltantes y haciendo paradas en cada lugar para generar un pequeño espacio reflexivo.

Pues en este espacio, se les preguntaba a los estudiantes si lograban identificar en la imagen el tipo de VBG, se encontró con la facilidad que tuvieron para identificar el tipo de violencia física y sexual, vinculándolas con espacios del sector, sobre todo con el Lucero bajo. Sumado a estos, se reconocieron lugares como el pasillo oscuro, la huerta, la tarima y los baños como lugares inseguros, aunque estaban dentro de la institución.

Solo a dos de los estudiantes se les realizó penitencias y fueron los mismos compañeros quienes se las pusieron. El primer reto era para el chico y lo pusieron a caminar por todo el salón de rodillas durante 3 minutos. Por otro lado, a la chica se le indicó que tenía que hacer un pequeño



baile y cantar. De hecho, lo anterior sirvió para hacer un último comentario reconociendo las distinciones patriarcales, en donde el hombre en muchos casos está ligado a la fuerza y las mujeres un poco más a lo sensible; ellos mostraban su desacuerdo con esta concepción y argumentaban que los distintos géneros podían hacer lo mismo.

Al finalizar esta actividad se dio paso a la elaboración del manga

Elaboración personaje del manga

Para crear el personaje, deberían dialogar con su grupo (en el caso de que estuvieran los integrantes); si no, ellos avanzarían en su creación como una propuesta, dándoles nombre, características y eligiendo un género (pueden abordar otros como cisgénero, transgénero, no binario, etc.). Esta construcción debería hacerse con lápiz y sin colores.

Se crearon cuatro personajes en total y cada uno de ellos con características diferentes. Un estudiante utilizó el personaje Tanjiro del *anime* Demon Slayer abordado en la segunda sesión; el estudiante mencionaba que era un protagonista fuerte, leal, gracioso y le llamaba mucho la atención su gran capacidad para proteger a su hermana.

Los otros dibujos sí fueron de autoría propia; al momento de preguntarles el porqué de cada dibujo, cada uno de ellos mencionaba argumentos distintos. Por ejemplo, en el dibujo de dos chicas llamada Vanesa, ellas exponían la importancia de vestirse de la manera que quisieran y resaltaban las caderas como un símbolo de belleza, diciendo: “Quedo bien talladita” para exaltar una característica que consideran una cualidad corporal, un estereotipo sobre el cuerpo femenino.

El objetivo principal de la clase se cumplió de manera satisfactoria, logrando la participación de todos los estudiantes en la creación de diversos personajes, también se aborda el



origen del anime y ahondar en sus elementos de dibujo. Por último, se reconocieron ciertos lugares dentro de la institución (baños, huerta, pasillos oscuros) se pudo escuchar sus reflexiones.

7.5 Sesión 5. Manos a la obra

Esta sesión contó con muchos cambios por motivos de salidas y otros eventos de fin de año en la institución; por ello, se unieron las clases 5 y 6 planeadas anteriormente para realizarlas en solo un solo momento. Se planteó con el objetivo de crear varios mangas elaborados por los estudiantes, que evidencien e identifiquen las VBG expuestas anteriormente.

Por esto se tomó la hora y cuarenta minutos para realizar el trabajo, se dieron las indicaciones pertinentes y el docente pasaba por cada grupo resolviendo dudas. Salieron cinco grupos con un máximo de tres personas; cabe mencionar la inasistencia de algunos estudiantes, los cuales ya habían elaborado el boceto de su personaje principal y, debido a esto, solo se ven dos de los cuatro personajes principales hechos con anterioridad.

En esta construcción creativa se encontraron varias propuestas interesantes, en donde identificaban varios tipos de VBG, entre ellas la física, psicológica y sexual, ningún grupo trabajo sobre la violencia económica. Estos fueron los trabajos presentados:

Grupo 1. “El niño que fue abusado por los Teletubbies”; esta denunciaba los peligros presentes en los grupos de amigos y en los juegos normalizados (fiestas infantiles). También muestra unos “villanos” diferentes sin tener que decir si son hombres, mujeres u otros, identificando así la variedad de agresores y no reduciéndolo a un grupo específico de personas.

Resaltan la facilidad con que se les acercan personas desconocidas a los niños, pues ellos comentan en su historia: “Los Teletubbies le dijeron que le tenían un regalo afuera” e inmediatamente en el exterior de la fiesta es maltratado. Si bien lo anterior hace parte de abuso

infantil, también hace parte de las violencias de género, porque los niños también pueden padecer este asunto por su género aún en construcción.

En la parte final, ellos escribían cómo resolverían el problema y, en el caso de la historia anterior, resaltaron la importancia del reconocimiento de comportamientos o acciones anormales en el niño; por lo tanto, un llamado al cuidado de los menores de edad frente a situaciones de violencia infantil.

Figura 27

Manga Teletubbies



Nota. Muestra uno de los mangas hechos por los estudiantes. Fuente propia

Grupo 2. no tituló su creación, pero da a conocer una violencia sexual hacia un infante de siete años realizado por varias mujeres, con la finalidad de reflexionar acerca de que las mujeres no son las únicas afectadas por este fenómeno y mencionando la posibilidad de una agresión del género femenino al masculino. Ellas mencionan en su relato del anime lo siguiente “ya ni me



acuerdo como terminé en ese horrible callejón, el mismo donde me violaron me maltrataron y me dañaron física y mentalmente, después de ese suceso construí un trauma un miedo a las mujeres, porque si fueron mujeres”. Esto responde a análisis relevante por parte de los creadores del manga y también a su apropiación de lo tratado en las anteriores sesiones cuando se habla de masculinidad o también del riesgo que estos tienen frente a las violencias de género.

Para resolver esta situación exponían la necesidad de una buena escucha por parte de los padres y un buen acompañamiento en el proceso de recuperación, apelando a la empatía y reflexionar sobre el sufrimiento de los otros (hombres, niños etc.), reflejado en la siguiente afirmación: “también los hombres sufren abuso sexual, hay que ser empáticos”. Este punto es clave para pensar las relaciones de género de otra manera.

Grupo 3. “La voz que no se rinde... un grito por ayuda”; esta presentaba a un joven como el personaje principal, aunque era el villano de la historia y mostraba la necesidad de estar acompañado como lo mencionan: “Tuve una amiga a los 17 años, con el tiempo comencé a sentir cosas por ella... y por mi culpa la perdí” además justificándose en su dura niñez para secuestrar niños en la calle y hacerles daño. Su final también muestra una radicalización al mostrar el suicidio como una opción para terminar el sufrimiento.

En el apartado final, se puede evidenciar el poco desarrollo que este tuvo debido a la escasez de tiempo, pues los estudiantes solo pusieron una posible respuesta para “solucionar el problema” o más bien una vía de escape. Es necesario reconocer la necesidad tener dos clases para darle más desarrollo a este apartado y generar una socialización pertinente. Sin embargo, las condiciones institucionales no fueron favorables para contar con el tiempo programado.



Para finalizar, se presenta un escrito, debido a que las estudiantes manifestaron no querer realizar dibujos, pero realizar un buen análisis referente al género, dando visibilidad al acoso sufrido por mujeres debido a tener un cuerpo lindo y todo lo que trae consigo, como miradas, acciones o palabras.

Es importante mencionar la vinculación entre las VBG y los niños generada por los alumnos de noveno; muestra una necesidad clara de proteger la niñez y resaltan una vulnerabilidad de los infantes frente a las violencias. También hacen llamados hacia la escucha, la comprensión y la superación de traumas.

Reflexiones del docente

Se reconoció la gran importancia que tiene el anime en las aulas de clases, pues permitió abordar el tema de las VBG de manera general y propició el diálogo entre los estudiantes. Es importante mencionar el uso de diferentes mangas y esto generó un mundo de posibilidades.

Debido a que, gracias a la cantidad de contenido en ellos, se podía entablar una relación con las series vistas por los estudiantes; además, se pueden vincular a situaciones negativas de su realidad como lo es la violencia física o el abuso infantil. Por esto, se puede decir que el anime permite trascender fronteras y conversar con el contexto colombiano.

De estas reflexiones también nace la creación de un manga hecho por el docente, en donde se trató de crear un personaje transgénero, el cual se ve envuelto en varias situaciones de violencia de género y con la finalidad de ir más allá, mostrando la posibilidad de contemplar otros géneros aparte de hombres o mujeres. (ver el anexo 8). Con ellos, se busca una participación activa del profesor y no solo ser un trasmisor pasivo.



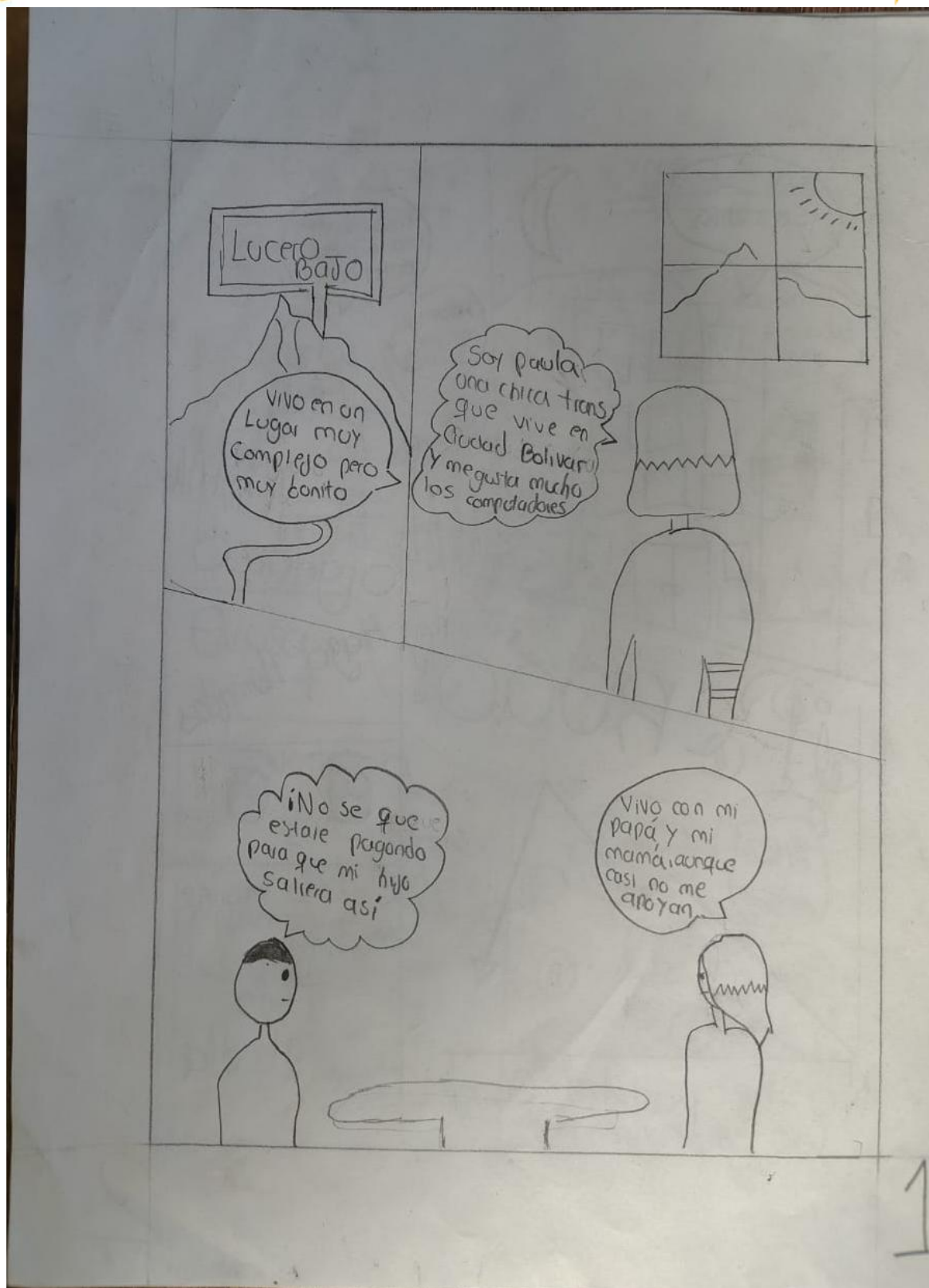
7.4 Frente a mi – creación de manga

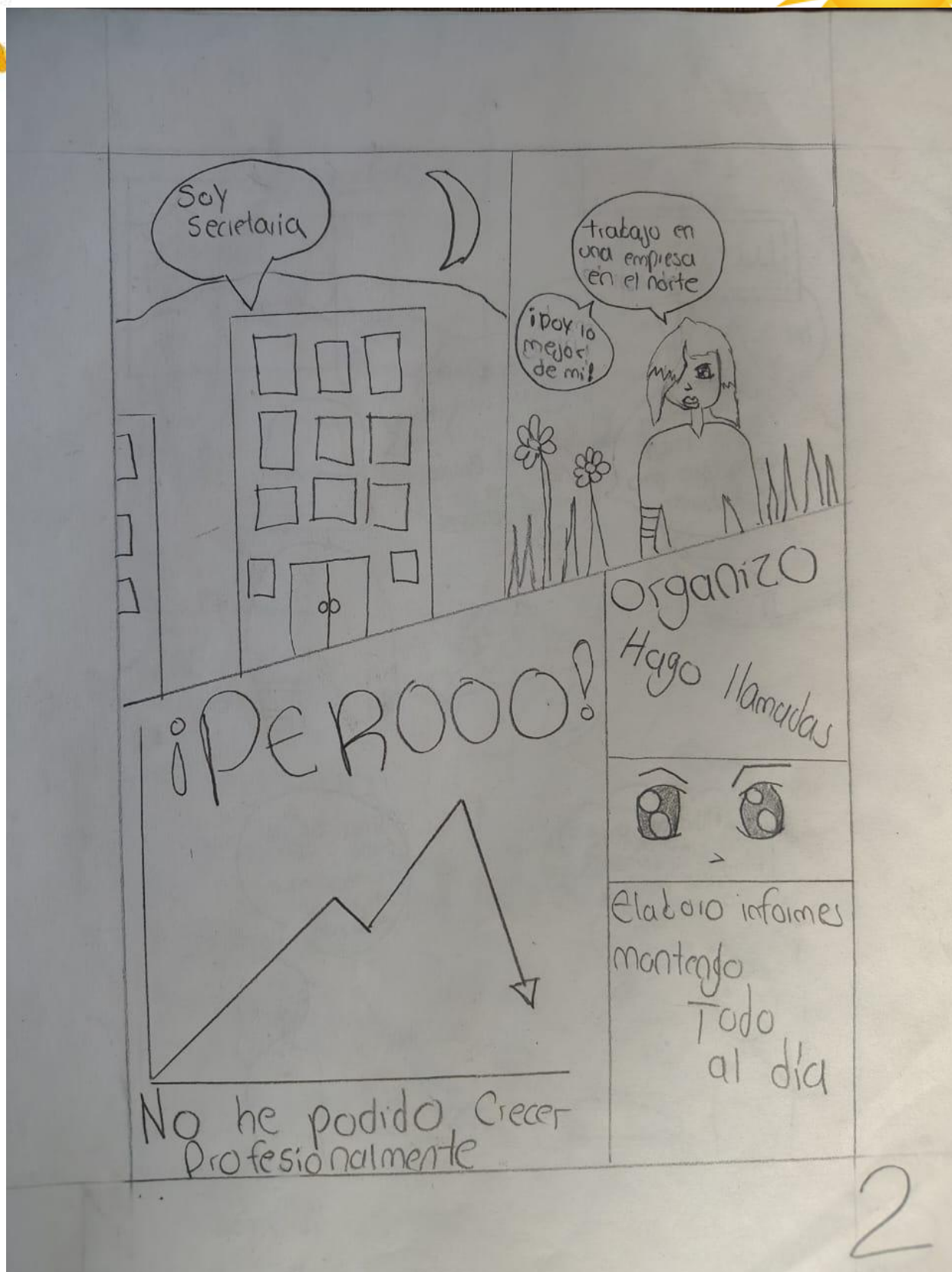
El manga nace de la reflexión y el compromiso del docente con el tema central de las violencias basadas en género, con la finalidad de poder evidenciar todas las miradas y aprendizajes sobre lo trabajado en clase y ponerlo a dialogar junto con los trabajos de los estudiantes.

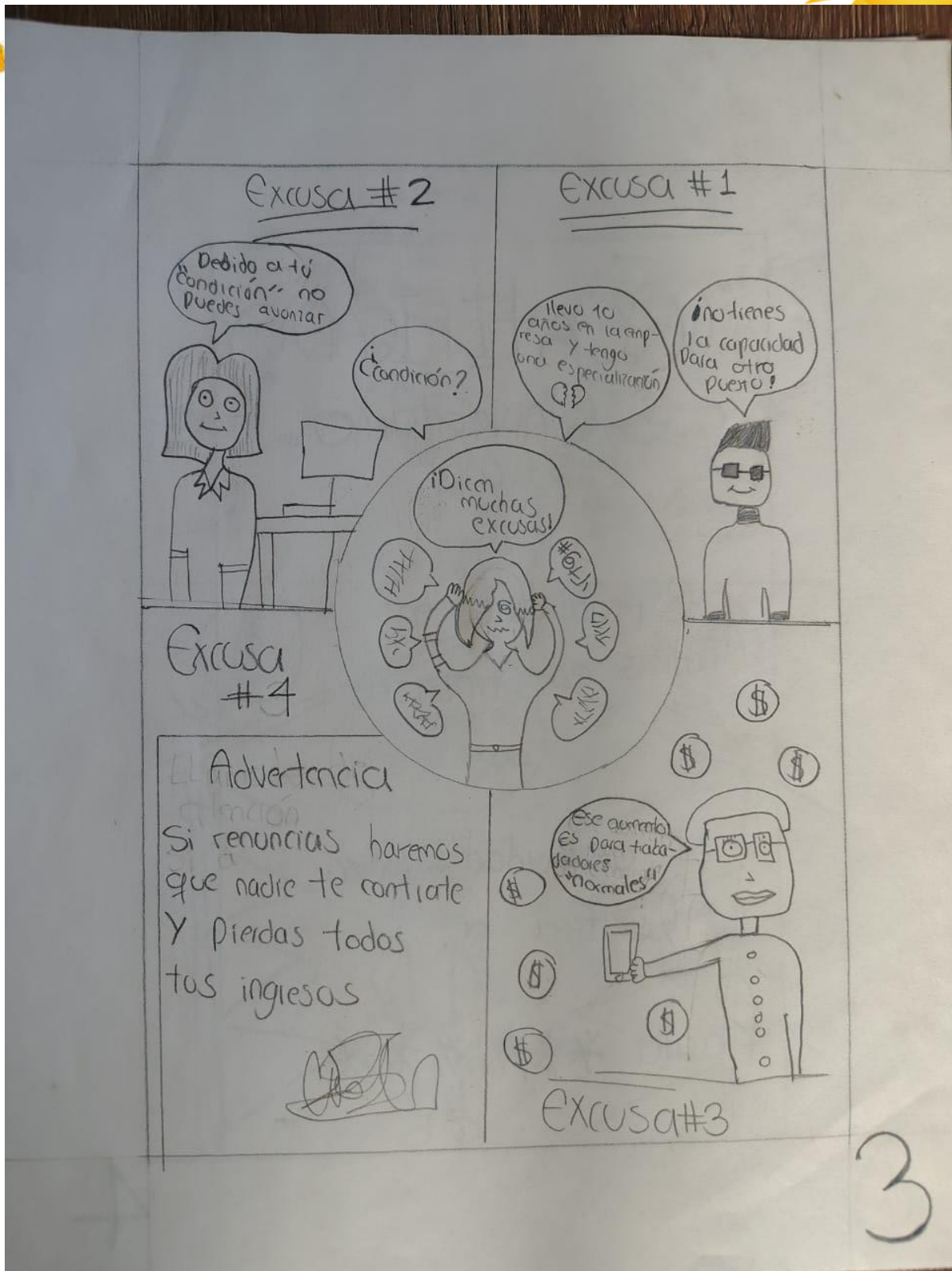
Por ello, el docente intentó proponer un personaje transgénero, el cual sufre las 4 (económica, psicológica, sexual y física) distintas violencias de género y se ve involucrado en situaciones difíciles de manejar. Generando una reflexión acerca de cómo estas violencias afectan la vida de las personas.

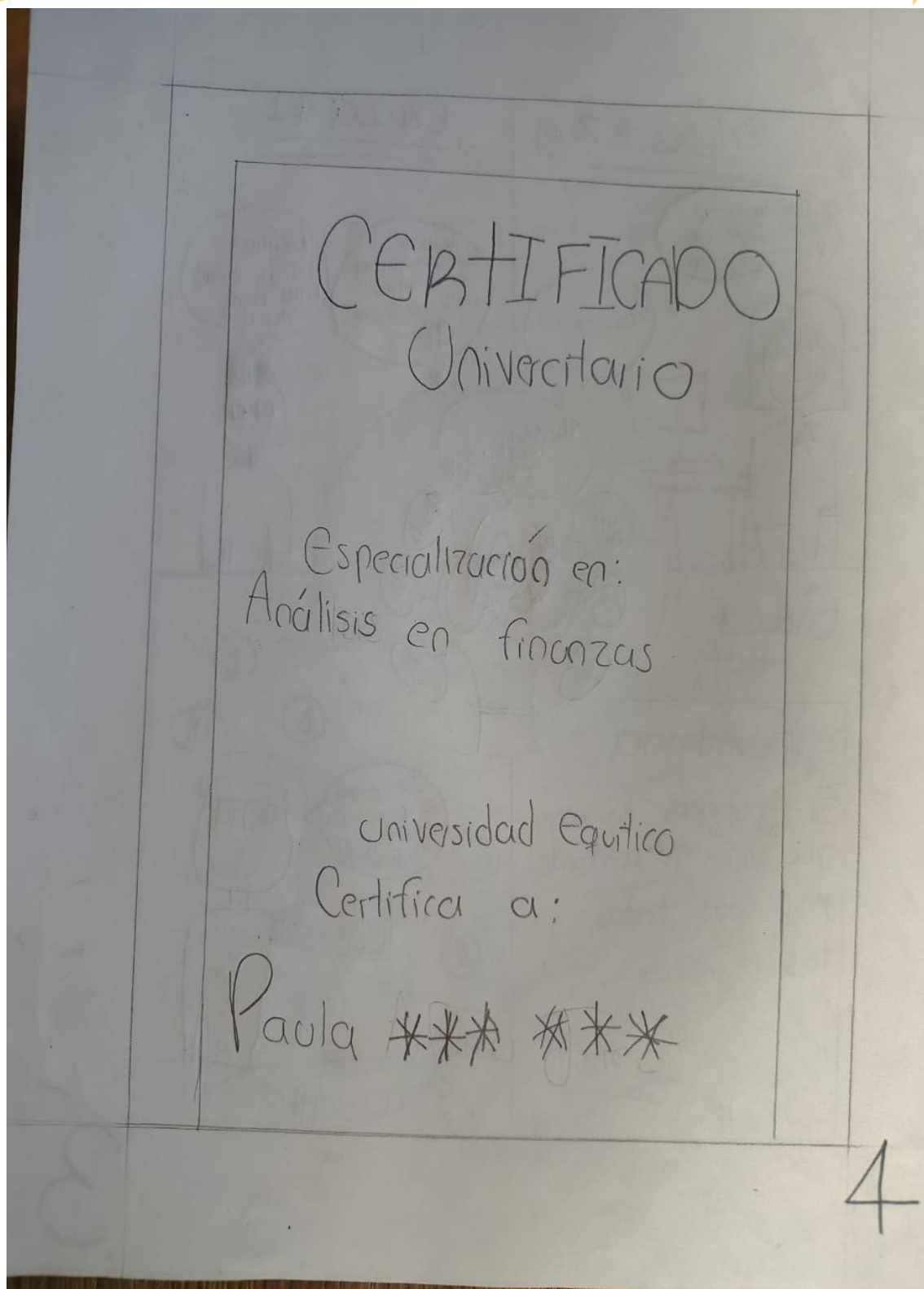
Por último, es necesario que el docente cree este tipo de herramientas para generar reflexiones propias acerca del tema que se quiera abordar. Además, se genera un intercambio de conocimientos entre el profesor y los alumnos, ampliando de gran manera las diferentes visiones de carácter pedagógico.











CERTIFICADO Universitario

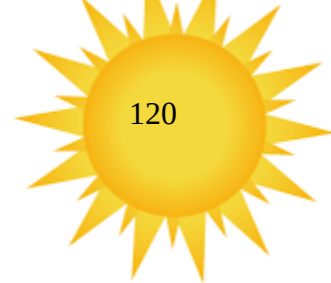
Especialización en:
Análisis en finanzas

universidad Equitico

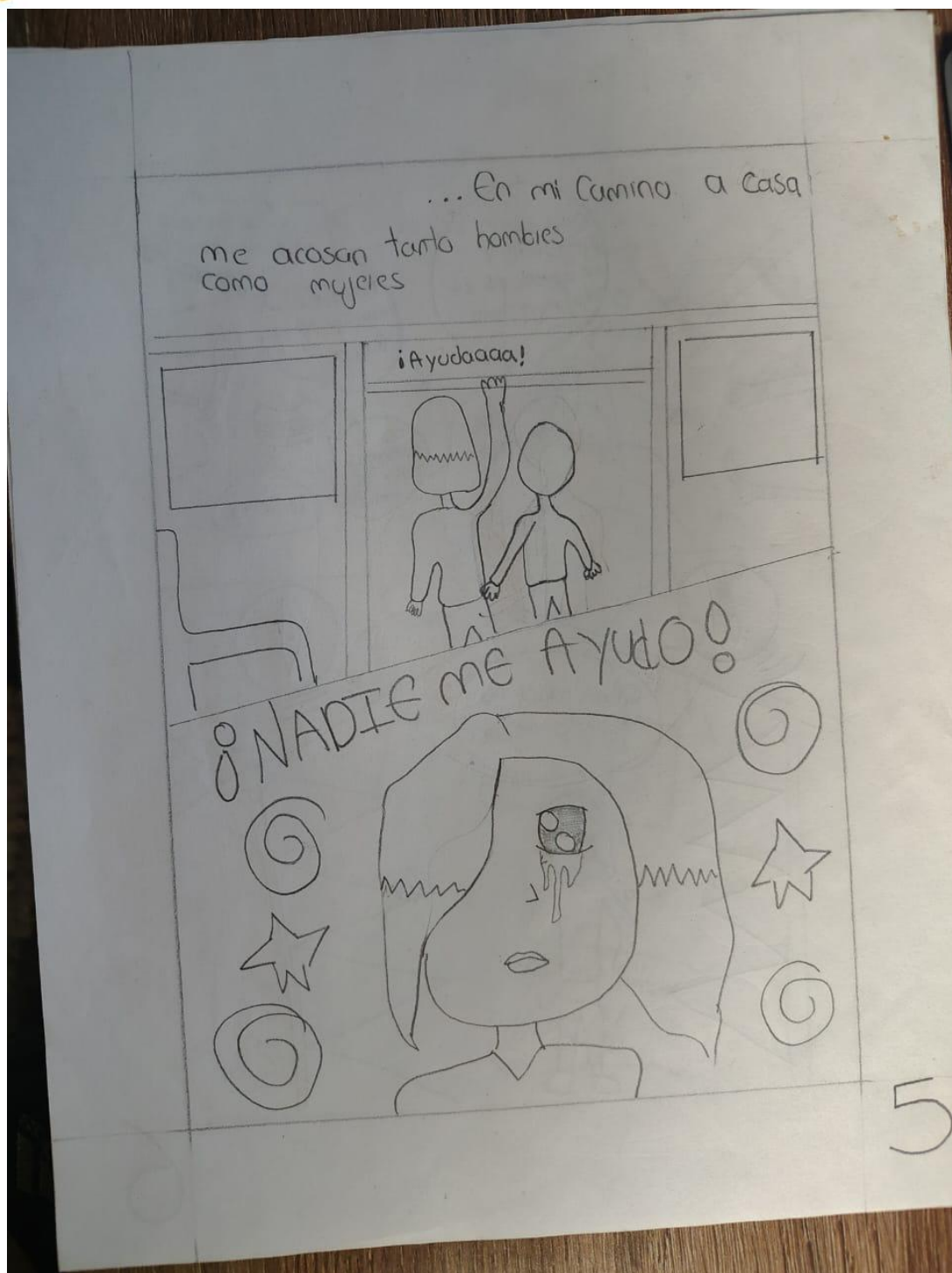
Certifica a:

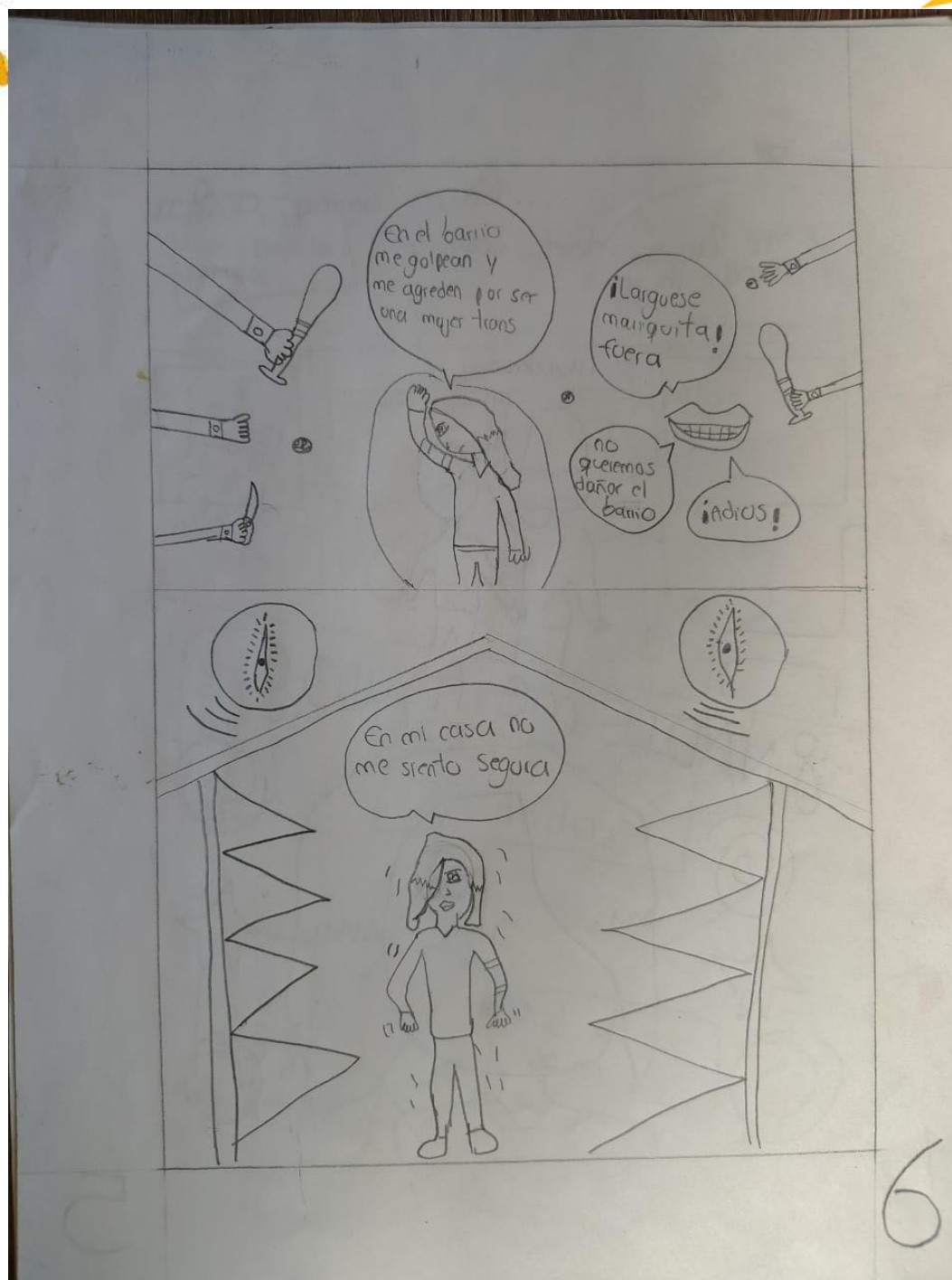
Paula *** **

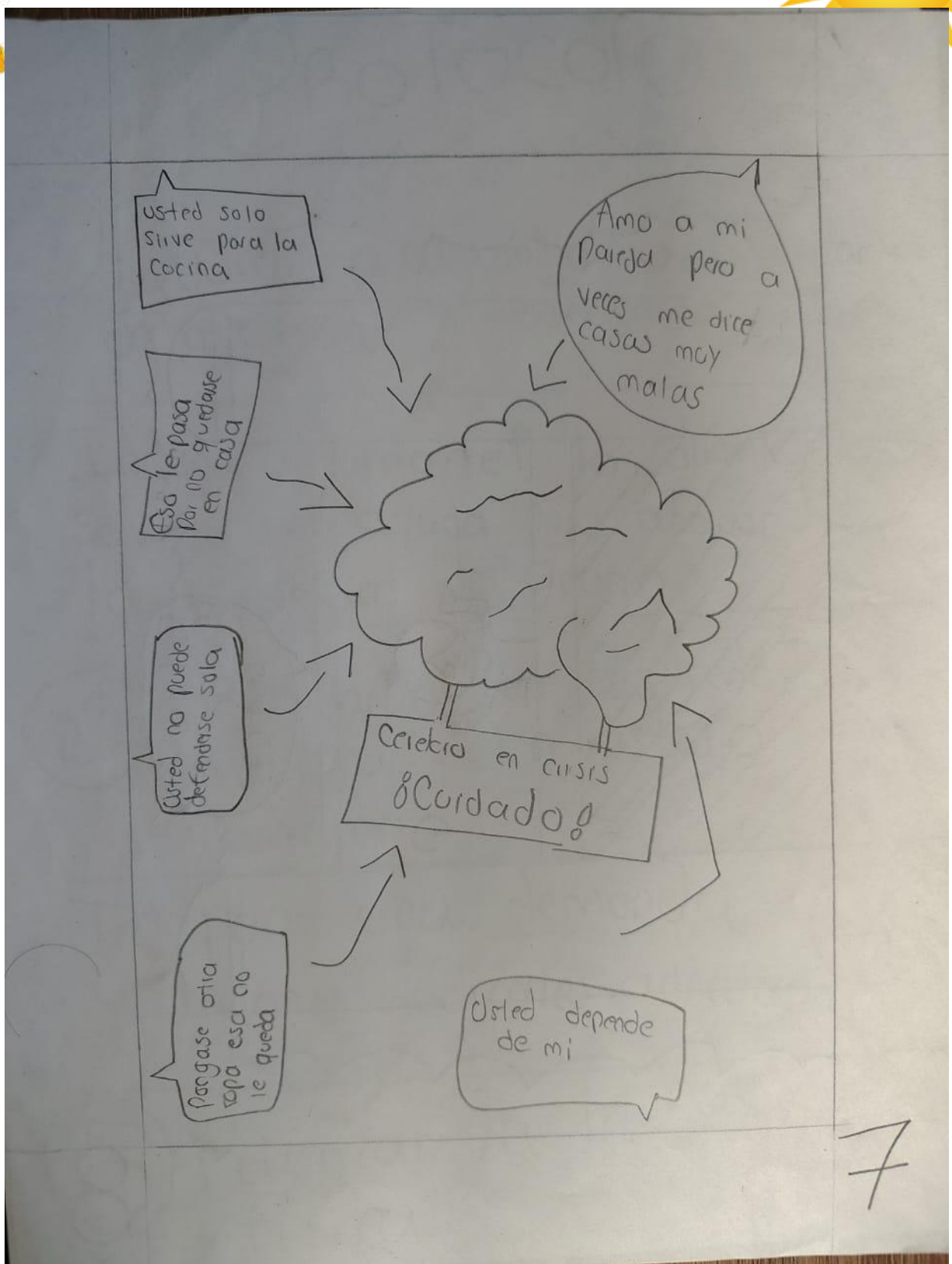
4

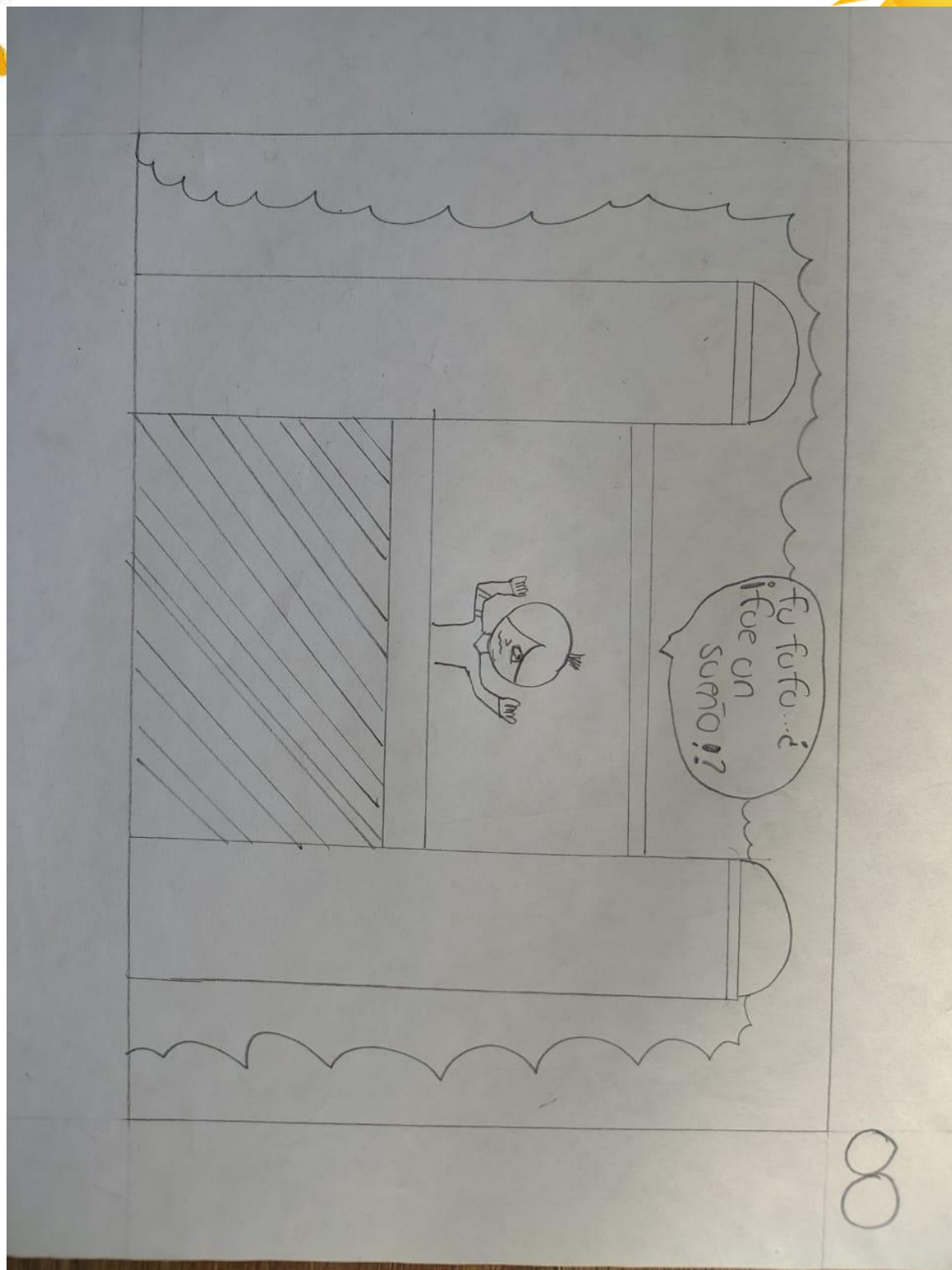


120











① Buscar a un amigo o familiar de confianza y desahogarse

Indagar en internet los diferentes servicios de ayuda para abordar las Violencias de Género ②

③ Apoyarnos en las redes de apoyo del ministerio Colombiano

Interponer una demanda y acciones judiciales adecuadas ④

⑤ Priorizar la la integridad física



Conclusiones

Se puede evidenciar, que el anime es un tema que ha tomado mucha fuerza en el siglo XXI y que gran parte de las tesis o trabajo de grado se relaciona con la educación, evidenciando sus aportes y futuras recomendaciones a la labor docente.

La pedagogía crítica es importante para generar un pensamiento crítico no solo en las aulas de clase, sino que también en diferentes comunidades, por lo que desde ella se proponen varias maneras de abordar un tema de manera creativa e interesante para dicha población.

El mercado y la globalización son aspectos que se trabajan de manera exhaustiva en distintos documentos, por ello surge la categoría mercantilización cultural, ya que gran parte de lo que se comercia actualmente es esto “cultura” no por dar a conocer el país, sino que muestra fines económicos e influenciadores dentro de otros países, para resaltar es ver con sorpresa como en Occidente sigue estado presente a pesar de hablar de Oriente, debido a que gran parte de los medios de difusión son europeos o estadounidenses.

Se presentó un gran interés de los estudiantes al momento de interactuar con el anime y el manga, mostrando un buen recibimiento a estas herramientas durante todas las sesiones y logrando reconocer la violencia presente aun en dichas obras asiáticas.

Se encontró varios pensamientos reflexivos por parte de los alumnos, los cuales rechazaban las VBG y argumentaban que nadie debía sufrir de estos, reconociendo el peligro que se corre a diario de sufrirlas y evidenciando la vulnerabilidad de los niños frente a estos hechos negativos.

Se recomienda hacer actividades similares para grupos, estas pueden llegar a facilitar el entorno de trabajo y es muy importante escuchar sus opiniones al momento de reproducir algún material audiovisual, pues ellos también construyen desde sus saberes.



Los chicos y chicas del colegio León de Greiff IED reconocen su contexto como un lugar peligroso, propenso a robos y violencia. En especial, relacionan el espacio de las afueras del colegio con peleas e inseguridad, haciendo un llamado desde su vivencia diaria y la interacción con el territorio.

En el colegio León de Greiff IED se muestra un pequeño avance sobre temas de género; no obstante, las rutas para activar un protocolo son poco reconocidas y un poco complejas de indagar.

La sistematización de experiencias fue fundamental para llevar a cabo el análisis de cada una de las sesiones; además, propone una interesante forma para abordar y generar conocimiento dentro de las aulas de clases, ayudando al maestro a ir mucho más allá de una simple organización de eventos.

La metodología utilizada reconoce los saberes del docente, pero también los saberes de la comunidad o territorio en el cual se están haciendo los encuentros; por lo tanto, posibilita tener un encuentro de voces y aboga por la participación. Sumado a lo anterior, profundiza en la reflexión propia en el quehacer del profesor y busca dejar algún aporte para la docencia.

El *anime* y *manga* como herramienta didáctica genera muchas posibilidades dentro del contexto educativo, pues este ofrece gran variedad de contenido para niños, jóvenes y adultos, resaltando diversos temas específicos o transversales de materias como sociales, matemáticas, ética, biología, etc.

Aunque las VBG son un tema que en la actualidad tiene relevancia dentro y fuera de las academias, todavía hay un gran trabajo por hacer dentro del territorio de Ciudad Bolívar; se encontraron unos grandes vacíos referentes a este tema y se muestra una gran barrera al abordar dicha problemática.



Se reconoce que las VBG contienen una larga historia y son muy importantes para la sociedad actual; estas visibilizan una denuncia social en contra de las estructuras de poder patriarcales y segregadoras, evidenciando las voces de los oprimidos y luchando a favor de nuevas perspectivas de género.



BIBLIOGRAFÍA

Alcaldía local de Bogotá (2023). *Ciudad bolívar con mayor número de pueblos indígenas*.

<http://ciudadbolivar.gov.co/noticias/ciudad-bolivar-localidad-mayor-numero-pueblos-indigenas>

Alcaldía local de Bogotá (2024). Boletín estadístico Localidad Ciudad Bolívar 2024. Secretaria de educación. https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/inline-files/2022/19%20Boleti%CC%81n%20Ciudad%20Boli%CC%81var%202024.pdf

Alvarado Leyton, M. (2024). El consumo de animé en Latinoamérica: Una historia por contar. *Cordis: Revista Eletrônica De História Social Da Cidade*, (32), e67613. <https://doi.org/10.23925/2176-4174.v2.2024e67613>

Álvarez, F (2023) Anime, manga, cosplay... ¿y algo más?: Políticas culturales en torno del otakismo; Universidad EAFIT. *Centro de Estudios Asia Pacífico; Mundo Asia Pacífico*; 9; 17; 12-2020; 104-118

Arteaga, L., Ortiz, J. & Avendaño, C. (2023). *Comparación entre las exclusiones sociales presentes en el anime Shingeki no Kyojin con las de Bogotá, Colombia*. [Trabajo de grado para optar por el título de profesional en Comunicación social Y Periodismo] Repositorio Fundación Universitario los Libertadores <http://hdl.handle.net/11371/5760>

Barragán, D. (2023) *Sistematización de experiencias educativas: entre teoría y metodología*. (2023). *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 3(1), 155-180. <https://doi.org/10.51660/ripie.v3i1.122>

Bernal, L. T. (2018). *Propuesta didáctica de enseñanza de las ciencias sociales desde el marco de la interculturalidad critica para grado quinto*. [Trabajo de grado para optar por el título de



licenciado en Ciencias Sociales] Repositorio universidad Pedagógica Nacional

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/11118>.

Bolívar, D., y Canaval-Erazo, G. (2020). *Gender violence: an evolutionary analysis of the concept*. Universidad Y Salud, 22(2), 178–185. <https://doi.org/10.22267/rus.202202.189>

Bonilla J. (2016). Conflicto, religión y educación religiosa en Colombia. *Theologica Xaveriana*, 66(181).
<https://doi.org/10.11144/javeriana.tx66-181.crerc>

Camacho, M. (2023). *Filosofía y anime: Akira y Ghost in the Shell a través de la mirada empirista de la identidad personal*. [Trabajo de grado para optar por el título de licenciado en Filosofía]
Repositorio universidad Pedagógica Nacional

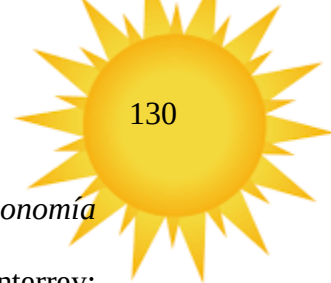
Cámara de Comercio de Bogotá (2007). *Perfil económico y empresarial Ciudad Bolívar*. Legis S.A

Carreño, J. (2022). *Localidad 19: Ciudad Bolívar*. Alcandía mayor de Bogotá.
https://historico.gobiernobogota.gov.co/sites/gobiernobogota.gov.co/files/imagenes/localidad_19_-_ciudad_bolivar.pdf

Cobos, T. L., Rodríguez, N. R., & Álvarez, F. A. (2023). Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias. *Anagramas - Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 21(42), 1-22. <https://doi.org/10.22395/angr.v21n42a10>

Dúran Del Castillo, R (2017). *La construcción del anime como un producto transcultural: Un estudio de las discusiones en /r/anime*. Repositorio Institucional Séneca. <http://hdl.handle.net/1992/31022>

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.



Gandolfi, A. (2021) "*La Industria Está Llena de Otakus*": *Cultura de Masas Japonesa y Economía Política de la Comunicación*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey; Razón y Palabra; 25; 111; 3-2021; 345-361 <https://doi.org/10.26807/rp.v25i111.1789>

Gandolfi, F (2020). *Anime, manga, cosplay... ¿y algo más?: Políticas culturales en torno del otakismo*; Universidad EAFIT. Centro de Estudios Asia Pacífico; Mundo Asia Pacífico; 9; 17; 12-2020; 104-118

Gil, E. (2005). *Mascaras masculinas: Héroes, patriarcas y monstruos*. Anagramas.

Gil, E. (2020). *El manga: de la tradición a la cultura de masas*. Meiji. *El nacimiento del Japón universal*: Simposio en conmemoración 150 aniversario 96-107 [\(PDF\) El manga: de la tradición a la cultura de masas](#)

Godínez, A., Pescod, H., & León, E. (2018). Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime Assassination Classroom y su vida escolar. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*; 8; 2;2018; 4-21

Gómez, B. (2024). *El anime como herramienta para la prevención del bullying: experiencia pedagógica con estudiantes de grado noveno en Bogotá*. [Trabajo de pregrado] Repositorio Universidad Pedagógica <http://hdl.handle.net/20.500.12209/19839>.

González, A. (2023). *Ciudadanías críticas: un breve análisis sobre el modelo de formación ciudadana en Colombia y algunos pasos iniciales hacia su innovación curricular*. [Trabajo de pregrado] Repositorio Universidad Pedagógica <http://hdl.handle.net/20.500.12209/19429>.

González, L. (2023). *Manga y anime como recursos didácticos para trabajar la reflexión filosófica en 1º de bachillerato*. [Tesis de maestría] Repositorio abierto de la universidad de Cartabia. <http://hdl.handle.net/10902/19900>



González, S. (2020). *La animación japonesa como herramienta educativa: diferencias con el cine occidental y posibilidades en el aula*. [Tesis de maestría] Reunir Repositorio Digital.

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/14428>

González, S. (2022). *Escritura narrativa fantástica desde el videojuego The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. [Trabajo de pregrado] Repositorio Universidad Pedagógica Nacional

<http://hdl.handle.net/20.500.12209/17918>.

Gordillo, C. (2020). *Fortalecimiento de la competencia lectora a través del manga : una propuesta didáctica para el grado 9,2 de la I.E.* [Trabajo de pregrado] Universidad del valle biblioteca

digital <https://hdl.handle.net/10893/21618>

Horno, L. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de Animación*. (2):106-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

Horno, L. (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. *Con A de Animación*. (2):106-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

Horno, L. (2020). *Del pergamino flotante a los primeros cortos animados*. Los precursores del manga y el anime. Tercio Creciente, 18, págs. 7-19, <https://dx.doi.org/10.17561 rtc.n18.1>

Instituto Distrital de Patrimonio Cultural. (2025). *Museo de la Ciudad Autoconstruida (MCA) - Instituto Distrital de Patrimonio Cultural*. <https://idpc.gov.co/museo-de-bogota/museo-de-la-ciudad-autoconstruida/>

Jaramillo, C. y Canaval, G. (2020). *Violencia de género: Un análisis evolutivo del concepto*. Universidad Y Salud, 22(2), 178–185. <https://doi.org/10.22267/rus.202202.189>

Lagarte, M. (1996). *Género y feminismo*. Madrid. Horas y Horas.



Lasprilla, J. (2020). *El ascenso del Rey Demonio: el anime como material didáctico para la enseñanza de la ética*. [Trabajo de pregrado] Repositorio abierto de la universidad de Santo Tomás.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/43758/2022juanlasprilla.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Millett, K. (1970). *Política sexual*. Ediciones catedra S.A

Navarro S. (1985). *Musha-e: Estampas japonesas de guerra en el Museo de Arte Moderno de Barcelona*. Artigrama, 2, 197-212. https://doi.org/10.26754/ojs_artigrama/artigrama.198527539

O, Jara (2018). *La sistematización de experiencias: prácticas y teoría para otros mundos posibles*. Javegraf

Observatorio de mujeres y equidad de género de Bogotá (2023). *Mujeres en las localidades y mujeres cuidadoras*. Secretaria distrital de la mujer.

Ordóñez, I. (2016). *Neuro/pedagogía/crítica: ¿es posible re-construir las nociones de enseñanza y Aprendizaje entre neurociencias y pedagogía crítica* [Trabajo de pregrado] Repositorio de la universidad Nacional <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/58182>

Organización de las Naciones Unidas. (2023). *La violencia de género es una de las violaciones más generalizadas de los derechos humanos en el mundo*. <https://unric.org/es/la-violencia-de-genero-segun-la-onu/>

Parada, D. (2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Tesis Psicológica*, 7(1), 160-174



Prieto, L. (2021). *Montajes violento-patológicos: representación de imaginarios en personajes LGBTI y no binarios en cinco animes*. [Trabajo de pregrado] Repositorio universidad pedagógica <http://hdl.handle.net/20.500.12209/17176>.

Quitar, E. (2008). *Didáctica no parametral: sendero hacia la descolonización*. instituto Pensamiento y Cultura en América Latina (IPECAL

Ramírez, J. (2017). *Aplicación práctica de la pedagogía crítica en la enseñanza de las matemáticas en el grado sexto, referente a la unidad temática de los números enteros de la institución educativa Monseñor Alfonso de los Ríos en el corregimiento de Arauca, municipio de Palestina-caldas*. [Trabajo de grado para optar por el título de Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales] Repositorio de la Universidad Nacional <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/59098>

Rodríguez, I. Y Ortiz, M. (2012). *Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción “anime”*. Comunicación y Hombre, (8), 141–155. <https://doi.org/10.32466/eufv-cyh.2012.8.147.141-155>

Rodríguez, S. (2023). *Le cinéma animé comme outil alternatif dans l’enseignement du FLE*. [Trabajo de grado para optar por el título de licenciada en lengua extranjera] Repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional <http://hdl.handle.net/20.500.12209/18545>

Rojas, C. & Gualteros, C. (2018). *Pedagogías críticas latinoamericanas: una aproximación teórico-conceptual crítica* [Trabajo de pregrado] Repositorio de la universidad Pedagógica Nacional <http://hdl.handle.net/20.500.12209/11354>.



Rojas, E. (2020). *Corazonando raíces: construcción de una propuesta de enseñanza musical desde la interculturalidad crítica*. [Trabajo de pregrado] Repositorio de la universidad Pedagógica Nacional <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12170>.

Ruiz, C (2014). *propuesta el anime como profesorado en historia del arte de la universidad de Carabobo* [Trabajo de pregrado] Repositorio de carabobo
<http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1419/4428.pdf?sequence=3>

Salamanca, A. (2020). *La categoría ética de alteridad y su aporte a la pedagogía crítica, desde las reflexiones de Dussel y Freire*. [Trabajo de pregrado] Repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12045>.

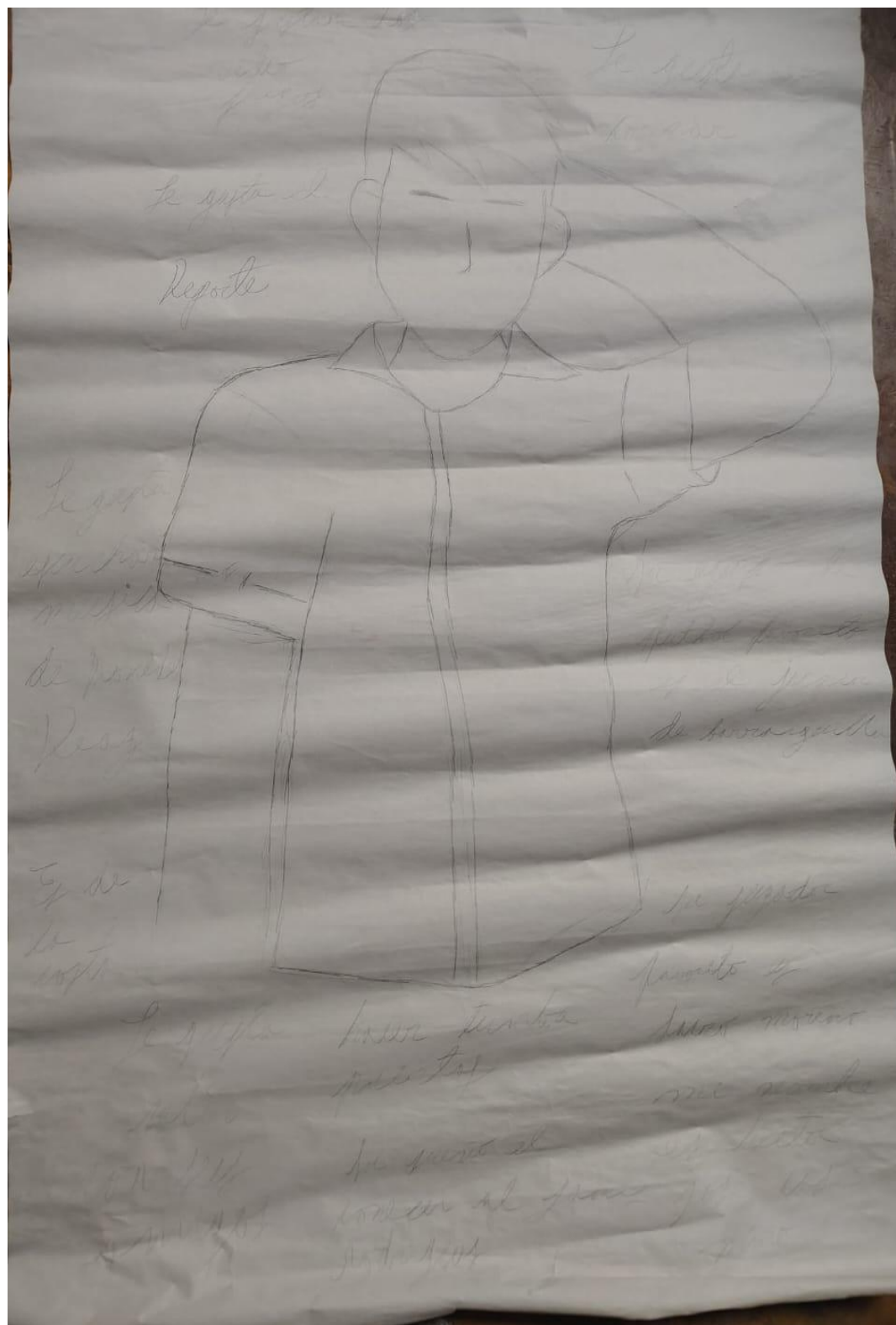
Sánchez, H. (2023). *El perdón como valor pragmático analizado desde el escepticismo de nietzsche y la práctica cristiana crítica* [Trabajo de pregrado] Repositorio Universidad Agustiniana
<http://repositorio.uniagustiniana.edu.co/handle/123456789/585>

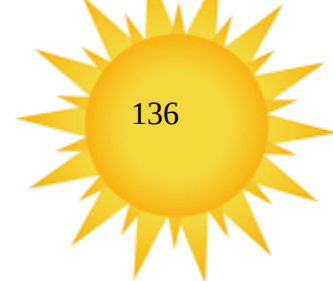
Secretaria distrital de planeación (2009). *Conociendo la localidad de Ciudad Bolívar diagnóstico de los aspectos fisiscos demográficos y socioeconómicos*. Secretaria distrital de planeación
<https://www.sdp.gov.co/sites/default/files/documentos/19%20Localidad%20de%20Ciudad%20B%20ol%C3%ADvar.pdf>

Velandia, V. (2023). *La influencia del anime y el manga en la cultura colombiana* [Trabajo de pregrado]
Repositorio de la Universidad Javeriana: <http://hdl.handle.net/10554/64040>.



Anexo 1. Dibujo ampliado grupo 1







Anexo 4. Actividad en grupos

Es algo tonto todo lo que le
pero tan chubos los dibujos

La verdad me parece el colmo
que solo las utilizan como un
objeto, pero los personajes están
lindos

me gusta mucho la animación pero
me parece que utilizan a las
mujeres como objeto sexual o modelo
de interacción, ella solo se preocupa
por tomar roles de amamantar, no es
malo pero no es lo único que puede
hacer.

★ Lo que nosotros notamos fue: ★

Violencia sexual pues ahí podemos ver
cómo obligan a la mujer a amamantar a los
niños que risigüera son de ella, y la humillan.
también podemos ver violencia económica por que no
pueden comprar una vaca

★ Es horrible ver ese tipo de violencias incluso
en un comic

★ se ve como de la economía y además
la señora tiene que dar leche por
que no tenían esa vaca
• Muestra realidad, triste, pero realidad.

* No me gusta que utilicen a las mujeres
haci

• Esta mal que utilicen a las mujeres como si
fueran una vaca



y hacen cosas extravagantes.

- No me gusto

Crisis

- Una imagen comica dando a entender la influencia del dinero

- Me gusto Mario Naves

Medina

- mas torbio que el anterior, hay violencia economica, humillaciones y abuso del poder.

Es igual o mas torbio que el otro
y es algo asquerosa que se le
sobretado con lo del gafa

- Es mas torbio por que hay un
breve caso de pedofilia entre
el presidente y su novia es
violencia sexual.

*
- Pues pudimos ver la violencia economica
y la humillación así como
la violencia sexual sinceramente no
nos gusto nos parecia asqueroso *

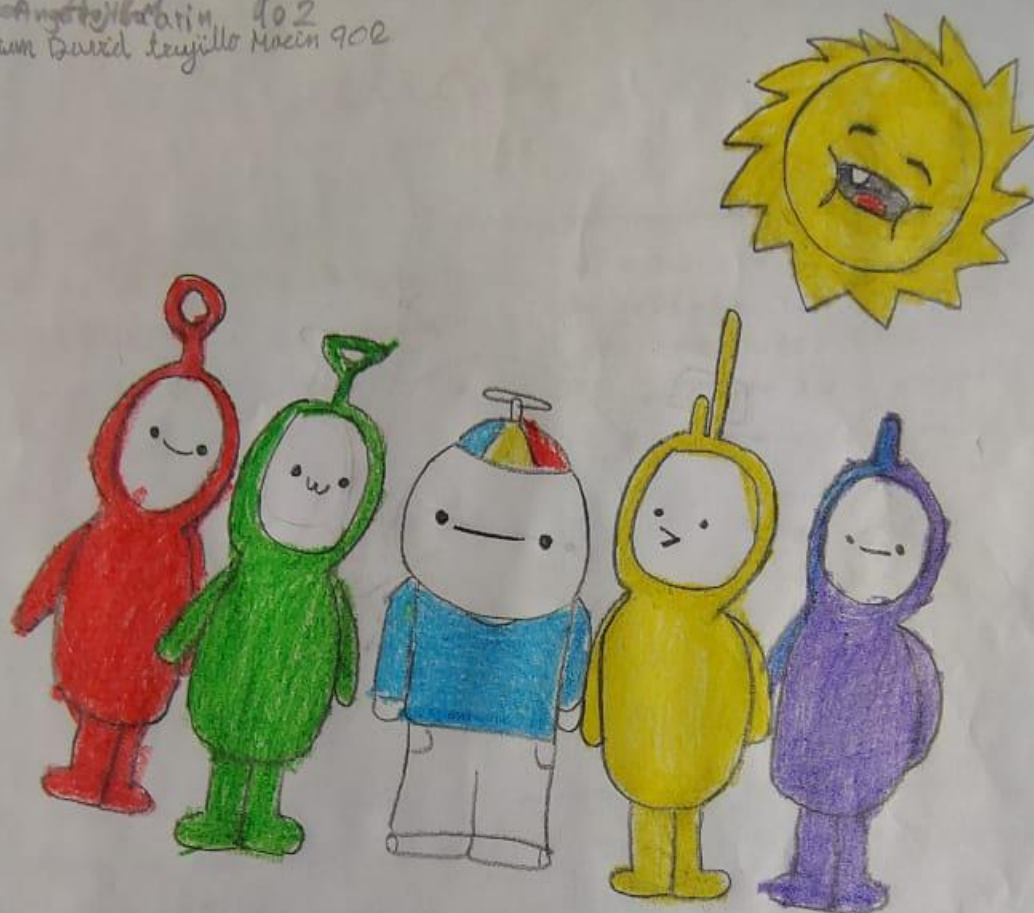
* No es de mi gusto, las personas estan dañadas
creando ese tipo de cosas horrible por quien es
la victima de esos casos.

* asi no entendí pero meo que era
lo plato o el dinero que hacen esos
cosas y el presidente era un
salto mental.
muy torbio.



Anexo 5. Mangas finales

Paula Angelle Marín 902
Jalimar David Leijillo Macín 902



El niño que fue

acrosado por los

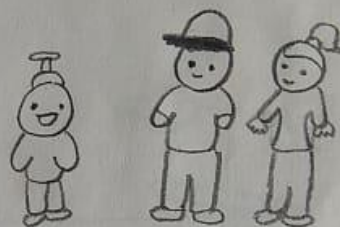
teletubis

Características

El niño se levanto emocionado
por que era su cumpleaños
El vive en el valle dupar



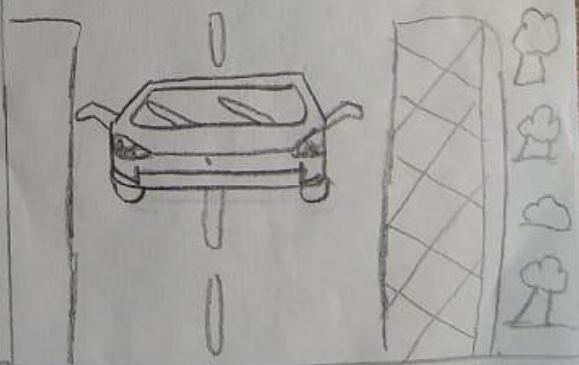
El niño era un poco alto delgado
le gustaba los dulces y
ver tele tubes el esta emocionado
por que sus papas
le planinton en una fiestas



el niño se comenso a bañar
y arreglarse para ir a la
fiesta que prepararon sus
padres.



ya ivan en camino con
sus papas en el carro
por la carretera

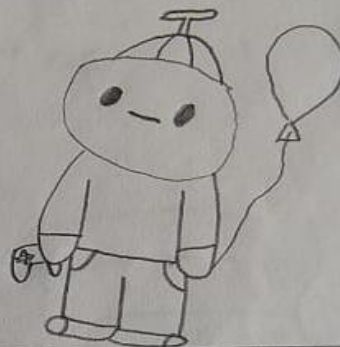


Problemática

el sufría acoso por los teletubís en la fiesta.



el normal jugaba en los juegos de la fiesta, divirtiéndose



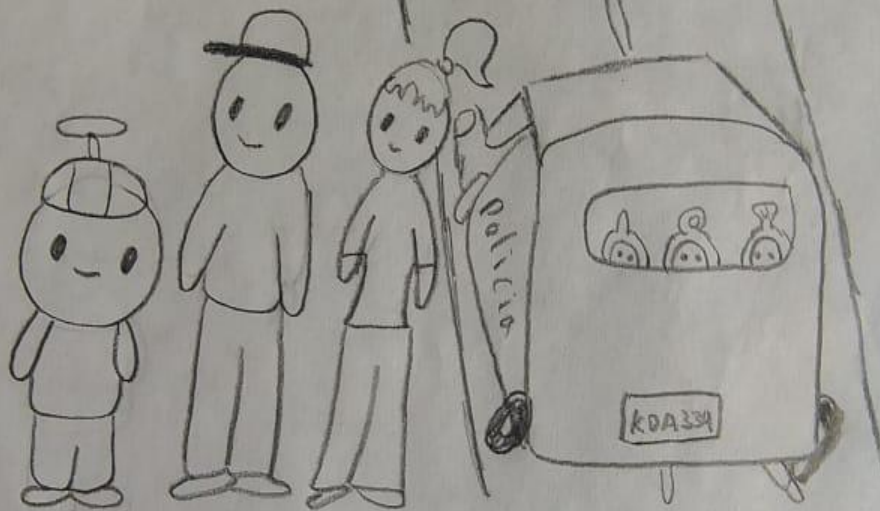
los teletubís le dijeron que le tenía un regalo afuera



el niño fue afuera y los teletubís lo acosaron y lo maltrataron



ya los padres se dieron de cuenta algo
malo ayudaron a su hijo y llamaron
a la policia y los teletubies
eran personas perbertidas
con problemas mentales





06/11/25

La voz que no se rinde...

Un grito por
Ayuda.

902

Ximara Espina

Alejandra Rodriguez





アビゲール

(Abigor)

Japon - Tokio

22 años

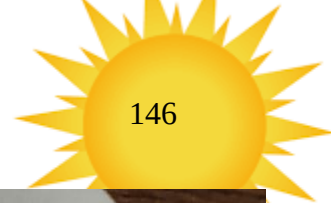
2:00pm

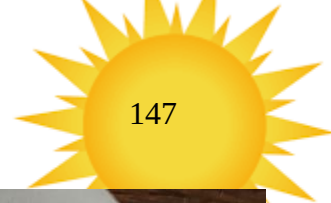
Caminar por las
Calles buscando a un
Niño para Que sea
"Mi Amigo"...

"Maria Rodriguez Gonzalez"

"Xiomara Ospina"

"qoz"





y así, mi sufrimiento y el
de muchos termino, junto con mi
vida...

FIN...



CARACTERÍSTICAS

★ El es Axel



Tiene 15
años

Vive con sus padres
el es hijo único



Esta en noveno de
bachillerato

mide 1,65 aunque según
el es más alto

Es de tez muy
blanca por lo que
se va a la playa para
broncearse

Tiene el pelo
ondulado casi liso se lo
cuelga mucho

Le gusta la ropa
ancha tiene cuatro mejores
amigos



Historia



Tal vez para muchos esto les parezca gracioso o absurdo pero para mí no lo fue.

Cuando tenía 7 años salí con mis padres al centro hibomas por mi regalo de cumpleaños en carro a control remoto todo iba bien hasta que me perdí estaba asustado ya ni me acuerdo como termine es ese horrible callejón el mismo donde me volaron me maltrataron y dañaron física y mentalmente después de ese suceso construí un trauma en miedo a a las mujeres por que si fueran 3 mujeres las que me dañaron además de mi mamá ninguna me puede tocar o me pongo isterico



Protocolo

¿Cómo Resolvería La Problemática?

Escuchando el problema que tuvo, ayudarlo a olvidar el problema que tuvo, y que sus padres puedan estar con él sabiendo lo que le ha pasado, y que no solo las Mujeres sufren de abuso sexual, sino que también los hombres sufren de abuso sexual, hay que ser empáticos solo que hayan sido mujeres. No significa que lo haya disfrutado.



Anexo 6. Referencias de imágenes utilizadas en la portada y en la decoración

Imagen de sol tomada de: https://es.pngtree.com/freepng/sun-cartoon-cute-doodle_9040453.html

Imagen de chopper tomada de <https://www.3djuegos.com/tv-series/noticias/sabemos-como-sera-chopper-live-action-one-piece-netflix-fin-desvela-primera-imagen-personaje-fans-estan-encantados>

Imagen de Luffy tomada de: <https://es.pinterest.com/rocha88bull/one-pice/>