

Enseñanza de la filosofía y la ética a través del anime

Trabajo de Grado

Licenciatura en Filosofía

Modalidad: Propuesta Pedagógica

Presentado por:

Edson Felipe Martín Fino

Cod: 2020132015

Director

Héctor Pablo Vargas

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Filosofía

Bogotá D.C

Agradecimientos

La vida la defino como una infinita cantidad de relatos que conviven al mismo tiempo, se entrecruzan, se acogen, se rechazan, construyen el mundo tal como lo conocemos. Cuando haces algo, no solamente lo haces tu o por ti, lo haces también por todos los relatos que han construido el tuyo, que han construido tu vida, que te han llevado hasta el punto en el que estás.

El siguiente es el resultado que muchos relatos han construido, es la recolección de esfuerzos, lagrimas, trasnochos, estrés, felicidad, esperanza, acompañados de abrazos, escucha, amor, palabras de aliento, confianza y orgullo.

No es el primero ni seguramente el último paso para lograr mi objetivo de ser un gran docente, pero si lo considero uno muy importante, y nunca habría llegado aquí de no ser por tantas personas a mi alrededor, a quienes agradezco infinitamente, no solo por el aporte que pudieran dar al contenido de este documento, sino también por todo el apoyo que me brindaron de muchas formas.

A mi madre, quien es la persona que, como un pilar, sostiene mis proyectos. Me alentó, me despertó y me mandó a dormir cuando lo necesitaba, me supo dar un abrazo y decirme lo orgullosa que estaba de mí cada vez que mi cara reflejaba lo cansado que estaba. Le agradeceré eternamente estar a mí lado en cada meta que he logrado.

A mis amigos y amigas Carlos, Luisa, Sara, Daniela, Alejandra y Stefany quienes supieron alentarme cuando sentía que iba a desfallecer porque no le veía sentido a lo que estaba haciendo, y cierto o no, siempre supieron decirme que debía terminar este trabajo, porque era una idea muy buena que merecía existir, además de valorar el amor con el que lo hice, aunque a veces ni yo fuera consciente de eso. Así mismo, a David, quien estuvo presente en el proceso de construcción de este documento y realmente me brindó herramientas para poder escribirlo correctamente.

También a mi querido Instituto Pedagógico Nacional, que me volvió a abrir las puertas, esta vez para ser profesor en las aulas donde alguna vez fui estudiante, haciéndome creer el cuento

y enamorándome aun más de esta hermosa profesión, y a sus profes: Yenny quién supo guiarme en aspectos importantes de mi tesis cuando recién empezaba y buscaba coherencia en lo que quería hacer. Aleja, quien me acogió en un ambiente que parecía alejado de la filosofía y me permitió explorar con este trabajo nuevas formas de hacer la filosofía práctica. Johana, la profe a la que por fin le pude decir colega que me guío y retroalimentó de la mejor manera, porque como dijo ella “conmigo aprende a hacer bien las cosas”. Y por supuesto al profe Andrés, quien desde mi primer semestre de PPI me brindó sus enseñanzas y me permitió explorar diferentes formas de enseñar filosofía. Sus estudiantes, quienes fueron los que mayor impacto tuvieron en mí y a quienes más agradezco por la construcción de este trabajo. Tal vez no sepan lo mucho que aportaron a este trabajo y a mi labor docente, pero les agradeceré toda mi vida.

Por último, pero no menos importante, a mi querido Cerón no solo por la oportunidad de volver a iniciar mi carrera, sino también porque gracias a la forma en la que él me enseñó a ver la vida a través del anime, lo que de niño era uno de mis mayores jobis y uno de mis más grandes gustos, resultó ser el pilar de mi trabajo de grado. Donde quiera que se encuentre, espero se sienta muy orgulloso de esto.

Espero con esto haber podido dejar huella y seguir dejándola, como lo dicta mi filosofía de vida.

Índice:

1. Introducción y Planteamiento del problema.....	5
1.1 Objetivos	10
1.2 Pedagogía	10
1.3 El anime y su contenido filosófico	12
1.4 La filosofía en la enseñanza	17
1.5 El anime y su papel en la enseñanza en un enfoque pedagógico de EpC.....	19
2. Aplicación de la propuesta	22
2.1 Antecedentes.....	22
2.1.2 Antecedentes teóricos	23
2.1.3 Antecedentes prácticos. Práctica investigativa en el IPN.....	35
3. Conclusiones	46
3.1 Actividades, fallos y aciertos encontrados	46
3.2 Puntos a tener en cuenta para la aplicación de la propuesta.....	51
Referencias	52

1. Introducción y planteamiento del problema

Esta propuesta pedagógica pretende la enseñanza de la filosofía a través del *anime*, el cual se emplea aquí dado el alto contenido filosófico que posee, ya sea entendido este desde ramas de estudio filosóficas que se ven reflejadas y se pueden explicar con el anime, como nos lo demuestra, por ejemplo, la tesis de la profesora María José Camacho, titulada *Filosofía y anime: Akira y Ghost in the Shell a través de la mirada empirista de la identidad personal*. (2022) O, por otro lado, desde la capacidad individual de análisis para poder aprehender las enseñanzas que trae el anime en sí mismo, por ejemplo, en la serie *Naruto* (2002-2007) de Studio Pierrot, cuando el protagonista tiene claro su objetivo de ser *Hokage*¹ y no pretende rendirse ante las adversidades hasta haberlo cumplido, aunque estas pongan en riesgo su vida, lo que resulta en sí misma, una lección de vida si se parte desde la capacidad de análisis de la persona que ve la serie y la relación que pueda hacer con su realidad, entendiendo que aunque el objetivo de Naruto sea uno, la vida le presentará varios caminos llenos de trabas, él por su parte verá cada situación difícil que se presente en su vida como un obstáculo a superar para lograr su meta, pues, tal como lo dice él, “no hay camino fácil” para llegar a su objetivo, tal como se espera que una persona lo intente en su vida frente a cada obstáculo que se le presente.

Durante el desarrollo del presente trabajo, encontrará que firmemente postulo al anime como una fuente de filosofía, por lo tanto, no solo hablaré de como en el anime se puede rescatar y explicar las posturas de algún filósofo/a, alguna escuela o tradición filosófica, a modo de herramienta didáctica, sino más precisamente de cómo es que la filosofía misma brinda escenarios dignos de análisis crítico, permitiendo así la conceptualización de situaciones específicas de estos animes que son representaciones del mundo, y en ese orden de ideas, me lleva a defender la importancia y la practicidad de la filosofía en la cotidianidad de los y las estudiantes, que más adelante podrán ver en su día a día cómo la filosofía nunca ha sido algo alejado de su diario vivir.

Lo anterior intenta responder a una problemática que he podido evidenciar como estudiante de colegio, estudiante universitario, e incluso como profesor; esta es la falta de didácticas

¹ En el anime *Naruto* el *Hokage* es el líder máximo de la *Aldea de la Hoja*, una de las más grandes e importantes, entre otras cosas, porque es el hogar del protagonista.

para la enseñanza de la filosofía que no pretendan enseñar filosofía como una forma de vida, o algo intrínseco en la vida humana, sino que la mantienen en el imaginario de los y las estudiantes como ajena a sus necesidades personales y sociales. Así, el día de mañana saldrán al mundo post colegio sin tener claridad de lo profundamente ligada que está la filosofía a muchas de las situaciones que viven en su día a día, tal como otras materias y ramas del conocimiento humano vistas en paralelo durante su vida escolar. Esta es una problemática que se ha planteado tanto como responsabilidad de la pedagogía como de la filosofía, y si bien no pretendo entrar en ese debate, como maestro asumo la responsabilidad de hacer algo por eso, de acercar la filosofía al estudiantado, alejarla de aquel círculo intelectual imaginario (socialmente) que hace parecer la filosofía como algo de lo que solo pueden hablar los académicos que siguen la tradición, haciendo que, al menos, se cuestionen aquellos problemas que el anime representa del mundo real, esto por medio de las reflexiones que dichos escenarios causan en sus espectadores, en relación con las vivencias de cada uno/a . Así mismo, con este trabajo espero poder contrarrestar, en medida de lo posible, el modo en el que el modelo educativo capitalista enseña para la producción materialista, desde la repetición, sin procurar la construcción de conceptos y el pensamiento crítico que permita tener siempre posturas ante situaciones de distintos indoles, sociales, políticas, globales o individuales.

Que el anime en esta propuesta sea un pilar, es también buscando que la filosofía salga un poco de la tradición, de la academia y de aquella lejanía intelectual en la que se le encierra al referirse a ella simplemente como una materia de colegio en la que el profesor da cátedra, y en la que la única forma de acercarse a ella es por medio de textos que en ocasiones el profesor o profesora a cargo del grupo no saben acercar, hacer llamativo o dar a entender, siendo esta una labor del docente que pretende demostrar la importancia y practicidad de la filosofía. Se pretende rescatar la facilidad que tiene el anime de acercarse a los y las jóvenes al ser un medio audiovisual con un alto interés por parte de un amplio público, en una época donde la demanda que se le hace a los contenidos por parte de la población joven es que sea principal y preferiblemente audiovisual, además de rápida de ver y entender. Debo aclarar que, si bien la idea es aprovechar las enseñanzas que el anime pueda brindar como medio audiovisual, no pretendo caer en el uso de medios digitales fugaces como *tiktok*, sino que también se pretende rescatar la construcción de historias y contextos muy bien desarrollados en el anime, que

enriquecen el contenido filosófico al tener tramas que no terminan pronto, sino que atraviesan por varios estados y situaciones muy humanas.

A continuación, explicaré aquellos conceptos que girarán en torno a la propuesta pedagógica y también la función que se establece para cada componente dentro del trabajo. Estos serían: enseñanza, aprendizaje, filosofía y ética. Así mismo, considero necesario explicar la relación del contenido filosófico que el anime puede ofrecer a los demás componentes. Luego de esto, se espera haya claridad sobre la estructura de la propuesta, y poder exponer la relación entre las intenciones que se tienen con la misma y los posibles problemas que los contenidos mismos del anime pueden ayudar a resolver o si quiera entender en la vida de los y las estudiantes.

En primer lugar, parto desde el concepto de enseñanza; este y los demás conceptos explicados acá no se alejarán del problema al que este trabajo pretende responder, serán explicados y usados en clave de este. El concepto de enseñanza, gira en torno al ¿Por qué? y ¿Qué enseñar? Ambas preguntas parten desde la intención de responder a la necesidad que puedan tener los y las estudiantes en cuanto a capital cultural para su propia vida, no solo como un mero contenido cuya intención de ser enseñado es el de responder a una evaluación, sino que el concepto de enseñanza aquí se plantea desde lo que les puede servir a mis estudiantes, de aquello que como docente les pretendo brindar. No necesariamente se trata de enseñar la historia de la filosofía, ni enseñar la filosofía solo desde las perspectivas y formas tradicionales pertenecientes a un canon, viendo el anime nada más que como herramienta didáctica audiovisual; más bien tiene una visión de la filosofía como algo útil y necesario para la vida, pues pretende brindar herramientas para la resolución de problemas y comprensión de situaciones cotidianas y particulares de las personas, de los y las estudiantes más precisamente, esto desde las enseñanzas que puede dejar el anime, en donde también se ven distintos tipos de situaciones en las que se ve envuelta una persona en su diario vivir, representada con un personaje animado. El trabajo, por ende, pretende ser una recopilación de animes (los que sean necesarios y útiles según el criterio del profesor o profesora para el desarrollo de los temas en dialogo con el grupo al que esta propuesta sea aplicada) cuyo contenido filosófico sea guiado por el docente, y propone una enseñanza para la vida desde el actuar filosófico. Más adelante daré una serie de ejemplos de animes que se abordaron en

los antecedentes y los temas que se enseñaron a través de esta suerte de aplicación en pro de aclarar a que me refiero con contenido útil y necesario para la vida.

En cuanto a la filosofía, es necesario explicar la forma en la que aquí se aborda. No pretendo darle un nuevo significado general, lo que pretendo es presentarla como algo práctico en la cotidianidad. Cuando en el presente trabajo se utiliza el término “enseñanza de la filosofía” me refiero a intentar desarrollar en mis estudiantes la capacidad de reflexionar sobre la vida misma, la existencia, los temores, los dolores, la realidad, la política, la ética, entre otros, que permite al actuar y pensar filosófico. En este sentido, primero, la dirección en la que deseo que la propuesta se dirija es la de poder enseñar a filosofar, a reconocer situaciones reales del mundo en escenarios ficticios, desde el pensar crítico. Segundo, y siguiendo este orden de ideas, al referirme a la filosofía me recojo en la idea de “crear conceptos” de Deleuze y Guattari en *¿Qué es la filosofía?* (Deleuze y Guattari, 1991), pues de alguna forma la idea es poder relacionar la vida misma con el anime, y acompañar el proceso en el que los nuevos conceptos filosóficos sobre el mundo se construyen en los y las estudiantes a través de la percepción de cada sujeto frente a ambos mundos. La filosofía se encuentra en el anime en cuanto a su capacidad de representar el mundo real y darnos puntos de vista distintos o similares de este, permitiendo una conceptualización de los fenómenos que vemos en el anime y que vivimos en la realidad.

Poder entender el mundo desde lo que el anime nos muestra, confirma que en este se construyen conceptos sobre lo real. La intención, por ende, es que cada escena, capítulo o serie escogidos para la propuesta tengan un sentido práctico en cuanto le dan un sentido lógico a la realidad, así como a los autores, lecturas, o conceptos traídos desde la tradición filosófica, los cuales no son un ajenos a esta relación, sino que pueden guiar, reforzar o explicar aún mejor la representación que se haga de la realidad en el anime. Así entonces, se espera desarrollar en los y las estudiantes la capacidad y condiciones de hacer un análisis tanto crítico como objetivo, en medida de lo posible, de sus vidas y de la sociedad, pero esto, recalco, no porque el anime sea una herramienta para enseñar un concepto filosófico, sino porque la escena, capítulo, serie o película de anime trae consigo una carga filosófica que permite vislumbrar toda una relación entre la realidad, la tradición filosófica y su contexto mismo. La filosofía, como bien lo dice Gilles Deleuze, crea conceptos, y es precisamente lo

que quiero enseñar a mis estudiantes, a desarrollar conceptos desde el panorama que el anime haya expuesto ante estos, en los que situaciones de su realidad pueden verse reflejados.

En cuanto al anime, pretendo que sea usado aquí, de nuevo, más que como una herramienta didáctica audiovisual para la enseñanza de la filosofía. Si bien una cuestión importante a su favor es la posibilidad de serlo, y por experiencia en prácticas pedagógicas dentro del aula puedo decir que tiene una función de atraer la atención de las y los estudiantes, su papel principal gira alrededor de su alto contenido filosófico, como ya se mencionó anteriormente; dado que el anime como cualquier expresión artística, pretende mostrar desde ciertos criterios específicos, tanto la naturaleza humana, los dolores, las alegrías, las opiniones políticas, las injusticias, las motivaciones para vivir, la ética y la moral, la espiritualidad, entre otros aspectos que afectan a la humanidad. Todo esto parte desde la forma en la que el autor comprende el mundo, y aunque en ocasiones estos escenarios presentados en sus obras sean más específicos que otros, expresa siempre una forma en la que los fenómenos del mundo podrían comprenderse. En resumen, pretendo que el anime se aborde para intentar dar respuestas a preguntas de los y las estudiantes, que se relacione a sus vidas, y así mismo, que sea una guía para desarrollar su propio pensamiento filosófico y crítico y que así puedan comprender fenómenos reales desde una representación animada, y de ser necesario, acompañándoles con posturas filosóficas ya construidas, puedan tener sus propias posturas y argumentos frente a los sucesos del mundo.

1.1 Objetivos:

General:

Resaltar el valor y contenido filosófico del anime, a partir del acompañamiento a estudiantes de educación básica secundaria y educación media en su proceso de desarrollar un pensamiento crítico frente a situaciones y escenarios que el anime representa de la realidad.

Específicos:

- Rescatar la utilidad y practicidad de la filosofía en la actualidad, por medio de análisis a situaciones de carácter global, o personal de la vida de los y las estudiantes.
- Dinamizar la enseñanza de la filosofía y la ética por medio del carácter tanto animado como entretenido con el que cuenta el anime.
- Explicar temas de gran importancia filosófica ya sea pertenecientes a una línea clásica de estudios filosóficos como lo sería, por ejemplo, “el contrato social”, o conceptos menos específicos como el “perdón”, ubicándolo en contextos como el de la JEP en Colombia, a través de animes cuyo contenido filosófico permitan una relación con los temas propuestos.

1.2 Pedagogía:

La propuesta tiene un enfoque pedagógico aplicado, a saber, la Enseñanza para la Comprensión (EpC) esto con la intención de poder fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, en los y las estudiantes, así como habilidades para la comprensión y construcción de conceptos filosóficos desde el análisis de las situaciones que suceden en los animes, las cuales se pueden asociar con eventos que ocurren en la realidad, ya sea que los o las afecten directamente en su vida personal o que afecten a una comunidad completa.

La enseñanza para la comprensión aparece aquí con el fin de que el grupo de estudiantes puedan aprender conceptos fundamentales de la filosofía y la ética mientras logran adquirir habilidades y destrezas para asumir su realidad desde el pensamiento crítico y el actuar filosófico. Según la autora Alida Acosta Ortiz (2020), la escuela parece tener una

desconexión entre los cursos en los que los y las estudiantes se encuentran y la realidad misma de cada una y uno de ellos.

Los jóvenes parecen carecer de las herramientas necesarias para transformar con acierto y sentido común su realidad. Parecería que mientras se avanza de un nivel escolar a otro los planes de estudio no se asimilan, se comprenden o se almacenan. (p. 232)

En una propuesta como esta, con un enfoque tan marcado por la ética y la filosofía aplicada en la cotidianidad de los y las estudiantes, resulta necesario un enfoque como el de la EpC, ya que se aborda la *comprensión* como: “la aprehensión misma de disciplinas hasta la apropiación de valores que garantizan la convivencia, la comprensión de sí mismo y de los otros; así como la conservación y transformación de la realidad de manera que el desarrollo humano ocurra” (Acosta, 2020, p. 232). En búsqueda de aprehender la realidad, rescatar la función de materias como la filosofía y la ética resulta necesario y/o pertinente, pues se espera con esto generar posibilidades de desarrollo personal, es decir, la comprensión no solo de conceptos, e incluso no solo de lo que pueda ser o entenderse como filosofía o ética, la cuestión es experimentar e integrar los fenómenos que se presentan en la realidad de cada estudiante, de manera individual y colectiva. Dar herramientas a personas que están en pleno desarrollo que posibiliten resolver situaciones conflictivas, difíciles o simplemente extrañas que están vivenciando.

En este orden de ideas, el anime nos da herramientas filosóficas con base en sus escenarios ‘ficticios’ para poder establecer claridades en la cotidianidad de los y las estudiantes; todo esto se gesta por medio de analogías que permitan relacionarse desde su realidad con las situaciones del anime visto en la sesión y, a su vez, con el análisis filosófico o ético con el que cuenta la producción audiovisual, como lo veremos más adelante con el anime *Shingeki no Kyojin*, que se abordó para hablar de la responsabilidad social.

El enfoque constructivista que se quiere aplicar en la propuesta pretende evaluar de manera constante los avances de los estudiantes en la comprensión de estos conceptos y dar ideas de la aplicación de estos en su cotidianidad. Es necesario establecer un ejemplo claro del fenómeno o evento al cual se quiere relacionar el anime y los conceptos filosóficos que serán expuestos en este.

1.3 El anime y su contenido filosófico

Para este subcapítulo, es necesario iniciar dando una contextualización un poco más profunda de lo que es el anime.

En la cultura popular hay al menos dos tipos de acepciones del concepto “anime”, por un lado, en la cultura occidental se asocia con cualquier producción animada producida en Japón. En Japón se asocia principalmente con un estilo distinguible y que surge en 1947 con el mangaka Osamu Tezuka y su obra *New Treasure Island*, posteriormente con su obra más importante *Astroboy*. (Camacho, 2023. p13)

Este corto apartado nos permite dar un vistazo a grandes rasgos de lo que es el anime, y la perspectiva de este en dos escenarios como lo son Japón y Occidente. Una gigantesca industria que a mediados del siglo XX llegó a Latinoamérica y fue recibida de gran manera principalmente a raíz de la llegada del televisor a color. Además, por ser una nueva alternativa a las historias tradicionales de series americanas, robots, fantasía, fútbol, peleas y poderes sobrenaturales, que en aquella época solo se podían imaginar o tenían más cabida en la mente de las personas gracias a series animadas y su facilidad para recrear este tipo de escenarios ficticios.

De acuerdo con Juan Camilo Rodríguez, también conocido como "**Naraku-sama**" en el mundo *otaku*, fundador del foro DZ, el boom del anime en Colombia se debió a la importancia que ocupó en la programación de los canales de televisión colombianos. El anime llegó a Colombia luego de haber cruzado el océano Pacífico para conquistar países como México o Perú. (Sarmiento, 2019)

Es importante para comprender la naturaleza de este trabajo que el anime abarca toda una cultura. Vale la pena aclarar que “cultura” no hace referencia a la cultura japonesa; a lo que el término “cultura” refiere es a una gran cantidad de personas alrededor del mundo que no solo ven el anime como un conjunto de series animadas, sino que invierten una cantidad significativa de su tiempo a seguir los animes, a leer los mangas, a abrir portales web y

*postear*² información, a coleccionar objetos como cartas, afiches, figuras de los personajes, ropa con diseños basados en las series, o hasta realizar *Cosplays*³. Hay todo un universo alrededor del anime que, a lo mejor, cuando llegó a Latinoamérica y, por consecuencia, a Colombia nadie esperaba que terminara siendo de tal magnitud. Lo que en un principio generó impacto principalmente por las coloridas animaciones y entretenidas historias, terminó provocando unas generaciones después todo un movimiento que hoy mueve grandes masas y cantidades de distintos productos, no solo ya la animación reconocida como anime, sino también sus mangas y todo lo ya mencionado anteriormente.

La conexión que pueden generar los animes con sus seguidores es tal que, dejando de lado la fantasía, el público realmente llega a sentirse identificado con estos personajes desde el desarrollo de sus historias personales en el transcurso de las series. Precisamente estas series son las que reflejan el lado más humano, incluso en personajes que puedan llegar a ser de otros planetas, por ejemplo, Vegeta de la serie *Dragon Ball Z* (Toriyama, 1989), y el cambio que tuvo de personalidad en el transcurso de la serie dejaba el orgullo y egocentrismo que lo caracterizaba, algo que puede vivir una persona en su realidad. Así mismo desde la emocionalidad que se genera a través de escenas o arcos y el seguimiento de la trama, que crea un lazo entre quien ve la serie y alguno o algunos de los personajes.

A continuación, es necesario también hablar del contenido filosófico que estas situaciones mostradas en las series aportan a la sociedad y que resulta en un componente de gran importancia en la presente propuesta pedagógica. Un factor del anime que ha despertado bastante interés personal en mí, desde temprana edad, es esa oportunidad que permite para reflexionar acerca de distintas situaciones que no son ajenas a la vida, ni a la mía ni a la de otras personas que conozco. La razón puede ser que, como ya mencioné, al ser una expresión artística pretende mostrar situaciones específicas en las que se encuentra el ser humano desde los intereses propios de los autores por exponer dichos escenarios, pero también influenciado muchas veces por filosofías y tradiciones culturales orientales, incluso desde religiones, lo que permite no solo hablar desde las perspectivas humanas directamente interpretadas por el

² “Postear” significa realizar publicaciones en el contexto de redes sociales como lo podrían ser Facebook o Instagram.

³ Entiéndase por “cosplay” encarnar distintos personajes de un anime, película o serie copiando incluso comportamientos, actos y actitudes que correspondiente personaje.

autor del anime, sino también por cuestiones más amplias desde lo cultural y social. Para aterrizarlo en un ejemplo, podemos hablar de la relación que crea Studio Ghibli en sus obras, entre sus historias y personajes con la naturaleza, haciendo claras referencias a la religión sintoísta, como lo podemos ver en *La princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997), en donde, desde la religión sinto, la filosofía y la cultura ancestral japonesa, el autor Hayao Miyazaki podemos asumir que hace una crítica al desarrollo industrial moderno (tal vez incluso occidental) que destruye la naturaleza e ignora las tradiciones culturales de muchas comunidades y territorios, además de sus conexiones espirituales que, al contrario, dependen de dicha relación espiritual con su entorno y el ambiente.

La princesa Mononoke nos narra la historia de Ashitaka, el príncipe de una aldea, quien debe partir de sus tierras buscando respuestas ante una enfermedad que los bosques cercanos a su aldea están sufriendo, esta enfermedad contamina a los animales y demás seres, causando que un dios (Nago) se convirtiera en demonio, y siendo posteriormente asesinado por nuestro protagonista en defensa de su pueblo, recibiendo una maldición del dios justo antes de perecer. En este viaje Ashitaka conocerá varios personajes, entre esos, a Lady Eboshi, quien lidera una pequeña ciudad rodeada de bosques, en la que se evidencia el desarrollo industrial y armamentístico a base de la deforestación, por otro lado, tras su llegada, en la noche es testigo de un ataque a la ciudad a manos de San, una niña criada por la diosa loba Moro, quien le jura la guerra a los humanos que matan el bosque con su tala excesiva y producción de armas, con las que eliminan a los animales.

Esta lucha entre Lady Eboshi y su aldea, contra San y su familia de dioses lobos representa la lucha entre la producción industrial contra el bosque, su esencia natural y su esencia espiritual. Así nos lo explica en el portal “Religion and Popular Culture Lab” el usuario “michaeldwyer135”:

la constante tala del bosque ha tenido efectos adversos en el bosque circundante, incluso llevando a la corrupción y posterior muerte del dios Nago, y ha llevado a una especie de guerra entre Lady Eboshi y el clan de lobos encabezado por San y la diosa loba Moro. A partir de aquí, Ashitaka se encuentra atrapado en medio de una batalla simbólica de la lucha entre la industrialización y la naturaleza, todo mientras intenta deshacerse de la maldición de Nago. (@michaeldwyer135, 2019.)

De la misma forma nos explica como esto resulta en una lucha simbólica entre dos conceptos propios del sintoísmo.

La idea de la pureza frente a la impureza está muy presente en *La princesa Mononoke*; los efectos de la tataraba el bosque a su alrededor para dejar espacio para la expansión y la industrialización y las batallas resultantes con dioses, como Nago, Moro y Okkoto (Hisaya Morishige) demuestran muy bien las ideas contradictorias; el bosque es puro, y la expansión de Tataraba junto con la destrucción del bosque representa impureza. (@michaeldwyer135, 2019.)

Para poder entender la cita anterior y la crítica por parte del autor Hayao Miyazaki hacia el desarrollo industrial, referenciada anteriormente, es necesario que explique lo siguiente: En la religión shinto existe una gran importancia en los conceptos de pureza (*Seijō*), impureza (*Kegare*) y purificación (*Harai*). Los cuales son “pilares” importantes de la cosmovisión sintoísta. Así nos lo explica Janaina Marciel en su texto *Hadaka Matsuri: Estudio de los conceptos de pureza e impureza al interior de un festival japonés* (2016)

Dentro del shintō existen una gran cantidad de rituales, y la función principal de éstos es la purificación, de la que más adelante profundizaremos. Es importante puntualizar que esta función purificadora está ligada al concepto de impureza (*kegare* 穢れ), el cual tiene una serie de matices que se deben comprender para poder entender, a su vez, los variados y constantes rituales de purificación (*harai* 祓い). Tanto el *kegare* como el *harai* son los pilares sobre los que se sostienen muchas de las creencias y prácticas shintō. Resulta tan importante expulsar la impureza para mantener el orden de lo sagrado, que se puede decir que el ritual de purificación es el rito típico de la religión shintō. De manera constante, la literatura nos da una explicación de la importancia que tiene la purificación y cómo la mayoría de los rituales tienen como propósito eliminar o reducir la contaminación, que tanto las personas como las cosas pueden adquirir. (p. 8)

Así pues, vemos que efectivamente hay una relación entre las tradiciones culturales y filosóficas en las que crecen los autores de los animes, que atraviesan la forma en la que perciben el mundo, plasmando así contextos muy específicos que permiten abordar problemas de la realidad misma, pues es en la realidad que se basan, pero no solo en la realidad objetiva y material, sino también en aquellos aspectos más personales e interpretativos.

Otros ejemplos de conceptos filosóficos que se pueden encontrar en el anime, además de los que expone la tesis ya mencionada de la docente Maria José Camacho, en la cual el enfoque es la discusión por la identidad y la relación entre humanismo y posthumanismo en torno al *cyberpunk*, protagonista en la serie *Ghost in the Shell*; pueden ser el concepto de justicia y moralidad en la obra *Death Note* (2006), del autor Tsugumi Obata, serie en la cual un joven con un increíble IQ (llamado Light Yagami) encuentra una libreta perteneciente a un *Shikigami*⁴, en la cual tan solo con escribir el nombre de cualquier persona, esta morirá. Invadido por el gran poder sobre natural que ahora posee el joven se convierte en uno de los mayores asesinos del mundo, con una particularidad, sus víctimas son todos criminales. La repentina aparición de criminales muertos lleva a las autoridades de Japón a realizar una investigación en conjunto con el más importante detective del mundo para buscar al culpable. El autor material de todas estas muertes se ha ganado un nombre entre la sociedad: Kira. Sin embargo, Kira recibe aprobación por parte de una gran cantidad de personas alrededor del mundo, lo veneran como a un dios que imparte justicia. Ese es uno de los puntos filosóficos más importantes de este anime, el cual puede ser un excelente ejemplo para hablar de la ética y la moral⁵, de quienes ejercen el poder, del valor de la vida, de qué pasaría si las personas del común tuvieran la capacidad para eliminar a cualquier otra persona, especialmente a los/as criminales encarcelados o no encarcelados, etc.

De la misma forma, puede hablarse de la búsqueda de identidad y reconocimiento del Yo frente al Otro, en este caso traído aquí desde la teoría levinasiana encontrada en *Totalidad e Infinito* (Levinas, 1961), desde animes como *Avatar, la Leyenda de Aang* (2005), de los autores Michael Dante DiMartino y Brian Koneietzko, pues buena parte de los personajes principales logran una comprensión de su identidad a través del Otro, el conflicto y la resolución de problemas, así como una mirada hacia el futuro y quienes harán parte de este, por lo que necesitan de la acción responsable del Yo.

Además, en el anime podemos establecer relaciones desde la individualidad de cada persona y aquellos eventos que ocurren en su vida, con las situaciones que se presentan en alguna

⁴ Shikigami es una representación de Dios de la Muerte en el contexto del anime.

⁵ El interés, al menos en este ejemplo, no es comprometerse con una teoría interpretativa de la ética o la moral, más bien es de reconocer el valor de este anime en particular para abordar temas y tensiones propios de la moral y la ética a través de su ejemplificación animada.

serie, por ejemplo, la muerte de una persona cercana en relación con la muerte de personajes importantes, en series como *One Piece* del autor Eiichiro Oda (1999), por nombrar alguna, y como el trámite emocional que los personajes le dan a una pérdida puede impulsar a una persona a entender de la misma forma la pérdida que tuvo.

Es así como podemos identificar en muchas obras del anime la presencia de la filosofía, no solo porque se evidencien problemas netamente humanos, sino porque hay además una reflexión alrededor de ellos, y cuando no es tan explícita, los conceptos abordados desde la tradición filosófica refuerzan el aprendizaje de estos a modo de filosofía. Seguramente no todas las obras permitan estas reflexiones o no siempre a gran profundidad. Sin embargo, considero que si en una amplia lista, ya que, como lo dije antes, sea cual sea el tipo de obra, el autor plasma una idea, y esta idea no se aleja de su cotidianidad, de la forma en que ve el mundo y como el mundo lo traspasa a él o a ella. Por ende, cuando un mangaka realiza un manga que luego pasa a ser animado, este tiene una carga cultural desde las posiciones que tiene el autor frente al mundo. Por ejemplo, el autor Hajime Isayama, creador de *Shingeki no Kyojin* (2013), “anime que ha sido uno de los grandes éxitos en la industria del manga y el anime en este siglo XX” (Zaragoza, 2024), presenta en su obra una serie de situaciones que pueden entenderse a modo de paralelismos con lo que fue la segunda guerra mundial, o lo que ha sido el conflicto entre Israel y Palestina, y aunque ha llegado a afirmar que no ha tenido la intención de referirse en ningún momento a estos escenarios ni hacer algún tipo de referencia, es imposible para quienes sabemos de la historia de estos conflictos no hacer relaciones y comparaciones. Algo que incluso permite hacer una exposición de forma pedagógica de los problemas sociales que llevan a algo como un conflicto bélico.

1.4 La filosofía en la enseñanza

Creo que no es un secreto para nadie que la filosofía juega un papel muy importante en la educación misma, desde los aspectos estructurales y por la forma en la que el ámbito educativo se desarrolla por todo Occidente, así como en los aspectos culturales de las sociedades occidentales, como la formación de posturas éticas que responden al contexto específicamente occidental, así mismo el desarrollo del pensamiento crítico, el cual resulta demasiado importante, por ejemplo, en instituciones de educación superior pública en Colombia. Así mismo, la filosofía permite construir la historia de la sociedad a partir de la

conceptualización de hechos en busca del análisis de estos, permitiendo así crear desde relatos hasta constructos sociales (entendiéndose estos como posturas compartidas y aceptadas por un conjunto amplio de personas).

La necesidad de rescatar la filosofía en la actualidad es principalmente a causa de un análisis sobre la sociedad de hoy, la cual parece invadida por la forma en la que el capitalismo y el sistema alienan a las personas, y se ven poco a poco estas materias llevadas por una línea de formación que parece querer dejar estas ramas de estudio, indispensables para la humanidad, como una simple materia a aprobar, o en algunos casos incluso, sacándolas del pensum educativo, como lo es el caso de España, sin tener en cuenta la necesidad de formar tanto pensamiento crítico, valores, posturas éticas, capacidades argumentativas, entre otras habilidades y cualidades que desarrolla la filosofía en los y las estudiantes.

En una época de la humanidad en la cual los valores están divididos y en crisis, el acelerado avance tecnológico desinforma y relativiza la verdad, y hasta hace que la humanidad se replantee preguntas sobre si misma, la educación cuenta con un papel importante, en primer lugar el de resaltar la importancia de la filosofía ante estas problemáticas globales y por otro lado, en conjunto con la filosofía, la de reforzar o tal vez replantear las bases teóricas, éticas y educativas sobre las que se ha construido la sociedad, con el ideal de poder cambiar en el mayor grado posible las dinámicas sociales que se ven transformadas a causa de las dinámicas políticas, económicas y tecnológicas, muy adheridas a las ciencias exactas, dejando de lado la importancia de la vida tanto de los humanos como de otras especies.

Esta propuesta pedagógica quiere responder precisamente a esas problemáticas, sumadas a un fenómeno que pude evidenciar en varios grupos de dos instituciones distintas, este es que por gran parte del estudiantado la filosofía es vista como algo que pertenece a una esfera del conocimiento alejada de la practicidad de la vida, y que no parece llamar demasiado su atención y, más bien, es solo una materia más por aprobar. El momento en que la filosofía es mezclada con un componente como el anime, que cuenta con una amplia cantidad de seguidores, y además refleja la realidad en algunos aspectos, como se encarga de demostrarlo el presente trabajo, permite que se estructuren y se construyan o aprehendan conceptos filosóficos desde la representación que se hace de la realidad con el anime; permitiendo así abordar en la propuesta problemáticas muy actuales, construyendo, como es propio de la

filosofía, posturas críticas ante estas problemáticas, pero con un factor diferencial, el de acercarlo con el anime. Hacer toda la relación que esta propuesta plantea permite que ni la filosofía, ni las problemáticas globales estén alejadas de jóvenes de colegio, por el contrario, los pone en un punto en el cual pueden aproximarse a dichas situaciones desde la familiaridad con la situación misma desde sus experiencias, sumado al capital cultural y capacidad crítica que brinda la filosofía, pero desde un punto en el que es ajeno a sus realidades.

1.5 El anime y su papel en la enseñanza en un enfoque pedagógico de EpC

Para terminar este capítulo, y en el transcurso del siguiente, hablaré principalmente de lo que fue aplicar esta propuesta en un escenario escolar a modo de plan piloto. Usaré referencias que he encontrado donde el anime juega un papel importante en la enseñanza, pero el principal enfoque será la experiencia que me dejó aplicar esta propuesta con mis estudiantes, y como esta relación entre la vida de ellos, el anime y la filosofía permitió realmente dejar enseñanza.

El enfoque pedagógico de esta propuesta, como lo expliqué anteriormente, es la Enseñanza para la Comprensión. La intención que se tiene con la propuesta es poder acompañar y guiar a los y las estudiantes en el desarrollo, aprehensión y apropiación de conceptos en torno al contexto del anime, permitiendo que estos hagan parte de su forma de ver el mundo, o que hagan parte de las múltiples formas de entender la realidad, para lograr así que, desde la experiencia de cada estudiante, él o ella haga una relación con su vida y formas de ver el mundo frente a lo que en la producción audiovisual aparezca.

Cuando pensé en la propuesta para la aplicación de la tesis, se hizo observación de los grupos, cada grupo tenía además de un enfoque distinto, dado el manejo de los cursos en el colegio que se aplicó, también grupos con edades muy variadas, materias distintas y, además, la cantidad de estudiantes en cada grupo era, por supuesto, muy diferentes. Este primer reconocimiento es indispensable para cualquier metodología que se vaya a aplicar en un grupo como docente, lo que se hace aquí importante. La razón por la cual traigo este apartado es que las observaciones que se hicieron en cada grupo me permitieron como docente, y espero se lo permitan a quien pretenda aplicar la misma propuesta, entender las necesidades

no solo del conjunto de estudiantes con la malla curricular, sino las individualidades, las dinámicas que giran en torno a ellos y ellas, y también como es que a la edad que tengan son más susceptibles a las condiciones de sus contextos. Es importante, al menos desde mi posición personal, que la enseñanza de cualquier tema como docente, tenga un enfoque más allá de un simple contenido y comprensión de un concepto. La aplicación en la realidad de lo que se enseña en las clases se trata específicamente de un análisis de ciertos eventos que ocurren en la vida de los y las estudiantes, un análisis que se permite desde la relación entre el anime, la filosofía y los escenarios que plantea el docente. Sin embargo, todo esto parte desde el análisis que hace el o la profesora desde un principio y entiende que necesita aprender el grupo, el trabajo de los y las profesoras no es solo escoger anime y explicar conceptos filosóficos, que, si bien podría reducirse a ello, se complejiza en cuanto al interés de que sus estudiantes realmente queden con algo de lo enseñado para sus vidas.

Al ser el anime, de nuevo, una expresión artística atravesada por los intereses del autor o autora y estos a su vez se ven permeados por su relación con el mundo. El anime como cualquier otro tipo de animación o incluso otros medios audiovisuales como películas, series o algún otro tipo de animación, disfraza la obviedad de las posturas, críticas u opiniones del autor o autora tras una historia que emula la realidad en un mundo fantástico. Es probable que para algunos y algunas estudiantes entender estas referencias sea algo complejo, dependiendo que tan ocultas o indirectas sean las referencias que el autor proponga en su obra, así además se rescata la labor del profesor o profesora al escoger una serie desde un contexto al que debe intervenir con esta propuesta y un anime específico.

En ese orden de ideas, un punto crucial a explicar ahora, es la amplia posibilidad de enseñanzas que puede dejar el anime, pues la propuesta no solo pretende que se enseñe lo que el/la docente crea que el anime pueda brindar al contexto del curso o a cada estudiante individualmente, también hay enseñanzas que cada individuo puede desarrollar para su vida, ya sea por todos los componentes que se suman en la propuesta, o por alguno en particular, es necesario valorar ese tipo de aprendizajes dentro de la propuesta, ya que esta no se limita solo a un contenido “filosófico” (desde lo que sería la tradición filosófica) y aunque la propuesta se refugie en las posturas de Deleuze al decir que la filosofía “crea conceptos”

sostengo que al contrario de cómo diría él mismo, es bastante común tener ideas⁶ (G. Deleuze, 1998), pues, las ideas efectivamente surgen de una “necesidad” (Deleuze, 1987, en la Femins) por resolver, y si no es resolver, cuanto menos intentan los y las jóvenes entender los problemas de su vida, dependiendo la pertinencia que encuentren en estos. Por eso, desde ya quiero dejar claro (y hablaré de esto en el próximo capítulo) que los conceptos y contenidos que el estudiantado demuestre como aprendidos y aprehendidos tendrán que verse valorando la subjetividad en ellos, y dependerán mucho además de la capacidad analítica del estudiante, de su interés propio, la necesidad que lo lleve a tener ideas y crear conceptos propios para el entendimiento de su realidad, el fin último de la aplicación de esta propuesta.

El actuar filosófico nos permiten analizar el anime, este nos permite ver desde un plano ajeno nuestras situaciones propias a través de presentar escenarios que se puedan ver reflejados en la realidad, pero con un protagonista distinto. El anime nos es análogo a la vida misma, y es un punto fuerte de este componente de la propuesta. Cada ingrediente de las historias tiene un papel importante (importante tanto para lo que se quiere enseñar, como para el contexto general del grupo, y hasta para la necesidad del estudiante), desde la trama, los personajes, el desarrollo que tienen, las facilidades y las dificultades. La idea no es instrumentalizar el anime, no es solo buscar conceptos filosóficos y la forma en que se puedan explicar por medio de él, sino que el anime mismo brinde enseñanzas. La intención es que sea una relación y complementación entre la filosofía y el contenido del anime en función de las necesidades del grupo por crear conceptos para su mundo.

Al ser el enfoque de este trabajo la EpC el anime no puede ser una herramienta que permita la memorización de un concepto, una línea de estudio o una teoría, el anime refuerza la función del enfoque a medida que se usa como una forma de relacionar los contenidos con una representación de la realidad. La película *Perfect Blue* (Satoshi Kon. 1997), narra la historia de Mima, una cantante de pop que decide ingresar al mundo de la actuación, y a medida que avanza más como actriz los medios en los que ese mueve y quienes están a cargo de su nueva carrera van transformando la imagen de quien era ante el mundo en su época de cantante. Esta situación llega a tal punto en que ella desconoce quién es realmente y entra en

⁶ Deleuze en su conferencia *¿Qué es el acto de la creación?* (1987) Dictada en la Femis, Afirma que tener una idea es “un acontecimiento raro”.

una discordia interna sobre su imagen que la lleva a desconocer hasta su verdadera personalidad. Esta propuesta de la película nos permite presentar una idea de lo que los medios, las redes sociales y la opinión pública puede llegar a causar en las personas. La presión social lleva a desarrollar en las personas una imagen que no siempre es resultado de sí mismas, sino de lo que la sociedad acepta; esto lleva a las personas a querer encajar con tanto desespero que desprecian aspectos propios, desde físicos como de su personalidad. Perfect Blue es un excelente ejemplo de cómo el anime nos puede dar una representación de la realidad muy desde su argumento y su historia, que permitan posicionar a los y las estudiantes en un escenario ajeno a algo tan común en las relaciones actuales, de las cuales muy seguramente los jóvenes son protagonistas. Por otro lado, como la filosofía no se aleja de la realidad y la cotidianidad, podríamos en medio de esta relación con la película y la realidad hablar además de distintas posturas filosóficas. Por ejemplo, la teoría feminista de Simone de Beauvoir, que se postula desde la objetificación del cuerpo femenino⁷, el biopoder o el poder ejercido sobre el cuerpo, de Michael Foucault ⁸o incluso en la teoría de identidad de Sartre en *El ser y la nada* (1943).

2. Aplicación de la propuesta

2.1 Antecedentes teóricos

A continuación, presentaré los antecedentes teóricos que sirvieron de análisis para aplicar la propuesta. Para esto recogí específicamente dos trabajos, uno, ya citado antes en un par de ocasiones en este texto, es la monografía de la licenciada María José Alejandra, el cual permite encontrar que en el anime pueden existir conceptos filosóficos y que es una representación artística de la realidad, de lo que ocurre en la mente de los humanos a la hora de experimentar el mundo, y demuestra que la filosofía occidental puede conceptualizar estas representaciones animadas de la realidad de sus autores. Segundo, la propuesta didáctica del licenciado Juan Ernesto Lasprilla Martínez titulada *¿Cómo utilizar el anime Maoyū Maō*

⁷ Postura encontrada en “El segundo Sexo” 1949

⁸ Postura encontrada en “Vigilar y castigar” 1975

Yūsha como material didáctico en la clase de ética de noveno grado? (2022), según la cual el anime *Maoyū Maō Yūsha* (2013) enseña varios conceptos éticos. Sin embargo, lo que más aportó a esta propuesta el trabajo del profesor Martínez, fue la recopilación de datos que este recolecta sobre animes que se han usado en relación con la filosofía de manera académica, principalmente por medios digitales, aunque se destacan también otros proyectos en los cuales, al igual que en los que aquí menciono, el anime es una herramienta para explicar nociones filosóficas.

Podemos evidenciar que efectivamente el anime cuenta con una larga lista de producciones documentales y didácticas que lo proponen como una herramienta pedagógica para enseñar o ubicar algún tipo de concepto filosófico o ético, a causa de, como se menciona en este texto, su alto contenido y reflexiones filosóficas, permitiendo reforzar mi teoría de asumirlo como una fuente de filosofía, algo que esta propuesta pretende demostrar. Lo que se necesita, como evidencian este y los demás trabajos citados, es que ya sea explicando conceptos filosóficos por medio del anime, o abordando el anime como fuente de conceptos filosóficos, cuente con una planeación bien elaborada que se construya desde la necesidad de los cursos dadas las edades, la propuesta curricular de la institución para el grado en el que estén, además de tener una conversación constante con el curso mismo, tanto con los individuos como con el colectivo.

Algo que es importante destacar de esta propuesta, como se ha mencionado desde un primer momento, es que no se pretende que el anime se limite a explicar un concepto filosófico o ético, más bien, el anime tiene la capacidad de ser transversal entre el contexto y el concepto, es decir, representa los sucesos del mundo y los explica por sí solo, pero no desprecia la posibilidad de ser abordado desde posturas filosóficas para entender estas relaciones. La propuesta toma al anime como una fuente de filosofía, y en este orden de ideas usa la filosofía y la ética como una herramienta para entender el mundo.

2.3 Antecedentes prácticos

Como antecedentes prácticos me enfocaré específicamente en lo que fue la aplicación de la propuesta. Se planteó que la propuesta tuviese una pequeña aplicación que permitiera dar

muestra de su funcionalidad. Esta aplicación fue realizada durante el primer semestre del año 2024, en el Instituto Pedagógico Nacional, ubicado en la carrera novena con calle 127, en la ciudad de Bogotá. Si bien la propuesta se desarrolló durante los dos años que duraron mis prácticas universitarias, a medida que como maestro en formación iba aprendiendo nuevos modos y formas de enseñar y llevar la filosofía a la vida cotidiana de mis estudiantes, como ha sido mi intención desde el principio, durante el transcurso del último semestre de PPI (Prácticas Pedagógicas Investigativas) se pretendió tener dos grupos de trabajo distintos en edad y enfoques académicos, para poder aplicar más específicamente el trabajo de dos formas distintas, aunque se rescatará durante la explicación de la propuesta lo que se haya desarrollado fuera de estos dos grupos y metodologías con el fin de rescatar los panoramas que puede ampliar la propuesta aunque no se aplique en su totalidad, tanto en los puntos positivos, como los negativos.

A continuación, daré paso a explicar cómo diseñé y apliqué con dos cursos distintos la propuesta por medio de dos metodologías distintas. En ambos cursos el objetivo fue el mismo, el de la enseñanza de la filosofía orientado a la crítica, la dialógica y la creatividad, con intención de acercar la filosofía a la cotidianidad de los y las estudiantes teniendo en cuenta sus edades, contextos y cuál era el contenido filosófico que, según el pensum del instituto, debían aprender. Estas metodologías escogidas son:

Metodología 1: Esta metodología consiste en escoger una serie de anime y desarrollar las clases, y sus actividades solo en torno a esta. La serie de anime escogida debe tener el contenido filosófico suficiente para poder explicar el temario filosófico escogido, y luego establecer los puntos base para definir que la serie y el tema filosófico escogido concuerdan.

Para escoger el tema, como menciono anteriormente, se debe tener en cuenta el curso, la malla curricular de la institución acorde al grado, y por medio de un primer acercamiento al grupo, el cual recomiendo que se enfoque en analizar la perspectiva que tenga el grupo sobre los ejes de la propuesta, es decir: el anime, la filosofía o ética y lo que la malla curricular proponga. Esto junto con las dinámicas grupales de los y las estudiantes brindará los datos al docente para empezar a estructurar el tema a través de alguna serie.

Para que el anime y el tema cumplan debidamente con las orientaciones filosóficas y pedagógicas que tiene la propuesta, recomiendo responder a las siguientes preguntas durante la planeación:

- ¿Sobre qué tema debo o quiero enseñar?
- ¿Qué habilidad desarrolla en mis estudiantes el hecho que aprendan sobre dicho tema?
- ¿Cómo se ve reflejado o relacionado este tema con el mundo?
- ¿Si yo quisiera solo explicar el tema, como sería la mejor forma de explicarlo?
- ¿Qué anime puede abordar el tema desde los escenarios y situaciones en los que se desarrolla su trama?
- El anime escogido para responder a la pregunta anterior ¿Aborda el tema desde las reflexiones que presenta en medio de su trama, sean explícitas o elaboradas a partir de un análisis más profundo?

Si la respuesta es no, escoja otro anime que usted pueda asegurar desde su conocimiento que puede llevar a la reflexión y naturalmente a construir conceptos sobre el tema a tratar.

- ¿La extensión del anime es acorde a los tiempos del calendario académico disponibles para el desarrollo del tema?
- ¿La trama del anime permite que pueda saltarse algún capítulo?

Si la respuesta a alguna de las últimas dos preguntas es negativa, deberá escoger otro anime para desarrollar el tema escogido.

Tras haber escogido el tema a trabajar, por consiguiente, el anime que logre relacionarse adecuadamente a este, se debe proceder a hacer la planeación de cómo se llevarán a cabo los espacios académicos, para una planeación acorde a lo estructurado por las preguntas anteriores y que responda a la intención de la propuesta correctamente, recomiendo responder a las siguientes preguntas:

- ¿Por dónde debe iniciar a presentarse el tema escogido? ¿Iniciará con acercamiento al anime directamente, o por el contrario será necesario iniciar con algún texto o autor, u otro tipo de acercamiento académico?

- ¿El anime a ver, será visto en su totalidad?
- ¿Los capítulos pueden verse en casa a modo de tarea o actividad en casa?
- De no poderse ver fuera de los horarios de la clase ¿Cuántos capítulos de la serie podrían verse en una sesión de clase?
- ¿El anime abordará el tema a tratar en su totalidad, o solo una parte de este?

Teniendo en cuenta el primer acercamiento con el grupo responda las siguientes dos preguntas

- ¿Qué reacción (tanto sobre la serie como el contenido filosófico que usted ubica) espera ver por parte del grupo?
- ¿A qué concepto base espera que lleguen sus estudiantes al final del corte de tiempo durante el que se va a usar la serie, teniendo en cuenta el tema?
- ¿El anime permite distintas reflexiones en relación al tema, o por el contrario está demasiado ligado a una reflexión particular?
- ¿Cada capítulo trae consigo un concepto o reflexión respecto al tema tratado, o es necesario ver la totalidad de los capítulos escogidos para poder llegar al concepto base?

A medida que se vayan respondiendo estas preguntas base el desarrollo de la planeación para los espacios se irá construyendo naturalmente. Es importante señalar que se debe tener muy en cuenta el tiempo de cada actividad y cuantas sesiones tomará la conjunción de las actividades, es decir, debe tenerse muy en cuenta el tiempo que dura cada sesión, treinta, cuarenta, cuarenta y cinco minutos, una hora o hasta hora y media (depende la institución y si tiene actividades extracurriculares). Esto para saber en que sesiones deberá verse un capítulo (o más), en que sesión llevar lecturas, en cual dar instrucciones a los y las estudiantes para que desarrollen actividades por sí mismos y mismas, o en cuales la clase deberá llevarse a cabo a modo de conversación entre estudiantes y docente, entre otras posibilidades. Al tener claridad de los tiempos de las sesiones durante la semana, la duración de los capítulos, el contenido y cómo este responde a los contenidos establecidos para el curso, se podrá llevar a cabo la metodología 1.

Un ejemplo de cómo se podría llevar a cabo esta metodología, planteando un tema y escogiendo solo una serie de anime para poder desarrollar distintas reflexiones alrededor de este problema sería la siguiente: Imaginemos que como ‘profes’ tenemos la intención de enseñar acerca de las relaciones de poder que se ejercen sobre el cuerpo y el biopoder, algo visto con frecuencia en la sociedad actual intervenida por las dinámicas capitalistas y que es uno de los ejes centrales en las tramas de las series *Darling in the franxx* (2018) del autor Atsushi Nishigori, o *Neon Genesis Evangelion* (1995) de Hideaki Anno, razón por la cual usaríamos cualquiera dependiendo seguramente el grado y curso. Ahora bien, si queremos reforzar las reflexiones de los y las estudiantes con las teorías de algún autor podríamos encontrarlo en teorías como la de Judith Butler encontrada, en *Género en Disputa* (Butler, 1990). o la de Michel Foucault en *Vigilar y Castigar* (Foucault, 1975) o en *La Historia de la Sexualidad* (Foucault, 1976), (Por mencionar algunos autores y fuentes filosóficas occidentales y pertenecientes a la tradición académica) Si la intención del maestro/a fuese hacer la relación entre las teorías de los autores filosóficos mencionados con el anime, podría hacerlo seguramente sin mayor problema, a medida que las tramas de ambos animes vayan avanzando y den una muestra no solo contextual sino también de forma visual y animada de lo que el autor escogido explica en sus textos. Para usar estos animes con la intención de desarrollar el pensamiento crítico en los y las estudiantes la mejor forma de verlos es usar todos sus capítulos (en el caso de Evangelion sería la totalidad de su primera temporada), dada las tramas de ambos animes que se van desarrollando mejor respecto al tema escogido a medida que van transcurriendo los sucesos de cada capítulo. Sin embargo, aquí deberíamos escoger la que mejor se adapte al grupo y los horarios.

- **Metodología 2:** Esta metodología consiste en escoger un conjunto de películas (que no tengan una linealidad o relación directa entre sus tramas) o series (no completas, sino capítulos específicos que se puedan separar sin perder la trama y sentido de toda la serie y que tenga un contexto propio que no necesite de la serie completa para ser entendido) que permitan un análisis amplio de distintas situaciones por parte de los y las estudiantes, en relación, por supuesto, a los temas filosóficos a tratar. Esta opción

se realizaría teniendo un orden para los temas, y de la misma forma para los capítulos o películas escogidos, de tal forma que el contenido filosófico del medio audiovisual escogido vaya acorde a los conceptos filosóficos que se tratarán con el curso, de nuevo, sea por elección libre del docente a partir de una intención por desarrollar habilidades específicas en el grupo de estudiantes, o siendo fiel a la malla curricular de la institución planeada para dicho grado. Así mismo, se permite en la metodología, y se nutre a la propuesta en el ejercicio de la enseñanza, si se puede reforzar este proceso reflexivo y de aprendizaje de los estudiantes con el aporte de reflexiones por parte de autores/as de filosofía, que de alguna forma vislumbren un poco el camino hacia los conceptos que se esperaría logren construir nuestros estudiantes.

Dada la naturaleza de la metodología, la cual intenta responder principalmente a las dificultades de tiempo o atención por parte de los estudiantes, que dificultarían alguna metodología distinta, se puede optar por usar un conjunto de series de anime para hablar de un mismo tema; o varios temas, cada uno tratado por serie o capítulo. Es una metodología más flexible que la anterior, pues está pensada para un grupo cuya disposición a los temas puede sea menor, sea porque el tiempo de los espacios es más reducido, o porque el grupo tenga dinámicas que faciliten su distracción durante las clases.

Ambas metodologías dependen de un acercamiento previo al grupo de tal forma que se pueda saber que tan factible podría ser aplicar cada una, en el caso de esta, si bien podría ser usada para grupos pequeños y con una buena disposición a los temas, en caso de usarse con un curso que no tenga tantas horas de clase o que, por ejemplo, al ser conformado por una buena cantidad de estudiantes se facilite la distracción entre ellos y ellas, en medio del espacio funcionaría mejor que la metodología 1, la cual a diferencia de esta depende de una atención constante tanto a los temas llevados a clase, como a las películas o series, ya que se lleva un hilo argumentativo que espera ir construyendo las reflexiones en torno a la serie durante un determinado tiempo. Por el contrario, la metodología 2 se propone al tener en cuenta que ese hilo argumentativo que se va construyendo entre reflexiones puede verse interrumpido, por eso se intenta que sea más directo el contenido, las actividades también son mas cortas para que el tiempo efectivo de clase pueda ser usado correctamente en pro de

la construcción de reflexiones y conceptos. También es importante que el/la profesor/a estén conscientes del contexto del grupo para poder hablar con los intereses de los estudiantes como curso y como individuos, llegando directamente a lo que pueda causar mayor interés, algo que será beneficioso para el uso asertivo del tiempo. Para la correcta planeación de la metodología y posteriormente su aplicación, recomiendo responder las primeras preguntas guía expuestas en la metodología 1. (pagina 25), las cuales responden desde el interés pedagógico de la propuesta, sea cual sea la metodología a usar. Posteriormente serán las siguientes preguntas las que ayuden a guiar el proceso de planeación y aplicación de la metodología 2:

- ¿Con cuánto tiempo cuento en cada clase para la aplicación de la metodología?
- ¿Es posible ver capítulos o películas fuera de los horarios de la clase?
- ¿El tema a tratar se puede exponer en una sola clase, o será necesario usar más de una sesión?

De necesitar más de una sesión se deberá dividir el tema en sub temas.

- ¿En cuántos sub temas será dividido el tema principal?

En caso de que el tema no deba dividirse, es necesario plantear una actividad que demuestre los procesos de reflexión de cada clase y cada tema.

- ¿A qué concepto base espera que lleguen las reflexiones de sus estudiantes?
- ¿Cómo se evaluará cada actividad?
- ¿Qué tan importante será el concepto base en relación con las reflexiones de sus estudiantes?
- ¿Cómo se dará paso al siguiente tema?
- ¿Habrá conexión entre un tema y el otro?
- ¿Los temas intentarán llegar a una reflexión macro a medida que se vaya avanzando en los temas, o serán independientes entre sí?

Tras haber respondido las preguntas y tener una idea de lo que será la aplicación de la modalidad, podrá aplicarla y muy seguramente esta responderá a las necesidades e intenciones de la propuesta.

Un ejemplo de cómo podría aplicarse esta metodología sería la siguiente. En la clase de ética del grado decimo vamos a exponer lo que es la otredad, esto con el fin de que en la clase de ética se aprenda la importancia de convivir con las diferencias que tienen las personas, y por qué entender esto nos permite la construcción de una comunidad sana. Sin embargo, con este curso solo nos vemos una vez a la semana los días jueves en la última hora de clase, razón por la cual la mayoría del grupo se siente cansado y tiene poca disposición para la clase, es por eso que tendremos que hacerla un poco más didáctica. Al menos para este ejemplo consideraría como mejor opción abordar al grupo con la lectura o autor que podría reforzar las reflexiones que ellos y ellas tengan. El escenario nos exige ser sintéticos/as a la hora de exponer la postura del autor o en caso de llevar un texto escoger la parte que nos facilite sembrar la duda en el grupo por el tema. Para este ejemplo podríamos usar autores como Levinas, Martha Nussbaum, o Jacques Derrida, por proponer algunos que se centren a hablar del tema escogido. El, la o los (las) autores(as) se deben escoger dependiendo que tan profundo quiera ahondarse en los temas y que tan rápido avance el curso en cuanto a la comprensión (cuestión importante dado que también es necesario pensar en qué tan fácil son los conceptos para ser comprendidos). Tras haber expuesto al autor, y el hilo que nos dirigirá las reflexiones que queremos desarrollar, se debe ahora abordar la parte de anime. Podríamos, ver únicamente a uno de estos autores y presentar sus conceptos desde series como *One Piece* escogiendo algunos de los capítulos en donde la otredad es un punto importante en su argumento, este es un anime cuyos capítulos, aunque duran en tiempo de 20 a 25 minutos, saltando el resumen al inicio de cada capítulo serían en total no más de 15 minutos, lo que nos daría aún media hora para poder realizar alguna actividad en torno al concepto traído y el escenario del anime. Así mismo, de tener más tiempo, o en caso de que el grupo pueda ver estos materiales fuera de las horas de clase podrían usarse películas como *Your Name* de Makoto Shinkai (2016) o *A Silent Voice* de Naoko Yamada (2016), en los cuales, además de tener protagonistas adolescentes (lo que podría ser un factor importante para la identificación de los y las estudiantes en su vida y sus ámbitos) hablan de aspectos importantes para entender la otredad en el mundo, pues es precisamente el tipo de reflexión que pretenden los autores de estas obras.

Luego de explicar cómo planear y cómo podrían llevarse a cabo ambas metodologías quiero dejar claro que, sea cual sea la metodología aplicada, la propuesta espero sea usada teniendo en cuenta el objetivo de rescatar la practicidad de la filosofía, que en vez de utilizar el anime para explicar a autores de la tradición filosófica, se tome el anime para explicar algo que sucede en el mundo, sea a nivel global o a nivel más micro, y que en dado caso, se puedan abordar autores de la tradición académica, como los mencionados, para reforzar las posturas que el anime ya nos muestra frente a estos fenómenos dando así un panorama más amplio y claro de los conceptos llevados a clase dada la intención que se tiene de desarrollar el pensamiento crítico.

Tras plantear las metodologías de trabajo, la pregunta que surge es: ¿exactamente qué calificar? Para responder a esta pregunta, pensando en lo que hasta aquí se ha dicho respecto al anime y su posible papel en la enseñanza de la filosofía, así como la importancia de la filosofía en la practicidad de la realidad y la vida de los y las estudiantes, básicamente la intención misma de la propuesta, algo muy importante a tener en cuenta en ambas metodologías. No solo se trata de enseñar filosofía, por ende, no solo se trata, de calificar filosofía. La propuesta tiene la intención de desarrollar habilidades que la filosofía permite desarrollar, si algo se ha de enseñar en la propuesta es el valor práctico de la filosofía en el mundo, pero realmente se debe enfocar en que los y las estudiantes encuentren en el actuar filosófico formas de entender el mundo. Esto lo podremos encontrar en la manera en que ellos/as nos expresen sus reflexiones. Al ser una propuesta que pretende desarrollar habilidades específicas en estudiantes, y que se propone como acto de resistencia al modelo educativo denunciado anteriormente, esta propuesta debe resaltar distintas formas de expresión de nuestros estudiantes a la hora de desarrollar las actividades que les proponamos. Por eso me parece bueno tener una rúbrica de calificación en donde encaje también la cualificación, y se resalten los puntos altos que el estudiantado demuestre durante el proceso reflexivo o de construcción de un concepto, fuera de lo que podría denominarse filosófico.

La rubrica que propongo para la valoración y cualificación de las actividades está inspirada en la rubricas de valoración que se usaron en el IPN durante mi estadía como maestro en formación. Este se compone de cuatro niveles con distintos criterios. Estos son:

- Bajo (B):
 - No demuestra un compromiso con la clase o el contenido visto.
 - No desarrolla ninguna reflexión ni intenta construir algún concepto a partir de los temas vistos.
 - No demuestra tiempo ni esfuerzo invertido en la actividad solicitada.
- Básico (BS):
 - Demuestra compromiso con la clase y el contenido visto
 - Se propone desarrollar reflexiones acerca de los temas.
 - Participa en las clases y brinda aportes desde sus ideas, reforzando la construcción de conceptos a nivel colectivo
 - Se esfuerza por realizar las actividades solicitadas sean a nivel individual o grupal.
 - Logra comprender nociones abordadas en clases y su pertinencia.
- alto (A):
 - Demuestra un entendimiento total sobre el tema abordado en clase.
 - Se compromete con los temas abordados construyendo reflexiones lógicas y pertinentes.
 - Aborda correctamente las reflexiones o conceptos de otros autores.
 - Logra conectar con el concepto base o desarrollar desde este sus propios conceptos o reflexiones.
 - Invierte el tiempo y esfuerzo necesario para entregar una actividad de calidad desde sus habilidades.
- superior (S):
 - Sumado a los criterios anteriores demuestra entender los conceptos abordados en clase tanto en anime como de los autores filosóficos.
 - Logra hacer reflexiones claras o incluso hasta construir un concepto en torno a los temas vistos.
 - Logra relacionar creativa y dialógicamente los temas, con escenarios de anime y con situaciones reales.

- Expresa de manera ingeniosa y llamativa sus ideas, conceptos y reflexiones.

Estos criterios logran agrupar los puntos que nos demostrarán que la propuesta tuvo un correcto desarrollo en el grupo y que los/as estudiantes entendieron desde sus contextos la necesidad por los temas abordados, así como podremos evidenciar si el grupo de estudiantes demostró interés a medida que van desarrollando sus habilidades.

A continuación, traigo un ejemplo de aquello que debemos tener en cuenta a la hora de usar nuestra rúbrica de evaluación, este ejemplo es en realidad una de las primeras clases en las que utilicé el anime con la intención de desarrollar reflexiones filosóficas para llegar a comprender situaciones reales desde una concepción ética.

En uno de los cursos del grado décimo, en clase de ética, estamos viendo el conflicto armado en Colombia, y la razón por la cual surge la Jurisdicción Especial para la Paz (JEP), lo cual nos llevó a encontrarnos con los relatos de las víctimas del conflicto. En estos, encontramos a varias opiniones de las mismas víctimas, aceptando el Proceso de Paz, pues ellos y ellas habían sido quienes más habían sufrido las desgracias de la guerra. Ellos otorgaban, como víctimas, el perdón a quienes les habían causado daño de distintas formas con la intención de lograr la paz y dejar el conflicto en el pasado. Este tema me permitió traer como recurso el anime *Naruto* del autor Masashi Kishimoto. Principalmente el arco⁹ en el que el protagonista, *Naruto Usumaki*, debe enfrentar aquel pasado de guerra, dolor y conflicto con el mundo, para poder tener un nuevo nivel de poder, pero para esto debe estar en paz consigo mismo y perdonar el daño que le han hecho. Esto en contra parte del villano de dicho arco, llamado *Pain*, quien experimentó de manera vívida la *tercera guerra mundial ninja* tanto desde el papel de víctima como el de victimario, perdiendo a su familia y amigos. Por este motivo está empeñado en causar dolor al mundo entero, asegurando que el mundo tendrá un cambio cuando todos experimenten el dolor. Esta relación fue planteada desde un escenario con el cual los estudiantes podían tener una suerte de cercanía, dado que conocen sobre el conflicto armado en Colombia. Pedí al grupo que me dieran ejemplos específicos en los que supieran que el perdón pudo generar un importante cambio y recibí ejemplos muy buenos de personajes tanto de la historia global, como de sus vidas un poco más personales, esto en un

⁹ El uso del concepto “arco” para el anime hace referencia a una historia secundaria que da, por decirlo de alguna manera, sentido a la historia principal.

primer momento en voz alta, de tal forma que pudiera evidenciar que estaban entendiendo las relaciones que yo intentaba que hicieran. Seguido de esto les pedí que lo explicaran mejor en una hoja, y que me explicaran por qué era necesario el perdón en ese escenario específico, qué consecuencias positivas podía tener.

Al ser esta la primera experiencia en la que, digamos, aplicaba la propuesta, aún no estaba completa la rubrica de valoración, así que fue en esta experiencia en la que caí en cuenta de la importancia no solo de resaltar las cuestiones reflexivas, sino también aquellos puntos que cumplían con lo solicitado, es decir, el desarrollo argumentativo, el tiempo, el esfuerzo impreso en la actividad y por supuesto, habilidades ajenas a esto, como el dibujo, por ejemplo. En este caso, el grupo fue en su mayoría receptivo y encontraban el concepto base, es decir, el perdón, y lograban hacer relaciones claras y dialógicas con escenarios tales como la segunda guerra mundial, el conflicto entre pandillas en distintos contextos o aquellas acciones que generan odio hacia una población por culpa de la generalización.

A partir de ahí empecé a desarrollar una rúbrica que comprendiera y valorara las distintas habilidades que un estudiante puede desarrollar, así como también los modos en los que expresa precisamente estas reflexiones ya que también nos muestra la forma en la que entiende el mundo, algo por lo que debe abogar la pedagogía.

Explicada la forma de evaluar en la propuesta, hablemos de la *analogía* que se plantea como medio de comprensión de la realidad. Cuando se habla de analogía me refiero al escenario que yo como maestro expongo en clase por miedo de un anime, esperando que este sea análogo a la realidad desde un plano preferiblemente global y abierto, para que el estudiantado haga la relación, primero, con escenarios similares y, así mismo, para que la relación con su realidad más privada sea realizada por sí mismo a través de un proceso de crecimiento personal y que, de la misma manera, ayude a dilucidar los conceptos filosóficos. En este sentido, lo que se pretende evaluar, así como lo que se pretende enseñar, es un punto importante a la hora de desarrollar y llevar a cabo esta propuesta. Pues el punto central es dejar claros conceptos filosóficos, así como dar herramientas para que los y las estudiantes desde estos ejes (el anime, la filosofía y el escenario que propone el docente) puedan conceptualizar sus reflexiones e ideas desde la *esencia* del *porqué* de este y llevarlo a la practicidad de sus vidas.

Tras haber planteado los objetivos, la metodología, lo que se puede calificar, las posibles formas de aplicar la propuesta y lo que se pretende enseñar, se procedió a observar las mallas curriculares de cada curso para poder planear el desarrollo de las clases según los grupos y sus necesidades. Así mismo, se dialogó con las profesoras a cargo de los espacios académicos, para acordar el uso de los espacios, informar sobre la propuesta y para tener una perspectiva de los cursos por parte de las profesoras. Ambas se mostraron emocionadas por la propuesta y estuvieron de acuerdo con poder llevar a cabo la propuesta en sus espacios y fueron de gran ayuda, además de brindar apoyo en cuanto a los temas tratados.

Los grupos son, del grado noveno, el curso 904, con el cual se lleva a cabo la metodología 1; y del grado decimo, el curso 1004 con el cual se lleva a cabo la metodología 2.

Antecedentes prácticos. Práctica investigativa en el IPN.

Curso 904

Con el primer curso, al cual se le aplicó la propuesta desde la materia de ética, se decidió aplicar la metodología 1 dado que es el grupo con el que más tiempo y espacios académicos completos se tenían. Así mismo, se permitió a los y las estudiantes escoger el anime que querían ver para tratar el tema que seguía en la malla curricular, en este caso, el *contrato social*, el cual da paso a subtemas como *la responsabilidad social* y los *discursos* en la sociedad. La idea fue empezar con una explicación a rasgos generales sobre qué es el contrato social, de dónde surge el término y qué autores lo proponen en la Edad Moderna dado también el contexto en el que se desarrolla. Después, establecer brevemente los alcances que se extienden a relaciones sociopolíticas contemporáneas y no solo como una propuesta de un filósofo o un grupo de filósofos en el pasado sino, más bien, como una situación aplicada a la sociedad actual. Y luego, mostrarles las opciones de anime que podrían ver¹⁰ y se vieran relacionadas las tramas con el tema filosófico/ético a tratar.

¹⁰ El hecho de escoger el anime con el grupo es totalmente opcional, si el maestro lo decide, puede disponer qué anime se trabajará para la clase. Fue simplemente una decisión que se tomó a raíz del poco conocimiento que se tenía del anime en el grupo de estudiantes, surgió como buena opción darles

Así pues, se dieron las opciones de anime, desde la sinopsis de cada uno, para desarrollar las clases. Estas fueron *One piece*, *Shingeki no Kyojin* y *Naruto*, puesto que las tres series abordan desde sus tramas y argumentos estos temas. Al grupo le llamó principalmente la atención *Shingeki No Kyojin*, así que por votación fue el anime que escogimos, y a partir de este se llevaron a cabo los espacios académicos que permitieron enseñar lo que es, en primer lugar, *el contrato social*, luego, *el discurso* y, por último, *la responsabilidad social*. Estas últimas dos surgen a partir de las cuestiones éticas que atraviesan o nacen de lo que es el contrato social y como desde este se desarrollan otros conceptos o prácticas que se evidencian en la cotidianidad. En este curso, la aplicación de la propuesta tuvo un gran desarrollo, los y las estudiantes a la hora de ver la serie, leer los documentos que les presenté y hacer las actividades planteadas, no tuvieron mayor inconveniente. Así mismo, al hacer las relaciones entre anime, conceptos filosóficos y la realidad fáctica, lograron demostrarlo en las actividades entregadas.

Con este curso los temas se plantearon y articularon de la siguiente forma. En primer lugar se estableció una suerte de meso currículo pensado para aplicarse en el transcurso del semestre, este partiría de un tema central del cual se irían desplegando otros que se relacionaran, pero que además fueran cada vez más específicos con alguna o algunas situaciones del común, articulándose así desde el primer tema hasta el último; pero no solo articulándose entre ellos, sino también a la intención misma de la propuesta de hacer del anime una analogía de la sociedad, así como hacer de la filosofía algo práctico en la cotidianidad. En este caso más específicamente desde discusiones éticas.

Arrancó la propuesta desde el contrato social, de cómo las personas aceptan la autoridad y las normas sociales, y cómo esto permite o causa un funcionamiento de la sociedad, tanto en la individualidad de cada sujeto, como en las comunidades mismas. Luego de establecer el punto de partida, se dio paso a lo que son los *discursos sociales*, el cómo estos están inmersos en primer lugar, en el contrato social, y en línea con el currículo, en la sociedad misma y en las comunidades en las que todos convivimos. Los “discursos sociales” se plantearon como

una pequeña sinopsis y que ellos escogieran sin un conocimiento muy profundo, siendo también una oportunidad de experimentar en medio de la propuesta

un tema que podríamos abordar en la serie como algo que se vive a nivel global y a nivel particular en comunidades más pequeñas. Así pues, tras entender ambos escenarios pudimos dar paso al último punto de la planeación de la propuesta con el curso; este fue, la “responsabilidad social”. Al ser un curso de ética es necesario que el enfoque no se quede en teorías políticas; de nuevo, la propuesta pretende demostrar la practicidad que hay en la filosofía y en este caso la ética, por eso, la responsabilidad social fue el último punto de la planeación macro que se hizo para este curso, porque al abordar la responsabilidad social se recoge todo lo que hasta ahora se había explicado, y se iba a traer ahora a un plano de aplicación donde la relación sana con el otro en la sociedad es el protagonista. Todo el currículo que se planteó para este grupo fue planeado de forma que hubiera una propuesta estructurada en torno, efectivamente a la ética, y que se pudiera analizar desde la analogía que permite el anime, pero también que a partir de ello hubiese una enseñanza y una aplicación de lo que se veía en cada clase en la vida de cada estudiante.

Dado que las clases se veían en ocasiones interrumpidas por eventos extracurriculares del colegio, la forma en la que narraré las experiencias será siguiendo el orden en que se llevaron a cabo, pero de una manera en la que se especifique principalmente lo hecho en torno a la construcción de la propuesta, seguramente habrá detalles que se pasen por alto como por ejemplo los tiempos pues algunas veces estos tiempos no fueron los esperados.

El anime fue inicialmente abordado con una contextualización de su trama y para explicar en un primer rasgo lo que era el contrato social, por medio de diapositivas se presentó el contexto general, además de irlo relacionando inmediatamente con los temas de la clase. Luego se abordó de manera un poco más amplia, desde los discursos que maneja alrededor de las 4 temporadas, a la vez que se hablaba del papel de los contratos sociales, los discursos y la responsabilidad social. En primer lugar, opté por escoger discursos que sirvieran para abordar ciertas reflexiones en el transcurso de esa y las siguientes clases, algunos de estos fueron la discriminación a las clases sociales desde la cultura Hip Hop y desde esta misma discriminación a las clases sociales se ejemplificó también la mirada que se tiene sobre las hinchadas de fútbol, principalmente sobre las denominadas “barras bravas”, algo que surgió principalmente del grupo de estudiantes (este tema específico de las barras bravas surgió

principalmente porque una de las cosas que más llamaba la atención del grupo era que yo usaba casi siempre alguna camiseta de futbol el día que teníamos clase, y dentro del grupo había varios y varias estudiantes que se sentían atraídos por el futbol también). Ya podemos ver que contextos específicos de las individualidades del grupo se fueron haciendo evidentes. Luego hubo una contextualización del anime y explicación acerca de en qué capítulos y momentos aparecían estos discursos en el anime y por qué eran violentos contra ciertas poblaciones, cayendo en cuestiones como, la alienación y, por último, haciendo relaciones con la realidad, explicada con discursos que también se encuentran en la cotidianidad de los y las estudiantes y sus círculos sociales, como lo son la xenofobia, el machismo, el racismo, el clasismo, entre otros; en estos casos la idea era que con lo poco que se había hablado hasta ese momento, el grupo diera ejemplos cortos pero que dieran evidencia de que estaban entendiendo la línea que seguíamos. Los y las estudiantes en algunos casos lograron identificar violencias sistemáticas, pasando de discursos evidenciados en su cotidianidad, a encontrarlos en la realidad de muchas otras personas. Lo que se ha narrado hasta aquí ha sido hasta ahora lo que ocurrió en los primeros dos espacios con el grupo.

En el tercer espacio planeado en el currículo, se presentó el primer capítulo de la serie, y aquí haré un apartado para resaltar lo que fue ese primer encuentro con este anime. Si bien el grupo aceptó desde un principio que durante las siguientes clases trabajáramos en torno a una serie de anime, también parecía haber un ambiente de incertidumbre sobre lo que sería, tanto para ellos como para mí. Aun así, algo que funcionó mucho para este grupo (que por momentos perdía atención a las clases, algo que nacía en grupos pequeños y terminaba involucrando a la mayoría del grupo) fue la forma en la que la serie atrapa a su audiencia con su trama fuerte y directa. El primer capítulo está cargado de imágenes fuertes dado el contexto devastador en el que viven algunos personajes, y además para algunos otros incluso se va empeorando desde el principio de la serie. Esto definitivamente llamó mucho la atención del curso y desde el primer capítulo el grupo entero mostró más atención y motivación por los temas. La forma en la que el anime en general llama la atención de sus espectadores, como se mencionaba al principio del trabajo, es uno de los puntos a favor de este trabajo, pues el anime con este aspecto cumple una función de herramienta didáctica, que claramente podrá tener algunas condiciones específicas a la hora de aplicarse, algo que se hablará más adelante, pero es necesario destacar la forma en la que el curso 904 se enganchó con la serie desde que

vieron el primer capítulo, lo que, claramente, facilitó el desarrollo de las siguientes clases, porque ya tenían un contexto de la serie, y porque estaban interesados en como los temas se relacionaban a esta.

Tras presentarse el primer capítulo del anime se procedió a hacer una relación de lo que se había hablado en los primeros dos encuentros respecto: al contrato social, lo que se había presentado como sinopsis del anime, los ejemplos que le propuse al grupo, los que hasta ahora habían dado los y las estudiantes, y ahora, claro, el capítulo ya visto. Esto terminaría lo que sería la primera parte de la metodología, la cual fue en resumen, la presentación del anime, es decir, como se puede evidenciar en lo escrito hasta ahora, se habló de lo que era el contrato social a grandes rasgos, se indagó por lo que el grupo entendía de todo lo que se iba a explicar durante el corte, esto a modo de empalme con los conocimientos previos, se presentó la metodología (aunque esto sea opcional) se procedió a ver el primer capítulo de la serie y a partir de lo anterior se hizo una nueva indagación por cómo entendían los estudiantes todos estos conceptos e ideas vistas. Antes de hacer una relación como profesor y director de los espacios, es necesario que el grupo dé sus primeras impresiones. Para llamar su atención a la participación y que denoten el interés del profesor/a por lo que su imaginación y vivencias nos pueden brindar para alimentar los espacios y dialogo entre conceptos.

Efectivamente, como se esperaba, algunos estudiantes dieron sus opiniones y perspectivas de lo hasta ahora presentado al grupo, haciendo claras relaciones entre todo lo que se había expuesto y dialogado en espacios anteriores. Dieron ejemplos muy valiosos respecto a las situaciones que se viven en el común parecidos a lo que viven algunos de los personajes de los rangos que se manejan dentro del ejercito militar del reino (quienes se dividen en tres categorías: La policía militar, las tropas estacionarias y la legión de reconocimiento), puesto que la labor de cada sujeto es distinto en cada una de las ramas del ejército, lo que permitió encontrar los discursos que se manejan dentro del mundo militar, que curiosamente los y las estudiantes encontraron similares a discursos que evidencian en sus vidas desde una perspectiva utilitarista de las personas. Así mismo hicieron relaciones desde los discursos que se manejan en medio de la serie hacia ciertos grupos sociales, siendo el mismo grupo el que dio paso a los siguientes conceptos a trabajar.

Se le solicitó al grupo el primer trabajo escrito, en este se solicitaba a los y las estudiantes que trajeran de sus cotidianidades un ejemplo en el que pudiera reflejarse la relación que hasta ahora se había hecho en las clases anteriores. Es decir, que recogiera lo que hasta ahora había sido hablar del contrato social y como este se refuerza. Esta parte es muy importante porque significa el primer trabajo calificable dentro de la propuesta. Los estudiantes de nuevo trajeron ejemplos de sus vidas ya mencionados en la última clase, pero más desarrollados. En estos ejemplos pude ver que muchos de estos chicos y chicas evidenciaban la xenofobia, el racismo y el clasismo, así como otros discursos que se desarrollan en la sociedad con base en estos, pero parecían no estar de acuerdo con estos discursos. Por el contrario, de la forma en la que denunciaban lo que sucedía en la serie parecían denunciar también lo que evidenciaban o vivían en sus contextos, mencionaban a su familia, vecinos o amigos, y lo recurrente que era escuchar en estos círculos discursos de odio hacía ciertas poblaciones por sus diferencias.

La forma en la que se calificó, tal como se explicó capítulos antes, fue teniendo en cuenta principalmente la aprehensión de los conceptos. Sin embargo, no fue el único punto a tener en cuenta. En este caso, la forma en la que los y las estudiantes podrían demostrar que aprendieron y aprehendieron los conceptos era haciendo la relación entre sus vivencias y lo que en el anime se había visto. Esto demostraría que lograron entender lo que son los discursos sociales, que se establecen para el funcionamiento de las comunidades bajo una suerte de orden establecido y, así mismo, como es que los discursos que se encuentran en la sociedad permiten que este orden de los contratos sociales exista o no. El trabajo debía contar con una buena cantidad de elementos escritos para ser más claro en cuanto a lo que el o la estudiante quisiera exponer, lo que nos da otros componentes importantes a calificar; la claridad en la que desarrolla sus ideas, y por supuesto, el esfuerzo para desarrollar la actividad que resulta importante, no solo porque es necesario reforzar el hábito de escribir y motivar al estudiante, sino que en estos grupos, no tener una suerte de margen a calificar inconforma a los y las estudiantes que invierten más tiempo en el desarrollo de las actividades.

Tras esta actividad, se procedió a ver el siguiente capítulo propuesto en el capítulo, este no seguía la línea temporal inmediata del primer capítulo, fue el capítulo uno de la cuarta temporada, claramente la historia ya estaba más avanzada, y en esta temporada, al principio

se nos pone en la posición de un nuevo mundo de personajes, una historia que se desarrolla en paralelo a la que durante las primeras tres temporadas se nos había mostrado, en la cual se quedaron mis estudiantes. Esta historia no es más ni menos que el efecto mariposa que causa la guerra contra los titanes que viven nuestros protagonistas al otro lado del mundo. Esta historia nos muestra una realidad algo distinta, desde la forma en la que al otro lado del mundo hay mucho más desarrollo tecnológico, así mismo hay todo un conocimiento científico sobre el mundo. Esto viene acompañado de un conjunto de convicciones y valores morales, en los cuales la sociedad repele y segrega a un grupo de personas por pertenecer a una descendencia de sangre. Pero también hay una alienación de las personas descendientes de dicha línea de sangre, en la cual se perciben en menos condiciones y derechos que sus compatriotas. Esto inevitablemente nos llevó a retomar los ejemplos tratados en la clase anterior sobre el racismo y la xenofobia, pero también nos ubicamos en ejemplos del regionalismo y la xenofobia que se vive en Colombia, del que son testigos mis estudiantes.

Este último capítulo proyectado nos dio paso a lo que es la responsabilidad social, pues los discursos que en dicha comunidad se manejan causan y permiten un comportamiento violento hacia un grupo de la comunidad. El sufrimiento de estas personas y la forma en la que son vistos socialmente se ve particularmente similar a situaciones de la sociedad en el mundo real, como lo pudimos interpretar con mis estudiantes a partir del conflicto armado que se libra entre Israel y Palestina. Esto se complementó muy bien desde la relación que se estaba haciendo en las clases. Nos llevó a reflexionar de la necesidad de construir una serie de normas y discursos que reconozcan a todas las poblaciones como sujetos de derechos.

Como el siguiente tema para tratar fue la “responsabilidad social” para esta parte del currículo abordé autores como Levinas y Hannah Arendt, esta última desde un texto de Fernando Bárcena, en el cual también aborda a Paul Ricoeur hablando sobre la importancia de la narración en la educación para la comprensión del otro y del yo. Por su parte, Levinas es abordado con el texto *Totalidad e Infinito*, en este, el filósofo propone que el rostro del otro resulta en sí mismo una responsabilidad ética. La ética responde a la responsabilidad que se crea en el acto de ver el rostro del otro, entender que hay una consciencia, hay sintiencia en ese rostro que veo. Así mismo la alteridad se entiende viendo el rostro, al ver las diferencias

que hay en ese rostro que no soy yo y, aun así, siendo diferentes tener una responsabilidad con este.

Hannah Arendt se aborda y resulta importante en este contexto de la conversación que se tenía desde las posturas de Levinas, dado principalmente a que el autor lituano propone la alteridad del otro como algo que se sobrepone al *Yo* mismo. Arendt propone que la otredad no debe anular al *Yo*, por el contrario, lo enriquece; permite la creación misma del mundo. Ante el panorama, en el cual logramos encontrar relaciones entre el mundo real, el anime y hasta relaciones personales en los círculos sociales de los y las estudiantes, entender ambas posturas éticas de estos autores resultó importante para una construcción entre el grupo de cómo debe entenderse al otro, y por supuesto, cuáles son las consecuencias de no reconocerle, en un mundo donde la alteridad está en toda persona y ser a nuestro alrededor, y que merece ser reconocida, porque la historia nos ha demostrado lo mal que lo pasa la humanidad cuando se ignora la otredad que existe en el mundo.

En resumen, se pretendió que el currículo que se planteó para el curso 904 a partir de la propuesta cumpliera con el objetivo general de la misma, es decir, poder representar la realidad de mis estudiantes a través del anime, y hacer de esta representación una forma de comprender el mundo. Esto se pudo evidenciar en cuanto a que, además de hablar de conceptos éticos y filosóficos como la responsabilidad social, el contrato social, y la narración, entre otros, el grupo logra entender la relación que existe entre el mundo real y el anime, y logran entender y aprehender estos conceptos cuando en ambos escenarios, (tanto el ficticio del anime, como el del mundo real) tienen un sentido práctico. No es ajeno ni al anime, ni a la realidad el contrato social, como no lo son la responsabilidad social, la narración, y la otredad.

Curso 1004

El segundo curso con el que se ha podido aplicar la propuesta pedagógica es el curso 1004 el cual pertenece al énfasis “Campo de lo Bio”, razón por la cual el enfoque gira en torno a la biología, además de esto, la materia, a diferencia del otro curso, no es ética ni filosofía; se llama Tópicos, y la intención con el grupo fue, desde el enfoque filosófico enseñarles distintos tipos de enfoques que giran en torno a su campo de estudio, pero desde otro tipo de

ciencias o ramas de estudio. Por eso el enfoque que se escogió fue la bioética¹¹, pues es un campo de estudio que, si bien se puede encontrar en muchas corrientes ajenas a la filosofía, también dentro de la filosofía misma hay muchas formas de abordarla.

Con este curso también se hizo una suerte de currículo, un poco menos estructurado dadas las pocas garantías que se tenían sobre los espacios, pues el colegio, como se comentó antes, realiza constantemente actividades extracurriculares que a veces no tenían previo aviso. Por esta razón, la metodología 2 funcionaba perfectamente para este grupo, y fue precisa la forma en la que se abordó dado el enfoque o proyecto de aula. Con este grupo esperábamos tener un tema nuevo por clase, es decir, cada clase poder explorar una rama distinta de la bioética, por así decirlo. Algo que a veces, a causa de distintos factores, no se lograba, y se debía retomar el tema de la clase anterior. Aun así, se logró concretar el proyecto, no hubo mayor problema y si se aprendió bastante de la propuesta y sobre factores importantes para el desarrollo de esta en distintos contextos; factores que se explicarán de mejor manera en el siguiente capítulo.

El currículo que se planteó para este grupo se aplicó desde la metodología 2, se esperaba poder usar una variada colección de animes. Sin embargo, si bien tuvo varios medios audiovisuales usados de la misma forma que el anime se estaba aplicando, se salen de la categoría de anime; razón por la cual solo se abordará en este documento la explicación del proceso en el que se usó exclusivamente contenido anime. En este caso, el primer acercamiento que se tuvo con la bioética se trató desde la mirada que entiende la naturaleza aparte de los humanos, es decir, desde una concepción dualista del mundo, hablando de la naturaleza como un sujeto de derecho (una discusión muy activa en la actualidad) y que busca unos mínimos de cuidado sobre esta, como si habláramos (y este es un término que se usó en clases) ética sobre lo Bio. Para eso el primer anime que nos acerca a las intenciones de la propuesta pedagógica es la película de Studio Ghibli *La Princesa Mononoke*. La cual expone la importancia de respetar la naturaleza y las relaciones tanto culturales como espirituales,

¹¹ La bioética es un campo de estudio completo que puede estudiarse desde muchas disciplinas, por eso en cada una se hace una especificación de cómo se iba abordando este concepto en el grupo.

entre otras, en un mundo en pleno desarrollo industrial que destruye la naturaleza y estas relaciones.

Para poder ver la película, tuve que hacerle una cierta contextualización al grupo de lo que es la bioética y de paso esta separación entre la bioética farmacéutica con el concepto y contexto de bioética que íbamos a abordar. En este caso, la idea era nunca entrar en el campo de la bioética medicinal, sino partir de esta mirada dualista, que entiende la naturaleza como un agente ajeno al ser humano, y que por medio de movimientos como el ambientalismo busca que se respeten unos derechos mínimos para la naturaleza. Para esto, en contrario a lo que se presupuestaba, se utilizaron tres clases, las cuales se enfocaron en hacer esa diferencia entre bioética farmacéutica y la importancia de la bioética que defiende la naturaleza. Esto a causa de tener que partir primero de lo que es dualismo y en qué momento de la historia y con que autores surge.

Cuando por fin se pudo ver la película, se presentaron algunos inconvenientes no presupuestados, aunque si bastante entendibles, como la ausencia de muchos estudiantes a causa de una actividad extracurricular, y la poca atención que se prestó a la película por parte de algunos cuantos estudiantes. Sin embargo, podríamos decir que, aunque la atención no era constante, por una gran parte del grupo hubo la suficiente para entender las relaciones entre el anime, los temas propuestos y por supuesto un ejemplo que se planteó con el grupo; en este caso fue las selvas deforestadas en Brasil, la llegada del *fracking* a Colombia y la privatización del territorio de la mina “El Cerrejón” en la Guajira. Tras ver la película, y al igual que el curso 904, se siguió a hacer una actividad escrita, donde se pudiera hacer relaciones desde el propio contexto de los estudiantes hacia lo que se había planteado anteriormente en los contextos mencionados anteriormente. Esta actividad se calificó de la misma manera, o sea, a partir del esfuerzo evidenciado y el sentido que tuviera la respuesta a la actividad con lo solicitado. Una actividad que tuvo por una gran cantidad de estudiantes una respuesta acorde a lo que se solicitaba y se esperaba, pero no fue la totalidad del grupo, algo que demostró falencias a tratar en la propuesta.

Posteriormente se cambió el enfoque un poco, ahora ya no se habló de la bioética desde el cuidado de la naturaleza, sino que se fue centrando en lo que es naturaleza en el humano, es decir, empezando a relacionar la naturaleza del humano para así poder hablar de otros temas

relacionados como lo son la identidad y el ecofascismo. Estos últimos temas relacionados desde un capítulo de una serie llamada *Love, Dead And Robots*, que, si bien no es anime, cumplió con la labor de enseñar el tema que por falta de tiempo y espacios académicos con el grupo, no se podía enseñar con otro anime. Si bien se sale un poco de la propuesta, este contenido audiovisual sirve como antecedente ante algo que se utilizó con la misma intención y que solo refuerza el argumento de la intención de los autores a la hora de publicar o dirigir una obra, sea esta un anime, una serie (sea completa o solo un capítulo, como es el caso de *Love Death and Robots*), y así mismo, refuerza el hecho de que una expresión artística audiovisual puede ser una expresión también filosófica y tener un vasto contenido filosófico y crítico, cómo se pudo evidenciar en LDaR.

En cuanto a los espacios que se dirigieron en torno a la película, estos realmente se vieron nutridos en cuanto a que ayudaron a construir el concepto de bioética que se intentaba desarrollar con el curso, esto dado que la película desarrolla dos posturas desde las vivencias de cada sujeto, en los cuales podemos encontrar formas distintas de ver la naturaleza y las relaciones medioambientales. Por ejemplo, en las actividades que se recogieron, pudimos encontrar que los estudiantes expusieron por ejemplo las comunidades indígenas que se encontraban en el Parque Nacional y como se invisibilizaba que estaban en el centro de la capital colombiana dado que no se les respondían a ciertas garantías por parte del estado colombiano.

La idea, en caso de haberse podido llevar a cabo la propuesta con el curso 1004 tal como se tenía presupuestado, era poder presentarle al grupo el anime *Avatar, la leyenda de Aang*, el cual, si bien no es considerado un anime para la cultura fanática al anime, esto dado que es una producción estadounidense. Sin embargo, esta aborda muchos componentes de los animes, como la animación similar, los roles de los personajes, la trama y algunos 'guiños' a otras series o películas, estas sí de anime, como por ejemplo: *La Princesa Mononoke* o *Mi vecino Totoro* (1988) también de estudio Ghibli; así mismo, su historia se construye a partir de la tradición cultural japonesa en muchos aspectos que durante el transcurso de la serie podemos evidenciar, tanto en los escenarios en los que se desarrolla, como en las prácticas y tradiciones de los personajes, la forma en la que entienden el mundo y esa cosmogonía en la que gira todo el contexto de la historia.

Esta serie se pretendía abordar con este curso a raíz de que uno de los componentes más importantes del argumento de la serie son los 4 elementos de la naturaleza, es decir: tierra, aire, fuego y agua, los cuales son controlados por los protagonistas y se usan con distintas intenciones, por ejemplo, como armas o herramientas. La principal razón para querer usarla en la propuesta es porque además de hablar de elementos de la naturaleza, cada uno de estos hace parte de una tribu y cultura distinta, y estos elementos resultan parte importante de como cada tribu entiende el mundo y se desarrolla con este. Y así, los protagonistas se ven en un viaje en el que comprenden desde la ética la importancia del otro, y de las sanas relaciones con este otro, sea planta, animal, persona o incluso todo un conjunto de seres, así como la importancia de sí mismos en el mundo.

3. Conclusiones:

Este capítulo, como su título le dice al lector, será la recolección de lo que nos deja la propuesta, además de aquellas cosas que no se cuentan en medio de la aplicación de la propuesta misma. En primer lugar, antes de empezar con lo que fueron los fallos y los aciertos, es imprescindible destacar todo lo que fue construir esta propuesta, principalmente intentando no caer en lo que otras propuestas, trabajos o documentos habían hecho antes. Siempre intenté partir desde lo que en la vida misma ocurre y como es que en relación con esto el anime puede reflejar las cosas que ocurren en el mundo real. La dificultad reside en esa costumbre que se tiene como profesor de instrumentalizar los medios audiovisuales, pues siempre queremos explicar un concepto de una manera más clara y de ‘fácil digestión’. Por el contrario, cada actividad que desarrollé para mis estudiantes en la construcción de la propuesta se pretendió partiendo de lo que en la vida puedes evidenciar, entendiendo que la filosofía necesita ser práctica, y la mejor forma de demostrar su practicidad es que lo que se enseña parta desde una problemática puntual del mundo.

3.1. Actividades, fallos y aciertos encontrados

Durante el proceso de crear una propuesta pedagógica, e incluso me atrevería a decir que, en el proceso de producir cualquier tipo de material pedagógico, ya sea una propuesta, clase,

currículo, actividad, etc, los maestros y maestras pueden llegar a encontrarse con que, realmente las cosas no salgan como las planearon, y este proyecto claramente no fue la excepción. Si bien la propuesta surgió desde el ‘prueba y error’, ya que se fue construyendo a partir de varias actividades que se llevaron a cabo con distintos grupos, antes de si quiera tener una idea concreta de propuesta pedagógica, cuando se empezó a desarrollar ya con unos objetivos definidos, todavía era necesario pasar por actividades fallidas.

En el transcurso de este documento se han podido exponer varias evidencias de lo que fue la construcción de la propuesta desde antes de que si quiera se empezara a construir. Sin embargo, la aplicación de la misma demostró que habían puntos débiles que no habían contemplado en un inicio. Los grupos con los que la propuesta se llevó a cabo ya bajo el nombre de *propuesta pedagógica* fueron el curso 904 y 1004, los cuales, como bien expuse en el capítulo anterior dieron luz verde a muchos puntos importantes de la propuesta. Sin embargo, y se dijo anteriormente, también permitieron ver qué debía tenerse en cuenta pensando en que un objetivo importante de este trabajo es que pueda ser aplicado o abordado en otros contextos.

Así pues, una de las mayores dificultades o condiciones que pudieran cambiar el desarrollo de las actividades en comparación con lo que se tenía planteado, se presentó a la hora de abordar los animes, más específicamente los que se tenían presupuestados para el curso 1004. Esto a causa de varios factores, los cuales deben tenerse en cuenta a la hora de querer llevar a cabo las actividades.

La edad promedio resulta un componente importante a tener en cuenta cuando las actividades se vayan a llevar a cabo, porque, al ser una propuesta que se espera pueda aplicarse a distintos grupos de edades, debe también analizar las dinámicas que se manejan entre el grupo. Desde la edad promedio se puede asumir algún tipo de relacionamiento específico de ciertas etapas del desarrollo en las que se ubiquen los y las estudiantes, las cuales pueden ameritar distintos manejos de las actividades, como hacerlas más cortas o más extensas dependiendo la atención que mantengan el grupo, permitiendo así una participación activa, debido a que mantener la atención de una persona durante más de cinco minutos es bastante difícil, ahora llevarlo a una escala macro, por ejemplo a un curso compuesto por más de treinta estudiantes entre los quince y dieciséis años, podría resultar aún más complejo.

La propuesta evidenció que en grupos grandes los recursos audiovisuales que se usen deben ser más cortos en duración, para poder realizar las actividades inmediatamente este termine, y que el tema que se aborde se concluya en esa misma sesión para que así, la atención que el curso preste al desarrollo de la clase se aproveche al máximo para culminarla y que el tema quede bien comprendido. De no ser así, al siguiente encuentro, es muy probable que el grupo haya olvidado el curso que se llevaba en la anterior sesión.

Cuando se habla de tener un dialogo constante con los grupos, tanto en lo individual como en lo colectivo, se responde a la necesidad de entender las dinámicas grupales que se manejan entre el grupo. Cuando se realizan actividades con grupos de grados como noveno, octavo, séptimo y hacia atrás, los NNA suelen tener una figura clara de autoridad en el maestro o maestra. Diferente de los grados decimo y once que, por cuestiones de etapas del desarrollo, la autoridad del maestro es puesta en juicio por los y las estudiantes. Así, desde la intención de hacer práctica la filosofía, se recomienda que las actividades durante las sesiones además de ser más didácticas, deben tener un impacto constante en la cotidianidad de los y las estudiantes para mantener el grupo atento y participativo, para poder realmente dejar los contenidos explicados en la clase, y que se relacione asertivamente a los contextos grupales e individuales del curso; que no quede la sensación para ellos y ellas de haber sido una clase sin mayor trascendencia. Por otro lado, en los que la edad promedio es menor, muy probablemente las pérdidas de atención hacia el tema de clase, aunque no se descartan, pero las actividades no necesitarán de mayor didáctica para atraer la atención del estudiantado. Así mismo, aunque los temas en clase queden inconclusos, en la siguiente sesión, la recopilación del tema será menos extensa y dará paso rápidamente al siguiente punto o tema a tratar.

En resumen, aunque suene lógico, las planeaciones de los macro y mesocurrículos deben elaborarse atendiendo a las dinámicas de los grupos, esto refiere a tener un constante análisis sobre la población y como es el relacionamiento entre ella y con el docente. Las planeaciones de las clases deben tener muy en cuenta la atención que los grupos, por diferentes razones, prestan tanto a los recursos como al desarrollo de las actividades propuestas, como es que los NNA se sienten participantes activos de las actividades y como realmente sienten que hay un impacto de los contenidos en su vida.

En cuanto a los aciertos, aunque lastimosamente dadas las contingencias presentadas a causa de los tiempos interrumpidos inesperadamente por las actividades extracurriculares, debe hacerse un reconocimiento importante al uso de otros tipos de recursos audiovisuales, pues estos precisamente lograron demostrar que en cursos grandes la atención a los temas y a las actividades por parte del grupo se pierde más rápidamente. Y que, por el contrario, cuando ven, digamos, cortometrajes o capítulos cortos de una serie, su foco de atención está presente el tiempo necesario para entender la representación mostrada. En este orden de ideas, abordar películas con grupos grandes es poco probable que funcione para la propuesta, pues seguramente la atención por parte del grupo no será la esperada, así que se deben escoger, como lo plantea la modalidad 2, que se usen recursos variados y de corta duración, y no se descarta el uso de escenas específicas para que sea más conciso y práctico el contenido. Por ejemplo, cuando se hablaba del *control sobre el cuerpo*, con un enfoque biopolítico y bioético, en el curso 1004, abordando el capítulo citado anteriormente de la serie *Love, Death and Robots*, se explicó como la tecnología puede resultar útil específicamente basándonos en la teoría de la cognición extendida¹² y como contraparte, lo que puede recogerse desde la teoría del autor Michel Foucault, como *tecnologías del yo*¹³ algo que abordamos con el curso como prácticas de tecnologización del cuerpo en referencia al cambio de prácticas naturales del humano desde su cuerpo, por el uso de herramientas tecnológicas y como resultaban estas circunstancias particulares en una suerte de biopoder, enfocado en el control sobre el cuerpo, que resultan en discordancia con la corporalidad del ser humano y sus relaciones con el mundo. Este enfoque lo permitió, en primer lugar, acercarse desde recursos audiovisuales de duración más corta, y de abordar un escenario cercano al de los estudiantes, en este caso, el uso desmedido en tiempos exagerados de las tecnologías como smartphones, auriculares, relojes inteligentes, entre otros, en comparación, de objetos como los lentes, bastones para ciegos, amplificadores de sonido para personas con baja capacidad auditiva, o incluso, los mismos smartphones pero usados con un tiempo medido. Esta actividad resultó fructífera

¹² Teoría filosófica y cognitiva que sugiere que la mente y los procesos cognitivos no están limitados solo al cerebro o al cuerpo, sino que se extienden al entorno y se refuerzan con las herramientas que utilizamos para conocer y relacionarnos con el mundo.

¹³ Término acuñado por Michael Foucault en su obra, traído aquí desde su texto titulado *La historia de la sexualidad* (1976).

respecto a la participación y atención del grupo, fue un cambio total en estos dos aspectos del grupo, demostrando este importante punto.

Por último, un acierto importante de esta propuesta fue ratificar algo que personalmente he postulado desde incluso antes de elaborar este trabajo, a saber la filosofía más allá de encontrarse en relación con varias ramas del conocimiento humano hace parte también de las relaciones de cada sujeto con el mundo, con su ambiente, su contexto y su entorno, etc, y para que a la hora de ‘enseñarse’ tenga un impacto realmente trascendente en las vidas de los y las estudiantes debe enfocarse en las necesidades de estos mismos, y así los grupos responderán más atentamente a los temas vistos, dado que reflejan familiaridad y cercanía dada la naturaleza misma de las actividades. Esto se demuestra cuando en todos los cursos que hicieron parte de la aplicación de la propuesta (antes o después de establecer la intención de desarrollar la teoría en sí) cuando vieron en las actividades en los contenidos filosóficos abordados y en los recursos presentados, la atención fue claramente mayor y más constante.

3.2. Puntos a tener en cuenta para la aplicación de la propuesta

Como bien resalta el apartado anterior, dadas las experiencias vividas, se pudo recoger suficientes datos para formular una propuesta pedagógica con una estructura congruente. La aplicación de la propuesta se vio nutrida de aciertos, errores, imprevistos e incluso, en algunas ocasiones improvisaciones, lo que lleva a poder exponer hoy una serie de puntos que necesitan de cumplirse para que la propuesta funcione.

El primer paso para que la propuesta funcione es que la filosofía se entienda como algo que está en las relaciones de las personas con el mundo, consigo mismas y en la forma en que se aprehende cada experiencia. La filosofía no se aleja de la practicidad de la vida. Por ende, en el proceso de su enseñanza no puede abordarse de esa manera, es necesario asumir que hay una problemática en la forma en la que esta se enseña como materia, que mantiene a la filosofía en un círculo social alejado, negando su practicidad y por ende su posible trascendencia en la forma en que se asumen las experiencias con el mundo.

Siendo el caso en que la filosofía y la deuda del sistema educativo con la enseñanza de la misma en un país como Colombia son entendidos y que se pretenda abordar la filosofía como

un estilo de vida, la aplicación de esta propuesta parte de buena forma. Seguido de esto, el/la docente que decida aplicarla debe entender que es urgente hacer relaciones cercanas entre los temas y la vida de los sujetos. Los conceptos que se quieran abordar deben tener una cercanía con los grupos, esto hará más clara para los y las estudiantes la pertinencia de la filosofía en el mundo, así como la urgencia por que esta sea abordada en mayor medida, no solo en la escuela por parte del docente, sino también por ellos y ellas mismas para la comprensión de distintos contextos propios.

Por último, pero no menos importante, el dominio sobre los animes y los contextos con los que estos representan el mundo debe ser claro en el docente que la aplique, y él o ella debe asumir el anime como una representación del mundo desde la perspectiva de los autores. Al asumir esto, el docente podrá concientizar a su estudiantado sobre cómo es que las experiencias de cada individuo también son relatos que hacen parte de la construcción del mundo tanto desde la individualidad como la colectividad, y cada uno de estos además de tener validez e importancia (algo necesario es hacer que el estudiantado se sienta reconocido) construyen el mundo y le dan sentido a lo que ocurre en sus vidas. Esto les proporciona un argumento para que vean en el anime una fuente de filosofía, y en la filosofía una guía para entender que sucede a su alrededor. Teniendo en cuenta los puntos previamente mencionados y por supuesto los fallos y aciertos del apartado anterior, la propuesta funcionará, pues logrará presentar la filosofía como un ingrediente presente en las relaciones que se tienen con el mundo, y el anime, así como posiblemente otros tipos de expresiones artísticas y medios audiovisuales, como relatos de un mundo en el que convivimos y compartimos experiencias.

Referencias:

@michaeldwyer135. (2019). Shinto ideals in Miyazaki's *Princess Mononoke*. *Religion and Popular Culture Lab*. [Ideales sintoístas en la princesa Mononoke de Miyazaki – Laboratorio de religión en la cultura popular](#)

Anno, H. (1995) *Neon Genesis Evangelion*. [Serie de televisión] Gainax. Japon: TV Tokyo.

Barcena, F. (2000). Paul Ricoeur: Narración y educación. En *La educación como acontecimiento ético: Natalidad, narración y hospitalidad* (pp 91-94). Paidós.

- Beavoir, S. (1949). *El Segundo Sexo*. (A. Martorell, Trad.) Ediciones Cátedra Universitat de Valencia.
- Butler, J. (1990). *Género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. (M. Muñoz, Trad.). Paidós (2007).
- Camacho Corredor M. (2023). *Filosofía y Anime: Akira y Ghost in The Shell a través de la mirada empirista de la identidad personal*. (Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional) Repositorio Institucional universidad Pedagógica Nacional.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2001). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Editorial Anagrama.
- Deleuze, G. (1998). *El acto de crear* [Video]. Universidad Europea de la investigación. <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks>
- De Zubiría Samper M., Acosta Ortiz A. *Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas*. Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani. Colombia.
- DiMartino M. D., & Konietzko, B. (2005-2006). *Avatar: La leyenda de Aang*. [Serie de televisión] Nickelodeon Animation Studio.
- Foucault, M. (1975) *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*. (A. Garzón, Trad) Siglo XXI Editores.
- Foucault, M. (1976) *La historia de la sexualidad. Vol 1: La voluntad de saber*. Siglo XXI Editores.
- Isayama, H. (2013-2023) *Shingeki no Kyojin* [Serie de televisión] Wit Studio (temporadas 1-3), MAPPA (Temporada 4).
- Kishimoto, M. (2002-2007) *Naruto*. [Serie de televisión]. Studio Pierrot
- Kon, S. (1997). *Perfect Blue* [Película] Madhouse
- Lasprilla, J.E. (2022). *¿Cómo utilizar el anime Maoyū Maō Yūsha como material didáctico en la clase de ética de noveno grado?* (Tesis de grado, Universidad Santo Tomás) Repositorio Institucional de la Universidad Santo Tomás.

- Levinas, E. (2002). *Totalidad e Infinito*. Salamanca: Ediciones sígueme.
- Maciel, J. (2016). *Hadaka Matsuri: Estudio de los conceptos de pureza e impureza al interior de un festival japonés*. (Tesis de maestría). El Colegio de México. <https://repositorio.colmex.mx/concern/theses/qj72p7338?locale=es>
- Miyazaki, H. (1988) *Mi vecino Totoro* [Película]. Studio Ghibli. Japón.
- Miyazaki, H. (1997). *La princesa Mononoke*. [Película]. Studio Ghibli.
- Nishigori, A. (2018). *Darling in the Franxx* [Serie de televisión]. Trigger & CloverWorks. Japon: Crunchyroll.
- Obata, T. (2006). *Death Note*. [Serie de televisión] Madhouse
- Oda, E. (1999 – actualidad) *One Piece*. [Serie de televisión]. Toei Animation
- Sarmiento D. (2019, octubre 6). *¿Por qué el anime es tan popular en Colombia?* Señal Colombia. <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influencia>
- Sartre, J. P. (1943). *El ser y la nada*. (J, Valmar, Trad). Editorial Losada.
- Shinkai, M. (2016) *Your name (Kimi no Na wa)*. [Película]. CoMix Wave Films. Japón.
- Toriyama A. (1989) *Dragon Ball Z*. [Serie de televisión]. Toei Animation.
- Yamada, N. (2016). *A Silent Voice (Koe no Katachi)*. [Película] Kyoto Animation. Japón.
- Zaragoza, A. (2024, mayo 23). *El creador de ‘Shingeki no Kyojin’ (‘Ataque a los titanes’) y el manga musical que ha logrado fascinarle*. Diario As. <https://as.com/meristation/manga-y-anime/el-creador-de-shingeki-no-kyojin-ataque-a-los-titanes-y-el-manga-musical-que-ha-logrado-fascinarle-n/>