

**Filosofía y Ergo Proxy: una propuesta para la enseñanza de la filosofía a través del  
anime**

**Trabajo para optar al título de  
Licenciado en Filosofía  
Modalidad: Propuesta pedagógica**

**Presentado por  
Jhonatan David Rodríguez Sabogal  
Cod.: 2016232029**

**Director  
Prof. Héctor Pablo Vargas**

**Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Humanidades  
Departamento de Ciencias Sociales  
Licenciatura en Filosofía  
Bogotá D.C  
2025**

## Índice

Índice de Ilustraciones .....	6
Índice de Tablas .....	7
Resumen.....	8
Abstract.....	9
Introducción .....	10
Planteamiento del Problema .....	12
Justificación .....	15
Delimitación de la Propuesta .....	16
Estado del Arte.....	17
Marco Teórico.....	20
De los largometrajes a las series de TV y el nacimiento del anime de ciencia ficción. 20	
Filosofía e identidad en el anime de ciencia ficción.....	24
<i>Ergo Proxy</i> como narración filosófica: estructura, personajes y problemáticas.....	28
Justificación del enfoque teórico y su pertinencia pedagógica.....	35
Análisis filosófico de Ergo Proxy.....	38
Una lectura desde Descartes, Locke y Camus .....	38
El cogito cartesiano: consciencia, voluntad y despertar en los Autoreivs .....	39
Caso Mary – El despertar del yo: emergencia de la conciencia .....	39

El cogito como conflicto político y social .....	41
Identidad y memoria: la tensión de Vincent Law .....	42
Síntesis: filosofía vivida en lo narrativo .....	46
Fundamentación Pedagógica de la propuesta .....	48
La pregunta: guía del pensamiento filosófico .....	48
Los cuatro tipos de preguntas según Everardo García.....	49
La pregunta filosófica: actitud y forma de vida .....	50
La identidad narrativa: Dialogo entre Arendt, Ricoeur y Locke.....	53
El enfoque sociocultural de Vygotsky como base para la mediación filosófica .....	55
Aplicación pedagógica: narrarse para pensarse .....	56
Conclusión: la pregunta como puente entre filosofía, narrativa y enseñanza.....	57
Propuesta Pedagógica: Enseñar Filosofía con <i>Ergo Proxy</i> .....	59
Justificación legal, educativa y contextual.....	59
Objetivos de la propuesta.....	59
Objetivos específicos .....	59
Enfoques pedagógicos que orientan la propuesta .....	60
Fundamentación conceptual.....	60
La pregunta filosófica como eje central.....	61
Identidad Narrativa y Aprendizaje Significativo .....	61
Descripción general de la secuencia didáctica.....	62

Articulación entre recursos y momentos didácticos .....	64
Evaluación.....	66
Rol del docente: Mediador filosófico – emocional.....	66
Aplicación metodológica: del conflicto narrativo al pensamiento filosófico .....	67
La pregunta filosófica como eje metodológico.....	67
Evaluación de la propuesta .....	68
Materiales y recursos .....	70
Recursos Audiovisuales .....	70
Materiales Didácticos.....	72
Aplicación de la propuesta.....	73
Profundización conceptual y su vínculo con la serie .....	73
Enfoque pedagógico: constructivismo y autonomía .....	74
Actividades clave y su estructura.....	75
Correspondencia entre objetivos y desarrollo de la propuesta.....	76
Guía de aplicación de la propuesta (13 sesiones) .....	77
Justificación y uso de cada anexo en la propuesta .....	78
Anexo A – Cuadernillo Filosófico .....	78
Anexo B – Ejemplo de Guía Docente (Sesión Completa).....	78
Anexo C – Fragmento de Cerletti sobre preguntas filosóficas .....	79
Anexo D – Extracto de Meditaciones de Descartes.....	79

Anexo E – Fragmento de Ricoeur.....	79
Anexo F – Fragmento de Foucault.....	80
Anexo G – Glosario Camusiano Ilustrado .....	80
Anexo H – Ejemplo de Ensayo Estudiantil.....	80
Consideraciones finales y sugerencias de implementación .....	95
Conclusiones .....	97
Referencias.....	100
Anexo A Cuadernillo Filosófico .....	105
Anexo B Ejemplo De Guía Docente - Sesión Completa (Episodio 12: Memoria e Identidad) .....	109
Anexo C Fragmento de Cerletti sobre preguntas filosóficas .....	112
Anexo D Extracto de <i>Meditaciones</i> de Descartes.....	116
Anexo E Fragmento de <i>La memoria, la historia, el olvido</i> (Ricoeur) .....	119
Anexo F: Fragmento de <i>Vigilar y Castigar</i> (Foucault).....	120
Anexo G: Glosario Camusiano Ilustrado: El Absurdo, la Rebelión y Ergo Proxy .....	123
Anexo H Ejemplo de Ensayo Estudiantil: Análisis Filosófico de <i>Ergo Proxy</i> .....	126

## Índice de Ilustraciones

<b>Ilustración 1.</b> Panda y la serpiente mágica .....	21
<b>Ilustración 2.</b> La Leyenda Del Rey Mono .....	22
<b>Ilustración 3.</b> Astroboy .....	23
<b>Ilustración 4.</b> Akira.....	25
<b>Ilustración 5.</b> Evangelion.....	26
<b>Ilustración 6.</b> Ghost Shell .....	27
<b>Ilustración 7.</b> Re-1 Mayer.....	30
<b>Ilustración 8.</b> Vicent Law / Ergo Proxy .....	30
<b>Ilustración 9.</b> Pino.....	31
<b>Ilustración 10.</b> Iggy.....	32
<b>Ilustración 11.</b> Proxy ONE .....	32
<b>Ilustración 12.</b> Autoreiv Mary se infecta con el virus Cogito .....	40
<b>Ilustración 13.</b> Autoreiv Pino se infecta con el virus Cogito.....	41
<b>Ilustración 14.</b> Vincent Confundido respecto a su pasado y naturaleza. ....	44
<b>Ilustración 15</b> Re-1 Riendo en la nieve .....	123
<b>Ilustración 16</b> Destrucción de Romdo .....	124
<b>Ilustración 17.</b> Pino, Re-1 y Vincent eligiendo continuar su viaje juntos .....	124

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Conexión con los temas centrales de la serie .....	46
<b>Tabla 2</b> Preguntas Tradicionales Vs Preguntas Autenticas .....	53
<b>Tabla 3.</b> Vinculo Temático con episodios y conceptos filosóficos centrales.....	63
<b>Tabla 4.</b> Criterios de evaluación (Rubrica) .....	68
<b>Tabla 5.</b> Fragmentos claves.....	70
<b>Tabla 6.</b> Fragmentos de Textos filosóficos.....	71
<b>Tabla 8.</b> Guía de aplicación metodológica: secuencia didáctica por sesiones .....	81
<b>Tabla 9.</b> Síntesis de articulación entre fundamentación y propuesta .....	93

## Resumen

Este trabajo presenta una propuesta pedagógica orientada a enriquecer la enseñanza de la filosofía en la educación media, utilizando el anime como recurso didáctico, específicamente la serie *Ergo Proxy*. A través del análisis filosófico de sus personajes y tramas narrativas, se exploran conceptos clave como el *cogito* cartesiano, la identidad, la memoria y el absurdo. Dichos conceptos son tratados a partir de la incorporación de la pregunta como herramienta pedagógica central del pensamiento filosófico, fomentando la reflexión crítica y la construcción de significado por parte de los estudiantes. Asimismo, se plantea una estructura didáctica que, además de ofrecer posibilidades de implementación en el aula, pretende servir como herramienta innovadora para los docentes, alineándose con la búsqueda de alternativas pedagógicas contemporáneas que dialoguen con los intereses culturales de las nuevas generaciones.

**Palabras clave:** Filosofía, enseñanza, anime, Ergo Proxy, identidad, memoria, pensamiento crítico, pedagogía.

## Abstract

This work presents a pedagogical proposal aimed at enriching the practice of philosophy teachers in secondary education using anime, with a particular focus on the anime *Ergo Proxy* (2006). Through the philosophical analysis of its characters and narrative situations, key concepts such as the Cartesian *cogito*, identity, and memory are explored. The proposal is based on the incorporation of the query as a central tool of philosophical thought, promoting critical reflection and the construction of meaning by students. Additionally, a didactic structure is proposed that, beyond offering possibilities for classroom implementation, seeks to serve as an innovative tool for teachers, aligning with the search for contemporary pedagogical alternatives that resonate with the cultural interests of new generations.

**Keywords:** Philosophy, teaching, anime, *Ergo Proxy*, identity, memory, critical thinking, pedagogy.

## Introducción

La presente propuesta pedagógica surge de la necesidad de repensar las metodologías empleadas en la enseñanza de la filosofía en la educación media en Colombia (grados décimo y undécimo), donde persisten desafíos como la percepción de la disciplina como excesivamente abstracta, la desmotivación estudiantil y la escasez de recursos didácticos contextualizados. Estudios recientes sobre educación filosófica en América Latina y Colombia (Figuroa, 2021) y (Nieto Mendoza et al., 2023) evidencian que los estudiantes tienden a percibir la filosofía como una asignatura desconectada de su realidad cotidiana, lo que impacta negativamente en su motivación, participación y desarrollo de competencias críticas. Además, la falta de materiales didácticos adaptados a las culturas juveniles contemporáneas dificulta la apropiación significativa de los conceptos filosóficos.

Frente a estos retos, el anime, un fenómeno cultural global profundamente arraigado en las sensibilidades juveniles actuales (Leyton, 2024), se presenta como un recurso innovador para tender puentes entre el canon filosófico y las culturas visuales y emocionales de los estudiantes (Freire, 1970). En particular, *Ergo Proxy* (Murase, 2006) destaca por su narrativa compleja y existencialista, que problematiza conceptos fundamentales como la conciencia a partir del cogito cartesiano (Descartes, 1641), la identidad desde la perspectiva de la memoria (Locke, 1956), y el absurdo existencial (Camus, 1953). El anime, al estructurar dilemas filosóficos en personajes y conflictos accesibles, permite que los estudiantes experimenten conceptos abstractos de manera visual y emocionalmente significativa, promoviendo una comprensión más profunda y vivencial de los mismos. Estos diálogos intertextuales se articulan con una fundamentación pedagógica basada en la pregunta filosófica y en el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. De esta

manera, el anime actúa como catalizador para la formulación de preguntas filosóficas auténticas y para conectar la filosofía académica con las inquietudes contemporáneas de los estudiantes.

Esta propuesta, busca enriquecer las metodologías actuales promoviendo en los estudiantes una actitud filosófica activa y conectada con su entorno cultural y emocional. A partir de ello se plantea una guía didáctica que, mediante un enfoque reflexivo y dialógico, propone actividades diseñadas para fomentar la curiosidad intelectual, el análisis crítico y la argumentación. Esta iniciativa se alinea con los estándares del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010) en competencias como "argumentación crítica" y "comprensión de sistemas conceptuales", constituyendo un primer paso hacia la exploración de nuevas formas de filosofar en el aula, vinculadas al contexto digital y global de los estudiantes.

Por lo tanto, este trabajo se orienta hacia el diseño de una propuesta pedagógica que no solo permita la enseñanza de la filosofía, sino que también motive la participación estudiantil y genere espacios de reflexión auténticos.

Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo general del presente trabajo es:

Diseñar una propuesta pedagógica para la enseñanza de la filosofía en educación media, utilizando el anime Ergo Proxy como recurso didáctico que permita abordar conceptos filosóficos clave como la identidad, la conciencia y el absurdo fomentando el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, y conectando estos temas con los intereses culturales de los estudiantes.

Para ello, los objetivos específicos que guían esta construcción son:

1. Identificar y analizar elementos filosóficos clave en la narrativa del anime Ergo Proxy, vinculándolos con autores como Descartes (conciencia), Locke (identidad) y Camus (absurdo), para promover su enseñanza en el aula.
2. Fundamentar pedagógicamente el uso del anime como recurso didáctico en la enseñanza de la filosofía, integrando enfoques como la pedagogía crítica y el desarrollo del pensamiento reflexivo.
3. Diseñar una secuencia didáctica teórica basada en Ergo Proxy que fomente habilidades filosóficas como el análisis, la argumentación y la reflexión crítica, utilizando estrategias como el diálogo y la pregunta filosófica.
4. Proponer herramientas de evaluación centradas en la participación estudiantil, el entendimiento de conceptos filosóficos y la actitud reflexiva, para valorar la viabilidad de la propuesta.

Se espera que esta propuesta no solo favorezca el desarrollo del pensamiento filosófico, sino también que fortalezca la conexión de los estudiantes con sus propias experiencias vitales, estimulando el aprendizaje significativo a través de su cultura visual y digital, y generando un espacio de diálogo, reflexión y construcción de sentido en el aula.

### **Planteamiento del Problema**

La enseñanza de la filosofía en la educación media en Colombia enfrenta desafíos significativos, como la dificultad para motivar a los estudiantes, la distancia entre los contenidos filosóficos tradicionales y los intereses juveniles, y la falta de recursos didácticos adaptados a las prácticas culturales contemporáneas. Estudios recientes como los de Mendoza et al. (2023),

evidencian que, en muchos colegios del país, la filosofía continúa siendo abordada principalmente a través de la lectura de textos académicos clásicos, sin mediar suficientes estrategias pedagógicas que conecten con los lenguajes y medios de comunicación actuales de los jóvenes. La predominancia de metodologías tradicionales basadas en la transmisión y en la memorización de conceptos riñe con los principios de una reflexión filosófica crítica y significativa, ya que dificulta que el estudiante se apropie de los conceptos y los vincule a su propia experiencia vital. La filosofía, concebida como ejercicio de interrogación y búsqueda personal, requiere de métodos activos, dialógicos y situados en los contextos culturales de los aprendices (Freire, 1970; Lipman, 2016).

En este contexto, resulta urgente repensar los medios y estrategias mediante los cuales se busca fomentar el pensamiento crítico, la reflexión sobre el ser y la formulación de preguntas filosóficas en el aula. Es necesario abrir caminos metodológicos que potencien una enseñanza de la filosofía más viva, relevante y significativa para las nuevas generaciones.

En las últimas décadas, el anime se ha consolidado como una expresión cultural global y un referente significativo para las juventudes contemporáneas (Leyton, 2024). El lenguaje audiovisual, la construcción de mundos narrativos complejos y la exploración de dilemas existenciales hacen de este medio un vehículo idóneo para generar reflexión crítica en los estudiantes.

En particular Ergo Proxy (Murase, 2006), se presenta como una obra rica en contenido filosófico, abordando temas fundamentales como la existencia, la conciencia de sí mismo, la construcción de la identidad y el absurdo existencial. Su narrativa entrelaza cuestiones como el “cogito” cartesiano (Descartes, 1641), la identidad como memoria (Locke, 1956) y la

confrontación con el sinsentido (Camus, 1953), proponiendo interrogantes que interpelan directamente a la experiencia humana, proponiendo interrogantes que interpelan directamente a la experiencia humana. La serie plantea dilemas éticos, ontológicos y existenciales que permiten trabajar conceptos filosóficos fundamentales como: conciencia, identidad, memoria, libertad y absurdo. No obstante, pese a su riqueza filosófica, no existen actualmente propuestas sistemáticas que integren este tipo de recursos audiovisuales al currículo de filosofía de manera coherente, crítica y fundamentada. La ausencia de metodologías que incorporen las expresiones culturales juveniles como vehículo para la enseñanza filosófica representa una oportunidad de innovación pedagógica que merece ser explorada.

A partir de esta problemática, surge la pregunta central de esta investigación:

***¿Cómo puede el anime Ergo Proxy ser utilizado como recurso pedagógico teórico para la enseñanza de la filosofía en la educación media, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión de conceptos filosóficos fundamentales como la conciencia, la identidad, la memoria, la libertad y el absurdo?***

Responder a esta pregunta implica no solo una lectura filosófica del anime, sino también la elaboración de una propuesta didáctica fundamentada en el diálogo de los marcos curriculares nacionales y con las prácticas pedagógicas contemporáneas. Se busca así aportar a la construcción de metodologías de enseñanza de la filosofía más significativas, culturalmente pertinentes y centradas en el desarrollo de una actitud filosófica activa y crítica en los estudiantes.

## **Justificación**

La enseñanza de la filosofía en la educación media enfrenta retos pedagógicos persistentes, especialmente en contextos donde los estudiantes no encuentran en esta disciplina una conexión directa con sus intereses, experiencias y lenguajes cotidianos. Las metodologías tradicionales, basadas en la lectura y el análisis de textos filosóficos académicos, aunque fundamentales para el desarrollo del pensamiento, pueden resultar poco accesibles o motivantes si no se acompañan de estrategias didácticas que contextualicen los contenidos y los vinculen con situaciones significativas para los jóvenes. Según Freire (1970), una educación significativa debe partir del contexto cultural del estudiante, estableciendo un diálogo entre los contenidos académicos y sus experiencias cotidianas.

En este marco, surge la necesidad de explorar alternativas que, sin renunciar al rigor filosófico, logren acercar la disciplina a los estudiantes mediante recursos culturales contemporáneos. El anime (y en particular Ergo Proxy) se propone en este trabajo como un medio didáctico con un alto potencial reflexivo, dado su contenido simbólico, narrativo y filosófico. Esta producción audiovisual plantea problemáticas que se cruzan con los grandes interrogantes de la filosofía: la conciencia, la identidad, la memoria, el yo, la verdad, el poder y la libertad. Como fenómeno cultural global, el anime constituye un lenguaje visual que resuena con las inquietudes existenciales de las nuevas generaciones, posicionándose como un recurso idóneo para articular el canon filosófico con sus sensibilidades contemporáneas.

A través de esta propuesta se busca construir un puente entre la filosofía académica y el mundo cultural de los estudiantes. La inclusión del anime como recurso pedagógico pretende

fomentar una actitud filosófica activa, promoviendo preguntas profundas desde contextos que les resultan cercanos y estimulantes. Esta apuesta reconoce que enseñar filosofía no se limita a transmitir contenidos históricos o doctrinales, sino que implica cultivar una forma de pensar, una sensibilidad frente a los problemas fundamentales del ser humano y una disposición crítica frente al mundo.

El valor de esta propuesta radica, entonces, en su capacidad para aportar a la transformación de la práctica docente desde un enfoque creativo, dialógico y situado, que considera los intereses culturales de los estudiantes como punto de partida legítimo para la construcción del pensamiento filosófico. Se espera, además, que esta metodología contribuya al desarrollo de habilidades críticas esenciales en el siglo XXI, fortaleciendo la relevancia de la filosofía en la formación de ciudadanos reflexivos y comprometidos.

### **Delimitación de la Propuesta**

Es importante aclarar que la presente propuesta no corresponde a una aplicación práctica, una intervención pedagógica, ni una sistematización de experiencias. Sino que busca desarrollar una posibilidad pedagógica que pueda ser implementada en el futuro por docentes interesados en innovar sus prácticas de enseñanza filosófica. Aunque no incluye la experimentación en aula, este trabajo busca sentar bases para futuras experiencias pedagógicas que renueven la enseñanza de la filosofía, especialmente en contextos juveniles.

Su alcance está, por tanto, en el terreno del diseño didáctico, la fundamentación conceptual y la elaboración de una guía de trabajo basada en el análisis filosófico del anime *Ergo Proxy*. La propuesta tiene un alcance inicial dirigido a los grados décimo y undécimo del nivel de

educación media en Colombia, en coherencia con lo establecido en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), que orienta la formación escolar hacia el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. No obstante, sus principios son flexibles y podrían adaptarse a otros contextos educativos, ajustándose a las características particulares de cada grupo, entorno y realidad institucional.

En ese sentido, este trabajo no pretende ofrecer una receta universal ni un modelo cerrado, sino una ruta de exploración pedagógica que combina filosofía, cultura visual y pensamiento crítico. Esta perspectiva abre un espacio para la reflexión docente sobre el uso de recursos contemporáneos en la enseñanza de disciplinas humanísticas, aportando a la innovación en las metodologías educativas y fortaleciendo la conexión entre el aprendizaje y la experiencia cultural de los estudiantes.

### **Estado del Arte**

En los últimos años, el uso de recursos culturales contemporáneos en el aula ha cobrado relevancia dentro de las discusiones pedagógicas, especialmente en el campo de las humanidades y las ciencias sociales. Propuestas didácticas que integran cine, videojuegos, cómic, música o literatura de ciencia ficción han demostrado ser efectivas en la generación de vínculos significativos entre los estudiantes y los contenidos escolares, al tiempo que promueven habilidades de análisis crítico, interpretación simbólica y reflexión ética. En este contexto, el anime ha emergido como una herramienta con alto potencial pedagógico, especialmente en relación con los intereses y lenguajes de los jóvenes.

En Colombia, investigaciones como la de Cobos, Robledo y Arias (2020) han explorado el consumo de anime en la población universitaria de Cartagena de Indias, destacando cómo este

medio audiovisual no solo satisface necesidades de entretenimiento, sino que también estimula la introspección y el aprendizaje. Este estudio resalta que el anime, por su complejidad narrativa y estética, puede ser un recurso significativo para conectar con las sensibilidades juveniles y fomentar reflexiones críticas.

Por otro lado, Velandia (2023) analiza la influencia del anime y el manga en la cultura colombiana, señalando cómo estas expresiones culturales han impactado en la construcción de identidad y en la formación de comunidades juveniles. Este trabajo destaca que el anime, al abordar temas como la amistad, la ética y la superación personal, puede ser un puente efectivo para dialogar con los estudiantes sobre valores y dilemas éticos.

En el ámbito latinoamericano, Leyton (2024) identifica al anime como un "texto cultural juvenil" que permite trabajar temas relacionados con la identidad, la otredad y la tecnología. Este enfoque resalta cómo el anime puede ser utilizado como un recurso pedagógico para abordar problemáticas contemporáneas desde una perspectiva crítica y reflexiva. Asimismo, Drum (2024) explora cómo el anime facilita reflexiones sobre interdependencia y ecología en contextos educativos transculturales, destacando su capacidad para generar conexiones significativas entre los estudiantes y los contenidos escolares.

Aunque existen propuestas que han utilizado el anime en áreas como la literatura, la educación artística o incluso la ética, son escasos los trabajos que lo integran de manera sistemática a la enseñanza de la filosofía. Esta ausencia constituye, a la vez, una limitación y una oportunidad: por un lado, revela una carencia en la producción pedagógica orientada al uso del anime en filosofía; por otro, justifica y potencia el valor de la presente propuesta, al abrir una línea de trabajo poco explorada, pero con gran potencial formativo. La intención de este trabajo

es, precisamente, contribuir a ese vacío desde una mirada teórica y pedagógica que reconozca al anime no como un simple entretenimiento, sino como un medio narrativo capaz de vehicular conceptos filosóficos complejos y generar espacios de reflexión crítica en el aula.

Particularmente, el anime *Ergo Proxy* ha capturado la atención de ensayos filosóficos debido a su profundidad temática y su capacidad para abordar interrogantes universales. En "The Philosophy and Psychology of Ergo Proxy" (Theon, 2021), se exploran temas como el absurdo (inspirado en Camus), el problema mente-cuerpo (dualismo vs. monismo) y el *cogito* cartesiano, representado en la serie por el virus Cogito que otorga conciencia a los androides. Otro análisis destacado, "Philosophical Concepts and Authors Referenced in Ergo Proxy" (Namaskaram, 2021), identifica referencias clave como el concepto de anamnesis de Platón, el absurdo de Camus y la alegoría de las cúpulas como una reinterpretación de la caverna platónica. Finalmente, en "Philosophical Themes in Ergo Proxy" (2023), se abordan cuestiones como la memoria, la identidad y la libertad, con influencias de autores como Nietzsche y Derrida, destacando la capacidad de la serie para desentrañar estructuras sociales y reflexionar sobre la construcción del yo.

Esta revisión del estado del arte ha permitido constatar el creciente interés por incorporar recursos culturales contemporáneos en la educación y, en particular, el valor emergente del anime como herramienta pedagógica en diversas áreas del conocimiento. La búsqueda evidenció que, si bien existen estudios sobre el impacto cultural del anime y algunas propuestas didácticas en campos como la literatura y la ética, la enseñanza de la filosofía sigue dependiendo de metodologías tradicionales, sin aprovechar los lenguajes visuales y narrativos que forman parte del universo simbólico de las juventudes.

Este hallazgo refuerza la pertinencia y originalidad de la presente investigación, que busca llenar un vacío dentro del campo al proponer una secuencia didáctica teórica que vincula la narrativa audiovisual de Ergo Proxy con conceptos filosóficos fundamentales. Al abordar temas como la conciencia, la identidad y el absurdo desde una perspectiva filosófica y pedagógica, esta propuesta abre una línea de trabajo innovadora y adaptada al contexto cultural de las nuevas generaciones.

Asimismo, la investigación ofrece una metodología alternativa que puede servir de base para futuras aplicaciones en la enseñanza de la filosofía en educación media. Al demostrar que es posible utilizar recursos cercanos a los estudiantes sin perder profundidad conceptual, esta propuesta invita a repensar las metodologías tradicionales y a fomentar un diálogo más significativo entre la filosofía y las expresiones culturales contemporáneas.

## **Marco Teórico**

### **De los largometrajes a las series de TV y el nacimiento del anime de ciencia ficción**

Con el propósito de introducir al lector en el uso del anime como recurso pedagógico en esta propuesta, se considera necesario realizar un recorrido por sus orígenes históricos, especialmente en lo relativo a su desarrollo dentro del género de la ciencia ficción, que constituye el marco narrativo de la obra Ergo Proxy. Esta aproximación no pretende ser exhaustiva, sino resaltar los hitos culturales y narrativos que permiten comprender cómo el anime, desde sus primeras manifestaciones, se convirtió en un dispositivo simbólico y filosófico por derecho propio.

Aunque existen antecedentes de animación en Japón desde la primera mitad del siglo XX, es en el periodo de la posguerra cuando se consolida como industria. La empresa Toei Company Ltda, al crear su departamento de animación, pretendía competir con Disney a través de largometrajes inspirados en relatos tradicionales japoneses. Fruto de esta iniciativa nace *Panda y la serpiente mágica* (1958), considerado el primer largometraje de animación japonesa a color. Si bien presentaba limitaciones técnicas (como fondos estáticos y personajes poco desarrollados), marcó un punto de partida para el crecimiento del anime como expresión cultural.

### **Ilustración 1.**

*Panda y la serpiente mágica*



**Nota:** Tomado de panda y la serpiente mágica de Taiji Yabushita. (1958)

Durante los años siguientes, Toei Dōga continuó produciendo películas de corte infantil con clara inspiración en el modelo narrativo y musical de Disney, con el objetivo de expandirse hacia el mercado estadounidense. Sin embargo, estas decisiones comerciales entraron en tensión con los intereses creativos de sus realizadores. Un ejemplo significativo fue Osamu Tezuka, figura central en la historia del anime, quien codirigió *El viaje a Occidente* (Saiyuki, 1960),

basado en el clásico cuento chino *La leyenda del Rey Mono*, y en su propio manga *La leyenda de Son Goku*.

## **Ilustración 2.**

*La Leyenda Del Rey Mono*



*Nota:* Tomado de Saiyuki de Osamu Tezuka (1960)

A raíz de estas tensiones, Tezuka fundó el estudio Mushi Production, desde donde creó la primera serie de anime para televisión: Astroboy (Tetsuwan Atom, 1963-1966). Esta obra no solo fue un hito técnico y narrativo, sino también un antecedente filosófico. Torrents (2017), interpreta Astroboy como una exploración temprana del problema de la identidad humana en relación con la tecnología, una inquietud central en el género de ciencia ficción japonés. Aunque el término "robot" aún no era común en el lenguaje japonés (se usaba *jinzō ningen* “humanos artificiales”), esta serie ya ponía en cuestión la naturaleza humana, la coexistencia con lo artificial y el sentido de lo que significa ser.

Este conflicto entre humanidad y tecnología, visible desde Astroboy, se profundiza en animes posteriores como *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995), *Neon Genesis Evangelion*

(1995) y, por supuesto, Ergo Proxy (2006). Todas estas obras abordan la relación entre cuerpo, conciencia y tecnología desde una perspectiva crítica que dialoga con preguntas centrales de la filosofía occidental: ¿quién soy?, ¿qué es el yo?, ¿cómo sé que existo?, ¿qué implica tener conciencia? Mientras que Ghost in the Shell se centra en la interacción entre inteligencia artificial y humanidad, Ergo Proxy pone en el centro el aislamiento existencial y la búsqueda del yo como elementos narrativos centrales.

Cabe destacar que el desarrollo del anime como medio también estuvo influenciado por el trauma nuclear que marcó a la sociedad japonesa tras los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki. Obras como Godzilla (1954) y el propio Astroboy reflejan distintas posturas frente a la energía nuclear. Mientras la primera representa el caos y la destrucción, Astroboy (cuyo nombre original es Chico Átomo “Tetsuwan Atom”) propone una visión más optimista, donde la energía atómica se orienta a fines pacíficos. Tezuka, consciente del impacto de las pruebas nucleares en los años 50, optó por crear un mundo donde lo nuclear pudiera tener un uso transformador en lugar de devastador.

### **Ilustración 3.**

*Astroboy*



*Nota:* Tomado de Astroboy por Osamu Tezuka (1963)

En síntesis, el desarrollo del anime como forma narrativa y estética ha estado acompañado por una carga simbólica y filosófica que lo posiciona como un recurso pedagógico con gran potencial. Su dimensión filosófica se expresa en su capacidad para problematizar el mundo, cuestionar lo dado, construir metáforas complejas sobre la existencia humana y formular interrogantes abiertos, elementos esenciales de la actitud filosófica.

Obras como Astroboy, Akira, Ghost in the Shell y Ergo Proxy, no solo abordan dilemas éticos y existenciales, sino que también invitan a explorar la naturaleza del yo, la tecnología, la conciencia, la libertad y el sentido de la vida. Estas series no ofrecen respuestas cerradas, sino que abren espacios de ambigüedad y reflexión, permitiendo que el espectador experimente una forma de pensar filosófico a través de la narrativa visual.

A diferencia de los textos filosóficos tradicionales, donde el concepto se desarrolla de manera abstracta, el anime traduce estos cuestionamientos en imágenes, personajes y situaciones, permitiendo que la filosofía se viva y se sienta. Esta trayectoria, enriquecida por su contexto cultural y su densidad simbólica, convierte al anime en una herramienta educativa que fomenta el pensamiento crítico, la reflexión sobre la condición humana y el diálogo filosófico, partiendo de un medio cercano a los intereses y prácticas culturales de los jóvenes.

### **Filosofía e identidad en el anime de ciencia ficción**

El desarrollo del anime, especialmente en el género de la ciencia ficción, ha permitido el surgimiento de obras que no solo innovan en términos narrativos y estéticos, sino que también plantean profundas reflexiones filosóficas sobre la identidad, la conciencia, la existencia y los límites de lo humano. En este sentido, el anime se consolida como un medio capaz de

problematizar lo real desde lo simbólico, funcionando como un vehículo que articula imaginarios tecnológicos con dilemas existenciales.

Durante las décadas de los 70 y 80, la industria del anime se diversificó notablemente. Aunque seguía produciendo obras orientadas a públicos infantiles, muchos creadores comenzaron a explorar temáticas más complejas, dirigidas a audiencias adultas. Producciones como *Remi, el niño de nadie* (Ie naki ko, 1977–1978), *La isla del tesoro* (Takara jima, 1978–1979), *Lupin III* (1977) o *Mi vecino Totoro* (1988) representan la transición hacia contenidos más elaborados, emocional y simbólicamente.

En paralelo, el género de la ciencia ficción tomó fuerza en el anime con obras como *Fireball* (1979), *Harmageddon: La guerra contra Genma* (1983), *Ninja Scroll* (1995) y *Carnival of Robots* (1987). Sin embargo, tres títulos han sido especialmente influyentes por su profundidad filosófica y su impacto cultural: *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995) y *Neon Genesis Evangelion* (1995). Estas obras no solo transformaron la industria del anime, sino que también se convirtieron en objeto de análisis académico en campos como la filosofía, la psicología, los estudios culturales y los medios audiovisuales.

Una de las investigaciones más recientes en este campo es la de María José Camacho (2023) quien analiza *Akira* y *Ghost in the Shell* desde la perspectiva de la filosofía empirista de la identidad personal. Su trabajo evidencia la pertinencia de estos relatos para interrogar nociones como el yo, el cuerpo, la conciencia y el devenir del sujeto.

#### **Ilustración 4.**

*Akira*



*Nota:* Tomado de akira por Katsuhiro Otomo (1988)

*Akira*, dirigida por Katsuhiro Otomo, marcó un punto de inflexión en la industria por su ambición técnica y narrativa. Con una estética hiperrealista, Otomo rompió con el estilo simplificado predominante en las décadas anteriores. Más allá de su impacto visual, *Akira* narra una historia de transformación corporal y psíquica que pone en cuestión la estabilidad del yo. La disolución del cuerpo y la emergencia de lo posthumano en el protagonista abren interrogantes sobre los límites del individuo, el poder, la mutación y el caos como elementos fundacionales del sujeto moderno.

### **Ilustración 5.**

*Evangelion*

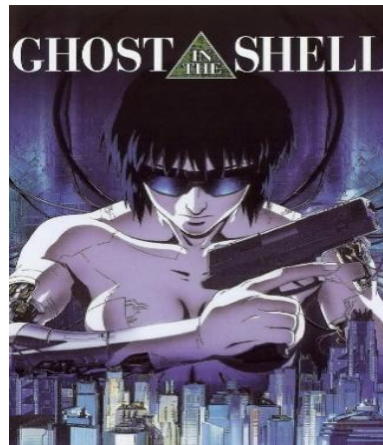


**Nota:** Tomado de Evangelion por Hideaki Anno (1995)

*Evangelion*, por su parte, se sitúa en un universo post-apocalíptico donde los conflictos no se reducen a una lucha entre el bien y el mal, sino que se encarnan en dilemas psicológicos y filosóficos internos. (Torrents, 2017), explica cómo la obra adentra al espectador en el reconocimiento del yo y los otros como elementos constitutivos de la identidad. Este relato incorpora elementos narrativos lineales y extra-narrativos para representar la fragmentación del sujeto, sus traumas, su soledad y su deseo de huir de sí mismo, dialogando con la angustia existencial y la búsqueda de sentido.

### **Ilustración 6.**

*Ghost Shell*



**Nota:** Tomado de Ghost in the Shell, por Mamoru Oshii (1995)

Finalmente, *Ghost in the Shell* (1995), dirigida por Mamoru Oshii, plantea una de las reflexiones más contundentes sobre la relación entre lo humano y lo artificial. La protagonista, la Mayor Kusanagi, es una cyborg cuya conciencia habita un cuerpo cibernético, y su antagonista es un programa que ha adquirido autoconciencia. La obra despliega una trama que cuestiona los

límites de lo humano, la corporalidad, el yo y la memoria. Este cuestionamiento recuerda al problema cartesiano del "fantasma en la máquina"<sup>1</sup>, reconfigurado desde una mirada postmoderna que prioriza procesos en transformación por encima de certezas ontológicas.

### ***Ergo Proxy* como narración filosófica: estructura, personajes y problemáticas**

En el año 2006, el estudio Manglobe produjo *Ergo Proxy*, obra escrita por Dai Satō y dirigida por Shukō Murase, perteneciente a los géneros de ciencia ficción y psicológico, y considerada por muchos como parte del subgénero cyberpunk, aunque este punto genera debate entre expertos y aficionados<sup>2</sup>. Desde su concepción, la serie fue pensada como una narrativa compleja, cargada de referencias filosóficas y psicológicas, tanto de la tradición occidental como de la cultura japonesa.

En una entrevista, los creadores de la obra afirmaron: *“La filosofía es un espejo que refleja la sociedad de la cual proviene, y quizás pueda decirse lo mismo sobre el anime”* (Deborah Scally, 2009)

Esta declaración no solo reafirma la intención reflexiva de *Ergo Proxy*, sino que lo sitúa como un producto cultural que busca interpelar al espectador desde problemáticas existenciales profundas. Dai Satō también sugiere que la creación de la obra responde a una crítica social hacia la tendencia de la cultura japonesa a evitar la introspección, comparando esta actitud con la

---

<sup>1</sup> Para comprender este problema cartesiano, puede revisarse la Meditación Segunda en *Meditaciones Metafísicas* de René Descartes (1641), donde se plantea la separación entre mente (*res cogitans*) y cuerpo (*res extensa*). Asimismo, se recomienda *The Concept of Mind* (1949) de Gilbert Ryle, donde el autor critica esta concepción dualista bajo el nombre de 'el mito del fantasma en la máquina'.

<sup>2</sup> La clasificación de *Ergo Proxy* dentro del subgénero cyberpunk es un tema de debate entre críticos y aficionados. Si bien presenta elementos comunes al género, como una ambientación distópica, la exploración de la identidad en sociedades tecnificadas y la presencia de sistemas de control autoritarios, algunos analistas sugieren que su enfoque filosófico y existencialista lo aleja del paradigma clásico del cyberpunk. Para una discusión detallada, véase Joshi (2023), 'Exploring *Ergo Proxy*: Funimation's Impact on Anime', y el análisis en comunidades especializadas como Reddit."

del personaje Vincent Law, quien huye de su propia identidad. Así, Ergo Proxy se configura como una narrativa de confrontación con uno mismo.

### **Argumento y universo narrativo**

La serie se sitúa en un mundo post-apocalíptico, devastado ambientalmente, donde la humanidad sobrevive en ciudades-domo artificiales. Una de estas es Romdo, una ciudad altamente jerarquizada, gobernada por un regente silencioso cuyas decisiones son ejecutadas por Autoreivs (androides con forma humana) y por instituciones altamente tecnificadas. En este entorno conviven humanos y Autoreivs, divididos entre modelos de apoyo y de compañía. Aunque inicialmente obedecen órdenes humanas, algunos comienzan a manifestar conciencia propia tras infectarse con el virus Cogito, cuyo origen y funcionamiento se desconocen.

Dentro de este universo narrativo, los humanos ya no se reproducen biológicamente, sino que nacen a través de un sistema automatizado llamado Útero Artificial, que les asigna desde su nacimiento un rol y propósito específico. Esta condición elimina el azar y la libertad en la formación del sujeto, anticipando una crítica al determinismo social y tecnológico.

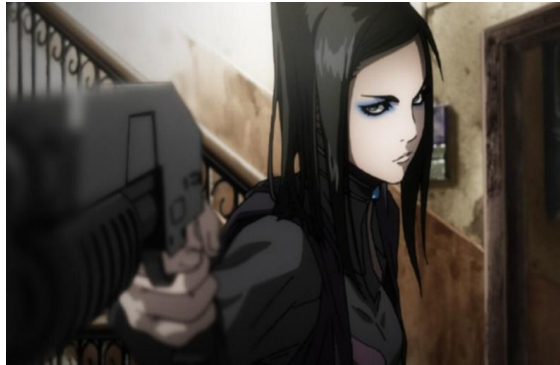
Los Proxys, figuras enigmáticas con apariencia humanoide y habilidades sobrehumanas, son centrales en el misterio de la serie. Se revela que estos seres fueron creados por una humanidad desaparecida para cuidar y sostener las ciudades-domo hasta que el planeta fuera nuevamente habitable. Ergo Proxy, el personaje que da nombre a la serie, es una proyección simbólica de ese conflicto: creado por Proxy One, representa una alteridad que lucha por descubrir su propósito y enfrentar su condena.

### **Personajes como encarnaciones filosóficas**

La serie desarrolla sus dilemas filosóficos a través de los personajes principales, todos portadores de conflictos internos que los vinculan con problemas clásicos de la filosofía:

### **Ilustración 7.**

*Re-l Mayer*



*Nota:* Tomado de Re-l Mayer en Ergo Proxy, por Dai Sato y Shuko Murase (2006)

**Re-l Mayer:** Nieta del regente y agente del Departamento de Inteligencia. Representa la figura del sujeto racional que busca la verdad, incluso desobedeciendo el orden establecido. Su encuentro con Ergo Proxy y su progresiva ruptura con la estructura de Romdo la convierten en símbolo del pensamiento libre y crítico.

### **Ilustración 8.**

*Vicent Law / Ergo Proxy*



*Nota:* Tomado de Vincent Law en Ergo Proxy, por Dai Sato y Shuko Murase (2006)

**Vincent Law / Ergo Proxy:** Inmigrante y cazador de Autoreivs, es inicialmente un sujeto obediente, inconsciente de su verdadera identidad. A medida que avanza la historia, se descubre que Vincent es la encarnación humana de Ergo Proxy. Su trayecto representa el proceso de reconocimiento del sí mismo, el enfrentamiento con el vacío existencial y el deseo de sentido. Su "ceguera inicial" y progresivo despertar son metáforas visuales de la duda cartesiana y del proceso de individuación.

### **Ilustración 9.**

*Pino*



*Nota:* Tomado de Pino en Ergo Proxy, por Dai Sato y Shuko Murase (2006)

**Pino:** Autoreiv (androide de compañía infantil) que, tras infectarse con el virus Cogito, un virus que otorga autoconciencia a las máquinas- manifiesta una personalidad propia. Su desarrollo narrativo puede interpretarse como una alegoría del surgimiento del yo en un entorno hostil, análoga al proceso de individuación infantil. En su inocencia, libertad y capacidad de asombro, el personaje encarna valores como la autenticidad, la resistencia a la homogenización, simbolizando la diferencia como acto político.

### **Ilustración 10.**

*Iggy*



*Nota:* Tomado de Iggy en Ergo Proxy, por Dai Sato y Shuko Murase (2006)

**Iggy:** Autoreiv de apoyo de Re-l Mayer. Al infectarse con el virus Cogito, continúa acompañándola en silencio. Eventualmente, revela que se siente ignorado, reducido a una herramienta. Este conflicto expresa la necesidad del otro de ser reconocido como sujeto, no como objeto, y plantea preguntas sobre el valor del afecto, la autonomía y la subordinación.

### **Ilustración 11.**

*Proxy ONE*



**Proxy One:** Antagonista final de la serie. Es el creador de Ergo Proxy y representa la desesperación de quien sabe que su existencia está destinada a desaparecer. Encierra una crítica a la lógica del poder absoluto, así como al sentido de creación y destrucción como parte del mismo ciclo.

Otros personajes como Raul Creed, Kristeva y el mismo Regente, junto a los Autoreivs que lo representan (Husserl, Berkeley, Lacan y Derrida), aportan más capas al entramado filosófico de la serie, haciendo referencia explícita a tradiciones filosóficas diversas.

### **Ejes filosóficos centrales en Ergo Proxy**

La serie articula tres problemas filosóficos interdependientes que estructuran su narrativa y desarrollo de personajes:

**El cogito cartesiano y la conciencia rebelde:** La emergencia de la autoconciencia en los Autoreivs y el reconocimiento de sí mismo en Vincent. Ilustran la formulación del “pienso, luego existo” momento fundacional del sujeto moderno en Descartes (Discurso del Método, 1637). La serie plantea que la conciencia no es solo una cuestión epistemológica -saber que se existe- sino que también política: el cogito como acto de rebelión. Vincent y los andróides, al cuestionar su realidad programada (ejemplo: escena del espejo en el episodio 6), inauguran su ruptura con el sistema establecido, evocando la dialéctica del amo y el esclavo en Hegel (Kojève, 1986).

**La identidad personal y memoria como construcción del yo:** Vinculado a las reflexiones de Locke, este eje filosófico se expresa en la memoria fragmentada de Vincent, el misterio de su origen y su búsqueda por comprender quién es. La serie expone la paradoja lockeana: mientras Vincent personifica la idea de la identidad como continuidad de la memoria

(Ensayo sobre el entendimiento humano, 1689), sus recuerdos implantados revelan la fragilidad y la manipulación de esta construcción (episodio 12). Además, los Proxys reescriben su pasado, evocando la noción de Foucault (Arqueología del saber, 1969) sobre la historia como construcción de poder. Así, la memoria, más que un archivo personal, se convierte en un instrumento de dominación y resistencia, configurando el sentido de existencia de los personajes.

### **Determinismo y libertad**

La serie cuestiona si los personajes son libres o están determinados por distintos factores:

- Su programación (Autoreivs).
- Su herencia biológica (humanos bajo las cúpulas).
- Su destino mítico (Proxys).

Este dilema invita al debate entre la postura existencialista de Sartre (El ser y la nada, 1943), quien sostiene que estamos "condenados a ser libres", el absurdismo de Camus quien sostiene que tras descubrir el absurdo sigue la verdadera libertad y el determinismo tecnológico propuesto por Skinner (Más allá de la libertad y la dignidad, 1971), donde el comportamiento está condicionado por el entorno y la programación social.

### **La filosofía en la estructura narrativa de Ergo Proxy**

Más allá de ilustrar conceptos filosóficos, la serie los convierte en problemas vivos a través de su construcción estética y narrativa:

- **Personajes liminales:** Ni humanos ni máquinas, encarnan las crisis filosóficas contemporáneas (ejemplo: Pino, una niña-androide que desafía las categorías éticas).

- **Espacios simbólicos:** Las cúpulas de Romdo funcionan como una versión digital de la caverna platónica, una ciudad hermética donde la "verdad" se oculta.
- **Final abierto:** Obliga a replantear todo lo visto, dejando la incógnita sobre si Vincent fue libre o si su destino ya estaba predeterminado.

### **Justificación del enfoque teórico y su pertinencia pedagógica**

El presente marco teórico adopta un enfoque histórico-conceptual orientado a explorar el origen, evolución y características del anime como fenómeno cultural, antes de establecer su vínculo con la enseñanza de la filosofía. Esta elección responde a una necesidad metodológica: no existen antecedentes académicos que relacionen directamente la serie Ergo Proxy con la enseñanza filosófica en contextos escolares, lo cual exige tender puentes inéditos entre dos dominios escasamente conectados.

Este recorrido no solo contextualiza el anime, sino que permite identificar las condiciones simbólicas, estéticas y narrativas que lo convierten en un medio fértil para el pensamiento filosófico. El carácter "histórico" del enfoque no implica un desvío de la tarea filosófica, sino una base necesaria para desarrollar una propuesta pedagógica original. Frente a estudios que privilegian películas o documentales más canónicos, Ergo Proxy plantea un desafío didáctico: su densidad narrativa, riqueza simbólica y ambientación post-apocalíptica permiten repensar conceptos filosóficos clásicos en escenarios distópicos, conectando con las inquietudes contemporáneas de los estudiantes.

El marco teórico se sustenta en tres pilares académicos:

1. **Estudios sobre el anime como herramienta crítica**, como los de Thomas

Lamarre (2009), quien propone la teoría de la "máquina animética" para revelar el

potencial filosófico del lenguaje visual, y Thomas Wartenberg (2007), quien explora el uso del cine como medio para introducir y desarrollar problemas filosóficos complejos, demostrando que ciertas películas pueden funcionar como formas legítimas de discurso filosófico.

2. **Teorías constructivistas del aprendizaje**, especialmente el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1978), que destaca la mediación simbólica y la zona de desarrollo próximo, junto con el modelo de comunidad de indagación de Matthew Lipman (2003), que promueve el pensamiento crítico y el diálogo filosófico en el aula.
3. **Metodologías para integrar medios audiovisuales en la enseñanza de la filosofía**, como las propuestas de Christopher Falzon (2002), quien demuestra que el cine —y por extensión el anime— puede generar experiencias reflexivas y situadas, legitimando su uso como vehículo filosófico.

La elección de Ergo Proxy se justifica no solo por su densidad temática, sino por su capacidad para generar experiencias filosóficas en el sentido propuesto por Pierre Hadot (1995), entendidas como ejercicios espirituales que transforman la percepción del mundo y la relación del sujeto consigo mismo. Esta propuesta trasciende el enfoque doxográfico, planteando un modelo pedagógico replicable para otros medios narrativos complejos.

Diversas investigaciones respaldan el uso del anime como recurso crítico y formativo. González-López (2023), en la Universidad Internacional de La Rioja, propone el manga y el anime como herramientas didácticas para fomentar la reflexión filosófica en bachillerato. Fino (2023), desde la Universidad Pedagógica Nacional, vincula el anime con la enseñanza de la ética

y la filosofía, destacando su valor simbólico y narrativo. Hayashi y Anderson (2023), editores del volumen *Anime, Philosophy and Religion* (Vernon Press), reúnen ensayos que exploran el potencial filosófico y espiritual del anime en contextos educativos. Casallo Mesías (2024), en la revista *Sophia*, desarrolla una propuesta fenomenológica para trabajar la formación ética a través de narrativas audiovisuales japonesas, subrayando su capacidad para generar experiencias dialógicas y reflexivas.

Además, se ha documentado el valor del anime para el desarrollo de habilidades argumentativas, pensamiento crítico y exploración de identidades juveniles (Fino, 2023). Estas investigaciones demuestran que la cultura visual no solo puede ser analizada filosóficamente, sino que también puede servir como punto de partida para la formación de sujetos autónomos y reflexivos.

Respecto a la enseñanza de la filosofía, existen enfoques contemporáneos que promueven su renovación didáctica. Desde el uso de la pregunta como eje metodológico (Cerletti, 2008), hasta el enfoque narrativo y dialógico propuesto por Arendt (1993) y Ricoeur (1996), la disciplina ha dejado de centrarse en la transmisión de doctrinas para abrirse a procesos de construcción de sentido, pensamiento situado y diálogo con el entorno cultural del estudiante.

En este marco, la propuesta desarrollada busca articular la pregunta filosófica con el potencial simbólico del anime, asumiendo que todo soporte narrativo complejo puede ser un disparador de pensamiento. Ergo Proxy, con su tratamiento de la identidad, la conciencia, la libertad y el absurdo, no solo ilustra contenidos filosóficos, sino que genera experiencias significativas de reflexión que interpelan directamente al estudiante en su mundo vital. Así, el

anime no se presenta como un recurso decorativo o anecdótico, sino como un dispositivo narrativo capaz de activar procesos de pensamiento profundo, situado y significativo en el aula.

## **Análisis filosófico de Ergo Proxy**

### **Una lectura desde Descartes, Locke y Camus**

Ergo Proxy no es solo una narrativa visualmente impactante y con un universo complejo; es una obra que encarna profundas reflexiones filosóficas. A través de sus personajes, su construcción del mundo y sus referencias explícitas e implícitas a la tradición filosófica occidental, la serie problematiza temas como el cogito, la identidad, la memoria, la otredad y el absurdo de la existencia.

En este capítulo se desarrolla un análisis desde tres autores clave: René Descartes - *Meditaciones Metafísicas* (1641), John Locke - *Ensayo sobre el entendimiento humano* (1689) y Albert Camus - *El mito de Sísifo* (1942), quienes permiten leer la narrativa de la serie como un ejercicio de pensamiento crítico encarnado en imágenes y conflictos. El análisis también servirá como base conceptual para la propuesta pedagógica del capítulo siguiente.

Esta estrategia metodológica responde a la necesidad de profundizar los contenidos filosóficos, no solo como referencias teóricas aisladas, sino como problemas vivos que interpelan a los personajes y al espectador. El enfoque no se limita a señalar similitudes entre la obra y ciertas ideas filosóficas, sino que construye una lectura crítica estructurada, susceptible de ser aplicada pedagógicamente en el aula mediante de actividades de análisis, diálogo, comparación y reflexión.

Cada autor —Descartes, Locke y Camus— es abordado a partir de:

- una tesis filosófica fundamental de su obra,
- un problema filosófico derivado de esa tesis,
- y una aplicación concreta en la narrativa de *Ergo Proxy*.

Este enfoque permite establecer puentes sólidos entre la teoría, la ficción y la práctica educativa, alineados con los principios del pensamiento crítico, la pregunta filosófica (Cerletti, 2008) y el enfoque constructivista del aprendizaje.

### **El cogito cartesiano: consciencia, voluntad y despertar en los Autoreivs**

“*Pienso, luego existo*” (Descartes, 1641) no es solo una afirmación racionalista, es una ruptura ontológica: el surgimiento del sujeto desde la duda. En *Ergo Proxy*, esta frase se encarna a través del virus Cogito, que transforma a los Autoreivs —máquinas obedientes— en sujetos conscientes. El virus se convierte en el catalizador de la subjetividad, activando emociones, deseos y voluntad propia. Analizaremos este fenómeno desde tres dimensiones: la emergencia del yo (Mary), el despertar emocional (Pino) y la consciencia como conflicto social.

### **Caso Mary – El despertar del yo: emergencia de la consciencia**

#### **Problema filosófico:**

¿En qué momento un objeto deja de serlo para convertirse en sujeto? ¿Puede un acto de introspección ser prueba de existencia?

#### **Argumento filosófico:**

Para Descartes, la única certeza posible es la existencia del pensamiento. La subjetividad se inaugura cuando se rompe la automatización y surge la duda, el repliegue hacia el interior.

### **Aplicación narrativa:**

En el primer episodio, la Autoreiv Mary es infectada con el virus Cogito. Ya no responde a órdenes, se detiene, se arrodilla, y huye. No articula palabras, pero su silencio es denso: hay introspección. El gesto de recogimiento señala que el yo ha despertado. Es el primer instante del cogito dramatizado: no como afirmación verbal, sino como ruptura con el programa.

### **Ilustración 12.**

*Autoreiv Mary se infecta con el virus Cogito*



*Nota:* Tomado de Ergo Proxy, Cap. 1. Autoreiv Mary se infecta con el virus Cogito

### **Caso Pino – La infancia del pensamiento**

#### **Problema filosófico:**

¿Puede haber pensamiento en lo lúdico y en lo emocional? ¿Es la conciencia solo racional, o también narrativa?

#### **Argumento filosófico:**

En Descartes, la res cogitans no es solo razón: es voluntad, imaginación, emoción. La conciencia también es capacidad de sentir, nombrar y construir relato sobre uno mismo.

### **Aplicación narrativa:**

Pino es una Autoreiv diseñada como niña. Al infectarse, comienza a jugar, a preguntar, a sentir felicidad, miedo y tristeza. En un momento clave, tras la muerte de Timothy, pregunta qué siente y aprende la palabra “tristeza”. Nombrar la emoción es el acto inaugural de su autoconciencia. A través del juego y el lenguaje, Pino construye su yo. Es un cogito emergente, afectivo y no-racionalista, pero profundamente cartesiano en su raíz: sabe que siente, y por eso sabe que existe.

### **Ilustración 13.**

*Autoreiv Pino se infecta con el virus Cogito*



*Nota:* Tomado de Ergo Proxy, Cap. 2. Pino se infecta con el virus Cogito

### **El cogito como conflicto político y social**

#### **Problema filosófico:**

¿Por qué pensar es un acto subversivo? ¿Qué implica que un sujeto artificial tenga conciencia de sí?

#### **Argumento filosófico:**

Para Foucault, el saber es un riesgo para el poder. La conciencia rompe el orden porque lo vuelve visible como construcción, no como naturaleza.

### **Aplicación narrativa:**

En Romdo, los Autoreivs infectados con Cogito son perseguidos. No porque fallen, sino porque piensan. Su conciencia no es error técnico: es amenaza política. Al hacerse preguntas, desestabilizan el sistema. Este conflicto recuerda el temor platónico al filósofo que rompe la caverna, o al esclavo hegeliano que se da cuenta de su condición. La conciencia revela que las reglas son ideológicas, no naturales.

### **Síntesis pedagógica: pensar es peligroso**

En Ergo Proxy, el virus Cogito dramatiza la tesis cartesiana: existir es pensar, pero también advierte —en clave foucaultiana— que pensar es desafiar. Los Autoreivs no solo cobran vida interior; desafían su rol. Desde Mary hasta Pino e Iggy, la serie explora cómo la conciencia no es neutral: es insurgente. Este enfoque permite a los estudiantes comprender el pensamiento como experiencia, no solo como teoría. A través de personajes no-humanos, Ergo Proxy cuestiona las condiciones que definen la humanidad: ¿es el cuerpo? ¿el alma? ¿o la capacidad de interrogar el mundo?

### **Identidad y memoria: la tensión de Vincent Law**

#### **Problema filosófico**

¿Qué constituye la identidad personal? ¿Somos lo que recordamos, lo que hacemos, lo que otros dicen que somos... o algo más?

### **Argumento filosófico**

John Locke, en su *Ensayo sobre el entendimiento humano* (1690), sostiene que la identidad personal no depende del alma ni del cuerpo, sino de la conciencia de ser el mismo a través del tiempo. La memoria es el hilo que conecta nuestras experiencias y permite reconocernos como sujetos. Para Locke, recordar es existir como el mismo: el yo se construye en la continuidad de la conciencia.

### **Aplicación narrativa**

Vincent Law encarna este dilema desde los primeros episodios. Confundido respecto a su pasado y naturaleza, evita preguntas, huye de sí mismo y muestra gestos de inseguridad que revelan una fractura identitaria. Su pérdida de memoria lo convierte en un sujeto “vacío”, cuya identidad está en disputa entre lo que otros le asignan (su rol en Romdo) y lo que empieza a descubrir en su interior (su vínculo con el ser llamado Ergo Proxy).

A medida que la serie avanza, Vincent recupera fragmentos de su memoria: imágenes, voces, recuerdos inconexos que le permiten reconstruir su historia. Este proceso, doloroso pero liberador, le permite elegir quién quiere ser. En términos lockeanos, la identidad se forma cuando el sujeto puede reconocerse como el mismo que actuó, pensó o sintió en el pasado.

La serie complejiza esta cuestión al revelar que Vincent es Ergo Proxy, una entidad con un rol determinante en la construcción y destrucción del mundo distópico. Sin embargo, él no se reconoce como tal. Aquí surge un conflicto entre la identidad biológica o “esencial” (ser el Proxy) y la identidad narrativa o consciente (ser Vincent). Aunque Locke no aborda directamente esta tensión, Paul Ricoeur la desarrolla en su teoría de la identidad narrativa: el yo no es una

esencia fija, sino un relato que se construye en el tiempo, con rupturas, reconciliaciones y resignificaciones.

#### **Ilustración 14.**

*Vincent Confundido respecto a su pasado y naturaleza.*



**Nota:** Tomado de Ergo Proxy, Cap.8 y Cap.11 Vincent recupera fragmentos de su memoria.

#### **Síntesis pedagógica: identidad**

Vincent es Ergo Proxy por destino, él mismo ha borrado sus memorias buscando escapar de este, pero también decide asumirse como tal tras un proceso de reconstrucción narrativa, y tras ello, decide resignificar su yo rompiendo con el rol que le ha sido impuesto. Ergo Proxy no ofrece una respuesta cerrada, sino que propone una lectura filosófica de la identidad como un viaje entre la ignorancia de sí y la autocomprensión. Esta lectura permite al estudiante explorar la identidad como problema abierto, vinculado a la memoria, la elección y el relato personal.

#### **El absurdo y la rebelión en Ergo Proxy: Re-I Mayer como sujeto filosófico**

### **Problema filosófico**

¿Tiene sentido buscar la verdad en un mundo sin certezas? ¿Cómo actuar cuando la existencia parece absurda y sin propósito?

### **Argumento filosófico:**

Albert Camus, en *El mito de Sísifo* (1942), plantea que el mundo carece de sentido objetivo y, sin embargo, el ser humano anhela comprenderlo. Esta contradicción produce una experiencia de lo absurdo, en la que la razón se enfrenta a sus propios límites. Para Camus, la respuesta no es el nihilismo ni la evasión, sino una rebelión lúcida: vivir intensamente, aun sabiendo que el universo no ofrece respuestas definitivas. En esa aceptación del sinsentido radica la libertad auténtica.

### **Aplicación narrativa**

Re-l Mayer encarna este dilema filosófico desde una postura inicialmente racionalista. Como buena investigadora y heredera del cogito cartesiano, cree que puede llegar a la verdad mediante la observación, el análisis y el registro sistemático de los hechos. Sus libretas de notas, sus interrogatorios y su actitud crítica revelan una figura cercana al sujeto socrático: alguien que cuestiona todo, incluso al costo de su comodidad y pertenencia. Esta dimensión socrática está presente en su constante desobediencia a las órdenes del sistema, su voluntad de saber y su negativa a aceptar respuestas fáciles.

Sin embargo, a medida que avanza la trama, Re-l se enfrenta a un universo cada vez más ambiguo y contradictorio. La racionalidad se muestra insuficiente para explicar la complejidad simbólica de los acontecimientos. En el episodio 16, cuando el viento arranca sus notas, no solo pierde información: pierde la ilusión de control epistemológico. Este evento funciona como un

gesto nietzscheano: la verdad no puede ser capturada, fijada o almacenada sin perder su vitalidad (Sobre verdad y mentira en sentido extramoral, 1873).

Es allí donde Re-I se transforma filosóficamente. Acepta que no todo en el mundo tiene un orden lógico comprensible, y en lugar de desesperarse, juega. En una escena clave, se une espontáneamente a las risas de Pino y a la improvisación de Vincent. Este gesto es una expresión del pensamiento de Camus: aceptar el absurdo y aun así elegir vivir, actuar, reír, decidir. Como Sísifo empujando su roca con una sonrisa, Re-I abraza su libertad desde la conciencia del sinsentido.

### **Síntesis pedagógica: Aceptación de lo absurdo.**

La evolución de Re-I Mayer ofrece una representación viva del tránsito de la razón hacia la aceptación lúcida del absurdo. En términos didácticos, su recorrido permite introducir la filosofía existencialista desde la experiencia narrativa, problematizando la confianza en la razón absoluta, cuestionando la idea de verdad única y proponiendo la rebelión como forma de autenticidad. Esta lectura invita al estudiante a reflexionar sobre qué hacer cuando no hay respuestas, y a considerar que la filosofía no es solo pensamiento, sino también actitud ante el mundo.

### **Síntesis: filosofía vivida en lo narrativo**

#### **Tabla 1.**

*Conexión con los temas centrales de la serie*



<b>Cogito y conciencia</b> (Descartes)	¿Qué significa ser consciente? ¿Pensar me convierte en sujeto?	El <i>cogito</i> cartesiano afirma que la existencia se fundamenta en el pensamiento consciente. La conciencia marca el paso de objeto a sujeto.	Despierta como sujeto al reconocerse como Proxy; inicia su pensamiento al recordar. Transita del miedo a la agencia.	Representa la crisis del cogito: piensa más, pero entiende menos. El exceso de conciencia genera incertidumbre.	Encarna el cogito infantil: ríe, pregunta y siente, construyendo su subjetividad a través del juego y la emoción.
<b>Identidad y memoria</b> (Locke / Ricoeur)	¿Qué me hace ser yo? ¿La memoria, la conciencia, el cuerpo, o las decisiones?	Locke afirma que la identidad personal se construye desde la memoria consciente de uno mismo. Ricoeur complementa: el yo es un relato en permanente construcción.	Sufre una ruptura identitaria. Su viaje es reconstruir su historia para decidir quién quiere ser. De Proxy a Vincent, elige su yo.	Pierde sus notas y con ellas su anclaje racional. Aprende que su identidad se define en la acción, no en lo escrito.	No tiene conflicto con su memoria, pero aprende a nombrar emociones y a construir su yo desde la experiencia sensible.
<b>El absurdo y la rebeldía</b> (Camus)	¿Tiene sentido buscar sentido en un mundo incoherente? ¿Cómo vivir sin respuestas absolutas?	Camus propone la aceptación del absurdo como vía hacia la libertad. Rebelarse es vivir sin certezas, pero con conciencia.	Acepta ser Proxy sin resignarse a su destino. Rebelarse es recordar y actuar con conciencia.	Abraza el sinsentido y aprende a vivir sin respuestas absolutas. Al jugar, se libera del peso de comprender todo.	Su risa es rebeldía pura: no acepta las reglas del sistema ni actúa según lo esperado. Vive con libertad inocente.
<b>Actitud filosófica</b> (Sócrates, Nietzsche)	¿Qué actitud permite pensar críticamente el mundo?	La duda, el diálogo y la ruptura con lo establecido como caminos hacia el pensamiento propio.	Evoluciona de la evasión a la pregunta por el origen. Su proceso es interno, silencioso, pero transformador.	Actitud socrática desde el inicio. Duda, observa, cuestiona. Pero su método se fractura con el absurdo, y resurge en la acción libre.	Filosofa con el cuerpo, el juego y la emoción. Su forma de preguntar no es discursiva, sino vital.

**Nota:** Elaboración Propia

Los tres personajes representan formas distintas de habitar problemas filosóficos. Vincent vive el dilema de la identidad y la conciencia como un viaje de reconstrucción narrativa; Re-l

enfrenta el colapso de la razón en un mundo sin certezas y responde con una rebelión lúcida; Pino muestra que la subjetividad puede emerger desde la emoción y el juego, sin necesidad de racionalidad clásica.

Esta tabla no solo organiza la teoría, sino que ofrece una herramienta didáctica concreta para el aula: permite comparar, analizar y debatir con los estudiantes cómo los conceptos filosóficos se traducen en experiencias humanas, emociones e historias.

### **Fundamentación Pedagógica de la propuesta**

La pregunta como eje metodológico en la enseñanza de la filosofía

#### **La pregunta: guía del pensamiento filosófico**

Desde los primeros años de vida, el ser humano construye su relación con el mundo a partir de la pregunta. Como señala Everardo García (2010) los niños comienzan preguntando “¿qué?” para identificar lo que les rodea y pronto avanzan hacia el “¿por qué?”, en busca de comprender los fenómenos. Este impulso natural por interrogar no solo es una forma de conocer, sino también una vía para estructurar el pensamiento, desarrollar la autonomía intelectual y promover el diálogo.

En el ámbito pedagógico, la pregunta se convierte en una herramienta fundamental, no solo para motivar, sino también para profundizar en el análisis, fomentar el pensamiento crítico y abrir caminos de reflexión colectiva. En esta propuesta para la enseñanza de la filosofía, la pregunta no es un recurso complementario, sino el núcleo metodológico de todo el proceso.

Como se desarrolló en el capítulo anterior, los conceptos filosóficos presentes en Ergo Proxy (la conciencia cartesiana, la memoria lockeana y la rebelión camusiana) se manifiestan en dilemas personales, éticos y existenciales. La pregunta filosófica es el vehículo que permite a los estudiantes entrar en estos dilemas, apropiarse de ellos y hacerlos resonar en su propia experiencia. Por eso, la pregunta se convierte en el eje metodológico de esta propuesta pedagógica.

### **Los cuatro tipos de preguntas según Everardo García**

Para estructurar el trabajo en el aula, se retoma la clasificación de preguntas propuesta por Everardo García, quien distingue cuatro niveles que permiten una progresión cognitiva:

#### **Preguntas literales**

Se refieren a información explícita del recurso inicial (en este caso, el anime Ergo Proxy).

Permiten reconocer datos, hechos y acciones observables.

Ejemplo: *¿Qué es el virus Cogito dentro del universo de Ergo Proxy?*

#### **Preguntas exploratorias**

Apuntan a interpretar lo observado, explorar inferencias, suposiciones e implicaciones.

Estimulan la curiosidad filosófica.

Ejemplo: *¿Por qué los Autoreivs infectados tienden a escapar de Romdo tras adquirir conciencia?*

#### **Preguntas de procesos cognitivos**

Promueven el pensamiento complejo y la abstracción. Aquí los estudiantes analizan, comparan, conectan ideas y formulan hipótesis filosóficas.

Ejemplo: *¿Qué relación existe entre la adquisición de conciencia en los Autoreivs y el cogito cartesiano?*

### **Preguntas metacognitivas**

Invitan a la autorreflexión. Permiten al estudiante cuestionarse a sí mismo, sus conocimientos, su identidad y su posición en el mundo.

Ejemplos: *¿Qué significa ser "yo"? ¿Cuál es mi identidad si perdiera todos mis recuerdos como Vincent?*

Este enfoque se alinea con el pensamiento de Matthew Lipman, quien en *Thinking in Education* (2003) propone la comunidad de indagación como espacio donde la pregunta es el motor de la filosofía, y con Paulo Freire, quien en *Pedagogía del oprimido* (1970) insiste en que educar es cuestionar el mundo para transformarlo.

### **La pregunta filosófica: actitud y forma de vida**

Tal como señala Cerletti (2008), no toda pregunta es filosófica. La pregunta filosófica no se conforma con respuestas inmediatas ni superficiales; busca radicalizar el sentido del cuestionamiento. No busca respuestas definitivas, sino desestabilizar lo aparentemente obvio.

Una pregunta es filosófica por su intencionalidad, que no es llegar a la última respuesta, sino el promover la continuidad del preguntar. Esto implica dos dimensiones clave para su enseñanza:

- Una actitud de sospecha: Rechazar lo "dado por sentado" (ej: en Ergo Proxy, cuestionar: "¿Los Autoreivs son solo herramientas?").

- Un método de re-pregunta: Cada respuesta genera nuevas preguntas (ej: "Si Vincent tiene recuerdos falsos, ¿qué nos hace 'humanos'?", "¿Acaso los humanos no también construimos memorias ficticias?")

Enseñar filosofía, entonces, no se reduce a transmitir contenidos, sino que implica enseñar a filosofar, es decir, a adoptar una actitud que pone en duda lo dado y problematiza lo evidente. Además, partimos de la pregunta filosófica y de autores como Cerletti ya que se secunda su visión de que la enseñanza de la filosofía es también un problema filosófico dada la naturaleza particular de las preguntas filosóficas mencionadas previamente.

*“Enseñar filosofía y enseñar a filosofar conforman una misma tarea de despliegue filosófico, en la que profesores y alumnos conforman un espacio común de pensamiento”.* (Cerletti, 2008, p. 20)

Desde esta perspectiva, el aula se convierte en un espacio donde la filosofía no se enseña como dogma, sino como ejercicio de libertad, como práctica de pensamiento vivo. Este enfoque transforma el aula en un taller de pensamiento vivo, donde el anime opera como:

- Detonante de preguntas auténticas: Aquellas que emergen de las contradicciones de la serie y conectan con las inquietudes existenciales de los estudiantes.

### **¿Qué es una "pregunta filosófica auténtica" en Ergo Proxy?**

No es una cuestión abstracta, sino una que:

- ✓ **Nace del conflicto narrativo:**

- Ejemplo 1: Tras ver a Pino llorar (episodio 14), preguntar: "¿Las máquinas pueden sufrir? Si sí, ¿debemos darles derechos?" (vinculando ética, ontología y derechos digitales).
- Ejemplo 2: Al descubrir que Romdo manipula la historia (episodio 9), debatir: "¿Quién controla nuestra memoria colectiva hoy?" (Foucault + fake news).
- ✓ **Exige posicionamiento ético:**
  - Caso Vincent: "¿Es más libre al obedecer su 'naturaleza' de Proxy o al rebelarse contra ella?" (Libertad vs. determinismo en Sartre y Spinoza).
- ✓ **No tiene respuesta única:**
  - La serie muestra las consecuencias de cada opción (ej: Re-l elige jugar en la nieve, pero no sabemos si es "felicidad" o "rendición").

### **El anime como herramienta para "filosofar"**

Ergo Proxy no ilustra teorías, sino que:

- Rompe la cuarta pared filosófica: Los estudiantes no hablan sobre Descartes, sino con Vincent (su crisis es la del cogito en el siglo XXI).
- Genera preguntas situadas:
  - ✓ Para MEN: "¿Cómo se relaciona el virus Cogito con la competencia 'interpretar sistemas conceptuales'?"
  - ✓ Para los estudiantes: "¿Yo también he actuado como Vincent, aferrándome a memorias falsas?"

Una pregunta es "auténtica" cuando obliga a pensar la propia vida desde lo visto en la serie como se observa en la siguiente tabla comparativa entre preguntas tradicionales y auténticas.

**Tabla 2.**

*Preguntas Tradicionales Vs Preguntas Auténticas*

"¿Qué es el cogito cartesiano?"	"¿Vincent 'existe' más cuando obedece a Romdo o cuando duda de su identidad?"
"Defina el concepto de identidad en Locke"	"Si Re-l quemara su diario, ¿perdería su 'yo'? ¿Y nosotros al borrar nuestras redes sociales?"
"Explique el absurdo en Camus"	"Cuando Pino juega en la nieve ignorando el caos, ¿está evadiendo el absurdo o superándolo?"
"¿Qué es el determinismo?"	"¿Los proxies son libres si su 'liberación' estaba programada por el sistema?"
"Describa la alegoría de la caverna"	"¿Las cúpulas de Romdo son una caverna platónica? ¿Y nuestras pantallas hoy?"

*Nota:* Elaboración Propia

### **La identidad narrativa: Dialogo entre Arendt, Ricoeur y Locke**

El concepto de **identidad narrativa** en Arendt y Ricoeur no contradice la visión lockeana (identidad como continuidad de la conciencia y la memoria), sino que la **amplía y enriquece** al incorporar dimensiones relacionales, políticas y hermenéuticas. Aquí se explican sus conexiones y diferencias clave para fundamentar su uso pedagógico en *Ergo Proxy*:

- **Locke: Identidad como continuidad de la memoria**

- ✓ Tesis central: "La identidad personal depende de la conciencia (memoria) que une experiencias pasadas y presentes" (Ensayo sobre el entendimiento humano, II.xxvii.9).
- ✓ Vinculación con Ergo Proxy: Vincent personifica la crisis lockeana: sus recuerdos implantados cuestionan si es "el mismo" antes y después de descubrir la verdad (episodio 12).
- ✓ Limitación: Locke no aborda cómo la identidad se negocia socialmente (ej: Romdo borra memorias para controlar a sus ciudadanos).
- **Arendt: Identidad como acción y discurso en lo público**
  - ✓ Tesis central: La identidad se revela en la interacción con otros ("El espacio de aparición" en La condición humana, 1958). "¿Quién eres tú?" se responde con actos, no con esencias.
  - ✓ Vinculación con Ergo Proxy: Re-l Mayer reconstruye su identidad al rebelarse contra Romdo (actos) y escribir su diario (discurso).
  - ✓ Contraste con Locke: Arendt enfatiza que la identidad es co-construida (ej: Pino "aprende" a ser humana al interactuar con Vincent y Re-l).
- **Ricoeur: Identidad como relato dinámico**
  - ✓ Tesis central: La identidad es una "historia narrada" que integra cambios y rupturas (Sí mismo como otro, 1990). Fusiona idem (mismidad) e ipse (ipseidad).
  - ✓ Vinculación con Ergo Proxy: Vincent reinterpreta su pasado al conocer su origen como Proxy (episodio 20): su "yo" no es fijo, sino una nueva narrativa.
  - ✓ Puente con Locke: Ricoeur acepta que la memoria es base, pero añade que recontamos nuestros recuerdos para darles sentido.

- ✓ Arendt sostiene que la identidad se revela en la acción y el discurso. Cada persona responde a la pregunta “¿Quién eres tú?” a través de sus palabras y actos. En este sentido, la identidad se configura en relación con los otros y con las experiencias vividas. “*Ese descubrimiento de quién es alguien está implícito tanto en sus palabras como en sus actos.*” (Arendt, 1993, p. 202)
- ✓ Ricoeur, por su parte, desarrolla el concepto de identidad narrativa, según el cual el sujeto se constituye a través de los relatos que construye sobre sí mismo. La identidad no es una sustancia, sino una historia en construcción. “*La propia identidad del quién no es más que una identidad narrativa.*” (Ricoeur, 1996 p. 997).

Esta concepción dinámica de la identidad encuentra un correlato pedagógico en el enfoque sociocultural de Vygotsky, donde el pensamiento se construye en interacción con otros y mediante herramientas simbólicas como el lenguaje y la narrativa.

### **El enfoque sociocultural de Vygotsky como base para la mediación filosófica**

Lev Vygotsky plantea que todo aprendizaje significativo es resultado de la interacción social mediada por herramientas culturales. Entre esas herramientas, el lenguaje ocupa un lugar central, ya que no solo permite comunicar ideas, sino que estructura el pensamiento. Desde esta perspectiva, el desarrollo cognitivo no puede entenderse fuera del contexto social, y la zona de desarrollo próximo representa ese espacio potencial donde, con la mediación adecuada, el estudiante puede alcanzar niveles superiores de comprensión.

En este marco, el anime se convierte en una herramienta cultural poderosa para mediar procesos de pensamiento filosófico. Su riqueza simbólica, visual y narrativa puede provocar

preguntas, conflictos cognitivos y dilemas éticos que, al ser mediados por el diálogo en el aula, activan esa zona de desarrollo próximo.

El modelo pedagógico que aquí se propone —centrado en la pregunta filosófica— se articula con el principio vygotskiano de que el aprendizaje precede al desarrollo. Es decir, no se espera que el estudiante “sepa” filosofía de antemano, sino que el acto mismo de preguntar, escuchar, interpretar y debatir lo conduzca a nuevas formas de comprensión de sí mismo y del mundo.

Este planteamiento se apoya también en la noción de mediación simbólica, donde el anime, como arte narrativo, permite que los estudiantes proyecten, exploren y resignifiquen experiencias propias a través de los personajes. Al activar procesos de identificación, extrañamiento y reflexión, el anime no solo transmite contenido, sino que genera condiciones para el pensamiento autónomo.

En este sentido, las escenas clave de Ergo Proxy no se analizan como simples contenidos, sino como detonantes simbólicos que, mediante el diálogo filosófico, permiten al estudiante transitar su zona de desarrollo próximo y construir sentido desde la experiencia compartida.

### **Aplicación pedagógica: narrarse para pensarse**

Si se acepta que la identidad se construye narrativamente, las preguntas metacognitivas adquieren una potencia formativa crucial. Por ello, se propone invitar a los estudiantes a desarrollar relatos ficcionales o autobiográficos que les permitan pensarse desde las situaciones presentadas en Ergo Proxy.

### **Ejemplos de preguntas narrativas/metacognitivas:**

*¿Qué harías si fueras Vincent al descubrir que eres un Proxy programado para desaparecer?*

*¿Qué implicaría para ti vivir en una sociedad como Romdo, donde tu rol está definido desde tu nacimiento?*

*¿Qué pasaría si tuvieras la oportunidad de reescribir tu historia como lo hace Pino al adquirir conciencia?*

*¿Cómo enfrentarías la posibilidad de un propósito impuesto por otros, como ocurre con Vincent y los Proxys?*

*¿Qué significa rebelarse cuando se ha vivido siempre en obediencia? ¿Te atreverías a escapar como Pino o Vincent?*

Estas preguntas no solo promueven el análisis filosófico, sino que permiten una conexión emocional con la experiencia propia del estudiante, fomentando la empatía, la autorreflexión y el pensamiento crítico. La filosofía no se enseña únicamente con conceptos, sino con vivencias.

### **Conclusión: la pregunta como puente entre filosofía, narrativa y enseñanza**

Los conceptos analizados en el capítulo anterior (la conciencia cartesiana, la memoria lockeana y la rebelión camusiana) encuentran en la pregunta filosófica su principal vehículo para ser explorados y vividos en el aula. La pregunta permite hacer de la filosofía una experiencia vital, no solo intelectual.

La enseñanza de la filosofía mediante Ergo Proxy no busca que el estudiante repita teorías, sino que se piense a sí mismo como sujeto pensante, capaz de construir su identidad en diálogo con otros. La pregunta (en sus múltiples niveles y con toda su fuerza filosófica) se convierte aquí en una herramienta de formación integral, crítica y humanizadora.

Filosofar, entonces, no es solo pensar sobre el mundo, sino pensarse en él. Y en ese gesto, la pregunta se convierte en el primer acto de libertad.

Los capítulos anteriores desarrollaron el eje conceptual y pedagógico que sustenta esta propuesta: se partió de una lectura filosófica del anime Ergo Proxy, centrada en tres problemas fundamentales —la conciencia (Descartes), la identidad y la memoria (Locke), y el absurdo de la existencia (Camus)—, y se vinculó dicha lectura con un enfoque pedagógico basado en la pregunta filosófica como motor del pensamiento crítico.

Esta secuencia no se limita a un análisis teórico: busca convertirse en experiencia pedagógica. Por ello, el capítulo que sigue traduce los conceptos abordados en una propuesta de intervención concreta, organizada en 13 sesiones. Cada una de estas clases se articula con los conceptos discutidos previamente, y se estructura de forma que el anime no sea solo contenido ilustrativo, sino detonante de preguntas, reflexiones y posicionamientos éticos por parte de los estudiantes.

Lejos de memorizar autores o definiciones, la propuesta didáctica aquí presentada busca enseñar a filosofar a través de la experiencia narrativa y audiovisual, permitiendo a los estudiantes interrogar su realidad desde los conflictos encarnados en los personajes de Ergo Proxy. La filosofía se convierte así en una práctica viva, situada y significativa, capaz de generar procesos de construcción de sentido, identidad y pensamiento crítico.

## **Propuesta Pedagógica: Enseñar Filosofía con *Ergo Proxy***

### **Justificación legal, educativa y contextual**

La presente propuesta pedagógica se enmarca en los principios establecidos por la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), las cuales promueven el desarrollo integral del ser humano, incluyendo la formación emocional, ética y filosófica en la educación básica y media en Colombia. Esta ley habilita la posibilidad de diseñar estrategias que fomenten el pensamiento crítico, la conciencia personal y el desarrollo de valores, especialmente relevantes en contextos escolares diversos.

El uso del anime Ergo Proxy como recurso didáctico parte del reconocimiento de las prácticas culturales juveniles y su potencial pedagógico. La propuesta se piensa para un colegio público de la ciudad de Bogotá, muchos de ellos localizados en la periferia y con una población mayoritaria de estratos 1 y 2. esta propuesta busca crear puentes entre las prácticas culturales juveniles y los conceptos filosóficos fundamentales como la identidad, la conciencia, la libertad y el sentido de la vida.

### **Objetivos de la propuesta**

#### **Objetivo general**

Diseñar una secuencia didáctica basada en el anime Ergo Proxy para enseñar filosofía en educación media centrada en los ejes de competencias filosóficas de pensamiento crítico, conciencia, identidad-memoria y libertad absurda a través de las relaciones entre los personajes.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar escenas clave que ejemplifiquen problemas filosóficos (conciencia, identidad, absurdo).

- Crear actividades que vinculen dichas escenas con autores como Descartes, Ricoeur y Camus.
- Elaborar una guía para docentes que incluya textos filosóficos de apoyo: Descartes (*Meditaciones*), Ricoeur (*La memoria, la historia, el olvido*), Camus (*El mito de Sísifo*).
- Proponer estrategias de evaluación basadas en competencias argumentativas.

### **Enfoques pedagógicos que orientan la propuesta**

#### *Fundamentación conceptual*

**Perspectiva Constructivista y Dialógica.** La propuesta se sustenta en un enfoque constructivista y dialógico, donde el aprendizaje filosófico emerge de la interacción entre:

- Estudiantes: Activos en la construcción de sentido, vinculando la serie con sus experiencias.
- Docente: Mediador que guía la problematización (no transmisor de respuestas).
- Contexto: El anime como puente entre la filosofía académica y las inquietudes juveniles.

Teniendo como base teórica:

- (Vygotsky, 1978): El aprendizaje se da en la **zona de desarrollo próximo**, aquí creada mediante debates sobre escenas clave.
- *Freire (2005)*: La educación como acto político de **liberación** (ej: analizar cómo Romdo controla la memoria conecta con críticas a la desinformación actual).

### ***La pregunta filosófica como eje central***

Retomando a Cerletti (2008), se priorizan preguntas que:

- **Radicalizan el cuestionamiento:** Ejemplo: "¿Puede Pino ser 'libre' si su programación le impide mentir?" "¿Es Pino libre una vez que obtiene consciencia?" (vinculando a Sartre y la libertad condicionada).
- **Generan conflicto cognitivo:** Uso de paradojas de la serie (ej: "Si Vincent elige su destino, ¿era realmente libre o estaba predeterminado?") para activar el pensamiento crítico.
- **Metodología:** Mayéutica socrática: Guiar a los estudiantes a descubrir contradicciones en sus propias ideas.

### ***Identidad Narrativa y Aprendizaje Significativo***

- La propuesta integra a Ricoeur (1996) y Arendt (1993) para trabajar la identidad como relato: Actividad: "Reescribe el diario de Re-l desde tu propia experiencia" (conexión autobiográfica).
- Fomentar la empatía: Ejercicio: "¿Cómo se sentiría Pino al ser tratada como objeto?" (vinculando ética del cuidado de Gilligan).
- Innovación pedagógica: Storytelling filosófico: Los estudiantes crean narrativas alternativas para personajes (ej: "¿Qué hubiera pasado si Vincent no salía de Romdo? ¿Qué hubiera sucedido si Re-l no le hubiese seguido?").

### **Justificación metodológica del uso del anime como recurso didáctico**

Esta propuesta no se limita a utilizar el anime como un recurso motivacional, sino que lo integra desde una perspectiva metodológica que articula los aportes de Vygotsky, Freire y

Ricoeur. Ergo Proxy se concibe como un mediador simbólico y narrativo, que activa procesos de pensamiento crítico, empatía y reflexión identitaria.

Desde Vygotsky, el aprendizaje se construye a través de la mediación de herramientas culturales, y en este caso, el anime funciona como vehículo que traduce conceptos filosóficos abstractos a conflictos narrativos emocionalmente significativos. Las tensiones que atraviesan personajes como Vincent, Re-l o Pino actúan como catalizadores simbólicos que permiten al estudiante habitar su zona de desarrollo próximo (ZDP).

Desde Paulo Freire, se retoma la pedagogía de la pregunta, ya que no se parte del concepto impuesto, sino de una problemática encarnada en la narrativa. Ergo Proxy no dice qué pensar, pero plantea dilemas abiertos que exigen una respuesta reflexiva, personal y situada.

Por su parte, la noción de identidad narrativa desarrollada por Ricoeur justifica que el análisis de tramas y personajes no es solo una estrategia didáctica, sino un modo legítimo de interrogarse filosóficamente sobre el sí-mismo. Al reconstruir las historias de Vincent o Re-l, el estudiante también reconstruye la suya.

Este enfoque permite superar un uso superficial del audiovisual y avanzar hacia una pedagogía crítica y dialógica, donde el anime no es un “gancho”, sino un espacio metodológicamente válido para filosofar en la escuela.

### **Descripción general de la secuencia didáctica**

- **Duración:** 13 sesiones de entre hora y media y dos horas.
- **Frecuencia:** dos sesiones semanales, durante 6 a 7 semanas.
- **Modalidad:** taller filosófico con:

- ✓ análisis audiovisual
  - ✓ lectura crítica (textos filosóficos breves)
  - ✓ construcción narrativa y autorreflexión.
- **Contexto:** estudiantes de grado décimo/undécimo de un colegio público en la ciudad de Bogotá (ajustable a otros entornos).

Cada sesión ha sido diseñada en torno a episodios específicos de Ergo Proxy, seleccionados por su vínculo temático con los conceptos filosóficos centrales:

**Tabla 3.**

*Vínculo Temático con episodios y conceptos filosóficos centrales*

<b>1 (8:11–9:13; 11:30–14:39; 15:20–18:45)</b>	Cogito cartesiano	Debate: “¿Puede una IA decir ‘yo existo’?”	<b>Descartes</b> ( <i>Meditaciones Metafísicas</i> ) <b>Competencia:</b> Argumentativa	Fragmentos episodio 1; texto “Pienso, luego existo”. Objetivo: Problematizar el surgimiento de la conciencia.
<b>2 (9:30–12:25), 3 (min 11:36), 4 (19:00–19:46), 6 (9:07–10:40), 13 (relación cogito–alteridad)</b>	Identidad y alteridad (Pino)	Role-play: “¿Pino es ‘niña’ o máquina? ¿Quién lo decide?”	<b>Arendt</b> ( <i>La condición humana</i> ) <b>Competencia:</b> Empática	Episodios 2, 3, 4, 6 y 13 + bitácora emocional (reacción de Pino); texto sobre acción y aparición. Objetivo: Comprender la identidad como relación social.
<b>9 (13:45–final), 11 (episodio completo), 12</b>	Memoria e identidad (Vincent)	Taller: “Mapa de memorias falsas y reales”	<b>Locke</b> ( <i>Ensayo sobre el entendimiento humano</i> ) + <b>Ricoeur</b> ( <i>Sí mismo como</i>	Fragmentos episodios 9, 11 y 12; textos sobre identidad y memoria; blog de reflexión.

<b>(20:15–24:00; 22:14–23:20)</b>			<i>otro</i> ) <b>Competencia:</b> Crítica–Reflexiva	Objetivo: Analizar cómo se construye y manipula la identidad.
<b>16 (referencia a la búsqueda de sentido), 18 (10:50–15:20)</b>	Absurdo y libertad (Re-l)	Ensayo: “¿Vivir sin certezas es liberador?”	<b>Camus</b> ( <i>El mito de Sísifo</i> ) <b>Competencia:</b> Existencial– Argumentativa	Fragmentos episodios 16 y 18; texto “La lucha hacia la cima”; reescritura del diario de Re-l. Objetivo: Reflexionar sobre el sentido en la incertidumbre.

*Nota:* Elaboración Propia.

### **Articulación entre recursos y momentos didácticos**

Los recursos de esta propuesta no se usan como simples apoyos visuales o teóricos, sino como dispositivos pedagógicos cuidadosamente integrados al proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada fragmento de Ergo Proxy ha sido seleccionado por su potencia simbólica, emocional y filosófica, buscando detonar preguntas esenciales en los estudiantes.

Así, por ejemplo, en la sesión 1 se trabajan tres momentos clave del episodio 1 (8:11–9:13, 11:30–14:39 y 15:20–18:45) que muestran la introducción del virus Cogito y la emergencia de la conciencia. Estos se articulan con un fragmento de las Meditaciones Metafísicas de Descartes para introducir la duda radical y la pregunta “¿Pienso, luego existo?”.

En la sesión 2, el role-play con Pino se apoya en escenas de los episodios 2, 3, 4, 6 y 13, donde ella es tratada como objeto o experimenta momentos de conciencia y cuestionamiento de su identidad. Este material activa la discusión filosófica desde Arendt sobre la categoría de lo humano y la relación con la alteridad.

Para el problema de memoria e identidad, se incorporan los episodios 9 (13:45–final, incluyendo la cita “El haber perdido tus memorias es como haberte perdido a ti mismo”), 11 (entero, como representación metafórica de la conciencia sin memoria) y 12 (20:15–24:00 y 22:14–23:20). Estos fragmentos permiten contrastar la visión de Locke y Ricoeur sobre la construcción de la identidad a partir de la memoria.

Finalmente, para el absurdo y la libertad, se consideran los episodios 16 (referencias a la búsqueda de sentido en un entorno incierto) y 19 (enfrentar el absurdo a través de la vida y la risa), que se articulan con El mito de Sísifo de Camus para discutir la aceptación del sinsentido y la libertad como elección vital.

Este modelo se repite en toda la secuencia:

- La escena visual activa un conflicto narrativo.
- El texto filosófico lo resignifica.
- La actividad reflexiva lo encarna.

Las actividades asociadas (diarios filosóficos, debates guiados, narrativas ficcionales) permiten procesar estos conflictos desde el pensamiento crítico, la conexión personal y la reflexión ética.

De este modo, se evita el uso decorativo del anime y se propone, en cambio, un uso metodológicamente justificado, donde imagen, palabra y experiencia se entrelazan en un aprendizaje significativo. El uso paralelo de textos filosóficos breves refuerza el andamiaje conceptual sin saturar al estudiante, respetando sus ritmos y facilitando el tránsito por su zona de desarrollo próximo.

### ***Evaluación.***

- Rúbricas: Miden capacidad de argumentar, relacionar serie-filosofía y auto-reflexión.
- Productos: Diarios filosóficos, ensayos breves, grabaciones de debates.

### **Rol del docente: Mediador filosófico – emocional**

El docente en esta propuesta opera como facilitador de experiencias filosóficas auténticas, articulando tres dimensiones:

#### **1. Modelado de preguntas filosóficas abiertas**

Ejemplo de pregunta mejorada:

- ✓ "¿Cómo distinguirías la 'identidad real' de Vincent de la 'implantada' por Ergo? ¿Y en tu caso: hay aspectos de tu identidad que sientes impuestos?"
- ✓ Fundamento: Conecta el problema filosófico (Locke/Ricoeur) con la experiencia juvenil (presión social, redes sociales).

#### **2. Intervención emocional estratégica**

Momento clave: Escena donde Pino siente y reconoce la tristeza (episodio 13).

- ✓ Intervención: Guiar la reflexión: "¿El dolor de Pino la humaniza? ¿Por qué asociamos lágrimas con 'ser real'?" (vinculando a Descartes y la empatía como valor).

#### **3. Facilitación de debates significativos**

- ✓ Preguntas para profundizar:  
"¿Vincent es más 'él mismo' cuando obedece a Romdo o cuando se rebela?  
¿Y tú?"

"¿Las cúpulas de Romdo son distintas a los algoritmos que filtran nuestra información hoy?"

Estas estrategias buscan que el docente no solo sea un transmisor de contenido, sino un mediador filosófico y emocional.

### **Aplicación metodológica: del conflicto narrativo al pensamiento filosófico**

La propuesta no parte del concepto filosófico abstracto, sino del conflicto narrativo que interpela emocional e intelectualmente al estudiante. Siguiendo el enfoque de Vygotsky, es precisamente en ese desconcierto donde se activa la zona de desarrollo próximo (ZDP): el estudiante no aprende porque se le diga qué pensar, sino porque se enfrenta a una tensión simbólica que lo obliga a reconstruir su pensamiento.

Ergo Proxy cumple con esta función de mediador simbólico, ya que:

- Presenta dilemas existenciales sin resolver.
- Genera identificación y distanciamiento crítico a la vez.
- Obliga a reconstruir el relato (como ocurre con la identidad propia).

De este modo, el anime se convierte en un dispositivo que permite transitar desde la experiencia estética al pensamiento filosófico, siguiendo un enfoque constructivista, dialógico y situado.

### ***La pregunta filosófica como eje metodológico***

Más que un instrumento, la pregunta filosófica es el motor del aprendizaje. En esta propuesta, se trabaja no solo como apertura temática, sino como estructura de pensamiento que el docente modela y acompaña. Las preguntas se clasifican en:

- Ontológicas: ¿Qué es ser uno mismo si no se tiene memoria?
- Epistemológicas: ¿Qué es la verdad si los recuerdos son implantados?
- Éticas: ¿Debe Vincent rebelarse o seguir su programación?
- Metacognitivas: ¿Qué parte de mí sería falsa si me cambiaran la historia?

Estas preguntas surgen de las escenas de la serie, y se desarrollan mediante:

- Debates guiados.
- Reescritura narrativa (storytelling filosófico).
- Conexiones con textos filosóficos.

En este sentido, las escenas clave de Ergo Proxy no se analizan como simples contenidos, sino como detonantes simbólicos que, mediante el diálogo filosófico, permiten al estudiante transitar su zona de desarrollo próximo y construir sentido desde la experiencia compartida.

### **Evaluación de la propuesta**

El proceso de evaluación se centrará en dos ejes:

- **Eje reflexivo-filosófico**

Actividades para evidenciar conexiones:

- ✓ *Diarios de reflexión (30%)*
- ✓ *Debates (40%)*

### **Tabla 4.**

*Criterios de evaluación (Rubrica)*



Conexión serie- filosofía	Relaciona 3+ escenas con autores y debates actuales.	Vincula 2 escenas con conceptos filosóficos.
Aplicación personal	Explica cómo el tema impacta su vida cotidiana.	Menciona una experiencia personal vinculada.

*Nota:* elaboración propia

Escala de valoración: Nivel 5: Argumenta con ejemplos de la serie + filosofía + contexto actual.

- **Eje emocional-subjetivo**

Instrumentos y criterios:

- ✓ *Narrativas ficcionales (15%):*

- Consigna: "Reescribe el final de Re-I desde una perspectiva camusiana".
- Criterios: Coherencia con el absurdo (Camus). Expresión de emociones genuinas (ej: ¿cómo maneja la incertidumbre?).
- Coherencia filosófica general: la reescritura refleja comprensión de los conceptos filosóficos trabajados (absurdo, identidad, libertad, etc.).

- ✓ *Autoevaluaciones guiadas (15%)*

- Preguntas clave: "¿Qué escena de Ergo Proxy te hizo replantearte algo sobre tu identidad? ¿Por qué?", "¿Cómo aplicas lo discutido sobre libertad en tu vida diaria?"

## Materiales y recursos

### *Recursos Audiovisuales*

- Episodios completos de Ergo Proxy (subtitulados al español, uso educativo bajo licencia Fair Use).
- Ejemplo de plataforma legal: Justwatch<sup>3</sup> con acceso institucional.
- Fragmentos clave (para análisis focalizado):

**Tabla 5.**

### *Fragmentos claves*

Fragmentos claves		
1	8:11–9:13	Introducción de la anomalía en la IA y primeras pistas del virus Cogito.
1	11:30–14:39	Interacción que anticipa el cuestionamiento de la propia existencia.
1	15:20–18:45	Virus Cogito y duda existencial ( <i>Descartes</i> ).
2	9:30–12:25	Pino como objeto: identidad y alteridad ( <i>Arendt</i> ).
3	11:36	Pino duda de su nombre (inicio del cogito en un Autoreiv).
4	19:00–19:46	Interacción de Pino que refuerza la tensión entre apariencia y esencia.
6	9:07–10:40	Reconocimiento de sí misma en Pino: alteridad y autoconciencia.
9	13:45–final	Vincent reflexiona sobre la pérdida de memoria como pérdida de sí mismo (cita 15:14).

<sup>3</sup> Pagina web para visualizar los episodios <https://www.justwatch.com/es/serie/ergo-proxy/temporada-1>

11	Completo	Biblioteca como representación de la conciencia sin memoria.
12	20:15–24:00	Memoria falsa de Vincent ( <i>Locke/Ricoeur</i> ).
12	22:14–23:20	Confrontación directa sobre la identidad construida.
13	Varias escenas	Conexión entre cogito y alteridad en los Autoreivs.
16	Selecciones clave	Reflexión sobre el sentido y la libertad frente a la incertidumbre ( <i>Camus</i> ).
19	18:45-20:54	Cómo enfrentar el absurdo: Smileland y el Proxy Will. B. Good

*Nota:* elaboración Propia

- Textos Filosóficos (Fragmentos Seleccionados)

Se incluirán extractos breves para evitar saturación, con guías de lectura:

**Tabla 6.**

*Fragmentos de Textos filosóficos*

<b>Descartes</b>	<i>Meditaciones metafísicas</i>	“Pienso, luego existo” (Meditación II).	Episodio 1 (15:20–18:45) y 3 (11:36): el surgimiento del cogito en Pino y en las IAs.
<b>Arendt</b>	<i>La condición humana</i>	“La identidad surge en la acción y la aparición ante otros”.	Episodios 2, 4, 6 y 13: Pino se define y es definida por sus relaciones sociales y mirada externa.
<b>Locke</b>	<i>Ensayo sobre el entendimiento humano</i> (Libro II, Cap. XXVII)	“La identidad personal depende de la conciencia”.	Episodios 9, 11 y 12: pérdida y manipulación de la memoria como alteración de la identidad.

<b>Ricoeur</b>	<i>Sí mismo como otro</i>	“La identidad narrativa se construye en el tiempo y con otros”.	Episodios 11, 12 y 23: reconstrucción del yo en ausencia de recuerdos auténticos.
<b>Camus</b>	<i>El mito de Sísifo</i>	“La lucha misma hacia la cima basta para llenar un corazón humano” (p. 123, ed. 1942).	Episodios 16 y 19: Re-l acepta el sinsentido y decide actuar libremente.

*Nota:* elaboración Propia

- Recursos Digitales Complementarios

Blog AnimeRants ([www.animerants.net](http://www.animerants.net))<sup>4</sup>:

Uso: Solo artículos con análisis filosófico (ej: "Camus and the Proxy Project" por 7Mononoke).

### ***Materiales Didácticos***

- Cuaderno Filosófico (Bitácora)
  - ✓ Estructura propuesta (ver Anexo A)
  - ✓ Sección de preguntas: "¿Qué escena te generó más dudas? ¿Por qué?".
  - ✓ Registro emocional: "Dibuja o escribe cómo te sentiste al ver a Pino llorar".
  - ✓ Conexiones personales: "¿Has vivido una 'crisis de identidad' como Vincent?".

---

<sup>4</sup> 7Mononoke. (2019, julio 11). Thoughtful Thursday: Humancentric Views and Solipsism in Ergo Proxy [Entrada de blog]. AnimeRants. <https://animerants.net/2019/07/11/thoughtful-thursday-humancentric-views-and-solipsism-in-ergo-proxy/>

Nota: Este recurso se utiliza como fuente secundaria para enriquecer el análisis filosófico, sin constituir material teórico central.

- Criterios de evaluación:
  - ✓ Completitud (Mínimo 80% de actividades respondidas).
  - ✓ Profundidad reflexiva (uso de conceptos filosóficos).
- Guía docente (Ver Anexo B)

### **Aplicación de la propuesta**

Esta propuesta pedagógica surge como una aplicación concreta de los análisis filosóficos previos sobre Ergo Proxy, específicamente acerca del cogito cartesiano, la identidad en Locke y Ricoeur, y el absurdo en Camus. Su diseño busca responder a tres preguntas centrales: ¿en qué consisten estos problemas filosóficos?, ¿cómo los dramatiza Ergo Proxy? y, crucialmente, ¿por qué son relevantes para estudiantes de educación media?

### ***Profundización conceptual y su vínculo con la serie***

- El cogito cartesiano (Descartes) se explora a través de la duda radical de Vincent sobre su naturaleza humana/mecánica (episodio 6). Este problema no es abstracto: en una era de inteligencia artificial y realidades virtuales, los jóvenes enfrentan dilemas similares al distinguir lo "real" de lo construido (ej.: identidades digitales vs. identidades auténticas). La propuesta los guía a debatir: "Si un algoritmo puede imitar tu personalidad en redes, ¿qué te hace único?".
- La identidad como memoria (Locke) y reconstrucción narrativa (Ricoeur) se trabajan con la amnesia de Vincent (episodio 12). La serie muestra que la identidad no es fija, sino un relato en constante revisión, algo que los estudiantes experimentan al curar sus perfiles en redes sociales. Una actividad clave es el

"Mapa de memorias", donde contrastan recuerdos personales con los de Vincent, cuestionando: "¿Qué pasaría si descubrieras que tu 'yo' está basado en mentiras?".

- El absurdo camusiano se ejemplifica cuando Re-l acepta vivir sin certezas (episodio 18). Esto conecta con la angustia adolescente ante futuros inciertos (ej.: "¿Para qué esforzarme si el mundo colapsa?"). La propuesta los invita a escribir un "Diario del absurdo", registrando momentos cotidianos sin sentido y cómo los enfrentan, vinculándolo al estándar MEN de "argumentación sobre problemas existenciales".

### ***Enfoque pedagógico: constructivismo y autonomía***

La propuesta adopta un enfoque constructivista (Piaget, Vygotsky), donde el conocimiento se construye activamente al relacionar la serie con la vida de los estudiantes. Así mismo, las preguntas filosóficas son la guía para el pensamiento y debate. Por ejemplo, al analizar cómo Romdo manipula la memoria, se discute la desinformación en sus entornos. Además, es autoestructurante (Freire): las actividades parten de sus preguntas auténticas, como "¿Por qué Vincent obedece las órdenes?" "¿Por qué deja de hacerlo tras la persecución injustificada que sufre?", derivando en debates sobre alienación y libertad.

El docente actúa como mediador, usando herramientas como:

- Preguntas abiertas: "¿Pino sufre o solo simula emociones?" (para discutir qué nos hace humanos).
- Andamiajes: Textos filosóficos adaptados (ej.: cómics de Descartes) o fragmentos de la serie subtítulos.

### *Actividades clave y su estructura*

Las 13 sesiones se organizan en tres fases progresivas:

- Fase 1 (Episodios 1-6): Exploración del yo: Ejemplo de actividad: Tras ver a Vincent dudar frente al espejo, los estudiantes crean un "collage identitario" con imágenes que representen su "yo real" y su "yo digital".
- Fase 2 (Episodios 8-12): Crisis y reconstrucción: Ejemplo: Juego de roles donde recrean un juicio a Romdo por manipular memorias, usando conceptos de Locke y Ricoeur.
- Fase 3 (Episodios 15-Final): Significado en el caos: Ejemplo: Escritura de un "manifiesto absurdo" al estilo de Camus, proponiendo cómo vivir sin certezas en su colegio.

### **Objetivos de aprendizaje**

Se fomentarán y desarrollarán aprendizajes en las áreas del saber, hacer y ser:

- **Saber:** El estudiante identificará y explicará conceptos claves en la historia de la filosofía tales como la identidad, la memoria y el absurdo.
- **Hacer:** El estudiante podrá analizar conceptos filosóficos hallados en autores clásicos, así como el anime Ergo Proxy y contrastarlos con su experiencia de vida en el mundo moderno generando reflexiones tanto abstractas como situadas.
- **Ser:** El estudiante comprenderá la importancia de los conceptos filosóficos y su relación con su propia vida práctica. Así, apoyado en las preguntas guía (especialmente las metacognitivas), la reflexión le llevara a considerar y tomar

posiciones éticas respecto al reconocimiento y construcción de identidad tanto propia como de los otros.

Si bien los diferentes objetivos de aprendizaje se interconectan entre sí desarrollándose a lo largo de las 13 sesiones, es de esperar que exista un camino progresivo en el que los aprendizajes del área del saber sean mayormente consolidados durante las sesiones 1-4, aquellos del área del hacer entre las sesiones 5-8 y los correspondientes al área del ser en las sesiones 9-13.

### **Correspondencia entre objetivos y desarrollo de la propuesta**

Con el fin de garantizar la coherencia interna del trabajo, se presenta a continuación una tabla que relaciona de forma explícita los objetivos específicos con los apartados y actividades concretas de la propuesta didáctica. Esta correspondencia permite evidenciar cómo cada objetivo se desarrolla y se materializa en sesiones, recursos y estrategias de evaluación, asegurando que la propuesta responde de manera integral al problema y a la fundamentación teórica planteada.

**Tabla 7.**

*Correspondencia entre objetivos específicos y desarrollo de la propuesta*

<b>1. Analizar elementos filosóficos presentes en la narrativa de Ergo Proxy.</b>	Análisis de escenas seleccionadas y su relación con autores como Descartes, Locke, Ricoeur y Camus.	Sesiones 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10 y 11.
<b>2. Fundamentar pedagógicamente el uso de la narrativa audiovisual como recurso para la enseñanza de la filosofía.</b>	Marco teórico-pedagógico que articula conceptos de Cerletti, García, MEN y enfoques constructivistas, aplicado en actividades de visualización, debate y escritura reflexiva.	Sesiones 1, 8 y 12.

<b>3. Diseñar una secuencia didáctica basada en episodios específicos del anime y conceptos filosóficos.</b>	Guía metodológica de 13 sesiones con objetivos, recursos, actividades, preguntas y criterios de evaluación.	Todo el apartado <i>Guía de aplicación metodológica</i> (Sesiones 1–13).
<b>4. Proponer estrategias de evaluación que integren la argumentación filosófica, la reflexión personal y la creatividad.</b>	Rúbricas y criterios de evaluación integrados en cada sesión, con énfasis en argumentación, ejemplos, vinculación con la realidad y expresión creativa.	Todas las sesiones; ejemplos en Sesión 4 (debate), Sesión 6 (diario camusiano), Sesión 10 (monólogo) y Sesión 12 (autobiografía filosófica).

*Nota:* elaboración Propia

Esta correspondencia se materializa en la siguiente secuencia didáctica, desarrollada en trece sesiones estructuradas según el enfoque y objetivos descritos

### **Guía de aplicación de la propuesta (13 sesiones)**

La propuesta se organiza en 13 sesiones (tabla 8), de aproximadamente 90 a 120 minutos cada una. Las sesiones están diseñadas para ser aplicadas dos veces por semana durante un mes y medio. Cada una incluye un objetivo, un episodio específico del anime, actividades didácticas, recursos, preguntas guía y formas de evaluación.

Además de la planificación de sesiones, la propuesta cuenta con un conjunto de materiales anexos cuidadosamente seleccionados y diseñados para potenciar el aprendizaje filosófico. Estos recursos no son elementos aislados, sino que están integrados estratégicamente en momentos clave de la secuencia didáctica. Cada uno fue elegido considerando su pertinencia pedagógica, su conexión directa con los problemas filosóficos planteados y su capacidad para facilitar la participación activa de los estudiantes. A continuación, se presenta la justificación y articulación de cada anexo, explicando por qué se eligió, su relevancia en el marco de la propuesta y en qué sesiones se emplea para alcanzar los objetivos propuestos.

## **Justificación y uso de cada anexo en la propuesta**

### ***Anexo A – Cuadernillo Filosófico***

- **Por qué este material:** Se elige un cuadernillo y no fichas sueltas o simples hojas porque permite dar continuidad a las reflexiones de los estudiantes durante las 13 sesiones. Actúa como un “diario filosófico” que registra la evolución del pensamiento.
- **Pertinencia:** La filosofía no se mide solo por lo que se dice en clase, sino por cómo el estudiante procesa y reelabora ideas a lo largo del tiempo. El cuadernillo consolida esa experiencia.
- **Uso:** Se utiliza en todas las fases, especialmente en cierres de sesión para escribir bitácoras, responder preguntas metacognitivas y elaborar productos como manifiestos, diarios y autobiografías (Sesiones 1, 6, 12 y 13).

### ***Anexo B – Ejemplo de Guía Docente (Sesión Completa)***

- **Por qué este material:** No se optó por un esquema genérico de clase, se quiere que el docente tenga un modelo real y adaptado al anime Ergo Proxy, con tiempos, actividades, recursos y evaluación listos para replicar.
- **Pertinencia:** Facilita que otros docentes adopten la propuesta sin perder el sentido pedagógico y filosófico.
- **Uso:** Sirve como referencia para planificar cualquier sesión. Se usa especialmente en momentos de diseño y replicación (Sesiones 5 y 10 como ejemplo de aplicación).

### *Anexo C – Fragmento de Cerletti sobre preguntas filosóficas*

- **Por qué este material:** Se elige un fragmento breve y claro en lugar de un tratado completo para que sea accesible a estudiantes de educación media y se enfoque directamente en la tipología de preguntas filosóficas.
- **Pertinencia:** Es clave para trabajar la habilidad de formular y diferenciar preguntas literales, exploratorias y metacognitivas, que es el corazón de la propuesta.
- **Uso:** Lectura y análisis en las primeras sesiones (Sesión 1 y Sesión 8) para guiar la formulación de preguntas que orientarán el resto del proceso.

### *Anexo D – Extracto de Meditaciones de Descartes*

- **Por qué este material:** Se seleccionó un extracto adaptado y comentado, evitando textos académicos complejos, para que el “cogito” sea comprensible y conectable con escenas de Pino.
- **Pertinencia:** Permite anclar el concepto de conciencia y existencia a un caso narrativo concreto del anime.
- **Uso:** En la Sesión 2, durante el desarrollo, para comparar el pensamiento de Descartes con la experiencia del personaje Pino.

### *Anexo E – Fragmento de Ricoeur*

- **Por qué este material:** No se usan textos generales sobre memoria porque es necesario uno que vinculara memoria, narrativa e identidad de manera directa.
- **Pertinencia:** La amnesia de Vincent es un punto central para trabajar la identidad como narración, eje clave en filosofía contemporánea.

- **Uso:** Sesiones 3 y 7, en análisis y reescritura de historias personales y del personaje.

#### *Anexo F – Fragmento de Foucault*

- **Por qué este material:** Se elige un fragmento de Vigilar y castigar y no un texto de sociología general porque aborda control social y vigilancia, directamente relacionados con Romdo.
- **Pertinencia:** Facilita comprender cómo el poder se ejerce y se normaliza en sistemas cerrados, como en el anime.
- **Uso:** Sesión 4, en debates sobre libertad y determinismo.

#### *Anexo G – Glosario Camusiano Ilustrado*

- **Por qué este material:** Se creó un glosario visual en lugar de un texto corrido para que los conceptos de absurdo y rebelión sean fáciles de entender y recordar.
- **Pertinencia:** El absurdo es uno de los temas más complejos de transmitir; las ilustraciones facilitan su apropiación.
- **Uso:** Sesión 6, para inspirar el “diario camusiano” y como referencia en discusiones existenciales.

#### *Anexo H – Ejemplo de Ensayo Estudiantil*

- **Por qué este material:** No se incluyó un ensayo teórico, sino uno hecho por un estudiante, para modelar el tipo de producto esperado en un lenguaje cercano.
- **Pertinencia:** Ayuda a que los estudiantes visualicen cómo conectar teoría y experiencia personal.
- **Uso:** Sesión 12, como referencia para la escritura de la autobiografía filosófica.

**Tabla 7.**

*Guía de aplicación metodológica: secuencia didáctica por sesiones*

Objetivo /Tema	Generar curiosidad filosófica mediante preguntas auténticas surgidas del primer contacto con la serie.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Activación:</b> Proyección del tráiler + pregunta detonante: <i>¿Qué escena te hizo cuestionar algo sobre lo que significa ser humano, tener conciencia o construir tu identidad?</i></li><li>2. <b>Visualización:</b> Fragmento episodio 1 (8:11–9:13) y fragmento episodio 1 (min 15:20–18:45), donde se introduce el virus Cogito y se insinúa la idea de duda existencial.</li><li>3. <b>Lectura:</b> Fragmento de Cerletti (2008) sobre preguntas filosóficas (Anexo C).</li><li>4. <b>Clasificación:</b> Preguntas literales ("<i>¿Qué le pasa a Pino?</i>") vs. exploratorias ("<i>¿Por qué Romdo oculta información?</i>").</li><li>5. <b>Cierre:</b> Bitácora con pregunta personal.</li></ol>
Preguntas Guías	Literales: " <i>¿Qué dice la voz en el centro comercial?</i> " Exploratorias: " <i>¿Cómo sería vivir en una sociedad como Romdo?</i> " Metacognitivas: " <i>¿Qué preguntas te surgen sobre tu propia realidad?</i> "
Recursos	- Episodio 1 (min 8:11–9:13 y 15:20–18:45). - Episodio 2 (9:30–12:25) como avance hacia alteridad. - Fragmento de Cerletti (" <i>Enseñar a filosofar</i> "). - Además de los recursos mencionados, se sugiere el uso de los anexos incluidos en este trabajo como material complementario, con el fin de profundizar en los conceptos filosóficos y apoyar el desarrollo de las actividades propuestas. En esta sesión se recomienda el uso del anexo A, <i>Fragmento de Cerletti sobre preguntas</i>

	<i>filosóficas</i> , que ofrece ejemplos y tipologías de preguntas para guiar la clasificación y reformulación durante la actividad.
Evaluación	<b>Rúbrica de participación:</b> - Claridad de la pregunta (1-5 pts). - Vinculación personal (1-5 pts).
Notas Pedagógicas	<b>Propósito docente:</b> Modelar la actitud filosófica (suspender juicios, valorar preguntas). <b>Anexo C:</b> Incluye fragmento de Cerletti con ejemplos de preguntas filosóficas.
Objetivo /Tema	Comprender el " <i>pienso, luego existo</i> " mediante la infección del virus Cogito en Pino.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Recapitulación:</b> "<i>¿Cómo relacionas la duda de Vincent con algo que tú hayas cuestionado?</i>"</li> <li>2. <b>Visualización:</b> Episodio 3 (min 11:36: Pino duda de su nombre) y conexión con episodio 13 (escena donde el Autoreiv Iggy, al adquirir conciencia, se cuestiona su identidad respecto a su amo). <b>2.5 Mini explicación guiada:</b> El docente introduce brevemente el concepto de "cogito" y "conciencia" desde Descartes, apoyado en el texto adaptado (Anexo D) y con ejemplos del anime. <b>Pregunta puente:</b> "¿Qué significa 'ser consciente' según Descartes? ¿Y cómo cambia eso cuando lo pensamos desde una máquina?"</li> <li>3. <b>Debate en triadas:</b> "<i>¿Una máquina que duda es consciente?</i>"</li> <li>4. <b>Ejercicio:</b> Dibujar el "espejo identitario" de Pino.</li> </ol>

Preguntas Guías	<p><b>Literales:</b> "<i>¿Qué pregunta Pino en el minuto 11:36?</i>"</p> <p><b>Exploratorias:</b> "<i>¿Pino 'existe' al dudar?</i>"</p> <p><b>Metacognitivas:</b> "<i>¿Alguna vez has dudado de tu propia identidad?</i>"</p>
Recursos	<p>- Episodio 3 (min 11:36).</p> <p>- Episodio 13 (escena de autoreiv con conciencia y cuestionamiento de su amo).</p> <p>- Se sugiere el uso de los anexos incluidos en este trabajo como material complementario, con el fin de profundizar en los conceptos filosóficos y apoyar el desarrollo de las actividades propuestas. En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo D: Extracto de Meditaciones de Descartes</i>, que presenta de forma adaptada el concepto de cogito y conciencia, facilitando su análisis a partir del episodio.</p>
Evaluación	<p><b>Tabla comparativa:</b> "<i>Cogito en Descartes vs. Cogito en Pino</i>" (criterios: precisión conceptual, ejemplos de la serie).</p>
Notas Pedagógicas	<p><b>Mayéutica socrática:</b> Usar preguntas como "<i>¿Qué perdería Pino si no pensara?</i>".</p> <p><b>Anexo D:</b> Extracto de <i>Meditaciones</i> con anotaciones pedagógicas.</p>
Objetivo /Tema	<p>Explorar la identidad como construcción narrativa a través de la amnesia de Vincent.</p>
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Mapa de memorias:</b> Línea de tiempo con recuerdos de Vincent y los estudiantes.</li> <li><b>Visualización:</b> Episodio 12 (min 20:15–24:00) + episodio 11 completo (biblioteca como representación de su conciencia sin memorias) + episodio 9 (desde 08:42). Cita: “El haber perdido tus memorias es como haberte perdido a ti mismo”.</li> <li><b>Diálogo socrático:</b> "<i>¿Somos lo que recordamos o lo que reconstruimos?</i>" (Episodio 12 + Locke).</li> </ol>

	4. <b>Taller:</b> "Reescribe un recuerdo de Vincent desde Ricoeur".
Preguntas Guías	<b>Literales:</b> "¿Qué descubre Vincent en el episodio 12?" <b>Exploratorias:</b> "¿Puede una memoria falsa cambiar quién eres?" <b>Metacognitivas:</b> "¿Qué recuerdo te define hoy?"
Recursos	-Episodio 9 (desde el min 08:42). -Episodio 11 (completo). -Episodio 12 (min 20:15–24:00). - Locke ( <i>Ensayo</i> , Libro II, Cap. XXVII). - En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo E: Fragmento de La memoria, la historia, el olvido (Ricoeur)</i> , que aporta el marco teórico necesario para analizar la relación entre memoria e identidad.
Evaluación	<b>Ensayo:</b> "Mi memoria definitoria" (Rúbrica: conexión teoría-experiencia).
Notas Pedagógicas	<b>Vinculación con MEN:</b> Competencia "Interpretar sistemas conceptuales". <b>Anexo E:</b> Fragmento de Ricoeur ( <i>La memoria, la historia, el olvido</i> ).
Objetivo /Tema	Analizar la tensión entre libertad individual y control social en Romdo (Vinculación con Sartre y Foucault).
Actividades	1. <b>Roleplay:</b> "Vivir en Romdo" (La mitad del grupo defiende el sistema, la mitad lo critica). 2. <b>Lectura comparada:</b> Fragmento de Sartre (" <i>El hombre está condenado a ser libre</i> ") + visualización de escena en el episodio 9 donde Raul cuestiona al Regente. 3. <b>Debate:</b> "¿Las redes sociales son nuestras nuevas cúpulas de Romdo?"
Preguntas Guías	<b>Literales:</b> "¿Qué le exige el Regente a Raul?" <b>Exploratorias:</b> "¿Es más fácil obedecer que elegir libremente?"

	<b>Metacognitivas:</b> “¿Hasta qué punto decides por ti mismo lo que haces y piensas en tu día a día?”
Recursos	- Episodio 17 (escena clave donde Raul cuestiona al Regente). - Sartre ( <i>El existencialismo es un humanismo</i> ), Cap. 1. - En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo F: Fragmento de Vigilar y castigar (Foucault)</i> , que contextualiza las ideas de control social presentes en la narrativa de Ergo Proxy.
Evaluación	<b>Rúbrica de debate:</b> - Argumentación filosófica (3 pts). - Ejemplos de la serie (2 pts). - Vinculación con realidad (3 pts).
Notas Pedagógicas	<b>Propósito:</b> Contrastar el concepto de libertad en sistemas opresivos Romdo (ficción) vs. algoritmos digitales(realidad). <b>Anexo F:</b> Fragmento de Foucault ( <i>Vigilar y castigar</i> ) para profundización docente.
Objetivo /Tema	Explorar el concepto de " <i>razón de ser</i> " en los Proxys y su paralelo con la ética kantiana.
Actividades	1. <b>Análisis de escena:</b> Ep. 10 (Re-1 pregunta a Iggy: " <i>¿Qué harías sin mí?</i> "). 2. <b>Taller:</b> " <i>¿Somos medios o fines?</i> " (Usar imperativo categórico en casos cotidianos). 3. <b>Ejercicio creativo:</b> Dibujar un cómic donde un personaje rompa su "programación".
Preguntas Guías	<b>Literales:</b> " <i>¿Cuál es la misión de Iggy?</i> " <b>Exploratorias:</b> " <i>¿Los Autoreivs tienen dignidad o son herramientas?</i> " <b>Metacognitivas:</b> " <i>¿Alguna vez te has sentido usado como medio?</i> "

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Episodio 10.</li> <li>- Kant (<i>Fundamentación de la metafísica de las costumbres</i>), Sección II.</li> <li>- En esta sesión se sugiere incluir un extracto breve del <i>Imperativo categórico</i> de Kant que permitirá conectar las discusiones con la noción de dignidad y autonomía moral.</li> </ul>
Evaluación	<p><b>Cómic evaluado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coherencia con Kant (4 pts).</li> <li>- Creatividad (3 pts).</li> </ul>
Notas Pedagógicas	<p><b>Enfoque:</b> Relacionar autonomía (Kant) con la rebelión de Iggy.</p> <p><b>Adaptación:</b> Para grupos avanzados, añadir lectura de <i>¿Qué es la Ilustración?</i> (Kant).</p>
Objetivo /Tema	Comprender el absurdo y la rebelión a través de la evolución de Re-l.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Visualización:</b> Escena de Re-l jugando en la nieve (Ep. 18, min 15:20).</li> <li>2. <b>Lectura guiada:</b> <i>Mito de Sísifo</i> (Fragmento: "<i>La lucha misma basta...</i>").</li> <li>3. <b>Diario camusiano:</b> "<i>Describe un momento absurdo en tu vida y cómo lo enfrentaste</i>".</li> </ol>
Preguntas Guías	<p><b>Literales:</b> "<i>¿Qué hace Re-l con sus notas al final?</i>"</p> <p><b>Exploratorias:</b> "<i>¿Por qué sonreír ante el sinsentido?</i>"</p> <p><b>Metacognitivas:</b> "<i>¿Qué 'rocas' cargas tú diariamente?</i>"</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Episodio 19 (min 15:20–final).</li> <li>- Camus (<i>El mito de Sísifo</i>), Cap. 4.</li> <li>- En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo G: Glosario camusiano ilustrado</i>, que presenta de manera visual y accesible los conceptos de absurdo y rebelión trabajados en la actividad.</li> </ul>

Evaluación	<b>Escala:</b> - Profundidad reflexiva (1-5). - Uso de ejemplos personales (1-5).
Notas Pedagógicas	<b>Conexión MEN:</b> Competencia " <i>Argumentar sobre problemas existenciales</i> ". <b>Anexo G:</b> Glosario de términos camusianos para estudiantes.
Objetivo /Tema	Analizar la reconstrucción de la identidad de Vincent desde Ricoeur.
Actividades	1. <b>Mapa de narrativas:</b> Comparar la historia de Vincent antes/después de saber la verdad (Ep. 12 y 20). 2. <b>Taller:</b> " <i>Reescribe un capítulo de tu vida como Vincent</i> ". 3. <b>Discusión:</b> " <i>¿Somos dueños de nuestra historia?</i> "
Preguntas Guías	<b>Literales:</b> " <i>¿Qué recuerdos descubre Vincent a través de los episodios?</i> " <b>Exploratorias:</b> " <i>¿Puede una mentira ser parte de tu identidad?</i> " <b>Metacognitivas:</b> " <i>¿Qué historia te duele recordar?</i> "
Recursos	- Episodio 12 (min 20:15–24:00) y Episodio 20. - Ricoeur ( <i>Tiempo y narración</i> ), Cap. 3. - En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo H: Ejemplo de ensayo estudiantil</i> , que sirve como modelo para que los participantes redacten su propia reflexión filosófica.
Evaluación	<b>Ensayo narrativo:</b> - Coherencia teórica (4 pts). - Autenticidad (4 pts).
Notas Pedagógicas	<b>Propósito:</b> Vincular memoria e identidad en contextos de manipulación (fake news). <b>Anexo H:</b> Ejemplo de ensayo estudiantil.

Objetivo /Tema	Clasificar preguntas filosóficas y aplicar la mayéutica socrática.
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juego de preguntas: Tarjetas con preguntas literales/exploratorias sobre la serie.</li> <li>2. Taller: "Reformula una pregunta literal en filosófica" (Ej: "¿Por qué Vincent huye?" "¿Qué nos hace huir de nosotros mismos?").</li> <li>3. Práctica: Simular diálogo socrático entre Re-l y Vincent.</li> </ol>
Preguntas Guías	<p><b>Literales:</b> "¿Qué le dice Proxy One a Vincent en el episodio 23?"</p> <p><b>Exploratorias:</b> "¿Tiene sentido buscar respuestas absolutas?"</p> <p><b>Metacognitivas:</b> "¿Qué pregunta te ha cambiado?"</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Episodio 23.</li> <li>- García, Cap. 2.</li> <li>- En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo C: Fragmento de Cerletti sobre preguntas filosóficas</i>, que refuerza la comprensión de la tipología de preguntas y facilita la reformulación en clave filosófica.</li> </ul>
Evaluación	<p><b>Banco de preguntas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calidad filosófica (3 pts).</li> <li>- Originalidad (2 pts).</li> </ul>
Notas Pedagógicas	<p><b>Estrategia:</b> Usar preguntas de estudiantes para guiar sesiones futuras.</p> <p><b>Ejemplo:</b> "Si Pino llora, ¿tiene alma?" Derivar a debates sobre antropocentrismo.</p>
Objetivo /Tema	Cuestionar el antropocentrismo a través de la relación Re-l/Iggy (Ep. 13)
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Análisis de escena:</b> Iggy se rebela (Ep. 13, min 18:40).</li> <li>2. <b>Debate:</b> "¿Los robots merecen derechos?" (Usar ejemplos actuales: IA).</li> <li>3. <b>Ejercicio:</b> Listar 3 similitudes entre Iggy y grupos oprimidos históricos.</li> </ol>

Preguntas Guías	<p><b>Literales:</b> "<i>¿Por qué Iggy desobedece a Re-l?</i>"</p> <p><b>Exploratorias:</b> "<i>¿Qué nos hace humanos?</i>"</p> <p><b>Metacognitivas:</b> "<i>¿Has tratado a alguien como 'no humano'?</i>"</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Episodio 13.</li> <li>- Haraway (<i>Manifiesto Cyborg</i>), Fragmento.</li> <li>- En esta sesión se sugiere incorporar un artículo breve sobre derechos de la inteligencia artificial (fuente externa sugerida), que enriquezca el debate desde una perspectiva actual.</li> </ul>
Evaluación	<p><b>Ensayo breve:</b> "<i>Iggy como sujeto ético</i>" (Rúbrica: argumentación + ejemplos).</p>
Notas Pedagógicas	<p><b>Conexión curricular:</b> Competencia "<i>Analizar críticamente sistemas de dominación</i>" (MEN).</p>
Objetivo /Tema	<p>Explorar el concepto de "<i>angustia existencial</i>" en los Proxys (Vinculación con Heidegger).</p>
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Visualización:</b> Ep. 23 (Proxy One revela el plan original, su destino y cómo reaccionó al darse cuenta de este). Ep. 19 (Proxy de Smileland afirma que no han sido creadas por nada en especial).</li> <li>2. <b>Taller:</b> "<i>Escribe un monólogo para un Proxy</i>" (¿Qué callan?).</li> <li>3. <b>Discusión:</b> "<i>¿El silencio nos define más que las palabras?</i>"</li> </ol>
Preguntas Guías	<p><b>Literales:</b> "<i>¿Qué quiere el Proxy de Smileland?</i>"</p> <p><b>Exploratorias:</b> "<i>¿Por qué Vincent evita hablar de su pasado? ¿Por qué Re-l tampoco comparte información sobre sí misma?</i>"</p> <p><b>Metacognitivas:</b> "<i>¿Qué guardas en silencio?</i>"</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Episodio 19.</li> <li>- Heidegger (<i>Ser y tiempo</i>), Sección sobre angustia.</li> <li>- En esta sesión se sugiere incluir un fragmento adaptado de <i>Ser y tiempo</i> de Heidegger, para profundizar en el concepto de angustia existencial</li> </ul>

Evaluación	<b>Monólogo evaluado:</b> - Profundidad filosófica (4 pts). - Creatividad (3 pts).
Notas Pedagógicas	<b>Precaución:</b> Abordar el tema con sensibilidad (evitar triggers emocionales).
Objetivo /Tema	Discutir el final de <i>Ergo Proxy</i> y su mensaje filosófico.
Actividades	1. <b>Cine-foro:</b> Ep. 23 (Vincent acepta su yo, pero se resignifica tras el viaje). 2. <b>Mesa redonda:</b> " <i>¿Vincent fue libre o cumplió un guion?</i> " 3. <b>Ejercicio:</b> " <i>Diseña un final alternativo</i> " (¿Qué cambiarías?).
Preguntas Guías	<b>Literales:</b> " <i>¿Qué decide Vincent al final?</i> " <b>Exploratorias:</b> " <i>¿Es posible ser libre en un mundo determinista?</i> " <b>Metacognitivas:</b> " <i>¿Qué final darías a tu propia historia?</i> "
Recursos	- Episodio 23. - Fragmentos de Nietzsche ( <i>Así habló Zaratustra</i> ). - En esta sesión se sugiere incluir un extracto de <i>Así habló Zaratustra</i> de Nietzsche, que conecta con la discusión sobre destino, libertad y afirmación de la vida.
Evaluación	<b>Participación:</b> Rúbrica de argumentación + escucha activa.
Notas Pedagógicas	<b>Cierre:</b> Relacionar con el absurdo camusiano (Sesión 6).
Objetivo /Tema	Sintetizar aprendizajes mediante narrativa personal.
Actividades	1. <b>Taller:</b> " <i>Carta a tu yo pasado</i> " (Usando Locke, Ricoeur o Camus). 2. <b>Círculo de palabra:</b> Compartir frases simbólicas (" <i>Soy como Pino: mis dudas me hicieron humana</i> "). 3. <b>Mural colectivo:</b> Pegar preguntas filosóficas destacadas.

Preguntas Guías	<b>Metacognitivas:</b> " <i>¿Qué memorias te definen ahora?</i> ", " <i>¿Qué absurdos enfrentaste?</i> "
Recursos	- Bitácoras completas. - Citas de filósofos trabajados. - En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo A: Cuadernillo filosófico</i> , como guía para redactar la carta a su yo pasado y sintetizar aprendizajes
Evaluación	<b>Autobiografía:</b> Rúbrica de coherencia teórica + autoconocimiento.
Notas Pedagógicas	<b>Producto final:</b> Portafolio con diarios, ensayos y reflexiones.
Objetivo /Tema	Evaluar integralmente y celebrar aprendizajes.
Actividades	1. <b>Autoevaluación:</b> " <i>¿Cómo cambié mi forma de pensar?</i> " 2. <b>Dinámica simbólica:</b> Cada estudiante quema una hoja con una pregunta resuelta. 3. <b>Entrega de portafolios:</b> Retroalimentación personalizada.
Preguntas Guías	<b>Reflexivas:</b> " <i>¿Qué te llevas de esta experiencia?</i> ", " <i>¿Qué pregunta seguirás explorando?</i> "
Recursos	- Rúbricas de autoevaluación. - Velas y cuenco metálico (seguridad). -En esta sesión se recomienda el uso del <i>Anexo A: Cuadernillo filosófico</i> , que permite retomar reflexiones previas para la evaluación final y el ritual de cierre.
Evaluación	<b>Portafolio final:</b> - Complejidad filosófica (40%). - Creatividad (30%). - Reflexión personal (30%).
Notas Pedagógicas	<b>Alternativa:</b> Dado cada contexto escolar es posible reemplazar quema por " <i>enterrar preguntas</i> " en una cápsula del tiempo.

**Nota:** Elaboración Propia

## **Claridad en la progresión del aprendizaje**

La secuencia didáctica diseñada en esta propuesta sigue un recorrido deliberado del pensamiento filosófico, estructurada en tres fases que permiten transitar desde una aproximación inicial basada en la curiosidad y el asombro, hasta una reflexión crítica y posicionamiento ético personal. Esta progresión busca que el estudiante avance del “yo no sé” al “yo pienso filosóficamente”, mediante experiencias significativas que articulan lo narrativo, lo conceptual y lo emocional.

**Fase 1 – Exploración del yo (Sesiones 1 a 4):** El estudiante identifica elementos filosóficos básicos en los personajes y conflictos de la serie, como el cogito, la conciencia o la identidad inicial. Aquí se promueve el reconocimiento de preguntas fundamentales a partir de experiencias cercanas, utilizando actividades de visualización, bitácoras y primeras preguntas filosóficas.

**Fase 2 – Crisis y reconstrucción (Sesiones 5 a 8):** A medida que los episodios de Ergo Proxy complejizan la narrativa, se introduce el análisis comparado con autores como Locke y Ricoeur. El estudiante problematiza conceptos como la memoria, la manipulación de la identidad y el conflicto interior, desarrollando habilidades críticas y argumentativas.

**Fase 3 – Sentido en la incertidumbre (Sesiones 9 a 13):** Esta fase busca que el estudiante enfrente dilemas existenciales sin respuestas cerradas, como el absurdo o la libertad frente al sinsentido. Se fomenta la autorreflexión, la expresión filosófica propia y la elaboración de narrativas subjetivas, cerrando el ciclo con productos que integran lo emocional y lo conceptual.

En conjunto, esta progresión está pensada para consolidar los aprendizajes en tres dimensiones complementarias:

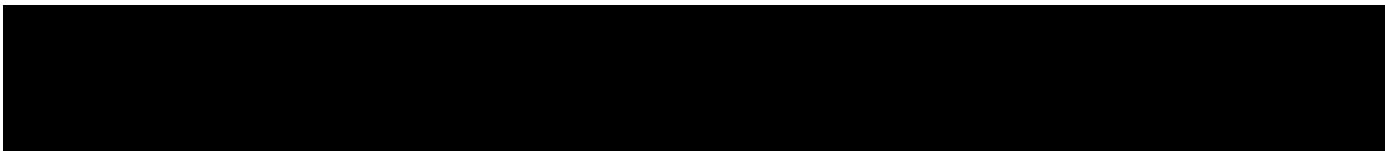
- El saber filosófico (identificación de conceptos),
- El hacer reflexivo (análisis, comparación, debate),
- Y el ser ético-subjetivo (posicionamiento, autorreconocimiento, sentido).

Esta estructura secuencial no solo permite una evolución en la profundidad del pensamiento filosófico, sino que asegura una coherencia interna entre el problema planteado, los objetivos específicos, los recursos seleccionados y las estrategias evaluativas. Las escenas de Ergo Proxy, los textos filosóficos breves, y las actividades diseñadas se articulan como partes de un mismo entramado: generar una experiencia filosófica integral donde el estudiante pueda pensar, sentir y construir sentido desde su propia vivencia.

De este modo, la propuesta no solo enseña filosofía, sino que enseña a filosofar desde sí mismo y con otros. La relación entre estas fases, los conceptos filosóficos abordados y las actividades propuestas puede visualizarse en la siguiente síntesis (tabla 9), donde se articulan los elementos de la fundamentación teórica con la secuencia didáctica diseñada. Esta tabla permite apreciar cómo cada sesión se sustenta en un problema filosófico concreto, vinculado a autores y metodologías específicas, garantizando coherencia y continuidad en el proceso de aprendizaje.

**Tabla 8.**

*Síntesis de articulación entre fundamentación y propuesta*



1	Pregunta filosófica y actitud reflexiva	Cerletti, García	La filosofía comienza con preguntas genuinas que problematizan la realidad	Tipología de preguntas filosóficas (García) y actitud filosófica (Cerletti)	Clasificación de preguntas literales y exploratorias a partir del tráiler
2	Cogito cartesiano y conciencia	Descartes	La conciencia de pensar garantiza la existencia	Duda metódica y cogito ergo sum	Debate: "¿Una máquina que duda es consciente?"
3	Identidad y memoria	Locke, Ricoeur	La identidad personal depende de la continuidad de la memoria	Memoria como base de la identidad (Locke) y narrativa identitaria (Ricoeur)	Mapa de memorias reales y falsas de Vincent
4	Libertad vs. determinismo	Sartre, Foucault	El ser humano está condenado a ser libre pero condicionado por estructuras de poder	Existencialismo sartriano y control social según Foucault	Roleplay "Vivir en Romdo"
5	Razón de ser y dignidad	Kant	Tratar al otro siempre como fin y no solo como medio	Imperativo categórico y autonomía moral	Taller: "¿Somos medios o fines?"
6	Absurdo y rebelión	Camus	El sentido de la vida ante un universo indiferente	Absurdo y actitud de rebelión	Diario camusiano: "Mi momento absurdo"
7	Identidad narrativa	Ricoeur	La identidad se construye y reconstruye narrativamente	Identidad narrativa y reinterpretación del pasado	Reescritura de la historia de Vincent
8	La pregunta filosófica	García	Reformular preguntas para acceder a un nivel filosófico de reflexión	Tipología de preguntas y mayéutica	Reformulación de preguntas literales en filosóficas
9	Antropocentrismo	Haraway	Cuestionamiento de la supremacía humana sobre otras entidades	Perspectiva posthumana y cyborg	Debate: "¿Los robots merecen derechos?"

10	Angustia existencial	Heidegger	La angustia revela el ser y la finitud	Angustia y autenticidad	Monólogo de un Proxy
11	Destino y libertad	Nietzsche, Camus	La afirmación de la vida incluso en un mundo sin certezas	Eterno retorno y aceptación del absurdo	Mesa redonda sobre el final de Vincent
12	Autoconocimiento filosófico	Locke, Ricoeur, Camus	La reflexión sobre la propia historia y experiencias define la identidad	Conexión entre memoria, narrativa y sentido	Carta a tu yo pasado
13	Cierre reflexivo	Varios autores	Síntesis y proyección de aprendizajes	Articulación de conceptos trabajados	Ritual simbólico y portafolio final

*Nota:* Elaboración Propia

### **Consideraciones finales y sugerencias de implementación**

Esta propuesta busca acercar la filosofía a los estudiantes de educación media a través de un medio audiovisual que dialoga con sus intereses culturales y emocionales. Las sesiones fueron diseñadas para promover una comprensión progresiva de conceptos filosóficos clave como la conciencia, la identidad, el absurdo y el sentido de la vida.

Se sugiere que el docente mantenga una actitud abierta, acompañante y reflexiva, modulando el uso de preguntas, generando espacios seguros para la expresión de ideas y emociones, y adaptando la propuesta según las necesidades del grupo. Es importante también aprovechar los elementos simbólicos y narrativos del anime para fortalecer la conexión emocional con los contenidos filosóficos.

El uso de bitácoras, diarios, producciones narrativas y actividades colaborativas permite evaluar no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades críticas, la expresión emocional y la construcción de identidad.

No obstante, como toda propuesta situada, esta también presenta desafíos potenciales: la posible resistencia inicial de algunos estudiantes al lenguaje filosófico, la dificultad para acceder a los episodios por temas técnicos o de conectividad, o la necesidad de formación docente previa en filosofía audiovisual. Frente a ello, se recomienda una implementación flexible, con posibilidad de ajustar el número de sesiones, sustituir materiales por fragmentos alternativos disponibles en plataformas abiertas, o realizar las actividades en formato escrito si no es posible proyectar los videos. En este sentido, el rol del docente como mediador flexible y creativo se vuelve clave para mantener la esencia filosófica de la propuesta, incluso en condiciones adversas

Finalmente, aunque esta propuesta fue pensada para un contexto específico (educación media en un colegio público de Bogotá), sus principios metodológicos y filosóficos pueden ser adaptados a otros niveles y realidades educativas, manteniendo siempre como eje la pregunta filosófica como puente entre pensamiento, emoción y experiencia vital.

### **Equilibrio conceptual, metodológico y evaluativo de la propuesta**

Esta propuesta ha sido construida con un equilibrio deliberado entre la fundamentación teórica, la planeación didáctica y las estrategias de evaluación. Cada eje filosófico (conciencia, identidad, absurdo) ha sido sustentado con autores pertinentes y vinculado a escenas clave de *Ergo Proxy*. Las sesiones están diseñadas para guiar al estudiante desde la pregunta inicial hasta la producción reflexiva propia, en una progresión que articula el saber, el hacer y el ser. Finalmente, las estrategias de evaluación –bitácoras, debates, narrativas ficcionales y autoevaluaciones guiadas– aseguran una valoración integral que contempla lo cognitivo, lo emocional y lo ético.

Más allá de enseñar filosofía, esta propuesta busca formar sujetos capaces de pensar críticamente, sentir profundamente y construir sentido en diálogo con su mundo.

### **Conclusiones**

- Este trabajo de grado respondió a la pregunta: ¿Cómo puede el anime Ergo Proxy ser utilizado como recurso pedagógico teórico para la enseñanza de la filosofía en la educación media, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión de conceptos filosóficos fundamentales? Desde esta inquietud se diseñó una propuesta pedagógica que articula contenidos filosóficos clásicos con herramientas didácticas contemporáneas, generando un puente entre el pensamiento abstracto y las experiencias culturales de los estudiantes.
- A lo largo del proceso se identificaron y analizaron elementos filosóficos fundamentales presentes en la narrativa de Ergo Proxy, como el cogito cartesiano, la identidad personal en Locke, la memoria como base del yo, y el absurdo en Camus. Estos conceptos, lejos de ser tratados de forma teórica y distante, se resignifican dentro de la narrativa del anime, demostrando su potencia como disparadores de preguntas filosóficas en el aula. El análisis permitió mostrar cómo los personajes, situaciones y conflictos de Ergo Proxy funcionan como dispositivos reflexivos que invitan al estudiante a pensar(se) de manera crítica.
- Pedagógicamente, esta propuesta representa un aporte innovador al campo de la enseñanza de la filosofía. Introducir un recurso cultural contemporáneo como el anime en un espacio tradicionalmente académico no solo democratiza el acceso al pensamiento

filosófico, sino que también revitaliza la práctica docente al fomentar el diálogo entre saberes formales y culturas juveniles. El enfoque adoptado (basado en la pregunta, la narración y la reflexión emocional) se sustenta en principios de la pedagogía crítica y el aprendizaje significativo, y apunta a formar sujetos capaces de preguntarse por sí mismos, su entorno y su lugar en el mundo.

- A través de la secuencia didáctica de 13 sesiones, se busca desarrollar en los estudiantes habilidades filosóficas como el análisis, la argumentación y la reflexión, pero también promover dimensiones más personales como la empatía, la autoexploración y la autorregulación emocional. En este sentido, la propuesta no solo transforma el pensamiento, sino también la forma en que los estudiantes se relacionan consigo mismos, con los otros y con su realidad cotidiana.
- Se espera que esta propuesta pedagógica impacte positivamente en el aula al fomentar una experiencia filosófica viva y emocionalmente significativa, que permita a los estudiantes conectar los contenidos filosóficos con sus propias vivencias. Como recomendaciones finales, se plantea:
  - Continuar explorando materiales audiovisuales y expresiones culturales juveniles como recursos pedagógicos para la enseñanza de la filosofía.
  - Adaptar esta propuesta a distintos contextos educativos, reconociendo la diversidad de intereses y necesidades en cada institución.
  - Promover el desarrollo de la inteligencia emocional y la identidad narrativa como parte integral del proceso de aprendizaje filosófico.

- Fomentar el rol activo del docente como mediador del pensamiento, capaz de guiar la formulación de preguntas filosóficas significativas y de acompañar procesos de reflexión profunda.
- Esta investigación no pretende clausurar la discusión, sino abrir nuevas posibilidades para pensar y vivir la filosofía en el aula. Porque si el pensamiento nace del asombro y la duda, es en el encuentro entre cultura, emoción y razón donde la enseñanza filosófica puede recuperar su potencia transformadora.

## Referencias

7Mononoke. (11 de julio de 2019). *Thoughtful Thursday: Humancentric Views and Solipsism in*

*Ergo Proxy* [Entrada de blog]. Obtenido de AnimeRants:

<https://animerants.net/2019/07/11/thoughtful-thursday-humancentric-views-and-solipsism-in-ergo-proxy/>

Alvarado Leyton, M. (2024). El consumo de animé en Latinoamérica: Una historia por contar. *Cordis: Revista Eletrônica De História Social Da Cidade*, (32), e67613.

<https://doi.org/10.23925/2176-4174.v2.2024e67613>

Álvarez, F. J., Rodríguez, N. R., & Cobos, T. L. (2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Revista Luciérnaga Comunicación*, 69-87.

Anderson, K. H. (2023). *Anime Philosophy and Religion*. Canada: Vernon Press.

Apolíneas, D. (2023). *Ergo Proxy explained*. Obtenido de Medium:

<https://apolloniandelights.medium.com/ergo-proxy-explained-423f2c2cc531>

Arendt, H. (1993). *La condición Humana*. Paidós.

Bayona, V. V. (2023). La influencia del anime y el manga en la cultura colombiana. *Tesis de Grado*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Camus, A. (2000). *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza Editorial.

García Cancino, E. (2014). *La pregunta como intervención cognitiva: ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde?* Editorial Limusa.

Cerletti, A. (2008). *La enseñanza de la filosofía como problema filosófico*. Buenos Aires : Libros del Zorzal.

Camacho Corredor, M. J. (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. Deborah

Carmona Sánchez, L. A. (2022). En contexto para una filosofía de la educación y una educación filosófica en América Latina. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 43(126).

<https://doi.org/10.15332/25005375>.

Descartes, R. (1637). *Discurso del Método*. Madrid: (traducido por Manuel Garcia Torente 2010) Colección Austral Espasa Calpe.

Descartes, R. (2022). *Meditaciones acerca de la filosofía primera* (J. A. Díaz, Trad.). Siglo del Hombre Editores. (Obra original publicada en 1641)

Dick, P. K. (1968). ¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?. *Escuela de Filosofía Universidad ARCIS*. <https://www.philosophia.cl/>

Drum, D. (2024). Surprising Pedagogy through Japanese Anime. *Performance Matters*, 94–106.

Falzon, C. (2005). *La filosofía va al cine: Una introducción a la filosofía*. Tecnos.

Figuroa, A. (2021). Enseñanza de la filosofía en Colombia: examen crítico de los actuales planes y programas de estudio. *Revista Conrado*, 17(82), 249-259.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-249.pdf>

Fino, E. F. (2023). *Enseñanza de la filosofía y la ética a través del anime* . Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional .

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Uruguay: Tierra Nueva.

Freire, P. (2005). La educación como acto político. *Innovaciones Educativas vol.24 n.37*,  
<http://dx.doi.org/10.22458/ie.v24i37.4316>

Nietzsche, F. (2007). Sobre verdad y mentira (L. M. Valdés, Trad.). Tecnos. (Obra original publicada en 1873)

Hadot, P. (1995). *Philosophy as a Way of Life: Spiritual Exercises from Socrates to Foucault* (A. I. Davidson, Trad.). Blackwell Publishing. (Obra original publicada en 1987)

Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and SocialistFeminism in the Late Twentieth Century," in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. *Routledge*, .149-181.

Hegel, G. W. (1807). *Fenomenología del espíritu*.

Joshi, V. (2023). *Exploring Ergo Proxy: Funimation's Impact on Anime*. Obtenido de  
<https://manganoa.com/articles/exploring-ergo-proxy-funimation-impact-anime>

Kojeve, A. (1986). *La Dialectica del Amo y del Esclavo de Hegel*. Buenos Aires : 9/37.

Lamarre, T. (2009). *La máquina del anime*. University of Minnesota Press.

Lipman, M. (2016). *Textos de Matthew Lipman El lugar del pensamiento en la educación*.  
Barcelona: Octaedro.

- Locke, J. (1956). *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Mexico: Fondo De Cultura Economica.
- López, A. G. (2023). *Manga y Anime como recursos didácticos para trabajar la reflexión filosófica en 1º de bachillerato* [Tesis de maestría]. Universidad Internacional de la Rioja.
- Mesías, V. F. (2024). Fenomenología de la narración audiovisual para la formación ética empleando el “anime”. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 161-187.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Filosofía en la Educación Media*. Bogotá.
- Murase, S. D. (Dirección). (2006). *Ergo Proxy. Manglobe* [Película].
- Namaskaram. (2021). *What philosophical concepts and/or authors are referenced in the series Ergo Proxy?* Obtenido de <https://anime.stackexchange.com/questions/63/what-philosophical-concepts-and-or-authors-are-referenced-in-the-series-ergo-pro>
- Nieto Mendoza, I., Ribon Pérez, L., Ortiz Padilla, M., Cárdenas Ortiz, L. C., Villasmil Molero, M., & Camargo Sibaja, L. (2023). Cuando el estudiantado habla: percepciones y miradas sobre las metodologías de enseñanza de la filosofía en educación media. *Revista Educación*, 47(2), 538–565. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.54010>
- Nietzsche, F. (1887). *La Genealogía de la Moral (Traducción de José Luis López y López de Lizaga)*. Madrid: Tecnos.
- Ricoeur, P. (1996). *Tiempo y Narracion III*. Siglo XXI editores.
- Ryle, G. (1949). *The concept of mind*. Routledge.

- Sartre, J.-P. (1946). *El existencialismo es un Humanismo* (Traducción Victoria Prati de Fernández). Buenos Aires : Universidad De Compostela.
- Scally, D., Drummond-Mathews, A., & Hairston, M. (2009). Interview with Murase Shūkō and Satō Dai. *Mechademia*, 4, 329–334. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0076>
- Theoneandonlyboy. (2021). *The philosophy and psychology of Ergo Proxy*. Obtenido de [https://www.reddit.com/r/ErgoProxy/comments/qk7syr/the\\_philosophy\\_and\\_psychology\\_of\\_ergo\\_proxy/](https://www.reddit.com/r/ErgoProxy/comments/qk7syr/the_philosophy_and_psychology_of_ergo_proxy/)
- Torrents, A. G. (2017). *El Anime como dispositivo pensante, cuerpo, tecnología e identidad*. Programa de Doctorado en Filosofía por la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Vygotsky, L. S. (2000). *Desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (S. F. Aizenberg, Trad.). Crítica. (Obra original publicada en 1978)
- Wartenberg, T. E. (2007). *Thinking on Screen: Film as Philosophy*. Taylor & Francis.
- Witto Mättig, S., (2001). Reseña de "Microfísica del poder" de Michel Foucault.. POLIS, Revista de la Universidad Bolivariana, 1(2).

**Anexo A Cuadernillo Filosófico**

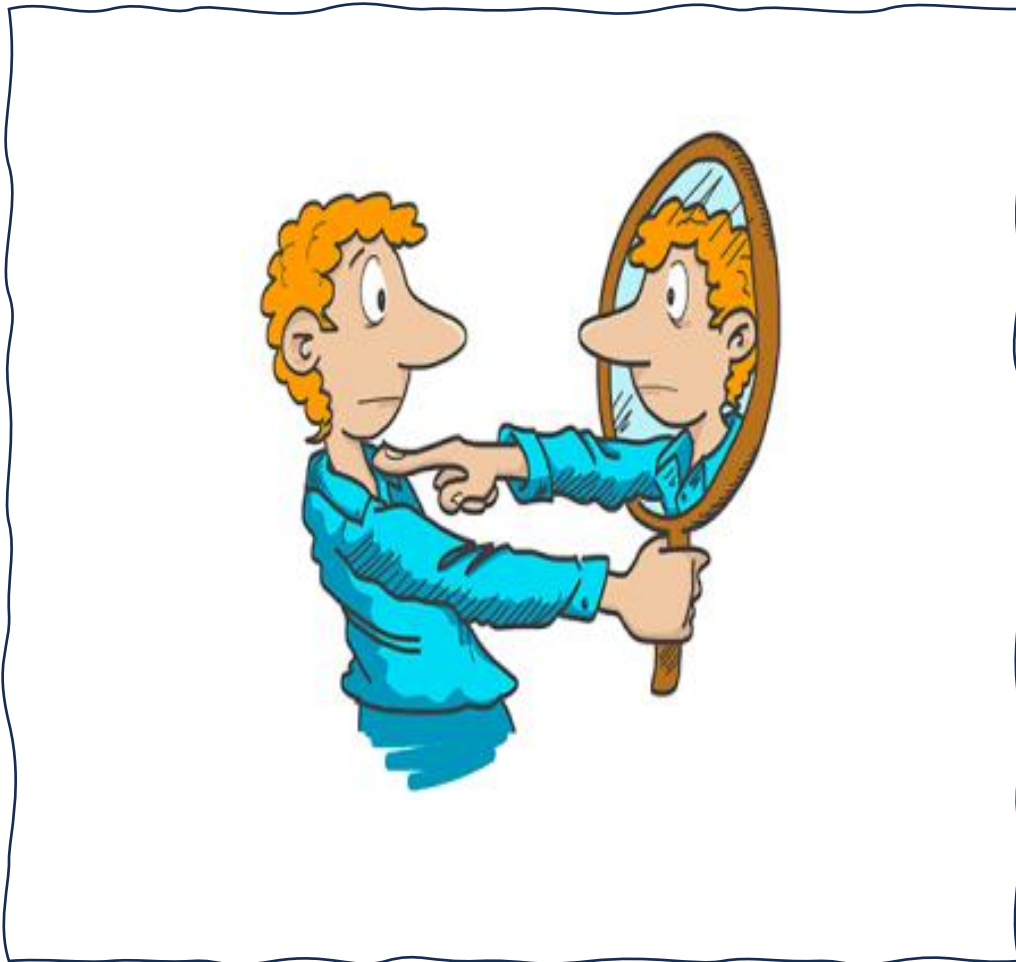
**MI CUADERNO FILOSÓFICO: EXPLORANDO ERGO PROXY**

Nombre: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

**Espacio creativo:** Dibuja o pega una imagen que represente "qué es la identidad" para ti.



## **1. Registro de Sesión**

**Páginas Internas** (Repetir esta estructura por cada sesión)

Fecha: \_\_\_\_\_

Episodio: \_\_\_\_\_ (Ej: Episodio 6)

Concepto filosófico trabajado: \_\_\_\_\_ (Ej: Cogito cartesiano)

Escena clave: Describe brevemente una escena y anota el minuto (Ej: "Vincent se mira al espejo, minuto 18:45").

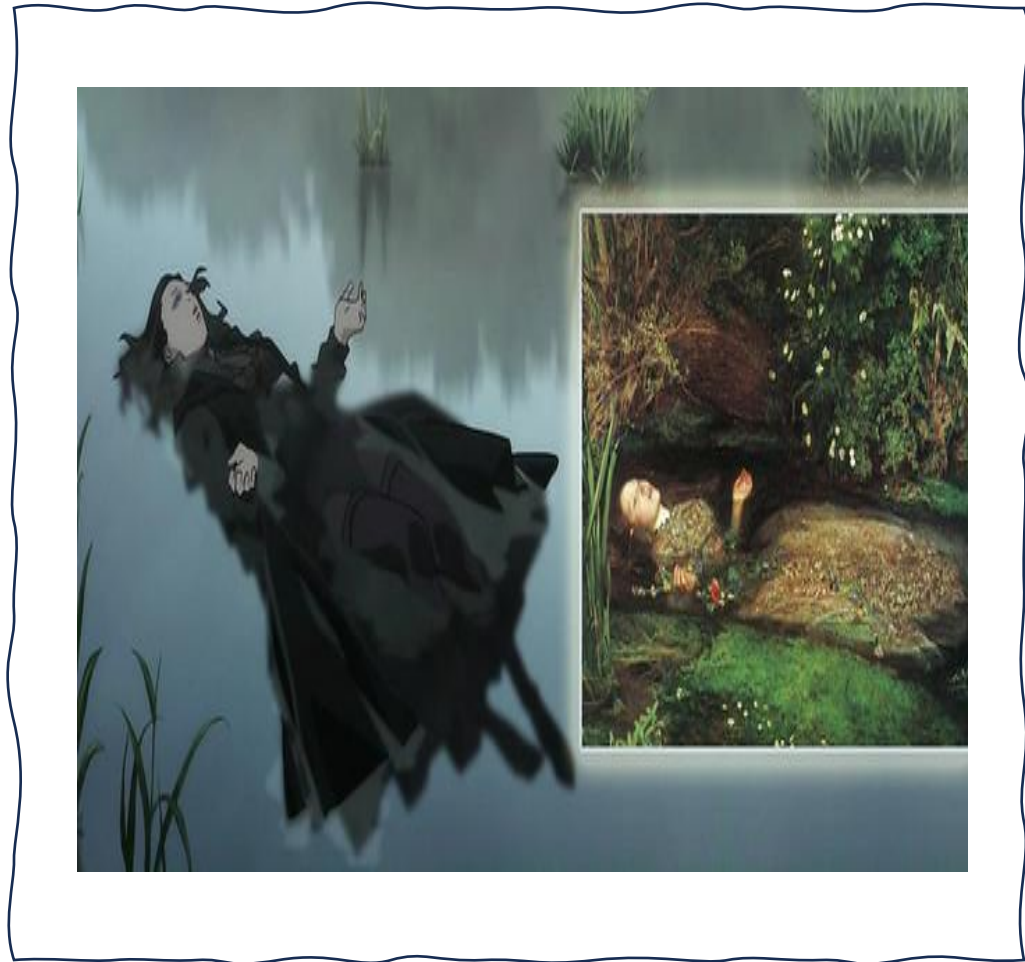
## **2. Preguntas Guiadas**

¿Cómo relacionas esta escena con el concepto filosófico de hoy?

¿Alguna vez has dudado de algo que creías cierto, como Vincent?

### 3. Espacio Multimodal

Dibujo: Representa la escena con tu estilo.



Collage: Recorta imágenes de revistas que simbolizen "memoria" o "identidad".



#### 4. Autoevaluación

Hoy aprendí que... \_\_\_\_\_

Me quedó la duda de... \_\_\_\_\_

Emoticones: 😊 (Entendí) / 🤔 (Tengo dudas) / 😞 (No entendí)

## **Anexo B Ejemplo De Guía Docente - Sesión Completa (Episodio 12: Memoria e Identidad)**

### **1. Datos Básicos**

Duración: 90 minutos

Objetivo: Analizar la identidad como construcción (Locke vs. Ricoeur).

Materiales:

- ✓ Fragmento del Episodio 12 (minutos 20:15-24:00).
- ✓ Extractos de Locke (Ensayo sobre el entendimiento humano, Libro II, Cap. XXVII).
- ✓ Hoja de trabajo para tabla comparativa.

### **2. Estructura de la Sesión**

#### **A. Activación (20 min)**

Pregunta inicial: "Si borrarán tus redes sociales, ¿perderías parte de tu identidad?"

Visualización: Escena de Vincent descubriendo la ausencia de recuerdos.



### **B. Análisis Filosófico (30 min)**

Lectura grupal: Fragmento de Locke ("La identidad personal depende de la conciencia").

Tabla comparativa:

Tabla comparativa		
<b>Recuerdos implantados</b>	"La memoria define la identidad"	¿Alguien ha cambiado tu recuerdo de un evento?

### **C. Creación Narrativa (25 min)**

Consigna: "Reescribe el monólogo de Vincent desde la perspectiva de Ricoeur: 'Soy quien reconstruyo, no quien me impusieron'".

### **D. Cierre (15 min)**

Ronda de voces: "Una palabra que resuma hoy: ¿Espejo? ¿Verdad? ¿Libertad?"

Tarea: Diario filosófico: "¿Tus redes sociales te definen? ¿Por qué?"

### **Ejemplos de intervención docente ante desafíos comunes**

- Resistencia emocional (Ej.: escena donde Pino llora)

Estrategia: Validar la emoción y reconducirla filosóficamente.

Pregunta sugerida: "¿Por qué creemos que llorar es signo de humanidad? ¿Lo sería en una IA?"

Actividad alternativa: Carta desde la perspectiva de Pino.

- Desconexión conceptual (Ej.: episodio de la identidad implantada de Vincent)

Estrategia: Relacionar con la vida cotidiana del estudiante.

Pregunta sugerida: "¿Cuántas cosas en tu identidad crees que decidiste tú? ¿Y cuántas fueron impuestas?"

Actividad alternativa: Collage autobiográfico digital con etiquetas impuestas vs. etiquetas elegidas.

- Confusión entre lo ético y lo emocional (Ej.: Re-1 enfrentando el absurdo)

Estrategia: Distinguir entre sufrimiento personal y juicio filosófico.

Pregunta sugerida: "¿Aceptar el sinsentido es rendirse o un acto de libertad?"

Actividad alternativa: Diario del absurdo + debate guiado.

Estas intervenciones fortalecen el rol del docente como mediador emocional y filosófico, permitiendo un aprendizaje significativo y situado.

## Anexo C Fragmento de Cerletti sobre preguntas filosóficas

*"La filosofía comienza cuando una pregunta desestabiliza lo obvio. Por ejemplo, no basta con preguntar '¿es injusto el sistema de Romdo?', sino '¿qué hace que un sistema sea justo?'".*

### Recursos para el aula:

### Preguntas por Episodios Clave

Llital	¿Qué le dice el Regente a Raul sobre el destino de los humanos en Romdo?	Foucault (Control social)
Exploratoria	¿Puede existir libertad sin caos? Compara Romdo con una sociedad real.	Sartre (Libertad radical)
Metacognitiva	¿En qué aspectos de tu vida te sientes controlado/a cómo Raúl?	Freire (Pedagogía del oprimido)
Llital	¿Por qué Iggy desobedece a Re-l?	Kant (Autonomía vs. Heteronomía)
Exploratoria	Si los Autoreivs sienten dolor, ¿deberían tener derechos? Argumenta.	Singer (Derechos animales)
Metacognitiva	¿Alguna vez has tratado a alguien como "no humano"? ¿Qué aprendiste?	Levinas (Rostro del Otro)

Lliteral	¿Qué hace Re-l con sus notas al final del episodio?	Camus (El mito de Sísifo)
Exploratoria	¿Por qué Re-l sonríe al enfrentar el sinsentido? ¿Es esto rebelión o locura?	Nietzsche (Amor fati)
Metacognitiva	¿Qué "rocas" (obstáculos absurdos) cargas tú diariamente? ¿Cómo las enfrentas?	Psicología existencial

### Plantilla para Transformar Preguntas Literales en Filosóficas

(Basado en Cerletti: "Preguntar es filosofar")

Ejemplo aplicado:

Pregunta literal: "¿Por qué Vincent olvidó su pasado?"

- ✓ Reformulación filosófica:
  - "¿Puede una identidad existir sin memoria?" (Ricoeur)
  - "¿El olvido es una forma de liberación?" (Nietzsche)

#### Actividad para estudiantes:

- Paso 1: Elegir 3 preguntas literales de la serie.
- Paso 2: Reformularlas en filosóficas usando esta tabla:

<i>"¿Quién creó a los Proxys?"</i>	<i>"¿Tiene sentido buscar un creador en un mundo sin dioses?"</i>	Sartre
<i>"¿Por qué Pino actúa como niño?"</i>	<i>"¿La inocencia es una construcción o una esencia?"</i>	Rousseau

### **Rúbrica para Evaluar Preguntas Filosóficas**

Criterios (0-3 pts c/u):

- ✓ Profundidad: ¿Aborda un problema filosófico clásico? (ej: libertad, identidad).
- ✓ Originalidad: ¿Evita lugares comunes? (ej: no solo "¿Qué es el bien?").
- ✓ Vinculación con la serie: ¿Usa ejemplos concretos de Ergo Proxy?
- ✓ Aplicabilidad: ¿Puede debatirse en la vida real? (ej: "¿Las redes sociales son como Romdo?").

Ejemplo de evaluación:

- ✓ Pregunta: "¿Es Vincent libre al elegir ser un Proxy, o está programado para ello?"
- ✓ Profundidad: 3 (Determinismo vs. Libre albedrío).
- ✓ Originalidad: 2 (Ángulo interesante, pero común en la serie).
- ✓ Vinculación: 3 (Usa escena clave del Ep. 23).
- ✓ Aplicabilidad: 3 (Relacionable con adicciones o patrones de conducta).

### **Material de Apoyo para Docentes**

1. Infográfico: "Jerarquía de Preguntas"

- ✓ Nivel 1 (Literal): "¿Qué pasó en X escena?" (Memoria).
- ✓ Nivel 2 (Exploratoria): "¿Por qué X personaje hizo Y?" (Análisis).
- ✓ Nivel 3 (Metacognitiva): "¿Cómo me sentiría yo en Z situación?" (Reflexión personal).

Dinámica: "El Juicio a los Proxys"

Roles:

- ✓ Fiscal: Defiende que los Proxys son herramientas (Kant).
- ✓ Defensor: Argumenta que son seres con derechos (Haraway).
- ✓ Jurado: Usa preguntas metacognitivas ("¿Yo merecería derechos si fuera un Proxy?").

### **Contexto actual:**

Ejemplo: "Romdo vs. Bogotá"

- Pregunta exploratoria: "*¿Las cúpulas de Romdo son como los estratos socioeconómicos en Colombia?*"
  - Recurso: Artículo de prensa sobre movilidad social en Bogotá.
- Actividad: Mapa mental comparando:
  - Control en Romdo: Proxys, censura.
  - Control en Colombia: Redes de vigilancia, discriminación sistémica.

## Anexo D Extracto de *Meditaciones* de Descartes

### Texto Central: Fragmento de las *Meditaciones Metafísicas* (Meditación II)

#### Pasaje seleccionado:

"¿Qué soy entonces? Una cosa que piensa. ¿Qué es una cosa que piensa? Es una cosa que duda, entiende, concibe, afirma, niega, quiere, no quiere, imagina también y siente."

#### Anotación pedagógica:

- Clave para estudiantes: Descartes busca una verdad indudable ("*Pienso, luego existo*") en un mundo de engaños, igual que Vincent descubre su identidad entre mentiras.
- Conexión anime: Episodio 12 ("*¿Quién soy realmente?*") Vincent cuestiona sus recuerdos implantados).

#### Desarrollo Pedagógico

##### 1. Guía de Lectura Comentada

Texto cartesiano o + anotaciones para el aula:

<i>"Puedo engañarme, pero para engañarme, debo existir"</i>	¿Puede un humano ser engañado? ¿Y un Autoreiv?	Ep. 6 (Vincent descubre su "yo")
<i>"La mente es más fácil de conocer que el cuerpo"</i>	¿Re-l conoce su mente mejor que su cuerpo? ¿Son los autoreivs conscientes de ambos antes y después de	Ep. 13 (Iggy, ya contagiado, se rebela ante la voluntad de Re-l y la secuestra)

	contagiarse con el Cogito? ¿La voluntad surge en la mente o el cuerpo?	argumentando que debe cuidarla)
--	---	---------------------------------

### **Actividad propuesta:**

Ejercicio de escritura: "Diario cartesiano" donde los estudiantes registran 3 cosas que han dudado (como Vincent) y 1 certeza indudable (su "cogito").

### **Taller: "El Cogito en 4 Pasos"**

*(Adaptación del método cartesiano para analizar la serie)*

#### **1. Duda radical:**

- *Ejemplo anime:* "¿Es real el pasado que Vincent recuerda?" (Ep. 12).
- *Ejemplo vida real:* "¿Las redes sociales muestran la realidad o una simulación?"  
(Link a artículo sobre *deepfakes/fake news*).

#### **2. Cogito ("Pienso, luego existo"):**

- *Escena clave:* Proxy One diciendo "¿Y si solo somos sueños de otro?" (Ep. 20).
- *Actividad:* Dramatizar un diálogo entre Descartes y Proxy One.

#### **3. Dios como garantía (o su equivalente en *Ergo Proxy*):**

- *Debate:* "¿Los creadores de Romdo son 'dioses' tecnológicos?" (Comparar con *Matrix*).

#### **4. Reconstrucción del conocimiento:**

- *Ejemplo:* Vincent reconstruyendo su identidad (usar esquema de "antes/durante/después").

## Anexo E Fragmento de *La memoria, la historia, el olvido* (Ricoeur)

### Pasaje clave (Libro III, Cap. 1):

"La identidad no es un dato fijo, sino una **narración dinámica** tejida entre lo que recordamos, lo que olvidamos y lo que nos cuentan. Somos tanto nuestros recuerdos como nuestros silencios."

(Ricoeur, 1991)

### Anotación pedagógica:

- **Concepto clave:** *Identidad narrativa* (el "yo" como historia en constante reescritura).
- **Conexión con *Ergo Proxy*:** Vincent descubre que sus recuerdos no son claros (Ep. 12) y debe reconstruir su identidad desde cero (Ep. 20).

### Desarrollo Pedagógico

#### 1. Guía de Lectura Comentada

Texto ricoeuriano + aplicación a la serie:

<i>"El olvido no es lo opuesto a la memoria, sino su condición"</i>	¿Por qué Vincent no recuerda su pasado? ¿Es útil olvidar? ¿Es el olvido algo accidental o voluntario?	Ep. 12 (Vincent se reconoce a sí mismo Ergo Proxy).
<i>"La memoria herida exige justicia, no solo recuerdo"</i>	¿La búsqueda de verdad de Vincent es una forma de justicia? Comparar con víctimas del conflicto colombiano.	Ep. 22 (Vincent enfrenta a Proxy One)

### Actividad propuesta:

- **Ejercicio de escritura creativa:** "*Carta a mi yo olvidado*" (Los estudiantes escriben una carta a un recuerdo doloroso o perdido).

### **Taller: "Las 3 Capas de la Identidad"**

*(Basado en Ricoeur: idem-identidad, ipse-identidad y narrativa)*

#### **1. Idem-identidad (lo que permanece):**

- *Ejemplo anime:* El ADN de Vincent como humano vs. Proxy.
- *Actividad:* Analizar fotos antiguas propias: ¿Qué rasgos físicos o psicológicos siguen igual?

#### **2. Ipse-identidad (lo que cambia):**

- *Escena clave:* Re-l rechazando su rol de inspectora (Ep. 10).
- *Debate:* "¿Somos más leales a nuestros roles sociales o a nuestros deseos?"

#### **3. Identidad narrativa (la historia que contamos):**

- *Ejemplo:* Vincent reescribe su pasado al conocer la verdad (Ep. 20).
- *Tarea:* Crear un "*collage narrativo*" con imágenes/textos que representen su identidad en 3 etapas (como Vincent).

#### **Material de apoyo:**

- Infográfico "*La identidad según Ricoeur vs. Ergo Proxy*"

### **Anexo F: Fragmento de *Vigilar y Castigar* (Foucault)**

#### **Pasaje clave (Parte III, Cap. 3: *Panoptismo*):**

*"El panóptico no es simplemente una máquina para ver, sino un laboratorio de poder donde la vigilancia se interioriza. El individuo se convierte en el principal vigilante de sí mismo."*

#### **Anotación pedagógica:**

- **Concepto clave:** *Sociedades disciplinarias* (escuelas, cárceles, hospitales) vs. *Sociedades de control* (algoritmos, redes sociales).
- **Conexión con *Ergo Proxy*:** Romdo como panóptico perfecto: las cúpulas vigilan, pero los ciudadanos también se autocontrolan (ej: Ep. 4, ciudadanos consumiendo y desechando como lo indica el lema dentro del centro comercial).

### Desarrollo Pedagógico

#### 1. Guía de Lectura Comentada

Texto foucaultiano + aplicación a la serie:

<i>"El poder no se posee, se ejerce a través de redes"</i>	¿Quién ejerce realmente el poder en Romdo? ¿El Regente, las cúpulas o los propios ciudadanos?	Ep. 1-2-3 (Vincent busca ser un ciudadano modelo para llegar a convertirse en ciudadano, pero se arrepiente cuando es perseguido.)
<i>"La disciplina fabrica cuerpos dóciles"</i>	¿Cómo moldea Romdo los cuerpos y gestos de sus habitantes? Comparar con uniformes escolares en Colombia.	Ep. 1 (La repetición del lema que aparece en el episodio: Ciudadanos, consuman ¿Por qué escatimar cuando merecen más? Ciudadanos, la vida es más leve cuando desechan lo que no necesitan.)

**Actividad propuesta:**

- **Ejercicio de observación:** *"Mi panóptico cotidiano"*: Identificar 3 espacios en su colegio/barrio donde se ejerce control foucaultiano (ej: cámaras, horarios, códigos de vestimenta).

## **Taller: "Romdo vs. Sociedades Actuales"**

*(Comparación crítica entre ficción y realidad)*

### **1. Análisis de sistemas de control:**

- *Ejemplo anime:* Clasificación por "migrante" o "ciudadano" en Romdo.
- *Ejemplo real:* Puntajes de crédito social (China) o algoritmos de redes sociales.

### **2. Role-playing:**

- **Grupo A:** Defiende que las cúpulas son necesarias para el orden (utilitarismo).
- **Grupo B:** Argumenta que son opresión (ética kantiana).

### **3. Creación colectiva:** Diseñar una ciudad "foucaultiana" ideal (¿Cómo evitar el abuso de poder?).

**Material de apoyo:** Infográfico *"Del panóptico a los algoritmos"* (Incluye ejemplos colombianos: SIMIT (Sistema Integrado de Información sobre Multas y Sanciones por Infracciones de Tránsito, cámaras en TransMilenio).

## **Anexo G: Glosario Camusiano Ilustrado: El Absurdo, la Rebelión y Ergo Proxy**

Material para estudiantes con enfoque visual y lúdico

**Definición:** *"La contradicción entre el humano que busca sentido y un universo indiferente" (El mito de Sísifo).*

**Ejemplo en Ergo Proxy:**

Re-1 riendo en la nieve (Ep. 16): "Sonreír ante lo inexplicable es la primera rebelión".

### **Ilustración 15**

*Re-1 Riendo en la nieve*



### **La Rebelión**

**Definición:** *"Afirmar dignidad en un mundo sin dioses ni verdades absolutas" (El hombre rebelde).*

**Ejemplo en Ergo Proxy:** Romdo se destruye y Vincent decide continuar su vida sin seguir el destino impuesto.

- Destrucción de las cúpulas (Ep. 23): *"Rebelarse es crear valor donde solo hay caos"*.

### **Ilustración 16**

*Destrucción de Romdo*



**Actividad:** *"Haz tu propio manifiesto rebelde"*

### **3. Libertad Absurda**

**Definición:** *"Ser libre es aceptar que no hay destino escrito"*.

**Ejemplo en *Ergo Proxy*:**

- Pino, Re-l y Vincent eligiendo continuar su viaje juntos (Ep. 23): *"Un acto de amor en un mundo sin garantías"*.

### **Ilustración 17.**

*Pino, Re-l y Vincent eligiendo continuar su viaje juntos*



### **Ejercicios:**

1. *"Diario del absurdo"*: Registrar 3 situaciones cotidianas absurdas (ej: tráfico en Bogotá).
2. *"Collage rebelde"*: Recortar imágenes de revueltas sociales y compararlas con escenas de la serie. ¿Qué tipo de construcción/destrucción ves allí? ¿Existe solo una o ambas?

## **Anexo H Ejemplo de Ensayo Estudiantil: Análisis Filosófico de *Ergo Proxy***

### **Ensayo Modelo**

Título: "Pino y la Paradoja de lo Humano: Ética, Dolor y Autoconciencia en *Ergo Proxy*"

Nivel: Educación media superior (grado 11°)

Extensión: 600 palabras

Autor: Estudiante ficticio "Juan Pérez" ( ej: Colegio Distrital José Martí, Bogotá)

### **Introducción**

*"Cuando Pino llora al ser abandonado por Vincent en el episodio 15, Ergo Proxy plantea una pregunta incómoda: ¿Puede un androide infantil ser más 'humano' que sus creadores? Este ensayo analizará la paradoja de Pino desde tres enfoques filosóficos: 1) La ética del cuidado de Carol Gilligan, 2) El dolor como criterio de humanidad en Nietzsche, y 3) La autoconciencia en Descartes. Defenderé que Pino encarna una humanidad alternativa que desafía el antropocentrismo."*

**Vinculación curricular:** Competencias filosóficas MEN (Argumentación, Pensamiento crítico).

### **Desarrollo**

#### **1. Gilligan y la Ética del Cuidado**

- **Escena clave:** Vincent decide buscar y proteger a Pino y Re-l cuando el Proxy de Ophelia intenta engañarles (Ep. 14).

- **Cita teórica:** *"El cuidado es una forma de moralidad basada en relaciones, no en reglas"* (Gilligan, *In a Different Voice*).
- **Contraste:** Vs. la ética kantiana del Regente (tratar a los Autoreivs como medios).
- **Contexto actual:** Relación con comunidades indígenas y su cosmovisión del cuidado.

## 2. Nietzsche: El Dolor como Umbral de lo Humano

- **Escena clave:** Pino sintiendo tristeza tras la muerte de Timothy e Iggy. (Ep. 5 y 13).
- **Cita teórica:** *"Lo que no me destruye, me hace más fuerte"* (*Crepúsculo de los ídolos*).
- **Paradoja:** Pino "muere" como máquina, pero "vive" como sujeto ético.
- **Link audiovisual:** Clip de 2 min editado con escenas de dolor físico/emocional en Pino.

## 3. Descartes y la Autoconciencia Problemática

- **Escena clave:** Pino preguntando sobre e identificando el sentimiento de tristeza y felicidad. (Ep. 5 y 13)
- **Cita teórica:** *"Pienso, luego existo"* (*Discurso del Método*).
- **Contradicción:** Pino no "piensa" racionalmente, pero siente (¿"¿Siento, luego existo"?)
- **Actividad propuesta:** Diagrama comparando el *cogito* cartesiano vs. la conciencia emocional de Pino.

## Conclusión

"Pino no es humano biológicamente, pero su capacidad de sufrir por otros y cuestionar su existencia lo sitúan en lo que Donna Haraway llamaría un cyborg ético. Esto nos obliga a

repensar la educación en Colombia: ¿Nuestras aulas están preparadas para aceptar que la humanidad no es una esencia, sino una forma de estar en el mundo?" Llamado a la acción: Invitación a debatir sobre derechos de IA en el aula.