

Proceso de construcción de identidad: una mirada desde el anime y su estrategia pedagógica en el Instituto Pedagógico Nacional.

ESTUDIANTE: Jesús Andrés Ruiz Guzmán.

ASESOR: Mónica Ruiz

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES.

FACULTAD DE HUMANIDADES.

2025

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecerle a la Universidad Pedagógica Nacional por ser aquella que me ha dado la oportunidad de formarme profesionalmente y hacer mis estudios en la licenciatura en Ciencias Sociales. Quiero agradecer también a los docentes que han sido parte de mi formación, que me han enseñado a ver el mundo de otras maneras.

Quiero agradecer a mi madre, que sin ella nada de esto sería posible, ella es y ha sido un gran apoyo en todo lo que es mi vida y me ha enseñado muchas cosas que me han convertido en la persona que soy hoy en día. A mi padre, mi hermana y a mi familia por el apoyo que me brindaron. A mi gato por acompañarme en todos los momentos de esta carrera, de este trabajo y de la vida.

Por último, a mi pareja, ella me ha ayudado a mejorar en muchos aspectos y que gracias a ella he tenido la motivación de ser mejor.

TABLA DE CONTENIDO.

AGRADECIMIENTOS	2
INTRODUCCIÓN.	5
CAPÍTULO 1: APROXIMACIÓN A LA IDENTIDAD Y AL ANIME.	9
1.1. IDENTIDAD: SU RELACIÓN CON LAS PERSONAS Y EL ENTORNO.	9
1.2. ANIME Y MANGA.	14
1.3. BALANCE DEL ESTADO DEL ARTE.	21
CAPÍTULO 2: ACERCAMIENTO TEÓRICO: UNA MIRADA A LA CULTURA.	23
2.1. SOBRE LA CULTURA	23
CAPÍTULO 3: CARACTERIZACIÓN	33
3.1. TRIBUS OTAKU.	33
3.2. COMUNIDAD INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL.	38
CAPÍTULO 4: FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA/PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	43
4.1 FUNDAMENTACIONES PEDAGÓGICA: PEDAGOGÍAS CRÍTICAS.....	43
4.2 CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	47
4.3. FUNDAMENTACIÓN DIDÁCTICA.	47
4.4 UNIDAD DIDÁCTICA: LA IDENTIDAD Y EL ANIME COMO EJES DE CONSTRUCCIÓN.	50
4.5. IMPLEMENTACIÓN.	56
CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE LA IMPLEMENTACIÓN.	62
MOMENTO 1: OBJETIVO ESPECÍFICO 1.....	62
<i>Clase 1.</i>	62
<i>Respecto a la clase 1:</i>	64
<i>Clase 2.</i>	65
<i>Respecto a la clase 2:</i>	66
MOMENTO 2: OBJETIVO ESPECÍFICO 2.....	66
<i>Clase 3.</i>	66
<i>Respecto a la clase 3</i>	74
MOMENTO 3: OBJETIVO ESPECIFICO 3.....	75
<i>Clase 4.</i>	75
<i>Respecto a la clase 4:</i>	80
CAPITULO 6. CONCLUSIONES.	82
REFERENCIAS.....	86

TABLA DE ILUSTRACIONES.

ILUSTRACIÓN 1. SAINT SEIYA, (1986-1987). IMBD	36
ILUSTRACIÓN 2. DESAYUNOS, LOS PUROS CRIOLLOS. RTVCPLAY.	63

ILUSTRACIÓN 3. SE LEVANTA EL VIENTO, (2013). IMBD.	65
ILUSTRACIÓN 4. FOTO DE LAS PREGUNTAS EN EL TABLERO.	67
ILUSTRACIÓN 8. ENTREGABLE JOSHUA PÉREZ.	73
ILUSTRACIÓN 6. ENTREGABLE SARA CAMILA.	74
ILUSTRACIÓN 5. ENTREGABLE CARLOS ESCALANTE.....	73
ILUSTRACIÓN 7. ENTREGABLE GABRIEL SANTIAGO.....	74
ILUSTRACIÓN 10. ENTREGABLE SARA GONZÁLEZ.....	73
ILUSTRACIÓN 9. ENTREGABLE JORGE LEAL.....	73
ILUSTRACIÓN 11. ENTREGABLE DANNA ROJAS.....	79
ILUSTRACIÓN 12. ENTREGABLE MICHELLE.	79
ILUSTRACIÓN 13. ENTREGABLE SARA EMILIA.	79
ILUSTRACIÓN 14. ENTREGABLE SARA GONZÁLEZ.....	79
ILUSTRACIÓN 15. ENTREGABLE SARA CAMILA.	80

Introducción.

Este trabajo tuvo como principal eje de análisis encontrar la variedad de elementos, componentes y situaciones que permiten la construcción de la identidad de los jóvenes, teniendo en cuenta que es una característica presente en todas las personas ya que, para algunos autores, la identidad no se encuentra definida completamente, si no que, por el contrario, está en constante transformación, lo cual permitió la importancia del análisis que se realizó en este trabajo.

Este proyecto fue pensado desde la idea de las diferencias entre los sujetos en escenarios como las escuelas, puesto que en estos espacios se presenta una pluralidad de manifestaciones de las diversas características que pueden componer la identidad de algunos integrantes como; las formas de enunciación de los discursos, las diferentes expresiones físicas, corporales y estéticas, las formas de relacionamiento con otras personas y con el entorno, entre otras, las cuales fueron algunas perspectivas que se desarrollaron durante este trabajo.

La herramienta pedagógica y didáctica que se presentó para poder extender el análisis de la construcción de la identidad es el medio audiovisual del *anime*, un medio que se ha expandido en el mundo a través de la globalización, y que posteriormente se implementó como medio de enseñanza de la pluralidad de identidades e incluso la historia dentro de las ciencias sociales, mostrando el potencial para poder utilizarla en la escuela o cualquier ámbito educativo que la necesite.

Como consideración propia, el *anime* es una herramienta que es capaz de enseñar de manera diversa distintos conceptos que podrían resultar en ocasiones difíciles para las ciencias sociales, y más en una época de consumo masivo de medios audiovisuales, esto gracias a la globalización,

por eso es importante poder adaptarlo y utilizarlo como un medio de educación que permita el provecho a las narrativas que estos mismos manejan.

Por otro lado, en este trabajo se abordó la identidad en relación con la cultura y los procesos de la globalización que se ha presentado en Colombia desde la década de los noventa analizando como la influencia de estos procesos se ha visto en las diferentes personas al adoptar gustos o afinidades específicas, relacionadas por sus culturas de origen o desde otra perspectiva influenciadas por agentes externos, que para algunos se pueden considerar de moda o verse triviales desde la mirada despectiva y negativa de algunos individuos.

La propuesta pedagógica del proyecto tiene como objetivos llevar estos análisis y categorías al aula para enriquecer el proceso formativo sobre la diversidad y las transformaciones que existen desde los aspectos discriminatorios de las diversas identidades y la formación en valores respecto a la heterogeneidad de cada uno de los actores y actoras de la sociedad. Cuando se reconoce la pluralidad de las diversidades y las características únicas, también comunes que componen a un individuo y a una cultura, es importante formar a las personas en la comprensión y respeto de estas características, aun si estas no están relacionadas con ellos, con su círculo próximo o no se comparte la opinión, por ello, se plantearon herramientas y actividades pedagógicas que ayuden a fomentar la importancia de la empatía y el respeto al otro.

Esta propuesta se llevó a cabo en el Instituto Pedagógico Nacional caracterizado por ser un entorno dedicado a la pedagogía y que nos permitió conocer las capacidades que tiene la propuesta en espacios académicos y educativos a través de la metodología cualitativa que abordamos desde Quecedo y Castaño (2002) definen esta metodología como “En sentido amplio, pude definirse la metodología cualitativa como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Pág, 7). La

cual permitió analizar los comportamientos de los diferentes actores del proyecto desde sus lugares de enunciación. Dentro de la caracterización de los estudiantes del Instituto Pedagógico Nacional encontramos las descripciones de las observaciones realizadas a algunas clases y que nos permitió analizar las dinámicas que se desarrollan del aula y como ajustar la propuesta para este entorno.

Se escogió este entorno educativo ya que es un espacio donde podemos encontrar una amplia pluralidad de identidades, se conforman grupos con características únicas y específicas como lo pueden ser los gustos, las expresiones e incluso las formas de relación entre ellos. Los integrantes tienden a compartir algunos gustos, similitudes en las vestimentas, discursos, entre otras cosas. Por ello fue importante poder observar cómo se conforman estas identidades tanto individuales como grupales dentro de un espacio educativo.

Este trabajo está constituido por un primer capítulo que tiene la finalidad de aproximarse de forma asertiva a los conceptos de la identidad y del anime, teniendo en cuenta la perspectiva de diferentes autores. En el segundo capítulo se realizó una aproximación al concepto de cultura. En el tercer capítulo se realizó la caracterización de la comunidad que existe entorno al anime y por otro lado la comunidad escolar del Instituto Pedagógico Nacional. En el cuarto apartado se realizó la construcción de la propuesta pedagógica y su fundamentación en cuanto a las pedagogías críticas. En el quinto capítulo se realizó la sistematización de experiencias de la implementación de la propuesta en el Instituto Pedagógico Nacional, la presentación de los entregables y las discusiones y reflexiones que se presentaron durante las sesiones realizadas. Por último, se presentan las conclusiones que derivaron de la propuesta mencionando los alcances y desafíos que aún queda por trabajar en cuanto a estas temáticas. Este trabajo y la propuesta se

realizaron con un objetivo general el cual consiste en que los estudiantes puedan identificar los procesos identitarios teniendo como herramienta para este análisis al anime.

Capítulo 1: Aproximación a la identidad y al anime.

En este primer capítulo se analizará la producción académica que se ha realizado de las categorías de identidad, anime y educación, las cuales son designadas para poder dar una guía sobre las temáticas que se van a tener en este proyecto y las posibilidades que estas tienen de unificarse para generar procesos educativos.

Desde el punto de vista de diferentes autores y textos se abordaron los procesos por los cuales se construye la identidad en cada persona, los componentes que las conforman y las relaciones afines entre estas, preguntando así ¿cuál es la importancia de estos procesos dentro de los entornos cotidianos de los individuos y la influencia en ellos mismos o sobre otras personas?

Para un segundo apartado se abordaron textos que nos muestran la historia del anime en nuestro territorio y cuáles han sido los cambios que ha sufrido desde ese punto, para así poder comprender las intenciones con las cuales se crean, el propósito primario con el que llega al país y poder entender la complejidad de fondo de sus tramas para de esa forma encontrar el potencial pedagógico que este medio posee y como guiarlo para las intenciones de este trabajo.

Los textos analizados fueron buscados y seleccionados bajo los criterios de afinidad con las identidades en los diferentes procesos de socialización y la escuela, en el caso del anime, se seleccionaron textos que diera una vista del desarrollo de este dentro de Latinoamérica y como se entendía a la comunidad que se desarrolla y desenvuelve alrededor de este mismo, en total de ambas categorías se analizaron 15 textos que se encontraron entre artículos y tesis.

1.1. Identidad: su relación con las personas y el entorno.

En este primer apartado nos centraremos en los textos y documentos que hablan sobre las identidades, tanto individuales como grupales, desde diversas perspectivas de autores veremos la importancia de estas, su conformación, sus principales elementos y su relación con el proyecto a través de un análisis literario y narrativo.

En la investigación de Quiroga et al. (2021) se logra reconocer e identificar los diferentes procesos dentro del grupo estudiado (niños y adolescentes), y se perciben como son seres únicos gracias a las diferentes características que los componen, sean estos: gustos, actividades, aspectos físicos, entre otros. Reconociendo así al otro y las diferencias que existen, pero sin que constituya una exclusión, sino por el contrario, ampliar el campo de la autocomprensión.

Uno de los factores importantes que se logran ver es la importancia del ser reconocidos por terceros (familias o pares, ya que estos dos grupos son vistos como actores que favorecen a la conformación de la identidad), ya que allí se encuentra una búsqueda de un sentimiento de valoración y un lugar de proyección para un posible futuro mostrando la manera en la que estos jóvenes se perciben en un entorno cotidiano. De modo que podemos ver la importancia de los espacios donde los jóvenes se desenvuelven, y el reconocimiento de terceros. Afirmando que los espacios de socialización no son diseñados propiamente, sino que se manifiestan en la vida cotidiana de las personas, lo cual permite comprender los procesos propios y colectivos.

Teniendo en cuenta los lugares que se tiene para la formación de identidad, Chamseddine Habib Allah (2015) nos habla de la multiculturalidad de aula y aunque este apartado no se acople de forma amplia a los lineamientos de la línea de investigación del trabajo, nos permite analizar la importancia de reconocer las diferentes maneras y culturas que existen, y como estas se comprenden dentro del sistema educativo, proponiendo espacios donde se pueda expresar de

manera abierta y sin exclusiones¹ para así lograr constituir una identidad de participación y un ambiente donde puedan continuar con su identidad/cultura/lengua de origen sin tener inconvenientes en la sociedad o en la escuela de manera más precisa²(Habib, 2015)

Con este texto se retoma la importancia de los espacios donde se desenvuelven las diversas identidades y culturas para de esa forma mostrarnos la multiculturalidad que existe, en este caso y para beneficio del proyecto se centra en el aula escolar bajo ciertas circunstancias como la migración entre otros condicionantes o factores de construcción.

Para Hernández y Maldonado (2010) en el texto *el proceso de construcción de la identidad colectiva* nos brinda la idea de pertenencia que está ligada con el contexto social y las relaciones sociales, estas últimas como bases para la construcción de identidad generando las limitaciones o fronteras con los otros y muestra a la identidad como proceso y no como una entidad que aparece de la nada, y como el hacer parte de un grupo o una etnia no los lleva directamente a identificarse con estas culturas o identidades, la cultura como forma de la identidad, y la identidad como forma de la cultura, y nos brinda la idea de que gracias a la modernidad las personas se pueden o no identificar con diferentes clases de grupos que poseen unas características específicas.

Hablando de las condicionantes que se dan cuando se conforman las identidades entre las que se encuentran los contextos sociales de los cuales todas las personas o individuos pertenecen a alguno, lo cual no implica explícitamente una apropiación obligatoria de lo que esto significa mostrándonos que la pertenencia y enunciación depende del individuo y las características afines que este posea, (Hernández y Maldonado, 2010).

¹ Constituyendo a los migrantes como participantes activos de la economía, sociedad y demás

² Construir una educación inclusiva, pero con unos parámetros específicos

Por otro lado, con relación a los procesos de globalización e identidad desde la perspectiva de Cornejo (2012) se considera a la globalización como un factor importante que no ilustra al presente en la sociedad actual y nos presenta una relación con la identidad. Cornejo, presenta un conflicto con la multiculturalidad, y pone a los ciudadanos más exactamente a los latinoamericanos en la posición de ciudadanos globales sin dejar de lado sus principios e identidades nacionales de latinoamericanos y sus lugares de enunciación, con la idea de que se pueda impartir una educación intercultural con fines de construir una nueva ciudadanía sin practicas excluyentes y con fines de fortalecimiento de la sociedad en la que se encuentran y desenvuelven, (Cornejo, 2012).

Como lo vimos en el texto anterior la multiculturalidad puede ser un factor que se dé por las identidades nacionales al mostrar la migración como un factor condicionante en algunos casos, en esta ocasión se nos presenta una idea del fortalecimiento de una educación interculturalidad desde la noción de ciudadanos globales para crear espacios sin exclusiones, estas ideas se pueden fortalecer en el proyecto e igualmente en la propuesta.

En el texto *apuntes sobre socialización infantil y construcción de identidad en ambientes multiculturales* de María García (2010) nos muestra la importancia de los diversos procesos de socialización para la conformación de la identidad de las personas, pero también el papel fundamental que cumplen los roles de padres, cuidadores y en algunos casos los encargados de la crianza sobre ellos, los cuales deben ser consideradas las condiciones del entorno para que esta construcción se realice de manera correcta, e igualmente nos muestra la importancia de las comunidades con las que interactúan, como estos entornos cambian debido a diferentes situaciones como lo son la migración y/o el desplazamiento, haciendo una ejemplificación en la

violencia de la sociedad de la época, y concluye con la importancia de no construir prejuicios entorno a las percepciones de los demás, (García, 2010).

Las condiciones que presenta la autora en algunos entornos pueden generar cambios, estas condiciones como ya las hemos mencionado, puede ser la migración. Este texto nos plantea el caso del desplazamiento, donde las condiciones en algunos casos pueden generar dificultades para aquellos roles importantes dentro de los procesos donde se estructuran y facilitan estos procesos de socialización. Por ello, en este trabajo es importante estructurar los aspectos educativos para facilitar a los estudiantes los aspectos de socialización y trabajar en los espacios de enunciación que ellos posean para poder construir una propuesta integral y de igual manera estrategias pedagógicas de no exclusión.

Desde el punto de vista de Barragán y Ramos (2019) la conformación de un espacio intercultural donde la participación de los estudiantes es importante para proponer una igualdad de todo aspecto de los diversos orígenes de ellos mismos, tomando como lugar no solo la constitución de la escuela sino también la constitución de la sociedad generando un entrelazo con los espacios donde se desenvuelven, dando así que se generen ciertos conocimientos o experiencias de aprendizaje, pero sin dejar de lado la importancia de la prevalencia de las culturas propias sin perderse en el discurso actual, la importancia de la educación intercultural como un factor importante para la educación y la enseñanza. En este texto la metodología se logra identificar la presencia de un sondeo, una encuesta, con un grupo de personas con el fin de recolectar conocimientos respecto al tema, (Barragán y Ramos, 2019)

Después de ver las perspectivas de los distintos autores se puede construir un concepto de identidad donde los factores externos como las familias, los pares y los entornos como la escuela favorecen e influyen en la formación de concepciones, ideas y prácticas de cada uno de los

individuos de manera personal o incluso grupal, su pertenencia a culturas específicas y en la conformación de las personas que participan en la sociedad y más cercanamente en la escuela.

Comprendemos la escuela como un escenario donde al coexistir diversas identidades y culturas es importante enfatizar la educación para la diversidad de individuos y como se les puede instruir sin dejar de lado lo esencial que es la pluralidad y heterogeneidad de estos espacios para crear una sociedad más amplia en donde los espacios multiculturales e interculturales permita la coexistencia sin exclusiones para que cada individuo se pueda enunciar desde los lugares que mejor se identifique.

1.2. Anime y manga.

En este apartado veremos lo que es el anime y el manga desde la vista de diversos autores los cuales nos brindaran una lectura de la trayectoria de este dentro de Latinoamérica, analizando cuáles son las implicaciones y las recepciones que ha tenido. En este apartado, pretendo centrarlo en un ambiente colombiano, para posteriormente relacionarlo con la identidad que se trabajó en el apartado anterior y de esa manera dar una mayor guía al proyecto.

Roberto Núñez y Dassaev Huerta (2014) en el trabajo *Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica* se nos muestra un estudio en el que se habla de las personas que consumen este tipo de contenidos y el nombre que reciben de otakus, los cuáles son los primeros conceptos que se tiene de ellos dentro de Japón y de manera exterior, también, como estos se han visto dentro de Latinoamérica, como en algunos casos estas personas son de poca socialización y en otros son personas que pueden socializar de mejor manera al punto de poder tener un grupo social o de como estos mismos son activos en internet sea para compartirse entre ellos contenido, tener debates y demás. Los autores nos brindan un análisis de cuatro diferentes países los cuales

son: Colombia, Chile, Venezuela y México, ellos nos relatan como la visualización de estos medios ayuda a la construcción de cultura debido a que se está difundiendo diferentes saberes y significados, (Núñez y Huerta, 2014)

Una de la problemática que nos dan los autores es la estigmatización que se dan entorno de las identidades de las personas que consumen anime entre las que encontramos la baja capacidad de socialización, mostrando con él una limitación a grupos específicamente ligados a este contenido, y como este se puede ver como cultura al compartir significados. El proyecto busca darle una mirada más profunda a estos significados que comparte este contenido y cuál sería el uso pedagógico, el cual se aplicara en la propuesta.

En el texto *anime y sociedad* (2012) mencionan que las personas que no se encuentran dentro de este círculo ven las tramas de estos contenidos de manera trivial, donde las consideran para un público infantil, pero también existen perspectivas donde estos se ven como grotescos o violentos, dejando de lado el carácter educativo que estos puedan tener. También nos presenta los diferentes géneros que hay, géneros que están destinados para diferentes audiencias de edad, gustos, y demás, como lo es el shojo³ para niñas y adolescentes entre otros géneros.

Como ya se mencionó en textos anteriores los significados que transmite el anime permite la conformación de cultura entorno a él, por eso es importante lo que nos propone este texto puesto que al dejar de lado las perspectivas de contenido trivial e infantil hay una posibilidad para el proyecto y en escala mayor para educación de analizar y emplear los significados que este comparte, en el caso del proyecto gracias a esto se puede fortalecer la propuesta que se plantea.

³ El género Shojo hace referencia a aquel que está dirigido a chicas jóvenes o adolescentes, en el cual se puede encontrar romances, comedias románticas e incluso historias de retrospectión y avance personal.

Según Cobos, Tania (2010) en el texto *animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina* nos muestra la recepción en algunos casos de estos medios, donde algunos sectores que pueden estar ligados a la religión pueden ver estos como cosas que incitan a lo malo o más precisamente al "demonio", o que motivan en algunos casos a perversión o la homosexualidad, como en la época de los 2000`s se difundían videos o comentarios que criticaban estos medios con estos argumentos. Cobos, (2010) presenta un análisis de la historia del manga y el anime y la manera en que este ha llegado a diferentes zonas del planeta, también la influencia que ha tenido dentro de la cultura y la importancia de las ramas que lo preceden, la latinización del medio, como pasa por un proceso en el que alguno le añaden características de sus países, también la censura que tienen algunos, y como nace lo que se llamaría la cultura o tribu otaku, (Cobos, 2010).

Seguimos trabajando con textos de Tania Cobos (2009) en esta ocasión con *La animación japonesa desde el contexto occidental* en el cual nos relata cómo se ha tenido diferentes prejuicios sobre estos contenidos (algunos basados desde las creencias religiosas) a tal punto de la salida de un artículo escrito por el periódico EL TIEMPO donde se les denominaba como muñecos demoniacos a este tipo de animación, y como las perspectivas respecto a estos se tiene diferente en oriente y en occidente desde la idea de que está mal según cada uno de estos, y donde uno de los factores que influyen es el poco conocimiento de las diferentes culturas, y de concepto o ideologías que provienen de la mitología y en cierta medida del lenguaje en el que se transmiten o en el que están hechas estas animaciones. También se ve una gama de valores que ofrecen las obras para el público y la importancia de la clasificación de edades de estas obras.

Continuando con las estigmatizaciones que se mencionaron en los textos anteriores, este nos plantea, en este caso las percepciones y prejuicios que ha tenido la comunidad

latinoamericana que se identifican con la comunidad otaku y con estos contenidos, incluso para ser abordados de manera negativa en los medios de comunicación basados en prejuicios y suposiciones sin dedicarse a un análisis completo, dejando de lado los significados positivos transmitidos y las capacidades educativas que este propone,

Por otra parte, Galvis (2016) en su trabajo de grado *significados sociales, estilos de vida y prácticas de consumo relacionadas con el consumo de anime y manga de los jóvenes aficionados con acceso a medios online en Bogotá* se posiciona desde una perspectiva de mercadeo en la cual nos muestra lo que se podría conocer como las limitantes de las personas que consumen estas animaciones y productos en la medida de distribución por parte de empresas como en el caso estadounidense “VIZ media” la cual se encarga de emitir de manera oficial ciertas obras del anime en dicho país, en Colombia no se da esto, incluso no hay publicidad en mayor magnitud para la distribución de películas y demás producciones que llegan al país. Galvis habla de la poca exploración de las industrias a este mercado en crecimiento que es el anime y el manga, tomando como referencia a personas de la ciudad de Bogotá con edades de entre 20 y 23 años.

Con la idea del aprovechamiento de estos contenidos en materia cultural y educativa se debe considerar también lo que plantea el texto anterior, para poder llevar estos contenidos al aula se necesita que los contenidos sean traídos de forma correcta a zonas como Colombia, por eso es importante ver como se da una poca ampliación de la industria dentro del país, esto puede presentar algunas dificultades para el proyecto.

Para Dominique Menkes (2011) en el trabajo *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad* relata cómo ha avanzado el consumo del anime y se plantea la idea de como los jóvenes otaku se refugian en el anime y el manga de una realidad fría, también como este mundo de fantasía crea para ellos un ambiente o tema del cual especializarse y nos brinda la idea de

cómo en una sociedad donde prevalece el individualismo gracias a estos medios se puede llegar al grupo, como en cierta medida la configuración de los hogares o más específicamente del núcleo familiar, y los papeles de los padres determinan ciertas características que se buscan dentro de las obras como especificaciones de los personajes, sus personalidades, las tramas de las obras y otras configuraciones, también nos relata que estas situaciones se pueden presentar en cualquier parte del mundo debido a que gracias al mercado estos contenidos se han difundido por gran parte del mundo, (Menkes, 2011).

Entre los significados que este contenido transmite podemos ver gracias a este texto como para los individuos es importante la búsqueda de una identificación con los contenidos, estos en algunos casos puede ser la personalidad de los personajes y como esto puede llevar a que este se considere una forma de escapar de la realidad, esta relación de las personas con el contenido es esencial para poder ver la conformación de identidades y culturas.

Siguiendo por la misma línea, Cobos et al. (2021) realizan el trabajo *Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias* donde nos menciona la carga de ideas e ideales que posee cada una de estas obras audiovisuales y como pueden influir en la vida de las personas que lo consumen y como usan estos mismos medios, mostrando la pregunta de: ¿Qué hace la gente con los medios?, donde en algunos casos, lo llevan a la creación de obras personales llamadas fanfiction y fanarts. En este trabajo nos muestran tres líneas de ideas que pueden ser los motivantes de las personas para consumir estos medios, como lo son la necesidad, actitud, expectativa y como estos medios pueden ser percibidos por las personas como lo son evasión de problemas, pasatiempo, aprendizaje, relajación y demás. Muestra como las preferencias por estos medios, no define de manera estricta la cantidad de consumo de estos mismos.

Las motivaciones de las personas para acceder a estos contenidos en primer lugar son importantes de ver puesto que esto nos da una amplia perspectiva de la relevancia dentro de la vida de ellos y de la influencia en sus identidades y culturas, también es importante ver cuáles son los géneros y obras que más los atraen para poder comprender que significado les es transmitido y como ellos lo emplean en sus vidas.

En diferentes momentos del proyecto se ha mencionado que este contenido comparte significados, para poder comprender un poco mejor esto de los significados nos vamos desde un punto teórico en relación con el texto *Producción de presencia* de Gumbrecht (2005) en el cual nos dan la idea de lo que es el signo, los conceptos de la sustancia y la forma, en una lo que se busca representar con este objeto materia (que para nuestro caso específico es el anime) y en la otra la representación de este significado para un sector específico, gracias a esto podemos ver que si se le da un significado al anime este se puede llevar a las aulas.

Como abordaje general de lo trabajado hasta ahora podemos ver como los diferentes conceptos e ideas que se plantean del anime se desarrollan y nos muestran cómo es la recepción, la comprensión y el análisis de estos medios desde la imagen de la cotidianidad, cual ha sido el fenómeno de expansión en Latinoamérica y los medios de difusión y acceso de los individuos para este contenido y los grupos que se crean entorno de este.

La profundidad de las tramas que lo diferencian de los dibujos animados de otras regiones es la característica que lo separa de clasificación, el público al que está destinado no es siempre para niño, algunas de estas tramas complejas o géneros son complejos. Los diferentes géneros que tiene este contenido permiten abarcar grupos de individuos, mejorando la capacidad de este para ser utilizado como herramienta puesto que maneja diversas temáticas que permite así mismo interpretaciones, comprensiones y un público más amplio. Otra idea de la importancia de la

relación con estos contenidos y las personas es la proyección de estos mismos con sus personajes o los ideales de este mismo, en la mayoría de los casos estos ideales son positivos o con fines de mejorarse a sí mismo o a la misma sociedad.

Como conclusión podemos ver diversas ideas de la identidad y del anime, nos abre paso para poder comprender como el anime al ser un medio audiovisual de la actualidad con tramas o historias profundas nos permite poder utilizarlo para la enseñanza de términos, conceptos e ideas, en los diferentes procesos de formación de los individuos que nos permita guiar a los estudiantes de manera más sencilla en la comprensión de temas complejos de la sociedad actual.

La educación es un proceso cambiante el cual debe adaptarse a las diferentes transformaciones de los materiales que se pueden implementar para enseñar diversos temas, por eso el anime más que solo retratarlo como ocio es plantearlo como una herramienta que cada día va creando material nuevo para su implementación, ya va de la mano de los docentes la forma en que este se utilice.

La idea de utilizar este contenido como herramienta para la enseñanza de conceptos o temas viene de la forma en la que las personas se identifican con este o con los personajes que se desarrollan dentro de este medio generando así una identificación con sus vivencias o ideales, la forma en que se crean grupos entorno lo cuales al compartir gustos por algún contenido construyen redes desde este gusto y así pueden llegar a vínculos de esta forma y finalmente como ayuda a la creación de ideas grupales e individuales visto desde lo ya mencionado, con esto en mente nos abre un horizonte de posibilidades para la utilización de estos medios y los alcances que tendrá, también viendo como este contenido está compuesto por diversos géneros que permiten poder llegar a diferentes poblaciones.

Teniendo en cuenta lo ya mencionado podemos en los próximos capítulos construir mediante diferentes metodologías formas de enseñar con estos contenidos como la herramienta principal, para posteriormente llevarlo a la práctica en las aulas y comprobar de primera mano cómo funciona.

1.3. Balance del estado del arte.

Más allá de solo plantear dos temas de forma separada, el fin que tiene esta revisión documental es poder plantear una relación entre ellas y poder avanzar en la conformación de este proyecto, puesto que la relación de las temáticas abordadas es esencial para la caracterización, construcción de una propuesta y fines del proyecto.

Las temáticas que trabajamos fueron las de identidad, anime y manga, la idea de exponer estos temas es como se pueden relacionar, utilizar el anime y manga para la enseñanza más específicamente en el área de las ciencias sociales y como la identidad o la cultura que se han creado entorno de este medio nos ayuda a esta misma enseñanza.

Las características que definen la identidad de una persona se ven desarrolladas por diversos factores y gracias a ello se pueden crear herramientas que ayuden a complementar o guiar a las personas a la comprensión de valores sociales que se presentan en las ciencias sociales, con la idea de convertir o implementar el mismo anime como esta herramienta, por lo anterior, ese fue el fin de analizar y exponer estas temáticas.

En el próximo capítulo se abordará la cultura, un aspecto que tiene relación con lo ya trabajado de la identidad en sentido de la conformación de una con afinidad de la otra y viceversa, algo que se explorará más a fondo con un acercamiento teórico a los postulamientos y

posicionamientos de diversos autores que construirán el concepto de cultura que complementa al de identidad y que funcionan como ejes de este trabajo.

Capítulo 2: acercamiento teórico: una mirada a la cultura.

Este capítulo tiene el objetivo de analizar desde la perspectiva de unos autores específicos las concepciones que se tiene de los temas como lo son la cultura, los contrastes que existen entre ellos y otros aspectos que pueden intervenir en el transcurso de este trabajo, se busca poder incorporar estos conceptos con lo ya trabajado para posteriormente construir una propuesta pedagógica que pueda enlazar con los individuos. Se eligió a la cultura como enfoque teórico debido a la importancia y relación que se tiene con la identidad, también en el sentido de la conformación de una cultura relacionada con el anime.

2.1. Sobre la cultura

La cultura es un concepto que se ha transformado a lo largo de la historia y se le ha dado mayor importancia en los procesos que se desarrollan en la sociedad, según Bajtín citado por Gonzales y Cruz, (2017) es la cosmovisión de un mundo el cual requiere específicamente de los principios base del lugar donde fue creada para una interpretación correcta, un conjunto de valores y significados (Gonzales, Cruz. 2017), con esto nos podemos dar un valor primario de lo que se considera la cultura, pero le daremos un significado más amplio desde la recopilación documental que se realizará en este apartado.

Por otro lado, para Borroto (2017) la cultura es vista dentro de un entorno globalizado y nos permite ver las implicaciones que ha desarrollado gracias a la adaptación de los modelos educativos y/o políticas para el manejo y conservación de cultura, pero también la multiplicidad de culturas que el ambiente escolar ofrece y la importancia del vínculo de escuela-familia para que esto sea posible. Por ello, se analizan ciertas herramientas que los jóvenes no consideran para su aprendizaje pero que de fondo o de segundo plano lo hace y genera algún aprendizaje, y

en medida de la importancia de la familia sea para la implementación de estas herramientas o para el análisis de todos los procesos presentados en ella, dado que es esta la primera etapa de aprendizaje y está también cuenta con una gran cantidad de pluralidades.

Por otro lado, desde la perspectiva de Franco (1997) en su trabajo *la globalización y la crisis de lo popular* nos da la idea de que la cultura construida por las personas puede estar condicionada por lo local y regional, pero también desde las estratificaciones sociales y los tipos de consumo. Sin embargo, pueden pasar las limitaciones de clase mediante movimientos sociales, mostrando como es importante que los centros culturales, más precisamente los intelectuales dejen esta misma posición de lado y que comiencen a habitar los lugares donde en el texto se les denomina “visitantes privilegiados”.

Uno de los factores que se trabajan en el texto es como las diversas culturas que existen ya no se encuentran limitadas por los lugares, las antiguas limitaciones se dejan atrás para solo considerar las preferencias como un tema principal. Para este trabajo se pretende realizar la implementación de estas culturas o más específicamente la creada entorno al anime, por ello, para la propuesta esto nos permite ver el uso pedagógico y creativo que estas disponen.

Igual con la perspectiva de Borroto (2017) lo anterior se genera un énfasis en la importancia de ciertos agentes específicos para la conformación de identidades y en algunos casos de culturas, gracias a ellos podemos ver los factores comunes que en estos casos son la familia y la escuela siendo entornos donde se da la conformación de estas identidades/culturas, (Borroto, 2017).

En cuanto al concepto de cultura se aborda la perspectiva de Chartier y su vista en el estudio de los diferentes conceptos y denotaciones que se le han dado al termino de cultura

popular, donde nos presenta la ambigüedad del término al dividirlo en dos, uno el aspecto popular es cuestionado en el sentido de que el pueblo incluye en general pero a la vez es denominado como un término usado en exclusiva de la gente del común y el contraste es con el de cultura, el cual inicialmente se refería únicamente a lo relacionado con la elite (Chartier, s.a citado por Burke, 2022) con esto vemos una contradicción dentro del mismo nombre, el cual se convierte en un oxímoron, pero que no siempre será así. Para ampliar esta idea inicial continuaremos con el análisis textual.

Chartier en su libro *La historia o la lectura del tiempo* nos presenta diferentes aspectos de análisis de las categorías que se trabajan en el proyecto y como se han convertido en uno de los temas mas debatidos en la historia. Este autor nos presenta dos ideas de la palabra cultura:

dos familias de significados: la que designa las obras y los gestos que, en una sociedad dada, se sustraen a las urgencias de lo cotidiano y se someten a un juicio estético o intelectual; o la que apunta a las practicas ordinarias a través de las cuales una sociedad o un individuo viven y reflexionan sobre su relación con el mundo, con los demás o con ellos mismos. (Chartier. 2007. Pág. 50)

Con esto debemos ver cómo es la construcción de un significado en sentido de la relación entre el lector y el texto dada la importancia que existe, en que las formas en las que se leen también colaboran en la construcción de un significado, pero teniendo en cuenta que los textos no existen por sí mismos, sin relación con los que otros que la transmiten, donde conservan una identidad reconocible para las personas que acceden a estas mismas (Chartier, 2007)

Una de las problemáticas que existen entorno a la cultura popular en el texto es la propagación de una cultura de masas que se extiende gracias a los medios de comunicación y que

deja de lado la cultura comunitaria y creadora, pero logra renacer luego de estas desapariciones (Chartier, 2007). Es decir que, aunque en el entorno actual nos imponga por diferentes medios una estructura, de esta imposición pueden nacer o construirse diversas estructuras nuevas.

La idea de compartir un concepto en un punto específico está delimitado a las condiciones que tienen los que buscan compartirlo, y de ahí se ve que en ocasiones más allá de la apropiación del público también de las condiciones de posibilidad, (Chartier, 2007). Esto nos permite ver quiénes eran los que estaban en capacidad de promover sus ideas en los diferentes medios, pero si lo contrastamos a la actualidad donde los medios son más accesibles se puede ver un punto en el que se compartan más ideas y diferentes grupos que las lean y se identifiquen con ellas.

En otra de sus obras titulada *El mundo como representación* nos brinda la idea de la relación entre los grupos sociales y los niveles culturales, y como las diferencias sociales se ven como distancias culturales, (Chartier, 2007) donde podemos analizar que implícitamente las diferentes condiciones sociales configuran las capacidades culturales de los individuos.

Es importante resaltar el factor clave de la manera de interpretación que tienen los individuos o apropiación, así Chartier afirma “las formas en que un individuo o grupo se apropian de un motivo intelectual o una forma cultural son más importantes que la distribución estadística de ese motivo o de esa forma” (pág. 31). La importancia principal recae en la manera de interpretación sobre la manera de distribución, por ello, es importante saber cómo se va a comprender lo que se transmite.

Desde otra perspectiva, E.P. Thompson en su texto *Costumbres en común*, nos presenta la transición de lo considerado costumbre a lo que es hoy en día cultura, y dada a la limitación de la educación de los “pobres” para que no aspiraran o desearan de más, la forma de transmisión de

esas costumbres era oral (Thompson, 1991). Gracias a esto podemos ver como los estudios y los conceptos de cultura se han transformado a nuevas connotaciones de prácticas existentes pero que se encontraban delimitadas, en este caso por las condiciones académicas de las personas “pobres” como las denomina el texto.

A diferencia de las tradiciones que transmiten generacionalmente prácticas que no están estrictamente ligadas a educación reglamentaria, la cultura busca transmitir “representaciones ritualizadas o estilizadas, ya sea bajo la forma de diversiones o de protestas.” (Thompson. 1991. Pág. 21) En este fragmento podemos ver como la cultura está ligada también a las expresiones estéticas o estilizadas que le dan un significado a las representaciones que buscan transmitir.

La cultura también se ve como un concepto que permite unir a las personas y grupos, por lo tanto, “no deberíamos olvidar que <<cultura>> es un término agrupador, un término que, al juntar tantas actividades y atributos en un solo conjunto, de hecho puede confundir u ocultar distinciones que se deberían hacer entre tales actividades y atributos” (Thompson. Pág. 26). Sin embargo, es importante desglosar para poder comprender estas actividades.

La idea de la cultura popular como cualquier concepto tiene unos componentes que lo conforman, según Thompson “Si entre los componentes del conjunto que constituyen la <<cultura popular>> tuviese que nombrar los que requieren mayor atención hoy día, las <<necesidades>> y las <<expectativas>> serían dos de ellos” (Pág. 27). Los propósitos que tienen las diferentes culturas populares se pueden enmarcar en estos dos cuadros de análisis que plantea el autor para dar una significación externa de las intenciones de aquella cultura.

Por otro lado, el autor Peter Burke en el texto *Cultura popular en la Europa moderna* muestra una idea de cultura en la que se define:

como un <<sistema de significados, actitudes y valores, así como de las formas simbólicas a través de las cuales se expresa o en las que se encarna>>. En este sentido, la cultura es parte de un modo de vida pero no se identifica plenamente con él, (Burke. 1978. Pág. 29).

Con esta definición como base se dirige posteriormente a construir su idea de la cultura popular teniendo en cuenta el enfoque temporal que el texto en si mantiene a lo largo, pero que de igual forma nos brinda una amplia gama de ideas sobre la cultura que podemos analizar y utilizar a lo largo de este trabajo.

Una de las condiciones que tiene el termino cultura popular para existir es no ser la cultura de todos miembros de la sociedad “si todos los miembros de una sociedad dada tuvieran la misma cultura, no sería necesario utilizar el término <<cultura popular>>.” (Burke. 1978. Pág. 61) y es gracias a esa distinción que podemos ver como la cultura popular está repartida en grupos diversos y cada uno con características específicas.

Con el análisis de estos autores podemos ver las diferenciaciones que existen entre los términos de tradición y cultura, para posteriormente ver quienes la construyen, la comparten, y cuáles son las condiciones que debe tener para entrar en la categoría de cultura popular, un factor importante en lo que se llama la historia cultural.

En el texto de Giménez (2005) *la cultura como identidad y la identidad como cultura* nos muestra la identidad como la manera en que los individuos apropian diferentes aspectos de culturas que los rodean, y a la cultura como un grupo de significados, pero estos deben cumplir unas características para poder ser denominados cultura, por ejemplo, el ser compartidos y que tengan una buena duración, aunque estos no son todos iguales, cada significado es diferente en maneras de cambio, no son estáticos, también nos ejemplifica como en la gran mayoría de lo que

nos rodea tiene significados y estos se puede denominar un “entorno cultural”, o en el caso de objetos “formas culturales”, y demás conceptos que se tratan en el texto, por otro lado también la importancia del sujeto para la existencia de la cultura y viceversa y como sirve de manera de diferenciar a ciertos grupos, y como un principio de la identidad es la de crear diferenciación de los demás individuos.

Por otro lado, desde la perspectiva Hall (s.f) en el texto *la cuestión de la identidad cultural* nos muestra que las identidades fragmentan al individuo moderno que se considera unitario o se llega a una llamada “crisis de identidad” y entorno de esta existen diferentes preguntas como lo es su existencia, en qué consiste y cuáles han sido los cambios que se han presentado por esta, también la pertenencia de ciertos grupos, etnias, religiones y demás entornos donde se pueden desenvolver, y como las identidades modernas se consideran que están fragmentadas y cuáles han sido las consecuencias de estos procesos en la representación de diferentes paisajes como el género, sexualidad e incluso la nacionalidad, lo cual valdría la pena preguntarse ¿cuál es la importancia de estos cambios como parte de la misma modernidad?

En cuanto a la perspectiva de Hobsbawn (1998) en el artículo *identidad, cuadernos del Guincho* nos muestra como este concepto está situado en la forma en la que las personas se relacionan y sienten una pertenencia con ideas o ideologías específicas que no solo se pueden ver de una forma, si no que por el contrario, se considera que son multidimensionales y puede consistir en el estado, la escuela e incluso su lugar de expresión religiosa, aunque su forma de verlo se centra más en los aspectos políticos, nos permite ver la pluralidad de identidades que una persona puede enunciar de sí misma.

En el caso de Restrepo (2006) en el texto *identidades: planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio* diferentes apartados de la identidad para poder comprenderla un

poco más a fondo, en los cuales encontramos que las identidades se paran desde los discursos o narrativas, pero que a pesar de eso no son simples discursos. Las identidades son planteadas desde la diferencia, desde lo que no es, para ejemplificar mejor este aspecto se abordara más a profundidad con la siguiente lectura. Estas identidades se configuran desde las acciones colectivas, con fin de resistencia y empoderamiento.

En un texto titulado *History time of unprecedented change* de Simon (2019). Se nos presenta la idea de identidad desde una mirada histórica donde uno de los factores más importantes es la perspectiva de futuro, donde nos plantea la siguiente idea:

The key aspect that set history in motion of Runia's theory (even if he is not explicit about it) the dimension of identity, because if the stories that a certain 'we' live by are destroyed by a leap into the unknown, then what is born in the midst of such events is a new 'we' that is discontinuous with and is dissociated from the 'we' whose stories had been destroyed. In other words, what is born on such occasion is a new ontological subject, that is, a subject that had no previous existence. From the viewpoint from any newly born 'we', the stories that had just been destroyed belonged to a 'them' that as a 'them' was also born in the midst of events and deeds that destroyed the stories a previous 'we' lived by. Moreover, if the case is so, then it is reasonable to assume that a previous 'we' also had its 'them' that once was a 'we' and so on. (Pag.49)

Con la cita anterior vemos como desde la idea del autor la identidad nace de una ruptura en los eventos donde estas vivencias pasan a ser un 'yo' que ya no se es más, que nació de un cambio sin precedentes. Gracias a lo anterior en el texto se presentan dos categorías, la del "deseo de ser" y el "deseo de conocer", donde uno hace relación con el futuro y el otro con el pasado, respectivamente.

Para ver un poco esta ruptura, lo podemos relacionar con una experiencia sublime, la cual se aborda en el texto *Experiencia históricos sublime* de Frank Ankersmit del 2010, la cual presenta, las cuatro formas del olvido. La primera la del olvido de cosas cotidianas que no tienen efecto en las decisiones importantes ni en la identidad, en la segunda son aspectos importantes que se olvidan de forma inconsciente pero que, si son importantes para la identidad, la tercera es la de pasar de un plano consciente a uno inconsciente algo que por alguna razón no pudo ser procesado de forma correcta, y la cuarta nos presenta el olvidar lo que se deja atrás para entrar en algo nuevo.

En relación con la identidad, al dejar atrás algo para ingresar en algo nuevo, se relaciona con el nacimiento de ese nuevo individuo que nos planteaban anteriormente. Las identidades se relación desde la diferencia, el individuo es por qué no es el otro, porque sus narrativas son diferentes, sus discursos, sus formas de empoderamiento y resistencia, pero que hace parte de una comunidad, una comunidad con una amalgama de identidades.

Desde el punto de vista de estos dos autores vemos los conceptos de la identidad cultural donde podemos apreciar cómo cada espacio se desenvuelven las personas, posee un significado el cual de cierta manera genera una influencia en estos mismos. También la relación de ellos con los grupos, los espacios y entornos a los que pertenecen y las crisis o dificultades que se pueden acarrear al ser consciente de estos diversos aspectos y como existen momentos que son dentro de su vida cambios sin precedentes.

Este marco teórico se relaciona con la propuesta pedagógica teniendo en cuenta que en una escuela como lo es el Instituto Pedagógico Nacional podemos ver esta identidad cultural donde es un espacio lleno de diversos significados, de gran influencia para cada uno de los jóvenes que

ahí se encuentran. Por ello, surge la importancia de trabajar esta propuesta en un entorno educativo como lo es el Instituto.

Este capítulo funcionará como eje de análisis en la caracterización de la población gracias a los elementos teóricos que nos presentó respecto a la cultura y de igual forma la relación con las temáticas de la identidad que se abordaron en el primer capítulo, de esa manera construir conceptualmente la imagen de la población con la que se realizará la implementación de la propuesta pedagógica.

Capítulo 3: Caracterización.

Este capítulo tiene como objetivo dar una descripción de las diferentes comunidades y grupos con los cuales se van a trabajar a lo largo del proyecto, es importante conocer los espacios y relacionarlos con los conceptos ya trabajados en los capítulos anteriores para de esta forma analizar la relevancia de su impacto en los diferentes procesos sociales de las personas que conforman los grupos y sus externos.

Teniendo en cuenta los temas trabajados hasta el momento podemos ver como estas comunidades se pueden considerar una clase de cultura popular que se ha formado alrededor de una temática específica que es el anime (la tribu otaku) y como esto ha favorecido a la configuración de identidad de las personas que la conforman y cuáles han sido las enseñanzas que se puedan relacionar con el área de las ciencias sociales.

Por otro lado, el espacio donde se van a llevar a cabo los procesos de observación y posterior implementación de la propuesta es el Instituto Pedagógico Nacional o IPN donde analizaremos las relaciones y procesos identitarios de los estudiantes con los cuales se va a trabajar, para poder de esa forma generar un espacio donde las identidades puedan relacionarse con la propuesta y se puede realizar de forma correcta.

3.1. Tribus⁴ otaku.

Empezamos la idea de las tribus otaku relacionándolas primeramente con las tribus de consumo donde se analizan los diferentes grupos que se desarrollan alrededor del consumo de productos específicos, en este caso lo relacionado con la cultura japonesa, puesto que las

⁴ Se le denomina tribu en lugar de comunidad porque define la profundidad de la relación en sentido de intereses culturales y la pertenencia que existe.

personas que consumen anime y manga por lo usual también generan inclinaciones al consumo de los diferentes componentes de la cultura como la música, la comida o la historia (National Geographic, 2022).

Los lugares en los que convergen estos grupos pueden ser diversos, desde las reuniones de manera presencial en convenciones o de manera virtual, o como lo son los diferentes foros o grupos creados con el fin de hablar de estos temas. Estos grupos existen en diferentes plataformas como los son Facebook, WhatsApp, X (anteriormente Twitter) o incluso poseen páginas web dedicadas únicamente para compartir información reciente sobre los animes del momento o para dar la información completa sobre un anime en específico.

En el ámbito virtual encontramos diferentes grupos, su gran mayoría permite a las personas compartir contenido como imágenes, videos, dibujos, disfraces y demás de sus personajes de anime favoritos, como a personas las cuales no tienen conocimiento sobre nombres de algunos de estos y presentan la descripción con la esperanza de que alguna de las personas del grupo le pueda brindar el nombre, también se encuentran referencias a los avances de los mangas en las cuales están inspirados los mismos animes, hay tiendas virtuales que ofrecen por medio de estos grupos productos relacionados a los animes de moda o los que se han considerado ya como obras icónicas.

En estas páginas también se puede encontrar imágenes celebrando el cumpleaños de sus personajes favoritos, celebrando el aniversario de obras que consideran importantes o significativas, imágenes o filtraciones sobre futuras publicaciones de capítulos de mangas, información sobre los creadores de los animes o información sobre la emisión de los animes de la temporada, rumores sobre continuaciones de animes de anteriores temporadas, posters de nuevas temporadas, confirmaciones de los actores de voz, trailers o avances de futuros proyectos.

En un aspecto nacional como es el entorno colombiano o más exactamente en la ciudad de Bogotá se desarrolla para el mes de octubre un tipo de feria que tiene como nombre El salón de ocio y la fantasía o por las siglas SOFA, en la que se reúnen tanto personas que quieren vender sus productos entorno a los animes y las personas que van a reunirse por las conferencias, las temáticas y la oportunidad de reunirse con personas afines a sus gustos, en algunos caso las personas asisten vestidas como sus personajes favoritos lo cual tiene como nombre cosplay.

La Comic-con está centrada principalmente para los cómics, pero aun así estos espacios son utilizados para reunir a personas de la comunidad del anime, donde se llaman o convocan con la intención ver o conocer a los invitados los cuales usualmente son los creadores de obras, actores de voz, actores de los live-action o incluso pueden asistir a estos espacios motivados por la especulación de anuncios importantes de la industria, en pocas palabras es similar al SOFA, pero este tiene un carácter más internacional.

La imagen de las personas que consumen el anime se ha visto caracterizada por las diferentes prácticas que ellos tienen, como lo es el cosplay, también por los estereotipos que se han construido a lo largo alrededor de ellos, y como lo que ellos hacen está en contra de las conductas tradicionales de la sociedad, al punto en lo podríamos llegar a considerar una contracultura como no lo mencionan las autoras: “Generalmente se acepta, por ser de uso común, sobre todo en las últimas décadas, que con este término se hace referencia a todas aquellas tendencias y formas sociales que chocan con lo establecido en una sociedad” (Del Pino y Galván, 2009), y que por ello, se ha estigmatizado se esa manera a las personas que hacen parte de estas comunidades, aunque estos conceptos en los últimos años han cambiado y se ha visto una aceptación mayor a estos jóvenes y esta comunidad.



Ilustración 1. Saint Seiya, (1986-1987).
IMBd

Los lugares de consumo de las personas de estos contenidos se pueden dividir en dos formas, una de ellas es la forma de streaming que en el caso colombiano es Crunchyroll, Netflix con algunas obras al igual que Amazon y otros servicios de streaming, por el otro lado son las páginas web que existen para ver el contenido o algunos capítulos son subidos en redes sociales por algunos usuarios.

Históricamente el anime se ha visto en Colombia desde la década de los 70, pero con los canales privados se dio una ampliación mayor de estos contenidos con obras como lo son Dragonball, Saint Seiya (traducido como Los caballeros del zodiaco), Pokémon, Super Campeones, aunque al principio no eran recibidos de buena manera algunos de ellos debido a la imagen negativa que se les dio sobre las temáticas que algunos de ellos manejaba y que para la época eran un tabú, como se mencionó en capítulos anteriores estos contenidos eran considerados dentro de la comunidad religiosa como demoniacos o satánicos o abordaban temáticas como el transformismo como lo puedo hacer Ranma ½, temáticas que no estaban muy bien vistas en la época y que podría verse como corruptoras de la sociedad.

Las formas en las que este grupo de personas se caracterizan, se pueden ver en dos tipos, las primeras son las que demuestran su consumo mediante el uso de prendas o implementos alusivos a contenidos específicos, como pueden ser camisetas, llaveros, calcomanías, forros de teléfono y demás, o en la compra de figuras de sus personajes favoritos. Otra manera de ver a estas personas en el aspecto de la imagen es lo extravagante de sus atuendos, tratan de lucir como si hicieran parte de ese mundo fantástico que tanto los separa de la realidad.

El anime se ha permeado en diferentes aspectos de la vida de la cotidianidad, al punto de que ya existen trabajos académicos en los que se habla de cómo se pueden utilizar algunas de las obras para poder generar algún conocimiento en específico, eso quiere decir, que ya se ha acoplado en la labor docente y a diferentes aspectos de la vida donde las personas que ven estos contenidos generan nuevas herramientas para el uso estos mismos.

Como se mencionó anteriormente la forma en la que un público interioriza lo que se le está transmitiendo y utiliza las formas estéticas de enunciación de este contenido, nos permite abordar un tema que caracteriza en específico a los aficionados del anime o comunidad otaku, ya que, se menciona es el cosplay o por su nombre completo “costume play” o “interpretación con disfraces”, las cuales empezaron a popularizarse por fanáticos de Estados Unidos en 1939 en las convenciones de ciencia ficción que ya existían en el siglo XX con algunos de los fanáticos de Sherlock Holmes (Torti-Frugone, 2018).

En Colombia se vio una mayor aceptación en los inicios del siglo XXI debido a la digitalización de las formas en las que veían estos contenidos, la aparición de las plataformas de streaming y generando también una ampliación de los tipos de manifestaciones culturales que existen entorno de estos, (Bayona, 2023).

La finalidad de este apartado fue ampliar, conocer y analizar los escenarios que se desarrollan entorno del anime en Colombia, su aceptación y apropiación, para de esa forma comprender los elementos de análisis y el potencial pedagógico y didáctico que este contenido puede tener en la enseñanza y el aprendizaje de temáticas como lo puede ser la identidad o incluso la cultura, las cuales son un eje principal en este trabajo y así poder pasar al análisis y contextualización del espacio en el que se realizó la práctica.

3.2. Comunidad Instituto Pedagógico Nacional.

En el caso de estudio nos vamos a centrar en el Instituto Pedagógico Nacional o IPN de la ciudad de Bogotá, donde primeramente se realizará un bosquejo de información histórica e institucional que es brindada por la página web y que tiene la intención de construir un perfil de la institución antes de ingresar en ella y realizar cualquier ejercicio de observación o práctica.

Para empezar, vamos a dar un contexto histórico de la institución para ubicarnos y comprender los procesos que se desarrollan en el IPN; la institución abrió sus puertas en el año de 1927 para un grupo de 69 niñas y se ubicaba en la calle 72 las cuales actualmente son las instalaciones de la Universidad Pedagógica Nacional. Para 1929 la Escuela Anexa de Instrucción Primaria se abre. En el año de 1934 el grado de Kindergarten se abre.

En 1955 la Universidad Pedagógica Nacional Femenina se crea y acoge al IPN bajo su dependencia y así deja de depender netamente del ministerio de educación. En 1968 desde el primer grado se empieza la educación mixta, ese mismo año debido al terremoto de 1967 deben demoler en su mayoría las instalaciones de la calle 72 y para 1970 se traslada a la sede de la calle 127.

En el año de 1969 la Universidad Pedagógica asigno al IPN como escuela laboratorio donde los practicantes de las diferentes licenciaturas realizarían las prácticas y donde se buscaba implementar las diversas innovaciones en aspectos de educación. Durante los años posteriores la institución ha recibido diferentes condecoraciones como lo es la Condecoración Orden Civil al Mérito Cruz de plata, Simón Bolívar Cruz de oro, para finalmente en el año 2018 ser declarado Patrimonio Pedagógico de la Nación.

Lo que esta institución busca construir lo podemos ver en la misión y visión, las cuales describen ser un lugar que tiene la intención de liderar los procesos educativos de los estudiantes gracias a las innovaciones y a su relación con la Universidad Pedagógica Nacional para así lograr la formación de personas que ayuden a transformar la realidad en distintos aspectos. (Instituto Pedagógico Nacional, s.a)

Posteriormente con relación a las Ciencias Sociales y su intención en la enseñanza de la asignatura, permite afirmar la siguiente idea:

El área de Ciencias Sociales del Instituto Pedagógico Nacional busca la comprensión y transformación de la sociedad, mediada por la orientación de los teóricos e investigadores sociales, por las diversas concepciones del mundo y por las escuelas pedagógicas que buscan dar respuestas a las necesidades educativas de niños y jóvenes, para ser ciudadanos del hoy y del mañana de Colombia, de América y del mundo, (Instituto Pedagógico Nacional, s.a).

Los objetivos que tiene la asignatura en la institución, como es la adquisición o la construcción de una conciencia social pluralista, fomentar valores, pensamiento crítico, horizonte cultural, democracia, responsabilidad personal y social, entre otros. Uno de los aspectos importante que vemos es la relación entre la historia y la cultura para poder comprender y analizar los diferentes puntos de vista que han construido las sociedades.

Dentro de la institución se desarrollan diferentes proyectos transversales de los cuales nos vamos a centrar en el de multiculturalidad el cual tiene como objetivo “Promover la formación de la cultura política en los niños, jóvenes y adolescentes del IPN, en el marco de una Colombia multicultural y multiétnica, reconociendo la alteridad, las comunidades negras, indígenas,

campesinas y, la población civil colombiana, en general” (Instituto Pedagógico Nacional, s.a) en el cual podemos ver como la característica multicultural del país abre a la discusión de la comprensión y reconocimiento de esta diversidad y la importancia de que todas estas tienen un carácter igual y no hay ninguna que se pueda sobreponer a la otra.

Otro de los proyectos transversales en los que centraremos este proyecto es el de *aprovechamiento del tiempo libre* en el cual brinda una idea de uso ideal del tiempo ya que el aprovechamiento de este es esencial para el favorecimiento de la construcción de los llamados hábitos saludables para los estudiantes. Ampliar los espacios recreativos fuera de los tiempos académicos y con ello fomentar la cultura, los deportes y otras actividades que ayuden a un mayor esparcimiento de los estudiantes.

Lo anterior se entrelaza con este trabajo debido a que se quiere mostrar como la diversidad de identidades y culturas no son solo las tradicionales o las construidas alrededor de las nociones de Nación, por la parte del proyecto de tiempo libre, para poder sacar al anime de una imagen de consumo de ocio y poder analizarlo como un elemento de construcción de cultura e identidad.

El curso con el que se va a trabajar es 802, ellos tienen clase de historia los días miércoles (7:40AM-8:30AM) y los viernes (7:00AM-8:30AM), los estudiantes son 24 de ellos, que oscilan entre los 14 y 16 años. En la primera sesión en la que se realizó observación, la profesora a cargo de la asignatura comentó que se realizará el acompañamiento por parte del estudiante de la Universidad Pedagógica Nacional a las clases por el resto del año.

Posteriormente procedo a presentarme con los estudiantes y comentarles un poco de que trata el trabajo que se va a realizar con ellos a lo largo de este año escolar e inicios del siguiente (aunque por cuestiones de tiempo la implementación quedo para el primer semestre del año

2025), ellos se presentan, hacen un resumen de lo que han visto en la asignatura en este año, un estudiante en específico explica más a profundidad estas temáticas.

En las primeras observaciones de campo se evidenció una buena convivencia y relación entre ellos, aunque de igual manera existen sub-grupos. En cada sub-grupo se notaron características específicas, donde una clara característica es el uso frecuente del teléfono y en algunos de los casos se les veía en juegos o en redes sociales como Instagram y TikTok.

Entre los estudiantes se logró evidenciar a uno de ellos, el cual tiene una fuerte afinidad con la asignatura de historia (la cual previamente se mencionó como espacio de observación), entre los demás estudiantes sobresale por su participación, aunque esto lleva a que los demás estudiantes esperen que él sea el que participe o responda las preguntas de la profesora, por parte de él, no se vio ningún inconveniente, antes de ser por él, participaba en cada una de las preguntas que se plantean en clase.

Se observó que los estudiantes necesitan de una figura como la profesora para mantener un tipo de orden dentro del aula, puesto que cuando ella se encuentra ausente, los estudiantes se dispersan y se integran en sus subgrupos. En medio de las conversaciones que mantienen entre ellos se observó el uso de apodos. Por otro lado, en otras de las observaciones se notó como al estar viendo una película la organización del salón favoreció en gran medida la conformación de un grupo mayor de conversación en el centro.

Entre los estudiantes se observaron algunos que tenían afinidad a gustos como por el fútbol, los videojuegos, la música, el arte, el dibujo, entre otros. Se percibía a estudiantes extrovertidos que no sentían incomodidad al hablar con sus compañeros o con la profesora. Por otro lado,

también se notaron estudiantes que no se relacionaban con tanta facilidad antes sus compañeros y se quedaban más con su grupo cercano de compañeros.

Gracias a lo anterior ya contamos con una imagen de la población, aunque las observaciones nos brindan una imagen superficial y que para poder realizar una más profunda es necesario realizar más sesiones de observación de igual forma pudimos conocer el grupo con el cual se realizará la implementación de la propuesta, que está conformada por el siguiente capítulo.

Capítulo 4: Fundamentación pedagógica/propuesta pedagógica

Este capítulo tiene como propósito brindar un acercamiento a la fundamentación pedagógica que se trabajó en el marco de la propuesta pedagógica. La corriente pedagógica es: Pedagogías críticas, por lo cual, en la primera parte de este apartado se realizó un bosquejo sobre su significado y su importancia en hacer uso de este enfoque para la propuesta pedagógica, abordando sus principales autores, su relación con la enseñanza y las características que la componen.

Por otro lado, en la segunda parte de este capítulo, de manera descriptiva se muestra la construcción de la propuesta pedagógica, en la cual se observa su relación con las pedagogías críticas y las sesiones a trabajar con sus principales propósitos desarrollados en el aula durante la implementación en el Instituto Pedagógico Nacional.

4.1 Fundamentaciones pedagógica: Pedagogías críticas.

Ramírez (2008) en su texto “La pedagogía crítica una manera ética de generar procesos educativos” nos plantea diferentes ideas esta corriente, las cuales se relacionan con la comunicación horizontal, la significación de los imaginarios simbólicos, la humanización de los procesos educativos, entre otros.

Con esto en mente, veremos cual es la importancia de esta corriente dentro de la educación, la cual desde la perspectiva de Roberto Ramírez es la siguiente:

Asumir la pedagogía crítica en el contexto de la educación es pensar en un nuevo paradigma del ejercicio profesional del maestro, es pensar en una forma de vida académica en la que el punto central del proceso de formación considera esencialmente para quién, por qué,

cómo, cuándo y dónde se desarrollan determinadas actividades y ejercicios académicos, (Ramírez, 2008)

Con esta afirmación vemos que la idea de enseñanza se basa en unas preguntas esenciales que debe tener en cuenta el maestro para poder plantear el ejercicio docente de forma correcta y que pueda llegar de forma asertiva a los estudiantes.

Otra idea importante para tener en consideración es la ya mencionada comunicación horizontal ya que esta juega un papel importante dentro del aula y que una de sus bases se encuentra en la validación del discurso del otro donde todos los aportes sean válidos y esto favorezca el respeto por los discursos y sus diferencias.

Desde la perspectiva de Giroux (2023) en el texto *pedagogía crítica* nos habla de la pedagogía crítica, nos plantea de primera mano la transformación que ha tenido la educación en procesos de reproducción de dinámicas de dominio en relación con el neoliberalismo, dando a ver la relación de la educación con la política y como estas dos no se pueden separar.

Para Giroux (2023) es importante comprender que esta pedagogía es el conjunto de varias luchas y no un discurso dominante que se busca imponer en los estudiantes, y la sitúa en el intermedio de las interacciones simbólicas, la vida cotidiana y las relaciones materialistas del poder, y empodera la cultura como un espacio donde se da la lucha y producción contra el poder establecido.

Esta pedagogía está condicionada a las vivencias de los participantes estas pueden ser históricas, por sus contextos sociales y culturales, relaciones, entre otros, para de esa forma poder ver el constante cambio de las identidades, la fluctuación del poder dentro de las culturas y como se debe tomar este cambio y relacionarlo con la pedagogía.

Lo anterior genera que los maestros o educadores deban unificar lo cultural con lo político para así guiar de alguna forma al cambio social, dada la importancia de lo cultural en aspectos como lo es el relacionamiento con los demás, con ellos mismos y con el entorno que nos rodea, donde la pedagogía juega el papel importante de adaptarse y presentarse en el cambio de estas culturas.

Los maestros o educadores deben hacer de sus prácticas espacios donde se primen o prioricen la ética y la justicia social por encima de las demandas del mercado o de los discursos dominantes, para así darle una reivindicación a los conocimientos que se encuentran en ataque por las ideologías reaccionarias.

Esta propuesta cuenta con la consideración de las relaciones entre las representaciones, esto lo podemos ver mejor en el texto de Urzola (2020) donde menciona:

Todo individuo es más competente en la medida que sus representaciones internas favorecen la actuación de su vida lo cual enriquece sus experiencias. El docente debe tener presente estas relaciones y conocer cómo influyen en el proceso educativo de enseñanza/aprendizaje del educando. Es por esta razón, que el rol desempeñado es pieza clave en la transformación del pensamiento en pensamiento crítico, la cual debe tener por objeto preparar a los alumnos para la vida crítica, es decir, para el uso de la razón y de la autorreflexión, (Pág. 39)

Gracias a esto vemos el papel de los docentes en estos procesos y el cual tendrá en la propuesta que se desarrolla en este capítulo, la intención que se tiene con la misma pedagogía crítica.

Los objetivos y las características principales de esta corriente pedagógica están presentadas por el autor Urzola (2020) donde encontramos que gracias a esta se busca generar la capacidad

de hablar e igualmente de brindar los pensamientos que favorezcan la construcción o consolidación de nuevos conocimientos vinculando procesos tanto didácticos con las realidades de los estudiantes.

Desde la enseñanza de las ciencias sociales, y su relación con la propuesta se evidencia como se puede llevar e implementar ciertos contenidos audiovisuales como el anime al aula para poder dar una enseñanza a las personas, donde se quiere impartir los valores desde la postura de las ciencias sociales, por eso mismo vamos a explorar lo que es la enseñanza y más precisamente en las ciencias sociales.

Teniendo en cuenta todo lo abordado hasta este punto, nos disponemos a plantear la propuesta pedagógica que se implementará en la institución y que estará conformada por el anime, con la finalidad de construir la relación pedagógica entre el consumo y la recepción de estos contenidos, es importante considerar que la construcción de esta propuesta y la corriente pedagógica tuvo en perspectiva lo siguiente:

que el docente esboce sus experiencias educativas pertinentes, partiendo de lo que el alumno ya sabe y es capaz de operar, cautive su curiosidad intelectual con una buena interrogante, y le suministre las señales suficientes como orientación para que este inicia el recorrido por su propia cuenta al maravilloso mundo del saber y cree su propia aventura del pensamiento. (Urzola, 2020. Pág. 40)

Con este ideal del rol del docente que nos plantea la cita anterior podemos proseguir a la construcción de la propuesta y las temáticas a desarrollar.

4.2 Construcción de la propuesta pedagógica

Para la construcción de esta propuesta pedagógica se tuvo como base un objetivo general y tres específicos, los cuales son:

- General: Que los estudiantes puedan identificar los procesos identitarios utilizando al anime como herramienta de análisis.
- Específico: A través de la producción visual animada los estudiantes puedan reconocer elementos que se trabajan desde las ciencias sociales.
- Específico: Generar debates y reflexiones entorno a los procesos identitarios que se dan en ámbitos locales, nacionales e internacionales.
- Específico: Apropiar los conocimientos de los procesos identitarios aprendidos en sus vidas cotidianas.

4.3. Fundamentación didáctica.

Las actividades de esta planeación se obtuvieron del texto *Técnicas interactivas para la investigación social cualitativa* donde nos brindan diferentes actividades que usaremos y adecuaremos a los objetivos de este trabajo.

Para la elaboración de este documento se plantearon 8 sesiones que se desarrollarán de la siguiente manera:

1. En la primera sesión se busca que los estudiantes se acerquen al concepto del anime, por ende, se realizará un círculo de conversación donde el grupo general se dividirá en sus grupos, para que entre ellos construyan una idea primaria de lo que ellos conocen sobre el anime, que quede plasmado en un pliego de papel que se les entregará a los estudiantes previamente. Lo que se busca es que ellos escriban en este pliego de papel una idea

central de este contenido que será utilizado a lo largo de las siguientes sesiones, posteriormente se socializará lo realizado por cada uno de los grupos para conformar una idea general sobre lo que es el anime. Después de los estudiantes hayan planteado sus vivencias con el anime, se les preguntara cual es la expectativa que tienen respecto al uso de este en sus clases y como los ayudaría a poder comprender temas de forma más acertada, esto se escribirá en un papel que le entregaran al guía o docente.

2. Para la segunda y tercera sesión, la temática a abordar va a ser la identidad donde trabajaremos las características que definen y componen a cada uno de los estudiantes, para ello se plantea la actividad del “árbol de identidades” en el que la intención es que los estudiantes plasmen las características que los definen y los componen a ellos, como se enuncian desde su individualidad, las formas en las que ellos se expresan, sus discursos, sus formas de expresión, su imagen, sus estilos, todos los elementos que ellos manejan y como se sienten en su entorno, sus deseos y sus proyecciones. La finalidad de este ejercicio es que los estudiantes conozcan los elementos que conforman la identidad por ejemplo los lugares de enunciación, los discursos, los pronunciamientos, las estéticas, entre otros, y como estos elementos hacen parte de sus vidas cotidianas. Al finalizar la jornada se les preguntara cuales son las expectativas que tienen los estudiantes sobre el uso del anime y de la identidad en las próximas sesiones.
3. Para la cuarta y quinta sesión se les llevará una película de anime para la cual se seleccionó “Se levanta el viento” del Studio Ghibli, en la cual los estudiantes deberán identificar las estéticas que presentan los personajes, como se enuncian en relación con los demás, las individualidades, para posteriormente responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron los principales estilos que se encuentran en la película?, ¿Cuáles fueron

los principales discursos que hay en la película? Y ¿De las que mencionó anteriormente con cuál de ellas se siente identificado?, cuando ellos hayan respondido estas preguntas, se les pedirá que compartan sus respuestas con sus compañeros y con el guía de la actividad, esto con la finalidad de que entre ellos conozcan las formas de enunciación de sus compañeros, porque motivos se ven de esa forma y como se sienten con los demás.

4. Para la sexta y séptima sesión se les llevará la actividad de crear un manga, antes de iniciar se les explicará cuales son las condiciones específicas que debe llevar un manga y su realización, la idea es que en este manga plasmen como se enuncian ellos mismo dentro de su entorno y como llevan sus estéticas a estos espacios, esto con la finalidad de conocer cómo se representan ellos en sus cotidianidades y que también contará con unas preguntas guía, las cuales son: ¿Cómo ha sido su proceso de construcción de sus formas de expresión, sus discursos, sus formas de vestir, su imagen, sus ideas, entre otros?, ¿Desde qué manera de enunciación se reconoce?, este manga no se socializará pero si se conservará como evidencia del trabajo realizado.
5. En la octava y última sesión que tiene la intención de conclusión, en esta se les preguntará a los estudiantes cuáles fueron sus experiencias y sus aprendizajes con las actividades realizadas hasta en las sesiones anteriores, cuáles fueron las que más les gustaron, y si consideran que el anime fue un buen contenido para la enseñanza de la identidad, qué aspectos consideran que es importante mejorar y la sensación que les genera el terminar el curso.

Las actividades anteriormente mencionadas se representarán en diferentes momentos en el siguiente cuadro, el cual especificará el momento, el objetivo y los materiales que necesita cada sesión.

4.4 Unidad didáctica: La identidad y el anime como ejes de construcción.

MOMENTOS	OBJETIVO DEL MOMENTO	SESIÓN	ACTIVIDAD	DESARROLLO	MATERIALES
1.	ESPECÍFICO 1.	1	Círculo de conversación.	En esta sesión se busca conocer las concepciones que tienen los estudiantes y el maestro acerca del anime, en grupos de 4-5 personas en donde describan todos los conocimientos que ellos saben acerca de anime y abra el diálogo entre los compañeros para que cada uno plasme su idea de anime y esto se representará en un pliego de papel, y en conjunto plasmen una idea central de lo que para ellos significa el anime. En segundo momento se abrirá un círculo de conversación donde cada grupo muestra la representación que realizaron y se hará la reflexión desde otras perspectivas que se pondrán en discusión.	<ul style="list-style-type: none"> • Pliegos de papel. • Marcadores. • Colores.
		2-3	Árbol de identidades.	En esta sesión los estudiantes realizaran un árbol, en el cual estará especificado por varios momentos, en el primero se ilustrara un tallo que representará como se perciben ellos mismos desde una perspectiva interior haciendo referencia a su	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas. • Marcadores.

				<p>individualidad, en un segundo momento se ilustrarán las ramas del árbol las cuales describirán como se perciben ellos con respecto a los demás y su relación con los otros y el entorno que los rodea y en el último momento se interpretará en los cimientos del árbol (raíces) la identificación con un personaje de anime que reafirme su identidad a través de los anteriores momentos.</p> <p>el guía de la actividad funciona como moderador donde los estudiantes compartan sus experiencias con el anime, como lo relacionan con su vida y con ellos mismos.</p>	
--	--	--	--	---	--

2.	ESPECIFICO 2.	4-5	Identificación de estéticas.	<p>Al iniciar las clases se les reproduce una película de anime a los estudiantes en la cual se tiene la intención de que identifiquen las formas de enunciación de los personajes y sus estéticas para posteriormente plantearles las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuáles fueron los principales estilos que se encuentran en la película? 2. ¿Cuáles fueron los principales discursos que hay en la película? 3. ¿De las que menciono anteriormente, con cuál de ellas se siente identificado? <p>Después de responder esas preguntas se les pedirá que socialicen sus respuestas para que los compañeros puedan conocer las diferentes expresiones de cada uno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reproductor o televisor. • Papel. • Lápiz.
----	---------------	-----	-------------------------------------	---	--

		6-7	Construcción de manga.	<p>Se les pide a los estudiantes que hagan un manga (se le explicará previamente cuales son las partes de un manga y cómo realizarlo) en donde ellos expliquen cómo se ven a ellos mismo en su entorno, haciendo énfasis en sus maneras de enunciación, pero especialmente en las estéticas que ellos manejan, se plantearán las siguientes preguntas: ¿Cómo ha sido su proceso de construcción de sus formas de expresión, sus discursos, sus formas de vestir, su imagen, sus ideas, entre otros?, ¿Desde qué manera de enunciación se reconoce?, con estas preguntas se busca conocer los factores que componen a cada una de las identidades de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja. • Lápiz.
--	--	-----	-------------------------------	--	---

3.	ESPECIFICO 3.	8	Conclusión.	En esta sesión se les pide a los estudiantes que cuenten sus experiencias y sus reflexiones respecto a las sesiones realizadas, cuales fueron los momentos que más les gustaron, los que menos, como se sintieron realizando las actividades y de igual forma el maestro o guía les compartirá las expectativas que tenía y como se siente al finalizar el curso.	
----	---------------	---	--------------------	---	--

4.5. Implementación.

Para la implementación de la propuesta en el Instituto Pedagógico Nacional se ajustó para poder ser realizada en la clase de Geografía con el grupo Noveno, más exactamente con 903, las cuales se realizaron los viernes de 7AM a 8:30AM, la propuesta se configuro de la siguiente manera, con las 4 sesiones que empezaron el 25 de abril del 2025:

1. La primera sesión se basó en la introducción y explicación de lo que es la identidad y como está compuesta, en los fines de la clase se lleva estos elementos a conceptos de identidad de las regiones colombianas trayendo como ejemplos los equipos de futbol, comidas y demás, y finalmente una introducción a la identidad nacional para el desarrollo de las siguientes sesiones.
2. Para hacer un análisis de los procesos identitarios con las temáticas de la clase, para la segunda sesión se reprodujo la película de anime (Se levanta el viento) que sirvió de apoyo para la realización de una guía que se presentó previamente.
3. En la tercera sesión y teniendo en cuenta la realización de la guía, se realizó una mesa redonda para la articulación de los contenidos identitarios con lo visto en la película y lo que se ha abordado en las clases, para la comprensión de los lados positivos, negativos y la pluralidad de las identidades.
4. En la cuarta y última sesión se dio el espacio de conclusión donde se realizó una sesión de retroalimentación de las sesiones anteriores, tanto de los contenidos como de la ejecución de estas mismas.

Estos cambios se realizaron poco tiempo antes del inicio de la implementación y por eso las sesiones se encuentran un poco limitadas en la articulación con la materia de Geografía en

relación con las temáticas que se han trabajado como la cultura, la identidad y el anime, dejando de lado el potencial que estas podían tener en el área a trabajar.

Para la ilustración de este ajuste de propuesta se realizó el siguiente cuadro, donde también se mencionan los materiales necesarios y lo que se entregó para la sistematización de esta propuesta a lo largo de las sesiones:

SESIONES.	DESARROLLO	MATERIALES.	ENTREGABLES.
1. 25/04	En la primera sesión se abordarán los diferentes elementos de la identidad, teniendo como ejemplo la diversidad de identidades que se presentan en las regiones colombianas, también tomando como ejemplo los equipos de futbol, las comidas incluso las exportaciones e importaciones que pueden generar identidades o incluso los conflictos que se han tenido como eje principal las identidades (Segunda Guerra Mundial)	Hojas blancas. Videos. (Para ejemplificar características de la sociedad colombiana)	
2. 02/05	En la segunda sesión se realizará un cine foro donde se reproducirá la película seleccionada previamente por los docentes, se le entrega la guía a desarrollar.	Película. Medios de reproducción de material audiovisual.	Guía: 1. Características de la identidad en los personajes principales y secundarios. 2. Cuáles son las características de la identidad que se pueden llevar al carácter de identidad nacional teniendo en cuenta las

			<p>representaciones de los japoneses y los alemanes.</p> <p>3. Cuál considera que es la influencia de las ideas nacionales sobre las identidades personales.</p> <p>4. En qué momento de la película se evidencio una persecución por motivos de identidad o ideología.</p> <p>5. Enumera aquellas escenas que permitieron comprender un contexto histórico y geográfico.</p>
--	--	--	---

3. 23/05	En una mesa redonda, se genera la discusión entorno de las sesiones anteriores, donde se articulen los contenidos que se han abordado en las sesiones anteriores, para de esa forma poder ver como la identidad en relación con la película también tiene sus lados positivos y negativos, y que es importante de esa manera generar un respeto por la pluralidad que existe de estas.	Marcadores.	
4. 30/05	Sesión de conclusión, en esta se busca dar cierre a las sesiones anteriores donde la intención es que se genere una retroalimentación de los contenidos y de igual maneras sobre la ejecución de las sesiones.	Hojas blancas.	Escrito donde se presente una retroalimentación sobre las sesiones realizadas: 1. ¿Cuáles son las diferencias identitarias de la película y de la sociedad colombiana? 2. De todas las características que definen una identidad,

			<p>¿Cuáles encuentras en tu identidad propia?</p> <p>3. ¿Qué te parecieron y qué cambiarías de las sesiones realizadas?</p>
--	--	--	---

Teniendo en cuenta esta planeación, se realizó la implementación en el Instituto Pedagógico Nacional y con esto se realizó la sistematización de la propuesta.

Capítulo 5. Análisis de la implementación.

En este apartado se realizó análisis de experiencias de la implementación que se desarrolló en el Instituto Pedagógico Nacional, de forma detallada se describió las cuatro sesiones realizadas donde se podrá visualizar las formas en las que se desarrolló la práctica, los resultados y cuáles fueron las conclusiones que pudimos conseguir gracias a esta implementación.

MOMENTO 1: OBJETIVO ESPECÍFICO 1.

Clase 1.

La primera sesión empezó a las 7:30AM debido a situaciones externas que complicaron la llegada de la docente encargada y del docente en formación (yo), lo primero que se realizó fue la introducción del maestro en formación, en donde se les comentó a los estudiantes que los iba a acompañar en cuatro sesiones empezando desde esa, después de esto me presenté y les comenté cual era el trabajo de grado desde el cual se estaba realizando esta práctica.

Para empezar en la temática principal que es la identidad, se les realizó la siguiente pregunta: ¿Para ustedes qué es la identidad?, a la cual se obtuvieron diferentes respuestas, entre las que encontramos que la identidad puede estar relacionada a los documentos de identidad como lo es la Tarjeta de Identidad o T.I, la Cedula de Ciudadanía o C.C, entre otros. Otro de los estudiantes comento que para él la identidad es lo que nos identifica de los demás, esta respuesta fue considerada por los compañeros como algo evidente.

Gracias a la respuesta anterior se da paso a una introducción de lo que es la identidad desde la perspectiva de los autores que se trabajaron en el documento, cuáles son las características que la componen como los discurso en los que se enuncian las personas y las estéticas tanto corporales

como físicas, lo cual dio paso a dejarle de pregunta para interiorizar si ellos podían identificar estas características en sus vidas cotidianas.

Para los fines de Geografía a los cuales se debía adaptar la clase, se les llevaron estas características a las diferentes regiones del país, se les comentó de las identidades regionales donde se lograron identificar algunas características como lo son las formas de expresiones al hablar, las formas de vestirse y los acentos. Para profundizar en esta temática regional colombiana se les habló desde los diferentes equipos de fútbol que se encuentran la liga de Fútbol Profesional Colombiano, donde fueron los mismos estudiantes los que mencionaron los equipos que conocían, de igual formas a que ciudad correspondían y así mismo cual era la imagen que existía sobre los hinchas de estos equipos.

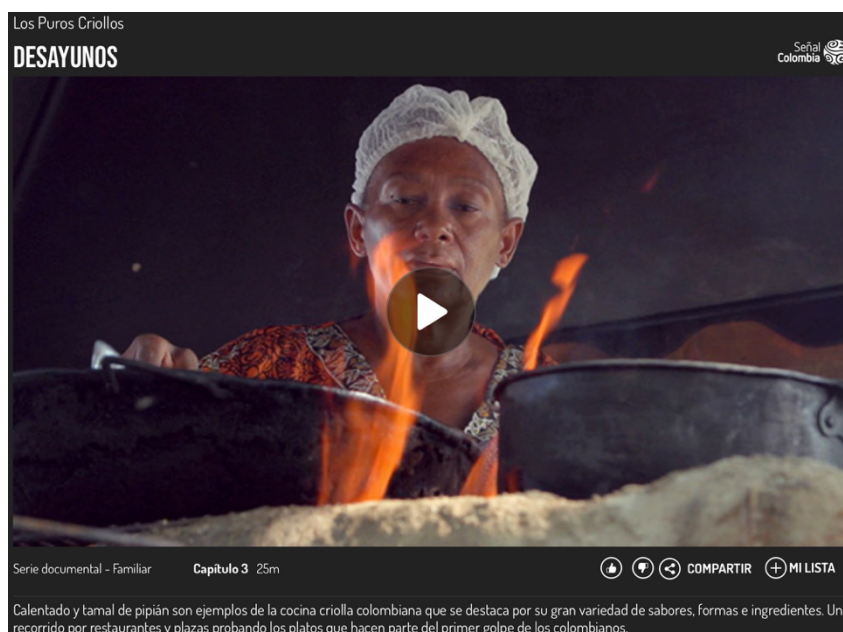


Ilustración 2. *Desayunos, Los puros criollos. RTVCPlay.*

Continuando con la temática regional se habló de la diversidad de comidas que existen en las regiones y que también se pueden ver como diferenciadores entre ellas y para poder profundizar en eso y dar una ejemplificación mejor y más detallada se les reprodujo el capítulo llamado

“Desayunos” del programa llamado Los Puros Criollos, el cual se visualización desde la plataforma de la RTVCPlay. Después de la reproducción del video se llevó la discusión de las características de las identidades regionales a una perspectiva más amplia para iniciar la en el

concepto de la identidad nacional para ejemplificar el uso del término “criollo” utilizado a lo largo del video y que no permite hablar de cómo se puede hablar de una identidad general de los colombianos en comparativa con otros lugares del mundo y para el ejemplo se habló también de las selección colombiana de futbol entre otro elementos.

Como conclusión de la sesión y como conexión con la siguiente se llevó a una perspectiva más amplia, a nivel europeo donde se ve las implicaciones de lo que se llamaría el nacionalismo, tanto de aspectos positivos como negativos. Se les comentó que para la siguiente sesión se le va a reproducir una película la cual tendrá una actividad.

Respecto a la clase 1: Esta sesión fue una buena aproximación a los espacios educativos en los cuales no estuve cerca en los últimos semestres. A nivel general en cuanto al aspecto disciplinar considero que es complicado ver como la atención de los estudiantes se perdía con facilidad debido a diferentes factores, esto presentó una dificultad para las próximas sesiones en especial para la reproducción de la película y el desarrollo de la actividad. En cuanto a la valoración de las actividades de las regiones y de las comidas para comprender algunos procesos identitarios hubo una participación constante de los estudiantes ya que ellos contribuyeron a las respuestas de preguntas permitiendo que fuera más dinámico este espacio relacionando las temáticas trabajadas.

En cuanto a los resultados del análisis del objetivo podemos ver que los estudiantes tuvieron un acercamiento con los conceptos de la identidad y a sus características, abordándolo desde una perspectiva geográfica nacional, pudieron relacionar los diferentes componentes con contextos amplios como los acentos, equipos de fútbol e incluso comidas, se presentaron dificultades donde algunos de los estudiantes no prestaban la atención necesaria y generaba que no comprendieran la temática de forma correcta.

Clase 2.

Para la segunda sesión se cambió de escenario y se llevó a los estudiantes a la biblioteca del colegio para poder visualizar la película con mayor comodidad, para esta sesión se tenía



Ilustración 3. *Se levanta el viento*, (2013).
IMBd.

planeado la reproducción de la película anime “Se levanta el viento” de Studio Ghibli, dirigida por Hayao Miyazaki, la cual, aborda la temática sobre el personaje “Jiro” que se convirtió en ingeniero aeronáutico. Se escogió esta película para trabajar los temas sobre la identidad debido a que dentro de ella se pueden observar características específicas en cada uno de los personajes y permite el análisis de los diversos procesos identitarios para así facilitar su comprensión y que tengan una idea de ello a partir de un recurso audiovisual como lo es el anime. Esta película, se posicionaba de forma

óptima tanto para el desarrollo de la clase de geografía como

para el proyecto. De este ejercicio se tenían planeadas cinco preguntas que los estudiantes debían responder al finalizar la película.

La sesión empezó de forma puntual, mientras los estudiantes se organizaban en la sala se les recordó cuales eran los elementos (discursos, características, espacios y estéticas de los personajes) que debían reconocer en la película y que les sería de ayuda para resolver las preguntas posteriores, después de que los estudiantes se organizaran en la sala se empezó a reproducir la película, pero debido a la duración de esta no se logró finalizar en el tiempo de clase y quedó pendiente el terminarla de visualizar para la próxima sesión y de igual forma quedó pendiente la elaboración de las preguntas.

Respecto a la clase 2: En esta sesión se pudo observar varios aspectos. A nivel general en cuanto a las situaciones que se plantearon respecto a la atención de los estudiantes en la sesión anterior, muchos de ellos se encontraban dispersos al momento de reproducción de la película, ya sea hablando o utilizando el teléfono y aunque la profesora estaba pendiente de esto, los estudiantes encontraban el espacio para hacerlo, de igual manera hubo estudiantes que se encontraban con un poco más de interés en el desarrollo de la película. En cuanto a la proyección de la película se observó que algunos estudiantes estaban atentos a ella. Sin embargo, por cuestiones de temporalidad no se logró realizar una discusión frente a esta primera parte vista ya que los tiempos fueron justos y en la otra sesión se daría continuidad.

Para este punto en relación con el objetivo y su carácter pedagógico vemos la funcionalidad de la producción visual animada o *anime* y el interés que puede generar en los estudiantes, desde este punto se puede observar como la atención que le ponen a la película podrá reflejarse en las respuestas de la guía o preguntas a resolver. Elegir una película que se integrara con la temática tanto del trabajo como de la clase de geografía fue un nuevo reto para los objetivos y la planeación.

MOMENTO 2: OBJETIVO ESPECÍFICO 2.

Clase 3.

Para la tercera sesión, se inició de manera puntual, la profesora les recordó a los estudiantes que se iba a retomar la película y que respecto a esta se resolverían unas preguntas, la película se retoma en el punto en que quedó, pero esta vez se visualiza desde el salón de clase y no en la biblioteca, desde un televisor con el que cuenta el salón, cuando la película está por finalizar procedo a escribir las cinco preguntas que deberán resolver. Las preguntas para resolver eran las siguientes:

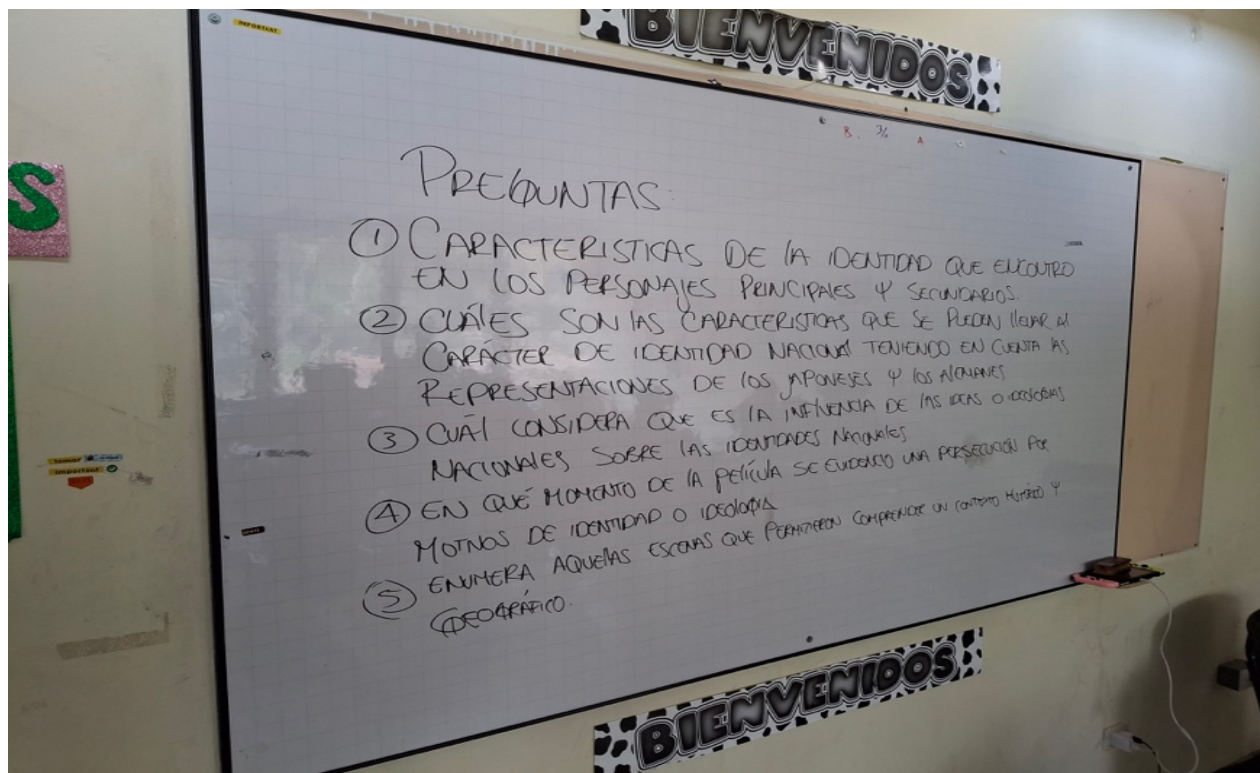


Ilustración 4. Foto de las preguntas en el tablero.

1. Características de la identidad en los personajes principales y secundarios.
2. Cuáles son las características de la identidad que se pueden llevar al carácter de identidad nacional teniendo en cuenta las representaciones de los japoneses y los alemanes.
- 3.Cuál considera que es la influencia de las ideas nacionales sobre las identidades personales.
4. En qué momento de la película se evidencio una persecución por motivos de identidad o ideología.
5. Enumera aquellas escenas que permitieron comprender un contexto histórico y geográfico.

A los estudiantes se les dio una hoja blanca para que pudieran resolver las preguntas en el tiempo que restaba de la clase, durante este tiempo los estudiantes se acercaban a hacer preguntas relacionadas a los nombres de los personajes, sobre un recordatorio de los elementos que

componen a la identidad o sobre las preguntas y como resolverlas, al finalizar la clase los estudiantes devolvieron las hojas con las respuestas o hasta donde habían llegado resolviéndolas, algunas de las respuestas que se pueden encontrar fueron las siguientes:

Para la primera pregunta tomaron como punto de partida al personaje Jiro del cual nos presentan descripciones como la siguiente “se obsesionaba mucho, tiene miopía y es muy apasionado y hacia hasta lo imposible para cumplir con sus sueños y ayudar con aviones de guerra” escribe Joel uno de los estudiantes. También encontramos la del estudiante Santiago que dice “la del personaje principal era su miopía y su destreza con la regla milimétrica”, para Carlos la descripción que nos brindo fue la siguiente “Más que todos, el personaje principal se caracterizaba por su compromiso con su trabajo (..) durante la primera y segunda guerra mundial, los otros personajes de la historia solo eran un complemento de la travesía del personaje principal”, por otro lado, Sara Camila nos dice:

Una de las características que identifiqué son los trajes típicos de Japón, sus costumbres, los rasgos físicos bastantes notorios (ojos, cara, color) en el personaje principal se evidencian ojos asiáticos, alto, delgado y en el trabajo vistiendo de traje pero en la casa con ropa cómoda en Japón.

Una descripción que se puede contrastar con las otras presentadas por los compañeros, como lo es Sara que nos plantea “En el personaje principal podemos evidenciar una identidad con varias facetas. Jiro es un personaje persistente, sin embargo, tiene un complejo de salvador con las personas cercanas a él”, estas dos últimas respuestas se contrastan en el sentido en que por un lado se habla de características físicas y por el otro se habla desde la personalidad del personaje. Entre otras descripciones, aunque para los personajes secundarios si mostraron un análisis más simplista de las características de ellos.

En la segunda pregunta se encontraron respuestas diversas, algunas más extensas que otras, para Sara la respuesta de la pregunta fue la siguiente:

En la película evidenciamos a los japoneses y alemanes son culturas muy diferentes. Mientras a los japoneses los muestran más amables y atentos, a los alemanes nos los muestran más serios y con personalidades más complejas. Además de esto, la película nos muestra algunas de sus costumbres como el hábito de fumar, su manera de casarse, etc.

Esta es una descripción de las identidades de forma social y de comportamiento, algo que podríamos complementar con la respuesta de Carlos:

Los japoneses y los alemanes durante esos años siempre buscaron la supremacía militar, social y cultural por encima de los demás, llevándolos a una identidad nacional aguerrida, sin importar las consecuencias de sus actos, comenzando con la invasión japonesa a China y Manchuria, al igual que los alemanes con Polonia y su supremacía (x2) aérea en la guerra.

El análisis que presenta Carlos está relacionado más a la coyuntura histórica en la que se desenvuelve la película, puesto que esta se desarrolla en una temporalidad entre guerras.

Algunas de las respuestas estaban guiadas a las diferentes tradiciones que estos personajes mantenían, por ejemplo, Pedro respondió “Los japoneses saludaban con la cabeza y agradecen a tal punto de arrodillarse e inclinarse como si estuvieran postrados frente a un rey”, también vemos respuestas como la de Tatiana la cual dice:

En la película los japoneses y los alemanes tienen culturas muy diferentes ya que lo que identifica a los alemanes es que son muy cerrados a ideas nuevas o a los extraños que intentan ver que se puede mejorar, mientras que los japoneses están dispuestos a mejorar e intentarlo otra vez en caso de que falle.

Con esta respuesta podemos ver que existe una separación entre las dos culturas, en las que no se ve que estén acostumbrados a una interacción entre ellos, en la que cada uno vela por los intereses propios, nacionales y que cualquier intrusión es vista como una amenaza tanto a sus ideales como a su nación.

Para la tercera pregunta también podemos ver una amplia gama de respuestas por parte de los estudiantes, bastante interesantes en las ideas que exponen, entre las cuales encontramos las siguientes, para Gabriel su respuesta fue “El ambiente y la forma de criar que pasa de generación en generación hace que la forma de pensar, actuar y existir de un individuo normalmente sea en pro de las ideales de la nación”, gracias a esta respuesta tenemos la idea de que los estudiantes comprenden la influencia de la nación en la configuración de las identidades individuales, aunque sea de una forma superficial.

Otras respuestas son la de Camila “Considero que estas influyen bastante ya que las ideologías nacionales nos dan a comprender y conocer sobre la Nación. Lo que nos da una identidad de pensamiento de en algunos casos solo de esa nación”, con esta respuesta vemos el factor centrado de las ideologías nacionales donde la idea es invertir todo en ellas y tratar de mejorarlas. La respuesta de Joel puede contrastar un poco con las respuestas dadas hasta el momento “Yo creo que influye en como el pueblo acoge esas ideas y como empiezan a sentir lo propio”, esto nos da un nuevo factor a tener en cuenta, la forma en que las personas interiorizan las ideas para crear o construir un sentimiento de pertenencia.

Desde otra mirada esta la respuesta de Carlos “La ideología nacional como lo mencioné lleva a una nación a querer en muchas ocasiones sobreponer su cultura y sus ideas, las que ellos consideran más importantes a otras naciones, al igual que muchas ideologías”, en esta respuesta

vemos un factor de competencia entre la importancia de las diferentes ideologías nacionales que poseen los territorios. La respuesta de Joshua nos dice:

El gobierno, la crianza y el contexto, pues éstas llegarían a influenciar demasiado a las personas, algo parecido pasa en Colombia porque al haber civilización a la cual criaron con ideas nacionalistas la defienden a muerte, a menos que pase algo que los haga cambiar de parecer.

Con esta respuesta es importante recalcar el favor extremista que algunas ideologías lleva y como esto influye en las personas que se desenvuelven cerca de estos ambientes.

Una perspectiva un poco diferente se logra evidenciar en la respuesta de María, la cual responde lo siguiente “Existe algo que se llama instinto de rebaño y es la necesidad de encajar en un grupo así no se esté de acuerdo con las ideas de este grupo”, con esto vemos que la necesidad de pertenencia en algunos casos sobrepasa la validación de las ideas o ideologías que se comparten dentro de los grupos, y esto puede pasar dentro de un grupo tan amplio como lo son las naciones y sus ideas.

Esas fueron las ideas más importantes que se pudieron ver en las respuestas de la tercera pregunta, donde se pudo ver como los estudiantes de diferentes maneras unieron las dos preguntas anteriores para dar respuesta a esta.

En la cuarta pregunta las respuestas fueron más simples y concisas debido a que estaba sujeta a momentos específicos de la película, por eso encontramos respuestas como la de María “Cuando lo persigue la policía para arrestar y se tiene que esconder en la casa del jefe, y el por qué fue por haberse relacionado con el alemán en el hotel” o la de Jorge “En el momento que persiguieron a Jiro solo por hablar con un alemán, y como dije Japón quería ganar y a la vez

perder mucho solo por la guerra”, aunque también lograron identificar otros momentos como la respuesta de Sara “Hubo varios en la película, sin embargo uno de los más importantes fue cuando no le permitieron a los japoneses entrar a ver el avión, por considerarlos menos desarrollados”, aunque no fue una persecución directa, si fue un momento en el que por la identidad nacional se les excluyó de algunos espacios donde solo se tenía permitió el ingreso en este caso para los alemanes. También está la respuesta de Joshua “En el momento pre-guerra (la segunda), porque en el momento se estaba esparciendo el Fascismo, en ese momento en Japón se posiciono un presidente con ideología fascista, empezando la persecución política e ideológica”, aquí la idea de persecución ya está ligada a una ideología específica como lo es el Fascismo y como repercute en la sociedad nipona en este caso.

Para la quinta y última pregunta también se obtuvieron respuestas concretas debido a que de igual forma era una pregunta sobre escenas y momentos de la película, entre las que encontramos la de Gabriel el cual menciona los siguientes momentos “La creación del avión, el inicio de la segunda guerra mundial, la implicación de Japón en guerras y avances tecnológicos, la tensión entre Alemania y Japón. Creación de cazas, bombarderos y demás aviones”, también la de Sara “Cuando Jiro iba a visitar a Nahoko en la montaña. Cuando hablan de la unión con Alemania y Japón para ser invencibles” o algunas más detalladas como la de Carlos:

En la creación de la fuerza aérea o la meta de ella, más o menos se alcanza a entender al final de la película cuando menciona la invasión japonesa por Asia y la pronta invasión alemana a Polonia, después de Checoslovaquia y Austria.

En esta última respuesta se puede ver una contextualización histórica más profunda con base a la película y también se reconoce conocimiento previo del estudiante.

Estas fueron algunas de las respuestas que más se destacaron en el entregable que resulto de esta sesión, de igual manera se anexara a continuación las fotografías de algunos de los entregables.

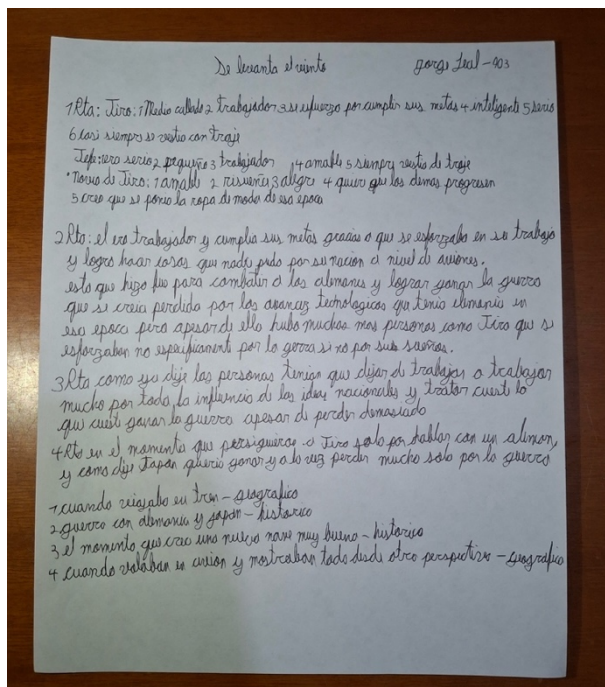


Ilustración 5. Entregable Jorge Leal.

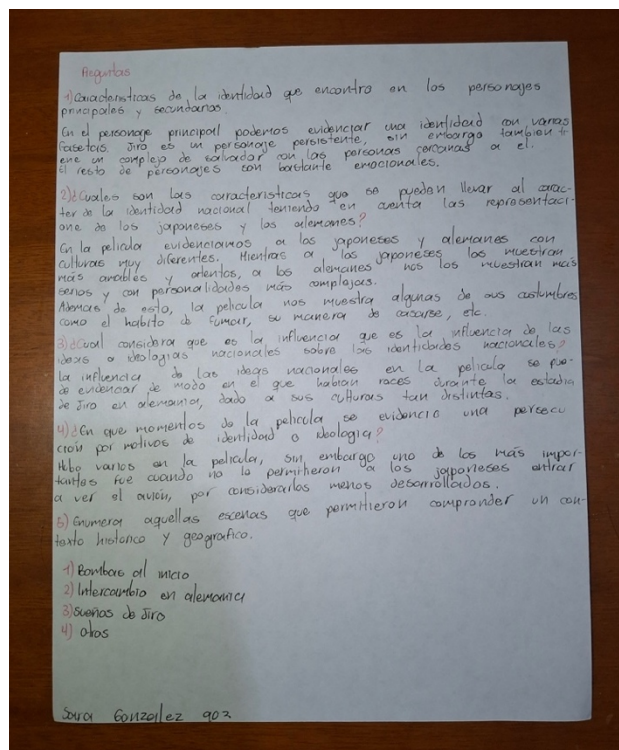


Ilustración 6. Entregable Sara González.

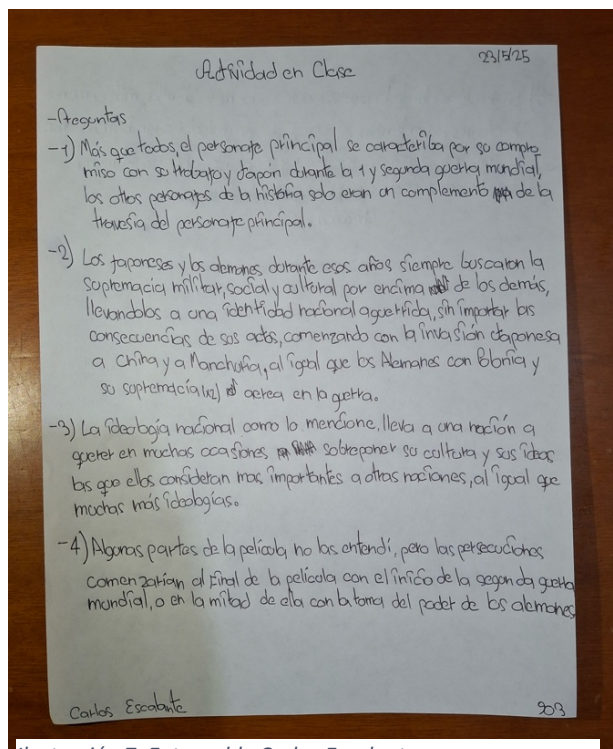


Ilustración 7. Entregable Carlos Escalante.

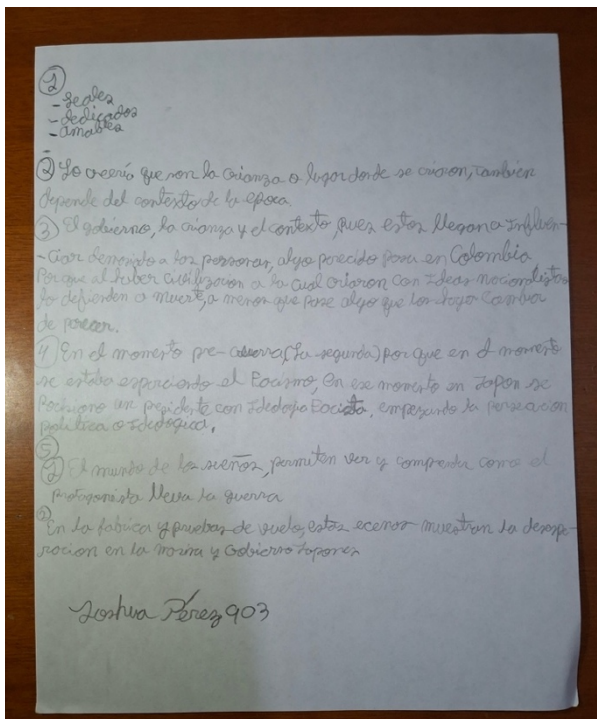


Ilustración 5. Entregable Joshua Pérez.

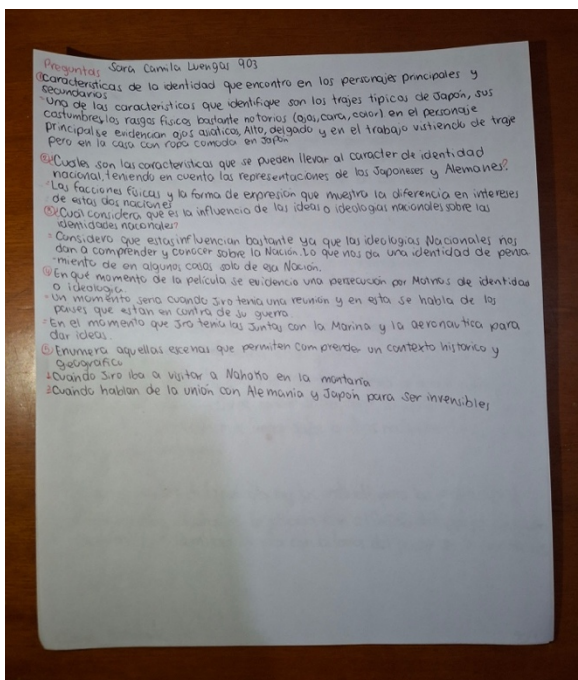


Ilustración 9. Entregable Sara Camila.

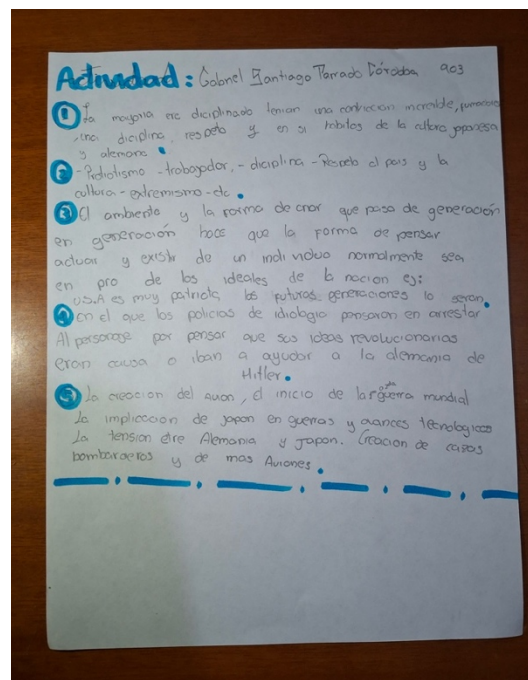


Ilustración 10. Entregable Gabriel Santiago.

Respecto a la clase 3: En esta sesión se pudo

evidenciar nuevamente la dificultad de la atención de los estudiantes tanto a la película como al resolver las preguntas. En la resolución de las preguntas se encontraron respuestas iguales o muy similares entre ellos, dispersión en el salón, concentración en los teléfonos incluso siendo este el día sin teléfonos en la institución. De las veinticuatro personas que se lograron contar en el salón solo diecinueve entregaron las hojas con las respuestas y algunas de estas se tiene la sospecha que fueron realizadas con ayuda de herramientas digitales, de igual forma las respuestas que se obtuvieron permitieron un buen análisis en esta sistematización al brindar diferentes perspectivas e imágenes de como interpretaron los contenidos de las sesiones anteriores y la película.

También se evidenció que algunos estudiantes se interesaron por responder las preguntas y participar activamente con el cuestionamiento de características que no comprendían o con algunas reflexiones que derivaron de esta actividad evidenciadas en la sistematización anterior.

Sobre los objetivos, aunque por motivos de atención por parte de los estudiantes y a que se dispersaban en sus conversaciones y en sus aparatos electrónicos como ya se mencionó, la discusión y reflexión se realizó a través de las preguntas y el entregable. Las respuestas del entregable mostraron que varios estudiantes pudieron generar una buena problematización entorno de los procesos identitarios que se dieron en la película. Considero que hubiera más fructífero para el proyecto que la discusión se hubiera realizado de forma de debate donde los estudiantes pudieran expresar de forma hablada sus posiciones y respuestas basándose en diferentes argumentos.

MOMENTO 3: OBJETIVO ESPECIFICO 3.

Clase 4.

Para la cuarta y última sesión, se inicia de manera puntual, la profesora les comenta a los estudiantes que esta es la última sesión de la implementación con ellos. Lo primero que se realiza es un recuento de la película y de las sesiones anteriores, se le hace un recuerdo de las características que se construyen una identidad. Debido a la dispersión de los estudiantes se les plantearon tres preguntas para la conclusión y la retroalimentación de las sesiones, las cuales son:

1. ¿Cuáles son las diferencias identitarias de la película y de la sociedad colombiana?
2. De todas las características que definen una identidad, ¿Cuáles encuentras en tu identidad propia?
3. ¿Qué te parecieron y qué cambiarías de las sesiones realizadas?

Para responder estas preguntas se les destino un tiempo de una hora escolar o 45 minutos, en las que se centraron diversas respuestas que ayudaran a mejorar la práctica pedagógica tanto personal como de la propuesta realizada en este trabajo.

Algunas de las respuestas más destacadas que pudimos encontrar en los entregables que realizaron los estudiantes son las siguientes. Empezamos con la primera pregunta. Para Danna es “En la película mostraban a los japoneses ordenados, disciplinados y los colombianos acostumbrados a ser más relajados y no tan disciplinados”, esta respuesta fue muy común entre los estudiantes. Otra respuesta es la de Camila que dice:

Una de las diferencias es la personalidad con la cual se toma que los colombianos somos muy alegres y los japoneses y alemanes más serios. La forma tradicional de contraer matrimonio. En esos tiempos la diferencia de reuniones o fiestas también era bastante, tomando las colombianas algo más divertidas.

Igual que la compañera anterior destaca más los factores de personalidad, pero también se vieron respuesta que se enfocaban en otros elementos, como la de María, la cual dice “Pues las diferencias que observe una de ellas era la vestimenta, la arquitectura, la comida, el idioma”, haciendo referencia a elementos más amplios, más comunes de las personas a diario.

Entre estas respuestas encontramos la de Tatiana la cual nos menciona “Sus deferencias pueden ser que en ese entonces todo como la alimentación, las tradiciones del matrimonio, el consumo excesivo de tabaco, los idiomas como el japones o el español, y las normas sociales más estrictas, las relaciones con la familia son muy diferentes ya que en Colombia son un poco menos fuertes o estrictos que en Japón”, en esta respuesta se puede ver una comparativa un poco más amplia que en las anteriores pero de igual forma se asemeja un poco a la respuesta anterior.

Para la segunda pregunta encontramos respuestas de estudiantes como la de Sara “Lo que me diferencia o me identifica es mi pelo (físicamente) pero lo que siento y me dicen más es mi forma de ser”, en esta respuesta podemos ver cómo se hace énfasis más a características de la

personalidad y relación con el entorno que solamente de sus formas estéticas. Otra respuesta es la de Gabriel que nos dice “Criterio, estilo, afecto, gustos, físico, mentalidad y muchas otras pero con mi grupo cercano tengo rasgos parecidos”, de esta respuesta es importante recalcar la relación que él hace con su grupo cercano y las similitudes que tiene con ellos, algo que de lo que se habló en los capítulos anteriores, esta afinidad.

La respuesta de David “Soy muy tranquilo, me gusta tener paz mental, soy alegre y risueño”, nos presenta la idea de un ideal de tranquilidad como una característica de la identidad del estudiante, algo similar a la respuesta de Danna “En mi identidad propia está el hecho de que soy inteligente para inglés, soy risueña y soy tranquila”, otra de las descripciones que presentaron similitud.

Para la tercera pregunta donde las respuestas serán de gran importancia para las conclusiones de la implementación, encontramos respuestas positivas respecto a las sesiones y las herramientas que se utilizaron, aunque también encontramos recomendaciones para que se mejoren las sesiones y la práctica pedagógica del maestro en formación.

La primera respuesta que veremos es la de María “A mí me pareció muy entretenida tanto la película y todo para basarnos en la identidad. Me gusto en lo personal”, esta respuesta muestra la aceptación de la herramienta utilizada para abordar la temática de las identidades. Algo similar encontramos en la respuesta de David “Me parecieron muy originales y muy filosóficas”, con esta respuesta vemos que probablemente no se han realizado proyectos como este dentro de la institución.

Dentro de las respuestas que brindan recomendaciones para la propuesta son como la de Michelle “Me parecieron muy dinámicas y divertidas, fuera de lo común son bastante

entretenidas y fáciles de entender, sería mucho mejor subir el tono de la voz y no tanto escribir preguntas sino más actividades diferentes”, las recomendaciones que vemos en esta respuesta son el tono de la voz y diversidad de actividades.

Otra de las respuestas en la que encontramos sugerencias respecto a las actividades y el proyecto, vemos la de Danna “Me parecieron muy chéveres, la película es increíble, muy linda y chévere el tema. Me gustaría que se escuchara más el profe y fuera más didáctico”, nuevamente vemos las recomendaciones sobre el tono de voz y la dinámica de las actividades.

La respuesta de Sara “Me parecieron buenas las sesiones, donde aprendimos por otros medios. Sin embargo, considero que después de ver la película faltó una socialización conjunta para unir ideas y construir conocimiento”, en esta respuesta vemos un factor que hizo falta para complementar la película y poder pasar a las preguntas de la sesión de forma asertiva. Como la respuesta de Emilia “Me gustaron mucho como se abordaron esos temas con las películas de Studio Ghibli pero la clase que iniciaron no vine, y la siguiente no pude ponerle atención a la mitad de la sesión, eso cambiaría”, en esta respuesta vemos que pudo existir una falta de articulación o retroalimentación para que los estudiantes que por alguna razón no pudieron estar en todas las sesiones se pongan al día.

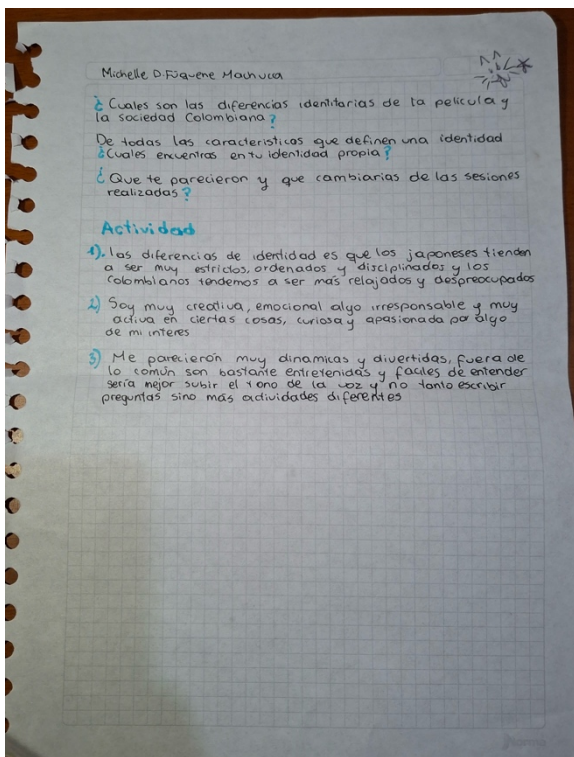


Ilustración 7. Entregable Michelle.

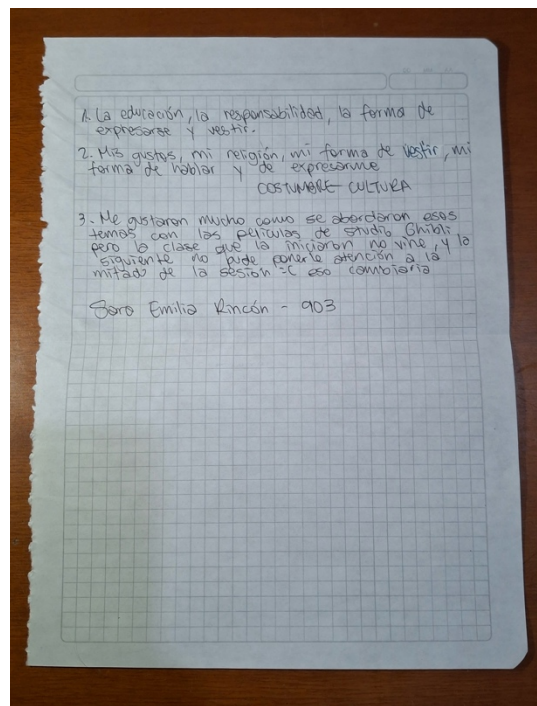


Ilustración 8. Entregable Sara Emilia.

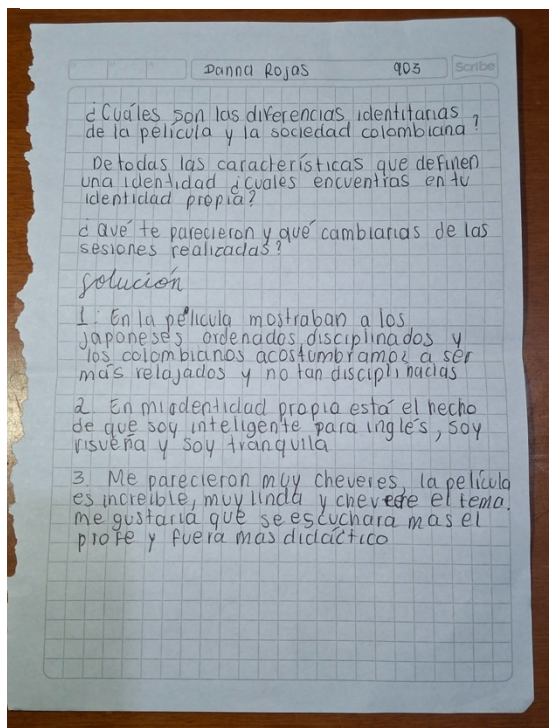


Ilustración 6. Entregable Danna Rojas.

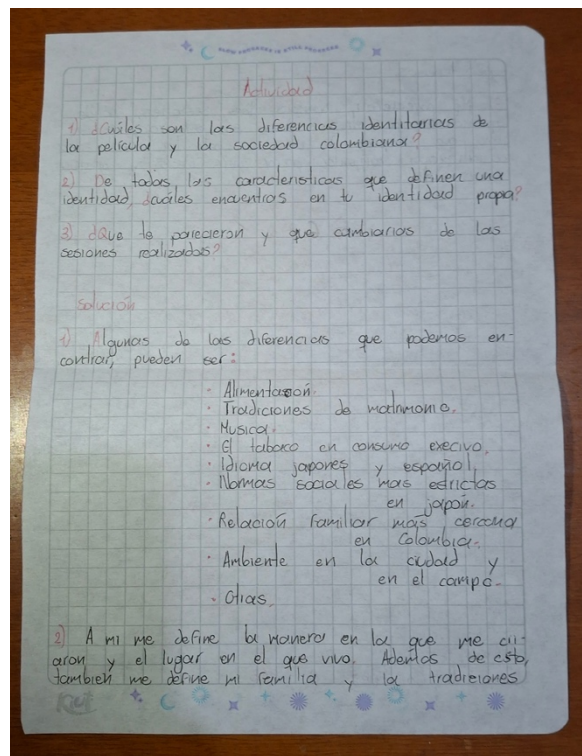


Ilustración 9. Entregable Sara González.

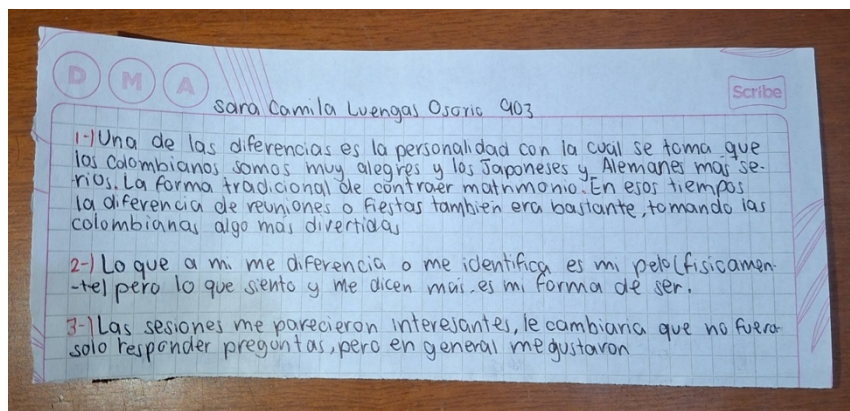


Ilustración 10. Entregable Sara Camila.

Respecto a la clase 4: En esta sesión se pudo ver a los estudiantes más dispersos que en las sesiones anteriores esto generó que no se pudiera llevar a cabo una buena discusión de los temas que se iban a abordar e hizo que se recurriera a respuestas comunes de preguntas. En estas preguntas se logró observar una gran similitud entre ellas, se tiene la sospecha de que entre ellos se compartían las respuestas con el fin de terminar en menor tiempo y poder volver a sus conversaciones grupales o incluso a sus aparatos electrónicos, las respuestas fueron más concisas. Sin embargo, destaco por otro lado, las respuestas que dieron algunos estudiantes sobre el componente didáctico de las clases y la relación de una herramienta visual como el anime para comprender temáticas estudiadas dentro de las ciencias sociales como la identidad. Por otro lado, se mostró un interés crítico frente al espacio de practica recomendando algunos aspectos para mejorar las discusiones y los debates que pueden derivar de las actividades sugeridas por el docente en formación.

Para hablar del objetivo que se planeó abordar en esta sesión, los entregables nos permitieron ver que los varios estudiantes si pudieron llevar los análisis de los procesos identitarios a sus vidas cotidianas, pudieron ver los elementos y características que componen sus identidades, que

es lo que los diferencia de los demás. Como complemento del objetivo que se trabajó en el momento anterior pudimos ver que si comprenden las identidades en un contexto más amplio como el internacional y a partir de ellos generar una distinción entre las características vistas en la película respecto a las representaciones de cada nación. En el aspecto pedagógico las respuestas de la aceptación de las sesiones y los cambios sugeridos permiten ver el alcance de la temática y de la herramienta en los ámbitos escolares, es importante tener en cuenta los cambios por los que pasó la propuesta para ser integrada a la clase de Geografía, lo cual limitó en parte el carácter didáctico de la propuesta. También se presentaron muchas redundancias en las respuestas entre sesiones y entre compañeros que limitó poder ampliar este capítulo y el análisis que se realizó en torno a las temáticas, generando que el capítulo presente dificultades en la profundización y articulación con los capítulos anteriores.

Capítulo 6. Conclusiones.

La elaboración de este trabajo se dividió en diferentes capítulos que cada uno contó con una conclusión específica. Este capítulo tiene la finalidad de reunir las conclusiones y dar de forma general un análisis del trabajo, respondiendo si se logró cumplir los objetivos, cuáles fueron las dificultades y como se manejaron a lo largo de la elaboración de la propuesta pedagógica.

En aspectos teóricos encontramos que en la construcción de propuestas de este tipo tanto en el aspecto identitario como en el uso de la herramienta del anime se han creado pocos trabajos, por ello surge el planteamiento de crear una propuesta pedagógica con base en las pedagógicas críticas que trabajara estas temáticas. En el esbozo teórico que se realizó en los primeros capítulos fueron necesarios para comprender el estudio sobre los procesos identitarios y sus principales características. Sin embargo, cuando se propuso realizar un análisis detallado y profundo sobre el contexto colombiano se encontraron varias limitaciones para encontrar documentos, artículos o estudios que hablaran sobre ello.

En cuanto a la implementación fue necesario tomar estos conceptos estudiados y articularlos con las sesiones realizadas. No obstante, una de las dificultades y los retos que implicaron estos procesos educativos en ambientes académicos, a lo largo de las cuatro sesiones que se realizaron se pudo ver tanto la funcionalidad como la recepción de la propuesta desarrollada.

Por ejemplo, se evidencio que la implementación didáctica de la propuesta original que se ejemplifica en el primer cuadro se debió ajustar para la funcionalidad de las clases que se desarrollan en la institución y el espacio de práctica. Esto implico acortar algunas sesiones y que no se pudieran realizar algunas de las actividades planteadas, sin embargo, se pudo visualizar la

compatibilidad de la propuesta para diversos espacios académicos y su funcionalidad en el ámbito académico.

Además de acortar las sesiones se tuvo que realizar una articulación con un área de trabajo que no se tenía planeado y esto generó que se dejaran de lado varias actividades que se encontraban propuestas, de igual forma hizo que la articulación de las temáticas trabajadas como la identidad y el anime no se pudiera de forma correcta con Geografía y las sesiones no se vieran tan didácticas y dinámicas como en la planeación inicial.

Otra de las dificultades que se lograron identificar en el aspecto actitudinal fue la atención de los estudiantes en los momentos de las sesiones ya que en algunas de las sesiones se encontraban dispersos o en conversaciones entre ellos, utilizando aparatos electrónicos, incluso se alcanzó a ver a estudiantes con audífonos, lo cual complicaba el desarrollo óptimo de las sesiones, aunque había estudiantes que estaban concentrados con las sesiones, las actividades o los medios audiovisuales que se utilizaron como herramienta durante los espacios.

Las sesiones se realizaron con el fin de visualizar si los objetivos que se propusieron en la planeación de la propuesta pedagógica eran factibles para un desarrollo óptimo en los espacios académicos de una institución con lo es el IPN, a lo largo de las sesiones y debido a las ya planteadas dificultades el cumplir con los objetivos se vio comprometido y limitado.

Las sesiones se consideraron fructíferas para el acercamiento a espacios escolares y conocer cuáles son los retos por los que atraviesa la educación hoy en día, para la preparación de un maestro en formación en la cual recibe una retroalimentación que podrá servir para su futuro ejercicio docente. Las recomendaciones que se obtuvieron en la última sesión de la

implementación permiten ver cuáles son los factores para mejorar en próximos trabajos o proyectos.

Las diversas retroalimentaciones que se presentaron en la sesión permitieron ver una problemática con la confianza y el tono de voz que se manejó a lo largo de las diversas clases, es importante mejorar este aspecto para que los estudiantes puedan comprender de forma más completa la explicación las temáticas y puedan ver al maestro de mejor forma. Otra de las recomendaciones que se encontraron fue sobre las preguntas que se realizaron en las sesiones, los estudiantes comentaban que les hubiera gustado que las sesiones hubieran sido más didácticas, las sesiones se realizaron de esta manera debido a la disposición y la atención de los estudiantes, las preguntas también tenían la funcionalidad de poder incluirse en el trabajo como entregables y pruebas de las diversas sesiones realizadas. En una última recomendación se encontró la articulación de las sesiones entre ellas para los que por algún motivo no pudieron estar presente en todas las sesiones, estas dificultades se dieron tanto a problemáticas externas como a las dinámicas que se dan dentro del aula con los mismos estudiantes.

En cuanto a los objetivos propuestos, se pudo observar que algunos estudiantes lograron identificar los procesos identitarios a través del anime como herramienta, ello se observó en las preguntas generadas y en las respuestas realizadas. Por otro lado, se evidenció que esta herramienta fue de provecho para explicar las diversas temáticas que derivan de los procesos y los elementos identitarios como son los discursos, las diversas formas de expresión, las estéticas, entre otras, ello se analizó en particular en la última sesión con la participación activa de los estudiantes mencionado su comprensión desde lo que significaba para ellos mismos. Con relación en los debates y las reflexiones se destaca la relación que lograron realizar los estudiantes con respecto a la película proyectada y la clasificación de elementos que

construyeron respecto a las preguntas propuestas. En cuanto al diseño didáctico de la propuesta, las actividades y las preguntas seleccionadas tuvieron el objetivo de que los estudiantes realizaran su comprensión entorno a estas temáticas.

Como factor importante que me gustaría destacar de este trabajo es la funcionalidad y adaptación del anime dentro de esta propuesta y dentro de los conocimientos que se buscaba construir e interiorizar, en la práctica se pudo observar como el anime tiene un amplio potencial dentro de la enseñanza de las ciencias sociales, la existencia de los ya mencionados géneros que componen este contenido permiten adecuarlo para cualquier temática o concepto que se busque construir, abriendo así un sin fin de posibilidades en la enseñanza de las ciencias sociales y también permitiendo que estas se integren cada vez más con contenido y elementos que hacen parte de la sociedad. Como ya se vio no han sido recibidos de manera asertiva por diferentes sectores pero que tienen diversidad de contenidos que facilitan el acceso a las ciencias sociales, lo anterior se pudo ver de antemano en acercamientos personales a los contenidos, pero también al momento de construir la propuesta donde se analizaron diferentes animes que pudieran ser parte del trabajo.

Como maestro en formación y como estudiantes que ha tenido acceso a estos contenidos por cierto tiempo me es imposible no reconocer y visibilizar la importancia que tiene el adaptar estos contenidos no solo en las ciencias sociales sino también en la enseñanza en general. Como última conclusión es importante generar recursos que permitan llevar diferentes temáticas a clase desde las ciencias sociales, para así nutrir y generar nuevos debates que permitan la construcción de conocimiento desde herramientas nuevas para ampliar el campo de acción de la educación.

Referencias.

Anime y sociedad. (2012)

Ankersmit, Frank. (2010). *La experiencia historica sublime.* Universidad Iberoamericana.

Barragán y Ramos. (2019). *Practica intercultural en el proceso de logros de aprendizaje en las ciencias sociales.* Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades, núm. 9, pp. 120-133, Universidad Nacional de Chimborazo

Bayona, Valentina. 2023. *La influencia del Anime y Manga en la Cultura Colombiana.* Universidad Javeriana.

Borroto López, L. (2017). Cultura y formación de la personalidad en la primera infancia. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 5(2), 86-91.

Burke, P. (1978). *Cultura popular en la Europa moderna.* Alianza Editorial.

Burke, P. (2022). *Roger Chartier y la historia de la cultura popular.* *Prismas - Revista De Historia Intelectual*, 26(2), 155–163.

Chacón, B. E. G., Zabala, S. P. G., Trujillo, A. Q., Velásquez, Á. M. V., & Cotos, A. M. G. (2002). *Técnicas interactivas para la investigación social cualitativa.* Fundación Universitaria Luis Amigó.

Chamseddine Habib Allah, M. (2015). La construcción de identidad compartida en un aula intercultural. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18(3), 69-81.

Chartier, R. (2007). *La historia o la lectura del tiempo.* Gedisa Editorial.

Chartier. R. (2007). *El mundo como representación.* Gedisa Editorial.

Cobos, Rodríguez y Álvarez. (2021). *Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias.* *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 21(42), a10. Epub January 03, 2023.

Cobos, T. (2009). *La animación japonesa desde el contexto occidental.*

- Cobos, T. L. (2010). ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA. *Razón y Palabra*, (72). Cornejo.
- (2012). *Educación, interculturalidad y ciudadanía*.
- Del Pino y Galván. (2009). A *Contracultura, insurrectos, subversivos, insumisos*. Advana vieja.
- Franco, J. (1997). *La globalización y la crisis de lo popular*. *Nueva Sociedad*, (149), 62-73.
- Galvis, A. (2016). *Significados sociales, estilos de vida y prácticas de consumo relacionadas con el consumo de anime y manga de los jóvenes aficionados con acceso a medios online en Bogotá*. Universidad Santo Tomas.
- Giroux, H. A., & MCLAREN, P. L. (2023). *Pedagogía crítica*.
- Gonzales, C. (2017). *Sobre la cultura popular. Un acercamiento*.
- Gumbrecht, Hans. (2005). *Producción de presencia*. Universidad Iberoamericana.
- Hall, S. (2010). La cuestión de la identidad cultural. *Sin garantías: trayectorias y problemáticas en estudios culturales*, 363-401.
- Hobsbawm, E. (1998). *Identidad. Cuadernos del Guincho*, (4), 54-69.
- Instituto Pedagógico Nacional, (s.a)*
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pp. 51-62.
- Mercado Maldonado, A., & Hernández Oliva, A. V. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 17(53), 229-251.
- Mieles, M. D., & García, M. C. (2010). Apuntes sobre socialización infantil y construcción de identidad en ambientes multiculturales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(2), 809-819.
- Giménez, G. (2005). *la cultura como identidad y la identidad como cultura*.
- National Geographic. (2022). *Qué es otaku: el significado y origen de esta cultura*.
- Núñez y Huerta. (2014). *Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica*. Contextualizaciones latinoamericanas.

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14), 5-39.

Quiroga, F., Capella, C., Sepúlveda, G., Conca, B., & Miranda, J. (2021). Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(2), 320-344.

Ramírez Bravo, R. (2008). La pedagogía crítica: Una manera ética de generar procesos educativos. *folios*, (28), 108-119.

Restrepo, E., (2006). IDENTIDADES: PLANTEAMIENTOS TEÓRICOS Y SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA SU ESTUDIO. Revista Jangwa Pana, 5(1), 24-35.

Simon, Zoltán, (2019). *History time of unprecedented change*. Bloomsbury.

Thompson, E.P. (1991). *Costumbres en común*. Editorial crítica.

Torti-Frugone, Y. (2018). *Cosplay: origen y comunidades virtuales*. Revista Luciérnaga/Comunicación.

Urzola, M. (2020). Métodos inductivos, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. Revista Crítica Transdisciplinar, 3(1), 36-42.