



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

EL ANIME COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL ANÁLISIS
LITERARIO CON JÓVENES DE SECUNDARIA

PROPUESTA PEDAGÓGICA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:
CARMEN BEATRIZ ESCAMILLA BAUTISTA

ASESOR:
Dr. GERARDO ORTIZ MONCADA

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO, 2025



Ciudad de México, noviembre 07 de 2024

TURNO MATUTINO
F(01) S(36)

DESIGNACIÓN DE JURADO DE EXAMEN PROFESIONAL

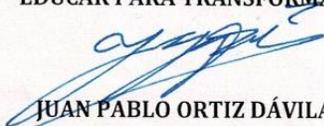
La Coordinación del Área Académica Teoría Pedagógica y Formación Docente, tiene el agrado de comunicarle que a propuesta de la Comisión de Titulación ha sido designado **SINODAL** del Jurado del Examen Profesional de: **CARMEN BEATRIZ ESCAMILLA BAUTISTA**, pasante de esta Licenciatura, quien presenta la **PROPUESTA PEDAGÓGICA**: titulada: **"EL ANIME COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL ANÁLISIS LITERARIO CON JÓVENES DE SECUNDARIA"**, para obtener el título de Licenciada en Pedagogía.

Reciba un ejemplar de la misma para su revisión y **DICTAMINACIÓN**. Se le recuerda que con base en el Artículo 39 del Reglamento General de Titulación Profesional de Licenciatura, dispone de un plazo no mayor de 20 días hábiles, a partir de la fecha de recibido, para emitir el dictamen por escrito correspondiente.

JURADO	NOMBRE
Presidente (a)	ÓSCAR JESÚS LÓPEZ CAMACHO
Secretaria (o)	GERARDO ORTIZ MONCADA
Vocal	MARÍA DEL CARMEN MÓNICA GARCÍA PELAYO
Suplente	GASPAR EDGARDO OIKIÓN SOLANO

Atentamente

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"



JUAN PABLO ORTIZ DÁVILA
Presidente de la Comisión de Titulación
Programa Educativo: Licenciatura en Pedagogía

NOTA: Oficio revisado y aprobado por el Consejo de la Licenciatura en Pedagogía el 03/10/14 y por el Consejo Interno del Área Académica 5: Teoría Pedagógica y Formación Docente el 23/10/14 y entró en vigor el 05/11/14.
c.c.p.- Comisión de Titulación.
Alumnas.
ERP/JPOD/eco

Agradecimientos

Quiero empezar dando las gracias a las personas que siempre han estado conmigo apoyándome en las buenas y en las malas, ya que gracias a ellos pude lograrlo.

- ❖ A **Merry Cordero San**, que sin tu amor me habría ido a la semana de nacer, por tu paciencia porqué sin ella no habría podido leer ni escribir, porqué a lo largo de mi vida conviviendo contigo me has enseñado la magia del amor, de ser agradecida, así como de afrontar las cosas sin miedo, por todo tu amor y apoyo y por muchas tantas cosas más, te amo mamá, gracias.
- ❖ A mi papá que de la misma forma me ha brindado su apoyo y aunque desconoce un poco lo que hago nunca me negó la educación.
- ❖ A mis hermanos, la Coni y mi compa Ezequiel, que en varias ocasiones se han rifado para conmigo y a su peculiar manera cada uno me ha animado en lo que hago y han apoyado, los quiero mucho, muchachos.
- ❖ Así mismo quiero dar las gracias a Mami, que desafortunadamente ya no camina entre los vivos, pero sin ella tampoco hubiera podido hacerlo.

Por otro lado, me gustaría dar gracias a varia bandita que me acompañó y me ayudó en muchas ocasiones, especialmente por su amor, su confianza, su lealtad y por hacer más bonita mi vida:

Saira, amiga mía, siempre estaré agradecida de tu mera existencia, por habernos conocido, por tus palabras tan cálidas para conmigo, por tu gran amor y por siempre estar apoyándome, recuerda que en México siempre estaré esperándote con los brazos abiertos, al "TEAM" que son los amigos que conocí desde primer semestre y que es un gusto haber terminado juntos la licenciatura, los mencionaré por orden en que los conocí: Kath, Issa, Santi y Zoé gracias por su amor, su comprensión, por ayudarme a hacer varios recuerdos juntos, algunos de

ellos muy especiales y graciosos, por no soltar mi mano y por llegar a hacer mucho ruido en mi vida, así como a los amigos que hice en neuro, especialmente a George y a Ash, que han sido personas muy lindas y cálidas, que desde el momento en que empezamos a ser amigos, su amor y apoyo no me han faltado, así como su comprensión.

A todos y cada uno de ellos les agradezco de corazón me permitieran entrar a sus vidas y otorgarme su confianza hasta el día de hoy para seguir conociéndolos, aplaudir sus logros, verlos crecer, digievolucionar y seguir creando recuerdos.

También quiero agradecer a los profesores que me alentaron a hablar sobre el tema del anime, principalmente a aquellos que conocí en los primeros semestres, en especial al profe Florencio, seguido de los profesores del campo de neuro, los cuales no se burlaron del tema, sino por el contrario fueron muy respetuosos y me animaron a realizarlo.

No podía dejar fuera a la **Universidad Pedagógica Nacional**, en la cual me formé por cuatro años y en la que viví experiencias de todo tipo que me dieron la oportunidad de crear conocimientos significativos, gracias por la biblioteca en la cual sí encontré libros sobre anime y manga (les recomiendo vean su contenido y como sugerencia sería bueno agregar más libros sobre el tema), gracias por ser accesible con el comedor, me salvaste varias veces de mis rugidos de tripa, gracias a tu arquitectura que convive con la naturaleza, a tus bellos pastos, tu flora y tu fauna que en ti habitan, me hiciste sentir cómoda y feliz, por tus instalaciones y materiales, porqué en ti conocí personas extraordinarias y preparadas académicamente.

Finalmente, a mi asesor el **Dr. Gerardo Ortiz Moncada**, que desde el momento en que escuchó sobre mi tema lo respetó y me orientó muchísimo para poder encontrar un camino por cual avanzar, además de que también me animó a no abandonarlo, gracias por toda la paciencia, el tiempo, las observaciones y

sugerencias en todo momento, así como los aprendizajes y las lecciones durante todo este trayecto, de verdad valoro bastante tu confianza y tu guía, así como la amistad que me brindaste, sostengo que tomé una buena decisión al momento de elegirte como asesor para elaborar este proyecto. Gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I. ANIME	11
I.I Origen del anime	11
I.II Historia del anime.....	13
I.III Clasificación y géneros del anime	16
I.IV El anime en México.....	26
CAPÍTULO II. EL ANIME COMO MATERIAL DIDÁCTICO	34
II.I Materiales y recursos didácticos usados en el aula.....	35
II.II Tipos de materiales didácticos	39
II.III Selección de los materiales didácticos.....	47
II.IV Clasificación del anime	52
CAPÍTULO III. ANÁLISIS LITERARIO.....	57
III.I Análisis Literario	58
III.II Importancia de la lectura	70
III.III Secuencia para la elaboración de un análisis literario.....	77
CAPÍTULO IV. APLICACIÓN DEL ANIME EN LA ASIGNATURA DE LENGUA MATERNA ESPAÑOL	89
IV.I Descripción del programa de Lengua Materna. Español	90
IV.II Manipulación de los contenidos del anime en la asignatura	100
IV.III Alcances y limitaciones de la aplicación del anime en la asignatura de Lengua Materna. Español	103
CAPÍTULO V. MÉTODO.....	111

V.I ESTRATEGIA METODOLÓGICA	112
V.II DESCRIPCIÓN Y SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES	114
V.III DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y SUS CATEGORÍAS	115
V.IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	120
□ Presentación y análisis del cuestionario	122
□ Presentación y análisis de la entrevista	126
V.V Discusión	146
V.VI Limitaciones.....	149
V.VII Conclusiones	150
CAPÍTULO VI. PROPUESTA DE PROGRAMA PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA MATERNA. ESPAÑOL	152
PRESENTACIÓN	152
Ubicación práctica	161
Nombre del programa	162
Objetivo del programa	162
Objetivos específicos:	162
Desarrollo de actividades	162
CONCLUSIONES.....	188
BIBLIOGRAFÍA.....	194
ANEXOS.....	203

INTRODUCCIÓN

“Los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo”.

- Ludwig Wittgenstein

“No permitas que tus miedos y debilidades te alejen de tus objetivos. Mantén tu corazón ardiendo, no importa que pase, sigue avanzando y no te rindas a pesar de haberte caído, recuerda que el tiempo no espera a nadie, no te hará compañía ni compartirá tus penas”.

- Rengoku Kyojuro

¿Qué es el anime? ¿Por qué se hablaría de anime en un trabajo de licenciatura? ¿Qué relación mantendría con la pedagogía? ¿Por qué se cita a un Kyojuro Rengoku? y finalmente ¿Será que para realizar un análisis literario se podrá recurrir al anime o viceversa?

En este escrito encontrarán capítulos en los cuales se hablará de anime y de lo relacionado a ellos, así como pensamientos recuperados sobre estos y lo que son capaces de transmitir, por otro lado, también se hallarán capítulos propiamente que tratan temas relacionados a lo educativo, como es el caso de materiales didácticos, análisis literarios, análisis a la asignatura de Lengua Materna Español y una propuesta de programa educativo.

Es pertinente señalar que dicho trabajo surgió a raíz de la observación en estos últimos años de la asistencia de personas jóvenes a eventos relacionados con el anime, de modo que las preferencias entre los jóvenes mexicanos se han visto relacionadas a temas con tendencias asiáticas como la moda, el maquillaje, la música, el entretenimiento, la lectura etc.

Como bien se sabe la pedagogía y la docencia son áreas amplias y complejas, por lo cual nos permite abrir o, mejor dicho, aprovechar una ventana que podría ser

beneficiosa tanto para los jóvenes como para la educación formal de nuestro país, si bien, no se puede asegurar que todos los jóvenes del país están interesados en el mundo del entretenimiento asiático, resulta interesante y dinámico buscar nuevas estrategias de aprendizajes a las cuales los jóvenes recurran como prácticas sociales y que resulten positivas para mejorar áreas de aprovechamiento académico.

En esta lógica el presente trabajo está enfocado a ser empleado con jóvenes de secundaria por lo cual aprovechar el recurso audiovisual del anime servirá para dar visión al pedagogo o docente acerca de los contenidos de entretenimiento que están consumiendo estas generaciones de estudiantes, así como también resulta beneficioso para la comprensión de los mismos y por otro lado, si bien la pedagogía se encarga del estudio de los procesos educativos, no deja de lado los contextos, que como se mencionó sirven para poder entender y conectar mejor con los sujetos con los que nos relacionamos y trabajamos.

Aunado a ello al analizar y seleccionar este tipo de series animadas japonesas podría resultar una ventana de oportunidad para aprovechar el recurso audiovisual provocando que la primera reacción hacía ellas no sea meramente negativo por lo explícito que pueden llegar a ser algunas temáticas dónde se muestran escenas de violencia, o géneros que no corresponden a su edad, sino que sea lo positivo de los mensajes que ofrece el contenido, por tal motivo, la siguiente investigación aborda el tema del anime como material didáctico para el análisis literario con jóvenes, en este caso, jóvenes de secundaria.

La finalidad de este trabajo es proponer meramente al anime en sus versiones físicas y digitales como una estrategia diferente de aprendizaje como un material didáctico para trabajar en las clases con los estudiantes, ya que al ser del agrado de ellos se pretende que el proceso sea motivante, razón por la que nuestro objetivo general es diseñar un programa de lengua materna a través del uso del anime como material de análisis literario, para ello se investigó temáticas y géneros que maneja dicho entretenimiento, así también fue pertinente conocer la perspectiva de algunos estudiantes para su aplicación en la escuela.

El método que se aplicó a dicha investigación fue cualitativo que como menciona Bisquerra (2009) “el investigador tiene que sumergirse en el mundo de los sujetos para poder llevar a cabo la tarea de interpretar, comprender, o en su caso transformar, a partir de las percepciones, creencias y significados proporcionados por los protagonistas” (p. 278) por ello se aplicaron instrumentos para conocer la perspectiva y opinión de los jóvenes con respecto al material propuesto, continuando con el método, se elaboraron y aplicaron dos instrumentos los cuales fueron un cuestionario y una entrevista semi estructurada, ambos con la finalidad de interpretar lo que los jóvenes logran observar y percibir a través del anime, es importante señalar que a raíz de las respuestas obtenidas nos permitió conocer el alcance y limitación que tendría el anime como material didáctico y comprender como perciben la realidad, dependiendo de sus entornos, contextos y diversidad cultural.

La propuesta pedagógica está compuesta por un total de seis capítulos, en los cuales el primero contextualiza al **anime**, en el cual diversos autores permiten obtener un panorama sobre lo que es, de donde proviene, nos muestra las temáticas y los géneros que se encuentran en él, así como conocer la perspectiva cultural que tiene el país nipón con respecto a ello, del mismo modo se da a conocer la perspectiva que ha tenido México en cuanto a su aceptación en la sociedad y como a través de los años ha ido evolucionando la perspectiva que se tiene sobre los contenidos que maneja la animación japonesa.

Con respecto al segundo capítulo tocamos el tema de los **materiales didácticos**, iniciamos este capítulo con un contexto sobre lo que son, la labor que cumplen al permitir mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, así también se explica la diferenciación de lo que son los materiales didácticos de los recursos didácticos, posteriormente encontrarán una tipología de los diversos materiales utilizados en las aulas escolares como los criterios que deben de cumplir para poder ser utilizados como un apoyo docente, finalmente se especifica la clasificación del anime y la forma en que podría ser utilizado como material didáctico.

En el tercer capítulo tratamos el tema de **análisis literario**, nuevamente como en los capítulos anteriores se ubica primero la conceptualización y en este caso, primero se aborda qué es análisis para posteriormente agregar el término literario, lo que nos lleva a recuperar los usos sociales de la lengua dado que este capítulo tiene la intención de explicar el vínculo del anime con el análisis literario y la importancia que tiene que los jóvenes aprendan a comunicarse de manera correcta y porqué fortalecer esa área, por lo cual también se recupera la importancia que tiene la lectura, ya que al tener en mente usar el anime como apoyo, es importante saber que en sus diferentes versiones la lectura es algo que estará presente en todo momento, cerrando así el capítulo con la secuencia que se tiene que realizar para elaborar un análisis literario, dado que en este trabajo se habla de mangas y animes se anexo también como hacer un análisis de comic y de dibujos animados.

Continuando con el capítulo cuatro se explica la **aplicación del anime en la asignatura** seleccionada, en nuestro caso fue para lengua materna, lo primero que se realizó fue un análisis a dicha asignatura para conocer más sobre ella, por lo cual se habla sobre los propósitos generales que tiene la asignatura como tal y los propósitos específicos que tienen dependiendo al nivel educativo, para nuestra investigación fue nivel secundaria, en los cuales se menciona que es primordial e importante que los estudiantes consoliden las prácticas sociales del lenguaje para poder participar como sujetos sociales, autónomos y creativos en los diferentes ámbitos, así también se halla información acerca de los organizadores curriculares, posteriormente hay una descripción breve sobre la estructura de bloques localizados, continuando con la segunda parte del capítulo se hace mención a proponer formas en las que se puede emplear el objeto de estudio en la asignatura para finalmente cerrar el capítulo con los alcances y limitaciones que tiene este.

En tanto el capítulo quinto explicamos el **método** utilizado en la investigación qué como se ha comentado, fue cualitativo, este capítulo tiene apertura con la estrategia metodológica en la cual se describe la perspectiva utilizada así como las fases en que constó la elaboración de la propuesta, continuando con la descripción de los informantes

y los instrumentos, posteriormente se presenta el análisis de ambos instrumentos en los cuales se puede apreciar la recuperación de los pensamientos de nuestro informante mediante un análisis temático, así mismo se puede apreciar la relación que mantiene con los temas tratados durante toda la investigación y finalmente cerramos el capítulo con una discusión, la cual consiste en analizar e interpretar desde el enfoque teórico los temas localizados para concluir la reflexión con las limitaciones que tiene el material.

Por último, en el sexto capítulo se presenta la **propuesta de programa para la asignatura** en el cual se realiza la presentación de la misma así como al autor base que sustenta el método a utilizar, posteriormente a la descripción del método se ofrecen los objetivos específicos a lograr y las actividades a desarrollar en las cuales incluyen hipótesis pedagógicas, saberes formativos, materiales, actividades a desarrollar, tiempo en que se desarrollan y el tipo de evaluación, finalmente este capítulo se incluyen anexos que serán requeridos para la propuesta de dicho programa.

Finalmente, y derivado de todo el trabajo se genera un cierre con las conclusiones donde se presentan las reflexiones finales que sostienen la búsqueda de nuevas alternativas estratégicas pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, así como el ser conscientes de las limitaciones que conlleva el incluir nuevas estrategias.

Sin más, cedemos el paso a que como lectores recorran el trayecto de la investigación.

CAPÍTULO I. ANIME

En este primer capítulo titulado “ANIME” se dará a conocer información relevante para poder comprender más sobre el recurso audiovisual que será empleado para su uso como material didáctico, ya que, al ser un recurso no elaborado precisamente para un uso escolar, es preciso hacer saber al lector algunos datos característicos de él.

Es así que, en este capítulo, se dará a conocer información sobre el origen de la palabra anime, sus antecedentes, la evolución por la que ha transitado la etimología del concepto y abordaremos también datos relacionados con la historia del mismo.

En ese mismo orden de ideas encontrarán respuesta a cuestiones como las siguientes, ¿existen géneros dentro del anime? de ser así, ¿cuáles son? y ¿cómo es que se pueden clasificar?, por supuesto no puede faltar la pregunta del millón, ¿el anime son las “caricaturas” o los “libritos”? mismas que resultan importantes para la comprensión del anime, cabe mencionar que a lo largo del capítulo se utilizarán kanjis, los cuales son uno de los tres sistemas de escritura japonés utilizados para expresar palabras y conceptos.

Por último, abordaremos el contexto social para saber cuál y cómo ha sido el recibimiento que ha tenido en México.

I.1 Origen del anime

“¿Sabes cómo se forjan las espadas?... se forjan golpeándolas una y otra vez hasta eliminar todo lo innecesario y aumentar la pureza del acero ... así se hacen las espadas fuertes. Puedes llorar, puedes huir, pero no te rindas. Confía en ti mismo ¡Se la espada más fuerte de todas!” – Jigoro kuwajima. (Koyoharu Gotouge, Kimetsu No Yaiba, 2019).

La anterior cita es extraída del capítulo número 17 de la primera temporada de Kimetsu No Yaiba, uno de los animes más populares en estos últimos años, tanto en su

país de origen como en países extranjeros, pero ¿Qué es el anime? ¿De dónde es? ¿Cuándo o cómo surgió? ¿Quién lo ha inventado?

Ante todo, y para dar respuesta a las cuestiones anteriores, iniciaré por dar a conocer el origen de anime, palabra por la que se le conoce a las animaciones japonesas. Manuel Robles (2010) alude en *Antología del Studio Ghibli* que el término animé es de origen francés, al igual que Hernández Pérez (2017) en *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*, menciona; “se ha optado por el uso del término anime frente a la forma animé, de origen francés, al ser considerada la primera más parecida a la pronunciación original del katakana” (El katakana, es un alfabeto fonético compuesto por 46 caracteres, se reconocen por sus líneas rectas y ángulos agudos)

Otros autores mencionan que proviene de los préstamos del inglés, por ejemplo, Sánchez y Molina (2016) refieren que el origen de la palabra es la adaptación del término inglés “animation” (アニメーション, animeshon). A palabras de Kouijen (2003) también alude a que la palabra anime es simplemente una abreviatura de la palabra animeeshon (animación), asimismo Tanía López (2010) alude a que el anime es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para la televisión hechos en Japón.

Por último, Gan (2010) en *To Be or Not to Be - Anime: The Controversy in Japan over the “Anime” Label* declara como es que se origina, en su trabajo encontramos que alrededor de 1910 el término “senga eiga” (線画映画 película de dibujo lineal) o “senga kigeki” (線画喜劇 película cómica de dibujo lineal) se utilizó para referirse a la animación producida localmente, más tarde en 1920, el término “manga eiga” (漫画映画 película manga) se volvió dominante, por 1937 se introduce el término “doga” (動画 imágenes en movimiento) pero no tuvo mucha difusión y es así que hasta 1962 aparece por primera vez el término anime, el cuál hasta estos tiempos es el que se ha mantenido estable.

Por lo antes expuesto se puede apreciar que la evolución morfológica ha sido muy compleja y hasta este punto se entiende que no ha sido un cambio sencillo para la adopción de la palabra.

I.II Historia del anime

Hasta este punto hemos conocido un poco sobre la historia y a través de reseñas de otros autores sobre la etimología de la palabra anime y un poco sobre sus orígenes, como podemos ver nadie puede señalar con precisión en qué momento nace la animación japonesa, sin embargo, no podemos negar que resalta la importancia de Osamu Tezuka.

Sin duda Tezuka siempre representará una figura importante para la evolución del anime y del origen de una nueva era de animaciones con estilos novedosos, recordemos que gracias a su obra Astro Boy es como en la actualidad se ha dado paso a que otros mangakas tengan la oportunidad de que sus obras sean animadas.

Entonces, ¿El anime son las “caricaturas” o los “libritos”? hasta el momento podemos decir que son las animaciones o como se les dirían en México “caricaturas”, mientras que los “libritos” son los mangas, pero entonces ¿Qué son los mangas? es pertinente abordar esta pregunta ya que en ocasiones anteriores se ha mencionado dicho término y se ha hecho alusión de que son los antecesores del anime, para dar una mejor respuesta nos apoyaremos de lo que han redactado hasta el momento otros autores.

Schoud (1996) alude en pocas palabras que “el manga japonés moderno es una síntesis: una larga tradición japonesa de arte que entretiene ha tomado en una forma física importada de Occidente” (p.21).

Por otro lado, Papalini (2006) refiere que la palabra manga puede significar caricatura, tira cómica, historieta, libro de historietas o animación. Acuñada por el artista de grabado japonés Hokusai en 1814, el término utiliza los ideogramas chinos man (“involuntario” o “a pesar de sí”) y ga (dibujo).

Y de acuerdo con Cobos (2010) manga (漫画) es la palabra japonesa con que se le conocen a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en Japón, según el contexto occidental y su traducción literal es “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka.

Es decir, que con base en lo antes mencionado, concluimos que los mangas son los cómics, historietas o tiras cómicas japonesas, elaboradas por los mangakas, dicho termino se ha empezado a utilizar a partir del artista Hokusai en el año de 1814, sí bien, hasta el día de hoy es utilizado el término para referirnos a esas obras, no significa que sea la única forma de ser llamado, aunque sí la más reconocida, es importante recuperar la idea de que son los antecesores de los animes dado a que primero se elaboran los mangas y depende de los criterios de las casas de producción para que puedan ser animadas. Para ahondar más en el tema hablaremos un poco sobre la evolución que han tenido los dibujos japoneses.

Las diferentes obras que hemos consultado han dado pie a que los primeras ilustraciones tratan del siglo VII y el siglo XII, o por lo menos sustentan una base para lo que serán los dibujos que posteriormente pasaran a ser una historieta animada, recurso que será aprovechado por el gobierno quién lo utilizará con fines propagandísticos en tiempos de guerra, posterior a ello el mismo gobierno implementará nuevas leyes dónde se prohibirá dicho contenido y la libertad de expresión se verá condicionada. Hasta la aparición de Osamu Tezuka, quién gracias a su talento y su afición revolucionará una nueva era de la animación japonesa, la cual hasta el día de hoy sigue siendo utilizada por muchos mangakas.

Para ello Horno (2014) hace alusión a que las caricaturas japonesas más antiguas corresponden a unos dibujos hallados al reverso de las tablas del techo del templo Horyji Gakumonji, ubicado en Ikagura, prefectura de Nara en Japón, el cuál es un templo budista y es conocido por ser una de las edificaciones de madera más antiguas del mundo.

Las caricaturas que se muestran en la siguiente imagen son obtenidas de Hornos (2014) y fueron halladas mientras se hacía la restauración de la sala principal en 1953, las cuales podrían tratarse de caricaturas elaboradas a finales del siglo VII.



Imagen 1. Dibujos encontrados en el templo Horyuji Gakumonji (s. VII). Fotografía Shogakukan, obtenida del Hornos (2014).

Posterior a ello en el siglo XII aparecen los primeros rollos ilustrados en formato horizontal, los cuales denominaron emaki o emakimono, que significa rollo de pintura en los cuales mostraban temas religiosos o literarios, en ellos se narraban historias ilustradas, eran papel enrollado alrededor de un palo, su despliegue se hacía de derecha a izquierda y podían llegar a medir 15 metros de largo, estos eran originalmente de China, pero los japoneses lo adaptaron y transformaron. Hoy en día son considerados patrimonio cultural en Japón.

Continuando en el s. VII existe otro tipo de dibujo y prácticamente con las mismas características son los toba-e, un tipo de pintura caricaturesca cuyo nombre está tomado del monje Toba Sojo, a quien se le atribuye el emaki choju-jinbutsu-giga, o rollo de las aves, de carácter humorístico o sarcástico y con la peculiaridad de que los personajes representados eran animales con cualidades humanas, los toba-e han dejado un fuerte impacto en las características del dibujo manga actual.

Con respecto a ello Papalini (2006) los antecedentes del manga... se encuentran en la tradición del dibujo monocromo japonés, que se despliega en torno a motivos fantásticos, eróticos, humorísticos o violentos, o que simplemente ironiza sobre lo cotidiano.

Entre los más famosos ejemplos está el Chôju Giga o pergamino de animales que data del siglo XII, en el que se satirizan utilizando animales como personajes, las costumbres del clero y la nobleza. Fue pintado por un monje budista llamado Sôjô Toba de allí que una de las formas de denominación de manga sea Toba-e.

Para el siglo XVII el dibujo japonés sería conocido como zenga o imágenes zen, las cuales eran pequeñas caricaturas acompañadas de un fragmento de poesía. A mediados del siglo XVII y finales del siglo XIX aparece la estampa ukiyo-e que significa imágenes flotantes las cuales hacen referencia a la creencia budista de que el mundo terrenal está gobernado por la inestabilidad y los placeres efímeros, destacan dos géneros durante el período Edo, los retratos de mujeres hermosas llamados bijin-ga y los yakusha-e que son las representaciones teatrales del género Kabuk.

Como último punto, entre el siglo XVII y hasta principios del XIX, a partir de la tradicional impresión en madera, surgen las primeras historietas, menciona Horno (2014) que estas historietas o libros ilustrados eran llamados Kusazoshi. Los cuales, a pesar de contener ilustraciones a blanco y negro, recibían nombre distinto dependiendo de la tapa, ya que sus tapas eran de colores diferentes, lo que los diferenciaba ya que era algo que los caracterizaba por lo que eran muy populares entre las mujeres y los niños de la época. Con el paso del tiempo estas historietas evolucionaron y pasaron a ser cuentos infantiles y conforme ampliaban su temática se convirtieron en historietas para público adulto, además de que sirvieron como base en cuanto a su aspecto para ser utilizado por los cómics mangas de la actualidad.

I.III Clasificación y géneros del anime

Ahora bien, es importante mostrar al lector que no todo lo que se encuentra en el mundo del anime es apto para todas las edades ni para todo público, ya que conforme la clasificación de edad y temáticas, las tramas tienden a ser más complejas y sensibles, en ellas podemos encontrar contenidos subidos de tono, psicológicos o animes muy explícitos en cuanto a la violencia e incluso relaciones sexuales entre los personajes.

De este modo, en las siguientes tablas se presentan dos clasificaciones de los animes elaboradas con base a la información consultada en páginas de internet y plataformas digitales como Crunchyroll y Funimation especializadas y confiables en el tema, dichas tablas fueron elaborados como resultado de la investigación.

CLASIFICACIÓN DE ANIME POR TÉRMINOS			
TÉRMINO EMPLEADO	PÚBLICO DESTINADO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO DE ANIME
KODOMO	Niños y Niñas	<p>Palabra cuyo significado es “niño”. En el ámbito del manga y los animes el enfoque va dirigido a audiencias infantiles, particularmente edades entre 4 y 10 años.</p> <p>Las historias dentro de esta clasificación son fáciles de entender y adecuadas a la edad del público, algunos de los temas que transmiten, son el respeto a las personas mayores, la amistad, los valores familiares, etc.</p>	
SHŌNEN	Varones jóvenes	<p>El significado literal es “muchacho”. Estos animes están dirigidos a un público masculino joven, principalmente personas entre 12 a 18 años.</p>	

		<p>Tanto para el manga como para el anime es considerado el más popular.</p> <p>Generalmente sus historias se centran en la vida de un héroe en muchos casos varones, donde se nota su desarrollo y viaje. La ambición de estos es convertirse en el mejor, proteger a quienes ama y en ocasiones se transforma o evoluciona con super poderes que le ayudan a derrotar a los villanos.</p>	
<p>SHOJO</p>	<p>Mujeres jóvenes</p>	<p>“Niña joven” es su significado literal. Este contenido también está dirigido a jóvenes, pero en este caso al público femenino. Las tramas se centran en jovencitas donde sus historias se enfocan en dramas, familia, romances, vida cotidiana de chicas de instituto, chicas con poderes mágicos, etc. Su estilo suele tener muchos corazones, estrellas y flores.</p>	

<p>JOSEI</p>	<p>Mujeres adultas</p>	<p>El significado literal es “mujer” está hecho para un público adulto femenino de entre 18 y 40 años.</p> <p>Esté género gira en torno de relaciones de parejas y laborales, se muestran vivencias con problemas comunes de la vida cotidiana desde un punto de vista realista y también se muestran situaciones donde la vida no es de color rosa y se permiten más licencias sexuales.</p>	
<p>SEINEN</p>	<p>Hombres adultos</p>	<p>Significa “adulto” u “hombre adulto” y como su nombre lo indica, está enfocado a varones de entre 18 a 40 años.</p> <p>Sus temáticas suelen tener contenido complejo a veces inapropiado para los más jóvenes. Podrían incluir contenido de acción, erótico, violento, drogas, problemas psicológicos, también pueden haber seinens de comedia.</p>	

Tabla 1. Clasificación de anime por términos

De este modo, en la tabla anterior se ha mostrado solo la clasificación que tiene el anime por término tomando en cuenta el rango de edad, clasificarlo de esta forma sigue siendo una manera general por lo cual, a continuación, se presenta otra tabla que se encuentra clasificada dependiendo de los géneros o temáticas que existen en relación con el anime.

Como se mencionó en el párrafo anterior, la siguiente tabla está elaborada con base a los géneros, por lo que resulta ser una clasificación más extensa, en algunas ocasiones las temáticas se combinan creando nuevas temáticas, en este trabajo procuraremos ser concretos y no abarcar las sub temáticas.

CLASIFICACIÓN DE ANIME POR GÉNERO		
GÉNERO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO DE ANIME
BISHOUJO	Están hechas principalmente para público masculino y sus protagonistas son mujeres hermosas, sus facciones son muy delicadas. Sin embargo, este término se refiere específicamente a un estilo de diseño de personaje.	
BISHOUNEN	Al contrario del bishoujo, estos animes se centran en la estética para complacer al público femenino. En este caso los hombres son los que presentan rasgos muy atractivos, la protagonista suele estar rodeada de chicos muy guapos o los personajes principales son chicos	

	sumamente atractivos. Al igual que el bishoujo, no es un género sino un estilo de diseño.	
KEMONO	Se centra en protagonistas con características antropomórficas, es decir que los personajes cuentan con rasgos animales, pero hablan como humanos.	 <p>Beastars</p>
MECHA	Las historias se centran en un futuro donde la tecnología ha evolucionado lo suficiente para crear robots humanoides gigantes, estos pueden ser tripulados por humanos o semiautónomos algunos el foco en la magia o la fantasía, mientras otros se quedan con la estética militar y realista de las armas.	 <p>Evangelion Mazinger Z</p>
HAREM	Animes con protagonistas masculinos rodeado de chicas, tanto la historia principal como las secundarias giran a su	 <p>Kami nomi zo Shiru Sekai Nisekoi</p>

	<p>alrededor, suelen ser comedias románticas.</p>	
<p>HAREM GYAKU</p>	<p>Es un harén invertido, ya que en este caso la protagonista es una chica rodeada de hombres que están enamorados de ella, pelean por ella o forman una cohorte de seguidores que la complacen.</p>	 <p>Watashi ga Motete Dousunda Brothers Conflict</p>
<p>ISEKAI</p>	<p>Son historias donde los protagonistas son personas normales que son transportadas y/o atrapadas a un universo paralelo, muchos de sus exponentes incluyen la reencarnación, pueden contener fantasía y esa misma ser llevada al mundo real cotidiano.</p>	 <p>Fantasy bishoujo juniku ojisan to Sword Art Online</p>
<p>SLICE OF LIFE (SOL)</p>	<p>Las historias se centran en la vida diaria de los protagonistas, sean sus peripecias laborales, escolares o actividades extracurriculares como deportivas o de clubes de recreación, no hay elementos fantásticos o sobrenaturales, lo resaltante de ellos es como</p>	 <p>Hibike! Euphonium Shigatsu wa kimi no uso</p>

	<p>se retrata la vida, con sus lágrimas, sus sonrisas y su felicidad.</p>	
<p>YURI / SHOJO-AI</p>	<p>significa amor entre chicas, muestran el romance entre mujeres, el punto de vista es mucho más maduro y podría tener o no escenas explícitas.</p>	 <p>Strawberry panic</p> <p>Akuma No Riddle</p>
<p>YAOI / SHONEN-AI</p>	<p>significa amor entre chicos y en este caso es romance entre hombres, también tienen un punto de vista maduro. Los protagonistas suelen ser adultos o universitarios y suelen incluir escenas subidas de tono, pero al igual que el yuri pueden o no contener este tipo de escenas.</p>	 <p>Yurill On Ice</p> <p>Yarichin bitch club</p>
<p>MOE</p>	<p>La palabra se refiere a una obsesión por los personajes animados, las historias se centran en personajes femeninos tiernos y adorables haciendo cosas cotidianas. Son típicos de los animes para niños, mayoritariamente</p>	 <p>K-On!!</p> <p>Non Non Biyori</p>

	están dirigidos a un público masculino.	
MAHŌ SHŌJO	Significa chica mágica, y como su nombre lo indica tienen como tema principal a niñas o jóvenes poseedoras de algún objeto mágico o poder espacial, haciéndolas acreedoras de grandes responsabilidades frente al grupo que pertenecen.	 <p>Madoka Magica</p>
SÚPER PODERES	En estas historias los personajes deben recibir un poder gracias a un objeto, pueden tenerlo desde nacimiento o entrenar como unos locos para volverse los más fuertes.	 <p>One Punch Man Mob Psycho 100</p>
ECCHI	Consiste en poner personajes en situaciones subidas de tono o incómodas para ambos, pero con elementos humorísticos, no es pornografía, pero se toman ciertas licencias para guiar al público a través de una historia en la que el romance es el mayor protagonista, además en sus personajes	 <p>Highschool of the Dead Kill la Kill</p>

	resalta el humor negro y satírico.	
CULTURA OTAKU	Son animes que tocan temáticas de cultura otaku, ya sea en modo parodia o mostrando las peripecias de un fanático.	 <p>Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru</p>
GORE	En este género abundan la sangre y la violencia. Usualmente, los temas son de intriga, oscuros y sobrenaturales.	 <p>Tokyo Ghoul</p> <p>Hellsing</p>
SPOKON	animes de tipo deportivo, las tramas son sobre la sana competencia y el deporte	 <p>Haikyuu!!</p> <p>Hajime no Ippo: The Fighting!</p>

<p>POST – APOCALÍPTICO</p>	<p>En estos animes el mundo se encuentra en crisis y en constante perdida por lo que las personas deben hacer lo mejor para cambiarlo y evolucionar</p>	 <p>Dr. Stone Akira</p>
<p>MEITANTEI</p>	<p>las historias giran en torno a versiones de investigación y policiacas, asesinos seriales y casos de la mafia.</p>	 <p>Detective Conan</p>
<p>PSICOLÓGICO</p>	<p>Este género aborda batallas donde el ingenio es el foco principal, profundizan en la mente y a psique, juegan con la mente del público y su objetivo es que se piense mucho.</p>	 <p>Paranoia agent Serial experiments lain</p>

Tabla 2. Clasificación de anime por género.

I.IV El anime en México

Hasta el momento hemos explicado los puntos relevantes que ayudan a la comprensión del anime, para este apartado nos enfocaremos al contexto social, es decir, que en este apartado daremos a conocer la introducción del anime y los mangas a nuestro país, así mismo que tanto ha sido la aceptación por parte de los mexicanos y como ha sido su evolución hasta nuestra actualidad.

Para este apartado posiblemente algunos de los lectores podrán identificar con un poco más de claridad qué o cuáles caricaturas que transmitían en televisión abierta califican como animes, así mismo cuáles de la actualidad lo son.

En la actualidad y gracias a los avances tecnológicos y al internet, es posible observar cuánto ha crecido el fandom otaku alrededor del mundo, es decir, tanto el manga como el anime han tenido un buen recibimiento en otros lugares fuera de su país de origen, por supuesto nada de esto sería posible si no fuera por la visión, mejor dicho, la estrategia de comercialización y expansión de su cultura.

Después de la segunda guerra mundial la economía japonesa creció, haciendo más atractiva su cultura popular, ocasionando que para los años 70 y 80, las naciones extranjeras se sintieran interesadas por la cultura japonesa.

Rosa Cascales (2022) comunica que Japón mantiene una estrategia de expansión, la cual es denominada “Cool Japan”, tiene por objetivo difundir el atractivo de Japón, como una cultura especial, única y rica en el mundo, la idea comenzó cuando Tokio reconoció lo lejos que podría llegar la cultura japonesa y lo profundo que podría ser la penetración de ella en los jóvenes del mundo, principalmente en los años 90, así y de acuerdo con su definición, el objetivo que persigue la estrategia “Cool Japan”: “abarca todo, desde videojuegos, mangas anime, moda, productos comerciales, cocina japonesa y cultura tradicional hasta robots, tecnologías ecológicas y otros productos industriales de alta tecnología” (párr. 10).

En otras palabras, el auge de la cultura popular japonesa en todo el mundo, es consecuencia de la estrategia a la que recurre Japón para poder lograr una expansión de lo que es su país, sin dejar de lado su pasado cultural y los cambios que ha logrado.

Ahora bien, tomando en cuenta la estrategia Cool Japan, varios autores mencionan que entre los años 60 y finales de los 70, se transmitieron por televisión abierta programas dirigidos a público infantil, para esos años en México el término

anime resultaba nuevo, no obstante, su animación podía distinguirse al resto de los demás programas, mejor conocidos como caricaturas.

Jiménez (s.f) alude que la llegada del anime y del manga japones a México, se puede situar en el año de 1970, con la primera transmisión de Astro Boy del mangaka Osamu Tzuka.

Valadez (2020) menciona que la historia del anime en México comienza exactamente el 20 de agosto de 1964 cuando XHGC Canal 5, transmitió el primer anime en el país, el cual fue Astro Boy.

Asimismo, Romero (2012) refiere a qué en México, la aparición del anime fue a partir de 1970, siendo el anime pionero Astro Boy, el cual fue bien recibido por parte de los televidentes mexicanos.

Así pues, en “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina”, Cobos (2010) también hace mención de que en los años 70 es cuando ocurre la llegada del anime a América Latina, éste de manera doblada al español para los países como México, Perú, Chile y Argentina.

Con base en lo antes escrito, podemos observar como en el caso de México, la primera serie nipona transmitida al público fue Astro Boy, la cual fue bien recibida entre los mexicanos tanto por la diferencia en cuanto a la estética de animación como en la argumentación e historia de los personajes y debido a su popularidad se abre una puerta de oportunidades para otros animes. Así mismo, entre finales de los años sesenta y ochenta, inician a transmitirse series niponas dobladas al español como Heidi, Candy Candy, Mazinger Z, Kimba, el león blanco, Remi, La abeja Maya, Princesa caballero, Meteoro, entre otros.

Para los noventa ocurre el segundo acceso de anime y manga al país, así, animes como Dragón Ball, Los Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Super Campeones y Neon Genesis Evangelion eran ahora transmitidos por televisión abierta.

Estos años fueron de gran oportunidad y crecimiento para la industria del anime, qué como resultado de la introducción de este tipo de contenido, provocó

que el término anime empezará a ser reconocido y diferenciado al resto del contenido animado que se transmitían en ese tiempo por televisión, por consiguiente, a la popularidad de estos y de acuerdo con Tapia (2020) se da el inicio de un fandom otaku.

Así mismo Cobos (2010) menciona:

El éxito de estas series hizo comercializar por primera vez merchandising oficial, puntualmente las figuras de acción de Los Caballeros del Zodiaco y Dragón Ball. Por otro lado, se empezaron a subtítular comercialmente los primeros manga por la Editorial Ivrea, en Argentina, y la Editorial Vid y la Editorial Toukan (ahora extinta su división manga) en México. (p 14.)

Antes de pasar al tema de los otakus, parece pertinente comentar el declive por el que pasó la industria de la animación japonesa en México alrededor del año 2000, cuando en el programa “Hablemos claro” la conductora Lolita de la Vega, diría que dichas caricaturas resultaban inapropiadas para los niños catalogándolas de satánicas y peligrosas, después de aquella transmisión el anime fue perdiendo la popularidad que había obtenido; Jiménez (s.f) menciona que la industria nipona se enfrentaba a dos grandes dificultades, el tiempo y la campaña religiosa en su contra.

No obstante, en su artículo titulado, “Un ejemplo de interculturalidad: el anime en México” Jiménez (s.f) afirma que a partir del 2018 la industria del anime creció un 171% en lo que refiere al mercado nacional, estableciéndose a nivel mundial como uno de los géneros de entretenimientos más destacados. Es así, que hasta la fecha podemos encontrar más acceso a páginas y plataformas que se dedican especial y únicamente a este contenido, como es el caso de Netflix, Crunchyroll, Hulu, Funimation, Amazon Prime, etc.

A lo largo del apartado hemos mencionado la palabra otaku, pero ¿qué es? brevemente, otaku es una palabra de origen japonés la cual significa fanático, pero ha sido un término empleado en México para referirse principalmente a los aficionados del anime (Romero 2012).

Por lo tanto, un otaku es un fanático de series animadas de estilo japones, en otras palabras, es un fan del anime, de los mangas y de la cultura japonesa en general, como bien lo describen Núñez y Huerta (2014):

El término otaku se usa para designar a los fans (aficionados del anime y/o la animación japonesa, no importando si su afición se una afición (hobby) o una obsesión. No obstante, a diferencia de lo que ocurre en Japón (de dónde surgen), los otakus en el resto del mundo, incluyendo Latinoamérica, extienden su afición más allá del manga (historietas japonesas) el anime (dibujos animados nipones), adentrándose en la cultura japonesa misma, lo que incluye la música, el idioma, la gastronomía, la historia y costumbres de este lejano país (p. 1).

Retomando el impacto del anime en nuestro país es que a partir de 1990 y a raíz de los otakus se da el inicio de las primeras convenciones en México, donde el contenido y la mercancía que ahí se consume es japonesa, y en varios lugares de la Ciudad de México comenzando por la capital se abren sitios de convivencia específicamente dedicados a los productos y cultura nipona, tales como la comida, la música, la vestimenta, las figuras de personajes, mochilas, CDs y DVDs, entre otras cosas.

Como lo menciona Torres Corzo (2016: conferencia)

El manga, el anime, el cosplay, los videojuegos y el fenómeno otaku han traspasado fronteras geográficas para colocarse en la vida de una gran cantidad de personas, cautivando a miles de jóvenes mexicanos (...) Actualmente un gran número de personas en México están interesadas en Japón gracias a ... y repito, al manga, al anime, al cosplay y al proceso de difusión, se crean comunidades que demandan más y más opciones para disfrutar masivamente de estas nuevas manifestaciones culturales (citado en Tapia 2020).

Entre en los otakus, existen algunos que recrean la vestimenta y maquillaje de sus personajes favoritos, es decir, las personas que se dedican a interpretar y recrear a sus personajes favoritos se les conoce como cosplayer.

Entonces ¿qué es exactamente el cosplay? Como ya se ha mencionado, el cosplay es una manera de vestir o de disfrazarse, la cual tuvo origen en la década de los setenta en Japón. La cualidad principal del cosplay es la confección a mano del disfraz, por lo cual en las convenciones o concursos no solo se toman en cuenta los diseños sino la creatividad y destreza que han utilizado para sus creaciones.

Quiroz Castillo (2018) al respecto comenta:

El cosplay o “juego de disfraces”, es una práctica de aficionados que consiste en disfrazarse y adoptar la gestualidad de algún personaje de la ficción popular contemporánea, se ha convertido en una de las caras más festivas de las comunidades de afición de anime y manga. Particularmente tras el boom de estos productos culturales y su afición en los años 90's, y tras el establecimiento del concurso internacional de cosplay, World Cosplay Summit, celebrado anualmente en Nagoya Japón, el cosplay se ha convertido en una de las prácticas más recurridas para hacerse destacar y desplazarse dentro de una comunidad de afición cada vez más extensa y compleja en sus relaciones internas y externas (p. 147).



Fotografías tomadas en la premier de Kimetsu No Yaiba, 2023.

Como bien se ha estado mencionando, realizar cosplay no es lo único que realizan los fanáticos del anime, también se reúnen en centros de entretenimiento, como plazas y convenciones dónde venden muchos productos con relación a los animes como animes en DVD, mangas, peluches, mochilas, broches, ropa, tazas, bisutería, posters, etc.

Estos centros donde se reúnen los otakus han recibido el nombre de Friki Plazas, aunque existen otras plazas con la misma temática con diferentes nombres, como lo son la Fan Center y la Pika Shop, para el caso de Ciudad de México, las plazas más concurridas y famosas están ubicadas en Eje Central y 16 de Septiembre.

En estos centros de convivencia también se realizan actividades como juegos, karaoke, concurso de cosplay y concursos de dibujos, en ocasiones se realizan eventos dónde invitan a actores de doblaje de voz, o hacen eventos con temáticas como el Daisuki Day, evento que se lleva a cabo por el catorce de febrero, realizan concursos de baile, entre otras actividades, en estos lugares también hay venta de comida, tanto asiática como mexicana.

De acuerdo con Romero (2012) y Núñez y Huerta (2013) Las primeras convenciones aparecen en los años 90, justo cuando estaba el auge del manga y el anime, aluden a éstas como las pioneras en traer series que no salían en televisión o que nunca terminaron su transmisión debido a la censura, al igual que mucha mercancía más.

Así mismo, hacen mención a que las primeras convenciones eran eventos enfocados en el anime y de la cultura japonesa en general, pero no fue hasta 1999 que apareció la primer convención llamada La Mole, llevándose a cabo en instalaciones de la Alberca Olímpica y para el 2000 aparece la expo comic TNT realizada en el Centro de Convenciones de Tlaltelolco, ambas siendo de gran prestigio convirtiéndose hasta nuestros días de las más importantes del país.

Como se ha mencionado, al ser convenciones de alto prestigio suelen tener bastante audiencia en ellas ya que se realizan varias actividades como conferencias; concursos de videojuegos, de dibujos, de cosplay, de karaoke; exposiciones y presentaciones de animes, mangas y videojuegos; asisten actores de voz tanto los que doblan los animes a audio latino como los verdaderos seiyuus; hay venta de varios tipos de accesorios; música en vivo, entre otras actividades.

Una de las convenciones gratuitas dedicadas al manga y el anime surgida en la Ciudad de México es la Expo Comic, creada por el Instituto Mexicano de la Juventud (INJUVE) actualmente vigente, dónde se realizan talleres, conferencias y concursos.

Para finalizar y englobando todo lo que se ha mencionado, el anime es un término que se ha dado a la animación japonesa, la cual fue modificando y evolucionando sus técnicas y estilos de animación las cuales no precisamente son dirigidas o exclusivas al público infantil por ser animaciones, sino como fue mencionado hay muchas temáticas adaptadas para diferentes edades, así también es importante resaltar que ha servido a lo largo de la historia de Japón como recurso de comunicación y educación, y que así como en muchos lugares incluyendo México, se le ha censurado en ocasiones por las diversas temáticas que maneja, del mismo modo ha sido reconocido su valor y aceptación, creando lazos de intercambios culturales e innovaciones al mostrarnos parte de su cultura popular y tradicional.

En general, tanto el anime como el manga no son malos, pero por ello es importante conocer los géneros y términos que existen para realizar una selección apta para cada persona, independientemente de lo que cada una de las personas busque para su consumo y ya sea que vea o lea anime o mangas y de lo que decida comprender del contenido, las selecciones de ambos son importantes y en el caso de este trabajo, la selección será pensada para el uso con jóvenes de secundaria.

CAPÍTULO II. EL ANIME COMO MATERIAL DIDÁCTICO

Ahora que hemos realizado un recorrido por la historia, antecedentes, evolución y conocimiento sobre la contextualización del anime, en este capítulo abordaremos el concepto de material didáctico, la función que ejerce al ser utilizado dentro de las aulas escolares, así como la diferencia que mantiene con un recurso didáctico y los tipos de materiales que existen, mejor dicho, las diferentes clasificaciones que han abordado algunos autores sobre el tema.

En este apartado, también se hará la clasificación de los animes como apoyo a la labor docente. Para ello lo primero que hay que tratar entonces, es el concepto de material didáctico y para ello iniciamos con la siguiente cuestión que nos abrirá paso al preámbulo, ¿qué es un material didáctico?

Al estudiar cuatro años en la Universidad Pedagógica Nacional, era normal escuchar en las conversaciones entre docentes o estudiantes las palabras “material didáctico” y se podía comprender a que se referían, pero quizá si alguien ajeno al concepto nos preguntase como estudiantes “¿qué es un material didáctico?” posiblemente en la inmediatez responderíamos: “es todo aquello que emplea alguien, ya sea un docente o estudiante o quién sea el responsable de impartir un tema, para apoyar su explicación como una cartulina o un pizarrón, lecturas o dibujos, música, etc.” y tal vez no habría inconvenientes en la explicación y quedaría entendido, pero ¿realmente eso es todo lo que significa? ¿existirán tipos de materiales o será que todo se engloba a una cosa? asimismo, ¿los materiales y recursos didácticos son lo mismo o se diferencian?

Con base en las siguientes cuestiones, podemos aludir qué efectivamente los materiales didácticos son eso y que a los docentes les resulta conveniente trabajar con ellos para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes, por lo cual también funcionan para estimular el interés de los mismos.

En efecto, tanto a la labor que realiza un docente como la que realiza otra persona en un trabajo ajeno a la docencia, en ocasiones para explicar algo propio de su empleo requiere el apoyo de alguna herramienta, de alguna técnica, de un

material, etc. para que el mensaje sea entendido y la explicación resulte favorable, incluso el usar las palabras correctas funciona como vehículo o medio para cumplir con el propósito de darse a entender.

Cuando los docentes hacen uso de alguna lectura, realizan un juego, una canción, ponen una película o un video, leen algún poema, etc. en una clase para explicar mejor su tema, están haciendo uso de algún medio, el cual funciona como apoyo a dicha labor, pero entonces ¿lo antes mencionado será un material didáctico? y ¿qué pasa con todo lo demás que utilizan como el tono de voz empleado, los gestos, los ademanes, el gis, el pizarrón, las pantallas, la luz, el aula etc., todo eso ¿qué es?

II.I Materiales y recursos didácticos usados en el aula

Daremos paso a definir lo que son los materiales didácticos y al respecto, Ramos Macías (1995) menciona “el material didáctico es, en la enseñanza el nexo entre las palabras y la realidad” (p.18). Es decir, que los materiales didácticos funcionan como una unidad entre lo que se dice y la realidad, nuevamente caemos en que el propósito que se persigue con ellos, es decir, que apoyen o auxilien a la labor del docente en cuanto a la explicación de los temas para encontrar el puente con la realidad para una mejor ejemplificación.

Aunado a lo anterior cabe resaltar que en algunas circunstancias los docentes mencionan ejemplos quizá en ocasiones mal llamados “burdos”, pero que funcionan bien dado que pueden ser fáciles de entender por situaciones que la mayoría ha vivido y son capaces de enlazarlo con el tema que están exponiendo, a esto también lo sumamos como una habilidad desarrollada que con la práctica han desarrollado los docentes.

Siguiendo con la definición del concepto ubicamos que el material didáctico:

Más que ilustrar, tiene por objeto llevar al alumno a trabajar, a investigar, a descubrir y a construir. Adquiere así un aspecto funcional y dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia

de alumno, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar. (Ramos Macias, 1995, p. 20)

Hay que hacer notar que la cita anterior menciona que los materiales didácticos no solo buscan ejemplificar y hacer del conocimiento del estudiante, sino que también pretenden que ellos tengan noción de cómo actuar ante alguna situación en la vida real, es decir, que pretende dotar de experiencias a los alumnos cercanas a la realidad. Asimismo, Michean Robert citado en (Reyes Guaní, 2015) en 1972 define al material didáctico como:

El nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se lleve a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible, el material didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del alumnado. (Michean, 1972, p. 282)

Con la cita anterior se puede percibir nuevamente la idea de que un material didáctico mantiene una unión entre las palabras y la realidad, así, retomando el ejemplo anterior, se puede afirmar que es certero ya que por algo los docentes buscan primero ubicarse en algo vivencial del día a día o de alguna situación experimentada por todos para poder dar paso a los materiales, así mismo, podemos observar cómo el autor menciona que lo mejor sería que el aprendizaje se diera conforme la práctica en situaciones reales, por lo cual, los materiales didácticos deben de sustituirla de la mejor manera posible, ya que hacerlo ayuda a la comprensión de los y las estudiantes.

Por otro lado, Morales (2012) considera al material didáctico como “conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.20) así mismo menciona que pueden ser virtuales como físicos los cuales tiene por condición despertar el interés de los y las estudiantes, ser adecuado a las características de ellos y como se ha mencionado con anterioridad facilitar la actividad de los docentes al fungir como guía.

Siguiendo con su postura indica que los materiales didácticos tienen la virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido, dado a que la importancia de estos es ponerse en contacto con el objeto de aprendizaje de manera directa o indirecta.

Asimismo, menciona que:

Dependiendo del material didáctico que se utilice, éste siempre va a apoyar el contenido de alguna asignatura o temática, lo cual permitirá que los receptores se formen un criterio propio de lo aprendido, interactuando con los materiales y adquiriendo un papel activo en su formación. (Morales, 2012, p. 22)

Es decir, que el objetivo o la función de un material didáctico siempre será la de apoyar los contenidos, permitiendo así que quienes estén en contacto con él puedan ser capaces de desarrollar y potenciar sus capacidades de razonamiento con fundamentos.

En otras palabras y la definición que nosotros utilizaremos en este trabajo, un material didáctico es el medio que tiene la función de apoyar en algún aprendizaje determinado; teniendo por objeto llevar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir a partir de promover el razonamiento para que sea capaz de formarse un criterio propio sustentando por lo aprendido, pero para ello es preciso aproximar al estudiante a situaciones dónde se represente la realidad de la mejor forma posible y ofreciéndole ocasiones para actuar, por supuesto con el fin de facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En relación con este primer inciso, falta aclarar una algunas cuestiones que no podemos dejar de lado: ¿los recursos didácticos y los materiales didácticos, son diferentes?, ¿qué es un recurso didáctico?, ¿será qué se tienen que manejar como sinónimos recursos y materiales?

Con respecto a ello la Federación de Enseñanza de Andalucía, menciona sobre el recurso: El recurso didáctico es cualquier hecho, lugar, objeto, persona, proceso o instrumento que ayude al profesor y a los alumnos a alcanzar, los objetos

de aprendizaje; por tanto, son recursos didácticos todos los eventos del currículo (p. 2, 2009).

Así mismo, Guy Brousseau en su obra *Iniciación al estudio de las situaciones didácticas* (2007) menciona que “el recurso de que dispone el sujeto para alcanzar o conservar en este medio un estado favorable es una gama de decisiones que dependen del uso de un conocimiento preciso” (pág. 17) además, menciona sobre las situaciones didácticas que en sus interacciones tienen la intención de modificar el conocimiento, ya sea decisión de medios, vocabulario, sistema de argumento y referencias culturales.

Aunado a ello, alude:

[...] El profesor debe considerar otras situaciones como entornos que debe regular -incluyendo su propia acción dentro de las situaciones de enseñanza- a través de acciones, conocimientos y habilidades específicas...

Cada relación con un ambiente en diferentes niveles requiere diferentes conocimientos, conceptos, vocabulario y conocimientos (Guy Brousseau, *La théorie des situations didactiques*, s.f, pág. 23).

De acuerdo con lo que hemos descrito con anterioridad podemos percibir como en efecto, los materiales didácticos son los medios físicos que se utilizan durante las sesiones que tienen la función de apoyar al docente con la explicación o bien, para la creación de escenarios con la finalidad de acercarse lo más que se pueda a situaciones reales y los recursos a diferencia de los materiales son el currículo ya que son todo aquello que no se ve, pero que también se emplea durante las clases, como lo son las participaciones, las pláticas entre compañeros para la confirmación de información sobre un tema, los ejemplos que da un docente, etc. y no solo eso, sino también la parte dónde se toman las decisiones de qué contenidos serán seleccionados para mostrar en clase para con los estudiantes y como se mostrarán estos contenidos, es decir, con qué estrategias y metodologías, que como bien lo ha mencionado Brousseau, incluso la forma en que los docentes

desarrollan sus clases, la habilidad que tienen para desenvolverse en ellas y con sus estudiantes, los conocimientos que han adquirido conforme a su práctica, al igual que todas las habilidades que han desarrollado como ya fue mencionado.

Aunado a ello es necesario mencionar la importancia que destaca el conocer a los sujetos con los que se trabajará, para así saber de qué forma hay que dirigirse, por ello también es importante el repertorio de referencias culturales que se tienen, para saber que tono de voz emplear y finalmente para poder tomar decisiones sobre los materiales didácticos que se utilizarán durante la sesión de clase.

II.II Tipos de materiales didácticos

Hasta el momento se ha explicado que es un material didáctico, algunas de sus principales características y tenemos en claro cómo se diferencia de un recurso didáctico, por consiguiente, continuaremos con la forma en que estos se clasifican.

Al momento de mostrar una manera de clasificar los materiales didácticos, nos hemos percatado que existen varias formas de hacerlo, ya que depende del autor que manejemos es como encontraremos dichas clasificaciones, por lo que se han realizado unas tablas las cuales mostraremos a continuación como resultado de las formas en que hemos ubicado dichas clasificaciones.

Iniciaremos con Morales Muñoz (2012) quién nos ofrece una clasificación de los tipos de materiales con porcentajes de acuerdo a la influencia y retención de aprendizaje, por lo que las ubica como se muestra a continuación:

1% por medio del gusto.

1.5% por medio del tacto.

3.5% por medio del olfato.

11% por medio del oído.

83% por medio de la vista.

Tipo de material	Característica / ejemplo
Material permanente o fijo de trabajo	Pizarrón, tiza, borrador, cuadernos, compases, franelógrafos, proyectores, etc. Se puede clasificar como material didáctico informativo, a los mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, films, modelos, cajas, etc.
Material de tipo visual o audiovisual	Esquemas, cuadros sinópticos, dibujos, carteles, grabados, retrasos, cuadros cronológicos, muestra en general, discos, grabadores, proyectores, etc.
Material experimental	Matraces, tubos de ensayo y en general aparatos y materiales variados que se puedan utilizar para la realización de experimentos
Material de consumo	Lápices, cuadernos, tiza, etc., y el material permanente, como encerado (pizarrón), franelógrafos, mapas, aparatos diversos, etc.

Tabla 1 de clasificación de materiales realizada con base en Morales (2012)

Como se puede apreciar en la tabla anterior el autor nos presenta 4 maneras de clasificar los materiales, así mismo, se basa en criterios los cuales son por usuario, que sería el docente, estudiante o ambos; proceso de fabricación; refiriéndose de empresas o domésticos; durabilidad, si son desechables o reutilizables; uso, ya sea que se utilicen de manera individual o grupal; propiedad, es decir, si pertenecen a los estudiantes, a la institución o al docente; coherencia con la signatura, esto es dependiendo de la asignatura en la que será aplicado; adecuación metodológica y por origen, finalmente en esta parte se refiere a dos tipos globales los cuales serían materiales tradicionales y materiales técnicos.

Los primeros haciendo referencia a aquellos que agrupa en materiales permanentes y de consumo, mientras los segundos son aquellos de tipo visual y experimental.

Por otro lado, Zabala (2000) menciona una aproximación, bajo la cual, se pueden clasificar los materiales, considerando lo siguiente:

- El ámbito de intervención al que se refieren
- Su intencionalidad o función
- Los contenidos que desarrollan
- El tipo de soporte que utilizan

Tipos de material	Características	Ejemplos
Diferentes ámbitos de intervención del profesorado	Materiales que hacen referencia a aspectos muy generales relacionados con todo el sistema educativo, o de índole sociológica o psicopedagógica, así como los que afectan las decisiones en el marco general de la escuela.	Propuestas de planificación, proyectos educativos y curriculares.
Intencionalidad o función	Permite la distinción de acuerdo a sus pretensiones como: orientar, guiar, ejemplificar, ilustrar, proponer y divulgar. A través de la oferta de criterios y referentes teóricos o prácticos que lo permitan como guías didácticas que ofrecen pautas determinadas; propuestas didácticas de carácter más abierto que ofrecen diversas alternativas y posibilidades de acuerdo con los diferentes contextos educativos en que se tienen que aplicar; y ejemplificaciones que no tienen una pretensión globalizadora, sino que quieren ofrecer ilustraciones concretas de cómo se han solucionado problemas específicos en determinados contextos	Libros de texto, artículos para orientar en la toma de decisiones, guías y propuestas didácticas, programas audiovisuales, experiencias de innovación curricular, entre otros.

<p>Los contenidos y la manera de organizarlos</p>	<p>Materiales con pretensiones integradoras y globalizadoras, que intentan abarcar contenidos de diferentes materias y con enfoques claramente disciplinares, así como materiales específicos vinculados a contenidos procedimentales.</p> <p>Materiales referidos al ámbito de los contenidos conceptuales como la mayoría de los libros de texto y contenidos actitudinales.</p>	<p>Libretas, fichas o programas informáticos para el dominio de los algoritmos de las operaciones matemáticas, la ortografía, el dibujo, la interpretación de planos y mapas, etc.</p> <p>Libros de texto, monografías, programas audiovisuales, etc.</p> <p>Propuestas para el profesorado, libros para el alumno, programas multimedia para la educación vial y otros temas transversales, etc.</p>
<p>En cuanto al soporte</p>	<p>Tal cual, son aquellos que dependen del soporte para la transmisión de información como: el pizarrón, los libros, proyección estática, proyección en movimiento, así como materiales de diversas características</p>	<p>Libros, revistas, cuadernos y fichas diapositivas, transparencias, vídeo, informática, multimedia, etc.</p> <p>así como material de laboratorio, experimentación, simulación, etc.</p>

Tabla 2 de clasificación de materiales realizada con base en Zabala (2000)

Como se observa, Zabala (2000) también tiene 4 formas de clasificar a los materiales, de los cuales el autor estudia a profundidad aquellos que están más

presentes en el aula escolar, como lo son los libros de textos y los cuadernos, al igual que los materiales en ella podemos contemplar la presencia de los recursos didácticos.

Siguiendo el orden de ideas, de acuerdo con Guerrero Armas (2009) un material no tiene valor en sí mismo, sino en la medida en que se adecuen a los objetivos, contenidos y actividades que se plantean para el momento de la clase, por lo que el autor menciona que la siguiente clasificación le parece la más adecuada:

Tipo	Ejemplo
Materiales impresos:	Libros, de texto, de lectura, de consulta (diccionarios, enciclopedias), atlas, monografías, folletos, revistas, boletines, guías.
Materiales de áreas	Mapas de pared, materiales de laboratorio, juegos, aros, pelotas, potros, plintos, juegos de simulación, maquetas, acuario, terrario, herbario bloques lógicos, murales.
Materiales de trabajo	Cuadernos de trabajo, carpetas, fichas, lápiz, colores, bolígrafos.
Materiales del docente	Leyes, Disposiciones oficiales, Resoluciones, PEC, PCC, guías didácticas, bibliografías, ejemplificaciones de programaciones, unidades didácticas.

Tabla 3 de clasificación de materiales realizada con base en Guerrero Armas (2009)

Así pues, en esta tabla también hay cuatro formas de clasificar a los materiales en las cuales son impresos, áreas, de trabajo y del docente, mismos que en las tablas anteriores en ocasiones los han clasificado en la misma sección.

Finalmente, en Ocampo (2015) ubicamos una clasificación de materiales educativos por parte de Collantes, López, Planas y Gonzales (2009) en la que

exponen diferentes tipos de materiales educativos con los que las docentes deben contar en el aula para llevar a cabo un proceso adecuado de aprendizaje dentro del aula.

Ellos clasifican a los materiales educativos de la siguiente manera:

Tipo	Características	Ejemplos
Materiales estructurados:	Recursos que han sido diseñados con una finalidad pedagógica	Pelotas, muñecas, carritos.
Materiales no estructurados	Objetos que no han sido elaborados con una finalidad pedagógica o lúdica, pero que pueden ser utilizados para actividades educativas, también pueden ser encontrados dentro de la comunidad.	Plantas, frutas, semillas, agua, tierra, cajas, cartón, botellas, recipientes.
Materiales manipulables	Se clasifican por tamaños, formas, texturas y colores y se recolectan con la finalidad de propiciar al niño materiales que pueda explorar con los cinco sentidos, pueden ser estructurados y no estructurados.	Sonajas, pelotas, aros, rompecabezas.
Materiales para la motricidad	Son todos los recursos ubicados preferiblemente en el exterior del aula, permiten al niño la exploración de su cuerpo y el desarrollo de las habilidades motrices. Estos materiales deben permitirle al niño bajar y subir, entrar y salir.	Resbaladeros, túneles, piscinas de pelotas.

Materiales impresos	Conformados principalmente por libros adecuados a las edades de los niños, revistas ilustradas y todos aquellos materiales que desarrollen las habilidades comunicativas en el niño.	Cuentos infantiles, revistas, mini enciclopedias para niños, afiches, posters.
Material fungible	Es todo aquel material que se gasta al utilizarlo, permite al docente desarrollar conceptos, habilidades de lecto escritura, y el reforzamiento del área de expresión artística	Papel, cartulina, crayones, témpera (pintura).
Materiales reciclados	Son todos aquellos materiales que se pueden recolectar en la comunidad y que se pueden transformar. Desarrollan la creatividad en el alumno y las habilidades plásticas.	Botellas, cartón rollos de papel.
Materiales simulados	Son todos aquellos materiales que representan la realidad	frutas de plástico, billetes de papel, juguetes hechos de cajas.

Tabla 4 de clasificación de materiales realizada con base en Collantes, López, Planas y Gonzales (2009)

Por último, nos gustaría incluir una tabla más, basada en la revista de la Federación de Enseñanza de Andalucía (2009) en la cual hace mención a una extensa diversidad en cuanto a sus criterios al momento de clasificarlos, como la intención a su naturaleza, función y área de correspondencia, asimismo, mencionan que por lo general un recurso didáctico es clasificado según la situación próxima al estudiante, es decir, la vida misma y las experiencias cotidianas, no obstante, realizan una clasificación de cuatro categorías enfocado a sus condiciones intrínsecas naturales:

- Materiales

- Impresos
- Audiovisuales
- Informáticos

Tipo de recurso	Características
Recursos didácticos materiales.	Permiten una manipulación externa sin afectar la relación entre ellos, tienen que ser al alcance de los estudiantes y no produce una información que rebase los límites de los mismos.
Recursos didácticos impresos.	Al estar elaborados por técnicas de impresión, mayormente este recurso exige el dominio de habilidades lectoras, hoy en día y con el avanzar de la tecnología se recurre al uso de los aparatos electrónicos que tiene un papel importante en la educación, sin embargo, no se resta importancia a los principales recursos en esta tipología, como el libro, el diccionario escolar, el cuaderno, los carteles, el periódico mural y el periódico o revista escolar.
Recursos didácticos audiovisuales.	Es una combinación de técnicas de captación y difusión de imágenes y sonidos, la gran ventaja de este tipo de recursos es que mantiene la atención e interés de los estudiantes.
Recursos didácticos informáticos.	Se centra en el conocimiento y análisis de la información, además de cubrir áreas y dar visiones desde otros puntos de vista, corroborar si se cumple o no una hipótesis sobre un hecho o concepto.

Tabla 5 de clasificación de recursos realizada con base a la revista de la Federación de Enseñanza de Andalucía (2009)

Para dar por concluido este apartado, podemos apreciar que no existe una única forma para agrupar, clasificar o realizar una tipología en la que todos los autores concuerden, sin embargo, también es posible apreciar la coincidencia de

los materiales tangibles y funcionales dentro de un aula, así como la consideración que el docente debe de tener, tanto para el momento de la clase, la edad de los estudiantes, la actividad y la asignatura en que lo empleará, por lo tanto podemos decir que tanto materiales como recursos didácticos siempre están presentes en el aula, la diferencia es que unos son tangibles y otros no.

II.III Selección de los materiales didácticos

Después de ver las diferentes formas en que puede ser clasificado el material didáctico, pasaremos a la selección de estos, así mismo, los criterios que deben de cumplir para poder ser seleccionados y así cumplir con su función necesaria.

Guerrero Armas (2009) menciona cuatro razones para la selección de la utilización de materiales en las diferentes situaciones educativas.

1. Por importancia de aprendizaje a través de los diferentes materiales didácticos.
2. Por la variedad de materiales con que nos encontramos en estos momentos.
3. Por la necesidad de reflexión y análisis que requiere su introducción.
4. Por los valores latentes, ocultos y ausentes que se transmiten a través de los mismos.

Así también nos ofrece una serie de criterios que se deben considerar, al realizar la selección del material:

- Los contenidos a alcanzar, las características de los contenidos a transmitir y los destinatarios de los mismos.
- Las posibilidades que ofrecen para activar estrategias cognitivas de aprendizaje y el pensamiento crítico de los alumnos.
- La construcción ergonómica que favorezca la versatilidad de utilización para no discriminar a alumnos con deficiencias de algún tipo.
- Las características del material: disponibilidad en el mercado, mantenimiento, problemas de movilidad.

- Las características relacionadas con el grupo destinatario: relación de los medios con el tamaño del grupo, relación de los estímulos que presenta el medio.
- Las características de los receptores: edad, nivel sociocultural y educativo.
- La interactividad entre el profesorado y el estudiantado.

Claramente podemos observar como el autor considera al estudiante y sus características al momento de la selección de los materiales, toma en cuenta los contenidos a alcanzar para un mejor desarrollo cognitivo, asimismo, para que el propio estudiante pueda crear con base en ellos conocimiento, que como ya lo mencionábamos en el inicio de este capítulo, lograr que el estudiante cree conocimiento es parte de la función de un material didáctico.

Por otro lado, Villareal (2012) (citada en Juárez Ocampo, 2015) nos ofrece cuatro criterios para la selección de los materiales, utilizados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los cuales son los siguientes:

1. Los principios que orientan la acción educativa.
2. La observación en la selección de los materiales educativos.
3. Pertinencia de los materiales educativos.
4. Características físicas de los materiales.

En cuanto al primer criterio menciona que la selección de los materiales educativos contribuye al desarrollo activo de los estudiantes, por lo cual el docente debe procurar que las experiencias ofrecidas a los estudiantes con el material a utilizar respeten las necesidades e intereses para que puedan cumplirse o alcanzarse las competencias establecidas por el docente en la planificación.

Conforme al segundo criterio, alude a que la observación para con los estudiantes es esencial, dado que muestran su personalidad en los momentos de las actividades libres, así, el docente con base a la observación puede seleccionar que materiales son adecuados a las características de los estudiantes, considerando las necesidades, edad y cultura.

El tercero hace referencia a todo material educativo que favorece de forma integral el desarrollo del niño y se adapta a su cultura. Como se ha mencionado es muy importante que los materiales sean adaptados al contexto de los estudiantes, ya que deben de identificarse con él, dado que a través de su observación se constituye su entorno cultural.

Por último, en cuanto a las características se refiere a las características físicas del material, como que sean:

- Seguros y resistentes, evitando que sean pequeños para evitar que sean tragados.
- Deben ser atractivos.
- En caso de las ilustraciones, que sean claras.
- Tener tamaño y peso adecuado para que sean de fácil manipulación.
- Materiales saludables, es decir que no tengan ningún tipo de tóxico que pueda poner en riesgo la salud de los estudiantes.

Por su parte, Bautista Sánchez, Martínez Moreno e Hiracheta Torres (2014) aluden a que la actividad de realizar la selección de los materiales resulta un poco compleja, ya que el docente debe cumplir los objetivos del proceso de enseñanza – aprendizaje y adaptarse a su vez al plan de estudios.

No obstante, los autores denotan cierta preferencia por los materiales visuales, mencionando que estos son capaces de transmitir ideas y contenidos más fáciles, qué si solo se les dan descripciones verbales, utiliza como ejemplo a materiales como los gráficos, diagramas, fotografías, presentaciones visuales, videos y mapas, aluden que el uso de estos durante el curso lo enriquecen más.

También hacen referencia a que en la actualidad el uso de la tecnología bien empleada podría resultar beneficiosa en el empleo de las sesiones con los estudiantes, mencionando que dándole un buen uso a la tecnología el aprendizaje puede mejorar bastante, no obstante, consideran que no son un sustituto o remplazo de otros materiales y recursos, así también aseguran que las tecnologías pueden apoyar al procesar información.

Aunado a lo anterior, los autores están a favor de que los profesores deberían de innovar en los materiales que utilizan durante sus sesiones en clase, muestran una postura a favor del uso de las herramientas tecnológicas como los videos, multimedia, internet y demás con el fin de crear nuevas oportunidades para el entorno educativo y a su vez estos, despierten el interés de los estudiantes haciéndolos sentirse motivados por su propio aprendizaje con las actividades donde se vea involucrado.

Siguiendo con estos autores, también proponen una serie de pasos que ayuden a la selección de material didáctico:

1. Detectar los objetivos educativos subyacentes en un determinado material y comprobar hasta qué punto coinciden con los establecidos por el centro y, con los que van dirigidos a los alumnos en cuestión, así será importante determinar las diferencias para poder cubrir las carencias o para rechazar los aspectos que se contradicen con las intenciones educativas previstas.
2. Averiguar qué contenidos trabajan, para comprobar si existe una correspondencia entre los objetivos y los contenidos. La comprobación de adecuación permitirá establecer los contenidos necesarios para completar las unidades didácticas o prescindir de los contenidos que no coinciden con las intenciones educativas.
3. Averiguar que secuencias de actividades se proponen para cada uno de los contenidos, lo que implica revisar cada actividad planteada, adjudicando a cada una los contenidos que se trabajan. Esto con el fin de poder reconocer la serie de actividades que se proponen para el aprendizaje de cada contenido y determinar la conveniencia de progreso y orden.
4. Analizar cada una de las secuencias de actividades propuestas para comprobar si cumplen los requisitos del aprendizaje significativo con relación a los contenidos establecidos teniendo en cuenta las condiciones que hacen que el aprendizaje sea lo más significativo posible.
5. Establecer el grado de adaptación al contexto en que se tendrán que utilizar. puede ser que analizando el material no esté bien adaptado a los contextos

y en ese caso se considere adaptarlo mejor, eliminarlo, elaborar o utilizar otro material.

Finalmente, en Zabala Vidiella (2000), localizamos un listado para la selección y la elaboración de los materiales, dónde Breen y Candlin (1987) ofrecen una guía bastante útil y completa:

1. Objetivos y contenidos del material curricular: objetivos de instrucción que se proponen, lo que ofrecen a los aprendices y lo que omiten.
2. Tareas que proponen para el aprendizaje: secuencia de trabajo que establecen, tipo de tareas que sugieren: variedad, claridad, adecuación.
3. Exigencias de los materiales al profesor que los lleve a cabo: identificación del profesor con las líneas de trabajo propuestas, grado de competencia profesional que requieren las tareas.
4. Variedad de recursos y materiales didácticos: adecuación de los materiales a las necesidades e intereses y expectativas del alumnado.
5. Adecuación de los materiales para el nivel que se desea: secuenciación, estructura y continuidad.
6. Adecuación de los materiales para generar los procesos de aprendizaje que se desea: aprendizaje autónomo, aprendizaje por descubrimiento, construcción de los aprendizajes, aprendizaje basado en el contenido, aprendizaje cooperativo.

Recapitulando lo que hemos tratado en este apartado, podemos concluir dos cosas, la primera es que nuevamente para la selección no hay un solo método o una sola forma, no obstante, es posible observar como todos los autores tiene coincidencias tanto para la selección como para los criterios que los acompañan, para realizar dicha selección.

Y la segunda, que para una buena selección de materiales didácticos, es importante considerar los aprendizajes que se quieren transmitir, así como la variedad de los materiales existentes, los objetivos que se proponen para cada sesión y por ende la secuencia de trabajo que establece, aunado a ello la consideración al estudiante, refiriéndonos a sus características, es decir, su edad,

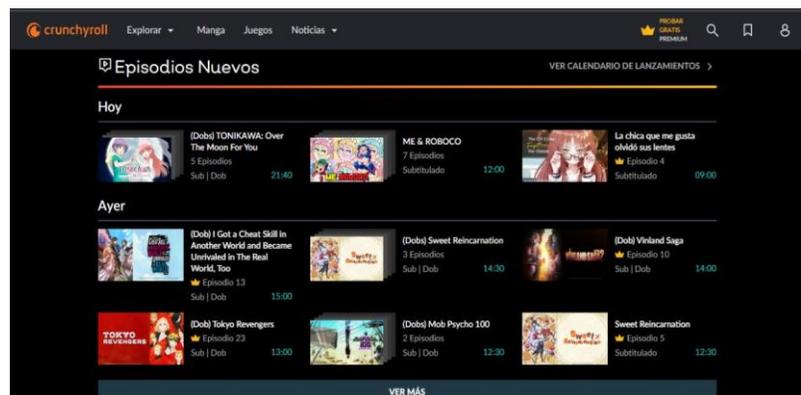
nivel sociocultural y educativo, para poder realizar una adecuación a los materiales, estableciendo el grado de adaptación al contexto en que se tendrán que utilizar, no dejando de lado los valores latentes, ocultos y ausentes que se transmiten, cuidar el tamaño y manipulación, por último, que se adapten a la cultura de los estudiantes para lograr una identificación.

II.IV Clasificación del anime

De acuerdo a los párrafos anteriores se ha explicado qué es un material didáctico, los tipos que existen y el modo de selección de estos junto con los criterios a considerar, pero nos falta abordar el tema de la clasificación del anime, recordemos que los materiales didácticos han sido clasificados por las características que poseen.

De ese modo, la clasificación en la que el anime se encuentra es en el tipo audio visual, independientemente del anime que sea seleccionado, refiriéndose a los géneros, sigue siendo un material audiovisual ya que es un trabajo compuesto de dibujos animados con audio.

Por lo general y en caso de ser una serie televisiva los capítulos de un anime de manera individual llegan a ser de veinticuatro minutos, incluyendo su respectivo Opening y Ending, nombre que reciben las canciones de inicio y cierre que tienen los animes, en el caso de hablar sobre una película, esta puede durar hasta dos horas o un poco más. Al ser un material audio visual puede ser encontrado en dos versiones, de manera física en forma de disco o de manera digital por medio del internet o de realizar una descarga.



Anime en físico

Anime en línea

Como se puede apreciar del lado izquierdo está el anime en disco que sería la versión física y del lado derecho está la versión digital, por lo que dicho material para ambos casos requiere de un soporte; el primero requeriría de un proyector y un reproductor de discos o una computadora y una pantalla, mientras que para el segundo caso tendríamos que recurrir a un aparato electrónico con acceso a internet, una pantalla y por su puesto el internet.

Como fue mencionado en el capítulo uno, el anime tiene un antecesor, el cual no podemos dejar de lado, ya que gracias a él es que muchas obras han tenido la oportunidad de ser animadas y llevadas a la pantalla.

Así pues, el manga estaría clasificado en los materiales de tipo impreso, fungible y visual, como pudimos ver en el capítulo uno, el manga está constituido por dibujos que en su mayoría son ilustraciones expresivas en blanco y negro contienen textos, los cuales son diálogos, palabras que usan para expresar sonidos y contextos sobre la vida de los personajes, la situación y/o los lugares.

Para el caso de los mangas estos se encuentran por tomos, hay historias que se componen por uno solo y otras que van más allá de uno; un tomo equivale a los volúmenes en un libro y por lo general un tomo se compone de diez capítulos y al igual que el anime, el manga puede estar en dos versiones, físico o digital.



Paneles obtenidos del manga Kimetsu No Yaiba, cap. 66 “El Alba se extiende” y cap. 106 “Ataque enemigo”.



Manga físico



Manga digital

De los siguientes ejemplos, las dos primeras imágenes son paneles o como lo conocemos en occidente como viñetas del manga de Kimetsu No Yaiba, en ambos se observa a blanco y negro las ilustraciones acompañadas de textos, qué en ambos casos, son diálogos de los personajes, en cuanto a las imágenes de abajo del lado del lado izquierdo está una imagen de un manga en físico y del lado derecho manga digital.

Para utilizar este material, si recurrimos al uso digital tendríamos que utilizar algún tipo de soporte como un aparato electrónico con acceso a internet, internet o también podría hacerse una descarga en caso de no contar con internet y una pantalla o proyector.

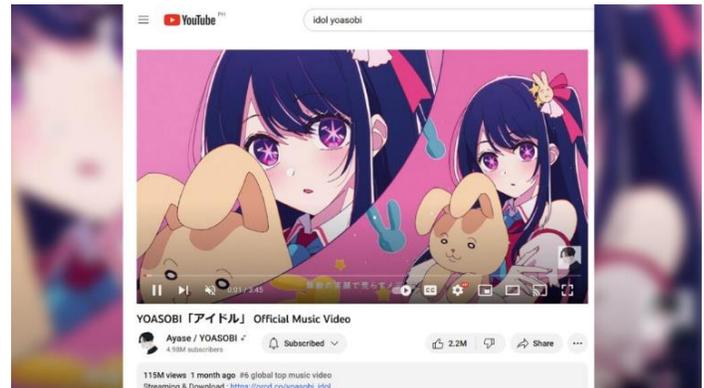
Por último, nos gustaría mencionar, la música que contienen los animes, denominadas opening y ending, no obstante también hay canciones extras, mismo caso como los anteriores materiales puede estar tanto de manera física como en digital, las canciones pueden durar dos minutos si son versiones cortas en series de televisión (opening/ ending) o su versión completa que podría durar cuatro minutos, por lo general estas canciones cuentan con videos ya sea que en ellos aparezcan los personajes o los artistas que las cantan.



Dueto Yoasobi, canta autores del tema IDOL, utilizado para el anime Oshi No Ko, 2023.



Música en físico



Música en digital

Para hacer uso de cualquiera de los materiales anteriores recurriríamos al uso de bocinas y para el caso del físico un reproductor de CD ya que en muchas ocasiones las canciones están en español latino, pero en el caso de que el material no se encuentre en nuestro idioma se buscaría de manera digital un video con la letra traducida, así el soporte requerido nuevamente tendría que ser un proyector o una pantalla junto con el aparato electrónico con acceso a internet y nuevamente el internet o tenerlo previamente descargado y de acuerdo a lo antes redactado este material sería de tipo audiovisual, no obstante también se puede recurrir al uso de un material impreso con la traducción de la letra de la canción.

En definitiva, todos estos materiales descritos anteriormente nos acercan al uso de las nuevas herramientas tecnológicas, lo cual podríamos usar a nuestro

favor, sin embargo, habría que tomar en cuenta los criterios para la selección de dichos materiales, quizá el mismo contexto escolar no nos lo permite o nos limita a su uso, por otra parte, se ha explicado que no se limitan al trabajo en aula, ya que con todos los descritos se aplica siempre el formato físico y accesible.

Concretizando este capítulo se ha explicado lo que implica ser un material didáctico y la diferencia que conserva con un recurso didáctico, así mismo, se ha dado a entender que uno es inherente del otro y ambos al proceso educativo, ya que se puede seleccionar un material, pero solo las estrategias y métodos harán que funcione como es debido, también se dio a conocer los tipos de materiales y como esto funciona al momento de abordar los temas, pero no basta solo con conocer los tipos sino también tener conocimiento sobre el proceso de selección y la consideración que hay que tener con los criterios de selección para que nuestro material funcione correctamente y para poder realizar las adecuaciones necesarias esto dependiendo de las necesidades y características del grupo en general y sí la forma en que requerimos usarlo será individual o grupal, entre otras cosas todo en beneficio del desarrollo cognitivo y aprendizaje de los jóvenes.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS LITERARIO

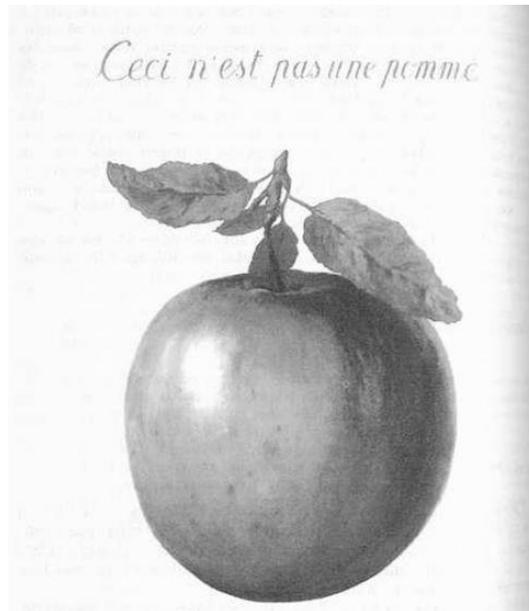
[...] aparece en un texto en francés (*Ceci n'est pas une pomme*):

<<Esto no es una manzana>>.

No es una broma ni un error. En efecto, no es una manzana.

(Carlos Lomas 1995, p. 273)

Hasta el momento se han tratado los conceptos de anime y de material didáctico, ambos de relevancia para la composición del presente trabajo, por lo que respecta a este tercer capítulo, se tratará el tema de análisis literario. Como se puede ver, en la parte superior izquierda de esta página se ha colocado una frase, en la cual se observa un texto en francés, este texto va acompañado de una imagen, la cual se muestra a continuación:



(Imagen obtenida de Lomas, 1995)

Respecto al texto que tiene en la parte superior la imagen, su traducción al español es: "esto no es una manzana", así mismo el autor afirma que es cierto, no es una manzana, dado que no tiene nada que haga que sea una manzana, no tiene ni color, ni volumen, ni sabor, ni el aroma y mucho menos el tacto de una, sin embargo, lo que sin duda sí es, es una imagen de una manzana.

Ha parecido pertinente y acertado colocar el siguiente ejemplo por el uso que le ha otorgado el autor a la imagen más el texto (esto es un ejemplo de análisis de imagen) sin embargo, y como se ha mencionado desde el inicio de este trabajo la idea es utilizar al anime como un recurso didáctico, y en el capítulo uno se explicó que el anime está compuesto no solo de imágenes, sino que también está compuesto por textos, al igual que la imagen que se mostró anteriormente.

Como se ha mencionado esto es un ejemplo de un análisis de imagen, pero para poder realizar el análisis se tuvo que observar y poner atención en todo lo que lo conforma, es decir, imagen y texto.

Retomando el ejemplo anterior, posiblemente a simple vista podríamos decir que sí es una manzana, sin embargo, al comprender que no es el objeto sino la representación reafirmamos lo dicho por el autor, es decir que aplicando el análisis respectivo se comprende que es un dibujo o una imagen de una manzana y atendiendo al texto como a la imagen podemos caer en cuenta de que la afirmación del autor es cierta, efectivamente, no es una manzana.

Pero exactamente y más allá de cuestionarnos, ¿qué es un análisis? y más aún ¿qué es un análisis literario?, sería más apropiado cuestionar, ¿cómo funciona el anime en el análisis literario?, ¿de qué forma nos sirve el anime para lograr un análisis?, ¿será que para realizar un análisis a un anime se puede recurrir al análisis literario o para realizar un análisis literario se podrá con el anime?

III.I Análisis Literario

De acuerdo con Reis (1985) “por análisis se entiende, ante todo por una cuestión de coherencia etimológica, la descomposición de un todo en sus elementos constitutivos” (p.31) así independiente del análisis a elaborar y de acuerdo a la frase antes mencionada, hacer un análisis es realizar una descomposición de algo o, mejor dicho, de un todo en las partes de lo que está compuesto ese todo.

En nuestro caso, el todo es un texto literario y el análisis se pensaría como la actividad de describir de manera individual cada una de las partes que conformen

el texto, así como intentar aclarar las relaciones establecidas entre las diferentes partes de toda su composición.

De esta forma y desde una perspectiva más amplia un análisis literario es la identificación de las diferentes partes que conforman una obra, este tipo de análisis lleva su respectivo proceso y para su elaboración se requiere realizar una serie de pasos, además se debe ser específicos con lo que se ha de analizar, es decir, tener claro qué es lo que se va a estudiar y conocer cuáles son las partes de ello.

De acuerdo con el párrafo anterior, como aclaración, cuando se menciona literario se hace alusión a un texto y por ende a la misma literatura, si bien la literatura es el arte de la expresión ya sea de manera oral o escrita, se deben desarrollar ciertas habilidades para poder lograr una comunicación acertada, ya sea que se realice de modo verbal o no verbal, por ende, estas habilidades también son requeridas para la construcción de textos, por lo cual Carlos Lomas (1996) menciona:

La enseñanza de la lengua y de la literatura en la educación obligatoria debe orientarse al dominio expresivo y comprensivo de los mecanismos verbales y no verbales de comunicación y representación que constituyen la base de toda interacción social y, por ende, de todo aprendizaje.

En otras palabras, durante la estancia en la secundaria los jóvenes deben de desarrollar las habilidades necesarias para poder comprender los mecanismos comunicativos con el objetivo de expresarse correctamente, ya sea que lo requiera de manera verbal como no verbal, pero no olvidemos que justo como lo señala la cita “en la educación obligatoria debe orientarse”, lo que lleva a la reflexión sobre ¿exactamente cómo los orientamos?, ¿cómo logramos que desarrollen el dominio de estos mecanismos que serán igualmente requeridos para la composición de textos?

Al respecto Daniel Cassany en su obra *Describir el escribir* (1987) alude que el dominar un amplio repertorio de estrategias permitirán poner en práctica los

conocimientos adquiridos y desarrollados para la composición de los textos, de acuerdo al tipo de situación.

Así mismo puntualiza un conjunto de estrategias a considerar al momento de la composición de textos como; pensar en aquellos a quienes se va a dirigir, es decir, tiene que considerar quién será su lector, cuanto sabrá del tema en cuestión etc. y las habilidades que debe poseer para ordenar sus ideas en cuanto a la estructura que tendrá el texto. Hasta este punto comprendemos que los estudiantes deben de reflexionar sobre lo que desean comunicar, considerando sus factores tales como el público al que se dirigen y lo que deriva de ello, lo que implica que deberán estar en constante revisión, lo cual los llevará a la redacción de varios borradores y en consecuencia deberán acostumbrarse y mostrar disposición a releer lo que producen, en beneficio de que desarrollen la habilidad de componer un buen texto, con signos y reglas de código.

El código escrito es el conjunto de conocimientos abstractos sobre una lengua escrita que tenemos almacenados en el cerebro (Cassany 1987, p.11) y el aprendizaje de estos códigos lo aprendemos a través de diferentes formas como la lectura, la memorización de algunos textos, el estudio de las reglas gramaticales, de citas, poemas etc.

Y como se ha estado comentando estos conocimientos son utilizados para procesar textos, ya sea codificando o decodificando, es decir, leyendo o escribiendo.

Aunado a ello:

La literatura no es saber autores y obras, fechas y otros datos, sino leer, analizar, separar elementos presentes en una obra literaria, encontrar ideas, pensamientos, juicios que ésta encierra, problemáticas que reflejan la vida y el hombre para entendernos mejor y entender a los que nos rodean. (El análisis literario, s.f, p.1)

Como podemos apreciar, la literatura va más allá del conocimiento sobre la existencia de los textos y sus autores, claro que es importante contar con un amplio

repertorio textual y de autores, pero no se limita a ello, sino que es toda la reflexión que uno debe construir a partir de los textos y autores leídos, evidentemente para lograr la construcción de un criterio u opinión propia sobre lo que se consulta se debe de comprender el texto leído, de ahí la importancia de conducir o como se mencionaba, orientar a los jóvenes al desarrollo de las habilidades necesarias para lograrlo.

Posiblemente uno podría cuestionarse hasta esta sección del capítulo, ¿cuáles son esas habilidades en las que debemos ayudar a los estudiantes a desarrollar? Pues bien, son las habilidades lingüísticas, qué si bien lo lingüístico está relacionado con el habla, no se limita a ello, pero dejaremos este tema para un poco más adelante.

Si de lo que se trata es de ayudar a los alumnos y a las alumnas en el difícil y arduo aprendizaje de la comunicación, entonces la educación lingüística y literaria en las aulas debe contribuir también a ayudarles a saber hacer cosas con las palabras y, de esta manera, a adquirir el mayor grado posible de competencia comunicativa en las diversas situaciones y contextos de la comunicación entre las personas. (Lomas, 1999, p. 20)

Retomando la idea de que la literatura no tiene que centrarse en aprendizajes memorizados, es claro que para poder componer un texto sí es necesario el apoyo de otros textos, por lo cual apoyar a los jóvenes estudiantes con referencias literarias para ampliar sus repertorios culturales beneficia al desarrollo de una comunicación acertada y clara, además de su desarrollo cognitivo, así como a la satisfacción de sus necesidades y por supuesto al desarrollo de sus habilidades comunicativas.

Siguiendo la línea de la enseñanza de la literatura, Garriga (Ecured, 2023, párr. 2) menciona que existen indicadores diferentes para lograrlo, entre ellos:

- La asimilación de un sistema de conceptos teóricos – literarios e histórico – literarios.

- El desarrollo de habilidades en la apreciación y análisis del texto literario.
- El desarrollo de capacidades para la lectura y la comprensión inteligente; crítica y creadora de los textos literarios.

Así también, considerar algunas categorías, como el texto literario y el análisis literario, los cuales son entendidos de la siguiente manera:

El texto literario como una unidad lingüístico-artística dinámica, que transmite un mensaje estético de carácter intencional, autoreflexivo, ambiguo y complejo, que se proyecta más allá de su época y promueve el desarrollo interno del lector-escucha en contextos socioculturales históricamente condicionados. (Ecured, 2023, párr. 3)

Mientras que el análisis literario es entendido como el estudio integral de una obra de literatura, en el cual existen factores particulares los cuales se deben considerar como; los elementos de la historia de la literatura, elementos de la teoría literaria y la lingüística.

Por otro lado, Castagnino (p. 36) citado en El análisis literario (s.f) análisis, con respecto a la obra literaria, es el examen prolijo que de ella se hace desintegrándola, procurando separar y considerar los distintos elementos y partes que la componen, hasta lograr penetrar en la idea primera que la origino (p.10). De modo similar, en fundamentos y técnicas del análisis literario (1985), se expone:

[...] desde otra perspectiva, se podrá observar aún que la elaboración de un análisis literario se debe ceñir, por parte del crítico, a una toma de posición racional, a una actitud objetivamente científica en la que los elementos textuales deben predominar sobre la subjetividad del sujeto receptor. (p. 31)

En el caso de ambas citas y como se ha mencionado consecutivamente, un análisis es la descomposición de un todo en los elementos que lo conforman, esto con la finalidad de que al aplicarlo con un texto se asuma una postura descriptiva con cada una de las partes y así poder tener una comprensión más amplia de lo que leemos.

Arrocha, Meneses y Gómez (2022) sostienen que el análisis literario ha sido abordado por diversos autores entre ellos Mañalich (1999) y afirman que el “análisis literario es el estudio integral de la obra literaria y las valoraciones que se establezcan de ella” (p. 3).

En relación con ello es posible observar que los anteriores autores concuerdan que realizar un análisis literario es examinar todas las partes que integran a un texto, de manera crítica y objetiva, ya lo menciona Reis (1985) “el análisis se concebirá entonces como actitud descriptiva que asume individualmente cada una de sus partes, intentando esclarecer después las relaciones que se establecen entre esas distintas partes” (p. 31) así como se menciona al inicio de este capítulo, el analizar el texto ayudará a conocer la obra, es decir, para comprender lo leído y para comprender la idea principal del autor.

Justo como es mencionado en El análisis literario (s.f):

Diferentes elementos se unen en una obra literaria, aspectos que de una u otra manera ayudan a formar el todo que es el texto literario. Separarlos, examinarlos, tomar lo esencial y volver a darle unidad, son actividades que en conjunto forman el Análisis Literario, cuyo objetivo esencial es conocer una obra literaria en cada uno de los aspectos que la constituyen, pero sin olvidar que es en ese conjunto homogéneo como adquieren su importancia. (p.8)

Por tanto, es importante saber qué para poder realizar un análisis es preciso contar con las habilidades lingüísticas desarrolladas indispensables, que como bien se ha mencionado durante este capítulo, debemos ayudar a que desarrollen los jóvenes, pero con exactitud, ¿cuáles son esas habilidades?, ¿y para qué queremos que las desarrollen?

De acuerdo a lo consultado con Cassany (1998) estas habilidades son cuatro:

- Hablar
- Escuchar

- Leer
- Escribir

Las cuales deben ser dominadas para poder comunicarse con eficacia y como ya se ha mencionado en todas las situaciones posibles, así también alude a su uso dependiendo del papel que tiene cada individuo en el proceso de la comunicación, ya sea que actúe como emisor o receptor. Justo como se muestra en la siguiente tabla:

<i>Emisor</i>	<i>Hablar y Escribir → Codifica el mensaje.</i>
<i>Receptor</i>	<i>Escuchar y Leer → Descodifica el mensaje.</i>

Por ello es importante crear o permitir espacios en los cuales los jóvenes puedan dialogar y expresar sus ideas, ya sea participando en clase, en trabajo por equipos o una charla entre compañeros, dado a que se ponen en juego las habilidades de descodificar y codificar, así también como la escucha activa (práctica de escuchar para comprender lo que dice la otra persona, es decir, es escuchar para comprender) y la oralidad (arte de hablar con elocuencia para deleitar, convencer, persuadir o informar. Algunos de sus factores son: lingüístico encargado de la articulación clara y el uso correcto de las palabras para la construcción entendible de las oraciones. El extralingüístico que abarca la entonación, el ritmo, las pausas y el volumen de la voz. El socio lingüístico encargado del conocimiento del contexto cultural y el cultural que se encarga de la comprensión general sobre el tema tratado).

Continuando con las habilidades, el autor plantea que dichas habilidades pueden ser clasificadas dependiendo a su código, oral o escrito y el por el papel que desempeñen, ya sea receptivo (o de comprensión) o productivo (o de expresión).

	<i>Receptivo</i>	<i>Productivo</i>
--	-------------------------	--------------------------

	(o de comprensión)	(o de expresión)
Oral	<i>Escuchar</i>	<i>Hablar</i>
Escrito	<i>Leer</i>	<i>Escribir</i>

Aunado a ello, realizar un análisis literario implica aplicar tanto la codificación como la descodificación, ya que como bien se puede apreciar en la tabla se requiere tanto de la comprensión como de la expresión y sí bien, aunque parezca que una está deslindada de otra, la verdad es que no es así, por ello se recalca en varios documentos consultados en los cuales afirman que la lectura es necesaria, pero se requiere de una lectura atenta y de comprensión, lo que da a entender que tanto el código oral como el escrito son empleados; por lo que en *El análisis literario* (s.f) el autor plantea que solo cuando la obra queda comprendida es cuando se puede iniciar con el análisis, así también que hay tres aspectos o tareas que el análisis literario debe tener, los cuales son:

- Lectura y comprensión
- Análisis literario
- Interpretación

También menciona qué el análisis está enfocado hacia dos aspectos cruciales, los cuales son los que constituyen toda obra o texto; los cuales son *Fondo y Forma*, también llamados *Continente y Contenido*. Estos componentes ayudan a determinar cómo es la obra por dentro y por fuera, es decir, sirven para la decisión al momento de realizar el análisis, ya sea que se trate de un análisis externo, el cual sería la forma o el análisis interno que es, el fondo.

De igual modo, Bravo (2014) menciona la importancia de la interpretación y de cómo no sucederá a menos que se examinen las partes internas y externas, es decir, la manera de ser y el modo en que se presenta algo.

Bravo (2014) presenta qué en el análisis externo, están la estructura formal, fuente, punto de vista y estilo, por su parte, en el análisis interno se encuentran la

estructura interna: el tema, mensaje, argumento, asunto, trama, relación espacial, ambiente, relación temporal, ideas, personajes, acción, motivos y símbolos.

Por otro lado, Garriga (2013) citado en Arrocha, Meneses y Gómez (2022) menciona que el análisis literario es el punto de partida para conocer y valorar la obra, por tanto, para la formación del sistema de conceptos relacionados con la literatura (p.5) menciona que el estudio teórico sobre el autor, la época, los valores de la obra entre otros conceptos, no es efectivo si no está avalado por la lectura además de estar fundamentado en principios teóricos y metodológicos, los cuales son:

Principios teóricos:

- Principio del historicismo
- Principio del carácter partidista en la enseñanza de la literatura
- Principio de integridad
- Principio de unidad de contenido y forma

Principios metodológicos:

- Principio de la orientación hacia un objetivo
- Principio de la selectividad en el análisis
- Principio de la enseñanza del análisis

Amparo Tusón y Helena Calsamiglia (2014) mencionan:

El análisis textual, que implica a los hablantes en sus prácticas, la elección de palabras y expresiones adecuadas, la constitución de secuencias engarzadas, la determinación de una organización estructurada, la atención a la entonación y las pautas en la oralidad, a la puntuación y a la disposición de los párrafos en la escritura, se muestra crucial para el uso comunicativo de la lengua en sus contextos. (El saber sobre la lengua y el saber hacer cosas con las palabras, p. 9)

Con respecto a todo lo que se ha tratado y oportunamente con la cita anterior, es claro que la escuela tiene que enriquecer las capacidades comunicativas de los estudiantes, ante esto, ¿cómo sería posible hacerlo? En respuesta a ello, sería con la construcción de una cultura, una dónde las prácticas culturales sean la escucha activa y la oralidad, como resultado de ambos tendríamos una cultura lectora y escrita.

Para finalizar este apartado daremos paso a los usos sociales de la lengua y de acuerdo con lo que mencionan las autoras al realizar un análisis literario estos se promueven, pero antes de pasar directamente a ese punto, será oportuno responder el siguiente cuestionamiento, ¿a qué nos referimos cuando se menciona lengua?

La enseñanza de la lengua han sido, de un lado, la descripción gramatical (de uno u otro signo, basada en una u otra teoría, según los tiempos o los autores de las reformas educativas o de los libros de texto) y, de otro, la gramática normativa. (Tusón, Ciencias del lenguaje y enseñanza de la lengua y la literatura, 1996, p. 67)

Conforme a lo consultado algunos autores y como fue expuesto en el ejemplo de arriba, con anterioridad al termino lengua le adjudicaban el estudio de la gramática, como también se muestra a continuación:

La finalidad de la clase de lengua era aprender la estructura de la lengua: la gramática. Saber lengua quería decir tener muchos conocimientos cognitivos de este tipo y se demostraba realizando determinadas actividades gramaticales, como el análisis sintáctico, la transcripción fonética, los dictados, las conjugaciones verbales, etc. (Cassany, Enseñar lengua 1994, p. 83)

Con esta cita de Cassany nos es posible observar cómo es que la lengua tenía por enfoque los conocimientos gramaticales, sin embargo, con el transcurrir de los años, se comenzó a poner atención a sus usos, en su función y en todo lo que se consigue con ella.

Continuando con Cassany (1994) expresa; “en definitiva, entienden a la lengua como una forma de acción o de actividad que se realiza con alguna finalidad concreta. La lengua es un instrumento múltiple, un instrumento que sirve para conseguir mil y una cosas” (p.84), así la lengua ya no se limitaba a la gramática, sino que ahora pasaba a ser un instrumento de comunicación, evidentemente para que esta comunicación pueda ser entendida con claridad entre los comunicantes (interlocutores) se debe contar con ciertos mecanismos o códigos, es decir, conocer los usos.

El uso y la comunicación son el auténtico sentido último de la lengua y el objetivo real del aprendizaje. Según este planteamiento, aprender lengua significa aprender a usarla, a comunicarse, o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas o comprometidas que las que ya se dominaban. La gramática y el léxico pasan a ser los instrumentos técnicos. (Cassany, Enseñar lengua 1994, p. 84)

Es decir, que enseñar lengua y literatura a los jóvenes amplía sus repertorios culturales y a su vez amplía sus repertorios verbales individuales, Cassany en la cita anterior plantea no olvidar que aprender lengua es aprender a usarla, si bien la escuela es puntual en cuanto a la gramática, también tiene por objetivo enriquecer las capacidades comunicativas de las y los estudiantes, con el fin de que ellos aprendan a comunicarse con las demás personas considerando la situación en la que se encuentren y continuando con esta idea, Lomas (1996) puntualiza que los contenidos de la enseñanza de la lengua y de la literatura no deberían de concebirse como un conjunto de saberes únicamente lingüísticos, sino como un repertorio de procedimientos expresivos y comprensivos, es decir, un saber hacer cosas con palabras, un saber decir, un saber entender con el fin de afianzar y fomentar las competencias discursivas de los aprendices.

Por otro lado, no podemos descartar que gracias a la cotidianeidad adquirimos conocimientos lingüísticos diversos, ya que, al relacionarnos con otras personas en diferentes situaciones de la vida, somos capaces de aprender y

entender nuevas maneras expresivas de comunicación, vivir el día con día de los estudiantes en un aula de clase, les da la oportunidad de adquirir nuevas formas expresivas. De ahí la importancia de que todos los estudiantes sean incluidos y participen en las sesiones o en los grupos formados cuando se trabaja en equipos, mismo que favorecerá en sus relaciones y en la creación de vínculos, quizá se preguntarán ¿por qué es importante esto? Pues bien, como se mencionaba en un inicio, realizar estas prácticas con los estudiantes, beneficia a la construcción de una cultura en la cual se desarrollan sus habilidades.

Así y nuevamente retomando lo que Lomas (1999) alude, al usar de manera correcta únicamente la gramática no asegura que aprendimos a hablar una lengua, sin embargo, cuando somos capaces de darle un uso adecuado, según la situación comunicativa considerando a los interlocutores y todo lo que concierne ese hecho es cuando realmente hemos aprendido, o como lo diría él; “al aprender a usar una lengua no sólo aprendemos a construir frases gramaticalmente correctas (Como subraya Chomsky) sino también a saber qué decir a quién, cuándo y cómo decirlo y qué y cuándo callar” (p.142). Nuevamente nos enfrentamos a la importancia que representa que los jóvenes estén en constante práctica con la escucha activa y la oralidad.

Por ello también plantea que es oportuno considerar cuales son los fines que cada persona persigue en el intercambio comunicativo, el canal utilizado ya sea oral, escrito, formas no verbales etc., el género discursivo (conversación espontánea, entrevista, exposición, narración, descripción, argumentación...) el tono (formal o informal) y por supuesto las normas que rigen el tipo de situación comunicativa de la que se trate.

Recapitulando, el análisis literario es un análisis de textos, es decir, descomponer las obras textuales para poder comprenderlas y comprender el pensamiento del autor, para ello es importante ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades lingüísticas a través de la construcción de una cultura en la cual ellos puedan aprovechar al máximo lo que la escuela les brinda para ampliar sus repertorios culturales y sus repertorios verbales y de la misma forma enriquecer sus

capacidades comunicativas. Al realizar todo esto, evidentemente estamos haciendo uso social de la lengua ya que como se ha descrito, la lengua son aquellos códigos que las personas podemos entender y comprender para poder comunicarnos ya sea que el mensaje sea de manera oral o escrita, siempre se tendrá que hacer un ejercicio de codificación y descodificación, no hay persona que independiente del lugar o el momento (dentro o fuera de la escuela) no haya pasado por ambos, a menos de que sus facultades mentales no se lo permitieran, hablando de un término de salud.

III.II Importancia de la lectura

“No se escribe para ser escritor, ni se lee para ser lector. Se escribe y se lee para comprender el mundo. Nadie, pues, debería salir a la vida sin haber adquirido estas habilidades básicas”. -José Millás, 2000.

Sin duda, no podemos hablar de análisis literario sin mencionar la importancia que mantiene con la lectura, a lo largo del capítulo se menciona y se sostiene que la lectura es fundamental para realizar el trabajo analítico, así mismo en los textos consultados han referido a una lectura de comprensión, por lo cual tampoco podemos olvidar una de las preguntas que tenemos desde el inicio ¿y para qué?, en este caso, ¿para qué queremos que los jóvenes le den importancia a lectura? Y mejor aún, ¿a qué los invita la lectura que encuentran en los animés?

Se menciona que cuando una obra queda comprendida se puede iniciar su análisis (s.f, análisis literario). La palabra comprender, también entendida por percibir, tener una idea clara, considerar explicable, descubrir, otorgar una razón a un hecho, un sentimiento, una cosa etc. es utilizada también para cuando se lee, incluso en la cita que fue colocada sobre la parte superior izquierda, menciona que la acción de leer y escribir son para comprender el mundo, algunos autores también plantean la importancia que tiene el leer para poder comprender, ¿pero comprender qué?, por supuesto el texto, pero comprender el texto va más allá de identificar las partes que lo componen, claro que es indispensable realizar una lectura detallada para identificar qué es lo que las palabras escritas quieren comunicar al lector, pero ¿eso será todo?

Sí bien como fue mencionado con anterioridad, el leer es una actividad donde se tiene que descodificar el mensaje con el fin de tener una visión mucho más amplia sobre la obra y a su vez para comprender.

La comprensión de la obra literaria es un anticipo del análisis, pues sentido y sentimiento, no son sino la envoltura global de todo aquello que constituyen los contenidos de la obra, considerados al analizar los materiales elaborados; tono y vocabulario son las manifestaciones externas, la forma que adquirió la creación literaria. (s.f, análisis literario, p. 9)

Como podemos notar es necesario primeramente poder comprender una obra para proceder con su respectivo análisis y respecto a esta actividad, ¿será posible enseñar a comprender a los estudiantes? y, sobre todo, ¿cómo?

De acuerdo a lo planteado en Lomas (1999) enseñar a leer es enseñar a comprender lo leído, aunado a ello alude que en el ámbito escolar conviene que los estudiantes aprendan a leer con diferentes intenciones, ya que de esa forma los estudiantes aprenderán que leer diferentes textos les puede ser de utilidad.

Efectivamente, para lograr la comprensión de los textos es esencial que estos estén bien escritos, pero no todo depende de ello sino también de las habilidades lingüísticas y cognitivas que se poseen.

La comprensión de un texto depende de que ese texto esté bien escrito pero también de lo que el lector ya conoce sobre el contenido del texto y del tipo de procesos cognitivos que establezca entre lo que ya sabe y el contenido de lo que está leyendo. (1999, Lomas, p. 337)

Es decir, que para lograr una comprensión es necesario atribuirle un sentido a lo que se lee, no basta que el texto tenga coherencia semántica (como aclaración: la semántica estudia el significado de las expresiones lingüísticas, por lo que una coherencia semántica sería el establecer conexiones entendibles a lo largo de un texto) y un orden de ideas, sino como se ha comentado, es importante que los lectores (los estudiantes) sean capaces de atribuir significados a lo escrito, es decir

que los estudiantes sean capaces de realizar una interpretación de lo que leen y esto solo es posible a partir de sus conocimientos, sus habilidades lingüísticas, de sus capacidades cognitivas e intereses y en consecuencia gracias a estos esquemas de conocimiento es cómo será posible que sean capaces o no de entender lo que se dice en diversas situaciones a través de diferentes canales.

Siguiendo con el orden de ideas, en *Como enseñar a hacer cosas con las palabras. Vol. I*, Lomas (1999) alude:

El desarrollo de las capacidades de comprensión lectora exige apropiarse de los recursos (conocimientos, estrategias, habilidades...) que hacen posible tanto entender la información de un texto escrito como identificar la intención del autor de ese texto. (p.337)

Por ello la lectura representa pieza fundamental para la elaboración de un análisis literario, ya que como nos indica la anterior cita, el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora posibilitará entender la obra y al autor, así como también hará que los estudiantes sean conscientes de lo que saben hacer.

“Pero de nada sirve un texto si el lector no puede hacer nada con él. La comprensión del texto solo es posible si el lector es capaz de (re)construir de una manera adecuada su significado” (Lomas, 1999,p. 338) Claramente, la comprensión lectora no es algo que se da de un día para otro o de la noche a la mañana, por ello es importante trabajar en el desarrollo de esta capacidad, ya que conforme se trabaje en su desarrollo los lectores (estudiantes) podrán apropiarse de los recursos con los que disponen y de los que van agregando al repertorio, es decir, las habilidades, los conocimientos, estrategias, etc. que hacen posible entender la información de los textos y hacen posible la interpretación de los textos.

Gonzalo Torrente Ballester (citado en Reis, 1985) afirma:

Escrita la novela, es como una partitura sin ejecutante ... La novela la ejecuta el lector, y la operación de leer consiste en verificar íntimamente el contenido de la palabra, es decir, en repetir mental, imaginativamente, el mundo que el novelista ha creado para nosotros.

En efecto la lectura por sí sola solo sería códigos y letras plasmados, pero en el momento en que el lector entra en contacto con ella y este es capaz de decodificar el mensaje, puede lograr la comprensión de los textos además de ser capaz de interpretar, he aquí también la importancia que tiene el hecho de que los jóvenes aprendan a escucharse y a compartir sus conocimientos ya que en ocasiones entre pláticas se aprenden nuevas cosas, nuevas palabras, nuevas formas de entender la realidad.

Por último, Teresa Colomer (1997) plantea que:

Leer es un acto interpretativo que consiste en saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir tanto de la información que proporciona el texto como de los conocimientos del lector. A la vez leer implica iniciar otra serie de razonamientos. (p.4)

Como se ha estado mencionado, Colomer también alude a que el acto de leer consiste en razonar para la construcción de una interpretación, añadiendo que esto solo se logra a partir de los conocimientos que el lector ya posee, así también y continuando con la autora nos da a conocer la existencia de tres variables que influyen en la comprensión de un texto, las cuales son lector, texto y contexto, a continuación, se presenta una explicación en torno a estos aspectos:

1. *El lector* incluye los conocimientos que este posee en un sentido amplio, es decir, todo lo que es y sabe sobre el mundo, así como todo lo que hace durante la lectura para entender el texto.
2. *El texto* se refiere a la intención del autor, al contenido de lo que dice y a la forma en que ha organizado su mensaje.
3. *El contexto* comprende las condiciones de la lectura, tanto las que se fija el propio lector (su intención, su interés por el texto, etc.) como las derivadas del entorno social, que en el caso de la lectura escolar son normalmente las que fija el enseñante (una lectura compartida o no, silencio o en voz alta, el tiempo que se le designa, etc.).

Lo que esta autora plantea tiene mucha relación con la cita de Ballester, dado que ambos lo comentan, se requiere de alguien que ejecute dicha acción de leer y conforme a sus esquemas de conocimiento o, dicho de otra forma, conforme a la manera en que conoce el mundo, es como interpretará lo que lee.

Por lo que Lomas (1999) y Colomer (1997) afirman que la buena enseñanza de la lectura debería de tener como condición fundamental otorgarle el sentido de práctica social y cultural que posee, de manera que los estudiantes entiendan su aprendizaje como un medio de ampliar las posibilidades de comunicación, fruición (placer) y de acceso al conocimiento.

Para finalizar este apartado Jossette Jolibert alude que leer es aprender a enfrentar textos completos e interrogarlos, claro que una estrategia para mantener activos a los estudiantes e interesados en una lectura es trabajar los cuestionamientos con ellos a lo largo del texto, pero en este sentido la autora hace referencia a que ellos deberán de aprender a hacerle preguntas a lo que leen para construir activamente un significado y más aún, para reflexionar sobre cómo se piensan ante un texto.

De acuerdo a los planteamientos de la autora, los estudiantes no solo deben lograr una comprensión y producción de textos, sino que deben de reflexionar sobre sus estrategias y sobre sus características lingüísticas. Conforme ha avanzado el capítulo se ha mencionado el uso social de la lengua, pues Jolibert en sus estudios muestra como a partir de la creación de una cultura en dónde los estudiantes estén en constante práctica con la lectura y la escritura hay probabilidades de desarrollar las habilidades comunicativas y la reflexión, sobre todo cuando se permite que entre compañeros compartan conocimientos y trabajen en conjunto.

Pensando en el uso de nuestro material didáctico, tanto de forma física como virtual, la lectura está en constante uso, dado que, si los jóvenes recurren al anime en forma de manga, estarán leyendo 200 páginas por tomo, y si deciden consumir el anime en forma de animación estarían leyendo al redor de 20 a 24 minutos por episodio (con algunos segundos de excepción por contar escenas dónde no se recurre a los diálogos) lo interesante de esta práctica entre ellos es, ¿para qué lo

leen?, ¿para que leen 200 páginas o pasan alrededor de 24 minutos frente algún dispositivo electrónico para leer?, más allá de considerarlo como entretenimiento, ¿a qué los invita el anime?, ¿por qué los cautiva tanto?

Jolibert deja en claro que la percepción que se debe tener sobre los estudiantes es que tenemos que verlos como sujetos de su propia formación, ¿qué pasa con esos estudiantes que leen más de un tomo al día, o que ven más de dos episodios en un día?, ¿qué tiene esa lectura que los mantiene al pendiente de lo que se publica? La autora menciona la importancia que tiene el hacer pausas y crear hipótesis en un texto, lo cual ocurre con los animes, tanto en el manga como en la animación, ya que las publicaciones no son de inmediato lo que provoca que se generen variedad de hipótesis, lo cual resulta conveniente dado que las hipótesis son creadas a partir de los datos ofrecidos en los textos.

Así pues “si leer es interrogar un texto en función de un contexto, de un propósito, de un proyecto para dar respuesta a una necesidad, entonces leer corresponde a una interacción activa, curiosa, ávida, directa, entre un lector y un texto”. (Jolibert,1998, p.61)

Como se ha mencionado, no es adecuado visualizar a los estudiantes como objetos de enseñanza, sino como sujetos de su propia formación, parte de la importancia que tiene esta visión es que ellos registren e identifiquen las condiciones que les permiten un auto aprendizaje, es decir, que tengan claro cómo lograr una **sistematización metacognitiva y metalingüística**. Con estos términos se hace referencia a:

- *La metacognición* es la capacidad que poseemos para reflexionar los procesos de pensamientos que nos permiten realizar una interpretación de la realidad, así también es una habilidad para evaluar y controlar la intervención que tienen estos procesos en la cognición, un ejemplo de ello es saber que hay estrategias o técnicas que nos funcionan mejor que otras; por otro lado...

- *La metalingüística* es la función que se encarga del código de la lengua, es decir que su función es la de aclarar el mensaje tomando en cuenta el saber manipulado tanto del emisor como del receptor.

Como parte de la interacción activa que debe tener la lectura, realizar a los jóvenes cuestionamientos, como: ¿qué hemos aprendido hoy para mejorar nuestras competencias lectoras? Funcionan para su reflexión, pues no olvidemos que “la producción oral, es una estrategia en la cual se puede entender mejor el texto” (Jolibert, 1998, p.92.) Así también para la construcción sobre el significado de un texto sería bueno preguntar cómo han logrado comprender el texto, qué tipo de texto es, si ya lo conocían o no, por ejemplo, en nuestra propuesta de incluir anime, si alguna vez habían leído alguno, investigar sobre quién lo escribió, para qué, a quiénes está dirigido y por supuesto no olvidar el por qué lo están leyendo.

Por último, es importante resaltar que tanto la lectura como la escritura van de la mano y que el leer y producir textos, resulta beneficioso para su desarrollo y que finalmente ellos son los encargados de observar cuáles son sus obstáculos a enfrentar, dado que la lectura puede ser acompañada, pero la escritura es una actividad solitaria ya que no siempre se puede contar con la presencia de los destinatarios, por lo que, al estar frente a un texto el estudiante está solo, o a

Palabras de Emilio Sánchez:

Debe ser él quien determine si está comprendiendo, quien establezca qué nivel de comprensión pretende alcanzar, etc. Un nivel de autonomía tan alto sólo puede alcanzarse de una manera progresiva en el contexto de las experiencias escolares cotidianas. Y es notorio que en esas experiencias escolares la soledad del lector se reduce considerablemente: los alumnos avanzan por las palabras en aparente soledad, pero se ven animados por sus profesores a expresar por sí mismos lo que allí se expone (macroestructura), a corregir su modo de proceder ante el texto (supervisión), a plantearse de antemano qué es lo que se propone (planificación) o a evaluar si se ha alcanzado el nivel de comprensión esperado. En esos casos, la lectura depende no sólo

de las palabras que constituyen el texto y las actividades y conocimientos que el lector pone en juego, sino también de la actividad desplegada por el profesor. Podríamos decir que los alumnos necesitan ser ayudados, a través de una conversación encubierta, en sus primeras experiencias con los textos y, por lo tanto, en sus primeras conversaciones encubiertas. (Sánchez, 1995, p. 54)

III.III Secuencia para la elaboración de un análisis literario

Para finalizar este capítulo, se abordarán específicamente los pasos para realizar un análisis literario, sin embargo, ya que se pretende utilizar al anime como material didáctico, se expondrá la forma de cómo realizar un análisis del cómic y de los dibujos animados.

Retomando la idea de Análisis literario (s.f) presentada al inicio del capítulo, el análisis se enfoca en dos aspectos, Fondo y Forma o continente y contenido, los cuales constituyen todo el texto o la obra, recordemos que estos dos aspectos ayudan a determinar cómo es la obra por fuera y por dentro, por lo que funcionan para decidir cómo se realizará el análisis si es que será externo (forma) o interno (fondo).

Forma o continente (análisis externo)

Es el modo en que se nos presenta la obra, la forma de ser desde el punto de vista externo. La forma de una obra literaria, se refiere a la manera de cómo está escrita y de qué manera se proyectan las ideas de su contenido. Así también, en la forma se examina el género en que se agrupa la obra, es decir, se identifican las características: líricas, dramáticas, épicas o una mezcla de varios géneros. Un aspecto más es identificar la obra, dentro de la prosa o el verso, o si es una combinación, dado que esto modifica su carácter al acentuarse como ocurre en la poesía, por ejemplo. A continuación, se describen los puntos a realizar dentro de un análisis externo:

1. La estructura formal

Enfocado a la división o estructura que presenta la obra que está siendo estudiada como: el número de capítulos o las partes en que se dio el contenido, si es una obra los actos (o escenas) o cualquier otra división.

El valor que tiene esta parte es indispensable, ya que aquí es donde se desprende el análisis sabiendo el qué, cómo y desde dónde partir con sus respectivas dimensiones, cantidades y otras que permiten conocer el formato construido por cada una de sus partes. (Bravo, 2014)

2. Fuentes

En este apartado es la comprensión al autor y al texto, ya que es el punto dónde se hace mención a la inspiración que ha tomado el escritor para la composición de su obra, ya sea que sean libros o sus experiencias de vida.

3. Narrador o punto de vista

Permite al lector conocer el punto de vista. Al identificar la ubicación del narrador resulta provechoso para conocer desde que punto el narrador está contando o presentando la historia, así mismo dicho narrador puede o no estar dentro o fuera de la historia.

4. Estilo

Es la manera en que escribe el escritor, es decir tiene relación con el reflejo de la personalidad del autor, por lo que se analiza: la manera personal que tiene el escritor al escribir al proyectarse en sus textos, sean cuentos, novelas, obras de teatro, etc.

En el estilo también se observan los usos sociales de lengua que tiene cada escritor. En ocasiones son vocablos populares, eruditos o tomados de otras lenguas, estos también dependerán del tipo de personaje y del ambiente en que estén ubicados.

Fondo o contenido (análisis interno)

Los aspectos a analizar son a partir de la lectura detallada y profunda, del texto que se estudiara. Sin la lectura realizada de esta manera no se pueden conocer las ideas, pensamientos, emociones y problemáticas que el autor comunica. Por lo cual es necesario examinar una y otra vez el texto seleccionado.

En él se estudian los siguientes aspectos:

- a) tema
- b) acción
- c) tiempo
- d) espacio
- e) personajes
- f) argumento

De acuerdo a lo consultado en Castagnino (1969) se describen a continuación:

1. Tema: Determinan si el relato es real o ficticio; si se apoya en lo actual o en lo histórico; si hay en él desbordes fantasiosos; para precisar la relación entre su asunto, motivos o argumento y las características genéricas que reviste; para determinar la presencia de contenidos sociales, individuales; de orden material, psicofisiológico, sentimental, intelectual, moral, etc., evidentes, tácitos u ocultos.

Al realizar este tipo de análisis de una obra, se tiene que procurar partir del conocimiento sobre el tema, es decir, el tema que aborda la obra ya sea que esta se encuentre basada con asuntos de la realidad o sea un producto de la imaginación del autor, así también tiene derivaciones hacia el orden personal, sentimental, psicofisiológico, hacia lo social, lo estético; en el espacio y en el tiempo.

2. Acción: Funciona para comprobar su carácter accesorio o fundamental; si se sobrepone a la vida anterior o ésta la configura; si el clima gravita positiva o negativamente sobre ella, etc.

La ficción que engloba al desarrollo narrativo o dramático constituyen la acción en la obra. Dicha ficción supone realizar los hechos, sucesos o

acontecimientos ya sean de manera sucesiva o simultánea, sean reales o imaginarios, y presentados de manera que transcurre en la obra.

3. Ubicación en el tiempo: Sirve para configurar las características de la época, tanto las de ficción literaria como las históricas. Así también, para fijar todos los problemas relacionados con lo temporal en un arte que se desarrolla en el tiempo.

El tiempo juega un papel indispensable dado que su presencia refleja la época en que está compuesta la obra, así la época se filtra en la personalidad del autor y por ende en la creación (Benjamín Gremieux)

4. Ubicación del tema en el espacio: Tiene por objeto delimitar la presencia del medio geográfico a través de la creación literaria y sus distintos alcances.

Presencia del medio geográfico es fundamental para conocer la procedencia y época de la obra, así como la influencia que repercute en ella y en el autor, esta puede reflejarse como escenario o historia en su tema.

5. Personajes y caracteres: Determina si son procedentes de la vida o de la imaginación del autor, así también como si se identifican con él o no del todo.

El personaje, es el ser o ente literario que se manifiesta por su presencia y cuando este actúa se revela una línea de conducta, haciendo visible su carácter.

6. Argumento: Funciona como puente de enlace entre contenidos y continentes. En él está el aspecto semántico y etimológico, y en el análisis externo, está su valor como elemento sensorial, en sus aspectos morfológicos, etc.

El argumento se puede considerar como un resumen de las principales ideas del autor y la esencia de la obra, por lo cual es importante recuperar el punto de vista del autor y del lector.

Recapitulando un poco sobre lo que nuestro capítulo ha tratado se entiende que el análisis literario lleva una secuencia de pasos a seguir o mejor dicho al disponer las obras literarias con una estructura, este es capaz de ser dividido de

manera que pueda ser descompuesto a favor de releer cada una de estas secciones o divisiones con las que cuente, sin embargo como se ha comentado, no solo se presentará el tema de análisis literario sino que también se expondrá a continuación el análisis del comic y de los dibujos animados.

Por lo que en adelante se presenta el análisis de un cómic.

Barthes (1970) alude a que un relato es soportado por el lenguaje, ya sea que este sea de manera oral o escrita, así también por la imagen fija o móvil, por el gesto y por la combinación de estas. El relato está presente en el mito, el cuento, la novela, la historia, el drama, la comedia, el cine, las tiras cómicas, las noticias, las noticias policiales, el cuento, etc.

Con relación a lo antes mencionado, se puede comprender que el cómic tiene una estructura narrativa por lo que es importante hacer del conocimiento del lector como menciona Gubern (1972) que una estructura narrativa puede estar formada por una concatenación (repetición de la palabra de la frase anterior para empezar la siguiente, por ejemplo: “Raku mira al gato, el gato ve al ratón y el ratón se fija en la tortilla”) de palabras o de lenguaje (sea oral o escrito) o de gestos (lenguaje de señas), etc.

Por consiguiente, al quedar claro que el comic tiene una estructura narrativa, Gubern (1972) plantea que hay tres formas de dividirlos, macrounidades significativas, unidades significativas y microunidades significativas.

Macrounidades significativas: hacen referencia a la globalidad del objeto estético y tienen en ellos un carácter sintético. En esta sección se encuentra la estética global, así como la estructura de la publicación, es decir, el formato en que se encuentra, la página, el color, los estilemas y el grafismo del dibujante.

- Página

Haciendo referencia a la totalidad de la página, es decir todo aquello que el ojo humano puede percibir, “la página en su totalidad se encuentra organizada de tal manera que la distribución de las viñetas y su contenido se configuran como una unidad”. (Huertas, 2016)

- Estilemas

Se refiere a los rasgos propios del estilo que caracterizan la ejecución gráfica del autor. Cada artista dibujante posee una serie de esquemas, es decir, de estilo que le permiten crear nuevas obras, siguiendo una serie de referencias gráficas. Así también es importante saber que el estilo utilizado en los dibujos forma parte de la esencia que persigue el propósito del cómic, lo que provoca una respuesta diferente en los lectores y aunado a ello, aunque los artistas tienen definido un estilo en sus obras no siempre recurren a utilizar uno solo, sino que en ocasiones suelen combinar estilos.

Las unidades significantes: son las viñetas o pictogramas (símbolo o imagen que representa una palabra o idea), en el caso de los mangas se les conoce como paneles, pero por ahora lo manejaremos como viñeta.

- Viñeta

Las viñetas son los recuadros de las escenas que suceden en los cómics y su objetivo es transmitir una idea mediante la ilustración, o en palabras de Eisner (1994) (citado en Huertas, 2016) la viñeta es un segmento de carácter espacio-temporal en el cual se encuentra segmentada una acción narrada, por lo que el contenido de cada viñeta debe tener sentido por sí solo, es decir que cada viñeta debe construir un momento clave para la narración de la historia, independientemente de si la viñeta necesita el apoyo de un texto.

Microunidades significativas: son todos los elementos que componen, que se integran y definen en la viñeta. Lo cuales comprenden la composición, decorados, vestuario de los personajes y la tipología, al igual que las adjetivaciones (angulación e iluminación) y elementos específicos de los cómics:

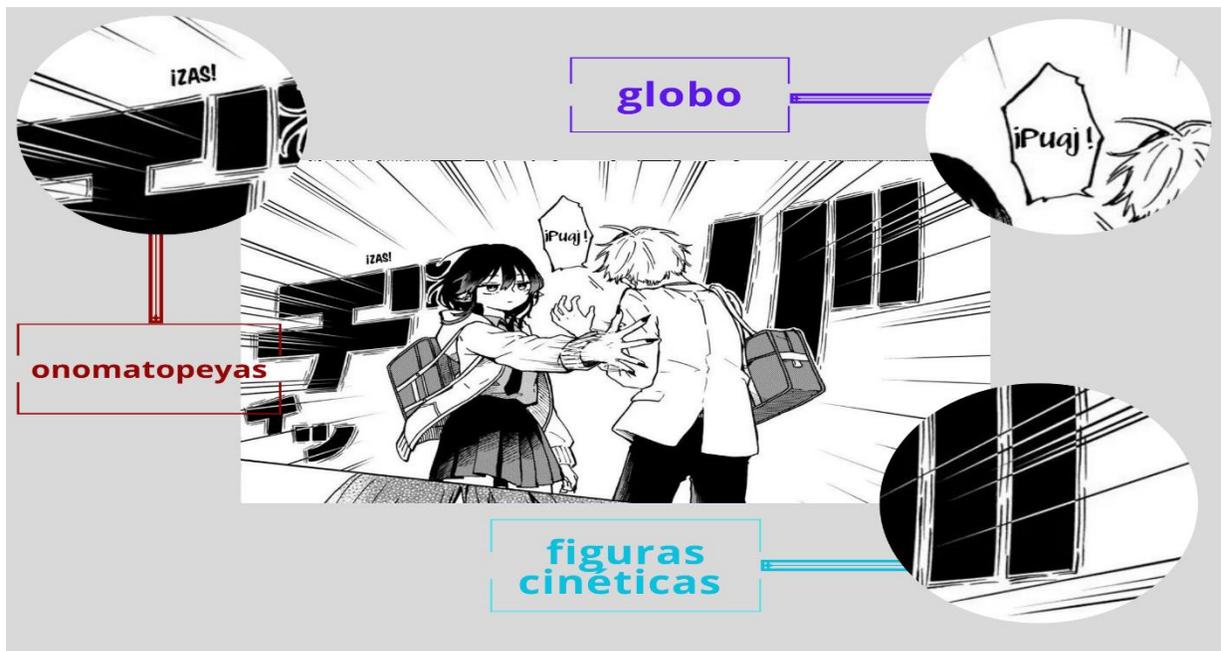
- El balloon (globo), el cual que puede albergar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas visualizadas.
- Las onomatopeyas, las cuales representan un sonido natural o de otro acto acústico no discursivo.

- Las figuras cinéticas (el arte del movimiento), es la expresión gráfica en la cual se marca una impresión de movimiento.

Ejemplo de una viñeta (panel), dónde se muestran las microunidades significativas:



(Imagen tomada del capítulo número 1 del manga Ogami Tsumiki to Kinichijou)



Por último, agregaremos un método para el análisis de las series de dibujos animados que han propuesto Hidalgo Rodríguez y Pertíñez López (2005). Los

autores proponen analizar 4 aspectos importantes: Identificación, técnica, calidad y personaje.

Identificación de la serie. En él se tiene que ubicar la nacionalidad, la productora, el argumento básico, localización y tema, de los cuales estos se desglosan en cinco categorías temáticas:

- **Realista:** Son las temáticas relacionadas con lo cotidiano. Constituido por historias reales, es decir, que ocurren en un mundo común, personajes que se pueden encontrar en la calle con normalidad. Su núcleo argumental procede de los elementos que alteran la rutina provocando la imposibilidad que un día se parezca a otro.
- **Realismo mágico:** Los temas entran dentro de la realidad, dentro de lo posible, pero nunca suelen ocurrir. Son historias que cuentan con cosas cotidianas, pero con un toque de fantasía e incluso con elementos mágicos como si pertenecieran a la realidad diaria; estos elementos son integrables y moldeables por las acciones de las personas.
- **Non-Sense.** Sus temas son fantasiosos, mezcla de fantasía con humor disparatado, inesperado, rompedor. Estas historias son para divertir, relajar, descubrir, criticar, castigar y ridiculizar todo aquello que no gusta o de lo que se cree que es importante.
- **Fantasiioso.** Específicamente son temas que no corresponden a la realidad, son exclusivos de la imaginación. Dentro de este género se encuentran los cuentos populares clásicos.
- **Realidad zoomorfa.** Historias en las cuales los protagonistas son caricaturizados por animales, o cosas con argumentos que pueden clasificar como realistas.

Técnica utilizada. Empleo del color, contorno, técnica e iconicidad para este caso los autores han desglosado seis categorías:

- ✦ **La fotografía.** Permite alcanzar un nivel alto de analogía perceptual con lo que se representa.

- ✦ El dibujo realista. Son elaboraciones más conceptualizadas de lo que representan, eliminando lo innecesario por lo que las proporciones son reales, pero se omiten detalles que no son necesarios.
- ✦ Realista no modelado. Menos realista que el anterior descrito, las proporciones son reales, pero se simplifica mucho más. Entendido a la caricatura.
- ✦ La caricatura humana y de animales. La caricatura de los personajes es intencionalmente deformada.
- ✦ Caricatura de animales humanizados. Es una deformación en las proporciones de los animales para darle aspecto humano. Los animales se comportan y viven como personas
- ✦ La animación no figurativa. Son las superficies de colores y formas orientadas a causar una impresión global determinada, que se incluyen en un momento concreto de acción.

Calidad de la animación. Este apartado incluye conceptos que no todos conocen, pero que sirven para valorar la calidad artística de la animación, de los cuales están divididos en ocho:

- ❖ Entrada y salida lenta en una clave. Tiene que ver con la aceleración o desaceleración gradual de un objeto, al llegar a salir de una clave (dibujo principal de un movimiento concreto). Esto evita la rigidez y da naturalidad a los movimientos.
- ❖ Arcos. Todo movimiento que se dibuje debe seguir un arco en lugar de una recta. Estos funcionan para brindar una sensación de realismo a la animación, dado a que el arco está basado en los movimientos naturales que siguen una trayectoria circular.
- ❖ Anticipación. En la animación, la acción transcurre normalmente por tres etapas: La preparación para el movimiento, el movimiento en sí mismo y la prolongación de la acción. A la primera parte se le conoce como anticipación. La anticipación se utiliza para dirigir la atención del espectador, así lo preparan para la acción que viene a continuación, por ejemplo: el

lanzamiento de un objeto, el movimiento hacía atrás del brazo es la anticipación, el lanzamiento en sí mismo, la acción.

Por lo general para tener una animación clara, el espectador debe saber y comprender que está a punto de ocurrir (anticipación), que ocurre (la acción en si misma) y que ha ocurrido (relacionado con la prolongación).

- ❖ Prolongación y Acción Superpuesta. Ambas funcionan para hacer que el movimiento sea más realista. La prolongación es el movimiento que se produce al final de una acción, se basa en que los elementos ajenos al cuerpo del personaje deben seguir en movimiento independientemente a que el personaje deje de moverse y la acción superpuesta se refiere a los diferentes elementos que conforman el cuerpo del personaje que deben moverse de diferente manera, es decir que cuando un personaje realiza una pose, o se mueve, o se detiene no todas sus partes lo hacen al mismo tiempo, por ejemplo: el movimiento de un brazo, el del cabello o de la ropa.
- ❖ Exageración. Utilizado para acentuar una acción, por lo que se debe mantener la armonía entre los elementos y solo utilizarlo en objetivos concretos.
- ❖ Compresión y extensión. Son utilizados para deformar un objeto de manera que sea evidente el grado de rigidez. Es decir que son utilizados para dar la sensación de flexibilidad al objeto, desde una pelota que bota hasta el estiramiento de un objeto o personaje, para producir un efecto cómico o divertido. Una característica importante de la compresión y extensión, es que independientemente de cómo un objeto se deforme, debería parecer que conserva su volumen. Si un personaje o una parte de un personaje no mantiene su volumen durante una compresión o una extensión se perderá la credibilidad.
- ❖ Acción secundaria. Es la acción que ocurre como consecuencia de otra, es decir es una acción complementaria a la actividad principal, su propósito es enfatizar la personalidad y la emoción del personaje. La acción secundaria aporta interés y realismo a la animación.

- ❖ Animación directa y animación clave a clave. La animación directa es dibujar directamente una escena cuadro por cuadro de manera ordenada creando escenas fluidas y creativas, por otro lado, la animación clave a clave es dibujar las poses claves de los personajes y luego completarlas con poses secundarias, aunque ahorra tiempo la creación de poses es más difícil. Suelen combinarlas.

Personajes. Quiénes son, cómo actúan, cuál es su papel.

Retomando los pensamientos de Jolibert, enseñar a los estudiantes a interrogar un texto es de utilidad para esta parte, ya que hay que saber que intención persigue cada personaje, estudiar por qué actúan cómo actúan durante la historia, un ejemplo podría ser preguntarles: ¿Tú qué hubieras hecho en su lugar? o ¿qué te gustó más del personaje y por qué? recordemos pues, que lo que se busca es que ellos se piensen a través de los textos, así también no solo se pone en juego su pensamiento reflexivo, sino que entra la oralidad, quizá no todos participen en voz alta que sería lo adecuado, sino que entre compañeros exponen sus formas de hablar y a su vez sus identidades socioculturales, o como se mencionaba con anterioridad, la forma en que ellos conocen e interpretan el mundo.

A manera de cierre y resumiendo, se hace el recordatorio que se han agregado estos últimos dos análisis, por la intención que persigue la propuesta, así también que el realizar un análisis como ya fue expuesto no solo implica separar los elementos de algo, sino que se requiere de una concentración y disposición para comprender lo que hay que hacer.

En el caso del primer análisis vemos como es de suma importancia la comprensión lectora y como es que un análisis literario promueve los usos sociales de la lengua de los cuales quizá no siempre somos conscientes hasta que hacemos intercambios lingüísticos mediante la oralidad, así también como es que la lengua aporta al desarrollo de los esquemas de conocimiento para ver el mundo de una forma diferente, quizá hasta más amplia de lo que conocíamos. Asimismo que la adquisición de nuevas formas comunicativas aporta nuevos conocimientos, logrando no solo ampliar los repertorios culturales, sino que aportan a la

comunicación de diferentes formas que serán útiles finalmente en diferentes contextos.

En cuanto a los dos análisis restantes, también resalta la importancia no solo de conocer las partes a analizar sino la observación y comprensión de los detalles y de todo lo que conforman las obras, como se ha señalado no podemos dejar de lado que en los tres análisis la lectura es un factor importante, ya que como se ha mencionado en la sección de los personajes en el análisis de los personajes tanto de manera de animación como en cómics (mangas) se tienen que recurrir a ejemplos que los estudiantes conozcan a partir de sus realidades para que puedan comprender mejor la obra.

Para cualquiera de los casos resulta importante conocer cómo se realizan los análisis para decidir qué es lo que se va a estudiar y desde dónde, pero también mantener en constante práctica la lectura y la escritura, así como los espacios para la oralidad, reflexión e interpretación.

CAPÍTULO IV. APLICACIÓN DEL ANIME EN LA ASIGNATURA DE LENGUA MATERNA ESPAÑOL

En los capítulos anteriores se explicaron los conceptos anime, material didáctico y análisis literario. Brevemente, como recordatorio, el primer capítulo fue sobre el anime, dónde se abordó la epistemología del concepto, evolución y el impacto que se ha generado en la sociedad con el pasar del tiempo, así como la clasificación que existe; en cuanto al segundo capítulo se trató la diferencia entre un material didáctico y el recurso didáctico, la tipología que existe en ambos y se realizó una selección para saber qué tipo de material es el anime; por último, en el tercer capítulo con el tema de análisis literario, se expresó como estos promueven los usos sociales de la lengua, se retomó la importancia de la lectura y se añadieron análisis de los dibujos animados y del cómic, esto con relación al material propuesto a usar.

En adelante, se realizará la descripción de la asignatura seleccionada, es decir, de Lengua Materna Español, primero para conocer más sobre dicha asignatura y posteriormente para dar a conocer cómo será el uso de nuestro objeto de estudio en ella, antes de continuar sería bueno responder el por qué sobre esta selección y no otra, por ejemplo, artes o cívica y ética.

Aunque las otras asignaturas también tienen importancia en la vida de los estudiantes, la inclinación a seleccionar dicha asignatura primeramente es para crear un vínculo de sus prácticas sociales con la escuela, es decir se pretende aprovechar las habilidades que han desarrollado los estudiantes con el tiempo invertido leyendo y viendo anime. En este caso se asume que los estudiantes han aprendido y/o reflexionado algo mientras miran y leen anime, sea como sea la presentación de éste (manga, anime, videos musicales).

Colomer (1997) alude “el acceso a la lengua escrita tiene también consecuencias para el desarrollo intelectual de los individuos. Los mensajes escritos tienen la posibilidad de ser analizados y confrontados con nuestras ideas o las de otros textos”. (pág. 2) por ello se considera que los jóvenes tienen mucho que

expresar y comunicar, solo hace falta brindarles el espacio para que puedan plasmar esas ideas y finalmente desarrollar sus habilidades.

Así pues, como se ha estado comentando desde el capítulo anterior, las habilidades comunicativas que poseen los jóvenes estudiantes son sus esquemas actuales de conocimiento por lo que es importante promover las prácticas culturales de la lectura y la escritura con ellos, para así ampliar sus repertorios lingüísticos, así y con base en ello consideramos es importante que los jóvenes empiecen a reflexionar el interés que tienen por lo que leen y ven.

Partimos de la idea de que leer es un acto interpretativo que consiste en saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir tanto de la información que proporciona el texto como de los conocimientos del lector. A la vez leer implica iniciar otra serie de razonamientos. (Colomer, 1997, pág. 2)

Como dicta el párrafo anterior no solo es leer como se comentaba, sino reflexionar aquello que leen, en este caso enfocado al anime, ¿qué son capaces de reflexionar?, ¿por qué les atrae de la historia, del personaje etc.?, ¿qué discurso manejan?, ¿qué recuperan de ello?, ¿qué es lo que resuena en ellos? O algo que podría parecer sencillo a simple vista, ¿por qué leen eso y no otro tipo de contenido?

IV.I Descripción del programa de Lengua Materna. Español

Sin más preámbulo, en adelante se presenta la descripción de la asignatura, como aclaración actualmente en algunas partes del país es conocida como Lengua Materna. Español en otras aún es llamada, Español, tal como la conocemos.

De inicio, por el nombre de la asignatura podemos darnos a la idea que esta se encarga de los usos de la lengua, así como de la lectura, la gramática, ortografía, etc. incluso y, ¿por qué no? Hasta recordamos alguna de las clases de español que tuvimos en su momento, más allá de lo que recordamos o de lo que tenemos en mente sobre dicha asignatura, hablando de términos académicos y objetivos, ¿qué más podemos decir sobre ella?

De acuerdo con Aprendizajes clave para la educación integral 2023, se comprende que:

Dicha asignatura fomenta al uso de diversas prácticas sociales del lenguaje para así poder ampliar el interés cultural de los estudiantes y resolver sus necesidades comunicativas. Pretende que “desarrollen su capacidad para expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante la apropiación del sistema convencional de escritura y experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos”.
(párrafo 1)

En relación a los propósitos hemos podido distinguir dos tipos existentes; el primero es acerca de los propósitos generales que tiene la asignatura como tal, mientras que la segunda son de manera específica dependiendo el nivel educativo que se requiera, en nuestro caso nos enfocaremos en los que son de nivel educativo secundaria. No obstante, daremos un vistazo a los propósitos generales de los cuales siete fueron ubicados y se presentan en seguida:

1. Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva para intercambiar ideas y textos en diversas situaciones comunicativas.
2. Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos.
3. Reflexionar sobre la forma, la función y el significado del lenguaje para plantear, escribir y revisar sus producciones, así como para mejorar su comprensión de los mensajes.
4. Conocer una diversidad de textos literarios para ampliar su apreciación estética del lenguaje y comprensión sobre otras perspectivas y valores culturales.
5. Utilizar y recrear el lenguaje para participar en actividades lúdicas y literarias.
6. Participar como individuos responsables e integrantes de una comunidad y lingüística diversa, capaces de asumir posturas razonadas y respetar la pluralidad de opiniones desde una perspectiva crítica y reflexiva.

7. Reconocer, valorar y comprometerse con el cumplimiento de derechos y obligaciones de hablantes, autores, comunidades y otros actores que se vinculan con los usos orales y escritos del lenguaje.

Con respecto a los propósitos específicos que dependen del nivel académico, mencionan que para la secundaria es primordial e importante que los estudiantes consoliden sus prácticas sociales del lenguaje para poder participar como sujetos sociales, autónomos y creativos en los diferentes ámbitos, así mismo se espera que reflexionen sobre la diversidad y complejidad que tienen los usos del lenguaje, por lo que, en este nivel se espera logren:

1. Ampliar su conocimiento en cuanto a las características del lenguaje oral y escrito, y utilizarlo para la comprensión y producción de textos.
2. Utilizar los acervos impresos y digitales con propósitos diferentes.
3. Expresar sus ideas y defender sus opiniones debidamente sustentadas.
4. Utilizar la escritura para la organización de sus pensamientos, elaboración de su discurso y ampliar sus conocimientos.
5. Interpretar y producir textos para responder a las demandas de la vida social, empleando diversas modalidades de lectura y escritura en función de sus propósitos.
6. Valorar la riqueza lingüística y cultural de México, las variedades sociolingüísticas del español y del lenguaje en general y reconocerse como parte de una comunidad cultural diversa y dinámica.
7. Valorar el dialogo y adoptar una actitud crítica y reflexiva como formas privilegiadas para entender otras perspectivas y puntos de vista.
8. Analizar, comparar y valorar la información generada por diferentes medios de comunicación masiva, y tener una opinión personal y actitud responsable sobre los mensajes que intercambia.
9. Conocer, analizar y apreciar el lenguaje literario de diferentes géneros, autores, épocas y culturas; valorar su papel en la representación del mundo.
10. Utilizar el lenguaje de manera imaginativa, libre y personal para reconstruir la experiencia propia y crear mundos de ficción.

11. Reflexionar sobre la realidad presente y recrear otros mundos posibles.

Como se puede observar estos propósitos hacen hincapié al desarrollo cognitivo, ya que lo esencial va referido a la escritura y la reflexión basada en el análisis, conocimiento y apreciación de los diferentes usos del lenguaje oral y escrito, así como una adopción de postura crítica a partir de sus reflexiones y análisis sobre lo que van conociendo y adquiriendo, también se espera que lleguen a valorar diferentes formas de pensar y conocer el mundo y que ellos mismos produzcan nuevas.

Así, continuando con la descripción, el programa cuenta con dos tipos de organizadores curriculares: los ámbitos y las prácticas sociales del lenguaje.

De los cuales mencionan que las prácticas sociales del lenguaje están organizadas con la noción de ámbito, los cuales surgen del análisis de sus finalidades en la vida social, de acuerdo a los contextos y la manera en que ocurren y operan. Para el caso de la secundaria se han establecido tres ámbitos los cuales son: Estudio, Literatura y Participación social.

Estudio

- Intercambio de experiencias de lectura.
- Comprensión de textos para adquirir nuevos conocimientos.
- Elaboración de textos que presentan información resumida proveniente de diversas fuentes.
- Intercambio oral de experiencias y nuevos conocimientos.
- Intercambio escrito de nuevos conocimientos.

En esta sección se menciona el cómo es la manera en que debería de ir la adquisición de los aprendizajes con respecto a los niveles y como es que la adquisición de ellos tiene relación con los campos de la formación académica del desarrollo personal y social.

Así mismo se espera que a lo largo de la formación los estudiantes aprendan a buscar información tanto en bibliotecas como de manera digital, y más allá de solo

aprender a localizar cierta información sean capaces de que la comprendan, resuman; expresen sus ideas y opiniones en exposiciones, debates o en cualquier otro evento académico haciendo uso de un lenguaje cada vez más formal y académico.

En cuanto a la producción de textos, el principal propósito es que el trabajo con los temas de reflexión sea más frecuente, que los estudiantes aprendan a planear su escritura, preparen la información y la comuniquen claramente; utilicen la reflexión sistemática sobre la estructura sintáctica y semántica de los textos.

Hace hincapié a qué a mayor nivel educativo igualmente tiene que responder el nivel de complejidad de escritura, es decir que los textos tienen que ser más extensos y coherentes, estar organizados en temas, subtemas, ofrecer definiciones, dar ejemplos, presentar hechos en secuencias de manera ordenada, establecer relaciones, citar adecuadamente y comparar sus opiniones con la de otros autores.

Además de expresar que la puntuación y ortografía deberán ser un reflejo cada vez más preciso en los textos, junto con el vocabulario y la sintaxis, dado a que los contenidos están graduados a lo largo de la educación básica, así los estudiantes lograrán adquirir todo ello conforme avancen en los niveles educativos.

Literatura

- Lectura de narraciones de diversos subgéneros.
- Escritura y recreación de narraciones.
- Lectura y escucha de poemas y canciones.
- Creaciones y juegos con el lenguaje poético.
- Lectura, escritura y escenificación de obras teatrales.

En cuanto a la literatura, se puede observar que está enfocado a la lectura y la escritura, así también a la oralidad y la práctica de una escucha activa, dado que se pretende que lleguen a conocer diferentes formas de pensamiento como a la producción de sus propias reflexiones. Con ello se espera que al final logren aprovechar estos recursos para ampliar sus propios conocimientos y sus repertorios

cada vez sean más extensos y aprendan nuevas formas de expresión, es decir nuevas formas de comunicarse.

Continuando con la sección de las prácticas de lecturas compartidas de textos literarios, estos también aluden a la comparación de interpretaciones. Lo cual nos parece importante de resaltar ya que como hemos mencionado, una interpretación nace a raíz de los bagajes culturales de cada estudiante, la forma en que ellos conocen el mundo y lo que conocen de él, por ello sostenemos que la escuela debe mantener espacios de escucha activa ya que aprenden nuevas formas de acuerdo a las interpretaciones de otros.

Así mismo nos menciona como está organizada brevemente la currícula del preescolar hasta los siguientes niveles, en los cuales en el nivel secundaria se propone leer narraciones de autores, épocas, culturas y géneros diversos. Continuando con la organización curricular expresa que la lectura compartida en voz alta es un hábito que no debe de perderse al igual que el comentar las lecturas en grupo y que éstas deben de hacerse cada semana.

Cabe destacar que, en esta práctica, la producción textual se tiene más libertad ya que la intención creativa e imaginativa del lenguaje es lo sobresaliente, así mismo algo que contribuye a que los alumnos comprendan la estructura y expresión lingüística de textos ya leídos es la escritura inspirada en ellos. Por otro lado, se hace referencia a la parte lúdica del uso de las rimas, canciones, trabalenguas etc. y de cómo a través de la repetición se encuentra un sentido a ello y como es que a través de la lectura de los poemas se puede entender y apreciar de diferentes formas el mismo texto.

Participación social

- Producción e interpretación de textos para realizar trámites y gestionar servicios.
- Producción e interpretación de instructivos y documentos que regulan la convivencia.
- Análisis de los medios de comunicación.

- Participación y difusión de información en la comunidad escolar.
- Reconocimiento de la diversidad lingüística y cultural.

En el nivel secundaria se espera que los estudiantes desarrollen la capacidad para poder analizar la información generada por los medios de comunicación y se formen un criterio propio sobre ello.

Este ámbito ofrece un espacio para la indagación y reflexión sobre la diversidad lingüística del mundo con la finalidad de que los estudiantes comprendan y valoren la riqueza e interrelación lingüística y cultural.

Hasta el momento y a grandes rasgos esto es lo que conforma el programa de estudios de Lengua Materna Español de secundaria el cuál como se comentó en un principio puede revisarse en la página de aprendizajes claves, para un análisis más profundo sí así lo prefiere y desea el lector.

En adelante procederemos a hablar sobre los bloques ubicados en los que está dividido el libro de texto de tercer grado de secundaria, ya que fue el libro que hemos utilizado para este apartado del capítulo, como aclaración, este apartado fue realizado con base en los libros de texto del ciclo pasado antes de que la página del CONALITEG subieran los nuevos libros de texto, que dicho sea de paso aún siguen en controversia, por lo que en adelante nos referiremos al libro de texto de tercero de secundaria Español 3.

Identificamos que se constituye por cinco bloques, en los cuales se pueden reflejar a lo largo de cada uno los organizadores curriculares al igual que las prácticas sociales del lenguaje, también en los cinco bloques se incluye la reflexión sobre los textos, la búsqueda y manejo de la información y claramente la reflexión sobre el lenguaje. A continuación, se comentará un poco sobre la estructura de cada uno a grandes rasgos:

Bloque I.

Este bloque está constituido por tres proyectos, los cuales se basan en la elaboración de un ensayo, estudiar las manifestaciones poéticas y analizar lo que consumimos como sociedad, como es el caso de los mensajes publicitarios.

Como primer punto, referente a la elaboración de un ensayo, se tiene por objetivo que los jóvenes aprendan a elaborar un ensayo, por lo cual el trabajo está seccionado para que ellos conozcan todo el proceso de su elaboración, es decir, desde seleccionar la idea del tema que quieren trabajar; utilizar fichas de trabajo para citas textuales y parafraseo.

En cuanto a las manifestaciones poéticas, el objetivo es que los estudiantes conozcan el movimiento literario, lean algunos poemas para analizar y discutir el contexto histórico, las figuras retóricas, los sentimientos y valores que implican.

Por último, en el análisis de los mensajes publicitarios, persigue el objetivo que los estudiantes sean críticos con los carteles publicitarios que leen, se busca que entiendan la diferencia que existe entre la realidad de los mensajes publicitarios y la influencia de los usos y costumbres de los consumidores.

Bloque II.

Es un bloque que está constituido al igual que el anterior en tres proyectos, en los cuales se pretende elaborar un panel de discusión sobre algún tema, elaboración de antologías de textos literarios y el análisis de diferentes formularios para su llenado.

Referente con la elaboración del panel de discusión, se pretende que los jóvenes aprendan las funciones y características de los textos argumentativos, la forma de validar los argumentos y aprendan a diferenciar la información basada en opiniones o sustentada en datos.

En cuanto a la elaboración de antologías de textos, tiene por objetivo que los jóvenes sistematicen información sobre los textos introductorios y la forma en que los prólogos se dirigen a los lectores.

También tiene que llenar formularios, realizar análisis de documentos de identidad y conocer la importancia de los nombres propios.

Bloque III

Este tercer bloque está constituido por tres proyectos, el primero de ellos es sobre la elaboración de un informe de experimento científico, analizar obras literarias del renacimiento para conocer las características de la época y, por último, realizar un programa de radio.

En cuanto al primer proyecto de este bloque, es conocer una serie de pasos a seguir para elaborar un informe de experimento mediante la observación y el registro.

Respecto al segundo proyecto, notar los cambios que ha sufrido el español con el paso del tiempo, discutir sobre las características de cada obra leída, identificar los efectos de los acontecimientos y los valores culturales de la época en el contenido y la trama de su obra, por último, el significado en el contexto en que fue escrita.

En cuanto al programa de radio, tendrán que elaborar un programa cultural, dónde se darán a conocer algunas culturas existentes en el mundo, por lo que tendrán que investigar sobre ellas y se les enseñará la planificación para la elaboración de un programa de radio, por lo que al final se tomará en cuenta la coherencia, contenido de programa y el guion de dicho programa.

Bloque IV

Con sus tres proyectos pretende; elaborar mapas mentales para la lectura valorativa, realizar una lectura dramatizada de obra de teatro y elaborar una historieta para su elaboración.

Tiene por objetivo que los jóvenes aprendan a leer y seleccionar textos, por lo que se les enseñará maneras de extraer la información, conozcan formas de redactar definiciones, así mismo usen conceptos polisémicos y abreviaciones.

Se estima que, a partir de leer obras de teatro, discutan sobre los valores reflejados en ellas, discutir las principales características de la obra, seleccionen fragmentos que resalten la época o el lenguaje y no puede faltar la lectura dramatizada en voz alta.

Por último, para la elaboración de la historieta, se tendrán que discutir problemas reales socialmente, se investigará más al respecto para posteriormente proponer soluciones a ellos y se procederá a la planificación de la historieta donde se recurrirá a los usos del lenguaje para la construcción de los diálogos. Finalmente será distribuida.

Bloque V

El último bloque cuenta con dos proyectos en los cuales, los estudiantes tendrán que elaborar un anuario que integre autobiografías y escribir artículos de opinión para su difusión.

En cuanto a la elaboración de la autobiografía se estima que los jóvenes aprendan a identificar el tono que se emplea en una autobiografía, así como a usar conectores, tiempos verbales, sinónimos y pronombres, por otro lado, sobre los artículos de opinión se espera que al leer y analizar artículos de opinión se comprenda e identifique la postura del o los autores, al tiempo que conocen y aplican formas de validar argumentos y recursos para persuadir.

Hasta el momento se han abordado los bloques y los aprendizajes de la asignatura, como hemos podido apreciar, cada bloque es responsable para la adquisición y desarrollo de nuevos conocimientos, dado que en todos los bloques se hace presente la partición de los proyectos, ámbitos y práctica social del lenguaje.

También fue posible entender que durante los cinco bloques la escritura y la lectura van de la mano, como ya lo mencionábamos en el capítulo anterior, para que los jóvenes puedan desarrollar con mayor eficacia sus habilidades comunicativas es necesario trabajar en conjunto y no de manera independiente una de la otra.

IV.II Manipulación de los contenidos del anime en la asignatura

Nuestro inciso anterior nos ha ofrecido un panorama con respecto a la asignatura seleccionada y lo que se espera trabajar con los estudiantes, con base en ello y lo que se ha descrito en cuanto a los capítulos anteriores se pueden proponer formas de cómo será la manipulación de nuestro objeto de estudio o, mejor dicho, el uso que se le puede dar al anime como material didáctico en la asignatura.

Como aclaración, recordamos al lector que lo primero a considerar no necesariamente es a partir del contenido de los animes (incluyendo géneros, tramas, etc.) para la aplicación con los estudiantes, mucho menos cuando partimos de que existen una extensa variedad de títulos.

Como se ha mostrado en la selección de material, la importancia que debe mantener al momento de seleccionar nuestro material de trabajo es considerar los aprendizajes a transmitir, los objetivos propuestos para cada sesión, claramente a los estudiantes tomando en cuenta sus características, el contexto en el que se encuentran y la cultura de ellos.

Así mismo, resulta conveniente e importante conocer y comprender la estructura de los programas, es decir, el cómo está conformado nuestro programa académico, cuales son los contenidos a tratar en nuestra asignatura, los aprendizajes esperados tanto en cada evaluación como de manera general, así como los objetivos.

Tomamos en cuenta que, al momento de realizar una planeación de algún programa educativo, como la propuesta que será presentada en el sexto y último capítulo, no hay que perder de vista lo que queremos lograr y de aquello que queremos lograr hay que considerar, ¿cuánto tiempo será lo adecuado para utilizarlo en el aula?, ¿cuánto nos llevará, es decir, cuantas sesiones serán lo indicado?, ¿cómo lo haremos?, ¿en qué momento?, ¿y con qué medios?

Como resultados a dichas interrogantes, se ha decidido seguir algunos puntos de referencia que serán fundamentales para la reflexión de cómo utilizar el objeto de estudio, los puntos seleccionados son:

- Tiempo: haciendo referencia a los tiempos de la clase, es decir, el momento en que se va a emplear.
- Forma: de qué forma será el material que usaremos, si el modo a emplear será de manera grupal o será de forma individual.
- Como se realizará, es decir a través de que estrategia.
- Material a emplear: cómo será el material, es decir, el tipo del material si será impreso o si tendremos que apoyarnos de otros materiales disponibles en el aula.

En adelante se explicará cada uno de los puntos presentados:

TIEMPO

Con respecto a este primer punto y como fue presentado, se ha pensado en el momento en que sería adecuado aplicar el material. En la labor docente se cuenta con tiempos destinados para poder desarrollar una sesión (clase) de la manera más adecuada, por lo que se ha considerado, que al momento de aplicar el material se tome en cuenta que es lo que se quiere lograr, cuáles o cuál es el objetivo y qué es lo que queremos explicar.

Todas las sesiones están construidas por momentos, los cuales son inicio, desarrollo y cierre, considerando esos tres aspectos que componen los momentos de una clase, se ha pensado de la siguiente manera su aplicación:

Utilizarlo al inicio, sería como ejemplo a manera de introducción al tema o contenido que será abordado en clase, la función que debe cumplir es la de apoyar de manera que genere un interés en los estudiantes, en cambio si se decide aplicarlo durante el desarrollo de la clase este deberá de apoyar aún más la explicación del docente, es decir, que la función que tendría sería ejemplificar directamente lo que se está enseñando en la sesión y finalmente, si se utiliza al cierre de la clase será la de un mediador para identificar qué tanto del contenido visto durante la clase fue aprendido/entendido por los estudiantes, es decir, que a comparación de los otros dos momentos, éste tendrá la función de ser un material para evaluar.

FORMA

En referencia a la forma en que será utilizado el material, por el momento se ha considerado dos maneras sobre la aplicación del material, las cuales son de manera individual o grupal.

De cualquiera de las dos formas podría ser utilizado el material para trabajar con los estudiantes, recordemos que el docente frente al grupo es quién decide la dinámica a utilizar al momento de planificar y ejecutar sus sesiones, así también como la consideración a la misma selección de los materiales, por lo que tendrá que considerar también la cantidad requerida para el trabajo y demás materiales con los que disponga para llevar a cabo su clase y así los materiales sean aprovechados de la mejor forma.

MANERA EN QUE REALIZARÁ

Independientemente de la forma y tiempo a utilizarse el material, en esta sección se consideran los objetivos a seguir en cada sesión, ya que aquí es dónde se contemplan las estrategias didácticas usadas en clase como los debates, los ensayos, las lluvias de ideas etc.

Al utilizar el anime en el salón de clase, se espera que su uso en las dinámicas durante la clase sea como cualquier otro material, dónde a raíz de algunas escenas, diálogos, personajes, acciones etc. se encuentre el debate, dónde los jóvenes podrán exponer sus posturas y participen con algo que los invite al diálogo y a la escucha activa para que puedan realizar argumentaciones sólidas y fundamentadas, así como en los ensayos en los cuales podrán ver escenas, episodios o alguna películas y poder expresar de manera escrita sus pensamientos.

MATERIAL A USAR

Se considera que su uso sería de las formas posibles ya que sería positivo que los jóvenes puedan provechar al máximo las diferentes presentaciones del material disponible y de la mejor forma, claramente, por lo que en algunas sesiones se podría hacer uso de algunos paneles o viñetas de manga para abordar el contenido de la sesión y en otras ocasiones se haría uso de más materiales

disponibles en el aula, para proyectar anime o en su caso, recurrir al uso de alguna canción.

Así pues, como se puede apreciar este apartado está pensando en el uso en que se puede aplicar la manipulación de nuestro objeto de estudio en la educación con los jóvenes de secundaria, así también pensando en nuestra propuesta del material no está tan alejada de lo que ya es utilizado en la actualidad con el avance de la tecnología como es el caso de las películas, los videos, la música y las historietas, evidentemente cambia en el origen, pero como se ha comentado utilizándolo de manera correcta, lograría cumplir con el objetivo de su aplicación en la educación formal.

IV.III Alcances y limitaciones de la aplicación del anime en la asignatura de Lengua Materna. Español

En nuestra actualidad tenemos la ventaja del uso de la tecnología, misma que ha mejorado con el pasar de los años, hoy en día es posible ver que las personas están en contacto con ellas, desde dispositivos electrónicos para reproducir música y aparatos que no necesariamente utilizan internet hasta aparatos que sí requieren del uso de internet, incluso en la actualidad existen espacios de convivencia como cafeterías, plazas y parques dónde se ubican puntos con acceso a Internet gratis, evidentemente los centros escolares no quedan de lado ya que también en las escuelas que se encuentran en la CDMX es posible que se encuentren de estos puntos con acceso.

Por supuesto que el recurrir a ellos no significa que sean lo mejor o lo más recomendable para algunas cuestiones académicas, por ello es importante reconocer y caer en la realidad de lo que implica utilizar el anime en las aulas como un medio para la comprensión de los contenidos, ya sea ejemplificando, evaluando o apoyando la explicación del docente.

Dentro del orden de ideas se ha optado por escribir primero las ventajas y posteriormente las desventajas de la aplicación del anime como material didáctico, o en otras palabras los alcances y las limitaciones que implica su uso.

- *Alcances del anime como material didáctico*

Gracias a los avances en la tecnología con los que contamos en la actualidad al igual que con el internet, el uso de ambos es algo común en nuestra sociedad y de acuerdo con lo consultado en la página oficial del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) 93 millones de personas tienen acceso al internet y al uso de las tecnologías a partir de una edad de seis años, por lo que no es exclusivo de alguna edad en específico, sin embargo, no se puede negar que varía entre las edades de los consumidores el uso y el tiempo que le dan.

Por lo tanto, como primer punto, abordaremos que gracias a los avances refiriéndonos específicamente a la tecnología y el internet que nos ofrece la actualidad, los jóvenes están más familiarizados y en contacto con ellos.

Hoy en día nos es posible gozar de entretenimiento al alcance de nuestras manos por medio del internet y de los aparatos electrónicos, ahora podemos recurrir con un clic a casi todo lo que queramos, al igual que como funciona para el entretenimiento también funciona para la búsqueda de otro tipo de información como indicar y/o buscar lugares, obtener respuestas a preguntas de manera rápida, etc. y en nuestro caso del anime, podemos ubicar varias plataformas digitales que nos ofrecen directorios muy amplios para localizar una gran cantidad de opciones, en cuanto títulos y temáticas.

En estas plataformas se pueden localizar animes que fueron emitidos en los años 70 hasta la actualidad, ejemplo de ello son animes como Astroboy y Mazenger Z.

El audio originalmente en este tipo de animaciones es japonés, pero todos los animes disponibles en las plataformas cuentan con traducción a nuestro idioma, además de que en nuestro país hay actores de voz que se han dedicado a doblar animes, de los cuales el doblaje mexicano ha sido bien recibido en Latinoamérica, cuestión atractiva en caso de usarlo sin subtítulos ya que las palabras utilizadas en el doblaje son expresiones coloquiales que suelen usarse en el país y aunque hay

muchos animes que aún no han sido doblados, los animes que son de mayor popularidad entre los jóvenes, sí lo están.

Independientemente de si el material se utilizara en animación o manga, no podemos dejar de lado la parte cultural que nos muestran los mangakas en sus obras, ya que al trabajar varias temáticas maneja un amplio contenido dónde se ha demostrado la forma en que la sociedad japonesa actúa, piensa y se desarrolla, por ejemplo; en algunos animes se logra ver como son en los festejos de año nuevo, sus festivales escolares, la educación que reciben desde jóvenes al limpiar sus centros educativos, los valores sociales y el pensamiento moral que reflejan los personajes con sus acciones, entre otros más.

Así mismo, muestran parte de sus tradiciones, sus vestimentas, su gastronomía y música, un ejemplo de ello, son los animes tradicionales dónde podemos visualizar una amplia demostración de la riqueza cultural que tiene el país nipón incluso en los festivales tradicionales se muestra cómo es que acostumbran vestir sus trajes y adornos, al igual que en muchos otros se puede observar cómo es la forma en que elaboran sus platillos.

Por otro lado, también en el anime se puede ver la forma en que está organizado el país o región tanto política como económicamente, incluso en algunos animes de temas históricos presentan las eras por las que ha pasado la nación, así como la geografía y eventos importantes y sensibles como el bombardeo en Hiroshima y Nagasaki, es tanta la variedad de animes que dentro de esta temática podemos ver desde eras de la antigüedad hasta tiempo actuales, dónde se puede apreciar los principales negocios y comercios que Japón mantiene.

Y quizá podrían preguntarse, ¿por qué esto podría representar un alcance? Pues porque consideramos que es a causa de estos factores que los jóvenes son anclados a verlos, ya que al utilizar un lenguaje que puedan comprender, presentar personajes que van desarrollándose conforme pasa la historia, hacer una historia llamativa sobre ciertos eventos sensibles, divertidos, externos a sus vivencias los invita a desarrollar habilidades como la lectura, ya que como fue descrito en el capítulo anterior, independientemente de si lo leen en manga o en animación

(anime) la lectura nunca la dejan de lado, además de que podría ser un detonante de que ellos se animen a estudiar otro idioma, querer documentarse más al respecto sobre la cultura de Japón, etc.

Por ello y en este sentido otro de los alcances es que al trabajar con el anime se puede lograr que el contenido educativo les parezca más atractivo y probablemente la transmisión del aprendizaje se logre con mayor eficacia.

En el capítulo dos, donde recordamos abordamos el tema de los materiales didácticos, ahí se mencionaba que estos no solo tienen la función de apoyar al docente en sus sesiones, sino que tienen que ser lo más eficientemente cercanos a la realidad dando la posibilidad de que los estudiantes puedan adentrarse al tema y desarrollar sus capacidades cognitivas para aprovechar mejor los contenidos y aprendizajes adquiridos en clase.

Ahora bien, dicho lo anterior en los animes se puede ver reflejados ciertos ideales o pensamientos filosóficos demostrados o plasmados en el argumento discursivo o en lo narrativo, mismos que resultan atractivos en los jóvenes, ya sea porque estén de acuerdo al pensamiento del estudiante y este se logre identificar con el mensaje comunicativo o quizá todo lo contrario, es decir, que los discursos, ideales, filosofía o comportamientos son lo contrario a su pensamiento y eso también resulta un alcance ya que en la asignatura de lengua materna uno de los aprendizajes a desarrollar es la argumentación.

Otro alcance que presenta es que hoy en día, los jóvenes al utilizar más las tecnologías, ya sea que utilicen celulares inteligentes o algún computador, el material se puede compartir por medio de ligas, haciendo uso de alguna plataforma digital, o bien podría utilizarse una laptop y por medio de una pantalla o un cañón proyectarse y en caso de no tener acceso al internet se puede recurrir al uso de los CD o enviar el material a utilizar por medio de las redes sociales digitales (sea Facebook, Instagram, Telegram, Messenger, etc.).

En caso de no tener acceso o posibilidad de alguno de los materiales mencionados en el párrafo anterior, se haría uso del papel, por medio de la

impresión o fotocopiado, es decir, se trabajaría con el manga y/o audios, es decir con música que incluyen los animes.

Por el momento son los alcances que se le han encontrado al anime para su uso en las aulas de clase, en adelante se trataran las limitaciones que conlleva el uso de este material didáctico.

- *limitaciones del anime como material didáctico*

Sin duda los cambios en la actualidad en cuanto a la tecnología son impresionantes y nos funcionan en diversas situaciones como ya fue mencionado no podemos dar por hecho que por avanzar en ello y que los tiempos cambien, todos cuentan con acceso a ello, es cierto que en varias partes de la Ciudad de México hay acceso libre al internet, pero no en todos lados funciona la red al cien por ciento o no en todas las escuelas se cuenta con el equipo o material necesario para el trabajo con ellos.

Por lo cual tendríamos como consecuencia dificultades al momento de la aplicación del material, ya que al tener problemas con el internet sería complicado acceder a alguna plataforma digital, si fuera el caso que no funcionara nuestra conexión a internet recurriríamos a las descargas de algunos episodios.

Y así como existen las fallas con el internet, tendríamos que asegurarnos de que el resto de los materiales disponibles en el aula funcionen, o nuevamente tendríamos que apoyarnos de algún otro material como por ejemplo de un proyector.

En cuanto a los dispositivos, nada nos asegura que todos los estudiantes y/o docentes cuenten con uno, por lo que un limitante más es que los docentes se opongan por falta de algún dispositivo electrónico, por miedo, por desesperación etc. a la actualización para aprender a manejar los materiales electrónicos disponibles en el aula y el internet.

En cuanto al manejo del material tiene que ser bien pensado el contenido que se va a mostrar y para lo que se utilizará, ya que como hemos mencionado existe gran variedad de temáticas y quizá una escena o un panel (viñeta) nos

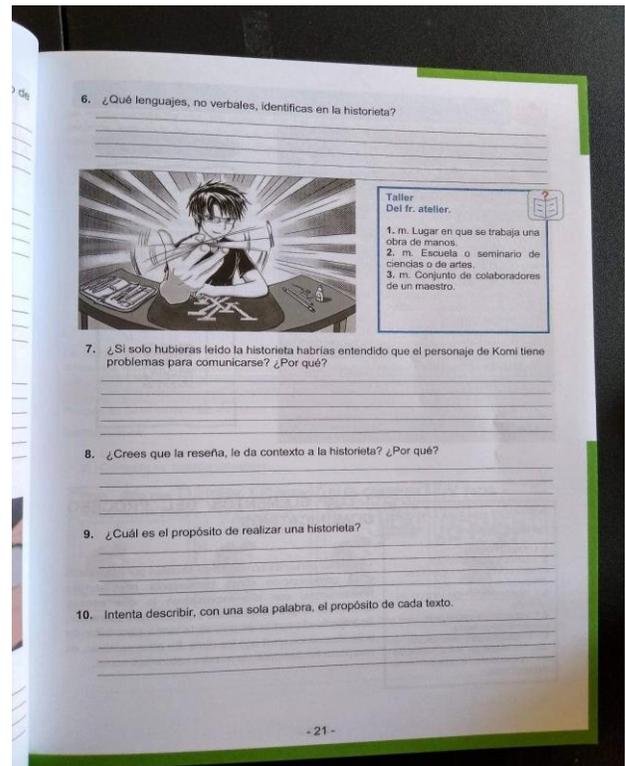
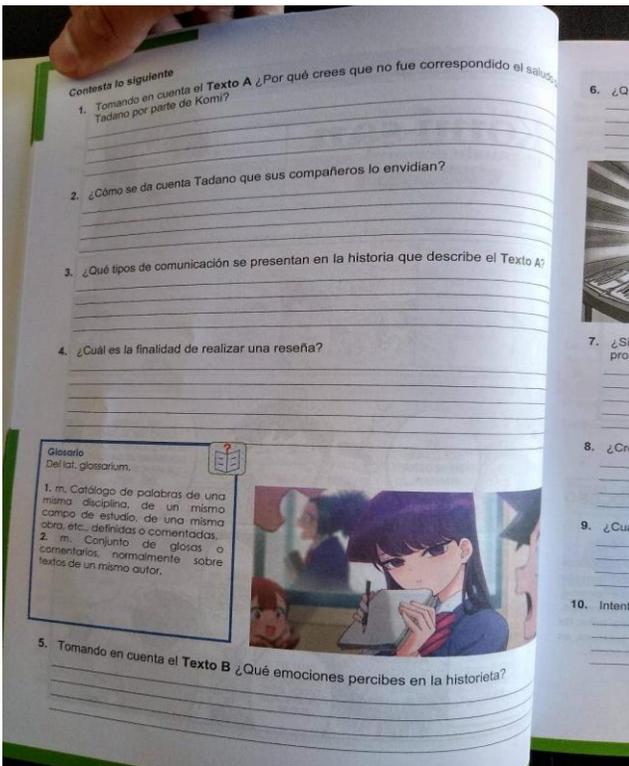
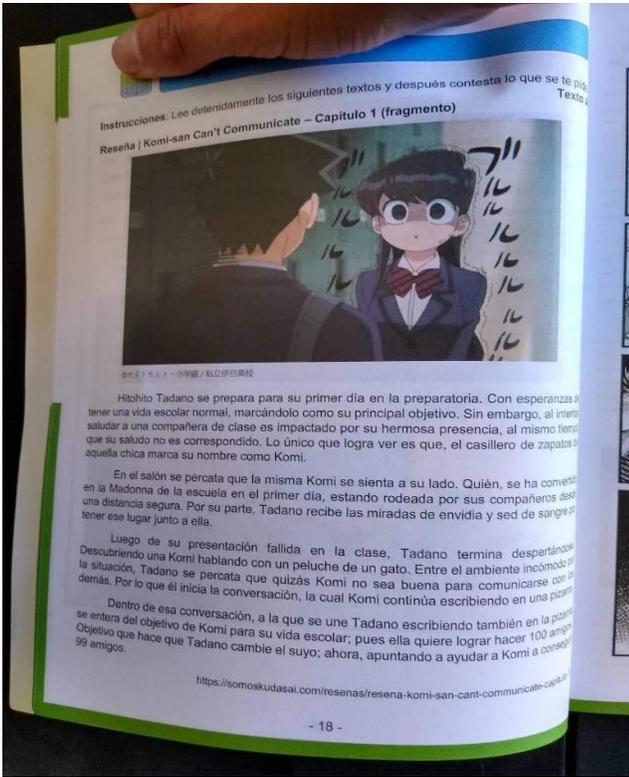
funcione, pero quizá los estudiantes se animan a leer la obra completa y está podría ser de alguna temática no apta para menores.

Cuidar que no salga de lo educativo y pasé a ser únicamente entretenimiento sin justificación, es decir, nuevamente hay que procurar que el contenido que se quiere mostrar no los lleve a la distracción porque podría perderse el objetivo de la clase, está bien motivarlos en las sesiones, pero hay que procurar no pasar la línea de lo académico con el mero entretenimiento.

En el caso del manga, únicamente se podría trabajar con copias algunas partes o recurrir al uso de los teléfonos inteligentes ya que no se podría cubrir el gasto de cada tomo por cada estudiante y se habría que cuidar que las copias o impresiones sean legibles.

Hasta el momento son las limitantes que se han considerado para el uso de nuestro material didáctico, una más y eso con base en los gustos de cada uno, sería la renuencia o el disgusto a utilizar el anime, ya que no podría potenciar el estudio o, todo lo contrario, incluso quizá hasta alejaría a los jóvenes de sus prácticas sociales.

En este punto se han terminado los puntos a considerar tanto en ventajas y desventajas de la aplicación del anime en la educación formal, claramente no podemos asegurar si funcionaría o no, sin embargo, el desconocimiento a la aceptación o rechazo no nos desalienta a utilizarlo, ya que hoy en día hay evidencia de que el anime ha sido utilizado en algunos libros de texto.



Imágenes obtenidas de @somoskudasai.com del libro de texto "Taller de Lectura y Redacción I" del Colegio de Bachilleres, San Luis Potosí (2022).

Para finalizar este capítulo retomamos la importancia de planificar las actividades a realizar con un grupo, por lo cual se debe conocer la composición de la asignatura y los objetivos a lograr con los estudiantes, independientemente del nivel académico es fundamental conocer el programa general y considerar a los estudiantes para la elaboración de las planificaciones.

Tener planificadas las sesiones ayuda a un mejor trabajo en el aula y evita que los contenidos sean entregados de manera incompleta, así también dependerá del pensamiento y creatividad del docente para realizar las actividades que marque en el programa dependiendo de la didáctica que desee ejecutar.

Quizá no todo puede emplearse al mismo tiempo, pero si podría emplearse todo en diferentes sesiones, considerando nuestro objeto de estudio y quizá en el futuro este tipo de ilustraciones o animaciones están más presentes en las aulas.

CAPÍTULO V. MÉTODO

El presente capítulo tiene el propósito de dar a conocer la investigación de campo que se llevó a cabo para entender de manera profunda el problema relacionado con la utilización del anime como material didáctico con los jóvenes estudiantes de secundaria.

En relación con lo antes mencionado y como se describió en el capítulo anterior para contexto curricular se consultó el plan y programas de estudio de secundaria para la ubicación de la asignatura en que sería utilizado el material didáctico, por lo cual, primeramente, se localizó el campo de Lengua y Comunicación y posterior a ello se optó por la selección de la asignatura de Lengua Materna. Español.

La razón por la que fue seleccionada esta asignatura y no otra fue por la reflexión y análisis de cada persona, es decir, conocer lo que los jóvenes son capaces de comprender e interpretar como espectadores y lectores, saber qué es lo que los cautiva tanto como para que puedan ser capaces de expresarlo con palabras escritas o no escritas, el uso que le dan a la lengua y lo que pueden ser capaces de compartir a raíz de una lectura, más allá de una suposición propia.

Por consiguiente, se considera que el material didáctico propuesto, contribuya a la producción del lenguaje ya sea de manera escrita o hablada, y como fue mencionado en el capítulo anterior, también se pretende que con el material la lectura no pare en los jóvenes sino por el contrario, sea de provecho para contribuir al desarrollo de la misma, así como para el desarrollo de la interpretación de textos, finalmente este material espera ser utilizado en la asignatura para el análisis y la reflexión sobre las producciones lingüísticas.

Con relación a lo antes dicho, Carlos Lomas (1996) alude:

La enseñanza de la lengua y de la literatura en la educación obligatoria debe orientarse al dominio expresivo y comprensivos de los mecanismos verbales y no verbales de comunicación y representación que constituyen la base de toda interacción social y, por ende, de todo

aprendizaje. (La educación lingüística y literaria en la enseñanza secundaria, pág. 14)

De manera que al utilizar al anime como un recurso didáctico abordando temas de la asignatura podría ser una forma de desarrollar además su creatividad y razonamiento, considerando que los jóvenes viven y se desarrollan en contextos y ámbitos sociales diferentes.

En adelante se expondrá la estrategia metodológica y los instrumentos que sirvieron como apoyo para la problemática, así como la razón del porqué fueron seleccionados, de igual manera dicho análisis y reflexión elaborados de los resultados obtenidos serán de utilidad para la elaboración de la propuesta que se presentará en el siguiente y último capítulo de este trabajo.

Como ha sido mencionado, la investigación se realizó con jóvenes de secundaria, los cuales generosamente dispusieron de su tiempo para la aplicación de los instrumentos, en nuestro caso fueron la aplicación de cuestionarios y una entrevista, los jóvenes involucrados son estudiantes de secundaria, ubicados en un rango de edad de 12 a 15 años, todos estudiantes de secundaria y en este caso otakus.

V.I ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Este trabajo se llevó a cabo bajo una perspectiva cualitativa, ya que como menciona Bisquerra (2009) “el investigador tiene que sumergirse en el mundo de los sujetos para poder llevar a cabo la tarea de interpretar, comprender, o en su caso transformar, a partir de las percepciones, creencias y significados proporcionados por los protagonistas” (p. 278) es decir, que la investigación no fue realizada en suposiciones basadas a partir de juicios propios sino por medio de la observación y con el apoyo de los instrumentos aplicados para poder comprender lo que los jóvenes perciben e interpretan.

Aunado a lo anterior y como fue mencionado, para el análisis se realizó una interpretación sobre lo que los jóvenes logran observar y percibir a través del anime a raíz de las respuestas obtenidas de los cuestionarios y la entrevista que nos fue

permitida, recordando que nuestro objetivo general es: *diseñar un programa de lengua materna a través del uso del anime como material de análisis literario*, las respuestas nos han permitido conocer el alcance que tendría como material didáctico y comprender como perciben la realidad, esto dependiendo de sus entornos, contextos y su diversidad cultural.

Así también es preciso señalar que se realizó una investigación teórica sobre los temas que mantienen relación con el objetivo y para la recolección de datos se aplicaron dos instrumentos.

Con respecto al análisis se reflexionó los alcances y limitaciones que tendría nuestro material para el trabajo con los jóvenes de secundaria y para el diseño de nuestro programa, cabe mencionar que sus respuestas alentaron la decisión de no desistir de nuestro objetivo

Sin más preámbulo, la investigación constó de cinco etapas, las cuales se presentan a continuación:

- *Primera etapa*: fue la etapa donde se realizó la investigación documental de los conceptos, la cual resulta fundamental para la construcción del conocimiento, de acuerdo con Bisquerra (2009) “el análisis documental es una actividad sistemática y planificada que consiste en examinar documentos ya escritos que abarcan una amplia gama de modalidades. A través de ellos es posible captar información valiosa” (p. 349) por consiguiente, no solo es útil para la construcción de conocimiento, sino que también es importante para la obtención del mismo, en esta fase se abordaron los conceptos teóricos de anime, material didáctico y análisis literario, además del análisis que se realizó al programa de educación básica secundaria.
- *Segunda etapa*: fue la investigación de campo la cual se llevó a cabo en dos partes, la primera fue la elaboración de los instrumentos de investigación para la recolección de información, ambos fueron presentados y corregidos de forma en que la redacción de las preguntas fuera entendible para los informantes.

- *Tercera etapa:* fue la etapa de la selección de los informantes, los cuales fueron seleccionados principalmente por el nivel académico, para nuestra sorpresa en su mayoría fueron estudiantes de tercer grado, asimismo se buscaba que los informantes fueran otakus o mínimamente que consumieran animes, se realizó la aplicación de los mismos y se procedió a su debido análisis.
- *Cuarta etapa:* fue la etapa del análisis de las respuestas recabadas, en esta etapa se hizo la sistematización de sus repuestas de las cuales se reflexionó sobre el objeto de estudio y con base en las respuestas de los estudiantes se llegó a la conclusión de que trabajar con materiales que les sean familiares o dicho de otro modo, trabajar con anime modificando y adaptándolo con estrategias de aprendizaje podría lograr que los estudiantes aprendan con un contenido de su agrado.
- *Quinta etapa:* Por último, esta etapa fue la elaboración de la propuesta, la cual fue realizada considerando las respuestas de los estudiantes, ya que si bien son conscientes de que podría funcionar dado a que es un gusto personal, podría pasar los límites del objetivo académico.

V.II DESCRIPCIÓN Y SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES

En relación con la selección de los informantes para realizar la investigación e indagar la relación de los alcances y límites que puede tener el anime en la asignatura de Lengua Materna. Español se establecieron los siguientes criterios:

- Ser estudiante de secundaria.
- Tener un rango de edad entre 12 a 15 años.
- Ser otaku o en su caso, que le guste y consuma anime.
- Saber leer, escribir y tener disposición para responder el primer instrumento.

El primer instrumento de investigación fue aplicado a un grupo ocho participantes, de los cuales dos estudiantes son de primero de secundaria y los seis restantes son de tercero de secundaria, para la aplicación de este instrumento se

recurrió al uso de las redes sociales digitales (Facebook y WhatsApp) dónde se especificaban las características de los jóvenes que desearan participar en el ejercicio, así mismo se les mencionó que sería totalmente anónimo y que las respuestas obtenidas serían utilizadas únicamente con fines académicos.



Gráfica 1. Grado al que pertenecen los participantes

Como se muestra en la gráfica la mayor parte de los participantes fueron estudiantes de tercero de secundaria, con respecto a sus edades los dos informantes de primero de secundaria tienen doce años, mientras que el resto de los informantes tiene entre catorce y quince años.

V.III DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y SUS CATEGORÍAS

Como bien se ha estado mencionando los instrumentos de investigación para la recolección de información fueron dos: cuestionario y entrevista, a continuación, se describe cada uno de ellos.

La razón por la que se seleccionó el cuestionario fue para tener un primer acercamiento con los jóvenes ya que era necesario conocer el porqué del interés de los estudiantes por el anime, esto con la idea de que pueda funcionar en las aulas, Bisquerra (2009) alude “un cuestionario es un instrumento de recopilación de

información compuesto de un conjunto limitado de preguntas mediante el cual el sujeto proporciona información sobre sí mismo y/o sobre su entorno” (p. 240) de este modo no solo se obtuvo información sobre los sujetos sino también de su entorno y la manera en que ellos perciben la realidad.

Optar por el cuestionario como primer instrumento nos ayudó a tener un mayor acercamiento con las ideas de los jóvenes y gracias a sus respuestas se puede también tener un mayor acercamiento a nuestro objeto de estudio.

El cuestionario fue elaborado por tres categorías de las cuales se elaboraron ítems correspondientes a cada categoría, teniendo un total de 21 preguntas, para la elaboración del mismo nos apoyamos de la elaboración de una estructura, misma que a continuación se presenta.

Categoría	Ítems	Preguntas
Personal	Edad	1. ¿Cuántos años tienes?
	Sexo	2. Género: a) Femenino b) Masculino c) Prefiero no especificar
	Hobbies	3. ¿Qué te gusta realizar en tus tiempos libres? 4. ¿Cuánto tiempo calculas que pasas navegando en internet? 5. ¿Qué es lo que gusta ver mientras usas el internet?

<p>Anime</p>	<p>Entretenimiento</p>	<p>6. ¿Conoces las animaciones japonesas conocidas como anime?</p> <p>7. ¿Has visto anime?</p> <p>8. De las siguientes opciones marca las series que has visto:</p> <p>9. ¿Cuánto tiempo inviertes mirando anime? ¿Cómo prefieres verlo, en manga o en animación?</p>
<p>Escolar</p>	<p>Material didáctico</p>	<p>10. ¿Qué pensarías al ver una escena de anime o un panel (viñeta) de manga para ser utilizado en tus clases?</p> <p>11. ¿Sería una motivación para la clase o un distractor?</p>
<p>Educativo</p>	<p>Valores</p> <p>Inspiración</p> <p>Autorreflexión</p>	<p>12. ¿Hay algún personaje que consideres tu favorito? ¿Por qué?</p> <p>13. ¿Has aprendido algo de algún personaje o historia?</p> <p>14. ¿Has copiado alguna acción de algún personaje? ¿Cuál?</p> <p>15. ¿Hay alguna escena o capítulo que te guste mucho? ¿Por qué?</p> <p>16. ¿Tienes algún anime favorito? ¿Cuál?</p> <p>17. ¿Hay alguna frase que sea tu favorita que escuchaste en algún anime, ya sea que la dijera el narrador o algún personaje?</p>

		<p>18. ¿Como prefieres ver anime, con su audio original o con el doblaje en español?</p> <p>19. ¿Qué tiene el anime que hace que no te pierdas los episodios?</p> <p>20. ¿Por qué consumes animé en lugar de otro contenido para entretenerte?</p>
--	--	--

Como se puede apreciar en la tabla expuesta, la primera categoría se denomina personal la cual consta de cinco preguntas, todas con la intención de conocer de manera breve y anónima a los estudiantes, en ella se pregunta edad, género y pasatiempos.

Continuado con el instrumento la segunda categoría se llama anime, en la cual se busca indagar cuánto tiempo llevan viendo anime y que tanto conocen de los contenidos, así también conocer las preferencias que tienen al momento de consumir este producto.

Posteriormente sigue la tercera categoría nombrada escolar, en la que se considera lo que los jóvenes pensarían sobre un material didáctico acorde a sus gustos en clase y por último está la categoría que tiene por nombre educativo en la cual se puede apreciar una sección con más cuestionamientos, porque es la parte donde ellos pueden expresar abiertamente que les gusta del anime, si tienen personajes y escenas favoritas y del porqué en específico les gustan, es decir que esta última categoría es la parte de las reflexiones propias que ellos han construido a partir de lo que conocen, ven y leen.

Con respecto al segundo instrumento se ha optado por una entrevista semiestructurada, ya que, de acuerdo a Sampieri, Collado & Baptista (2014) "... se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información" (p. 403), es decir que con este tipo de entrevista se puede lograr

profundizar en temas relevantes para la obtención de la información, misma que no podría ser expresada del mismo modo a través de solo un cuestionario, además de que nos permitió conocer un poco más sobre el uso social de la lengua.

Del mismo modo Bisquerra (2009) menciona que este procedimiento es realizarle preguntas a un sujeto, es decir que al utilizar este instrumento pudimos obtener una conversación profunda y al mismo tiempo obtuvimos información precisa para los fines de la propuesta, la entrevista se le aplicó solo a un informante, mismo que fue seleccionado por medio del cuestionario antes mencionado.

Por otro lado, este instrumento se eligió para poder completar lo que se analizó en los cuestionarios y analizar de manera más amplia la problemática. A continuación, se presenta el guion de entrevista con el que se basó este apartado.

Guion de entrevista

1. ¿Te gusta el anime?
2. ¿Cuál es tu anime favorito? ¿De qué trata? ¿Por qué te gusta?
3. ¿Qué es lo que más te gusta de ese anime?
4. ¿De los animes que has visto, alguna vez te has sentido identificado con alguna situación, historia o personaje?
5. ¿Si en la escuela te dejaran elaborar un trabajo escrito sobre lo que quisieras, escribirías sobre algún anime o personaje de anime?, ¿por qué?
6. ¿Podrías relacionar alguna de tus materias con el anime?, ¿cuál?, ¿cómo?
7. ¿Qué pensarías al ver que uno de los docentes está usando una escena de anime o un panel de manga para explicar la clase?
8. Independientemente de tu anime favorito ¿Hay algún personaje que consideres tu favorito?, ¿por qué?
9. ¿Cuál es la razón por la que ves anime y no otro tipo de series?
10. ¿Qué tiene el anime que hace que no te pierdas los episodios?
11. ¿Qué tipo de temas tratan en los animes?

12. ¿Consideras que el anime es solo para entretener o que también deja algún tipo de enseñanza?
13. ¿A ti te ha dejado alguna?, ¿cuál?
14. ¿Has aprendido algo de algún personaje o historia?, ¿qué fue lo que aprendiste?
15. ¿Has imitado alguna acción de algún personaje?, ¿cuál?
16. ¿Hay alguna escena o capítulo que te guste mucho?, ¿por qué?
17. ¿Sueles ir al corriente con los capítulos o has dejado pasar varios capítulos?, ¿por qué?
18. ¿Cómo prefieres ver anime, con su audio original o con el doblaje en español?, ¿por qué?

Dicha entrevista se llevó a cabo el día 31 de diciembre de 2023, cabe mencionar que el entrevistado al ser menor de edad, fue autorizado por sus tutores los cuales no intervinieron en dicha entrevista y estuvieron cerca de nosotros al momento de realizar la entrevista.

V.IV PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

A continuación, se presentará la información recabada por ambos instrumentos, primeramente, se presentará la obtenida por el cuestionario y posteriormente la de la entrevista realizada, pero antes de continuar y a modo de aclaración se presentará la forma en que fueron analizadas las respuestas obtenidas, es decir, presentar el análisis que se realizó para ambos instrumentos, ya que como fue mencionado uno es el refuerzo de lo que se solicitó a los jóvenes responder del otro.

En nuestro caso y como se ha comentado en el trascurso del capítulo nos interesaba conocer lo que comprenden e interpretan los jóvenes como espectadores y lectores tanto de los animes como de los mangas, para así conocer una opinión sobre como tomarían este tipo de material siendo utilizado en alguna asignatura.

Para ello recurrimos al análisis temático el cual Braun y Clarke (2006) definen como método que permite identificar, analizar e informar patrones o temas. Organiza de forma mínima y describe los conjuntos de datos en detalle y enriquecidos a partir de lecturas y relecturas cuidadosas de la información obtenida de los participantes para lograr una comprensión e interpretación adecuada de los temas.

Aunado a ello Barrera, Tonon y Alvarado (2012) aluden que el identificar, establecer e informar temas y estructuras, permite tanto revelar las experiencias, significados y realidades de los sujetos, como examinar las circunstancias en que los eventos, realidades, significados y experiencias son efectos de los discursos de la sociedad. (p.24)

Como fue mencionado, la intención de aplicar ambos instrumentos ha sido con el objetivo de conocer el significado que los informantes le otorgan tanto a los animes como a los mangas, siguiendo la idea de Braun y Clarke (2006) mencionan que este análisis puede ser un método esencialista o realista el cual informa las experiencias, los significados y la realidad de los participantes también mencionan que puede ser un método construccionista, que como se mencionó en el anterior párrafo es encargado de examinar las formas en que los eventos, realidades, significados, experiencias, etc. son el reflejo de la variedad de discursos que están presentes en la sociedad.

De acuerdo con lo mencionado hasta el momento, es pertinente señalar que con la aplicación de ambos instrumentos se ha obtenido un acercamiento a la realidad en que se desarrollan los jóvenes además de la interpretación sobre los significados que ellos le otorgan a lo que ven y leen, así también como esto se ve o se ha visto reflejado en sus experiencias, o como dirían Barrera, Tonon y Alvarado (2012) “se considera que las personas que viven en el mundo de la vida cotidiana son capaces de atribuir significado a una situación; por tanto, es el significado subjetivo de la experiencia lo que constituye el tema de estudio” (p.23) no hay que perder de vista que cada uno le da un significado y/o sentido diferente ya que

depende de los contextos de cada joven, por lo que la forma en que interpreta y refleja lo que ven y/o leen también depende de ello.

De acuerdo con lo antes mencionado y dado a que nuestro interés es conocer aquello que perciben los jóvenes conforme sus experiencias y contextos pudimos establecer plena justificación para su aplicación en nuestra entrevista, además de ser una actividad reflexiva a partir de la transcripción, “el uso alternativo del análisis temático es proporcionar una descripción más detallada y matizada de un tema en particular, o grupo de temas del conjunto de datos” (Braun y Clarke, 2006, p.10).

➤ *Presentación y análisis del cuestionario*

Nombrado “Lo qué un otaku de secundaria percibe” este instrumento fue aplicado a ocho estudiantes de secundaria, dicho cuestionario fue aplicado en un formato de Google Forms y como se mencionó para su aplicación se recurrió a las redes sociales digitales, de los cuales se obtuvieron los siguientes resultados.

Los cuales de acuerdo a Krippendorff (1997) “determinar las unidades implica delimitar su definición, su separación, teniendo en cuenta sus respectivos límites y su identificación para el análisis” (p. 81) como se muestra en la siguiente tabla se puede observar que las respuestas fueron divididas por categorías de las cuales de acuerdo a López (2002) “con esta técnica no es el estilo del texto lo que se pretende analizar, sino las ideas expresadas en él” (p. 173)

Categoría	
Personal	En esta primera categoría, se obtuvo la información que, de los ocho informantes, dos tiene doce años mientras que cinco tienen catorce años y el restante quince años, de los participantes dos son del sexo femenino y seis del masculino, en cuanto a sus grados escolares dos estudiantes cursan primero de secundaria y el resto de ellos es de tercero de secundaria.

	<p>En cuanto a lo que les gusta realizar en sus tiempos libres seis de los estudiantes respondieron que les gusta utilizar el internet y dos escuchar música, así mismo todos coincidieron en usar diario el internet de los cuales a seis de ellos les gusta ver redes sociales, otro opta por mirar series mientras y uno señala que le gusta ver caricaturas.</p>
<p>Anime</p>	<p>Todos los informantes confirmaron el conocer y ver anime. En esta sección se colocaron algunos animes de los cuales los más populares visto por todos fueron: Dragón Ball y Shingeki no Kyojiin seguido de Caballeros del Zodiaco y Spy x Family que ha sido visto por siete y por último estarían Sailor Moon y Kimetsu No Yaiba visto por seis de ocho informantes, alguno que otro del resto de los animes fue señalado solo por un informante.</p> <p>En cuanto al tiempo invertido mirando anime, cinco estudiantes señalaron que ven más de doce capítulos en una semana, mientras que tres han informado que solo ven cuatro capítulos a la semana, con respecto a la preferencia de consumo siete señalaron que les gusta tanto anime como mangas, mientras que solo un estudiante prefiere solo la animación.</p>
<p>Escolar</p>	<p>En cuanto a esta sección, los jóvenes han respondido de manera abierta las preguntas que se les han realizado.</p> <p>Con respecto a utilizar un panel de manga o escena en sus clases tres han respondido que sería útil e interesante, dos que sería entretenido, otros dos que dependería la forma en que el docente trabaje con ellos ya que podría</p>

ser bueno o vergonzoso y un informante comento que le sorprendería mucho y le daría inquietud saber porque se usa ese material.

Así mismo en cuanto a que si sería una motivación o un distractor, seis han respondido que una motivación mientras que dos han mencionado que ambos, los estudiantes que han dicho que una motivación señalan tres factores; el primero es porque sería una nueva forma de enseñar, el segundo porque consideran que podrían entender mejor lo temas y con más ánimo por último, por ser algo que a ellos les gusta y solo un estudiante señaló que no todos comparten los mismos gustos, por eso podría ser tanto una distracción como una motivación.

Por último, en esta sección se les cuestionó sobre si consideran que el anime podría ayudar en alguna asignatura por lo que todos respondieron que sí, las cuales las primeras que han mencionado es artes y lenguaje, seguido de ética y diseño.

Educativo

Finalmente, en esta categoría los estudiantes señalaron que seis tienen algún personaje favorito, mientras que dos dijeron que no, entre las respuestas de los estudiantes que señalaron tener alguno están: la forma de ser de los personajes, principalmente por las características de actitud, temperamento y por su toma de decisiones lo que los lleva a identificarse con el personaje y los ven como una inspiración mientras que los dos que mencionan no tener, justifican su respuesta con que tienen muchos y no pueden decidirse por uno.

Todos respondieron sí a haber aprendido algo de algún personaje o historia, sorprendentemente todas las respuestas van encaminadas a los valores, palabras como perdón, gentileza, respeto y perseverancia son algunas de las respuestas en sus explicaciones.

En cuanto si han imitado alguna acción cinco de los estudiantes respondieron que no y tres que sí, de lo que han imitado de los personajes son acciones y el estilo de vestimenta.

Con respecto a que si tienen alguna escena o capítulo que les guste seis respondieron que sí, explicando que es por el desarrollo de la historia y por el diseño, dos que respondieron no tener una predilecta señalaron que todos tienen algo especial por ello se les dificulta seleccionar una. Así también todos han señalado tener un anime favorito, ninguno coincide en el mismo, sin embargo, el género que más se menciona es shonen seguido de fantasía e histórico.

Siete de los informantes han respondido que prefieren ver anime en su audio original dado a que los seiyuus aciertan en las expresiones, sentimientos y situaciones al momento de dar vida a los personajes, además de que aprenden japonés y porqué mencionan que en ocasiones el doblaje no es tan asertivo con las situaciones de los personajes, por otro lado, un estudiante prefiere el audio en español dado a que se le facilita la comprensión.

Al responder si suelen ir al corriente con los capítulos seis han señalado que sí por el desarrollo que va teniendo la historia, los personajes y lo que provoca esto en ellos, además de la belleza que perciben de las ilustraciones, dos han respondido que dejan pasar algunos capítulos porqué prefieren tener las historias completas.

Nuevamente se hace presente la historia en el por qué es que consumen anime, seis han respondido por los temas que tratan en ellos: depresión, miedo al rechazo, abandono, amor, amistad son algunos de los ejemplos que señalaron, los dos restantes más allá de las historias los atrapan las ilustraciones.

Bajo su perspectiva siete estudiantes señalaron que el anime contiene algo educativo, dos de los siete que han mencionado esto, señalaron

directamente química, física y artes, el resto percibe lecciones de vida que sirven como referente o guía para mejorar como personas, el estudiante restante señaló que el anime es un entretenimiento, pero también contiene cosas educativas como aprender un nuevo idioma, cultura, te enseña a ver desde otras perspectivas y por último habló sobre la superación personal.

➤ *Presentación y análisis de la entrevista*

Como ya se ha explicado para la recolección de información se aplicó una entrevista semiestructurada y así como también se señaló, se cuidó el anonimato del informante y al ser un menor de edad durante la entrevista estuvieron presentes los tutores de nuestro entrevistado.

Dado a que nuestra entrevista fue grabada se realizó una transcripción completa de ella, de acuerdo y siguiendo el método empleado los datos obtenidos fueron analizados de manera minuciosa, acto seguido de la transcripción se realizó una lectura y relectura del material.

Primeramente, para familiarizarse con la información, es decir que se realizó una lectura detenida para localizar e identificar significados; posteriormente se realizó la codificación generando categorías, las cuales fueron de importancia para la organización de la información para así identificar los temas, finalmente después de realizar lo establecido se obtuvieron los siguientes temas y subtemas:

- Reflexión sobre la personalidad
 - Valores que se perciben en el anime
 - Valores en la educación
- Narrativa del anime y del manga
 - Desarrollo e identificación:
 - Personajes
 - Historias

- Un vínculo con temas educativos.

Como se puede apreciar, se localizaron tres temas de acuerdo a los datos obtenidos, por lo que daremos pasó al primer tema que lleva por nombre “Reflexión sobre la personalidad”.

❖ **Reflexión sobre la personalidad**

Parece innegable que al mirar una película o leer un libro surja alguna preferencia por alguno o algunos de los personajes y resulta interesante que en ocasiones dicha preferencia sobre algún personaje nace a raíz de observar y reflexionar las actitudes y comportamientos que tienden a desarrollar a lo largo de la historia.

En el caso del anime y el manga al ser narrativas ocurre lo mismo, ya que algunas veces los personajes son seleccionados como predilectos por su estética o nivel de animación, pero muchos otros son seleccionados por las actitudes y comportamientos que presentan.

Por ello, los siguientes párrafos están encaminados a tratar el tema específicamente sobre la reflexión que se genera a partir de las acciones que tienen los personajes, pero no en aislado, sino desde una perspectiva dónde los valores juegan un papel importante en las acciones y decisiones. De acuerdo a nuestro informante, las actitudes que demuestran son uno de los primeros aspectos que se observan al momento de leer mangas y/o ver animes, mismos que también son importantes para que puedan seguir viendo o no dicho contenido.

Por esta razón iniciaremos con el concepto de valores, Jiménez (2010) citado en Núñez (s.f) alude:

Los valores se definen como: [...] principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento [...] es decir abordan la formación integral de una persona, al mismo tiempo que ayudan a desarrollar y construir la personalidad. Pero además [...] se refieren a necesidades humanas y representan ideales, sueños y aspiraciones [...] siendo una base

primordial para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas. (p.10)

Por su parte García (1998), menciona “valor es aquello que hace a una cosa digna de ser apreciada, deseada y buscada; son, por tanto, ideales que siempre hacen referencia al ser humano y que éste tiende a convertir en realidades o existencias” (p. 1).

Para Núñez Zeas (s.f) “los valores son creencias e ideales que definen al individuo y que se adquieren en la interacción con el medio en donde convive, por lo tanto, lo conllevan a comportarse de una manera determinada dentro de un contexto” (p. 47).

Considerando lo que mencionan los autores, los valores son principios, ideales y/o creencias que orientan la manera de comportarse de una persona, por lo tanto, se pueden considerar como sociales ya que los valores serán adquiridos de acuerdo al contexto y educación de cada individuo.

Como primera pregunta en nuestra entrevista fue si el anime le gusta, al respondernos de manera afirmativa este cuestionamiento pudimos continuar con el resto del material preparado, así al cuestionar a nuestro informante sobre su anime favorito y la razón por la que le gustaba, mencionó:

Informante: Boku no hero academia. La historia trata de un niño ... se llama Izuku Midoriya es el protagonista, es como de preparatoria 15 -16 años que no tenía un don, o sea no tenía superpoderes y entonces le dieron uno, super fuerza, se llama one for all y está mejorando en jumm desarrollando y me gusta mucho eso que sean superhéroes y ayuden a otros.

Como se puede apreciar en la respuesta que nos ha otorgado nuestro informante es posible observar que nos habla de un personaje en específico, si bien su respuesta inició con la palabra historia, se centró en contar algunas características del personaje, aunado a ello, nos mencionó que le gustan los personajes que ayuden a otros.

Informante: con algún personaje... sería con él con Izuku Midoriya a veces ... mmm me gusta ayudar más a otros que a mí misma, o sea, pensar en otros que en mí.

Lo anterior fue respondido por el informante al cuestionarle si llegaba a identificarse con algún personaje, pero por ahora no vamos a tocar este tema ya que lo dejaremos para más adelante, sin embargo, queremos retomar la idea de que empieza a identificarse con ciertas actitudes que tiene el personaje, por lo que continuando con la entrevista, pudimos percatarnos de que el tema de los valores se puede distinguir con facilidad en los animes o mangas.

Como se mencionó en párrafos anteriores, los valores influyen en las decisiones y comportamiento de los individuos, por lo tanto, es posible observar como el tema de los valores está presente tanto en las acciones como en las decisiones de los personajes, entonces ¿Qué relevancia tienen los valores para la formación de los estudiantes? ¿Qué relevancia hay entre ellos con nuestro trabajo? ¿Realmente hay valores plasmados en los animes y los mangas? ¿Qué relación tienen los valores con la escuela?

“Si se respeta la naturaleza del ser humano, la enseñanza de los contenidos no puede darse alejada de la educación moral de los educandos” Freire (2006) Como se nos hace mención en la anterior cita, Freire indica que la educación que reciben los estudiantes no solo es académica sino que también tiene que ser enseñada o basada en la educación moral, evidentemente a la escuela no solo le corresponde hacer ese trabajo, ya que educar en este aspecto tiene que ser un trabajo en equipo tanto de las familias como de la ciudadanía.

Por lo cual la Nueva Escuela Mexicana (2023) nos indica que uno de los principios en que se fundamenta, es la responsabilidad ciudadana, la cual representa la formación de los estudiantes respetuosos y practicantes de los valores cívicos como honestidad, respeto, justicia, solidaridad, reciprocidad, amistad, gratitud, generosidad entre otros, así mismo busca generar en ellos una conciencia social para bienestar propio y social.

B. Responsabilidad ciudadana. La responsabilidad ciudadana implica la aceptación de derechos y deberes personales y comunes. Bajo esta idea, las y los estudiantes formados en la NEM respetan los valores cívicos esenciales de nuestro tiempo: honestidad, respeto, justicia, solidaridad, reciprocidad, lealtad, libertad, equidad y gratitud, entre otros. [...] Poseen conciencia social, están a favor del bienestar social, sienten empatía por quienes están en situación de vulnerabilidad y promueven una cultura de la paz. Encuentran en la adquisición de saberes y habilidades la base para su desarrollo individual y también la responsabilidad de utilizarlos en favor de su comunidad. (Nueva Escuela Mexicana, 2023, p.4)

Si bien los valores como tal no son enfocados para alguna asignatura exclusiva, o como tal en un currículo como conocimientos horizontales o verticales si pueden ser considerados como conocimientos transversales (es decir, contenidos de enseñanza y aprendizaje que no hacen referencia directa o exclusiva a ningún área curricular, ni edad en particular), y así el anime como cualquier otro material al que se recurra como apoyo para la escuela tiene que ser adaptado y adecuado a los contenidos, pero entonces, ¿en el anime si se muestran valores?

Informante: - “En kimetsu No Yaiba hay una escena de Tanjiro y Nezuko, dónde su hermana se iba a morir y él prefirió salvar a su hermana, quedarse ahí con ella para cuidarla, pero su hermana quiso que él mejor salvara a otras personas que estaban en peligro de morir, ella pensó más en los aldeanos y en que vivieran en vez de ella, prefirió ella morir a que los aldeanos estuvieran en peligro” -.

Nuestro informante nos mencionó otros ejemplos, en los cuales resaltaba el aprecio de considerar a otros, además respondió a una de las preguntas - *“en el anime a veces enseñan solidaridad, o sea que significa más pensar en los otros y en sus situaciones y no solo tú, te enseña a respetar más a los demás” -.*

Siguiendo el orden de ideas de acuerdo a las respuestas de nuestro informante, se puede considerar que en el anime están presentes las enseñanzas con valores, existen varias historias en las que se pueden reflejar el contenido de este tipo, incluso ejemplo de ello son todas las páginas y blogs que existen en

internet dedicados a hablar sobre los mensajes positivos que demuestran los animes y mangas, así como los aprendizajes y valores que se pueden apreciar de los personajes y de las historias.

El cineasta Taku Furukawa durante una charla que se llevó a cabo en la Cineteca Nacional mencionó sobre el anime, en relación con lo que venimos comentando:

La realidad es que me gusta desde siempre, por todo lo que transmite, es un estilo de vida porque es parte importante de la cultura japonesa y porque generación tras generación, quienes nos dedicamos en cuerpo y alma a él, queremos dejar huella y mensajes en los jóvenes de todo el mundo. (2014)

Durante la entrevista se le cuestionó al informante sobre los temas que trataban los animes, a lo cual respondió: - "*temáticas de amistad, solidaridad, respeto, valor*" -.

Aunando su respuesta con lo mencionado por el cineasta, es posible observar cómo los mensajes que desean enviar al público son entendidos por los lectores y espectadores, así también nuestro informante nos mencionó un ejemplo de una historia que se desarrolla entre dos hermanos, en la cual se refleja el amor por la familia, la protección, la felicidad, la esperanza por un futuro seguro y la aceptación, de igual manera mencionó otros más donde la perseverancia y el apoyo de los amigos y la familia benefician en ocasiones.

Retomando la idea de Useche Pineda (2021)

[...] la representación de valores culturales en el anime [...] es correspondiente al contexto sociocultural japonés del cual se origina este contenido, localizando, por ende, elementos de la cultura japonesa que se privilegian o muestran de forma deseable e ideal [...], se evidencian aquellos valores [...] que son altamente privilegiados en las producciones anime, siendo estos el honor, el respeto y la amistad. (p. 89)

Sin duda, no se puede negar que en el mundo del anime y de los mangas se expresan contenidos relacionados con los valores y las enseñanzas de ciertas conductas que hacen la diferencia por actuar correctamente con los demás y con respeto, un ejemplo más de ello es del productor Yuma Takahashi del anime Kimetsu No Yaiba, durante una entrevista realizada en México en 2024 mencionó que este año lo más importante a representar con su nueva temporada son los vínculos fraternos y los amistosos.

Por lo expuesto hasta el momento podemos asegurar que en los animes sí se mantiene una estrecha relación con los temas de los valores y en relación a la relevancia que mantienen con la educación, aparte de la mención a la NEM, la cual, como recordatorio alude a mantener una responsabilidad ciudadana con los estudiantes, no podíamos dejar de lado si a consideración del informante el anime es solo para entretener o también deja algún tipo de enseñanza, a lo que respondió:

Informante: “No, no solo es un entretenimiento sí enseñan, mmm... sí enseñan otras cosas, o sea no solo es entretenimiento. Te hace cambiar tu manera de pensar porque te hace asimilar una perspectiva diferente. En el anime si tú tratas mal a alguien van a pasar que piensa y siente el otro”.

Así Garzón y Garcés (2011) afirman que “los valores aunque están condicionados a contextos histórico-sociales también pueden trascenderlos para convertirse en proyecciones ideales de comportamiento de los sujetos”. (p.47)

Anteriormente se dijo que los valores son adquiridos en lo social por lo que la cita anterior enlaza perfectamente con la respuesta de nuestro informante ya que al ser sociales pueden convertirse en las proyecciones de comportamiento ideal como ejemplo para otros, así si en los animes los personajes demuestran tener una personalidad con valores que beneficien tanto al personaje como a quienes lo rodean, los espectadores y lectores, quedarán maravillados y posiblemente podrían ver en ellos ejemplos a seguir, quizá como una fuente de inspiración para un cambio en beneficio a ellos.

Como se ha mencionado a lo largo de este tema, la formación que se da en las escuelas a los estudiantes no solo debería de involucrar contenidos cognitivos, sino que también se debe de formar en ambientes donde exista una cultura de paz a beneficio de todos, así que finalmente ¿Cuál es la importancia de una educación en valores?

Núñez Zeas (s.f), expone algo relacionado con la pregunta que nos hacemos, ya que para él:

En la etapa escolar es importante la formación de valores para el desarrollo de la personalidad, en la sociedad actual es necesario que todos conozcamos de una serie de valores que nos servirán para conseguir una vida más digna de forma individual así como también dentro de uno o varios grupos sociales. (p.48)

Por otro lado, Cobos Pino (2009), escribe, también en relación a la educación en valores:

La educación en valores es un a proceso continuo, consciente y programado, para la construcción personal de nuestro alumnado, elaborando de forma autónoma los principios de valor, los fundamentos éticos para involucrarnos de forma crítica a la realidad, acercarnos a comportamientos y conductas que se consideran adecuadas, capacitando a personas que sean capaces de vivir y convivir en sociedad bajo un clima de respeto y democrático. (p.2)

Como los autores nos mencionan la educación en valores es importante para la personalidad de los estudiantes, sin embargo, no se puede adquirir sin que ellos sean conscientes de quienes quieren ser, es decir en la escuela enseñan muchos contenidos que van directamente dirigidos a alguna asignatura o que se ponen a prueba con exámenes, pero con la cuestión moral, cada individuo debe de considerar que persona quieren ser tanto en lo individual como en lo social, parece pertinente que en la escuela se les eduque de manera que ellos puedan ser críticos con sus acciones y sus decisiones, asimismo los cambios solo ocurrirán si ellos

tienen la voluntad de hacerlo, como Vigotsky (1987) refiere “el desarrollo moral es producto de la interiorización de las normas y reglas morales, por lo que ocurre la formación de instancias morales internas, donde estas regulan el comportamiento del individuo desde el interior” (citado en Molina, 2012, p.247).

Una educación en valores beneficia a todos, no solo a los estudiantes sino a todo lo que la conforma, por ello aludimos que uno de los aspectos positivos que tiene el anime y el manga es que involucra temas con la moral dónde resaltan valores que si bien, no vienen como tal redactados en las descripciones de cada manga o anime, ellos pueden ir identificando y percibiendo a lo largo de las series o tomos que personajes les parecen más agradables que otros y el porqué.

Como segundo punto y continuando con nuestros temas, daremos paso al tema titulado “Narrativas del anime y del manga”, en el cual nos enfocaremos en la relevancia que tiene tanto el desarrollo de las historias y de los personajes como el que los lectores o en su caso espectadores se sientan identificados con alguno de ellos.

❖ ***Narrativas del anime y del manga***

Una de las razones por las cuales decidimos ver o leer cierto producto que nos parezca llamativo, o atractivo tiene relación con el tipo de contenido que nos ofrece, en el caso de nuestro informante nos mencionó que la historia tiene un papel importante ya que gracias al desarrollo que tiene junto con el personaje principal hace muy atractivo el trabajo tanto del manga como de la adaptación del anime, retomando a Iruri y Villafuerte (2022), se tiene, que:

La narración es esencial porque es un espacio para disfrutar de las palabras claramente expresadas, en la medida que esta transforma los momentos divertidos de la lectura en una combinación de satisfacción y aprendizaje a medida que se cuenta la historia; del mismo modo permite adquirir nuevo vocabulario. (pág. 234)

Durante la entrevista nuestro informante nos otorgó varios ejemplos y utilizó palabras que específicamente aprendió viendo o leyendo animes y mangas, por ello

damos razón a los autores cuando aluden a que si una narrativa está bien construida la lectura es placentera, es decir que además de disfrutarse, se aprende.

Informante: me gusta como lo están desarrollando y también como va haciendo nuevos amigos y se va enfrentando a otras personas. Me parece bonito la historia como se va haciendo.

Aunado a ello, Colomer (1997) nos menciona que “leer es un acto interpretativo que consiste en saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación del mensaje escrito a partir tanto de la información que proporciona el texto como de los conocimientos del lector” (p. 4), por lo tanto y de acuerdo con lo observado en las anteriores respuestas de nuestro informante, Boku No Hero Academia es una lectura satisfactoria en la cual el mensaje que ha recibido el informante ha sido razonado para ayudarse a construir una interpretación de la historia, por supuesto para lograr dicha interpretación ha tenido que informarse por medio del manga y del anime que es lo que ocurre con los personajes y la historia, por ende aludimos que mientras continúe en desarrollo la historia resultará beneficioso para el informante ya que además de adquirir nuevo vocabulario seguirá realizando interpretaciones y por supuesto seguirá disfrutando de la historia.

Con lo mencionado hasta el momento por nuestra informante resulta evidente que las historias son importantes, pero los personajes también lo son, ya que si recordamos mencionaba que le gustan los personajes por ciertas actitudes, como es el caso del joven Midoriya o como Katsuki Bakugo, personaje que tuvo una evolución o, dicho de otra forma, cambió su manera de pensar la cual se vio reflejado a través de sus acciones y decisiones.

Al preguntar si elaboraría un trabajo escrito de algún personaje de anime o un anime, nos respondió:

Informante: Sí, sobre Katsuki Bakugo, porque sería de como primero es grosero, agresivo con otros, se preocupa más por él mismo y sería de que fuera desarrollando más sentimientos, más compasión por las otras personas, prefiera

más el bienestar de otras personas que de él mismo porque a él le gusta ser el mejor y no le gusta, bueno le gustaba lastimar a otros y que se vaya desarrollando de que ya no le gusta hacer eso, que mejor le gusta ayudarlos y así.

De acuerdo con su respuesta en el caso de Bakugo, ha indicado que le gusta que el personaje desarrolló sus sentimientos y cambió en sus acciones para bien, por lo cual asumimos que un aspecto importante de las historias tiene que ser el desarrollo de los personajes, dado a qué no nos íbamos a basar en suposiciones y teníamos al informante decidimos preguntar qué era eso específico que le ha gustado del personaje, a lo que respondió:

Informante: Pues su desarrollo de cómo fue siendo, o sea porque si hay personas que si fueron groseras y a veces si cambian ... eso es lo que me llama la atención, que pensé que sería el villano, pero no, luego se hizo amigo del protagonista.

Al inició de este tema hablamos sobre el contenido que nos ofrecen los productos para que decidamos con libertad si lo consumiremos o no, hablando de los personajes y su desarrollo podemos afirmar que “es importante tener un desarrollo ya que un buen personaje debe evolucionar hacia alguna dirección. De lo contrario, la trama se estanca y el lector se aburre” (Editorial Letra minúscula, 2024), por lo cual al desarrollar a los personajes se logra que el público se interese por las historias y por lo que ocurre con los personajes.

Aunando un ejemplo de ello, nuestro informante nos mencionó que dejó de ver una serie la cual seguía durante su transmisión ya que la historia y los personajes no tenían una coherencia a su parecer.

Informante: “... porque les van cambiando la trama, haciéndolo que no tenga sentido solo por entretener, mientras que el del anime se sigue concentrando en la historia... parece que a otros programas les faltaron ideas, van cambiándolo y empecé a odiar a los personajes por como los iban haciendo”.

De acuerdo a lo mencionado podemos decir que los desarrollos de personajes cautivan y siguiendo este orden de ideas Egri (1946) menciona, “el

llamado crecimiento del personaje constituye una condición del buen drama. Ese crecimiento gradual, que evita las transiciones bruscas o injustificadas, tiene su origen en el conflicto” (citado en Galán, 2007).

Con lo dicho hasta el momento aludimos que los desarrollos, crecimientos o evoluciones de los personajes no ocurren en aislado, sino que van de la mano con el desarrollo de las historias y tomando de ejemplo la respuesta de nuestro informante, concordamos en dar razón sobre que una va con la otra, ya que no sería una buena historia si nuestro personaje principal cambia de golpe sin justificación o si la historia avanza y el personaje principal se estanca.

Así mismo, Barthes R. (1970) alude:

La historia que comprende una lógica de las acciones y una sintaxis de los personajes y el discurso que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato... Leer un relato, no es sólo pasar de una palabra a otra, es también pasar de un nivel a otro. (p 15)

Por lo que las historias deben ser coherentes con el propósito de ser entendidas con claridad y a su vez la lectura sea más disfrutable, de lo contrario será complicado que los lectores o espectadores puedan sentirse identificados con alguna situación, con un personaje, o la obra sea complicada y abandonada, por ejemplo, la siguiente respuesta de nuestro informante al cuestionar el motivo o razón por la que no se pierde episodios.

Informante: “Me gusta saber que pasa después, si ocurre una escena interesante yo me quedo en plan de ¿Qué paso después? Y me pongo muy emocionada, soy muy desesperada y estoy contando las horas, los días para que salga”.

Al obtener está respuesta, surgió el interés por cuestionarle si con la emoción podría generar algunas hipótesis sobre lo que ocurría en los capítulos siguientes, por lo que nuestro informante eufóricamente respondió:

- “¡Sí, en Boku No Hero!, en el manga actualmente pienso que el protagonista muera ... hay un personaje que puede ver el futuro y dijo que él iba a morir, pero

resulta que no, porqué que en ese capítulo cambió su futuro, pero yo me puse a pensar que, qué tal si al final el si vence al villano, pero a cambio él muere, es que siguen peleando” -.

Retomando a Jolibert (1998) nos menciona que leer es interrogar un texto, por ello crear hipótesis es parte del leer, dado que realizarlas es fundamental para poder realizar una correcta interrogación de textos, misma que ayuda a la reflexión de lo que se lee.

De acuerdo a lo que nos menciona sobre las hipótesis existen preguntas que son necesarias para realizar la interpretación de aquello que leemos o en su caso del anime de lo que vemos, las respuestas a preguntas, ¿por qué?, ¿cómo lo supiste?, ¿dónde lo ves?, ¿qué te permite llegar a esa conclusión?, guían a obtener nuevos significados sobre las situaciones expuestas en los textos, como lo ha expresado nuestra informante.

Para cerrar este tema hablaremos de la identificación que llegan a experimentar los lectores o espectadores en ocasiones, ya sea con algún personaje o una historia, como se mencionó al inicio del análisis el informante logró sentirse identificado con un personaje, por lo cual retomaremos su respuesta.

Informante: “con algún personaje... sería con él, con Izuku Midoriya a veces ... mmm me gusta ayudar más a otros que a mí misma, o sea, pensar en otros que en mí”.

A lo largo de este trabajo se ha mencionado el hecho de ver a los estudiantes como sujetos de su propia formación, por ende, con la respuesta de nuestro informante consideramos que nace de un proceso reflexivo, así retomando a Lomas (1999) menciona que las sociedades actuales no solo dependen de los saberes adquiridos en los escenarios escolares o de la familia, sino que también influyen ideas de los mensajes de las “industrias de la conciencia como el cómic, la televisión y la popularidad”. (p. 261)

Aunado a ello, Igartua (2008) menciona que “la identificación con los personajes es un mecanismo a través del cual se experimenta la narración desde

dentro, debido a que se produce una reacción empática con los protagonistas de la misma” (p. 42) y basándonos en su respuesta, nuestro informante menciona que lo que le agrada del personaje es la actitud para con los otros y su pensar acorde a sus acciones, así también de acuerdo a lo obtenido con el informante la identificación con Midoriya la llevo a la adopción de una identidad, la cual por el momento considera como algo positivo.

Ambas citas nos dan a entender que el lector o espectador tiene que tener un papel activo, ya que como mencionamos la identificación no ocurre sin un proceso interno, o como aludimos, un proceso reflexivo ya sea que se vea influenciado por su contexto o por empatía a lo que ocurre en la vida del personaje.

Por otro lado, Rubio & Jiménez (2013) mencionan:

Cuando un lector se introduce en un texto va construyendo un cuadro mental sobre la narración, llega a identificarse con los personajes y las situaciones, y queda inmerso emocionalmente con el texto. Los acontecimientos que transcurren en el relato, así como los personajes que cobran vida a través de las palabras, se convierten en experiencias vicarias que pueden tener influencia en la orientación de sus actitudes, comportamientos y en sus propios juicios morales. (p. 113)

Con esta cita podemos ejemplificar que cuando los estudiantes asumen una posición de sujeto activo, se puede lograr una identificación, pero solo ocurrirá dependiendo de las experiencias de cada persona, así como también puede llegar a generar cambios en la forma de actuar y pensar, por la influencia que pueden generar los personajes dependiendo de las historias.

Como lo que acertadamente respondió el informante - *“Te hace cambiar tu manera de pensar porque te hace asimilar una perspectiva diferente”* - como hemos hecho mención, el ser y participar de manera activa con aquello que se lee o se ve, se puede llegar a generar una influencia, pero claro todo dependerá de cómo es cada persona y que lo que considere moralmente aceptable.

Y siguiendo con este orden de ideas, nuestro informante nos explicó el capítulo de su preferencia de manera animada

Informante: “De Kimensu No Yaiba, temporada dos, capítulo 11, me gustó mucho porque unos hermanos, ... se empezaron a insultar entre ellos, pero después van recordando de como sufrieron y eso me hizo llorar porqué me dio tristeza su situación... me gustó mucho por como acaba porqué si se reconciliaron los hermanos”.

Por sus palabras interpretamos que la historia y los diálogos la conmovieron, además agregó:

- *“Un anime tiene que tener situaciones que a mí me gustaría que me pasen, bueno esa no, pero tiene que tener escenas así que hagan estallar de emoción, que me hagan llorar, que me pongan a pensar, tiene que tener música que conmuevan al espectador, también tiene que tener buenos colores” -.*

Con respecto a las respuestas de nuestro informante podemos considerar que le otorga un significado a lo que ve, lee y escucha al punto que la llevan a sentirse conmovida por el capítulo que se está desarrollando, por lo cual retomamos la idea de que “tiene que usar el texto como una oportunidad para el razonamiento emotivo, cultural y personal. Este proceso necesita la implicación activa del lector” (Rubio & Jiménez, p. 212, 2013).

Por el momento podemos asumir y atrevernos a sostener que estos significados que el informante encuentra en los animes y los mangas, influyen en ella de manera positiva y reflexiva llevándola a comprender el mensaje e identificarse no solo con el personaje sino con la situación, justo como lo mencionó párrafos atrás y finalmente, como último punto para este apartado cerraremos con el tema “Un vínculo con temas educativos”.

❖ **Un vínculo con temas educativos**

Hasta ahora, se han tratado los temas de la narrativa y los valores que se perciben en el contenido del anime por eso es momento de hablar de como el anime

conecta o se vincula con los aspectos educativos o académicos, a lo largo del trabajo se ha demostrado que el anime tiene muchas temáticas e historias que si bien van dirigidas a un público en específico, pueden ser abordadas de manera pertinente para apoyar en las labores educativas con diferente público.

Un ejemplo de ello primeramente han sido la inspiración o el potencial que le han visto otros compañeros en México para realizar sus trabajos profesionales para recibirse de algún grado académico, algunos han propuesto al anime para ser utilizados en la asignatura de Cívica y Ética, y no sería algo fuera de lugar, ya que incluso nuestro informante lo relaciona con esa asignatura – *“Si, formación cívica y ética”* -.

Párrafos atrás mencionó que el anime no solo tiene la finalidad de entretener, sino que va más allá de ello, nos indicaba que de ellos aprendió cosas significativas relacionadas con la manera de pensar y actuar, además de la importancia que tiene ver las cosas desde otra perspectiva para poder mejorar como personas, no obstante, nos otorgó un ejemplo de anime en el cual se enseña ciencia en un laboratorio dónde realizan experimentos.

Informante: “... recuerdo que a veces enseñaban así con cosas, tenían un laboratorio donde enseñaban a hacer experimentos, mostraban los materiales y como lo iban haciendo y que pasa si combinas esto con esto y así”.

Analizando ambas respuestas, podemos comprender por qué la relación inmediata con Cívica y Ética, sin embargo, en los animes no solo se perciben valores, sino también otro tipo de enseñanzas como en el párrafo anterior dónde especifica que enseñaban resultados sobre realizar experimentos.

Lo que nos recuerda que en el 2021 el museo de paleontología de Guadalajara colaboró con *Crunchyroll*, una de las plataformas más importantes a nivel mundial de streaming de anime para una exhibición nombrada “Micro cosmos – Los organismos que no vemos” la cual estuvo enfocada en el estudio de las bacterias y virus, así como en avances realizados por la ciencia y la medicina en su estudio y tratamiento.



Imágenes obtenidas del portal de Senpai Noticias

Crunchyroll apoyó al museo con figuras de cartón tamaño real de Dr. Stone y de Cells at Work! Los cuales son animes que tratan temas de ciencia y física para el primer caso y en el segundo, del trabajo que realizan a diario las células del cuerpo humano, además del apoyo de las figuras tamaño real, incluían explicaciones sobre las células y la función que realizan y para el caso de Dr. Stone, había explicaciones de como los personajes realizaban algunas herramientas para la supervivencia.

Dicha colaboración fue realizada con el propósito de que los jóvenes se interesen más por la ciencia y la medicina, así mismo *Crunchyroll* obsequió accesorios de ambas series para los visitantes y en relación con lo mencionado, aunado a la respuesta de nuestro informante, es un claro ejemplo de que el anime no deja fuera los temas que están relacionados con lo académico, así como estos ejemplos de animes hay más que se han encargado sobre temas relacionados a asuntos académicos o bien, educativos.

Traemos a colación a Carlos Lomas (1999) cuando menciona que para una buena enseñanza hay que otorgar un sentido de práctica social y cultural de manera que los estudiantes comprendan su aprendizaje como una oportunidad o medio para la ampliación de comunicación y acceso al conocimiento.

Nuestro informante respondió - *“Me sorprendería porque nunca me habría imaginado que alguna animación la usarían para una materia...”* - al cuestionarle

sobre su pensar al ver que algún panel de manga o episodio de anime es utilizado para el trabajo en clase, su reacción sería normal, como la que tuvieron algunas personas en internet al enterarse de los libros de textos de Colegio de Bachilleres de San Luis Potosí (en adelante COBACH SLP), que como fue mencionado en el capítulo cuatro, en sus libros de Taller de Lectura y Redacción I apareció Komi San, de Komi – San wa, Komyushou Desu o como se le conoce en México, Komi- San no puede comunicarse, el COBACH SLP utilizó algunos paneles de manga y algunas escenas del anime para ejemplificar redacciones, posteriormente los jóvenes tenían que realizar actividades relacionadas con la escritura y el lenguaje.

Continuando con la entrevista sorpresivamente nuestro informante aunó a su respuesta: - *“Bueno si tendría que escribir algo como un ensayo o una reflexión, me hubiera gustado mucho hacerlo, me hubiera divertido haciéndolo y me hubiera puesto a pensar que qué bonito porque yo nunca me imaginé usar uno en la escuela”* -.

Analizando las palabras de nuestro informante, es inevitable no reflexionar sobre la oportunidad que se generaría al recurrir al anime como un material didáctico para la producción o análisis de textos, el ideal es que los jóvenes no se sientan obligados a realizar las actividades de escritura sino que disfruten de su aprendizaje, estamos a favor de considerar a los estudiantes como personajes activos en su aprendizaje, sin embargo, alentar y apoyar a los jóvenes al desarrollo de ciertas habilidades como en este caso la comunicativa y expresiva es algo que a los docentes les corresponde.

Por ello, es preciso concebir los contenidos de la enseñanza de la lengua y de la literatura no sólo como un conjunto de saberes lingüísticos (conceptos gramaticales y hechos literarios) sino sobre todo como un repertorio de procedimientos expresivos y comprensivos (un saber hacer cosas con palabras, un saber decir, un saber entender) orientado a afianzar y fomentar las competencias discursivas de los aprendices. (Lomas, 1996, p. 17)

Por otro lado, Tusón, A. (1996) alude:

Si el habla nos hace posible establecer y mantener las relaciones sociales, a través de los intercambios comunicativos del día a día, la escritura hace posible el almacenamiento de la información de todo tipo que nos confiere una historia y una posibilidad de transcendencia hacia el futuro. La escritura también facilita la reflexión sobre lo que hemos almacenado y el avance a través de la crítica o el apoyo sobre lo anteriormente escrito. (pág. 69)

Siguiendo este orden de ideas nos pareció pertinente traer a colación a Tusón, ya que como menciona, la escritura hace posible el almacenamiento de la información y facilita la reflexión sobre lo almacenado, por lo tanto, si al ver un anime o leer un manga los lleva a comprender y entender lo que ven más lo que conocen por sus experiencias, podrán plasmar aquellas reflexiones que nacen de sus interpretaciones esperando que al hacerlo sobre lo que les gusta sea una forma divertida de aprender, así también como Lomas alude no es solo cuestión gramatical sino expresiva y haciendo memoria sobre algunas oportunidades de acudir a eventos de anime donde acuden jóvenes se ha dado la oportunidad a escuchar la manera en que se expresan tanto de las historias como de algunos personajes, por lo cual el saber hacer cosas con las palabras utilizando el anime, mejoraría con sus competencias discursivas.

Por último, si bien ya hemos hablado sobre algunos puntos de referencia que mantiene con lo educativo, no podemos dejar de lado que ha servido como una motivación o inspiración a aprender otro idioma con tal de leer, ver y obtener más rápido los contenidos.

Preguntamos a nuestro informante sobre su preferencia al ver anime, a lo que nos respondió: - *“En japones, me gusta verlos con subtítulos ... creo que se esfuerzan más que en el doblaje, les queda mejor y hace que les de vida al personaje y en el doblaje al español a veces no me gusta por qué no les ponen voces que le queden al personaje por ejemplo si es un personaje enojón le ponen una voz feliz muy tranquila y eso es lo que no me gusta a mí”* -.

Entre charlas con otros otakus independientemente de la edad, suelen mencionar que les atrae más el audio japonés por la misma razón que nuestro informante, por la forma en que los seiyuus hacen su trabajo, sin embargo, esto también ha servido a que otros otakus sientan curiosidad o motivación por aprender un nuevo idioma.

Por su parte el Centro de Estudios de Asia Oriental, alude:

El anime puede proporcionar una exposición valiosa al idioma japonés natural, al uso del lenguaje empleado por los hablantes nativos en su vida diaria. Los diálogos, las expresiones y el tono pueden ayudar a los estudiantes a acostumbrarse al idioma de manera más natural y auténtica. Por otro lado, constituye una herramienta útil para desarrollar la comprensión auditiva del idioma japonés. La exposición constante al idioma, incluso si no se entiende todo, puede ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad para comprender el idioma hablado. (Corrales Caro, 2024)

Tal es el caso de la escritora taiwanesa Li Kotomi, la cual comenta la manera en que empezó a prender japonés cuando iba en secundaria - *“El primer silabario que aprendí no fue el hiragana, sino el katakana. Era el silabario con el que se escribían los nombres de los personajes de Pokémon. [...] Lo que más me ayudó para aprender el hiragana fueron las canciones de anime”* -.

Si bien, el anime puede motivar a varias personas a aprender otros idiomas, no precisamente se enfoca únicamente en el japonés, por supuesto que eso es el anhelo de muchos otakus para poder disfrutar de los contenidos sin esperar tanto por las traducciones, pero dado que para algunos contenidos las primeras traducciones son en inglés, las personas se enfocan en aprender ese idioma también, quizás sea el primero en dominar ya que el inglés está presente en la vida académica desde la educación básica.

De acuerdo a la página de la Secretaría de Educación Pública menciona respecto al Programa Nacional de Inglés (por sus siglas, PRONI):

Contribuir a que las escuelas públicas de educación básica fortalezcan sus capacidades técnicas y pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, con el fin de que la población en México acceda a una educación de excelencia, pertinente y relevante. (Secretaría de Educación Pública, 2024)

Si bien, el anime no solo se limita a una función sino que va más allá, no podemos asegurar que para todos significa lo mismo porque sería mentir, pero sí podemos decir que existe un vínculo con la parte educativa, hablando específicamente sobre algo académico, el anime es un referente, un motor, una inspiración, es una fuente de motivación para algunos a aprender nuevos conocimientos, ya sea aprender un idioma, aprender música y tocar un instrumento, interesarse por ciertas áreas de estudio como la medicina, la física, o aprender a dibujar y, ¿por qué no? Hasta para inspirarse a escribir.

Por último, nos limitaremos a mencionar como dato que la Universidad Kyoto Seika, ubicada en Kioto, Japón, destaca por sus facultades de manga y anime, además de la existencia de diversas universidades dentro y fuera del país nipón que cuentan con estudios para una licenciatura en animación.

V.V Discusión

Realizar un diseño de programa, independientemente de la asignatura a la que está dirigida, comprende toda una serie de decisiones complejas a considerar, ya que los programas no solo contienen conocimientos cognitivos para la formación de los estudiantes, es decir que un programa contiene más que conocimientos que serán trabajados de manera vertical y horizontalmente.

A lo largo de este trabajo se pretende alcanzar el principal objetivo que implica la comprensión y conocimiento del objeto de estudio, así como identificar los alcances y limitaciones de este, con el fin de realizar un diseño de un programa para la asignatura de lengua materna.

Los resultados antes expuestos sirven para el diseño de dicho programa, así como para dar a conocer las limitaciones que le conllevan, también funcionan para construir significados e interpretaciones de las mismas y de los temas localizados.

A partir de la información recopilada mediante herramientas cualitativas, se realiza un análisis temático que no solo permite explorar y aprovechar los referentes para el diseño, sino que también incorpora las relaciones teóricas que conectan con los temas.

Por otro lado, esta investigación consiste en analizar e interpretar desde el enfoque teórico los temas localizados, por ello se comparte la forma en que cada tema es localizado en el análisis.

Reflexión sobre la personalidad

Como ha sido comentado en un inicio, los contenidos que son considerados para el diseño de los programas tienen que considerar conocimientos de forma que tanto de manera vertical como horizontal sean los adecuados para la formación académica, sin embargo, también se sostiene la idea de considerar a aquellos conocimientos que no se especifican de manera concreta como lo son los valores.

Desde niños en niveles prescolares, incluso desde la formación y educación en casa, nos enseñan tipos de valores que vamos adquiriendo a medida que nos desarrollamos, todos con la intención de tener una convivencia saludable con las personas y el entorno que nos rodea, por ello la educación no se queda aislada de este pensamiento, de acuerdo a lo estipulado por la NEM es posible una educación basada en una responsabilidad ciudadana, la cual menciona la existencia de una responsabilidad para educar en valores a favor de la convivencia favorable para una cultura de paz.

La importancia de localizar con precisión este tema radica en que los valores son un tema que se puede apreciar con facilidad en los animes o mangas que han consumido jóvenes de este siglo, aunado a ello, existen más de tres tesis mexicanas enfocadas a proponer al anime como material didáctico para la asignatura de formación cívica y ética.

Así también este tema señala la importancia que genera una educación en valores, dado que ésta funciona para el desarrollo de la voluntad, autocrítica y por ende de la personalidad de cada estudiante.

Narrativas del anime y del manga

Localizar este tema nos otorga el punto clave para continuar con la idea de realizar análisis literario, dado a que los jóvenes son capaces de interpretar las narrativas o textos que consumen.

Parte de dicha interpretación nace por la habilidad y labor de cada mangaka (autor) al tener coherencia con lo que redacta en cada historia para que ésta sea entendida con claridad por todo aquel que se disponga a consumir el contenido y a su vez sea disfrutable, gracias a esta coherencia es posible que los personajes e historias avancen, se desarrollen o evolucionen de manera justa y entendible.

Que dichas obras contengan esta característica amigable y coherente de contar las historias, otorga el beneficio de entender lo que acontece dando al lector o espectador la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos y abriendo paso a la generación de hipótesis.

Finalmente, la importancia de este tema radica en que los estudiantes logren realizar un proceso interno mediante un papel activo con las lecturas o en su caso los animes, aunado a ello para poder lograr este proceso reflexivo se consideran sus experiencias y conocimientos previos para que tanto anime y mangas influyan de manera positiva y reflexiva llevándolos a comprender el mensaje e identificarse con los personajes y/o historias.

Un vínculo con temas educativos

Como lo expresan los resultados, la importancia que radica en localizar el vínculo que mantiene el anime y los mangas con lo educativo indica una ventaja para los jóvenes ya que también se expresa el aprovechar la práctica cultural que tienen al estar en contacto con lecturas y animaciones atractivas para ellos, así también es posible apreciar que Crunchyroll ha colaborado para fines educativos con museos.

Este tema expone a las narrativas propuestas empleadas como material didáctico en algunas asignaturas, las cuales son adecuadas para el trabajo con los estudiantes, es decir que como todo material si es necesario se realizan las modificaciones para ser adaptadas al contexto y a los sujetos a quienes les serán utilizadas.

A lo largo de este trabajo se ha mencionado que los temas presentados para ambas narrativas son en gran cantidad variables, sin embargo, hay algunas que se encuentran en el rango de lo meramente educativo, ya sea que tenga que ver con alguna ciencia, arte o deporte.

Por otro lado, se reconoce la labor que han realizado otros al elaborar material para su aplicación en alguna asignatura, así también como resaltar que para la industria de las animaciones japonesas no se queda fuera de lugar al realizar historias que tengan relación directa con las áreas de estudio como se ha mencionado previamente.

Por último, se hace mención a instituciones que se encargan tanto de la elaboración de mangas como de animación.

De acuerdo con lo presentado como puntos de reflexión para una discusión, en seguida se presentan las limitaciones que nos proporcionan los resultados.

V.VI Limitaciones

Haber realizado la interpretación de los resultados también nos abre paso a reflexionar hasta dónde tenemos alcance con nuestro objetivo y dónde encontramos limitaciones.

Si bien es cierto que podemos utilizar el material con todo tipo de estudiantes, mediante las modificaciones necesarias, es importante tener en mente que no siempre será fácil, primeramente, porque son materiales audiovisuales para el caso del anime y para hacer las modificaciones es invertir un poco más de tiempo dando como resultado que no sea tan rápido de tener listo y en caso de que la institución en la que se aplique dicho material que no cuente con el mismo, tendrá que aplicarse con los recursos del docente, o en caso de que la escuela cuente con el material,

pero no cuente con electricidad representará un problema y nuestro material no podrá ser empleado, así mismo, no se puede esperar trabajar siempre en las aulas con el capítulo o escena esperando contar con el internet escolar, ya que muchas ocasiones las escuelas públicas con red Wi-fi abierta cuenta con una conexión muy lenta y no cargaría como se espera el material.

En el caso de usar mangas, el tiempo para realizar las modificaciones son más rápidos a comparación de los realizados con los videos, en este caso solo se debe de considerar el número de copias a repartir con los jóvenes y cada cuanto se otorgará el material.

Con respecto a llevarlo a la asignatura de lengua materna ninguno de los estudiantes espera ver anime en ella, como se aprecia en el análisis de ambos instrumentos los estudiantes lo relacionan más con artes, lengua y formación cívica y ética por otro lado, si no se aplica de manera correcta ellos mismos reconocen que sería un distractor el cual terminaría por ser meramente un entretenimiento sin fines educativos.

V.VII Conclusiones

Con base en las respuestas tanto de los cuestionarios como de la entrevista se puede observar que hay factores los cuales no podemos dejar de lado, si bien, las ilustraciones y el estilo de animación, al igual que la banda sonora y el trabajo que realizan los seiyuus son importantes al momento de seleccionar un anime o un manga, lo que más interesa a los jóvenes es una narrativa apropiada para ellos.

Una lectura que los atrape, los motive, los emocione, los invite a seguir leyendo, ya sea por la historia en general, por los personajes o los diálogos, los jóvenes se interesan por eso.

A raíz de sus respuestas consideramos que se interesan por temas personales y sociales que no solo ven a través de una pantalla, sino porqué esos sucesos con los que logran sentirse identificados o atraídos a veces son experimentados por ellos, es decir, que son experiencias que los estudiantes han conocido a partir de la realidad con la que viven y conviven.

Por lo tanto, la manera en que los autores forman y dan vida a los personajes y las historias dependiendo de los contextos, provoca en ellos entusiasmo y curiosidad por saber qué ocurrirá con sus personajes favoritos, incluso con los que no lo son, ya lo mencionaba Jolibert (1998) “leer corresponde a una interacción activa, curiosa, ávida, directa, entre un lector y un texto” (p. 61). sea el motivo que sea por el cual los estudiantes dedican su tiempo en leer los animes o los mangas, interactúan con los textos por alguna razón, por supuesto que las imágenes ayudan mucho a que la experiencia sea mejor, pero sin una historia bien construida que deleite su necesidad de curiosidad y entretenimiento, terminarían por abandonar el manga o el anime.

Al optar por ver los animes en su audio original (audio japonés) podemos mencionar que la lectura es un hábito en ellos, o en sus prácticas sociales está muy presente, aunque ellos aún no lo perciben de esa forma, “la condición fundamental para una buena enseñanza de la lectura es la de otorgarle el sentido de práctica social y cultural que posee” (Lomas, 1999, p. 332) es decir, que por sí mismos están haciendo una práctica cultural que no deberíamos de quitar sino todo lo contrario, aprovechar esa cultura suya para producir lenguaje y a su vez ampliar sus repertorios culturales.

Por otro lado, los jóvenes han expresado tanto de manera escrita como oral no relacionar el uso de este tipo de material para la asignatura que ha sido seleccionada para realizar el programa, sin embargo, al momento de leer sus respuestas argumentando lo que observan y perciben de estas animaciones, más allá de que solo vean bonitas ilustraciones y efectos muy avanzados para mejor disfrute de ellas, los estudiantes prefieren a los personajes y sus historias, en otras palabras, se interesan por la comprensión e interpretación de textos.

Finalmente, al realizar la aplicación de ambos instrumentos nos permitió percibir la forma en que los jóvenes se expresan, ejemplo de ello fue que usaron en ocasiones palabras específicas vistas en mangas o animes para referirse a cierto personaje o acción, lo cual también permitió observar las áreas de oportunidad para mejorar su comunicación.

CAPÍTULO VI. PROPUESTA DE PROGRAMA PARA LA ASIGNATURA DE LENGUA MATERNA. ESPAÑOL

La docencia es una actividad compleja y dentro de las complejidades que existen dentro de ella se encuentra la planificación de las sesiones, si bien, las y los docentes pueden desarrollar las sesiones como gusten deben de cumplir con objetivos que aporten al desarrollo de conocimientos y habilidades así como a la adquisición de nuevos conocimientos, para ello tienen que seguir un orden de coherencia en sus planificaciones para cumplir con dichos objetivos, por lo que algunos recurren al uso de materiales didácticos como apoyo para mejorar la explicación de sus temas.

Algunos docentes utilizan únicamente el recurso del discurso lo cual no siempre significa la mejor opción, por ello se considera pertinente y necesario que un docente planifique sus sesiones, independientemente de lo que pretenda hacer o utilizar en sus clases, todos los docentes o responsables frente a grupo deben considerar los momentos guía que conforman una clase: inicio, desarrollo y cierre para poder tomar decisiones importantes en la forma en que fluirá el desarrollo de las sesiones y lo más importante, cómo llegará el contenido a los estudiantes, por lo tanto, cada uno de los momentos tiene que ser un espacio de coherencia para que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea el más óptimo y los estudiantes pueden comprender con mayor eficacia y claridad los temas.

Aunado a ello y como ha sido mencionado, no podemos excluir de la labor docente a los materiales didácticos, ya que ellos tienen la función de representar de la manera más clara una aproximación de la realidad, así mismo, los estudiantes deben ser capaces de desarrollar con dichos materiales sus capacidades cognitivas para formarse criterios propios y para saber cómo actuar ante la realidad.

PRESENTACIÓN

El presente programa fue realizado con el propósito de que los docentes o encargados frente a grupo puedan utilizar el anime como un material didáctico con jóvenes de secundaria.

Parece pertinente señalar que en la actualidad es posible observar a jóvenes involucrados en variedad de contenidos que ofrece el continente asiático, ya sea que se vean involucrados consumiendo música como el kpop (música pop coreana proveniente de Corea del Sur), kdramas (dramas coreanos) lo que llamaríamos en occidente como “novelas coreanas”, doramas (dramas japoneses), animes, mangas etc. de variedad de contenido, así mismo en este año 2024 el incremento a consumir estos contenidos y gustos se ha visto en aumento y aún más con la ayuda del internet, menciona Ávila (2022) “estas visualizaciones, comenzarían a aumentar lentamente a medida que el internet se simplificara y las redes sociales comenzaran a crecer”. (s.p.)

Recordando el año 2023 la asistencia al evento de la premier del anime Kimetsu No Yaiba: La villa de los herreros, fue posible una convivencia con Natsuki Hanae (seiyuu principal del anime), se observó la asistencia de adultos, jóvenes y de adultos – jóvenes a dicho evento, pero para el año 2024 nuevamente con gira mundial para la premier del anime Kimetsu No Yaiba: Rumbo al entrenamiento pilar, se observó una asistencia elevada al número de jóvenes, adultos, adultos-jóvenes y niños. Entre las pláticas se podía escuchar cómo es que conocieron la obra y lo que les había cautivado de la historia del anime, entre los más conocedores hablaban del manga y del desarrollo que tuvo tanto la historia como los personajes.

Considerando que los jóvenes más allá de los efectos y estilos de animación son cautivados por la historia aludimos que su práctica social y cultural los lleva a la decodificación del mensaje por medio de la reflexión de la narrativa, por ello nos apoyamos en lo que menciona la Nueva Escuela Mexicana (también llamada NEM por sus siglas) sobre las cuatro condiciones necesarias para garantizar la educación: asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad.

La cual señala que la adaptabilidad es considerada como “la capacidad para adecuar la educación al contexto sociocultural de las y los estudiantes en cada escuela” (p. 4, 2019) por ello, se optó por recurrir al anime para aprovechar su práctica cultural y social, así también para mejorar sus habilidades de comunicación

y expresión, así mismo se busca la ampliación de los repertorios y bagajes culturales de las y los estudiantes.

Aunado a ello, utilizar el anime como un material didáctico fue pensado para utilizarse en la elaboración de análisis literario, por lo que va dirigido específicamente para la asignatura de Lengua Materna. Español, por lo tanto, el programa incluye un apartado específico donde se abordan planeaciones especificando la aplicación del material en trabajo de aula, en ellas se encontrará material de apoyo que puede ser aplicado durante las sesiones, de igual forma todo el material propuesto se ubicará en la sección de anexos.

Para sustentar este programa nos basaremos en el método triádico de Gérard Genette (1972), el cuál señala que un texto narrativo consta de tres niveles:

- **Historia (o diégesis):** significado o contenido narrativo, es la sucesión de acontecimientos narrados.
- **Relato:** discurso o texto narrativo (conforma todo el significante) puede ser oral o escrito, relata un acontecimiento o una serie de acontecimientos.
- **Narración:** acto narrativo productor; conjunto de la situación real o ficticia en la que se produce, es decir, es la acción verbal que convierte la historia en relato.

Genette asevera que tanto la historia como la narración necesitan del relato, así mismo, afirma que la unión entre estos niveles puede ser analizada mediante tres categorías que surgen de las relaciones anteriores, las cuales son:

- **Tiempo:** Relación entre la Historia y el Relato
- **Modo:** Relación entre narración y relato
- **Voz:** Designa la relación con el sujeto de la enunciación. Forma en que se involucra el relato.

“Así pues, la historia y la narración no existen para nosotros sino por medio del relato” (Genette, p. 84, 1972).

TIEMPO

Iniciaremos la estructura temporal con **orden**, en el cual se hallan el relato lineal y el relato fragmentado.

- Relato lineal: Tal como su nombre lo indica los acontecimientos ocurren en orden del punto de partida al punto final. Ejemplo de ello sería una secuencia: A, B, C o 1, 2, 3.
- Relato fragmentado: En este tipo de relato los acontecimientos no se narran en orden cronológico, sino que hay saltos en el tiempo, ejemplo de esto sería: A, C, B o 1, 3, 2. De este tipo de relatos surgen las anacronías.

Las *anacronías* son las diferentes formas de discordancia (es decir, un desacuerdo entre varios elementos) entre el orden de la historia y el del relato, a su vez dentro de las anacronías encontramos las *Analepsis* y las *Prolepsis*.

ANALEPSIS

Las analepsis son toda evocación (recordar algo o a alguien, traerlos a la memoria) posterior de un acontecimiento anterior al punto de la historia donde nos encontramos, significa que son retrospectivas (van hacia el pasado). En ellas encontramos externas, internas y mixtas.

- ❖ Las externas empiezan en un momento anterior al inicio del relato, por lo tanto, el recuerdo es anterior al punto de partida, su misión es aclarar al lector y no corren el riesgo de interferir en el relato, son los antecedentes.
- ❖ Las internas empiezan en un momento posterior al inicio de un relato, es decir, que el recuerdo es posterior al punto de partida y representan un riesgo de redundancia o de colisión (choque) para el relato, se pueden clasificar en heterodiegéticas y homodiegéticas.

Las analepsis internas heterodiegéticas son relativas a una línea histórica y por lo tanto a un contenido diegético diferente del (o de los) del relato primario, se puede decir que narran una historia diferente a la historia que narra el relato principal.

Las analepsis internas homodiegéticas son relativas a la misma línea de acción que el relato primero, en este caso se introduce una historia relacionada con

la historia que ya se está relatando y se encuentran dos categorías: analepsis completivas o remisiones y analepsis repetitivas o evocaciones. Las primeras comprenden los segmentos retrospectivos, rellenan lagunas dejadas voluntaria o involuntariamente y en las segundas el relato vuelve, explícitamente sobre sus propios pasos, se encargan de rellenar los silencios que hacían referencia a acciones o costumbres que se repetían.

- ❖ Las mixtas están determinadas en la realidad por la amplitud, su punto de partida es anterior y su punto de amplitud es posterior al comienzo del relato primero. Son anteriores al inicio del relato primero y su alcance las hace durar hasta un momento posterior al comienzo del mismo.

PROLEPSIS

Las prolepsis son toda maniobra narrativa que consista en contar o evocar por adelantado un acontecimiento posterior. Hacen referencia a un espacio temporal hacía el futuro, son anticipaciones. En ellas encontramos, externas e internas.

- ❖ Externas: Su función es la mayoría de veces de epílogo (recapitulación, reflexión), sirven para conducir hasta su término lógico tal o cual línea de acción. Por lo que, predicen un suceso que no se cuenta, pero que ocurrirá (como los recuerdos), en ella hay completas y parciales.

Completas: Aquellas que se prolongan en el tiempo de la historia, hasta llegar al desenlace o final.

Parciales: Son aquellas que no se prolongan hasta el desenlace, sino que regresan hasta el presente de la historia.

- ❖ Internas: Son de interferencia, el posible doble empleo entre el relato primero y el que asume el segmento proléptico. Son la anticipación de algo que no ocurre ni se comenta (como los sueños), igualmente en ella encontramos completas y parciales.

Completas: Aquellas que se prolongan en el tiempo de la historia hasta el propio momento de la instancia narrativa.

Parciales: Son aquellas que no se prolongan hasta alcanzar el presente de la instancia narrativa, sino que regresan hasta el presente de la historia.

Continuando con las categorías, seguimos con ***duración***, la cual es la distorsión de la realidad y es la relación entre el tiempo que ocurre dentro de la historia (segundos, minutos, horas, meses y años), y el tiempo de extensión del texto (medida en renglones y páginas), en esta categoría encontramos las *anisocronías*.

Las anisocronías son el efecto del ritmo y en ella hay cuatro clasificatorias: Elipsis, pausa descriptiva, escena y sumario.

1. Sumario: El tiempo del relato es menos extenso que lo que cuentan, es decir, cuentan un largo periodo en una breve descripción.
2. Pausa descriptiva: Momento del relato en qué se frena la narración y se cuenta un acontecimiento, un pensamiento, un recuerdo, un plan, etc., como su nombre lo indica, es la acción de describir.
3. Elipsis: Es la ausencia de la pausa descriptiva, indica que pasó un periodo de tiempo, puede ser de manera explícita (cuando se dicen) o implícita (cuando no se dicen).
4. Escena: tiempo que correspondiente al texto y la velocidad en que se lee, ni absoluto ni comprobable, refiere a una conversación entre dos personas o más.

Por último, en el mismo campo del tiempo, ***frecuencia***.

La frecuencia narrativa, se refiere a las relaciones de frecuencia (o repetición) entre relato y diégesis, es uno de los aspectos esenciales de la temporalidad narrativa, estas repeticiones son en realidad una construcción mental, que elimina de cada caso todo lo que le pertenece propiamente para conserva solo lo que comparte con todos los demás de la misma clase, por lo cual solo se queda con

aquello que resulte impugnable (contradecir, refutar). En ella se encuentran los siguientes tipos:

- Relato singulativo: Contar una vez lo que ha ocurrido una vez, tal cual el relato se narra una vez.
- Relato repetitivo: Contar n veces lo que ha ocurrido una vez, cada uno de los personajes narra su versión.
- Relato iterativo: Contar una sola vez o en una sola vez lo que ha ocurrido n veces, sirve para evitar repeticiones innecesarias.

Hasta el momento solo hemos tratado temas con respecto al primer nivel, a continuación, daremos paso al segundo nivel.

MODO

El modo narrativo es la representación o, más exacto, la información narrativa, la cual solo es filtrada según las capacidades de conocimiento de tal o cual participante en la historia. Dentro de ella hay dos modalidades, ***distancia*** y ***perspectiva***.

Distancia

En ella encontramos relatos de palabras y relatos de acontecimientos, así mismo nos menciona que la mimesis es un máximo de información y un mínimo de informador, al contrario de la diégesis que es al revés.

Relatos de acontecimientos

- Mimesis: El narrador se esfuerza para hacer sentir que no es él quién habla, sino, que aquello de lo que habla, es decir, que el narrador se inmiscuye (entrometerse) en la obra.

En este apartado Genette, nos menciona sobre la ilusión de la mimesis, lo que quiere decir que hay más detalle en el relato y menos narrador, el relato mimético tiene que reducir la presencia del narrador, para que el lector olvide que el narrador lo está diciendo y este pueda generar una imagen en lugar de leer.

Relatos de palabras

- Diégesis: Relato puro, el narrador habla por sí mismo.

En este apartado los detalles y la historia tienden a variar dependiendo de la tipología narrativa, los tipos que existen son:

- Discurso narrativizado (o contado): El más distante y general, el narrador solo indica el acto de hablar de los personajes, pero no son sus voces, por lo tanto, no existe el dialogo y lo ocurrido queda limitado a expresar detalles.
- Discurso transpuesto: El narrador no solo transpone las palabras en oraciones subordinadas, sino que el narrador integra las palabras a su discurso en su propio estilo, aquí hay dos tipos: indirectas e indirectas libres; las primeras refieren a que no es dicho por el personaje sino por el autor, es decir que lo que dice se filtra por la interpretación de quien lo narra y en las segundas son poco filtradas por la narración, pero los detalles de la historia son más amplios, confundándose con el discurso imitado y el discurso contado.
- Discurso restituido: El narrador finge ceder la palabra a los personajes, en este tipo de narración se incluyen diálogos y monólogos.

Perspectiva

También llamado focalización, es el ángulo o punto de vista en qué se cuenta la historia, en la cual hay tres tipos de focalización.

- Relato no focalizado o focalización cero: El narrador sabe todo y más que los personajes que forman parte de la historia.
- Focalización interna: El narrador cuenta el relato por medio de otro y se vuelve la perspectiva inicial, indicando que sabe exactamente lo mismo que los personajes que forman parte de la historia.
- Focalización externa: El narrador que sabe menos que los personajes que forman parte de la historia, queda fuera de los personajes, por lo tanto, sabe lo que los personajes saben, dicen y hacen.

Hasta esta parte se ha dado a conocer lo relacionado al segundo y primer nivel, por lo que es momento de pasar al tercer y último nivel de acuerdo a Genette.

VOZ

Estudia las características de la narración, por ello hay que tener en cuenta quién enuncia y la situación en que la enuncia, en este apartado encontramos *tiempo de narración y niveles narrativos (o niveles diegéticos)*.

Existen cuatro *tipos de narración*:

1. **Ulterior:** Posición clásica del relato en el pasado, abundan los verbos en pretérito. La que rige la mayoría de los relatos, el empleo de tiempo pasado basta para designarla como tal, sin por ello indicar la distancia temporal que separa el momento de la narración del de la historia.
2. **Anterior:** Relato predictivo, generalmente en el futuro, pero que nada impide conducir al presente. La característica común de estos relatos es la de ser predictivos con relación a su instancia narrativa inmediata. Se encuentra en textos proféticos, sueños o dónde se da a conocer lo que pasará.
3. **Simultánea:** Relato en el presente contemporáneo de la acción, es decir, es la historia contada en el momento en el que se desarrolla, la coincidencia rigurosa de la historia y la narración, elimina toda especie de interferencia y de juego temporal, y los verbos están en presente.
4. **Intercalada:** Se trata de una narración en varias instancias y la historia y la narración pueden enmarañarse en ella de tal modo, que la segunda reaccione sobre la primera, en otras palabras, la narración se encuentra fragmentada y ubicada en diferentes momentos de la acción.

Nivel narrativo

Todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético. Hace referencia a las relaciones que el narrador mantiene con la historia que cuenta, se pueden distinguir tres tipos:

1. Nivel extradiegético: El narrador es alguien externo a la historia que narra, el emisor (autor) es el narrador y el receptor (lector) es el narratario (personaje ficticio que es el destinatario del relato).
2. Nivel intradiegético: El narrador es interno a la historia que narra, el emisor (autor) deja de ser el narrador, este es un personaje y el narratario no es el lector, sino otro personaje.
3. Nivel metadiegético: El narrador es un personaje que estando dentro de una historia, cuenta a su vez, otra historia.

Por último, nos parece pertinente mencionar a la **persona**, la cual indica la relación del narrador con la historia que cuenta:

- Narrador heterodiegético: aquel que se halla ausente de la historia que cuenta.
- Narrador homodiegético: aquel que está presente como personaje en la historia que cuenta

Todo lo antes expuesto es el método triádico de Genette, método por el cual nos hemos centrado para realizar nuestro programa, del cual esperamos que los docentes se entusiasmen para aplicarlo con sus estudiantes, confiando en la aventura y descubrimiento de obras narrativas y gráficas diferentes a lo acostumbrado que pueden funcionar como un vehículo para la transmisión de los conocimientos.

Ubicación práctica

Como se ha mencionado en la presentación, este curso está enfocado principalmente a los facilitadores responsables frente a grupo como docentes u orientadores para trabajar con jóvenes de 11 a 15 años de edad.

Una sola persona puede manejar el programa en su totalidad, sin embargo, puede ser manejado por más de una, es fundamental que los facilitadores estén familiarizados con el material a utilizar, por lo cual el programa incluye lecturas para un acercamiento al mismo.

Así mismo, este programa es apto para todas las personas interesadas en el tema y en la actualización de innovación estratégica, no es necesario ser expertos en el anime, es decir, la animación japonesa o el manga (cómic japones) ya que la selección de ambos materiales ha sido cuidadosamente seleccionada para poder ser comprendido por todos los que decidan utilizarlo, así mismo va enfocado al desarrollo lingüístico y comunicativo de los estudiantes.

Nombre del programa: Expresando ideas a través del anime

Objetivo del programa: Que las y los estudiantes de tercero de secundaria desarrollen las habilidades comunicativas necesarias para realizar un análisis literario a través del anime como material didáctico.

Objetivos específicos:

1. Conocer los diferentes tipos de narrativas y ubicarán al anime como una.
2. Adquirir el concepto de análisis literario y la razón por la cual será importante para ellos.
3. Conocer los tres niveles del texto narrativo: Historia, relato y narración.
4. Identificar las categorías que surgen: Tiempo, modo y voz.
5. Conocer las categorías que existen en tiempo.
6. Conocer las categorías que existen en modo.
7. Conocer las categorías que existen en voz.
8. Identificar las partes que componen orden, duración y frecuencia.
9. Identificar las partes que componen la distancia y la perspectiva.
10. Identificar las partes que componen el nivel diegético y el nivel narrativo.

Desarrollo de actividades:

Actividad		Conociendo la narrativa / clase 1
Objetivo		✦ Conocer los diferentes tipos de narrativas y ubicarán al anime como una
Hipótesis pedagógica		Las y los estudiantes han cursado otros grados en los cuales han adquirido conocimientos, por lo que se

	retomará la narración y sus diferentes tipos para que puedan reconocer al anime como una.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Conocimientos de sus grados anteriores</p> <p>Post: Reconocerán los diferentes tipos de narrativas</p>
Material	Hojas y cuadernos de trabajo.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar una actividad rompe hielos. Para realizar esta actividad, el o la docente tendrá que cortar varias hojas por la mitad de modo que los cortes estén desiguales, se otorgará a cada estudiante una mitad de hoja para que busquen a su pareja. Cuando la encuentren se les pedirá que permanezcan con ella ya que será su pareja de trabajo en esa sesión. 2. Conversar con ellos y cuestionar cuanto conocen sobre las narrativas, se abrirá un espacio para escuchar y dialogar entre todos, así mismo se realizará una lluvia de ideas. 3. Posteriormente se retomará la lluvia de ideas para explicar las narrativas y los tipos que en ellas se encuentran. Aunado a ello se les dará a conocer que el anime y el manga también lo son. 4. Se les harán las siguientes preguntas a los estudiantes basándonos en temáticas de anime: ¿cómo sería si estuvieras en un mundo donde todo es como un videojuego? ¿cómo sería si vivieras en un mundo lleno de magia? ¿qué harías si tuvieras de compañero a un lobo? ¿qué harías si tuvieras el poder de comunicarte con

	<p>todos los seres vivos a través de la mente? Se otorgará un tiempo para responder la actividad y se abrirá la ronda de participaciones.</p> <p>5. Culminada la ronda de participaciones, se les indicará colocarse por parejas conforme a su búsqueda y que en una hoja cada quién realice un dibujo, dibujarán lo que quieran y se les dará un tiempo para hacerlo, al terminar se la entregarán a su compañero para que del otro lado de la hoja escriba una historia con relación al dibujo entregado. Dicha hoja será entregada al o la docente, en ellas tendrán que estar escritos los nombres de ambos estudiantes.</p> <p>6. Se explicará que la actividad persigue la idea de desarrollar las habilidades de escritura, creatividad y comunicación de cada estudiante y finalmente se realizará una recopilación de todo lo visto en clase.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Con la participación en el ejercicio de preguntas y con la entrega de sus trabajos en la que se considerará la creatividad, redacción y ortografía.

Actividad	Dados de la historia / clase 2
Objetivo	✦ Adquirir el concepto de análisis literario y reconocerán la importancia de comunicarse.
Hipótesis pedagógica	Las y los jóvenes adquirirán el concepto de análisis literario, así mismo se reflexionará el porqué es

	importante que ellos desarrollen habilidades comunicativas.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Conocen las narrativas y sus tipos</p> <p>Post: Sabrán lo que es un análisis literario y la importancia que tiene comunicarse adecuadamente.</p>
Material	Dado con imágenes. Las imágenes que proponemos estarán localizadas en los anexos.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El o la docente retomará la sesión pasada poniendo énfasis en sus cuentos elaborados, reconociendo la habilidad y creatividad para redactar como para dibujar, asimismo mencionará las observaciones para sus áreas de oportunidad. 2. Formará equipos de 6 personas y a cada equipo le otorgará un dado, dichos dados contendrán imágenes diferentes por cada lado de las caras, ya sea que decida agregar personajes solos o acompañados, estos tendrán que tener diferentes expresiones. 3. Tendrán que lanzar el dado y crear una historia a partir de lo que salga en su respectivo dado. La historia comenzará con un “<i>Había una vez</i>” y con la selección de la cara que más les guste, posteriormente lanzarán tres veces el dado y la cara que salga en la tercera caída será con la que continuará la historia y así sucesivamente hasta que todos los lados del dado salgan. La historia deberá de tener inicio, desarrollo y desenlace.

	<p>4. Tendrán tiempo para que realicen la actividad ya que todos deberán de tener la misma historia en sus cuadernos y al final se hará lectura a todas las historias.</p> <p>Como nota importante, no hay que olvidar que se tiene que monitorear a los equipos.</p> <p>5. Se les dará a conocer el concepto de análisis literario, en qué consiste y cómo puede aplicarse en sus historias, asimismo se realizará una reflexión sobre la importancia de desarrollar sus habilidades comunicativas.</p> <p>6. Por último, se les comunicará que como trabajo final deberán entregar un análisis literario de algún libro, de un anime, un manga o cualquier otro tipo de cómic, una serie, una película, etc. que ellos prefieran.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se tomará en consideración la participación en los equipos, así como la creatividad de sus historias y que cumplan con los criterios señalados.

Actividad	Conociendo el modelo triádico de Genette / clase 3
Objetivo	✦ Conocer los tres niveles del texto narrativo: Historia, relato y narración.
Hipótesis pedagógica	Los estudiantes conocerán los tres niveles en que se pueden clasificar los textos narrativos.

Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Saben lo que es un análisis literario y conocen la importancia de comunicarse.</p> <p>Post: Identificarán los tres niveles que contiene un texto narrativo.</p>
Material	Proyector, bocina (si es necesaria), episodio de anime.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. La o el docente iniciará la sesión con la actividad de cuestionar a los estudiantes sobre algún libro o película que les guste, posteriormente preguntará: ¿por qué les gusta? ¿de qué trata? ¿qué hay en eso que les gusta? ¿es basado en hechos reales o es ficción? <p>Mientras genera la anticipación deberá ir conectando su material, procurando no perder la atención de los estudiantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Después de escucharlos, procederá a dar a conocer el modelo triádico de Gerard Genette, con el cual se trabajará, pero para no confundir a los estudiantes, en esta sesión solo se hará énfasis en los tres niveles narrativos, ejemplificando los tres por medio del recurso verbal. <i>(En la sección de anexos se ofrecerá un esquema que puede ser incluido en la sesión para la explicación)</i> 3. Después de la explicación se hará uso del proyector y reproducirá el capítulo 10 del anime Violet Evergarden, mientras los estudiantes

	<p>registran en sus cuadernos los niveles antes explicados.</p> <p>4. Al finalizar el episodio se abrirá un espacio para que de manera grupal se identifiquen los niveles.</p> <p>5. Por último, los estudiantes tendrán que escribir en sus cuadernos un ejemplo de cada nivel.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se valorará con lo registrado en sus cuadernos y sus ejemplos

Actividad	Categorías principales / clase 4
Objetivo	✦ Identificar las categorías que surgen: Tiempo, modo y voz.
Hipótesis pedagógica	Los y las estudiantes serán conscientes de las categorías que surgen de la relación de los tres niveles del texto.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Conocen los tres niveles que contiene un texto narrativo.</p> <p>Post: Conocerán las categorías de tiempo, modo, voz.</p>
Material	Pizarrón, proyector, aparato electrónico para reproducir el material, bocinas (si es necesaria), anime.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El o la docente generará una anticipación, retomando la lección pasada y volverá a utilizar el esquema pasado para explicar de dónde surgen las categorías. 2. Dará a conocer los factores que se encuentran en cada uno, así como dar a conocer de manera

	<p>general de lo que se encarga cada categoría, sin profundizar a detalle.</p> <p>(Se ofrecerá un diseño en parte de los anexos)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Leerá dos textos e irá identificando cada categoría de acuerdo a las lecturas, así mismo irá resolviendo dudas que surgen de los estudiantes. 4. Después dictará las siguientes preguntas: ¿quién cuenta la historia? ¿en qué situación se encuentra? ¿cómo es la secuencia de la historia? ¿cuánta información se nos da y cómo nos la presentan? 5. Posteriormente, proyectará el episodio 3 del anime Kimetsu No Yaiba y con base a ello responderán las preguntas antes dictadas. 6. Se les otorgará un tiempo para poder responder las preguntas y, por último, serán respondidas entre todos.
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se les tomará en cuenta con la participación.

Actividad	Dentro de tiempo hay.../ clase 5
Objetivo	✦ Conocer las categorías que existen en tiempo.
Hipótesis pedagógica	Al final de la sesión los y las estudiantes conocerán las categorías que se encuentran dentro de tiempo.
Saberes formativos. Pres y/o post	Pres: Conocen las tres categorías que surgen de los niveles del texto narrativo.

	Post: Conocerán orden, duración y frecuencia.
Material	Hojas de trabajo
Desarrollo de la actividad	<p>1. El o la docente iniciará la clase generando una anticipación contándoles sobre una serie que inicia con una batalla y la muerte de un personaje para luego regresar el tiempo 16 años, esto con el fin de contar como inició la trama y el porqué de la batalla y la muerte de dicho personaje. Posteriormente preguntará si alguien ha visto alguna película, leído un libro o visto una serie en dónde ocurran los sucesos así, es decir, donde inicie con otra parte de la historia.</p> <p>Sin perder la atención de los jóvenes irá conectando su equipo para poder presentar los ejemplos.</p> <p>2. Posteriormente procederá con la explicación de la estructura que conforma la categoría de tiempo, es decir, orden, duración y frecuencia, sin profundizar en ninguno, solo dirá lo que es cada uno de manera muy general. Así también presentará escenas de “las aventuras del emperador”, “Dragón Ball Z” y “Made in Abyss”, mismos que encontrará en anexos.</p> <p>3. Pedirá que se agrupen en equipos de cuatro personas y les repartirá dos hojas, las cuales contendrán ejercicios y preguntas que deberán de resolver en equipos.</p> <p><i>Es importante monitorear a los equipos mientras trabajan.</i></p>

	<p>4. Después de un tiempo para responder, se leerá la lectura de manera grupal y del mismo modo se contestarán las preguntas.</p> <p>5. Para finalizar pedirá vuelven a sus sitios, se hará una recapitulación y pedirá ambas hojas, pero la que trabajaron deberá incluir los nombres de los integrantes de cada equipo.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se valorará con la participación y con la hoja entregada al o la docente.

Actividad	Las categorías de modo / clase 6
Objetivo	✦ Conocer las categorías que existen en modo.
Hipótesis pedagógica	Al finalizar, los estudiantes tendrán la noción de la estructura en modo.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Tienen noción de la estructura que conforma tiempo.</p> <p>Post: Conocerán distancia y perspectiva.</p>
Material	Proyector, laptop, anime.
Desarrollo de la actividad	<p>1. El o la docente iniciará generando una anticipación al tema, les contará sobre la película “Charly y la fábrica de chocolate”, de la cual les mencionará la curiosidad que le causa la forma en que la película se desarrolla, ya que quién cuenta la historia es uno de los obreros de la fábrica y no el personaje principal, por lo que preguntará a los estudiantes si han visto alguna</p>

	<p>película, leído un libro, visto una serie etc. dónde la historia la cuente alguien más que no sea el personaje principal.</p> <p>Asimismo, mientras genera la anticipación deberá ir conectando su material.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Iniciará con la explicación de las categorías de modo, las cuales son distancia y perspectiva, pero procurando no profundizar en las estructuras que los conforman. Para ejemplificar hará uso de una escena del anime Spy x family. 3. Se resolverán inquietudes que llegaran a tener los estudiantes y pedirá que formen equipos de cinco personas, en cada equipo repartirá la lectura “Alguien desordena estás rosas” de Gabriel García Márquez y les otorgará unas preguntas las cuales tendrán que copiar cada uno en sus libretas de trabajo y responderán en equipo. <p><i>Es importante recordar que cada que se trabaje en equipo se debe de monitorear a los estudiantes.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Otorgará un tiempo para realizar la actividad (leer la lectura y responder las preguntas) y al finalizar dicho tiempo, se responderá la actividad entre todos. 5. Para finalizar, pedirá a todos que regresen a sus sitios y realizará una retroalimentación.
Tiempo estimado	50 minutos

Evaluación o valorización	Se evaluará con la participación y colaboración en equipo de cada estudiante y con los apuntes que realicen en sus libretas.
----------------------------------	--

Actividad	
Voz, como nos cuentan la historia / clase 7	
Objetivo	✦ Conocer las categorías que existen en voz.
Hipótesis pedagógica	Los y las estudiantes sabrán qué elementos conforman la categoría de voz.
Saberes formativos. Pres y/o post	Pres: Conocen la estructura que conforma a modo. Post: Conocerán tiempo de relato, niveles narrativos y persona.
Material	Lectura, preguntas
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente iniciará generando una anticipación del tema con preguntas como las siguientes: ¿han sido testigos de algo? ¿y de eso que han sido testigos se los han contado los involucrados? Por ejemplo, algo gracioso que ocurriera cerca de ustedes y vieran todo lo que pasó y después esas personas vinieran a contárselos. Con el fin de explicar como todos terminan de cierta forma involucrados con la situación, el o la docente agregará alguna experiencia de este tipo. 2. Posteriormente explicará a los estudiantes que es la voz y las partes que la conforman, procurando no profundizar en el tema.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Como actividad dictará unas preguntas las cuales tendrán que responder conforme la lectura Esbjerg, en la costa que se realizará de manera grupal. 4. Después de otorgar un tiempo para responder las preguntas, seleccionará al azar a un estudiante para responder y finalmente serán resueltas de manera grupal. 5. Si hay dudas las esclarecerá y dará una retroalimentación de la clase.
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se les tomará en cuenta la participación.

Actividad		Orden / clase 8
Objetivo	✦ Identificar las partes que componen orden.	
Hipótesis pedagógica	Las y los estudiantes tendrán el conocimiento para identificar las partes que conforman el orden narrativo.	
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Saben que elementos conforman la categoría de voz.</p> <p>Post: Serán capaces de identificar el relato lineal y el relato fragmentado</p>	
Material	Lecturas, hojas con ilustraciones	
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El o la docente iniciará retomando el ejemplo de “Las aventuras del emperador”, visto en las sesiones pasadas, dónde Kuzco (el emperador) regresa la historia para entender porque está transformado en llama, para mencionar que el 	

	<p>tema de esta ocasión será el relato lineal y el relato fragmentado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Explicará ambos relatos, mencionando que del fragmentado surgen las anacronías (sin profundizar en ello) 3. Posteriormente, leerá para todos dos lecturas, de las cuales entre todos tendrán que decidir si son relato fragmentado o lineal. 4. Formará equipos de la manera que guste y a cada equipo le repartirá una hoja con ilustraciones, de las cuales tendrán que hacer un relato lineal y uno fragmentado. <p>Como siempre, es importante realizar monitoreo por todos los equipos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Después de cierto tiempo para realizar la actividad, pedirá que cada equipo lea uno de los relatos elaborados. 6. Pedirá escribir el nombre completo de todos los integrantes en las hojas mismas que tendrán que entregar al final de la clase.
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se considerará ortografía, participación y creatividad.

Actividad	Recuerdos y anticipaciones / clase 9
Objetivo	✦ Identificar las partes que componen el orden dentro de una narración.

Hipótesis pedagógica	Los estudiantes serán capaces de saber lo que son y de dónde surgen las anacronías.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Son capaces de identificar el relato lineal y el relato fragmentado</p> <p>Post: Sabrán, conocerán e identificarán las anacronías.</p>
Material	Pizarrón, algo con que escribir en el pizarrón, borrador, hojas de trabajo con los textos, preguntas, proyector y aparato electrónico que funcione para reproducir.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. La o el docente, iniciará con una anticipación con las siguientes preguntas: ¿conocen alguna película, libro, serie, etc. dónde en la historia que se cuenta, primero inicia con saltos en el tiempo para el pasado o para el futuro? ¿les gustan las películas, series o libros dónde hay suspenso o intriga por los hechos que ocurren o les gustan más las películas que cuentan todo de corrido? Escuchará a los estudiantes y finalmente se inclinará por las películas o series con intriga, para iniciar la sesión. 2. Hará uso de un mapa conceptual, escribiéndolo en el pizarrón para explicar el tema (ofrecemos uno en la parte de anexos) 3. Al explicar cada categoría, será necesario ejemplificar cada uno, por lo cual también en la parte de anexos se ofrecen algunos ejemplos. 4. Como ejercicio les otorgará una hoja con textos y preguntas. Tendrán que copiar las preguntas

	<p>en sus libretas y posteriormente identificar cada tipo de anacronía para responder el ejercicio.</p> <p>5. Otorgará un tiempo para realizar la actividad y finalmente pedirá a los estudiantes las hojas que contienen los textos.</p> <p>6. Finalmente, seleccionará al azar nombres de los estudiantes para responder las actividades, así mismo aprovechará el tiempo para aclarar dudas, por si llegarán a existir.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se les evaluará con la participación y con la actividad resuelta en sus libretas.

Actividad	Duración / clase 10
Objetivo	✦ Identificar las partes que componen la duración dentro de una narración.
Hipótesis pedagógica	Los y las estudiantes serán capaces de identificar las partes que componen la categoría de duración.
Saberes formativos. Pres y/o post	Pres: Saben lo que son las anacronías y las identifican. Post: Conocerán las anisocronías.
Material	Crucigrama y rompecabezas
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se iniciará retomando la sesión anterior y diciendo que, así como existen las anacronías, también existen las anisocronías. 2. Con la ayuda de un cuadro sinóptico se explicará la función de duración y sus componentes.

	<p>En la parte de anexos se encuentra el cuadro y algunos ejemplos.</p> <p>3. Pedirá que formen tríos para trabajar dos actividades.</p> <p>La primera de ellas consistirá en realizar un crucigrama y la segunda actividad será completar un rompecabezas para formar un mapa conceptual.</p> <p>*como nota importante señalaremos que para armar el mapa tendrá que ser recortado y en lugar de que se ponga una explicación, tendrán que unir las imágenes como ejemplo según corresponda el caso.</p> <p><i>Es importante que se monitoreé en todo momento.</i></p> <p>4. Después de un tiempo pasará por los equipos para recoger los crucigramas y observará los mapas que tengas realizados.</p> <p>5. Finalmente se responderá de manera grupal el mapa y se realizará una retroalimentación.</p> <p>6. Pedirá a todos volver a su lugar y entregar las piezas del mapa.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se calificará con la participación y con la entrega de sus crucigramas.

Actividad	Frecuencias / clase 11
Objetivo	✦ Identificar las partes que componen frecuencia.

Hipótesis pedagógica	Los estudiantes serán capaces de conocer e identificar lo que conforma la frecuencia.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Saben lo que son las anisocronías.</p> <p>Post: Identificar tipos de relato.</p>
Material	Lecturas, rompecabezas, aparato electrónico dónde reproducir, proyector.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciará la clase con una lluvia de ideas de palabras que suelen incluir en los cuentos infantiles. Aprovechará esa actividad para contar cuantas palabras se han repetido en el pizarrón. 2. Posteriormente iniciará el tema de frecuencia, mismo que dará a conocer a los estudiantes, explicará que “frecuencia” no solo es repetición sino ritmo, por lo cual se hablará de los ritmos de narración. 3. Les ejemplificará cada tipo con algunas lecturas. Mismas que estarán en la sección de anexos. 4. Posteriormente, les dictará las siguientes preguntas: ¿A qué tipo pertenece la primera escena? ¿La segunda escena a qué tipo pertenece? ¿Las dos últimas escenas a qué tipo de frecuencia pertenecen? <p>Mientras dicta las preguntas, tendrá que ir conectando su material.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Pasará algunas escenas de anime para que ellos de manera individual identifiquen a qué tipo pertenece cada uno.

	<p>Mismos ejemplos se ofrecen en la parte de nexos.</p> <p>6. Después de un tiempo para responder cada pregunta, seleccionará a compañeros al azar para responder las preguntas.</p> <p>7. Para finalizar se hará una retroalimentación.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Por medio de la participación.

Actividad	
La distancia narrativa / clase 12	
Objetivo	✦ Identificar las partes que componen la distancia dentro de la narración.
Hipótesis pedagógica	Al finalizar los y las estudiantes serán capaces de comprender e identificar la distancia narrativa.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Conocen e identifican los tipos de relato.</p> <p>Post: Conocerán e identificarán relatos de palabras y relatos de acontecimientos.</p>
Material	Laptop, proyector, hojas de trabajo.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El o la docente iniciará sesión conectando su equipo, para poder reproducir un fragmento de dos canciones “El poder nuestro es” y “Pides demasiado”, por lo cual pedirá a los estudiantes que pongan atención a ellas, posteriormente, preguntará: ¿Cuál es la diferencia que notaron en ellas? ¿De qué hablan? ¿Hay personajes en las historias?

	<p>2. Iniciará con la explicación de la distancia y sus componentes, así mismo irá ejemplificando con el material que estará disponible en la sección de anexos.</p> <p>Para el caso del relato de acontecimientos usará un fragmento de lectura, de John Katzenbach.</p> <p>Y en el caso del relato de palabras se usarán fragmentos de novelas ligeras de “Quiero comerme tu páncreas” y “Violet Evergarden”</p> <p>3. Pedirá a los jóvenes que se agrupen por equipos de cuatro integrantes. A cada equipo le otorgará unas hojas de actividades, las cuales resolverán en equipo.</p> <p><i>Es importante monitorear los equipos mientras trabajan.</i></p> <p>4. Después de dar un tiempo para responder las actividades, seleccionará equipos al azar responder los ejercicios solicitados.</p> <p>5. Finalmente pedirá volver a sus sitios y entregar el material.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Se les calificará con la participación en equipo y con la actividad entregada.

Actividad	Perspectiva / clase 13
Objetivo	Identificar las partes que componen la perspectiva dentro de una narración.

Hipótesis pedagógica	Las y los estudiantes conocerán cuáles son los tipos de focalización, e identificarán desde dónde se cuenta una historia.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Identifican relatos de palabras y relatos de acontecimientos.</p> <p>Post: Conocerán e identificarán los tipos de focalización</p>
Material	Lectura, proyector, aparato electrónico con que reproducir.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciará con una lectura dónde el narrador sea externo a la historia, después de leer preguntará a los jóvenes, ¿De qué trata la historia? ¿Quién la cuenta? ¿Qué nos cuenta? Escuchará a los jóvenes y después de una ronda de participaciones, conectará su material y explicará el tema de perspectiva. 2. Dará a conocer los tipos de focalización de los relatos, (anexamos un esquema por si gusta hacer uso de él). 3. Pedirá hacer equipos de tres, para una actividad, cuando estén en equipos dictará las siguientes preguntas (mismas que pedirá sean anotadas en una hoja para entregar, la cual tendrá que incluir su grado, grupo y nombres de los integrantes): ¿Quién narra los hechos? ¿Qué nos dice de los hechos? ¿Cuál es la focalización que se usa en esta escena? 4. Con ayuda de su material, mostrará algunas escenas de anime y pedirá que para cada

	<p>escena se respondan las preguntas antes dictadas</p> <p><i>Es importante monitorear los equipos.</i></p> <p>5. Pedirá las hojas resultas después de otorgar un tiempo para responder.</p> <p>6. Finalmente pedirá volver a sus lugares y entre todos responderán las preguntas.</p>
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Por medio de la participación y de la entrega de sus trabajos.

Actividad	Nivel diegético / clase 14
Objetivo	✦ Identificar las partes que componen el nivel diegético
Hipótesis pedagógica	Los estudiantes serán capaces de conocer lo que conforma el nivel diegético.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Conocerán e identificarán los tipos de focalización.</p> <p>Post: Sabrán identificar el nivel diegético de las obras.</p>
Material	Hojas de trabajo que incluyen los paneles de manga.
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer una actividad de introducción, el o la docente tendrá que mencionar una anécdota en la que estando en una plática escuchó una palabra, lo cual lo/la llevó a recordar una historia y les cuestionará si a ellos no les ha ocurrido algo así.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Iniciaré con la explicación del tema de niveles diegéticos. 3. Posteriormente pasará por filas seleccionando al azar a un estudiante de cada fila para que elija un papelito, que irá en una bolsita en la cual tendrá el nombre de los niveles antes explicados. 4. Les otorgaré una hoja con paneles de manga, contiene un total de tres textos con una historia diferente cada uno, mismas que tendrán que editar en la parte del texto dependiendo del nivel que le corresponda a cada fila. <p><i>Cabe aclarar que cada fila será un equipo, por lo cual es importante monitorear el trabajo de los equipos.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Después de un tiempo para responder la actividad, irá seleccionando al azar a los estudiantes para que lean sus nuevos textos (ya editados ahora con el nuevo nivel narrativo). 6. Pedirá que todos tengan su trabajo en sus libretas, y finalmente se hará una recapitulación.
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Con la participación y con su actividad realizada.

Actividad	Avances 1
Objetivo	✦ Revisar el avance de los estudiantes sobre el análisis literario a la narrativa de su preferencia.

Hipótesis pedagógica	Gracias a la teoría durante las sesiones, saben y conocen como elaborar un análisis.
Saberes formativos. Pres y/o post	Pres: Conocen y trabajaron el nivel diegético. Post: Tendrán una visión sobre sus áreas de oportunidad y sus fortalezas.
Material	
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. El o la docente utilizará la sesión para ir revisando uno por uno los avances que han realizado los estudiantes, por lo cual en orden de número de lista los irá llamando. 2. Mientras revisa a los compañeros, el resto de estudiantes tendrá que ir trabajando con las observaciones que les otorgue el o la docente. Es importante recordar que no es hora libre, sino un espacio dónde ellos tendrán la libertad de consultar con sus demás compañeros algunas cuestiones para afinar detalles, procurando que no se descontrole la situación. 3. Antes de terminar la sesión les recordará que tienen que entregar un análisis.
Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Serán evaluados conforme el avance que tengan realizado.

Objetivo	✦ Revisar nuevamente el avance de los estudiantes sobre el análisis literario a la narrativa de su preferencia.
Hipótesis pedagógica	Gracias a la primera revisión, será más dinámica dado a que el avance estará más completo y los estudiantes al considerar sus observaciones, entregaran su trabajo completo y a tiempo.
Saberes formativos. Pres y/o post	<p>Pres: Conocieron sobre su área de oportunidad y su fortaleza.</p> <p>Post: Seguirán a avanzando con su comunicación.</p>
Material	
Desarrollo de la actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nuevamente el o la docente utilizará la sesión para revisar los nuevos avances que han realizado los estudiantes, por lo que llamará nuevamente a los estudiantes por número de lista. 2. Mientras revisa a los compañeros, el resto de estudiantes tendrá que ir trabajando con las observaciones que les otorgue el o la docente. <p>Es importante recordar que no es hora libre, sino un espacio dónde ellos tendrán la libertad de consultar con sus demás compañeros algunas cuestiones para afinar detalles, procurando que no se descontrole la situación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Antes de terminar la sesión les mencionará que la siguiente clase entregarán en hojas, hecho a mano y con sus datos personales (nombre, grado y grupo) el análisis literario a su narrativa de referencia.

Tiempo estimado	50 minutos
Evaluación o valorización	Serán evaluados conforme el avance que tengan realizado.

CONCLUSIONES

Me gustaría empezar este último apartado de la propuesta, que como bien se sabe son las reflexiones finales de un largo recorrido, con un pensamiento personal: *durante cuatro años fui educada en la Universidad Pedagógica Nacional, dónde conocí a diversos profesores, cada uno con su estilo para enseñar y si bien algunos eran parecidos, ninguno fue igual, pero solo lo comprendí hasta tercer semestre (tiempo pandémico, por cierto) que fue el momento en que reflexioné y valoré la manera en que cada profesor impartió e impartía sus clases.*

En repetidas ocasiones se comentó la razón por la que se decidió realizar esta propuesta y elegir dicho material, finalmente y después de investigar, documentar, analizar y reflexionar cada tema, puedo concluir que fue impactante la forma en que pudo relacionarse el objeto de estudio con todos los capítulos teóricos que lo conforman, mismos que sirvieron como dialogo para comprender todo lo que conllevó a cumplir el objetivo general.

Por ello la presente investigación comenzó desde el análisis del concepto anime, con el fin de dar a conocer al lector el material propuesto, asimismo se habló del uso que se le daría a este como un material didáctico, es decir, iniciar con las bases teóricas para adentrarnos en la problemática inicial.

Es así que la primera línea teórica era presentar el antecedente para dar pauta a la creación de la propuesta, por lo que las definiciones y los conceptos teóricos anime y materiales didácticos fungieron como aspecto de inmersión en la investigación.

Habiendo detallado ese vínculo, se explicó la relación que mantiene con el análisis literario, así como la importancia que radica en la lectura y la comprensión que esta debe tener para los estudiantes de nivel básico, dado a que es indispensable ya que la lectura la encontramos en diversos lados y en todos los niveles educativos, evidentemente entre más lean y mejor comprendan lo que leen, serán capaces de desarrollarse más como individuos tanto en el ámbito escolar como en el personal y en consecuencia tendrán la oportunidad de leer textos más complejos, así como expandir sus bagajes culturales.

Aunado a lo antes mencionado otro aspecto igual de importante que tiene relación con el objetivo, es la escucha activa en los jóvenes, es decir, escuchar a los otros para comprender y saber qué y de qué manera responder, pero no solo eso sino también en qué momento comunicarlo.

Cabe resaltar que estas habilidades comunicativas no son exclusivas del habla sino de diversas formas en que se puedan y tengan que comunicar, lo que nos lleva a los usos sociales de la lengua, es decir, que entre más desarrollen sus habilidades comunicativas tendrán mayor facilidad o mayor posibilidad de ampliar su repertorio cultural y por consiguiente les ayudará a hacer un mejor uso de la lengua, ya que como menciona Cassany hacer uso de ella es saberla comunicar de manera correcta.

En este sentido y dado que esta investigación está basada en un método cualitativo se analizaron los contenidos que conforman la asignatura seleccionada, por ello fue necesario una inmersión de manera general en los aprendizajes y objetivos que son específicos para la educación básica secundaria, así como los que son destinados específicamente para tercer grado, del cual se analizó la asignatura como tal, es decir, el contenido que está destinado para cada bloque.

Un aspecto importante a considerar es que antes de implementar cualquier material se conozca a la población con la que se trabaja, por ello y con el propósito de cumplir con el objetivo general, se recopilaron reflexiones y criterios que perciben los jóvenes para presentar el vínculo con las narrativas expuestas.

Tanto del cuestionario como de la entrevista semiestructurada se pudo obtener una observación más profunda, así como un dialogo, por lo cual se analizaron e interpretaron las respuestas que amablemente nos otorgaron todos los participantes, así como los significados que aportaron.

Ambos instrumentos fueron requeridos para conocer de manera general la percepción de los jóvenes para con el material propuesto para cumplir con el objetivo general, así mismo fueron de guía para mostrar las limitantes y los alcances.

Dichas aportaciones otorgadas por los jóvenes proporcionaron un panorama más amplio para comprender las narrativas, es decir, que gracias a la inmersión teórico – conceptual realizada con anticipación fue posible entender aspectos que fueron de base para la propuesta.

En este sentido el método utilizado en la investigación, es decir, método cualitativo con un enfoque interpretativo funcionó para comprender y recuperar los significados de comportamientos y prácticas que perciben los jóvenes estudiantes como espectadores y/ o lectores de las animaciones japonesas.

Por otro lado, observar y recopilar los pensamientos del informante que permitió la entrevista representó un punto clave para lograr objetivos específicos, lo que a su vez implicó generar un análisis a profundidad para vincular con los hallazgos.

Aunado al párrafo anterior y derivado de la investigación, es que, si bien a los jóvenes les gustaría que se usara el anime durante sus clases, también les preocupa que el contenido sea el adecuado para la aplicación durante las mismas, es significativo que ellos sean conscientes y reflexionen por sí mismos que, aunque les gusta el anime, es importante que el contenido, sea cuidado con la finalidad de que guarde una estrecha relación con el contenido para que en verdad funcionen para el trabajo en clase y no representen un distractor.

En este sentido y de acuerdo a la NEM, uno de los principios es la adaptabilidad para la educación, es decir, ser capaces de responder a los cambios y necesidades de los estudiantes, lo que implica adaptar métodos, recursos, espacios, etc. a los contextos socio culturales.

Siguiendo este orden de ideas, buscar e implementar nuevas estrategias de aprendizaje parece fundamental en la labor pedagógica, por ende, optar por una propuesta para la elaboración de un programa dónde se incluya el anime aporta a la búsqueda de nuevas estrategias.

Hoy en día la crítica social que tiene México sobre los animes y el manga ha mejorado mucho al punto de que se han realizado conversatorios sobre narrativas de los

mangas y videojuegos en la Biblioteca Vasconcelos de la Ciudad de México y se han realizado concursos artísticos sobre la historia de México con estilo japonés y festivales fílmicos tanto en línea como en la Cineteca Nacional.

Por otro lado, el anime al ser un material poco explorado aún para uso escolar, sus limitaciones son notorias, por ejemplo para este tipo de material se debe de considerar todo para su aplicación, si bien en el capítulo dos se abordaron varias opciones para trabajar con él, se debe ser consciente de la realidad y los límites existentes, no es que no se pueda laborar con dicho material sino que hay que considerar tanto a los estudiantes como el aula y la misma institución, debido a que en nuestro país trabajar con la tecnología en todas las aulas de la república resulta ser un tema de realidad lejano por la inversión que se les da a las escuelas, pero no son temas en aislado, sino que tienen relación con la infraestructura, le economía, la zona, etc., más aún si consideramos el trabajo con instituciones públicas y/o rurales.

Por lo que un punto importante para su aplicación es mantener un dialogo con las autoridades para facilitar un material de apoyo con el cual trabajar o en el mejor de los casos hacerse del propio y trasladarlo cuando se requiera, y en caso de trabajar con copias es primordial darle el mejor uso, procurando aprovechar todo; por lo cual es conveniente trabajar en equipos con dicho material.

Retomando el objetivo que se perseguía en esta investigación es placentero comunicar que se cumplió, como se pudo observar primero se recopiló y analizó información, para posteriormente poder realizar una reflexión y documentar teóricamente cada concepto que fue estructurando nuestra investigación, posteriormente se realizó la aplicación de los instrumentos y finalmente un análisis de lo obtenido en ellos, para así poder realizar la propuesta de programa.

Evidentemente aún falta camino por recorrer a este tipo de materiales de la cultura japonesa antes de ser aceptados y aplicados, con fines didácticos, pero no se desiste de la idea de que resultan una buena opción para ser aplicados en el aula con los

estudiantes, ya que como se mencionó párrafos atrás, en estos últimos años se han realizado actividades dónde se les ha dado un enfoque diferente.

Así mismo, sostenemos que los animes persiguen la intención de entretener al público, pero que al mismo tiempo tienen el propósito de mostrar alguna reflexión o enseñanza, por algo este tipo de contenido se han propagado por diferentes partes del mundo y han sabido como continuar creando más contenido.

En relación con esa idea y como bien pudimos demostrar, el anime tiene diversidad de temáticas y contenido los cuales logran capturar la atención de espectadores de diversas edades por su composición en total, la calidad de los dibujos, el estilo que aplican en cada animación, los personajes, los paisajes, las escenografías, la época que desean representar, las historia (ya sea que estás sean ficticias, de hechos reales o de un hecho real y personajes ficticios), los colores que aplican, el tipo de música que utilizan (que muchas veces algunos grupos en japon se dedican específicamente a la creación de canciones para animes) etc., por ende la reflexión sobre la elección del tipo de contenido que puede entretener al público no solo es una cuestión académica, sino también de responsabilidad social, por suerte como se ha mencionado, se ha visto que en estos últimos dos años los adultos se interesan por conocer el tipo de contenidos que ven los jóvenes y niños.

Finalmente, mucho se dice de cuando un estudiante pasa a otro grado académico y le cuesta en ocasiones participar, preguntar, reflexionar los textos, escribir ensayos etc., pero poco nos preocupamos como sociedad por colaborar en que la educación básica considere con mayor seriedad la problemática.

Por ello y para cerrar estas reflexiones como pedagoga me siento comprometida a la labor para proponer alternativas en la educación que podrían mejorar los procesos educativos, innovar, ¿y por qué no? Examinar y comprobar con nuevas prácticas que podrían resultar interesantes y llamativas, como otaku me gustaría llevar mi interés y gusto personal a mi práctica profesional, sin perder de vista la seriedad y el compromiso con lo académico, finalmente como persona que está en constante evolución y

aprendizaje me gustaría que más personas se animaran a seguir en la búsqueda de realizar acciones que mejoren y/o aporten nuevas ideas estratégicas con diferentes recursos y materiales para beneficiarnos e innovar nuestro trabajo como profesionales de la educación.

BIBLIOGRAFÍA

- Aprendizajes clave para la educación integral, plan y programas de estudio para la educación básica, (5 de mayo de 2023). <https://aprendizajes-clave.com.mx/>
- Arrocha Rodríguez, O.; Meneses Martín, Z.; Gómez Casola, K.; (2022) Guías de observación para el análisis comparativo de la obra literaria Casa de muñecas y su versión cinematográfica. Revista Cubana de Educación Superior. 41 (3). <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n3/0257-4314-rces-41-03-5.pdf>
- Barthes, R. 1970. Introducción al análisis estructural de los relatos. En Análisis estructural del relato. Tiempo contemporáneo, p. 9-43 https://monoskop.org/images/2/26/Barthes_Roland_Todorov_Tzvetan_El_analisis_estructural_del_relato_1970.pdf
- Bautista Sánchez, M G., Martínez Moreno, A. R. y Hiracheta Torres, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (TIC's) para mejorar el alcance académico. Ciencia y tecnología. 14. 183- 194. https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.pdf
- Bisquerra Alzina, R. (Coord.) (2009). Metodología de la investigación educativa. La Muralla.
- Bravo Molina, E. C. (2014) Análisis literario de la obra a Lágrimas de Ángeles de la escritora Edna Iturralde. [Tesis de maestría]. Universidad Técnica Particular De Loja.
- Brousseau, G. (2007) Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas. Zorzal. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SFk8xyCht2gC&oi=fnd&pg=PA5&dq=situaciones+did%C3%A1cticas+brousseau&ots=AqYZV1og8K&sig=pWlIpFM8MzbZsQeAmizRkgJw8o7M#v=onepage&q&f=true>

- Brousseau, G. (s.f). La théorie des situations didactiques. [Archivo PDF] <http://www.cfem.asso.fr/actualites/archives/Brousseau.pdf>
- Cabero Almenara, J. (S/F). Tecnología educativa: diseño y evaluación del medio video. [Archivo PDF] http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20361/tecnologia_educativa.pdf
- Canal pardaillan. (3 agosto, 2011). Ataque al anime. [Archivo de video]. Youtube. <https://youtu.be/HeHPBQQbyfM>
- Cassany, D. (1897) Describir el escribir. Como se aprende a escribir. Trivillus.
- Cassany, D.; Luna, M.; Sanz G. (1994) Enseñar lengua. Graó. https://dpe.upnfm.edu.hn/espacios_formativos/LENGUA_Y_LITERATURA/Ense%C3%B1ar%20Lengua%20-%20Daniel%20Cassany.pdf
- Castagnino, R. (1969) El análisis literario, Introducción metodológica a una estilística integral. Nova
- Cobos Pinos, J. A. (2009). Valores y familia. revista digital innovación y experiencias educativas. (25). 1-9.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: latinización y subcultura otaku en América Latina. Razón y Palabra. (72). Disponible en:
- Colomer, T. (1997). La enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora. <https://www.dgeip.edu.uy/IFS/documentos/2015/lengua/materiales/ColomerTeresaComprension.pdf>
- Corrales Caro, C. (s.f). El anime como complemento para aprender japonés. Centro de Estudios de Asia oriental, Lenguas y Cultura asiática. <https://www.ceao.es/anime-para-aprender-japones/>
- Ecured. (8 de junio de 2023) enseñanza de la literatura en la educación superior pedagógica.

[https://www.ecured.cu/Ense%C3%B1anza de la literatura en la educaci%C3%B3n superior pedag%C3%B3gica](https://www.ecured.cu/Ense%C3%B1anza_de_la_literatura_en_la_educaci%C3%B3n_superior_pedag%C3%B3gica)

El análisis literario (s.f) http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1020115294/1020115294_002.pdf

Estrada Molina, O. (2012). El profesor ante la formación de valores. Aspectos teóricos y prácticos. Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. Universidad de Salamanca. 13(3). 240-267
<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024652012.pdf>

Federación de Enseñanza (2009). Recursos didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje [Archivo PDF] <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6434.pdf>

Galán Farjado, H. M. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Revista del CES Felipe II. (7). 1-11. <https://e-archivo.uc3m.es/entities/publication/ca286596-f194-4934-8d13-642a8fb7c0c1>

García Martínez I. (2013). El cómic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera. [tesis de maestría, CIESE-Comillas – UC]

García Núñez, R. y García Huerta, D. (2013). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. 5.
http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/207/297?fbclid=IwAR0n0G_ofAcuRwf9xNInwmHAVp3bFACdRbDqczHvhInI_IpU689jvthjqhg#laignova

García Núñez, R. y García Huerta, D. (2014). Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica. Revistas científicas de la Universidad de Guadalajara. 10, 1-9. <https://core.ac.uk/download/pdf/322549398.pdf>

Genette, G. (1972). Figuras III. Editorial Lumen.

Gobierno de México, Comisión Nacional de Libros de Textos Gratuitos. (5 de mayo de 2023). Secundaria <https://libros.conaliteg.gob.mx/secundaria.html>

Gubern, R. (1972) Análisis estructural del comic. Ediciones península.

Guerrero Armas, A. (2009). Los materiales didácticos en el aula, revista digital para profesionales de la enseñanza. 5.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>

Hernández Pérez, M. (2017). Manga, anime y videojuegos: narrativa cross media – japonesa. Prensas de la universidad de Zaragoza.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=l21bDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=anime+&ots=C_MHrqJqfY&sig=NZHV71k1oeo57IEjnI8JFX1lhG8#v=onepage&q=anime&f=false

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. McGraw Hill Education
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_25/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO01.pdf

Hidalgo Rodríguez, M.C, Pertíñez López, J. (2005). La calidad en los dibujos animados en televisión. Comunicar. (25)

Horno López, A. (2014) Animación japonesa, Análisis de series de anime actuales. [tesis doctoral, Universidad de Granada].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=58542>

https://www.academia.edu/51045890/Cosplay_apropiaciones_transculturales_cuerpos_heterot%C3%B3picos_y_paisajes_de_afici%C3%B3n

Huertas Pedreros, T. (2016) El análisis narrativo estructural del cómic. [Tesis de licenciatura] Universidad Nacional de Colombia.
<https://www.humanas.unal.edu.co/2017/unidades-academicas/departamentos/linguistica/application/files/5916/5479/4593/THP.pdf>

Hui Gan, Sheuo, 2010. To Be or Not to Be Anime: The Controversy in Japan over the “Anime Label”, in Animation Studies, (4)

<https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>

Ifema Madrid, (2021) Cosplay: qué es, diferencias y tipos. Párr. dos

<https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/que-es-el-cosplay>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Cuéntame de México (8 de noviembre 2023). <https://cuentame.inegi.org.mx/default.aspx>

Iruri Quispillo, S. y Villafuerte Álvarez, C. A (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, 13(3), 233–244. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>

Jiménez, N. (s/f). Un ejemplo de interculturalidad: el anime en México. Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África. <http://pueaa.unam.mx/diplomados>

Jolibert J. (1998) Interrogar y producir textos auténticos: vivencias en el aula. Dolmen

Jolibert J., Sraïki C. (2009). Niños que construyen su poder de leer y escribir. Manantial Buenos Aires.

Jolibert, J. (s/f) Formar niños lectores / productores de textos. Propuesta de una problemática didáctica integrada. https://www.redformaciondocente.org/wp-content/uploads/2019/01/12_04_Jolibert.pdf

Juárez Ocampo, A. F. (2015). material didáctico y aprendizaje significativo. [tesis de licenciatura universidad rafael landívar]. <Http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2015/05/84/Juarez-Anali.pdf>

Kouijen, 2003 “Anime Is Cartoons”. 5th Ed. (The Everything Development Company). http://everything2.com/index.pl?node_id=1491335

Lomas C. (1999) Como enseñar a hacer cosas con las palabras Vol. II. Teoría y práctica de la educación lingüística. Paidós. https://www.academia.edu/24462253/C%C3%B3mo_ense%C3%B1ar_a_hacer_cosas_con_las_palabras_V_II_Carlos_Lomas

- Lomas C. (1999) Como enseñar a hacer cosas con las palabras. Teoría y práctica de la educación lingüística Vol. I. Paidós.
- Lomas, C. (1996). La educación lingüística y literaria En Lomas, C. (coord.) La educación lingüística y literaria en la enseñanza secundaria. Editorial Horsori.
https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/174482/1/Educaci%c3%b3n%20Ling%c3%bc%c3%adstica_Lomas.pdf
- López Noguero, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. Revista de Educación. 4. 167-179
<https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>
- Manjarrez Ávila, J. (05 de abril de 2022). ¿Por qué el anime es tan popular en la actualidad? Tónica. <https://www.tonica.la/geek/Por-que-el-anime-es-tan-popular-en-la-actualidad-20220405-0005.html>
- Morales Muñoz P. A. (2012). Elaboración de material didáctico. Red tercer milenio <http://aliatuniversidades.com.mx/rtm/index.php/producto/elaboracion-de-material-didactico/>
- Núñez Zeas (s/f). Educar en valores: Una necesidad educativa. Revista Illari. (4). 46-48.
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/379/1/Revista%20Illari%20N%C2%B04%2048-50.pdf>
- Papalini Vanina, A. (2006) Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. La Crujía.
- Pixta, C. (16 de setiembre 2020). Soy escritora porque primero fui 'otaku'. Nippon.com una ventana a Japón. <https://www.nippon.com/es/japan-topics/g00925/>
- Quiroz Castillo, L. I. (2018) Cosplay, apropiaciones transculturales cuerpos heterotópicos y paisajes de afición. En Memoria electrónica XV Congreso Nacional ALADAA. Tensiones y desafíos en Asia y África: miradas y reflexiones desde México. Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África (pp. 147 - 155).

el estado del bienestar: las respuestas de la Pedagogía Social (pp. 111-117). Servicio de Publicaciones.

s/a (2023) tipos de anime. Clasificación de. Recuperado el 20 de febrero de 2023. <https://www.clasificacionde.org/tipos-de-anime/>

Salazar, B. (4 de mayo 2021). Crunchyroll anuncia colaboración con el museo de paleontología de Guadalajara. Senpai. <https://senpai.com.mx/noticias/anime/crunchyroll-anuncia-colaboracion-con-el-museo-de-paleontologia-de-guadalajara/>

Secretaría de Cultura (2014, 30 de julio). El anime no es cuestión de negocios, es un gusto por los valores que transmite: Taku Furukawa. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/el-anime-no-es-cuestion-de-negocios-es-un-gusto-por-los-valores-que-transmite-taku-furukawa>

Secretaría de Educación Básica (s.f). Programa Nacional de inglés. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/programa-nacional-de-ingles-proni/>

Secretaría de Educación Pública. (2023). La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas. Secretaría de Educación Pública. <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

Superaficionados. Tipos de Anime ¿Cuál es tu género favorito? Descubre cuáles son y aprende a identificarlos. Recuperado el 6 de febrero de 2023. <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>

Tu web anime. 14 Tipos Y Géneros Del Anime: Shoji, Shonen. Recuperado el 6 de febrero de 2023. <https://tuwebanime.com/articulos/generos-del-anime/>

Tusón, A. (1996). El estudio del uso lingüístico En Lomas, C. (coord.) La educación lingüística y literaria en la enseñanza secundaria. Editorial Horsori. https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/174482/1/Educaci%c3%b3n%20Ling%c3%bc%c3%adstica_Lomas.pdf

Tusón, A. y Calsamiglia, H. (2014) El saber sobre la lengua y el saber hacer cosas con las palabras En Lomas, C. (Ed.) La educación lingüística entre el deseo y la realidad. Competencias comunicativas y enseñanza del lenguaje. Octaedro.

Valadez Tapia, F. O. (14 de julio, 2020). Breve historia cultural del anime en México. Enpoli, entre política y literatura. <https://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/>

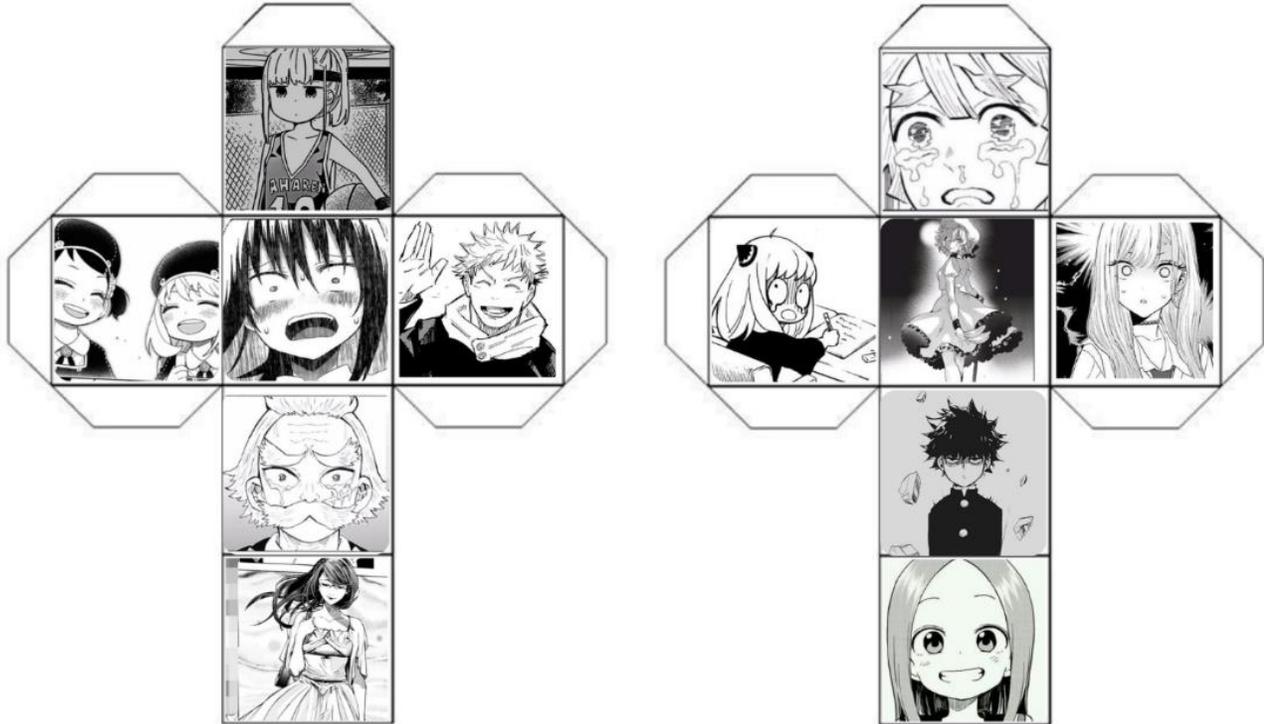
Vélez, J. (marzo 2022) el anime se cataloga de una manera muy particular. Spoilertime. Recuperado el 20 de febrero de 2023. <https://spoilertime.com/como-se-cataloga-anime/>

Zabala Vidiella, A. (2000). Los materiales curriculares y otros recursos didácticos en La práctica educativa. Cómo enseñar. Editorial Graó, de Serveis Pedagògics. P. 173-200. <https://des-for.infed.edu.ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/zavala-vidiella-antoni.pdf>

ANEXOS

Actividad de la clase 2

Plantilla de cubo



Actividad de la clase 3

TEXTOS NARRATIVOS

Historia
Relato
Narración



Tiempo
Modo
Voz

Esquema 1.

- ✦ Enlace del episodio:

https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1hPu1zszAxIPDLaWVf7tX29zOLABBIs_eW

Actividad de la clase 4

Tiempo	→	Orden, duración, frecuencia
Modo	→	Distancia y perspectiva
Voz	→	Tiempo del relato, niveles narrativos

Esquema 2.

- ✦ Enlace del episodio:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/17gl24UVLzVdKmFOWJ6zRbSt27WFUg47H>

Lecturas

Texto A

Seguí todavía los pasos de esos hombres por calles oscuras de la ciudad por mucho tiempo disfrutando y escuchando las conversaciones de mi amigo Demian. Sonaba todavía igual que en aquellos años de mi infancia; su voz era segura y tranquila, firme y poderosa. Todo iba de maravilla. Lo había encontrado al fin.

Al llegar a una calle angosta se despidió de su oriental amigo y abrió la puerta de una casa. Demian dudó, volteó y caminó nuevamente. Yo estaba del otro lado de la calle y lo esperaba ansiosamente. Con el corazón agitado en mi pecho lo vi dirigirse hacia mí altivo y orgulloso. Vestía un abrigo oscuro y llevaba un bastón. Caminando lentamente llegó a mí, se quitó el sombrero y pude ver su rostro blanco, su boca fina y su amplia frente.

Texto B

Estaba con sus padres y sus hermanas. Su madre me llamó a las tres y media de la madrugada. Supe que había muerto, por su puesto. Antes de irme a la cama había hablado con su padre, que me dijo que podía ser aquella noche, pero aun así, cuando tomé el teléfono de la mesita y vi <<Madre de Gus>> en la pantalla, me derrumbé. Ella lloraba al otro lado de la línea, me dijo que lo sentía, y yo también le dije que lo sentía, y me contó que había estado inconsciente un par de horas antes de morir.

Mis padres entraron en mi habitación y se quedaron mirándome expectantes. Me limité a asentir y se abrazaron, seguro que presintiendo el terror que acabaría llegándoles a ellos.

Actividades de la clase 5

Ordena las imágenes, de acuerdo a la coherencia del texto para que puede ser entendida la conversación.



Imágenes recuperadas del manga "Danshi Koukousei no Nichijou".

1. Lee el siguiente texto y responde las preguntas que se solicitan.

¿Limonada? No, gracias.

Víctor Gael Vásquez Barajas.

Había un niño llamado Sebastián. Era un niño común a quien le gustaba jugar fútbol por las tardes. Cierta día estaba leyendo una historieta, pero decidió tomar un descanso, fue por algo de beber. Como las tragedias están a la orden del día, resbaló en el piso mojado, chocó contra la mesa y uno de sus ojos salió volando por la ventana. Sebastián, desesperado, abrió su refrigerador y tomó lo primero que encontró. Un limón, parecía un limón normal, pero él no sabía que era un limón mágico. Se lo puso en la cavidad vacía. Sus padres estaban asustados, querían arreglar el problema con ese ojo, pero Sebastián quería conservar el limón. Tuvieron una plática y al cabo de unos minutos convenció a sus padres; le dijeron que si se llegaba a sentir mal les dijese para ir con el médico. Con el paso del tiempo su organismo se había adaptado perfectamente al extraño fruto. Él había crecido mucho en poco tiempo, tanto que en sólo unos días fue tan fuerte que tenía la habilidad de poder cargar cosas pesadas, además también podía predecir el futuro. Con su verde ojo podía hacer cosas increíbles, como mirar fijamente al gato y hacer que se le erizaran los pelos. Pero un día despertó... Sebastián estaba confundido. Gracias a Dios todo había sido un sueño. ¿Limonada? “No gracias”, solía contestar desde entonces.

1. De acuerdo con el texto ¿Qué tipo de orden tiene la historia?
2. De acuerdo a lo narrado en la historia, ¿Cuánto tiempo pasó con el limón en el ojo?
3. ¿Qué hacía por las tardes?
4. ¿Te gustó el texto?, ¿por qué?
5. ¿Por qué Sebastián no aceptaba la limonada?

- ✦ Escenas para la sesión: https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1c2UK1-mZJ-zaw5ae_vUdh2NU6OTRtl2-

Actividad para la clase 6

Lectura

ALGUIEN DESORDENA ESTAS ROSAS

Gabriel García Márquez

Como es domingo y ha dejado de llover, pienso llevar un ramo de rosas a mi tumba. Rosas rojas y blancas, de las que ella cultiva para hacer altares y coronas. La mañana estuvo entristecida por este invierno taciturno y sobrecogedor que me ha puesto a recordar la colina donde la gente del pueblo abandona sus muertos. Es un sitio pelado, sin árboles, barrido apenas por las migajas providenciales que regresan después de que el viento ha pasado. Ahora que dejó de llover y que el sol de mediodía debe haber endurecido el jabón de la cuesta, podría llegar hasta el túmulo en cuyo fondo reposa mi cuerpo de niño, ahora confundido, desmenuzado entre caracoles y raíces.

Ella está prosternada frente a sus santos. Permanece abstraída desde cuando dejé de moverme en la habitación, después de haber fracasado en el primer intento de llegar hasta el altar para coger las rosas más encendidas y frescas. Tal vez hoy hubiera podido hacerlo; pero la lamparita pestañeó, y ella, recobrada del éxtasis, levantó la cabeza y miró hacia el rincón donde está la silla. Debió pensar: “Es otra vez el viento”, porque es verdad que algo crujió junto al altar y la habitación onduló un instante, como si hubiera sido removido el nivel de los recuerdos estancados en ella desde hace tanto tiempo. Entonces comprendí que debía aguardar una nueva ocasión para coger las rosas, porque ella continuaba despierta, mirando la silla, y habría podido sentir junto a su rostro el rumor de mis manos. Ahora debo esperar a que ella abandone la habitación, dentro de un momento, y vaya a la pieza vecina a dormir la siesta medida e invariable del domingo. Es posible que entonces pueda yo salir con

las rosas para estar de regreso antes de que ella vuelva a esta habitación y se quede mirando la silla.

El domingo pasado fue más difícil. Tuve que esperar casi dos horas a que ella cayera en el éxtasis. Parecía intranquila, preocupada, como si la hubiera atormentado la certidumbre de que súbitamente su soledad en la casa se había vuelto menos intensa.

Dio varias vueltas por el cuarto con el ramo de rosas, antes de abandonarlo en el altar. Luego salió al pasadizo, miró adentro y se dirigió a la pieza vecina. Yo sabía que estaba buscando la lámpara. Y después cuando volvió a pasar frente a la puerta y la vi en la claridad del corredor con el saquito oscuro y las medias rosadas, me pareció que era todavía igual a la niña que hace cuarenta años se inclinó sobre mi cama, en este mismo cuarto, y dijo: “Ahora que le han puesto los palillos, tiene los ojos abiertos y duros”. Era igual, como si no hubiera transcurrido el tiempo desde aquella remota tarde de agosto en que las mujeres la trajeron al cuarto y le mostraron el cadáver y le dijeron: “Llora. Era como un hermano tuyo”; y ella se recostó contra la pared, llorando, obedeciendo, todavía ensopada por la lluvia.

Desde hace tres o cuatro domingos estoy tratando de llegar hasta las rosas, pero ella ha permanecido vigilante frente al altar; vigilando las rosas con una sobresaltada diligencia que no le había conocido en los veinte años que lleva de vivir en la casa. El domingo pasado, cuando salió a buscar la lámpara, logré componer un ramo con las mejores rosas. En ningún momento he estado más cerca de realizar mi deseo. Pero cuando me disponía a regresar a la silla oí de nuevo las pisadas en el pasadizo, ordené brevemente las rosas en el altar; y entonces la vi aparecer en el vano de la puerta con la lámpara en alto.

Tenía puesto el saquito oscuro y las medias rosadas, pero había en su rostro algo como la fosforescencia de una revelación. No parecía entonces la mujer que desde hace veinte años cultiva rosas en el huerto, sino la misma niña que en aquella tarde de agosto trajeron a la pieza vecina para que se cambiara de ropa y que regresaba ahora con una lámpara, gorda y envejecida, cuarenta años después.

Mis zapatos tienen todavía la dura costra de barro que se les formó aquella tarde, a pesar de que permanecieron secándose durante veinte años junto al fogón apagado. Un día fui a buscarlos. Esto fue después que clausuraron las puertas, descolgaron del umbral el pan y el ramo de sábila, y se llevaron los muebles. Todos los muebles, menos la silla del rincón que me ha servido para estar durante todo este tiempo. Yo sabía que los zapatos habían sido puestos a secar y que ni siquiera se acordaron de ellos cuando abandonaron la casa. Por eso fui a buscarlos.

Ella volvió muchos años después. Había transcurrido tanto tiempo, que el olor a almizcle del cuarto se había confundido con el olor del polvo, con el seco y minúsculo tufo de los insectos. Yo estaba solo en la casa, sentado en el rincón; esperando. Y había aprendido a distinguir el rumor de la madera en descomposición, el aleteo del aire volviéndose viejo en las alcobas cerradas. Entonces fue cuando ella vino. Se había parado en la puerta con una maleta en la mano, un sombrero verde y el mismo saquito de algodón que no se ha quitado desde entonces. Era todavía una muchacha. No había empezado a engordar ni los tobillos le abultaban bajo las medias, como ahora. Yo estaba cubierto de polvo y telaraña cuando ella abrió la puerta y en alguna parte de la habitación guardó silencio el grillo que había estado cantando durante veinte años. Pero a pesar de eso, a pesar de la telaraña y el polvo, del brusco arrepentimiento del grillo y de la nueva edad de la recién llegada, yo reconocí en ella a la niña que en aquella tormentosa tarde de agosto me acompañó a coger nidos en el establo. Así como estaba, parada en la puerta con la maleta en la mano y el sombrero verde, parecía como si de pronto fuera a ponerse a gritar, a decir lo mismo que dijo cuando me encontraron bocarriba entre la hierba del establo, todavía aferrado al travesaño de la escalera rota. Cuando ella abrió la puerta por completo, los goznes crujieron y el polvillo del techo se derrumbó a golpes, como si alguien se hubiera puesto a martillar en el caballete; entonces ella vaciló en el marco de claridad, introduciendo después medio cuerpo en la habitación, y dijo con la voz de quien está llamando a una persona dormida: “¡Niño!

¡Niño!” Y yo permanecí quieto en la silla, rígido, con los pies estirados.

Creía que sólo venía a ver el cuarto pero siguió viviendo en la casa. Aireó la habitación y fue como si hubiera abierto la maleta y de ella hubiera salido su antiguo olor a almizcle.

Los otros se llevaron los muebles y la ropa en los baúles. Ella sólo se había llevado los olores del cuarto, y veinte años después los trajo de nuevo, los colocó en su lugar y re- construyó el altarcillo; igual que antes. Su sola presencia bastó para restaurar lo que la implacable laboriosidad del tiempo había destruido. Desde entonces come y duerme en la pieza de al lado, pero se pasa los días en ésta, conversando en silencio con los santos. Durante la tarde se sienta en el mecedor, junto a la puerta, y zurce la ropa mientras atiende a quienes vienen a comprarle flores. Ella se mece siempre mientras zurce la ropa. Y cuando viene alguien por un ramo de rosas, guarda la moneda en la esquina del pañuelo que se anuda a la cintura y dice invariablemente: “Coge las de la derecha, que las de la izquierda son para los santos”.

Así ha estado en el mecedor durante veinte años, zurciendo sus cositas, meciéndose, mirando hacia la silla, como si por ahora no cuidara del niño que compartió con ella las tardes de la infancia, sino del nieto inválido que está aquí, sentado en el rincón desde cuando la abuela tenía cinco años.

Es posible que ahora, cuando vuelva a bajar la cabeza, pueda acercarme a las rosas. Si logro hacerlo iré hasta la colina, las pondré sobre el túmulo y regresaré a mi silla, a esperar el día en que ella no vuelva al cuarto y cesen los ruidos en las piezas de al lado.

Este día habrá una transformación en todo esto, porque yo tendré que salir otra vez de la casa para avisarle a alguien que la mujer de las rosas, la que vive sola en la casa arruinada, está necesitando cuatro hombres que la conduzcan a la colina. Entonces quedaré definitivamente solo en el cuarto. Pero en cambio ella estará satisfecha. Porque ese día sabrá que no era el viento invisible lo que todos los domingos llegaba a su altar y le desordenaba las rosas.

Preguntas.

1. ¿Quién nos cuenta la historia?
2. ¿De quién nos hablan en la historia?
3. ¿Cuál es el personaje principal de la historia?
4. ¿Podemos conocer el pensamiento de nuestro narrador?
5. ¿Qué hace el personaje principal en la historia?
6. De acuerdo al texto ¿Incluye detalles? (Es decir, tiene de talles, conocemos sobre lo que hacen los personajes etc.) ¿Cómo cuáles?

✦ Escena para la clase:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1fPmXfOVh3l5FnrRFhQFIFrVFr5PO27vR>

Actividad de la clase 7

Lee el siguiente texto y responde las preguntas que se presentan

Fragmento de Esbjerg, en la costa

Juan Carlos Onetti

Conocí la historia, sin entenderla bien, la misma mañana en que Montes vino a contarme que había tratado de robarme, que me había escondido muchas jugadas del sábado y del domingo para bancarlas él, y que ahora no podía pagar lo que le habían ganado. No me importaba saber por qué lo había hecho, pero él estaba enfurecido por la necesidad de decirlo, y tuve que escucharlo mientras pensaba en la suerte, tan amiga de sus amigos, y solo de ellos, y sobre todo para no enojarme, que, a fin de cuentas si aquel imbécil no hubiese tratado de robarme, los tres mil pesos tendrían que salir de mi bolsillo. Lo insulté hasta que no pude encontrar nuevas palabras y usé todas las maneras de humillarlo que se me ocurrieron hasta que quedó indudable que él era un pobre hombre, un sucio amigo, un canalla y un ladrón; y también resultó indudable que él estaba de

acuerdo, que no tenía inconvenientes en reconocerlo delante de cualquiera si alguna vez yo tenía el capricho de ordenarle hacerlo. Y también desde aquel lunes quedó establecido que cada vez que yo insinuara que él era un canalla, indirectamente, mezclando la ilusión en cualquier charla, estando nosotros en cualquier circunstancia, él habría de comprender al instante el sentido de mis palabras y hacerme saber con una sonrisa corta, moviendo apenas hacia un lado el bigote, que me había entendido y que yo tenía razón. No lo convinimos con palabras, pero así sucede desde entonces. Pagué los tres mil pesos sin decirle nada, y lo tuve unas semanas sin saber si me resolvería a ayudarlo o a perseguirlo; después lo llamé y le dije que sí, que aceptaba la propuesta y que podía empezar a trabajar en mi oficina por doscientos pesos mensuales que no cobraría. Y en poco más de un año, menos de un año y medio, habría pagado lo que debía y estaría libre para irse a buscar una cuerda para colgarse. Claro que no trabaja para mí; yo no podía usar a Montes para nada desde que era imposible que siguiese atendiendo las jugadas de carreras. Tengo esta oficina de remates y comisiones para estar más tranquilo, poder recibir gente y usar los teléfonos. Así que él empezó a trabajar para Serrano, que es mi socio en algunas cosas y tiene el escritorio junto al mío. Serrano le paga el sueldo, o me lo paga a mí y lo tiene todo el día de la aduana a los depósitos, de una punta a otra de la ciudad. A mí no me convenía que nadie supiese que un empleado mío no era tan seguro como una ventanilla del hipódromo; así que nadie lo sabe.

Creo que me contó la historia, o casi toda, el primer día, el lunes, cuando vino a verme encogido como un perro, con la cara verde y un brillo de sudor enfriado, repugnante, en la frente y a los lados de la nariz. Me debe haber contado el resto de las cosas después, en las pocas veces que hablamos.

Preguntas

1. ¿De qué habla el texto?
2. ¿Quién es el narrador?
3. ¿Cómo nos cuenta la historia?

4. ¿Qué nos dice de los personajes?

Actividades de la clase 8

1. Lecturas

El pulpo que no murió

Sakutarō Hagiwara

Un pulpo que agonizaba de hambre fue encerrado en un acuario por muchísimo tiempo. Una pálida luz se filtraba a través del vidrio y se difundía tristemente en la densa sombra de la roca. Todo el mundo se olvidó de este lóbrego acuario. Se podía suponer que el pulpo estaba muerto y solo se veía el agua podrida iluminada apenas por la luz del crepúsculo. Pero el pulpo no había muerto. Permanecía escondido detrás de la roca. Y cuando despertó de su sueño tuvo que sufrir un hambre terrible, día tras día en esa prisión solitaria, pues no había carnada alguna ni comida para él. Entonces comenzó a comerse sus propios tentáculos. Primero uno, después otro. Cuando ya no tenía tentáculos comenzó a devorar poco a poco sus entrañas, una parte tras otra.

En esta forma el pulpo terminó comiéndose todo su cuerpo, su piel, su cerebro, su estómago; absolutamente todo.

Una mañana llegó un cuidador, miró dentro del acuario y solo vio el agua sombría y las algas ondulantes. El pulpo prácticamente había desaparecido.

Pero el pulpo no había muerto. Aún estaba vivo en ese acuario mustio y abandonado. Por espacio de siglos, tal vez eternamente, continuaba viva allí una criatura invisible, presa de una escasez e insatisfacción horrenda. Fin.

2. Imágenes para elaborar los relatos

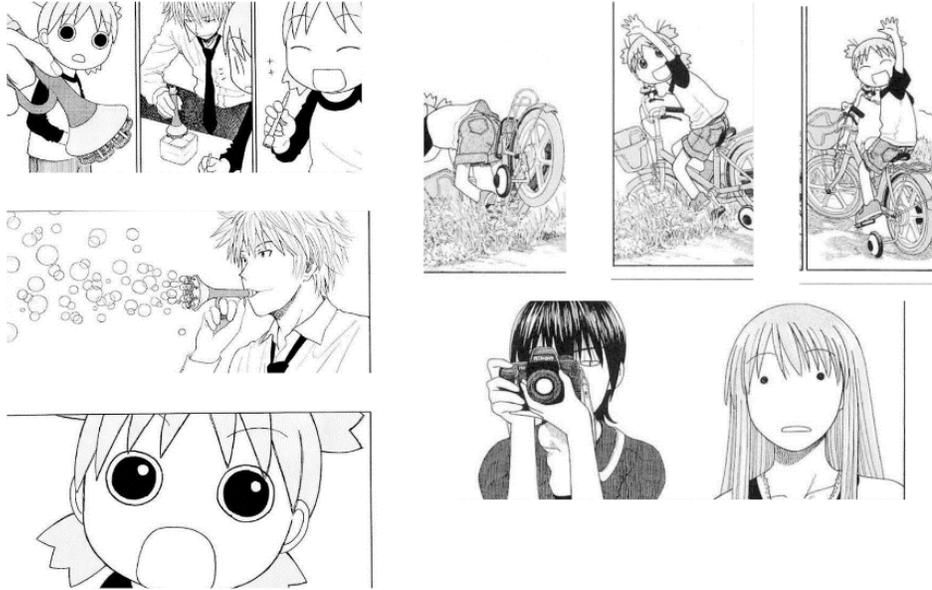


imagen 1.

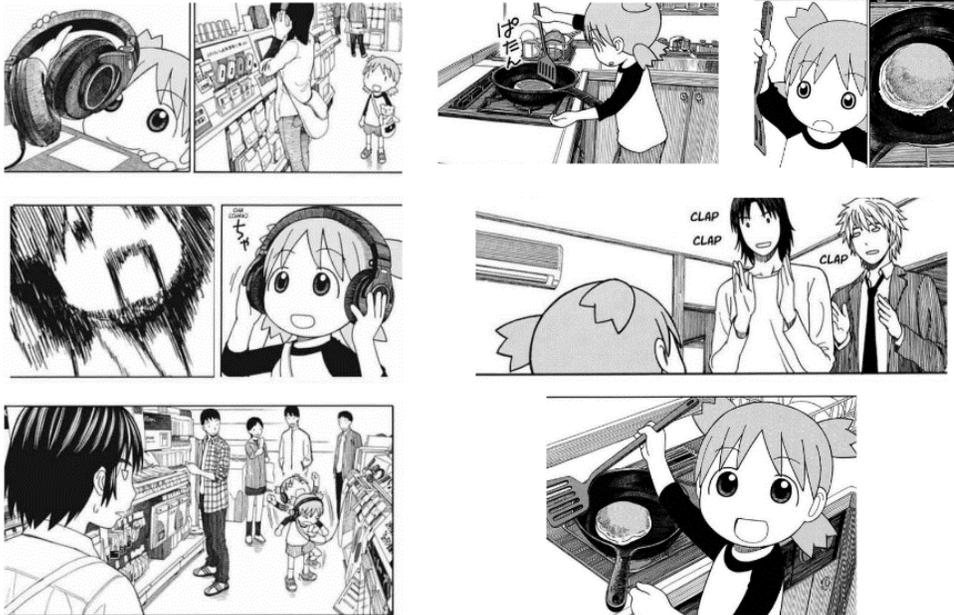
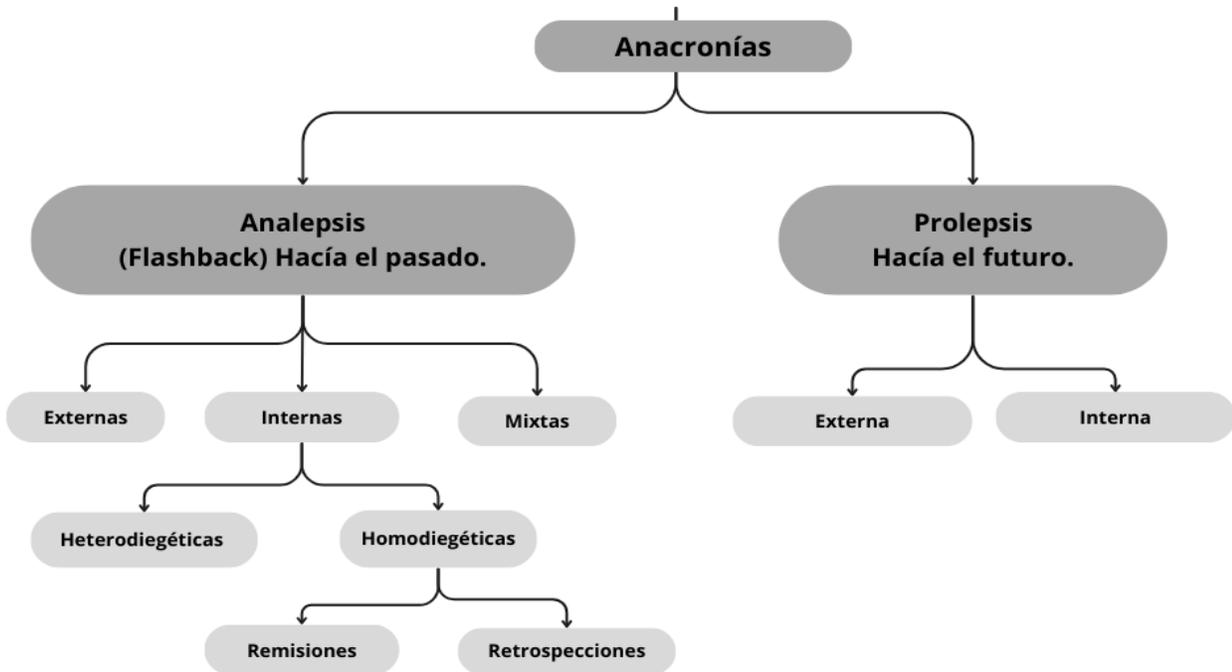


imagen 2.

Imágenes recuperadas del manga "Yotsuba to!"

Actividades de la sesión 9

RELATO FRAGMENTADO



Mapa conceptual 1.

1. Lectura y preguntas

El elefante encadenado

Jorge Bucay

"Cuando yo era chico me encantaban los circos, y lo que más me gustaba de los circos eran los animales. También a mí como a otros, después me enteré, me llamaba la atención el elefante.

Durante la función, la enorme bestia hacía despliegue de su peso, tamaño y fuerza descomunal... pero después de su actuación y hasta un rato antes de volver al escenario, el elefante quedaba sujeto solamente por una cadena que aprisionaba una de sus patas a una pequeña estaca clavada en el suelo. Sin embargo, la estaca era sólo un minúsculo pedazo de madera apenas enterrado unos centímetros en la tierra.

Y aunque la cadena era gruesa y poderosa me parecía obvio que ese animal capaz de arrancar un árbol de cuajo con su propia fuerza podría, con facilidad, arrancar la estaca y huir. El misterio es evidente: ¿Qué lo mantiene entonces? ¿Por qué no huye?

Cuanto tenía cinco o seis años, yo todavía confiaba en la sabiduría de los grandes. Pregunté entonces a algún maestro, a algún padre o a algún tío por el misterio del elefante. Alguno de ellos me explicó que el elefante no se escapa porque estaba amaestrado. Hice entonces la pregunta obvia... si está amaestrado, ¿por qué lo encadenan? No recuerdo haber recibido ninguna respuesta coherente.

Con el tiempo me olvidé del misterio del elefante y la estaca... y sólo lo recordaba cuando me encontraba con otros que también se habían hecho la misma pregunta. Hace algunos años descubrí que por suerte para mí alguien había sido lo bastante sabio para encontrar la respuesta: el elefante del circo no escapa porque ha estado a unido a una estaca parecida desde que era muy, muy pequeño. Cerré los ojos y me imaginé al pequeño recién nacido sujeto a la estaca. Estoy seguro de que en aquel momento el elefantito empujó, tiró, sudó, tratando de soltarse. Y a pesar de todo su esfuerzo, no pudo.

La estaca era ciertamente muy fuerte para él. Juraría que se durmió agotado, y que al día siguiente volvió a probar, y también al otro y al que le seguía... Hasta que un día, un terrible día para su historia, el animal aceptó su impotencia y se resignó a su destino. Este elefante enorme y poderoso, que vemos en el circo, no se escapa porque cree - pobre- que no puede. Él tiene registro y recuerdo de su impotencia, de aquella impotencia que sintió poco después de nacer. Y lo peor es que jamás se ha vuelto a cuestionar seriamente ese registro. Jamás... jamás... intentó poner a prueba su fuerza otra vez..."

Pelo de perro

Lydia Davis

El perro se ha ido. Lo echamos de menos. Cuando suena el timbre, nadie ladra. Cuando volvemos tarde a casa, no hay nadie esperándonos. Seguimos encontrándonos pelos blancos aquí y allí por toda la casa y en nuestra ropa. Los recogemos. Deberíamos

tirarlos. Pero es lo único que nos queda de él. No los tiramos. Tenemos la esperanza de que si recogemos suficiente pelo, seremos capaces de recomponer al perro.

Preguntas para ambos textos:

- a. ¿De qué habla el texto?
- b. ¿Qué tipo de relato es?
- c. ¿Hay alguna anacronía? Si es así señala de que tipo es y dónde se ubica

2. Identifica el tipo de anacronía presente en los siguientes fragmentos:

- a) El Prodigio del piano, Arima Kosei dominó la competencia y todos los niños músicos sabían su nombre. Pero luego de que su madre, que a la vez era su instructora, muriera, él tuvo un colapso mental mientras tocaba en un recital que resultó en la incapacidad de poder escuchar el sonido de su piano otra vez, aun cuando no tenía problema alguno de audición. Incluso después de dos años, Kosei no ha tocado el piano y ve al mundo monótono, sin colores.
- b) Me había partido un diente por hacerle un favor a mi madre. Yo no quería, estaba seguro de que era imposible que una persona sola cargara un mueble tan grande y pudiera, además, arrastrarlo a través de toda la casa. Pero ella es muy cabezona, así que no tuve más remedio que intentarlo, lo que fuera por no oírla quejarse. Y claro, en cuanto me puse a moverlo se me cayó encima, en toda la cara. Con lo que yo odio ir al dentista.
- c) El día del funeral de Sakura Yamauchi está gris y nublado, algo que no condice en absoluto con la personalidad de la chica que fue mi compañera de clase. Imagino que habrá muchísimas personas que lloren en su funeral. El número de personas y las lágrimas son testimonio de que su vida significó algo; sin embargo, yo no

estoy entre esas personas. Tampoco asistí a su velatorio anoche. Me quedé en casa todo el tiempo.

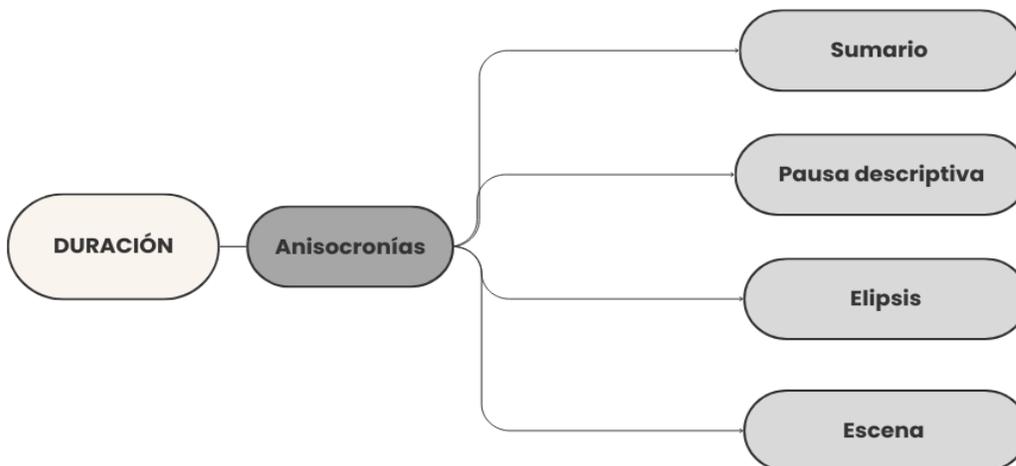
d) El aspecto que Demian tenía por aquellos años, era completamente diferente al de cualquier muchacho de su edad, pues desde esos años. Él ya tenía una recia personalidad perfectamente definida. Y quizás esto era lo que llamaba poderosamente mi atención, aunque él trataba de pasar inadvertido frente a los demás. Su comportamiento era similar al de un príncipe que, disfrazado como la gente d campo, trata de pasar entre ellos sin que logren notarlo.

✦ Ejemplos de la clase:

https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1KifzysC05CCsOEDPUq_83Qabw75Wr87f

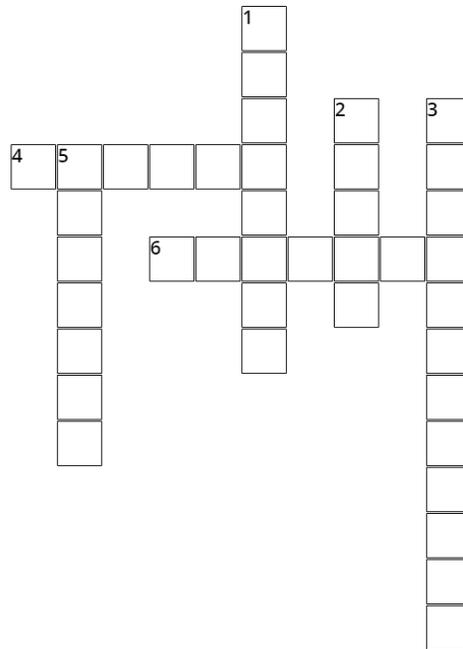
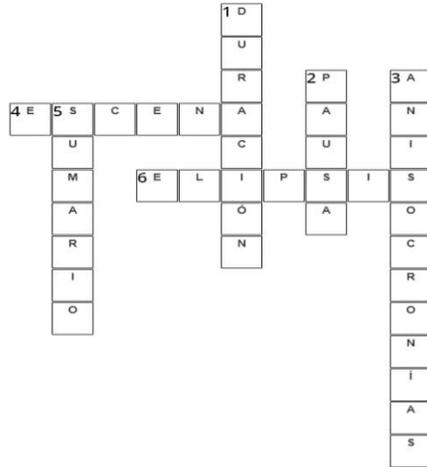
Actividades de la clase 10

1. Esquema para presentar en clase



2. Crucigrama

Respuesta correcta



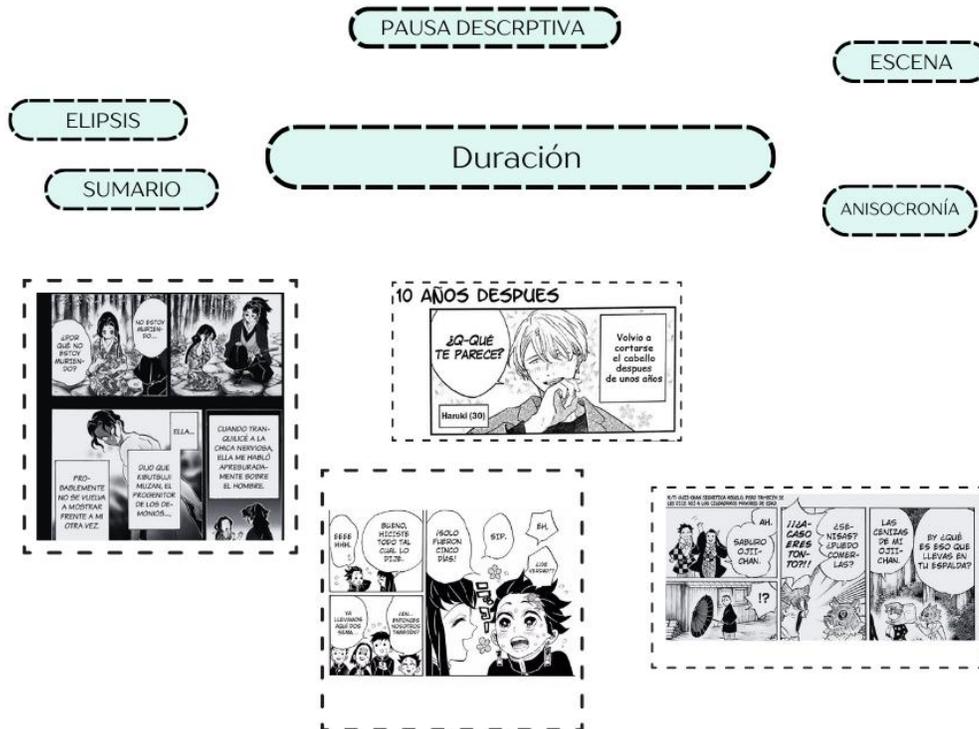
Horizontales

4. Es a detalle y se incluyen diálogos.
6. Indica que ocurrió en un periodo de tiempo, ya sea de manera explícita o implícita.

Verticales

1. Relación entre el tiempo que ocurre dentro de la historia y tiempo del relato.
2. Describe con lujo de detalle ocasionando que se frene la narración.
3. Efecto de ritmo narrativo.
5. Cuentan un largo periodo en una descripción breve.

3. Piezas de rompecabezas para mapa conceptual, recuerda cortar sobre las líneas punteadas.



Actividades de la clase 11.

Lecturas para ejemplificar la frecuencia.

1. Frecuencia Iterativa

La madre envía a Caperucita a llevarle comida a su abuelita; como de costumbre, le aconseja que no se distraiga y que no hable con extraños; como buena desobediente, Caperucita habla con el lobo. Éste se adelanta a la niña, se deshace de la abuela, se viste con el camisón de la anciana y espera a Caperucita; después de 400 años de existencia, Caperucita todavía no distingue entre la voz del lobo y la de su abuela, sigue

haciendo preguntas tontas hasta que el lobo se desespera e intenta comérsela; el cazador-guardabosques-leñador como es su papel, acude a salvar a la niña y a la anciana; ya sabemos que ganan los buenos.

2. Frecuencia Singulativa

Había caminado durante más de dos horas desde el encuentro con aquel lobo tan amable que con buena intención le había indicado el camino, pero a la niña le pareció más largo, más lindo también, por el camino de las agujas se detuvo a ver manzanos enormes que acompañaban las tonadillas de los ruiseñores, ella nunca antes se había aventurado por allí, la próxima vez que viniera con su madre la traería por ese camino, iba a ser como un paseo, podrían sentarse bajo la sombra de los árboles a dormir una siesta entre los aromas dulzones de las manzanas ya maduras. En eso estaba pensando cuando divisó la casa de paredes blancas y pequeñas tejas donde vivía su abuela. Se acercó y golpeó con los nudillos suavemente la puerta de madera. Supuso que la anciana estaba dormida porque nadie le respondió. Entonces giró el picaporte y entró. Desde la puerta vio el cuerpo dormido de su abuela sobre la cama, traía puesto el camisón blanco, ése que entre ella y su madre habían bordado para regalárselo en su último cumpleaños. Casi sin hacer ruido se acercó al lecho, notó un olor picante en el ambiente, seguramente era producto de las tizanas que su abuela preparaba para curarlo todo. Al acercarse un poco más vio que de entre las sábanas y el gorro de dormir parecía brotar un puñado de cabellos entre grises y negros. La abuela-lobo se revolvió entre las sábanas, se dio la vuelta y se incorporó un poco y todavía con la sábana apenas debajo de los ojos dijo mirándola con verdadero deleite:

—Ay, Caperucita, ya llegaste, estaba dormida, no te oí entrar.

Mientras el lobo-abuela hablaba, Caperucita estaba pensando: “Pobre de mi abuelita, seguramente la fiebre le ha inyectado los ojos y el enfriamiento le ha enronquecido la voz.”

—Acabo de entrar, abuelita, ¿cómo sigues? —dijo entrecerrando los párpados para identificar qué era lo que le había pasado a la anciana con la enfermedad, porque en

definitiva, ella la veía rara, pero no quería decir nada, no fuera que su comentario angustiara a su abuela y la pusiera peor. Pero el olor, ese olor le recordaba algo a la niña, no parecía eucalipto ni canela. Olía más bien a bosta de vaca, qué tal que además de la gripa, a la abuela le hubiera dado diarrea también. “Pobre abuelita”, volvió a pensar Caperucita.

—Ven, querida, acércate, dame un beso —susurró el lobo-abuela tratando de ocultar la salivación que le causaba la proximidad del manjar vivo.

La niña arrugó la nariz, retuvo la respiración y se acercó un poco más.

3. Frecuencia repetitiva

La niña hizo la que sería su última pregunta:

—Y ¿por qué tienes esa boca tan grande abuelita?

Y el lobo respondió salivando:

—¡Para comerte mejor niña!

Entonces se lanzó tras ella, pero la niña corrió y comenzó a gritar desesperadamente, mientras se lamentaba por haber confiado en aquel extraño que la había engañado. La niña gritaba y aquel grito le salía del fondo del cuerpo, donde se almacena el terror y le resonaba sobre el paladar como si fuese una catedral gótica y también en cada uno de sus huesos. Fue tal el grito que atravesó las paredes de la casa de la abuela, voló entre los troncos y el follaje de los árboles hasta llegar al cazador.

...La niña hizo la que sería su última pregunta:

—Y ¿por qué tienes esa boca tan grande abuelita?

Y el lobo respondió salivando:

—¡Para comerte mejor niña!

Entonces se lanzó tras ella, pero la niña corrió y comenzó a gritar desesperadamente, el lobo salivaba continuamente mientras maldecía su suerte, ¿cómo había podido fallar la

tarascada, estaba pagando su error, si de un solo mordisco podía haberle arrancado el pescuezo y en este momento no estaría pegando esos gritos destemplados que herían sus delicadas orejas, él era un lobo, no un humano, esos no oían bien, ellos no tenían que escuchar los ruidos de la naturaleza para sobrevivir, bípedos sordos...

Lecturas recuperadas de Bloc de clase de Teresa Dey

✦ Escenas para la actividad en clase:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1yIsC8npgs4kEEpcfZOSciEQUAQ0Kiyo>

[9](#)

Actividades de la clase 12

1. LECTURAS PARA LA EXPLICACIÓN DE LA CLASE

- Lectura para relato de acontecimientos

Las sirenas sonaron más cerca. Wolfe apartó la mirada del profesor herido, y lo que vio hizo que incluso su propia boca se abriera de asombro. Una muchacha adolescente completamente desnuda apareció detrás del destartado establo. No hizo ningún intento de cubrirse, aparte de apretar su osito de peluche cerca de su corazón.

Wolfe se puso de pie y se echó a un lado cuando Jennifer cruzó el espacio abierto y se arrodilló junto a Adrián, mientras el primer coche patrulla de la policía del Estado entraba por el camino a la granja. Wolfe vaciló, pero luego se quitó su abrigo liviano. Lo envolvió alrededor de los hombros de Jennifer, en parte para cubrir su desnudez, pero sobre todo porque quería tocar la piel de porcelana de la joven. Su dedo le rozó el hombro, y suspiró cuando sintió la conocida, profunda y desenfrenada descarga eléctrica.

Detrás de ellos, los patrulleros se detenían haciendo que los neumáticos chirriaran mientras bajaban oficiales agitando armas, gritando órdenes y tomando posiciones detrás de las puertas abiertas de los vehículos. Wolfe tuvo el buen sentido común de arrojar al suelo la pistola de la detective y levantar las manos en una rendición que no era en lo más mínimo necesaria.

Jennifer, sin embargo, parecía no escuchar ni ver otra cosa que no fuera la respiración ronca que provenía del anciano. Le cogió la mano y la apretó con fuerza, como si pudiera pasarle un poco de su propia juventud simplemente a través de la piel.

Adrián abrió y cerró los ojos nublados para luego dejarlos abiertos y mirarla como un hombre que despierta de una larga siesta, sin saber muy bien si seguía soñando.

Sonrió.

—Hola—susurró—. ¿Quién eres?

- Lecturas para relatos de palabras
- a. Discurso narrativizado

El doctor dijo algunas otras cosas sobre asistentes de salud de atención domiciliaria y pagos de seguro, poderes legales y testamentos, largos internamientos hospitalarios y la importancia de respetar todas las visitas al médico, de atenerse estrictamente a los medicamentos, que él no creía que pudieran disminuir la velocidad del desarrollo de la enfermedad, pero que debía tomar de todos modos. Adrián se dio cuenta de que ya no tenía ninguna necesidad real de seguir prestando atención.

- b. Discurso transpuesto

✦ Indirecto:

Violet explicó tan inexpresiva e indiferentemente como siempre, sin prestarle nada de atención a Oscar, quien estaba dominado por demasiadas emociones al mismo tiempo y no pudo encontrar ninguna respuesta que no sea “aah's” y “uuh's”

✦ Indirecto libre:

Lo que había sucedido después progresó lentamente, pero a los ojos de Oscar, no podría haber sido más rápido. Habían confiado solo en médicos famosos e inigualables, a diferencia de cuando su esposa había pasado por las mismas dificultades. De un gran hospital a otro, inclinaron sus cabezas ante muchas personas, pidiendo ayuda y recopilando información para probar nuevas medicinas.

c. Discurso restituido

—Quiero comerme tu páncreas — dijo ella.

Oí el comentario incongruente mientras organizaba los libros en las estanterías polvorientas de la biblioteca del instituto; era mi responsabilidad como asistente de la bibliotecaria.

Pensé en ignorarla, pero ella y yo éramos las únicas personas allí y, sin duda, el comentario tenía la intención de provocar una curiosidad perversa. Es decir, me estaba hablando a mí.

Como no tenía otra opción, respondí sin darme la vuelta. Si ella estaba haciendo su trabajo, debía estar dándome la espalda.

—¿Acabas de darte cuenta de que eres caníbal? — pregunté.

Ella inspiró profundamente, tosió un poco debido al polvo y me explicó con cierto orgullo: —Anoche vi un programa en la televisión. En la antigüedad, cuando alguien tenía un problema en una parte del cuerpo, se comía esa parte de algún animal.

Seguí sin mirarla.

—¿Y?

2. EJERCICIOS

Instrucciones: Lee cuidadosamente los textos y las imágenes que se te presentan a continuación y escribe en tu cuaderno el tipo de relato que son según corresponda.

Texto A

-Y ¿Cómo se llama el librito? -pregunto indiferente

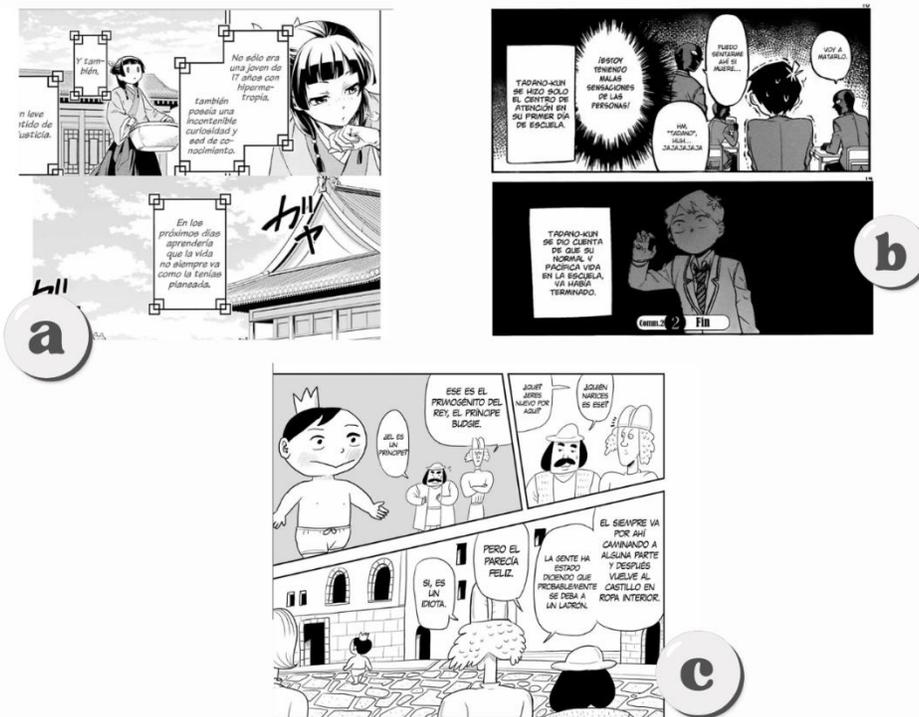
-Se llama Tractat del Lobo Estepario.

-¡Oh, Lobo Estepario, es magnífico! ¿Y el Lobo Estepario eres tú? ¿Eso eres tú?

-Sí, soy yo. Yo soy un ente, que es medio hombre y medio lobo, o que al menos se lo figuraba así.

Texto B

Desde el momento en que llegó se sentó a chuparse el dedo en el mecedor y a observar a todas con sus grandes ojos espantados, sin que diera señal alguna de entender lo que le preguntaban. Llevaba un traje de diagonal teñido de negro, gastada por el uso, y unas desconchadas botines de charol. Tenía el cabello sostenido detrás de las orejas con moñas de cintas negras. Usaba un escapulario con las imágenes barradas por el sudor y en la muñeca derecha un colmillo de animal carnívoro montada en un soporte de cobre como amuleto contra el mal de ojo. Su piel verde, su vientre redondo y tenso como un tambor, revelaban una mala salud y un hambre más viejas que ella misma, pero cuando le dieran de comer se quedó con el plato en las piernas sin probarla. Se llegó inclusive a creer que era sordomuda, hasta que los indios le preguntaran en su lengua si quería un poco de agua y ella movió los ojos como si los hubiera reconocido y dijo que sí con la cabeza.



Imágenes recuperadas de los mangas “Los diarios de la boticaria”, “Ousama ranking” y “Komi-san no puede comunicarse”.

✦ Fragmentos de canciones:

https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1St39yueG7t_GydUM4muBOnTqloUtlq
C

Actividades de la clase 13

Lectura

Pomelo Crece

Ramona Badescu

Esta mañana, mientras paseaba, Pomelo se ha cruzado con una hormiga, con varias patatas, con unas cuantas fresas. ¡y una flor de diente de león sorprendentemente pequeña! Tan pequeña como las fresas, como esta piedrecita, o esa patata tan

chiquitita. Y no hablemos de esta especie de ... ¿hormigucha? Pomelo decide tomar medidas.

Luego entonces... ¡Ha crecido!, ¡Yupi! ¡Yupi! ¡Yupi!

De pronto, se siente en el mismo centro de la hipersuperextrafuerza del cosmos. Quizá un poquito más aún. Tiene unas ganas enormes de hacer algo grande, más grande que todo lo que ha hecho hasta ahora.

Pero, un momento, ¿ya ha crecido todo lo que podía crecer? Y además, ¿no hay que ser mediano antes de ser grande? Sí, pero... ¿mediano mediano, mediano grande o mediano sin más?

Está claro que aún crecerá, poquito a poco. Tan sólo le inquieta la idea de no crecer uniformemente. Se pregunta cuántas cosas tienen que ocurrir por dentro para crecer por fuera.

¿Y si al crecer se vuelve de color gris? Cuando se crece, ¿también se hace uno viejo? Y al hacerse uno viejo, ¿se convierte en sabio? ¿Cómo Gantok?

¿Todos crecemos igual, a la misma velocidad? ¿O algunos llevan ventaja? ¿Sera un día Pomelo el más grande? ¿Hasta dónde puede llegar este cuento? Habrá que llevar cuidado para no salirse.

¿Quizá crecer significa que hay que dejar de hacer el payaso? Pomelo está impaciente por pasar a la página siguiente, y ver lo que pasa a continuación.

Entonces, ¿podrá hacer todo lo que nunca imaginó que un día podría hacer? ¿Podrá hacer todo lo que quiera hacer cuando sea completamente grande? ¿Tendrá que hacer también cosas que no le apetezca hacer?

Pomelo empieza ya a olvidar cómo era ser pequeño. Y a la vez que los pequeños le parecen bobos... ve insoportables a los mayores.

Pero crecer también significa que te gusten cosas que antes no te gustaban. Y descubrir otros sabores además de lo dulce, las burbujas, y la fresa ácida.

Crecer es elegir (como, por ejemplo, entre correr y comer). Y vivir nuevas experiencias.

Pomelo tiene la sensación de que ya lo entiende todo. Pero puede que no sea más que una sensación. Le gustaría saber lo que saben todos. Incluso lo que no sabe nadie. En cualquier caso, le gustaría saber más.

Pomelo se pregunta si realmente crecemos solitos.

Y si al crecer no nos dejamos algo en el camino. ¿No estará olvidándose de su flor de diente de león?

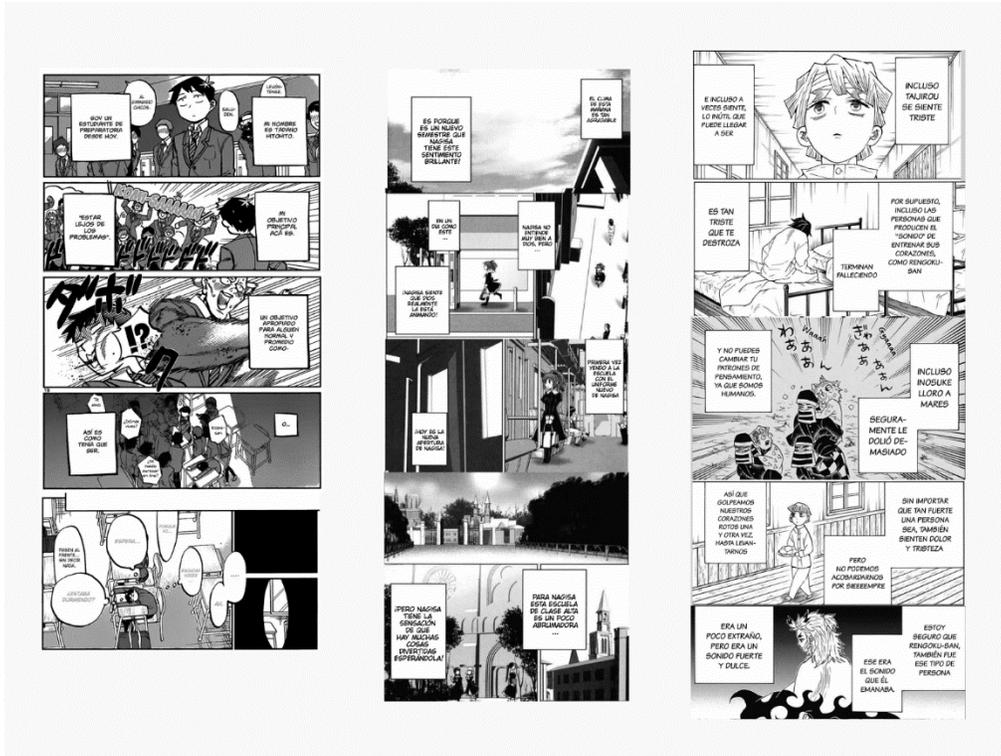
Crecer es ver cómo vuelven tus viejos miedos... y reírte de ellos. Pomelo ya no tiene miedo. Ha descubierto que, quizá, crecer es saber decir <<adiós>>. Y escuchar cómo los demás también dicen <<adiós>>.

Ahora, ya está preparado para la gran aventura.

✦ Escenas para la clase:

<https://drive.google.com/drive/u/2/folders/1q7DCPIXAlaNQGIdeVKIVxcWjJXUkJSwe>

Actividad de la clase 14.



Imágenes recuperadas de los mangas “Komi-san no puede comunicarse”, “Strawberry panic!” y “Kimetsu no Yaiba”.