



Universidad Nacional Autónoma de
México.



Facultad de Filosofía y Letras.

Colegio de Pedagogía.

**EI ANIME Y SU POSIBLE USO COMO MATERIAL DIDÁCTICO EN
LA EDUCACIÓN INFORMAL**

TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA

PRESENTA:

LUCY REYES CARREÓN

ASESORA:

MTRA. RUTH GARCÍA DELGADO



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos...

Gracias por su apoyo constante a lo largo de mi formación académica, personal y profesional. Por la confianza y libertad que han depositado a lo largo de todos estos años en mí.

Por el sacrificio que han realizado para que esta meta se cumpla...gracias por su cariño, comprensión y sobre todo respeto.

A mi asesora...

Quiero darle las gracias por creer en mí y en este trabajo, por apoyarme y guiarme a lo largo de todo este proceso.

Por no cerrar las puertas y las posibilidades para intentar entender lo desconocido.

A...

Todas aquellas personas que también creyeron en este trabajo.

A César por su constante apoyo, comprensión, cariño durante esta etapa y a su frase célebre "Querer es poder".

Son grandes seres humanos, que la vida me ha permitido tener a mi lado. Gracias.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1. La educación y el aprendizaje.....	7
1.1. Educación formal, no formal e informal.....	7
1.2. Enseñanza-aprendizaje e inteligencias.....	15
1.3. Motivación y actividades extraescolares.	19
1.4. Material didáctico.....	22
Capitulo 2. Tecnologías, comunicación y educación.....	26
2.1. Globalización.....	26
2.2. Tecnologías de la Información y Comunicación.....	28
2.3. Medios educativos.....	30
2.4. Medios audiovisuales y Animación.....	37
Capítulo 3. El anime dentro de la cultura.....	41
3.1. ¿Qué es la cultura?.....	41
3.2. Identidad y cambio social.....	46
3.3. Japón y el anime.....	50
3.4. El anime y México.....	57
Capítulo 4. El uso del anime	61
4.1. Lo real, lo imaginario y el entretenimiento.....	61
4.2. Propuesta pedagógica del anime como material didáctico en la educación informal	65
4.3. Crecimiento (actual) de la influencia japonesa en México	79
Conclusiones.....	83
Fuentes consultadas	87
Anexos.....	95
Glosario.....	104

Introducción

La presente tesina muestra el análisis y reflexión sobre el creciente fenómeno del anime (series o animación de origen japonés) en nuestro país, así como las consecuencias que provoca esa interacción y su uso en la cotidianidad.

Se abordará el crecimiento y la influencia que tiene la cultura otaku en la comunidad mexicana en la actualidad y cómo estos la han apropiado a su estilo de vida, analizando las implicaciones que genera socialmente y las aportaciones que pueden atribuírsele a cuestiones de índole educativa, como posible material didáctico para el autoaprendizaje y para el desarrollo de la creatividad y la motivación.

Este proceso de orientalización, que principalmente abarca la expansión del anime manga (animación y comic, respectivamente) provenientes de Japón en México como en otros países de Latinoamérica llega desde los años 70 con series como *Heidi*, *Candy Candy*, *La Princesa Caballero* y *Meteoro*, sin embargo su auge se da en los 90 con series como *Dragón Ball*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Los Supercampeones*, *Ranma ½*, *Sailor Moon* y *Las Guerreras Mágicas*, esto debido que a lo largo de los años ha cambiado la forma de verlos, gracias a las temáticas que manejan y a las perspectivas que van desde el diseño de animación como la forma narrativa, las historias y personajes.

Este trabajo se divide en cuatro capítulos. En el primero se definirá que se entiende por educación, así como sus tres modalidades: formal, no formal e informal, siendo estas dos últimas nuestras bases, se partirá del uso de experiencias que es una de las cosas que el anime puede ofrecer, siendo estas enriquecedoras.

También se mencionará el término de actividades extraescolares en donde se situará el uso del anime, los conceptos de enseñanza.-aprendizaje, motivación, los tipos de inteligencias que existen y material didáctico.

En el capítulo dos se hablará de la globalización, de cómo es gracias a esta que tenemos acceso a un sinfín de información y de culturas, sirviendo de vía las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), así como los Medios de Comunicación (MC), todo lo que nos ofrece el internet en donde podemos encontrar todo tipo de temas. Y es gracias a estas que formamos ese lazo con el anime, manga, música y todo lo que engloba la cultura moderna y tradicional japonesa.

De igual manera se explicará como influyen las TIC y los MC, haciendo énfasis en los materiales audiovisuales y aún más en específico en la animación en general, que va desde cortos, hasta películas infantiles.

En el capítulo tres se desarrollará el término de cultura y de identidad, pues es gracias a esas interacciones que ésta se va formando o reconstruyendo, al estar en contacto con diversos aspectos culturales.

Se hará mención tanto de la cultura tradicional y moderna japonesa, de lo que significa el anime en Japón y de su extensión fuera de este, hasta llegar a principios de los años 90 a Latinoamérica, específicamente a México y cómo es que empezó a adquirir mercado tanto monetario como de fans en nuestro país.

Terminaremos con el capítulo cuarto en donde se reflexionará sobre lo imaginario y la realidad, es decir, cuáles son las valoraciones negativas que le atañen, que por ende, son las causantes de discriminación hacia los denominados otakus (refiriéndose a los consumidores tanto del anime, manga, música o, en general, al consumo de productos provenientes del país del sol naciente) de los cuales se tiene connotaciones negativas en la mayoría de los países.

Un apartado de suma importancia es la propuesta pedagógica del anime como posible material didáctico dentro de la educación informal, así como factor motivacional para la realización de diversas actividades dentro de la no formal, en éstas se fomentará la responsabilidad del sujeto en dirigir su aprendizaje, en incitar en éste el descubrimiento y la indagación de información que le sea útil, en la adquisición de valores, costumbres, y cultura.

Asimismo aludiremos al espacio que se genera entre el anime, lo social y en el actual crecimiento de su uso e influencia en el país, es decir, las diversas manifestaciones que se dan día a día y que no sólo atañen a estos productos, sino que van más a cuestiones culturales y de políticas.

Al finalizar se presentarán las conclusiones, las fuentes consultadas, un anexo y glosario donde se detallarán algunos puntos tocados a lo largo de este trabajo.

CAPÍTULO 1.

LA EDUCACIÓN Y EL APRENDIZAJE

1.1. EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL

Para comenzar hablaremos del concepto de educación, es cierto que existen diversas nociones sobre este término, así que es importante recordar que aún siendo éstas abundantes y que a su vez han ido evolucionando, su fin siempre estará ligado al desarrollo del ser humano y a prepararlo para los cambios en la sociedad.

Citaremos algunas interpretaciones sobre este concepto y finalizaremos haciendo un constructo en general.

John Dewey define a la educación como «el proceso para tomar disposiciones fundamentales con respecto a la naturaleza y a nosotros semejantes (...) formación del carácter, los hábitos, las actitudes y las creencias. Formación de la inteligencia o reflexión, la responsabilidad y la sabiduría» (Alfaro, H., y Cerutti H., 1993, p. 160). Habla de una educación por la acción, relacionándola con la experiencia, aunque aclara que esta no siempre es de carácter educativo.

Así, el aprendizaje que él propone es de carácter experimental, lo que permite que se produzca una modificación y reflexión tanto personal como social, de la misma manera busca suscitar la motivación del sujeto por aprender. Es necesario hablar de aprendizaje, porque es una parte fundamental de la educación, gracias a él es que el individuo se formará a lo largo de su vida y estará preparado para el cambio.

Para él, los contenidos están constituidos con base en los intereses que se vayan generando día a día, así mismo, plantea la idea de un “pensamiento reflexivo”, en

este, se considera que se da una mejora en nuestro pensamiento actual ya que el tener cierto sentimiento de duda o incertidumbre nos guía hacia la indagación e investigación con el fin de resolverla.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en su informe “La educación encierra un tesoro” (1996) con Jacques Delors, menciona que «La combinación de la enseñanza tradicional con enfoques extraescolares tiene que permitir al niño acceder a las tres dimensiones de la educación, es decir, la ética y cultural, la científica y tecnológica y la económica y social [este, autor considera que la educación es] una experiencia social, en la que el niño va conociéndose, enriqueciendo sus relaciones con los demás, adquiriendo las bases de los conocimientos teóricos y prácticos» (p. 24).

Siguiendo con la UNESCO, en su documento “Seguimiento de la Educación Para Todos en el Mundo de 2012”, se señala que «La educación no estriba solo en velar porque todos los niños puedan asistir a la escuela. Se trata de preparar a los jóvenes para la vida, dándoles oportunidades de encontrar un trabajo digno, de ganarse la vida, de contribuir a sus comunidades y sociedades y desarrollar su potencial».

Asimismo esta organización utiliza la noción de educación básica o fundamental, en la cual se incluyen una serie de conocimientos y técnicas que servirán de base para el desarrollo humano, es así que propone cuatro pilares o aprendizajes esenciales para la formación del individuo. Estos son:

- **Aprender a conocer:** incita al descubrimiento y a la comprensión, por medio de estímulos el individuo relacionará los contenidos aprendidos con las experiencias en su cotidianidad, fomentando el análisis y la crítica.
- **Aprender a hacer:** se llevará a la práctica la información y teoría adquirida, para esto es necesario el uso de la creatividad, del trabajo en equipo, la iniciativa, resolución de conflictos y la adaptación. El aprender irá más allá de una calificación, es decir, estará enfocado a capacitar al sujeto para

enfrentarse a situaciones que surjan dentro de su contexto social y cultural y los cambios que en ellos se den.

- **Aprender a vivir juntos:** siendo de los mayores desafíos para la educación de la actualidad, los conflictos, guerras o disputas han dado como fruto la difícil convivencia entre las personas. Es por eso, que es importante aprender a vivir y convivir en sociedad, aceptando diferencias de todo tipo. Fomentado la tolerancia y respeto.
- **Aprender a ser:** descubrir nuestro propio potencial, obteniendo una completa autonomía de nuestra persona, dando énfasis a la parte intelectual.

Considerando las nociones anteriores, daremos pie a construir nuestra propia definición. Entonces la educación la entenderemos como *aquel Proceso individual y social a lo largo de nuestra vida, que tiene como fin el desarrollo humano, la transmisión de saberes, costumbres, valores, el entendimiento, aceptación y preparación para el cambio tanto social, como económico, cultural, educativo, tecnológico, etcétera. Su objetivo también será hacer al hombre un ser pensante, reflexivo, crítico y colectivo. Con base en la adquisición de conocimientos teórico-prácticos (ya sea dentro o fuera de una institución educativa) nuevos o de reforzamiento relacionándolos con sus experiencias.*

Como mencionamos esa “adquisición de conocimientos” puede darse en o fuera de un aula, es decir, la acción educativa está constituida por tres “modalidades” que son: formal, no formal e informal. Estas pueden verse como herramientas para la persona en cuestión, para consolidar su crecimiento y entendimiento tanto personal como grupal.

También es importante tener en cuenta que al ir cambiando nuestro entorno, el aprendizaje, tema que nos concierne, se va transformando, se va ampliando introduciéndonos a una sociedad más industrial, tecnológica que por ende, nos exige nuevas competencias y habilidades para incorporarnos a esta.

Partiendo de lo anterior es que surge la idea de pensar en la posibilidad de crear una educación alternativa a la que entonces se consideraba formal, ya que se trataba de una enseñanza tradicional que sólo se daba en las instituciones escolares y al finalizar ofrecía una certificación, diploma o algún documento equivalente.

Es así, como los términos “no formal” e “informal” comienzan a ser empleados a partir del año 1967 por P. Coombs¹ en la “Conferencia Internacional sobre la crisis mundial de la educación”, quien planteo «(...) la necesidad de desarrollar medios educativos diferentes a los convencionalmente escolares (...) para dar cuenta del amplísimo y heterogéneo abanico de procesos educativos no escolares o situados al margen del sistema de la enseñanza reglada» (Morales, 2009, p. 24).

Por eso es conveniente entender de qué tratan estos tres campos de la educación, ya que este trabajo dará mayor énfasis a dos de ellos, sin dejar de lado que los tres son indispensables y valiosos para la vida.

Coombs y Ahmed describen estos términos como:

- «Educación informal: el proceso que dura toda la vida, por el cual cada persona adquiere y acumula conocimientos, capacidades, actitudes y comprensión a través de las experiencias diarias y del contacto con su medio.
- Educación no formal: toda actividad educativa organizada y sistemática realizada fuera de la estructura del sistema formal, para impartir ciertos tipos de aprendizaje a ciertos subgrupos de la población, ya sean adultos o niños.
- Educación formal: el sistema educativo institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que abarca desde la escuela primaria hasta la universidad» (J. La Belle, 1980, p. 43-44).

¹ Director en ese entonces del Instituto Internacional de Planteamiento de la Educación de la UNESCO.

Para ellos, la acción educativa es un continuo que parte de lo informal hasta llegar a lo formal, es por eso que siempre estarán vinculadas la una a la otra.

Al respecto, la Clasificación Internacional Normalizada de Educación² (CINE) clasifica cuatro tipos de educación:

- Educación formal, puede ser pública o privada, es institucionalizada e intencionada, debe ser reconocida por dichas autoridades y es previa a la inserción laboral, esta proporciona certificaciones con base en el nivel escolar cursado.
- Educación no formal, puede ser vista como una alternativa o complemento de la primera, es institucionalizada, intencionada y organizada, puede presentarse por medio de cursos, seminarios o talleres que no implican una trayectoria y que pueden estar acompañados de algún tipo de certificación no equivalente a la expedida por la educación formal.
- Educación informal, representa un aprendizaje intencionado fuera de una institución, carece de estructura y organización (en comparación con las dos anteriores).
- Educación imprevista o aleatoria, este aprendizaje no está organizado, sus actividades no fueron diseñadas con el propósito de enseñar.

Estas tres o en el caso anterior, cuatro modalidades de educación al estar vinculadas pueden contener aspectos una de la otra, es decir, en la formal observaremos implicaciones de la no formal, al tener esta primera las llamadas actividades extraescolares (de las cuales hablaremos más adelante), en el caso de la no formal, la formal se verá reflejada en el otorgamiento de premios, constancias o certificados, mientras que la informal en ocasiones es la que nos permite adentrarnos a las dos primeras.

²Fue desarrollada por la UNESCO a principios de los años 70 como instrumento para el acopio, compilación, ordenamiento y presentación estadística de programas educativos en los distintos países, su primera versión fue en 1976.

Haciendo énfasis en las últimas dos o tres formas (manifestaciones) de la educación, es menester aclarar que la educación no formal fue una iniciativa enfocada a jóvenes y adultos a los cuales su paso por la escuela no fue la esperada o inclusive no pudieron tener acceso a ella, es por eso que los programas diseñados para estos grupos van desde la capacitación técnico-vocacional, la “alfabetización”, planificación familiar, desarrollo de la comunidad, etc.

Esta modalidad, se refiere a «(...) todas aquellas instituciones, actividades, medios, ámbitos de educación que, no siendo escolares, han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos educativos» (Trilla, 1996 citado por Morales, 2009, p. 24).

Puede percibirse como «(...) breve, específica, de tiempo parcial y ciclos cortos, individualizada, práctica, centrada en productos concretos de aprendizaje, etc. Es la educación en la cual el aprendiz se inscribe en un programa de aprendizaje persistente pero amoldado a sus circunstancias» (Rogers, 2004 citado por Gómez, 2009, p. 40). Es decir, tratará de resolver la exigencia de intereses y necesidades de la población a la que atiende.

Algunas de sus características son:

- Verse como complemento de la educación formal.
- Su organización y métodos de instrucción son diversos.
- Destinada a todo tipo de personas, de intereses y edades diferentes.
- Su fin no es la entrega de constancias o diplomas.
- Se realiza al alcance de la población, adaptándose al tiempo y ritmo necesarios.

Es fundamental para la sociedad, pues genera «(...) oportunidades educativas en espacios como museos, empresas (...) clubes de tiempo libre, asociaciones, ciudadanos»(Saramona, 1998: 20, ibídem).

En la actualidad, un requisito indispensable de la educación formal es el otorgamiento de un papel/documento expedido por alguna institución escolar que acredite cierto grado educativo, el cual contará hasta cierto punto con una mayor validez en comparación de la experiencia, empero, esta última puede llegar a ser de mayor impacto, así como enriquecedora ya que expone y enfrenta al individuo a lo que en verdad se está viviendo fuera de un aula.

Al respecto, Ivan Illich comenta «(...) esos diplomas no reflejan las aptitudes reales para desempeñar una función determinada (...)» (J. La Belle, 1980, p. 48). Propone crear nuevos entretenimientos, como medios para tener alternativas educativas, que fomenten el interés de las personas.

Mientras que la modalidad informal, corresponde a la primera forma de educación a la que tenemos contacto. Es por eso que la cultura o culturas con las que nos relacionamos pueden entenderse como contextos en donde las personas «(...) adquieren y acumulan conocimientos, habilidades y actitudes mediante las experiencias cotidianas y su relación con el medio ambiente (...) actividades relacionadas con el trabajo, la familia y el ocio» (Belén, s.f. p. 4).

Es necesario comprender que dentro de este tipo de educación es el sujeto el responsable de dicho proceso de aprendizaje, es decir, «Es una educación en la cual el aprendiz determina lo que quiere aprender, el tiempo que quiere aprender y hasta que quiere aprender (...) es el conocimiento libre y espontáneo de los medios masivos de comunicación» (Rogers, 2004 citado por Gómez, 2009, p. 41). Por eso, no se habla de una planeación, sino de espontaneidad.

Lo informal, representa «todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, promovido en la cotidianidad, proveniente de entidades, personas, medios masivos de comunicación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros comportamientos no estructurados»(Ibídem).

Tanto la familia, como los amigos, los medios y tecnologías, las instituciones con las que tenemos contacto y el ambiente en el que nos desenvolvemos, son determinantes para la adquisición de información, aptitudes, valores y métodos

para solucionar necesidades y problemas que nos aquejan, incluso volvernos competitivos para adentrarnos al mercado laboral.

Es por eso que es indispensable la relación del individuo con contenidos sociales, económicos, culturales y tecnológicos, para que tanto este como la educación estén conscientes y a la par del cambio.

Entonces, la educación informal podrá situarse dentro de «(...) cualquier espacio no formal, con la familia, la calle y los medios, principalmente la televisión. Es la formación más cotidiana y presente en nuestras vidas, aunque ocurra incidentalmente (...) los efectos formativos (...) pueden tener su origen ya sea en la educación familiar o en los programas de televisión, libros, eventos artísticos, políticos y sociales y experiencias vitales diversas en las que tenemos la suerte de vivir el viaje, etc., que nos enseña lo que nunca antes habíamos aprendido» (Ibídem). En dado caso, funcionan como reforzamiento.

Es considerable entender, que es necesario optar por nuevos modos, medios y materiales educativos que sean accesibles para todos los intereses que se dan en una sociedad, incorporando las nuevas tecnologías y medios de comunicación masiva, siendo los que le han dado al hombre las capacidades para comprender la llamada globalización y los cambios que esta genera. En el capítulo dos se abordará con mayor énfasis el tema tecnológico.

El uso y la creación de nuevos materiales didácticos para su empleo dentro de la educación (en cualquiera de sus modalidades) es un asunto de suma importancia en la actualidad, ya que refleja la aceptación y adaptación al cambio, así como la innovación, creatividad y desarrollo de inteligencia(s).

1.2. Enseñanza-aprendizaje (inteligencias)

En relación con el apartado anterior, nos daremos a la tarea de definir algunos conceptos de suma importancia para la realización de la presente investigación. Estos son: didáctica, material didáctico, enseñanza-aprendizaje e inteligencias, motivación y actividades extraescolares, las cuales vincularemos al final.

¿Por qué es importante aclararlos? Porque este trabajo busca comprobar y analizar si la animación japonesa, mejor llamada como “anime” puede ser vista como un material didáctico en la educación no formal e informal del sujeto, asimismo, si puede contemplarse como un factor motivacional, para la indagación y realización de actividades extraescolares culturales, educativas, recreativas e inclusive que generen un ingreso monetario, de igual manera, hacer mención sobre la importancia de conocer la existencia de las inteligencias múltiples. Es por eso la necesidad de contar con este capítulo.

¿Qué es enseñanza y aprendizaje? El primer concepto se refiere a las lecciones sobre determinado tema, a la orientación del individuo para un mejor aprendizaje, es lo que facilitará las circunstancias para aprender.

Son diversos modos en los cuales se manifiesta, por lo general se da en las escuelas, aunque si reflexionamos un poco, nos daremos cuenta que no sólo dentro de un aula educativa, ya que es posible estar expuesto a algún tipo de enseñanza en las acciones de la vida diaria y son muchas cosas las que podemos ser capaces de aprender. Debemos tener claro que ahora ya no somos considerados entes pasivos sino activos, por lo tanto podemos aprender y enseñar al mismo tiempo.

El segundo concepto y quizá el más significativo para esta investigación, será “aprendizaje”. Stephen (1994) lo define como «(...) un cambio relativamente permanente de la conducta, debido a la experiencia, que no puede explicarse por un estado transitorio del organismo, por la maduración o por tendencias de

respuesta innatas» (p.2). Además de ser la forma de adquirir permanentemente ciertos conocimientos, busca una modificación (siempre para bien) en la conducta, brindando las bases y habilidades necesarias para poder adaptarse e interactuar con el medio.

Podemos deducir que se constituye por:

1. Representar un cambio en la conducta;
2. Los cambios no serán siempre permanentes y;
3. El cambio en la conducta puede no deberse al aprendizaje, sino a la motivación con la que se realizan las actividades.

Entonces el aprendizaje será ese *proceso continuo que genera cambios, en ocasiones, permanentes en la información, conocimientos, actitudes, comportamientos, habilidades, formas de pensamientos e inclusive costumbres y valores. Es decir, puede ser de manera interna y externa.*

Con base en Imídeo, existen diferentes tipos de aprendizaje, como:

- Intencional: es aquel que sigue un fin u objetivo, se tiene la intención de aprender.
- Incidental: a diferencia del anterior, no persigue objetivos o metas, es espontáneo.
- Memorístico: se trata de simplemente memorizar contenidos, sin hacer un proceso de razonamiento.
- Significativo: se busca o intenta relacionar el conocimiento nuevo con el ya existente, de tener una construcción, siendo un aprendizaje a largo plazo.
- Por descubrimiento: por experiencias diseñadas para este.
- Autoaprendizaje: se entiende como la adquisición de conocimientos sin la ayuda de algún docente o pares, es de manera autónoma, así que el mismo sujeto es el responsable de su proceso de formación y aprendizaje ya sea mediante el estudio o la experiencia.

De igual manera, puede generarse desde tres perspectivas:

- Psicomotor, relacionado al movimiento;
- Cognoscitivo, tendrá efecto sobre la conducta;
- Afectivo, manejo de las emociones.

A la par de la enseñanza y el aprendizaje, tenemos que hacer alusión del término de inteligencia. Ya que es dentro de estos dos procesos donde esta o estas se irán puliendo o descubriendo.

Inteligencia(s)

Tenemos que hablar sobre este concepto, porque se encuentra vinculado tanto a la motivación como a las actividades extraescolares, es cierto que existe, sin embargo no es la misma en cada uno de nosotros. Para esto es importante recordar que esta palabra, así como lo mencionamos en el primer apartado con el término de educación, puede contener un sinnúmero de interpretaciones.

Esta palabra proviene del latín «intelligentia, tal vez compuesta de *intus lego*, que significa “leer dentro de mí”, fue acuñado por Marco Tulio Cicerón con el fin de designar la capacidad para entender, comprender e inventar» (Bilbao y Velasco, 2014, p. 17).

Charles Edward Spearman (2014), dentro de su “teoría factorial” considera dos factores para la constitución de la inteligencia, estos son:

- Factor G, entendida como la inteligencia general, aquella que es heredada.
- Factor S, en donde se le da importancia a las habilidades específicas con relación al medio y aprendizaje.

Es menester mencionar que existen varios tipos de inteligencias y como seres humanos podemos poseer una o varias al mismo tiempo. Gardner, menciona que es poco usual que las inteligencias funcionen solas o de forma independiente,

pues es posible utilizar una o más al mismo tiempo, complementándose una a la otra.

A la inteligencia, la entiende como «(...) la aptitud de resolver problemas, o crear productos, que sean alorados dentro de uno o más entornos culturales» (ibídem, p, 36). Así postula las siete primeras inteligencias:

- Lingüística: se trata de la adquisición, formación, procesamiento y destreza del lenguaje, así como la creación verbal.
- Lógico-matemática: capacidad de pensar de manera lógica y de trabajar con conceptos abstractos.
- Visual-espacial: capacidad de percibir imágenes y atracción por el dibujo de formas, líneas.
- Musical: capacidad de crear e interpretar música.
- Kinésica: creación e interpretación de gestos y del lenguaje corporal.
- Interpersonal: ser empático(a), poder entender y comunicarse con los demás.
- Intrapersonal: es personal, hablamos de una autocomprensión.

De esta manera se compone(n) la(s) inteligencia(s) del individuo, creemos que también influyen la motivación y las actividades extraescolares en el desarrollo de cada una. Para comprender un poco más sobre esta relación, en los siguientes apartados definiremos estos dos conceptos.

1.3. Motivación y actividades extraescolares

La motivación, será otro término de trascendencia al ser provocada (o es lo que se trata de demostrar) por el anime, en el capítulo tres haremos mención sobre lo que provoca esa motivación, es decir, que actividades o prácticas realizamos al ser parte de esta cultura pop japonesa o cultura otaku³ como mejor se conoce.

Se entiende como «(...) el proceso que provoca cierto comportamiento, mantiene la actividad o la modifica (...) proporcionar una situación que los induzca a un esfuerzo intencional, a una actividad orientada hacia determinados resultados queridos y comprendidos [asimismo hacía intereses]» (Imideo, 1985, p. 203).

Es «(...) el aprovechamiento del interés convertido en motivo del aprendizaje. (...) Toda modificación, para ser eficiente, debe crear necesidades, provocar el esfuerzo interesado [del sujeto] (...) despertar nuevos ideales y propósitos que sean capaces de mantenerlos gustosos en el trabajo que realizan» (Ibarra, 1970, p. 183-184).

Nos permitiremos decir que es lo que induce a una persona a llevar a la práctica determinada, acción o tarea, es ese estímulo a la voluntad por aprender, también podemos entenderlo como aquel motor o fuerza que puede suscitar un cambio en el comportamiento, incluso tener un enriquecimiento de información y conocimiento. Tendremos:

~Motivación intrínseca: En cualquier momento puede generarse un pensamiento o un razonamiento con relación a los sentimientos y emociones que conforman las actitudes. Esta es interior.

~Motivación extrínseca: Para que se produzca, es indispensable la influencia de factores externos sobre los que ya se tienen.

³ Término empleado a los amantes y aficionados del anime, manga, música y demás productos de origen japonés.

~Motivación trascendente: Esta y los comportamientos son con base en las creencias, valores y demás aspectos del individuo.

Contar con un propósito o motivo será parte fundamental de la motivación, su papel o trabajo es de inducir el interés o deseo a aprender e indagar, así como al cumplimiento de metas. Se dice que el alumno se motiva en aprender cuando siente la necesidad de ir más allá del tema o materia presentados. En nuestro caso igualmente surge esa necesidad, a diferencia de que su atracción por algo no se dio en clases (o no del todo) sino gracias a cierta experiencia.

Cuando somos capaces de aprender algo, ocasionamos una nueva o nuevas motivaciones y necesidades de tipo sociocultural y hasta psicológica. La motivación se complementa del motivo (que es interior) y de la incentivación (exterior) como refuerzo de esta.

Proponemos que el anime como tal, no puede entenderse en primera instancia como un motivo, sino más bien como el incentivo, es decir, gracias a factores externos, en este caso el consumo del anime, es que el individuo va a sentir esa atracción o interés por la cultura japonesa.

Pero, ¿Qué nos motiva? En primer punto la curiosidad es innata; el contexto y los acontecimientos a los que estamos expuestos; actividades lúdicas; interés por obtener más conocimientos; marcar diferencias por deseos y sueños. Es por eso que el material didáctico debe causar motivación en la persona con la que tiene contacto. La motivación puede generarse antes o después de alguna actividad extraescolar.

Se dice que para que el ser humano logre adaptarse a su entorno, es necesario que aprenda o adhiera diversas destrezas, habilidades y conocimientos. Esto permitirá la inclusión y aceptación de nuevos grupos y culturas, así como formas de pensamiento, expresión y el desarrollo de sus inteligencias.

En este trabajo, las actividades extraescolares son el resultado de la motivación que se genera al estar en contacto con la cultura japonesa.

Actividades extraescolares

Al hablar de una educación formal y permanente hacemos mención a ese periodo educativo obligatorio que se rige por su estructura homogénea y planificada. Con el paso del tiempo (o años cursados) el sujeto al haber adquirido las habilidades necesarias puede decidir sobre sus actividades y su formación y hacia donde estará orientada (formal, no formal e informal).

Las actividades extraescolares se sitúan dentro de lo no formal e informal, son aquellas a las que se tiene acceso fuera del periodo educativo, a veces pueden ser consideradas como formas para reforzar lo visto en clases, pueden ser de corta o larga duración, con carácter educativo o recreativo. Generalmente son actividades orientadas a los intereses del individuo. Los deportes, paseos, viajes, clases sobre diversos temas, teatro, pintura, idiomas, música, etc., pueden englobarse en este rubro.

En ocasiones sus objetivos y contenidos no están programados para un periodo largo, todo es con base en los intereses del sujeto, de igual manera pueden considerarse como ese puente entre este y su integración en sociedad, si resulta ser algo que le gusta, querrá permanecer por más tiempo en dicha actividad, a su vez estará más motivado «(...) intelectual, académico, emocional o cultural y creativo»(Grijalva, 1992, p. 21).

El tiempo libre no sólo puede ser para “descanso” u “ocio”, sino también para aprender. Es por eso que es importante comprender al anime como un posible material didáctico en la educación informal y como un factor motivacional dentro de la no formal.

A continuación definiremos que entendemos por material didáctico para vincularlo con dicho producto oriental.

1.4. Material didáctico

Primero definiremos “didáctica”, palabra de origen griego “*didaktiké*” que significa “enseñar” (Ibarra, 1970). Para Mattos, es «(...) la disciplina pedagógica, de carácter práctico y normativo, que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje» (1967, citado por Parcerisa, 1999, p. 39).

Puede entenderse como ese «(...) conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia (...) se interesa no tanto por lo que va a ser enseñado, sino como va a ser enseñado» (Imídeo, 1985, p. 56).

Existen dos tipos de didáctica (por así decirlo) o formas de aplicarla, una será entendida como la general que puede ser aplicable para todo tipo de información y la especial que sólo estará enfocada a determinado contenido o materia. De igual manera, podría considerarse de carácter formativo o informativo, pues no sólo busca el desarrollo de habilidades y aptitudes, sino una construcción de conocimientos con base en la adquisición de nueva información y datos.

Es así como todo medio, material, método, técnica, estrategia o recurso de enseñanza deberá estar dirigido a ciertos objetivos y finalidades. La didáctica al preguntarse cómo debería facilitar la forma de enseñar, genera una intervención educativa que busca mejorar tanto al individuo como a la sociedad, es a esto, que podemos decir que siempre está en constante cambio e innovación, un claro ejemplo es el uso de las TIC, dentro y fuera de las aulas, para el mejoramiento y facilitación del aprendizaje.

Antes de continuar, explicaremos los siguientes términos:

- Medio, todo instrumento que sirva de “mediador”, en este caso, entre el sujeto que aprenderá y lo que se quiere enseñar o el propósito (fin) a lograr.

- Material, será considerado todo aquel utensilio, objeto, aparato, etc., en este caso, que sea empleado para apoyar, reforzar, enriquecer y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Método, representa los pasos a seguir para la culminación de alguna actividad.
- Técnica, se conforma de los métodos o procedimientos, así como de los medios y materiales necesarios para la realización de una actividad.
- Estrategia, podríamos considerarla como aquella planificación flexible que se llevará a la práctica.
- Recurso, está compuesto por los medios que guiarán el aprendizaje, asimismo para realizar cada una de las actividades programadas.

La didáctica, siempre se ha visto como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de un aula, en donde el profesor es el encargado de guiar este proceso y de buscar los materiales didácticos adecuados, sin embargo, también es importante mencionarla dentro de la educación no formal e informal. En esta modalidad los materiales ya no estarán seleccionados con base en los criterios que considere el docente, sino será el mismo sujeto el responsable de suscitar su propio aprendizaje significativo, teniendo en cuenta sus intereses y objetivos.

Entenderemos como material didáctico a todo ese (como mencionamos al definir material) utensilio u objeto empleado en la enseñanza para el aprendizaje, así como ese « (...) nexo entre las palabras y la realidad (...) representándola de la mejor manera posible (...) a fin de hacerlo concreto e intuitivo» (Ibídem, p. 282). Es decir, además de ayudar dentro de los procesos de aprendizaje, permitirá mejorar y enriquecer las experiencias, incitar la imaginación así como el uso de lo abstracto y a estimular el interés en aprender.

Por mencionar algunas finalidades del material didáctico tenemos:

- Lograr mejor atención y retención de la información.
- Perfeccionar habilidades de observación y de discriminación de información.

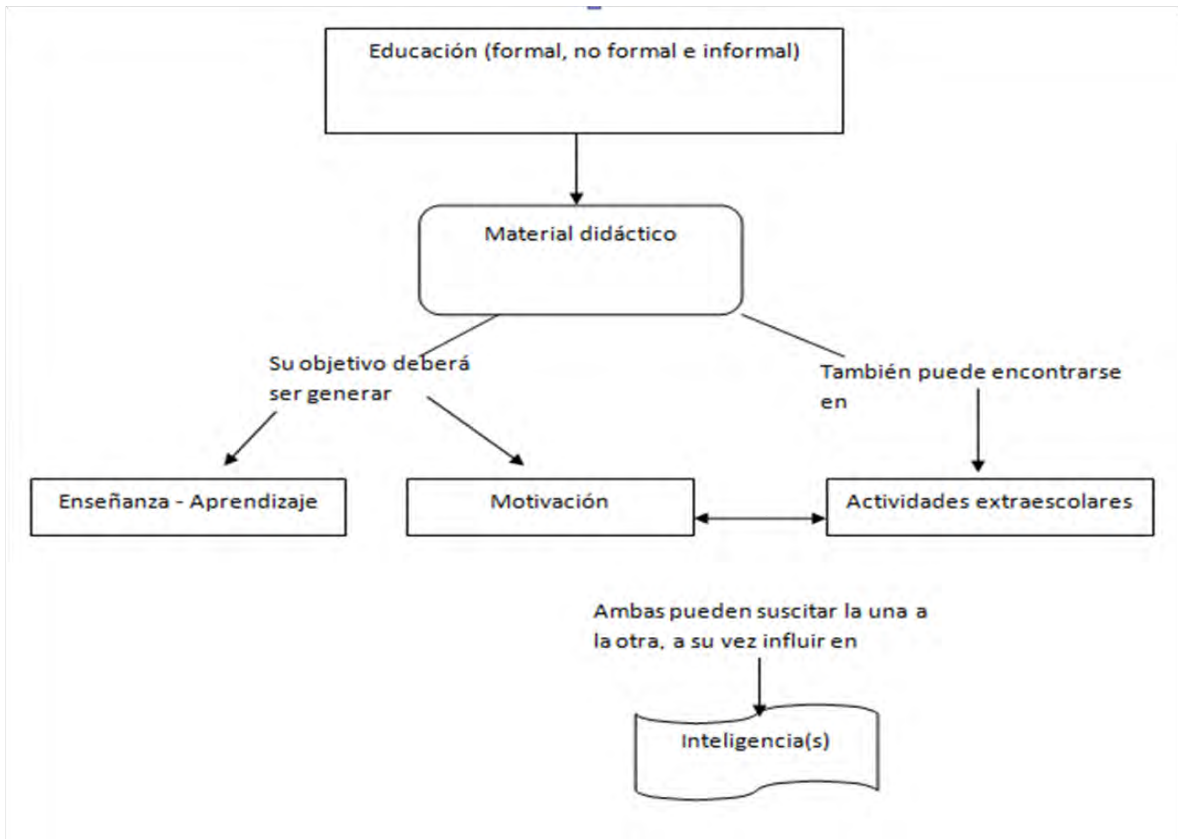
- Acercar al sujeto a la realidad.
- Motivarlo.

Los materiales didácticos con base en Frago (2012) pueden clasificarse en:

- **Formato impreso:** Libros de divulgación, de texto, de consulta, de información, cuadernos de ejercicios, diccionarios, enciclopedias, folletos, guías, catálogos, rotafolio, carteles, revistas, periódicos, etc.
- **Técnicas blandas:** Pizarras, paneles, franelogramas, dioramas, etc.
- **Audiovisuales:** es un conjunto de lo visual y lo auditivo, por ejemplo, la televisión, películas, videos, cine.
- **Sistemas informáticos:** Paquetes integrados (procesadores de texto, bases de datos, hojas de cálculo, presentaciones, etc.), programas de diseño y fotografía, hipertextos e hipermedia, sistemas multimedia, sistemas telemáticos, redes, internet, correo electrónico, chat, videoconferencia, etc.

Este arte (para algunos) no sólo se enfocará en cambiar la conducta del sujeto, sino que buscará hacerlos conscientes y responsables, apostando por una madurez individual y social. De igual manera se encargará de cultivar o mantener las diferencias individuales de cada uno de ellos.

Trataremos de representar por medio de un esquema la relación entre los conceptos definidos que conforman este capítulo.



También es necesario hacer mención de las Tecnologías de la Información y Comunicación y de los medios educativos, siendo en la actualidad en donde su uso es constante y a su vez, pueden influir en cada uno de los conceptos presentados con anterioridad, así como en los que faltan por definir.

CAPÍTULO 2. TECNOLOGÍAS, COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

2.1. Globalización

Con anterioridad hicimos mención en la trascendencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y de los medios de comunicación, ahora daremos pie a explicar cada una de ellas con relación a lo educativo.

Primero tenemos que comprender a que se refiere el término “globalización”, en ocasiones suele relacionársele sólo con el incremento del mercado a nivel global, pero eso no es todo. Lo resumiremos diciendo que *se trata del rompimiento de barreras geográficas, es decir, que posibilita la interacción de culturas, donde se mezclan conocimientos y tecnologías, el cual permite la comunicación entre todos los países, por ende, entre las personas.*

Para Brunner (2000) son cinco las dimensiones que debemos observar relacionadas con la globalización, o más bien los cambios que se generan debido a ésta:

1. Acceso a la información: ésta será de todo tipo, afirma que «(...) el problema para la educación en la actualidad, no es donde encontrar la información, sino cómo ofrecer acceso a ella sin exclusiones, a la vez enseñar/aprender a seleccionarla, a evaluarla, a interpretarla a clasificarla y a usarla» (p. 15). Esto es lo que se mencionaba con anterioridad, donde la escuela deja de verse como el único medio de información compitiendo con la televisión y el internet.

2. Acervo de conocimientos: es importante recordar que no todo se trata de transmisión y adquisición de conocimientos, sino también de valores, conductas, inteligencias, etc.
3. Cambios en el mercado laboral: a lo largo del tiempo la función primordial de la educación ha sido preparar al individuo para tener un mejor desempeño en su trabajo, con la llegada de la globalización, esto se enfatiza en un sentido más utilitario, de carácter empresarial.
4. Disponibilidad de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) para la educación: hablamos tanto de las formas tradicionales como de los nuevos programas que emplean las redes electrónicas para crear y transmitir.
5. Mundos de vida: una de las tantas finalidades de la educación es hacerse cargo de la transformación que se da en el contexto en que el ser humano se desarrollará.

Ésta es el resultado del rápido crecimiento tecnológico, especialmente relacionado a la información y comunicación, así mismo, a su uso constante, teniendo como consecuencia la difusión y acercamiento a nuevas ideas y valores.

A ella podemos relacionar la llamada “Sociedad de la Información”, donde se produce un gran incremento de las TIC. Siendo la digitalización el proceso que ha llevado a nuevos medios, formas de producción, de almacenamiento y difusión de información, de igual forma ha transformado las relaciones interpersonales, así como la educación y entretenimiento.

2.2. Tecnologías de la Información y Comunicación

Una vez explicado el concepto de “globalización” pasaremos al de las TIC y medios de comunicación⁴, así como a su uso dentro de la educación. En un principio el uso de estos, tenía como meta alcanzar a ciertos sectores a los cuales les era imposible tener acceso o asistir a una institución.

Las TIC, son consideradas como herramientas, recursos, soportes técnicos en el caso de algunas, como facilitadoras y creadoras de nuevos espacios para la interacción social, para la transferencia y difusión de lenguajes, ideologías, valores, experiencias, actitudes, salud, educación, ocio y entretenimiento, es decir, de información y conocimientos, también permiten la construcción cultural, siendo esta donde se encuentran y relacionan la “tecnología”, la “comunicación” y el “desarrollo”.

Suelen considerarse con un gran valor utilitario, ya que en ocasiones facilitan aspectos de nuestra vida, ahorrándonos tiempo, esfuerzo, adentrándose a campos poco, incluso nunca antes estudiados, a tener avances científicos, médicos, hasta llegar al punto en que sirven de materiales/medios educativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe aclarar que en un apartado posterior, retomaremos su relación con la educación.

Así como hablamos de una “Sociedad de la Información”, es necesario hacer mención de la denominada “Sociedad del Conocimiento”, la cual representa todos esos saberes adquiridos por medio de la educación, imágenes, ideas culturales, ciencia y tecnología (de antaño y reciente). Ambas buscarán la preparación del sujeto en la adquisición de ciertas habilidades que le permitirán el manejo de información y conocimientos obtenidos.

⁴ Es fundamental entender que la comunicación es la fabricación de símbolos y señas que suelen tener un significado, un efecto sobre el espectador, hablamos de un emisor-mensaje-receptor.

Pero ¿Por qué es necesario hablar de tecnología y medios? Con el paso del tiempo y sobre todo en el presente, se ha dado un gran incremento en la producción y difusión de innovaciones tecnológicas. Estas, al estar día a día con el individuo pueden lograr la creación, modificación e inclusive imponer cierta forma de pensamiento, hablando de cambios tanto personales como sociales.

Gracias a la tecnología se han propiciado nuevos medios relacionados con la mejora de la enseñanza y aprendizaje, permitiendo que ya no sean categorizados sólo para el “entretenimiento”, pues dan pie a la iniciativa de investigar y desarrollar dichos instrumentos.

Se entiende a la tecnología como todo ese conjunto de conocimientos relacionados al diseño de dichos materiales, creados por el hombre para la satisfacción de sus necesidades individuales y colectivas, es así como se consideran sumamente útiles. No sólo buscan facilitar la comunicación sino que pueden promover numerosos aprendizajes, siempre y cuando sean dirigidos hacia este fin.

Toda tecnología es una manifestación de creatividad personal y social, pues busca alcanzar metas y fines de índole social, cultural, económicos y políticos.

Para mencionar algunos ejemplos tendríamos: la máquina de escribir, el tocadiscos, los discman, películas en casete, los medios de transporte, las computadoras de caja, los celulares, radio, televisión y computadoras planas, las memorias USB, PC, teléfonos, televisión por paga, la cámara digital, el escáner, módem.

2.3. Medios educativos

Mientras tanto, los medios de comunicación son los encargados de las relaciones que se dan entre el ser humano y su mundo, estos suelen bombardearnos de información que muchas veces nosotros tenemos que analizar.

Son entendidos como esos canales de comunicación que transmiten mensajes creados para informar, también pueden ser considerados como cualquier dispositivo, aparato o equipo utilizado en la difusión de información. Un medio educativo será aquel que esté destinado y sirva de base a este proceso de instrucción. Al ser empleados para este propósito, todos serán de ayuda aunque hayan sido creados en un principio para otro fin, estos serán considerados como un material o recurso didáctico.

Pueden tratarse de periódicos, revistas, carteles, libros, fotografías, radio, televisión, internet, videocintas, videojuegos.

Algunos de los contenidos pueden estar orientados a tratar temas como:

1. La realidad, inclinados a informar todo tipo de evento, noticia o acontecimiento público nacional y mundial.
2. De fantasía, busca entretener o divertir a la audiencia.
3. De entretenimiento (los dos puntos anteriores lo emplearán para asegurar su público), suelen ser reportajes sobre costumbres y actitudes sociales.
4. Educativos, como hemos mencionado con anterioridad.

Para Lerner, son «(...) los grandes multiplicadores de las nuevas ideas, actitudes y conocimientos (...) son instrumentos aptos para difundir (...) información y para modificar las imágenes de manera tal que se estimule el deseo de actuar en forma distinta» (J. La Belle, 1980, p. 69).

De acuerdo en la UNESCO su uso será «(...) para fines educativos (...) [más adelante los verá como] el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta a la vez los

recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación» (Cabero, 2006, p. 22).

A su vez, esta organización se refiere a ellos como los instrumentos indispensables en las clases «(...) se trata [de verlos] como herramientas de enseñanza y recursos de aprendizaje de forma que estas tecnologías constituyen parte integral de los procesos de transmisión y construcción del conocimiento en la escuela y fuera de ella» (UNESCO, 2006, p. 13).

Dentro de la educación, ya sea que se dé en una institución escolar, en un aula, así como fuera de estos contextos, la utilización de los medios estará siempre relacionada a los contenidos que transmitirá, estos se enfocarán en:

- Contenidos educativos tradicionales, por mencionar algunos, serían la lectura, escritura, aritmética, ortografía, principios históricos, geografía, química, etc.
- Fomentar la responsabilidad para la interacción con su entorno.
- Motivación para elegir a futuro el lugar que ocupara en la sociedad.

¿Qué beneficios obtenemos al utilizarlos? Al tener acceso a todos esos datos, no sólo hace que el sujeto este mejor informado, sino que le permite ampliar sus horizontes conociendo otras civilizaciones, costumbres, idiomas, etc., por ende, que surjan nuevos intereses, partiendo desde experiencias y situaciones reales. Siendo en nuestro caso, ese interés hacía la cultura japonesa.

Algunas de las capacidades o características que pueden presentar con base en Rossi y Biddle (1970), son:

- De leer y escribir: se trata de ser capaz de entender y manejar los símbolos presentados.
- Audición y visión: la mayoría de medios utiliza estas dos vertientes juntas o separadas (audiovisuales).
- Estático y dinámico: el primero permite un análisis intensivo, mientras que el segundo facilita la comprensión de los cambios.

- Programación: el emisor será el que tenga un mayor control sobre la proyección, siendo el usuario el que prestará o no atención.
- Utilización individual y colectiva: es decisión de cada uno que método empleará.
- Costo y difusión: es natural que tengan un costo, a veces alto, sin embargo su remuneración suele ser mayor, cuando la difusión es muy amplia solemos denominarlos como “medios masivos” el emisor tiene su total control, llevando a homogeneizar la sociedad.

Siguiendo con el tema de los medios y su uso en el área educativa, es importante aclarar que dentro de una educación formal e inclusive en algunos casos de la no formal, no estamos expresando que hayan sido creados o innovados para sustituir al docente, sino que dentro de estas modalidades son vistos como materiales de apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es necesario destacar su gran capacidad para almacenar enormes cantidades de información que se verán reflejadas por igual en la informal.

Algunos de los puntos a favor de la utilización de los medios y tecnologías de la educación es la aportación de competencias como: el reconocimiento, acceso, discriminación y manejo de información de cualquier tipo, asimismo el desarrollo y presentación de propuestas para la solución de problemas, posibilitando la reflexión tanto social como personal, la adaptabilidad; no sólo nos permiten entender y analizar la realidad, sino también son los encargados de difundir formas de pensamiento y culturas, de obtener un sinfín de experiencias, su iniciativa por el diseño de nuevos materiales y mejoramiento de otros que potencialicen las diferentes inteligencias que existen en el ser humano, su autonomía y el fomento a la toma de decisiones.

Hoy en día, un medio puede considerarse como la unión de un Hardware que representa todo el soporte técnico y el aspecto físico, teniendo como resultado la creación de instrumentos electrónicos, mecánicos u ópticos; y un Software o todos aquellos símbolos, datos, códigos, contenidos, mensajes o programas con base y

apoyo en las teorías del aprendizaje. A su vez, facultan la distribución electrónica de texto, vídeo, imagen, datos y voz.

Al aplicarlos rompen con el ideal tradicional de “profesor-alumno” para terminar siendo “alumno-medio-alumno”, no obstante para este trabajo será “Individuo-medio-Individuo” por enfocarnos en las modalidades de lo no formal e informal.

Enlistaremos y veremos que nos aportan algunas de las principales tecnologías y medios (desde los más básicos hasta los más actuales) utilizados dentro y fuera de un aula, en el apartado de “material didáctico” se han mencionado algunos de estos, pero a continuación se describirán a detalle cada uno:

- ❖ Pizarrón: es el más accesible, por ende todos hemos pasado por esa experiencia, ya que casi todas las aulas cuentan con uno, ya sea del tradicional de color verde, del blanco o del digital.
- ❖ Libros: de los más antiguos empleados tanto para la comunicación como para la enseñanza, fomentando a la lectura y relectura.
- ❖ Carteles: es un recurso gráfico cuyo objetivo es emitir un mensaje con base en imágenes y textos breves, de carácter informativo o formativo.
- ❖ Televisión pública: es introducida comercialmente en 1948, es de los medios de comunicación más consumidos por la sociedad, se cree que su única finalidad sobre este tema es el enriquecimiento cultural, después surgirá la televisión por cable o paga.
- ❖ Radio: junto con la televisión es de los más empleados, inclusive está presente en comunidades rurales, como uno de los pocos medios de comunicación y difusión de información.
- ❖ Periódicos y revistas: promueven la lectura por medio de la observación de los artículos, mejoran la capacidad de localización de información relevante, así como su reflexión al estar expuestos a una gran diversidad de temas e intereses.
- ❖ Imágenes o fotografías: estimulan la imaginación y la expresión de emociones relacionándolos con conocimientos previos, ayudan a la interpretación de contenidos difíciles, motivan para aprender y profundizar

en los temas de su predilección, exponen conceptos nuevos dentro y fuera del aula.

- ❖ Computadoras: surgen en los 80 para su uso educativo, con el paso del tiempo ya no sólo contienen juegos didácticos, sino que además se integra el internet.
- ❖ Internet: con este, se integra la informática, acceso a información y datos que se encuentran en enciclopedias, bibliotecas, libros virtuales, bases y bancos de datos, blogs, redes sociales, etc. Considerado el principal proveedor de comunicación.
- ❖ Películas (cine): ofrecen movimiento, sonido, imagen, color, una interpretación más fácil de lo expuesto, es llamativa y puede generar creatividad e imaginación, en la actualidad un sinnúmero de libros son adaptados al cine, incitando al sujeto a leer dicho libro, sagas o temas relacionados. Estas películas pueden verse desde un celular, una televisión, una computadora.
- ❖ Museos: se encargan de conservar, investigar, difundir y exponer aspectos culturales, políticos, sociales, económicos, es decir, le muestran a la sociedad el patrimonio material y espiritual de los pueblos.

Podemos clasificarlos en:

- ✓ museos de arte;
- ✓ de antropología e historia;
- ✓ de ciencias y;
- ✓ generales, donde entra la industria, los deportes, oficios, una inmensidad de ellos;
- ✓ es necesario resaltar al Museo de Manga⁵ México, al estar vinculado a los objetivos de esta investigación.

⁵ Entiéndase manga, al comic de origen japonés.

- ❖ Videoconferencias: logra mantener reuniones o sesiones desde diversos puntos mediante una transmisión simultánea de imágenes en color y de voz de cada uno de los participantes.
- ❖ Correo electrónico: con él se puede intercambiar ideas, documentos e información, descartando la necesidad de estar frente a otras personas, ya que seguimos manteniendo esa interacción con el otro.
- ❖ Blogs: requieren de tiempo y esfuerzo constante por parte de su(s) creador(es), en ellos podemos observar una mezcla de documentos, con audios y vídeos, animaciones, esquemas, mapas, tablas, líneas de tiempo, ejercicios, cuestionarios, imágenes, textos, inclusive tareas.
- ❖ Redes sociales: actualmente las más populares y utilizadas son: “Facebook”, “Twitter”, “Whatsapp” y una infinidad de redes que día a día se van creando o mejorando, a pesar de ser para uso personal y en un principio como entretenimiento, con el paso del tiempo empezaron a difundir información tanto educativa como cultural, política y social, a presentar todas esas expresiones, críticas y opiniones sobre determinados acontecimientos.
- ❖ Videojuegos: quizá de los últimos considerados para el proceso educativo, como principal beneficio podríamos destacar el desarrollo de las habilidades cognitivas.

En conclusión, serán los medios en la educación los que generen en las personas la capacidad para desenvolverse y jugar un papel fundamental en la sociedad en la que se sitúan, de igual manera se ocupará de aspectos no sólo técnicos sino también culturales. Si un medio no ha sido creado desde un principio para esta meta, pero al final termina incitando a indagar, a investigar y a querer conocer más sobre determinado tema, podemos declarar que ha cumplido con un deber de índole educativa. Ya sea un “estudiante” o un “individuo” logrará grandes aprendizajes a través de la participación y de las experiencias.

Su empleo se resume a enseñar, simular y resolver problemas, elaborar productos, proveer los canales para el acceso a la información, servir como medio

de comunicación con otras personas, y hacer que estas puedan planificar y ejecutar su propio estilo de aprendizaje.

Lo importante de todo esto no es la reproducción de saberes, sino la construcción de conocimiento, estimulando a la motivación como fuerza para la búsqueda y adquisición de aprendizajes significativos.

Una vez explicados los apartados anteriores y sus usos dentro del proceso educativo, daremos pie a hablar sobre lo audiovisual (elemento también empleado en la educación) como tema introductorio para abordar el término “animación”.

2.4. Medios audiovisuales y Animación

Como su nombre lo dice, (y lo hemos mencionado con anterioridad) es esa unión o colaboración entre lo visual y lo auditivo, es decir, es la utilización simultánea de estos dos elementos, teniendo como ejemplo, el cine y la televisión, se escucha fácil de comprender, sin embargo involucra toda una serie de pasos a seguir.

Dentro de la comunicación se emplean los canales que existen por cada sentido que tenemos, por medio de estos es que se transfiere e interpreta el mensaje, siendo la vista y oído por donde más información recibimos, ya que suelen ser más detallados y mejor preparados.

Son considerados como materiales o auxiliares para la enseñanza; con los auditivos nos referimos a discos y cintas grabadas, mientras que los visuales los clasificamos en dos tipos:

- Fijos: gráficas, mapas, dibujos, estos últimos con su explicación correspondiente, exposiciones y fotografías.
- Con movimiento: grabaciones, proyecciones, películas, vídeos de cualquier índole, etc.

Pueden ser:

- Pictóricos: mezcla de líneas, formas, colores e inclusive texturas semejantes.
- De lenguaje: letras, números y caracteres que formaran la escritura.
- Gráficos: símbolos pictóricos y de lenguaje, adecuados para la transmisión de enormes cantidades de información.

Retomando nuevamente, la unión de lo visual y auditivo, estos reúnen ciertas consideraciones de:

- Naturaleza técnica, como instrumento, esto da pie a hacer otro tipo de distinción entre:
 - Canal: soporte que transmite señales.

- Instrumento: emplea más de un canal.
 - Soporte: menor que un canal, pero utilizado cuando un mensaje lleva cierto significado, y
 - Signos constitutivos: generan un lenguaje en específico.
- Ámbito comunicativo, esto representaría la forma y la manera de reproducirse.
 - Lenguaje, como medio de expresión.

Son empleados para comunicar mensajes difíciles o imposibles de expresar con palabras, su carácter va desde lo real a lo abstracto.

Por mencionar uno de los precursores de este tipo de medios, tenemos a la cinematografía, ocuparemos la noción de Carmen Rojas Gordillo, para decir que «El cine es un bien cultural, un medio de expresión artística, un hecho de comunicación social, una industria, un objeto de comercio, enseñanza, estudio e investigación. El cine es, pues, una parte del patrimonio cultural» (Carracedo, p. 230).

Puede entenderse como ese recurso didáctico para exponer hechos culturales, geográficos, históricos, sociales, de literatura, filosofía y ética, religión, sobre música e inclusive cintas biográficas. A pesar de que no tengan como fin el desarrollo de todos estos contenidos, al final del día, una película está situada en un espacio y temporalidad correspondiente a una sociedad, corriente o autor.

A continuación enlistaremos algunas propiedades de este medio:

- ✓ Movimiento: capta y anima las acciones en vivo.
- ✓ Color: lo hace más atractivo y expresa un mayor realismo.
- ✓ Sonido: complementa lo visual.
- ✓ Flexibilidad: puede utilizarse o reproducirse en cualquier lugar y medio.
- ✓ Universalidad: su distribución llega a ser mundial.
- ✓ Fácil acceso: su uso es fácil.

- ✓ Estimula la creatividad: todos pueden usar esta medio para expresar el tema que deseen.

¿Qué beneficios obtenemos de la utilización del cine? Podríamos mencionar que su carácter lúdico permite esa relación entre personaje-espectador, es un estímulo para el interés sobre determinados temas y es una manera práctica de presentar la realidad, pero sobre todo de atrapar la atención del espectador.

Siguiendo esta línea de la unión de lo visual y lo auditivo, así como el cambio que se genera en el cine “real” y el uso e innovación de la tecnología, tenemos a la “animación”, como una nueva forma de expresión.

Animación

Abordaremos el término de manera general, mientras que en el capítulo tres seremos más explícitos sobre ella enfocándonos a la animación japonesa, mejor conocida como “anime”.

La animación es entendida como aquella técnica que aplica movimiento a imágenes (también imágenes por computadora), objetos, fotografías, dibujos, figuras, etc. Su auge es a partir de la Segunda Guerra Mundial con largometrajes (cintas con duración de más de 60 minutos) de Disney y Warner Bros. Siendo considerada como una de las mayores formas de expresión artística y de libertad.

Es así que los países comienzan a invertir en este ámbito, obteniendo grandes cambios tecnológicos, hasta el día en que se emplean ordenadores para el proceso técnico y creativo, para ejemplo tendríamos la película de “Toy story” siendo la pionera en esto; estos progresos facilitaron la tarea de diseñadores, dando pie a una nueva era de la animación.

De los estudios a nivel mundial más importantes tenemos a Disney-Pixar, Dreamworks, Fox, Columbia, Paramount, Warner y hoy en día, logrando romper barreras podemos incluir al estudio japonés "Ghibli".

El anime es el principal producto para televisión del mercado actual, sin embargo es necesario destacar uno de los productos occidentales que igualmente ocupa un papel importante, Los Simpson siendo una representación crítica de la familia norteamericana.

Puede considerarse como un medio de comunicación y transmisión de información e inclusive de valores culturales y educativos. En algunos casos suele ser la adaptación de novelas, cuentos, historias, problemas de la cotidianidad, libros, mitología, culturas, en fin, suelen tocarse infinidad de contenidos.

Asimismo pueden lograr que el entendimiento de ciertos temas sea más fácil y atractivo para el público en general. De igual forma como mencionábamos con el apartado anterior sobre lo audiovisual, consiguen un mejor entendimiento de la realidad, pues juegan con la mezcla de lo visual, auditivo, calidad, junto con la creatividad, la imaginación y la información.

La animación, pertenezca o no a Japón es un producto mundial, es decir, que con ayuda de las TIC y los medios de comunicación, puede llegar a casi toda la población. Al cruzar estas barreras, está llevando un poco de su cultura y formas de pensamiento a otras comunidades y costumbres, estamos hablando de una interculturalidad y en el caso de nuestra investigación de una hibridación y creación de identidad. Para esto, el siguiente capítulo abordará los términos expuestos en este párrafo.

CAPÍTULO 3.

EL ANIME DENTRO DE LA CULTURA Y EL CAMBIO

«El mundo ha cambiado solo y muy pocas veces en el sentido en el que hubiéramos deseado»
(Crozier, 1998: 579, citado por Monclús, 2004, p. 14).

3.1. ¿Qué es la cultura?

Cuando el ser humano comienza a reflexionar sobre su entorno y acerca de él situado en este, surge la necesidad de darle un significado tanto a esa intervención como a la interacción de un cierto número de personas con determinadas características. Para comprender un poco más el tema de este proyecto, en este apartado nos daremos a la tarea de definir los términos de “cultura”, “multi e interculturalidad”, “hibridación” e “identidad”. De igual manera la relación económica, social y cultural, entre Japón y México. Siendo estas las que dan pie a la presente investigación.

Al término de cultura, se le atribuyen distintos usos y significados, quizás a causa de la gran diversidad que ahora se reconoce y que antes se desconocía. Al hablar de ella, haremos mención a “diferencia”, es entonces cuando hacemos alusión a toda esa variedad de grupos sociales⁶.

Moliner la interpreta como «(...) un conjunto de conocimientos, especializados o no, adquiridos por una persona mediante el estudio, las lecturas, los viajes, etcétera» (Monclús, 2004, p. 80).

⁶ También podemos mencionar al “*culturalismo*”, como esa movilización consciente de las diferencias culturales al servicio de una política a mayor escala, nacional o transnacional. (Appadurai, 2001, p. 17).

Con Cassirer nos adentramos a lo simbólico, pues la cultura la ve como «el campo del simbolismo expresivo, el representado por los esfuerzos en la pintura, la poesía y la ficción» (Ibídem, p. 84).

Para Clifford Geertz, sería considerada como una «(...) ciencia interpretativa en busca de significaciones. Lo que busco es la explicación, interpretando expresiones sociales que son enigmáticas en su superficie» (Geertz, 1997: 20, citado por Juárez y Combonis, 1995, p.84). Es así como las conductas y la imagen proyectada hacia la sociedad estarán guiadas por cada una de esas significaciones obtenidas por la experiencia.

Para Freire la cultura es «(...) la representación de las experiencias vividas, de las realidades materiales y de las prácticas fraguadas en el contexto de las relaciones sociales, que diferentes grupos establecen en una determinada sociedad y momento histórico (...) en este sentido [es] una forma de producción que ayuda a los actores humanos, a través de la actualización del lenguaje y otros recursos materiales al transformar la realidad» (Dubois y Cortés, 2005 p. 31).

Entonces ésta, jugará el papel de espacio o sistema en el cual se dará una «(...) transformación, autoconstrucción y desarrollo social, a través de la información y el conocimiento como experiencia acumulada sobre el entorno, objeto de transformación y autoproducción de la cultura como comunidad». (Ídem.) Asimismo será mediadora entre el choque de lo moderno con lo desconocido, el sujeto y lo que él considere necesario para su crecimiento y reproducción (entiéndase esta última no de manera biológica sino formativa).

La UNESCO en su Declaración de México sobre las políticas culturales de 1982, menciona:

«(...) la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias (...) da al

hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos (...) a través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trasciendan» (p.1).

El ser humano para satisfacer sus necesidades, modificará, inventará y se apropiará de nuevos aspectos y objetos que incluirá en su ambiente, transformándolo para su uso. Esta implica, comunicación y la representación de las normas que establece una sociedad.

Por eso para hablar de cultura, haremos mención tanto a formas de vida, costumbres, conocimientos, saberes, leyes, hábitos, valores, experiencias, arte, música, gastronomía, literatura y todo con lo que el hombre tenga contacto y pueda formar un vínculo. Debemos tener claro que ésta, siempre buscará remarcar las diferencias de ciertos grupos, pues son ellas, la base para formar una identidad y autenticidad.

Con base nuevamente en la UNESCO, en su informe sobre “Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural”, se entiende a esta diversidad como «(...) la multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades» (p. 32). Es decir, cuando hablamos de esta variedad, nos referimos a esa abundancia de culturas diferentes, que existen dentro de un territorio y que pueden o no interactuar.

Por lo que resulta importante, explicar que los términos de “multi, pluri e interculturalidad” en general hacen alusión a esta inmensidad cultural. Empezaremos con el primero que «Se refiere a la multiplicidad de culturas existentes dentro de un determinado espacio -local, regional, nacional o internacional- sin que necesariamente tengan una relación entre ellas» (Walsh, 2009, p. 42). Se aclara, que sólo se menciona su existencia, comprende que se

encuentran situadas en determinadas zonas, más no analiza ni expone si se relacionan o no.

La pluriculturalidad «(...) sugiere una pluralidad histórica y actual, en la cual varias culturas conviven en un espacio territorial y juntas, supuestamente hacen la totalidad nacional» (Ibídem, p. 44). La multi y pluriculturalidad, pueden ser muy parecidas al sólo referirse de manera superficial sobre la heterogeneidad social.

Catherine Walsh (2005), determina a la interculturalidad, como el «(...) encuentro de culturas que puede dar paso a una infinidad de relacionamientos en términos de horizontalidad o verticalidad (...) como cohabitación de culturas con sus diferencias y sus contradicciones (...) La interculturalidad se refiere sobre todo a las actitudes y relaciones de las personas o grupos humanos de una cultura con referencia a otro grupo cultural» (p. 159).

Esta, deberá buscar ser ese puente de relación «(...) propiciar una interacción dialógica entre pertenencia y diferencia, pasado y presente, inclusión y exclusión (...)» (Ibídem, p. 46).

La interculturalidad no debe enfocarse sólo en reconocer todo este tipo de interacción, sino debe fomentar el respeto, tolerancia, empatía, así como el intercambio del diálogo, prácticas, ideologías, saberes, etcétera, por medio de lo social, lo político, la comunicación y la tecnología. Asimismo con apoyo de la educación, prepararse para los cambios y encontrar, crear o reconstruir su identidad.

En la actualidad son inmensas las relaciones e interacciones que se tienen, en un principio quizá sólo podríamos hacer mención a un intercambio material, es decir, más de mercado y económico, pero con el paso del tiempo esto ha cambiado, a ser algo más profundo.

Sin embargo, para poder entender esa inserción “oriental japonesa” en el país, es indispensable mencionar de manera clara y concisa lo que se entiende por “*desterritorialización o deslocación*” y por “*reterritorialización*”, al primero Canclini

lo define como el proceso donde se da «(...) la pérdida de la relación natural, de la cultura con los territorios geográficos y sociales [mientras que la última como el que] siempre necesitamos saber quiénes somos y tener ciertos arraigos que nos provean certezas» (Cobos, 2010, p. 17). Así la primera hará mención al movimiento de masas y del compartimiento de experiencias y la segunda, a la reconfiguración de una nueva identidad (que definiremos en un próximo apartado) causada por una hibridación cultural.

La hibridación la entenderemos como aquel desarrollo, modificación o transformación socio-cultural, en el que los comportamientos o formas de vida que antes se encontraban separadas, se unen con el fin (aunque en ocasiones no se planean) de crear o generar nuevas concepciones, prácticas y por ende, experiencias. (Canclini, 1989). Así como la mezcla entre lo nuevo y lo viejo.

Este cambio repercute de manera significativa en la construcción de una identidad, pues expone al sujeto a un sinfín de conocimientos, información y formas de vida de las cuales se apropia.

3.2. Identidad y cambio social

La identidad para Luis Villoro (1998) puede entenderse como la distinción de «(...) algo como una unidad en el tiempo y en el espacio discernible de las demás (...) está constituida por las notas que lo singularizan frente a los demás y permanecen en el mientras sea el mismo objeto» (p.9).

Mientras que para Díaz Polanco, es «(...) histórica. Se conforman en contextos complejos que incluyen la presencia de otras culturas respecto de las cuales se define la propia pertenencia (...) son dinámicas, no sólo en el sentido anterior de que nacen y pueden perecer o disolverse, sino además de que (...) cambian, se adaptan y realizan constantes ajustes internos» (2006, p. 143).

Manuel Castell la explica como ese «(...) proceso mediante el cual un actor social se reconoce a sí mismo y construye el significado en virtud de un atributo o conjunto de atributos culturales determinados (...) no significa necesariamente incapacidad para relacionarse con otras identidades (...) las relaciones sociales se definen frente a los otros en virtud de aquellos atributos culturales que especifican la identidad» (Castell, 1999: 48, citado por Juárez y combonis, 1995, p. 85).

En conclusión, la identidad es aquello que te caracteriza de una cultura, pueblo o grupo, es todo con lo que te sientes familiarizado, y que te hace distinto a los otros grupos existentes. Podría decir, que son las cualidades que te representan y que permiten demostrar un poco como es la comunidad o lugar donde habitas, inclusive sus costumbres y sus formas de pensamiento.

Es necesario entender qué es el cambio social, pues dentro de él tenemos acceso a la(s) cultura(s) y como consecuencia podemos observar una hibridación hasta llegar a la formación o creación (como se ha venido mencionando) de identidad. Sin olvidarnos que es la sociedad o entorno donde el sujeto se desenvuelve, aprende y se forma.

Cambio social

Sin embargo ¿cómo hemos sido capaces de adaptarnos a toda esa diversidad cultural?, en el capítulo primero, se hizo mención que con ayuda de la educación en sus tres modalidades (formal, no formal e informal) es que el ser humano está preparado (o debería estarlo) para cada uno de los cambios que se vayan generando, es así como este se fue adaptando al auge de la era tecnológica y a todo lo que la globalización representa. Como también se mencionó, la educación será la mediadora entre sujeto-cultura.

Algunas sociedades o culturas son más positivas o abiertas a los cambios, siempre y cuando ellos vayan acorde a sus necesidades o intereses. Por cambio entenderemos aquella modificación, evolución o reconstrucción en el comportamiento humano en relación a su contexto y actividades, mientras que para “cambio social” con base en Moore significará:

«(...) la conducta del hombre en cuanto interactúa con el medio físico y humano (...) las acciones cotidianas del hombre forman patrones de actividad que, a su vez, constituyen un sistema de conducta respecto a un determinado contexto ambiental. Esa interacción entre el hombre y el mundo material, no material está regida por reglas y normas que establecen los parámetros generales para la ronda cotidiana de las actividades de un hombre» (La Belle, 1980, p. 61).

Por medio de este fenómeno es que formará su identidad, modificará (en algunos casos) su personalidad a una quizá más creativa e innovadora, atraída por nuevos aprendizajes y experiencias. Los medios de comunicación masiva, así como el uso constante de las TIC, han generado el interés por descubrir y conocer nuevas cosas, temas, objetos, ya no sólo nacionales, sino exteriores, pues fomentan el consumismo tanto material como ideológico y socio-cultural, provocando una mundialización cultural, no hablamos de una homogeneidad, pero sí de la utilización de «(...) técnicas publicitarias, hegemonías lingüísticas, modas y estilos de ropa (...) absorbidos en las economías políticas y culturales locales, sólo para

ser repatriadas(...)). (Appadurai, 2001, p. 39). Es así que toda esta tecnología y medios, ayudarán a la creación de una concepción de uno mismo y del mundo.

Si al final del día, dichos “cambios” significan la adquisición y el manejo de nuevos aspectos o el reforzamiento de otros, podemos concluir satisfactoriamente diciendo que hemos sido parte de algún tipo de “educación” y esto podría fundamentar la muy empleada y acertada frase acerca de que el ser humano siempre está aprendiendo, ya que es un proceso de toda la vida.

En relación a lo anterior, Umberto Eco planteaba que «sólo la fuerza de la cultura podrá evitar el choque de civilizaciones (...) es precisamente el contexto de la universidad, y de la enseñanza en general donde se sitúa la posibilidad de entender qué se podría hacer para educar a los pueblos del mundo en una visión positiva de la diversidad cultural y ética y en la tolerancia» (Monclús, 2004, p.10). Es decir, que es dentro de la escuela e inclusive desde el hogar, en donde aprendemos a respetar y a tolerar todas esas distintas manifestaciones culturales.

Al respecto, Freire planteaba la idea de que la cultura sería capaz de cambiar el modo en que vemos a la realidad, siendo que por medio de todas estas interacciones con otros grupos, somos capaces de aprender de una multitud de tradiciones y estar en contacto a un sinfín de sucesos mundiales, permitiendo entre otras cosas la crítica y la libertad de expresión.

Para finalizar, dentro de toda esta metamorfosis social y personal, nos permitimos con base en Appadurai (2001), hablar de «(...) cinco planos o dimensiones de flujos culturales globales (...)» (p. 31). Siendo entendidos como las causas de dichos cambios, estos son:

- Paisaje étnico, representado por toda esa movilidad de personas, que van desde el turismo, intercambios académicos hasta migración.
- Paisaje tecnológico, todo ese auge y adquisición de tecnologías.
- Paisaje financiero, como su nombre lo indica, tiene que ver con temas relacionados al capital monetario.

- Paisaje mediático (vinculado al tecnológico), es el encargado de los medios de comunicación utilizados.
- Paisaje ideológico, ya de una índole política con ideas sobre libertad y derechos.

Estos paisajes nos ayudarán a comprender cómo es que la cultura japonesa logró tener gran aceptación en México y por qué ha logrado mantenerse cada día con mayor arraigo.

3.3. Japón y el anime

La relación entre México y Japón data desde hace más de 400 años de amistad, sus vínculos van desde el intercambio cultural y comercial. En la página web de la Embajada del Japón en México, se hace alusión al Tratado de igualdad que firmaron estos dos países en 1889. Con él, Japón permitiría la entrada de extranjeros, así como establecerse, residir y viajar por todo el territorio.

Esta nación se encuentra localizada en el continente asiático y está conformada por aproximadamente 3,000 islas de diferentes tamaños, aunque en su mayoría son pequeñas.

La palabra *Nippon*, es «el nombre japonés que recibe esta gran nación asiática, significa “país del sol naciente”» (Tanaka, 2011,). Con el paso del tiempo, ha logrado ser considerado como “potencia mundial”⁷.

Su religión representa un sincretismo entre elementos budistas y sintoístas con aspectos confucianos, así como el cristianismo⁸. Su lengua es considerada de las más difíciles, en su escritura utiliza los *kanjis* (de origen chino) y dos alfabetos silábicos: el *katakana* e *hiragana*.

La cultura japonesa, se caracteriza por tener una ideología influenciada por el honor, la obligación y el deber. Las persona mayores son muy tradicionales, su conducta se basa en el respeto a la familia y al trabajo.

⁷ Entenderemos este término como los «Estados [países] con ciertas particularidades de tipo material y subjetivo (...) hacen que sobresalgan por encima de sus iguales. Es decir, hablamos de estados capaces de mantenerse firmes ante cualquier otra nación (...) establecen las reglas del sistema y que disponen de los recursos y de las capacidades necesarias para movilizarlos de forma óptima en defensa de dichas reglas» (Pérez, p. 74).

⁸ La religión japonesa se conforma por la influencia del *budismo* proveniente de la India, en donde la mente y la naturaleza son elementos fundamentales; el *sintoísmo* es nativo de Japón, su divinidad recae en fenómenos naturales; el *confucionismo* proveniente de China, busca el autoconocimiento mediante la sabiduría y el *cristianismo* que sólo representa una minoría de la población. Ver anexo 1.

Es muy común ver tanto su vestimenta tradicional (*kimonos, la yukata y la hakama*)⁹, así como estilos de ropa “modernas” como las *lolitas* (inspirada en la ropa de la época victoriana), el *cosplay* (disfrazarse y adaptar la personalidad de algún personaje). Es decir, su cultura contemporánea es una mezcla de influencias de Asia, Europa y Estados Unidos.

A pesar del caos que se generó en el país a partir de la Segunda Guerra Mundial y los daños (no sólo materiales) que provocaron las dos bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki, Japón logró levantarse y ser parte en 1952, del Fondo Monetario Internacional (FMI) y del Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros (GATT), gracias a que su comercio creció rápidamente tanto en importación como en exportación. Desde los ochenta y principios de los noventa, sus exportaciones se vieron caracterizadas por ser de alta tecnología, con aparatos como el fax, ordenadores, herramientas, automóviles y equipos de transporte, entre otros.

El país cuenta con un alto índice de alfabetización, su educación obligatoria es hasta la secundaria, el siguiente paso será asistir a una universidad, a un instituto tecnológico o en algunos casos decidir ingresar al campo laboral. Reflexionando un poco su modo de vida no es tan distinta a la de México. Es importante recordar que en un principio tuvo gran influencia de China, posteriormente empezó a buscar sus propios conceptos, un claro ejemplo lo podemos ver en su escritura.

A pesar de que en la mayoría de países, el auge de la tecnología ha venido a desplazar a los medios impresos, en este país, con base en el texto “Medios de comunicación” de la web “Japan Fact Sheet”, de la Embajada del Japón en México, menciona que en 2010 se imprimieron entre libros y revistas aproximadamente unos 4,700 millones. Las temáticas van desde «(...) ciencias sociales y la literatura representan cada una un 20% de las publicaciones, seguidas de bellas artes, tecnología e industria, ciencias naturales, historia y libros para niños (...) la literatura popular, como por ejemplo las novelas históricas y de misterio, que son sobre todo las favoritas de las personas de mediana edad,

⁹ Estas tres prendas son tradicionales de Japón, se utilizan para todo tipo de eventos y actividades. Las dos primeras son en forma de vestido-bata, mientras que la segunda es en forma de pantalón. (ver glosario)

superan a todos los demás géneros». (p. 2). Es decir, que los medios impresos siguen teniendo un gran impacto, esto es de suma importancia, porque a pesar de que algunas son revistas, periódicos o comics, novelas o mangas, esto provoca que las personas de distintas edades lean, fomentando del diario su lectura.

En la actualidad el comic y los libros conocidos como *manga* ocupan una gran parte del mercado y del consumo tanto por jóvenes como por adultos. Son tan populares dentro y en el extranjero que los más reconocidos suelen ser traducidos a otros idiomas y publicados por editoriales de distintos países.

La amistad entre estos dos países ha crecido tanto, que en el presente contamos con un sinfín de actividades, eventos, pláticas, conferencias e inclusive instituciones que nos permiten adentrarnos día a día un poco más no solo a la cultura popular o moderna del país del sol naciente, sino también comprender su historia y su evolución con el paso del tiempo.

Siguiendo con el tema del mercado japonés y la exportación de sus productos, tenemos que hacer mención a uno de sus productos más populares dentro y fuera de su país de origen y tema fundamental de nuestro trabajo: el anime.

Anime

El anime nace gracias a la influencia de las caricaturas europeas y americanas, entendiéndose como:

«*Anime* (アニメ) es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (*original animation video*) y películas animadas para cine». (Cobos, 2010, p. 7).

Al comienzo su duración era de menos de 5 minutos y se trataban de historias conocidas y de samuráis, con el paso del tiempo estos se alargaron y a pesar de que trataban de imitar personajes extranjeros siempre optaron por transmitir aspectos culturales japoneses.

Con el paso de los años, sirvió para hacer más ligera la vida en la guerra, a su vez, funcionó como herramienta para el reclutamiento de ciudadanos y de difusión de información, dando pie a la creación de un primer largometraje.

El anime vio su auge después de la guerra, con trabajos de Osamu Tezuka conocido como el dios del manga¹⁰, quien basó sus trabajos en el cine alemán y americano (sobre todo en Walt Disney). Su primer trabajo que se proyectó a nivel mundial fue "*Tetsuwan Atom*"¹¹.

En consecuencia a las diversas temáticas que se abordaban en el manga, es que el anime pudo lograr la aceptación del público, permitiendo a su vez, que nuevos géneros se crearán, ya que existe una sinergia entre el manga, anime, videojuegos, películas (o *live acción*), musicales, editoriales y *merchandising* (es decir, mercancía y productos oficiales). La Revista mensual *Conexión manga* del mes de marzo de 2009 comenta:

«(...) los mangakas se saldrían de los moldes de personajes buenos y malos y torcerían aún más las historias, creando una narrativa muy interesante, que se apartaba de lo convencional, eso, junto con el dinamismo y los diseños propios del anime (personajes con ojos enormes y redondos), diferenció completamente al anime de las caricaturas americanas(...)» (p.4).

¹⁰ Su influencia proviene de occidente por parte del *cómic* estadounidense, manga « (...) es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país. Traduce literalmente "dibujos caprichosos" o "garabatos" y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka» (Ibídem, p. 3). Su lectura es de derecha a izquierda, de arriba hacia abajo de manera horizontal. Son publicadas por revistas como Shonen Jump, de la editorial Shueisha.

¹¹ Tetsuwan Atom, o mejor conocido como "Astroboy" es un manga y anime creado en la década de los 60, es considerada como uno de los más importantes tanto en Japón como en el resto del mundo.

Quizá por eso es que las televisoras occidentales comenzaron a adquirir este tipo de productos (en el caso de los dibujos animados). El manga no había tenido tanto éxito como en la actualidad, ya que hoy podemos ver a editoriales comprar la licencia de este para su traducción y distribución, sin embargo, a pesar de ser pocas, contamos con publicaciones de habla hispana, esto es importante porque significa que ya no sólo es un mercado para el idioma japonés e inglés, sino que poco a poco se han ido abriendo puertas hasta llegar a nuestro país. Algunos ejemplos en España (por ser de las más conocidas y de fácil acceso) serían: Ediciones Tomodo; Norma Editorial; Planeta Comic; Milky Way Ediciones. Para el caso de México tenemos a: Panini Comics; Kamite y Bruguera.

Es necesario mencionar que estas editoriales en el caso de México, sólo se encargan de distribuir los títulos más reconocidos, haciendo que su mercado se vea limitado. Dejando de lado estas tres editoriales, en internet se pueden encontrar un sinfín de mangas completos o en publicación, traducidos en todos los idiomas existentes, aunque esto es “ilegal”, es de reconocer, que es un trabajo de los consumidores o mejor llamados “fans” para los “fans”, denominados “fansubs”¹².

El mismo caso es con la animación, son pocas las series que han salido con licencia fuera del país asiático, inclusive al comprar los derechos de éstas, las compañías pueden adaptarlas o modificarlas acorde a su gusto.

Algunos de los estudios más importantes en el país del sol naciente son:

- Gainax, con series como Neon Genesis Evangelion.
- Gonzo, con Hellsing y Gangtz.
- Madhouse, series de CLAMP.
- Studio Ghibli de Hayao Miyazaki, quizás en la actualidad uno de los estudios con fama mundial.
- Studio Pierrot, con Naruto.

¹² Son grupos de fans, que editan y traducen ya sea mangas o capítulos de animes para otros fans, suelen traducir a un sinfín de idiomas.

- Toei, de los más conocidos mundialmente por series como Dragon Ball y Saint Seiya, entre otros.

Géneros del anime y manga

- a. *Shounen*: dedicado a la audiencia masculina, puede contener violencia.
- b. *Shoujo*: dirigido al público femenino.
- c. *Kodomo*: historias sencillas para niños.
- d. *Mecha*: enfocado a la tecnología avanzada y al uso de enormes robots.
- e. *Harem*: los y las protagonistas son un grupo de chicos o chicas con un chico (a) como coprotagonista.
- f. *Sentai*: son cuatro o cinco actores principales que trabajan en equipo en toda la historia o historias.
- g. *Jidaimono*: narra la época feudal de Japón.
- h. *Ecchi*: historias eróticas.
- i. *Hentai*: enfocado para adultos de ambos sexos, con contenidos sexuales explícitos.
- j. *Yaoi*: romance entre hombres pueden o no ser detalladas.
- k. *Yuri*: romance entre mujeres.
- l. *Spokon*: los personajes son atletas con amor por todo tipo de deportes.
- m. *Musical*: animes que tratan sobre música clásica, rock, pop, idols, grupos, etc.
- n. *Ciberpunk*: la historia sucede en un mundo devastado.
- o. *Gore*: historias sangrientas y de terror.

Pero, ¿Por qué son tan interesantes estos productos? Podría ser gracias a su gran atractivo visual, su manera de entretener, así como a sus detalles tanto físicos como psicológicos y a esa empatía que sus historias provocan permitiéndonos sentirnos identificados. De igual manera la música representa un papel fundamental en su difusión y aceptación. Un capítulo de alguna serie de anime o película japonesa, se distingue por un opening que es la canción de apertura y una

canción de cierre, llamada ending, ambas de un minuto y treinta segundos de duración (también conocidos como TV size).

Como se mencionó con anterioridad, la industria de la animación (y del manga) representa uno de los más importantes mercados en Japón. Con base en la Organización Japonesa de Comercio Exterior en 2001, los ingresos recaudados por el anime en todos sus formatos fueron:

«(...) por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). En ese año se transmitieron 2.286 series de anime por televisión nipona. Se contabilizaron 3.567 creadores de anime y 247 empresas productoras en el país. El mayor consumidor de este género, Estados Unidos, le generó (...) ganancias por más de 4.300 millones de dólares» (Cobos, 2010, p. 11).

Las actividades en este país de oriente, tanto en la vida real como las plasmadas en el anime y manga pueden ser de índole cultural, algunas clásicas como la ceremonia de té, danzas, artes marciales, sobre historia y mitologías, mientras que otras más actuales como las bandas de J-pop, J-rock, el karaoke, videojuegos, cosplay, anime y manga, películas y el uso constante de la tecnología. Estas últimas representan la “cultura popular” japonesa, o también llamada “subcultura otaku”.

3.4. El anime y México

Ahora pasaremos a explicar la cultura en México, la llegada del anime en este, para entender como estas dos formas de vida y pensamiento lograron relacionarse.

La cultura en México es realmente diversa, este país se conforma por un gran número de pueblos indígenas que aún conservan su identidad de origen, es decir, sus raíces prehispánicas, por ende, su lengua. No hay que olvidar que está conformado por una comunidad mestiza como consecuencia de la conquista española sobre territorio mexicano transformando por completo su vida, algunas de sus tradiciones y costumbres.

En la actualidad, el mexicano se caracteriza por ser una persona solidaria, alegre, hospitalaria y amante de las fiestas, la comida y la bebida. Extranjeros han comentado que lo primero que piensan al escuchar o viajar a nuestro país es en tacos, tequila, mariachi y luchas libres. Sin embargo es importante recordar que estas son parte (pero no todo) de lo que es nuestro territorio.

Regresando al tema que nos compete, la expansión del anime totalmente doblado al español en Latinoamérica, data desde los años 70 a países como Argentina, Perú, México y Chile con la transmisión pública de series como *Heidi*, *Candy Candy*, *La princesa caballero* y *Meteoro*. Para los años 80 llega hasta Venezuela, Guatemala, Colombia, Puerto Rico, etcétera. Más tarde, el principal mercado estaría en la televisión de paga.

Su esplendor se da en los 90 con la licencia de series como *Dragon Ball*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Los Supercampeones*, *Ranma ½*, *Sailor Moon*, *Las Guerreras Mágicas*, entre otras, logrando diferenciarlas de las caricaturas norteamericanas. Esto también dio pie no sólo a una mayor comercialización de series, sino a la introducción de un mercado relacionado a la “*merchandising*” oficial (productos, mercancía que va desde figuras, peluches hasta tazas, playeras de series o personajes de estas, así como de artistas o cantantes). Gracias a esta

demanda, es que el manga empieza a tener luz verde para su importación y traducción a occidente.

Para el año de 1996, Walt Disney Studio por medio de un acuerdo con Estudio Ghibli comenzó a distribuir al español películas de Hayao Miyazaki¹³ en cines de Latinoamérica como: *El castillo vagabundo*, *El viaje de Chihiro*, *El secreto de la sirenita*, *Mi vecino totoro*, *Se levanta el viento*, por mencionar algunas.

México es considerado como uno de los mejores países de doblaje de habla-hispana en el mundo (quizá a esto se debe su gran difusión y aceptación por los mexicanos), existen diversas escuelas y casas productoras especializadas, con películas con personas reales hasta animes. Esto también ha despertado el interés de los jóvenes por estudiar actuación para adentrarse a este proceso del doblaje.

En la actualidad contamos con un sinfín de elementos u oportunidades para tener un mayor contacto a ellos, es tanta la atracción o fascinación que la revista de nombre “Conexión Manga” se especializa en temas relacionados al anime, manga, videojuegos, música, noticias eventos sobre estos temas y tecnología tanto de la republica como a nivel mundial, asimismo, podemos visitar el museo del manga en la Ciudad de México, eventos culturales realizados por la embajada de Japón en nuestro país y el gobierno como muestra de su amistad y como medio de difusión de la sociedad japonesa en México, eventos realizados por fans, convenciones como la TNT de tres días de duración, con mercancía, stands, invitados, música, cosplay, pasarelas, gastronomía, expositores, actores de doblaje (no sólo de anime, sino también de caricaturas norteamericanas), actividades más culturales como caligrafía, festivales como el Jfest (donde no sólo está presente Japón, sino también Sur corea) y el Anifest. Manifestaciones como “La marcha del Orgullo Otaku” (en relación a lo que se viene mencionando sobre la concepción de este).

¹³ Director, Ilustrador, dibujante y animador japonés del Estudio Ghibli, sus obras se caracterizan por abordar temas: Antibélicos, relación hombre-naturaleza, individualismo o responsabilidad, amor, valores y el papel de la mujer.

Podemos tener acceso a todos estos eventos realizados en la Ciudad de México y en otros estados del país, también encontramos lugares fijos donde se puede disfrutar de estas actividades los 365 días del año, ubicado en el segundo piso de la plaza de la computación en Bellas Artes o mejor conocida como “La Friki Plaza” en donde miles de niños, jóvenes y adultos se concentran ya sea para comparar algún producto, para disfrutar de algún evento o simplemente como experiencia. Tanto ha sido su éxito, que ahora se cuenta con una segunda “Friki Plaza” en República de Uruguay en el Centro Histórico de la Ciudad.

El concepto aquí y allá de “otaku”

Estas constantes prácticas fueron la base para el desarrollo de la comunidad “otaku” o también conocida como “subcultura otaku”, concepto proveniente de este país asiático, en donde su significado es completamente distinto a lo que se entiende en Latinoamérica, siendo que así se le denomina a toda aquella persona aficionada, tratándose de niños, adolescentes y adultos (a tal grado de considerarlo como una obsesión) al manga, anime, videojuegos, música, a realizar cosplay y actividades en relación. Se le ve como alguien diferente, raro e infantil, por ende, puede ser constantemente excluido, aunque como hemos venido explicando estas actividades o prácticas no sólo se dedican al entretenimiento, sino que engloban aspectos más complejos y de interés.

Su pasión es tan grande que ya no sólo se dedican al consumo, sino que son parte de la organización de eventos y festivales de esta índole o sólo son parte del público.

Esto no significa que no tengan una vida social, algunos chicos y chicas pueden verlo como esa posibilidad de incrementar sus relaciones y amistades a nivel mundial, gracias a los medios y tecnologías, como el internet, los chats, blogs, facebook, instagram, twitter, por mencionar las redes sociales más utilizadas, es así como miles de jóvenes pueden comunicarse, expresarse y entenderse.

En Latinoamérica y en el caso de México, se le denomina otaku o friki (personas con afición obsesiva o excesivo) a los y las consumidoras de productos provenientes del país del sol naciente (estos pueden ser vistos como fuente de entretenimiento o no), el segundo término se utilizará, además, para los coleccionadores o los que sienten pasión por los comics de superhéroes, por las sagas de libros o películas, para los amantes de los videojuegos, del dibujo con temas relacionados al anime o manga y cualquier otra actividad de esta índole; sin embargo y a pesar de ser también motivo (para algunos) de burla o discriminación, con el paso de los años y gracias a su creciente “popularización” ha sido aceptado por un mayor número de personas ajenas a este “mundo”, inclusive sus consumidores han permanecido en el mayor de los casos y otros tantos se han interesado y adentrado a estas prácticas.

Al final del día, ya sea en el continente Americano o en Asia, estas experiencias tendrán tanto impacto, que serán un factor importante para la transformación, incluso para la creación de una identidad sea del tipo que sea, ya que será la base de una conducta y la forma de entender el mundo o mejor dicho, su mundo.

Es probable que en un principio y hasta el presente haya cierto número de casos, en donde tanto el otaku japonés como el extranjero recurrían o recurren a este tipo de artículos para escapar de su realidad, sin embargo no debemos generalizar, sino aprender a seleccionar lo que puede o no servirnos en nuestro desarrollo y sacarle el mejor provecho.

Existen demasiados prejuicios sobre los otakus en todo el mundo, es decir, como si fuese un modo de vida vergonzoso, pero ¿realmente es así?, por poner un ejemplo «En Italia, los adolescentes se apasionan por la realización de mangas y envían sus contribuciones a los principales editores japoneses (...)» (Menkes, 2010, p. 59). ¿Esto no es motivar su creatividad e imaginación? ¿Desarrollar o perfeccionar sus habilidades en el dibujo, en la creación de historias? Al final del día, también lo(a) incentiva a adentrarse a un mundo laboral realizando las actividades que le gustan.

CAPÍTULO 4. EL USO DEL ANIME

4.1. Lo real, lo imaginario y el entretenimiento

Continuando en esta línea de interpretación con base en las actividades realizadas por el otaku, relacionándolas con la creación de su identidad y la imagen que proyectan hacia los demás, deberemos explicar que se entiende por imaginario, realidad y si el anime es simplemente un producto que podría sólo categorizarse en el entretenimiento, para comprender su uso como material en la educación no formal e informal, así como motivar a sus consumidores en la realización de diversas actividades.

Lo imaginario

Visto como una práctica social por diversos grupos, en ocasiones «Lo imaginario representa el conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas entre ellas por la narración mítica, por la cual un individuo o una sociedad organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo, frente a los desafíos impuestos por el tiempo y la muerte.» (Wunenburger apud Durand, 2000, p. 10, citado por Aracena, s.f., p. 192). Este término puede atribuírsele tanto a imágenes, como a representaciones, a la significación e interpretación del mundo, como apoyo en la creación del comportamiento.

A veces, suele darse el mismo significado a imaginación e imaginario, el primero será entendido con base en el Diccionario de la Real Academia Española, como la facultad de representación por medio de imágenes de cosas reales o ideales, asimismo, facilitará la creación de nuevas ideas y proyectos, mientras que lo imaginario para «Aristóteles y Platón tiene una función mediadora entre el mundo de lo tangible y el de las ideas (...) Francis Bacon, a su vez, considera que la

imaginación es capaz de establecer toda clase de nexos entre todas las cosas, pero esos nexos serían ilegítimos» (Ibídem, p 193). Entonces será ese conjunto de imágenes, experiencias humanas, de las formas de pensamiento, de costumbres y de las creencias con las que tenemos relación.

Podemos hablar de tres perspectivas de lo imaginario:

1. Estético-lúdico, permitiendo la realización de actividades por diversión e interés.
2. Cognitiva, permite pensar por encima de los límites.
3. Instituyente práctica, se basa en la práctica y acciones.

Es decir, lo imaginario nos permitirá la creación de imágenes mentales relacionadas a nuestras experiencias y al lenguaje, pues la mezcla de estas dará pie a la creación del pensamiento, tanto personal como colectivo.

Esto, es algo que suele caracterizar al anime, esa capacidad que te brinda de imaginar situaciones, vivencias y hechos que no están lejos de la realidad, que tiene como base o raíz el día a día del ser humano.

Lo real

La realidad suele ser opuesta a lo imaginario, siendo capaz de conocer y apropiarse de cosas, conocimientos, saberes, información y demás intereses a través de sus sentidos. Se entenderá como todo aquello a lo que puedes tener acceso y que sea perceptible, también puede atribuírsele como lo verdadero o lo cierto.

Asimismo, le exigirá al sujeto pensar, al colocarlo en contacto directo con la sociedad y con sus límites, pero ¿por qué le exigirá? Porque como bien mencionamos anteriormente tanto la sociedad como la realidad siempre estarán en constante cambio, además esto le permitirá relacionarse con su semejante.

En conclusión, la realidad la interpretaremos como lo existente, ya sea que se manifieste de forma material o ideal, igualmente como todo aquello que podemos experimentar, percibir o que esta de manera física.

En ocasiones puede expresarse que el joven otaku no logra diferenciar lo que es real e imaginario, sin embargo como postula el psicoanálisis en relación a la forma en que el hombre adquiere el saber, es decir, esa tarea de adquisición de conocimientos se da por medio de tres instancias que sirven para la creación o transformación de la personalidad: el inconsciente, preconsciente y consciente. Sigmund Freud¹⁴ las denomino como “El yo, el ello y el superyó”¹⁵, o como Lacan denomino años más tarde a lo “imaginario, lo real y lo simbólico”.

Entretenimiento

El entretenimiento estará conformado de lo real e imaginario, haciéndolo más atractivo para su público, lo entenderemos como toda actividad que realizamos, puede ir desde viajar, hasta ver una película, el ver la televisión, leer, jugar, el uso de los videojuegos o navegar por internet. La RAE, lo define como la «acción y efecto de entretener o entretenerse [o divertirse] con ciertas actividades.

A veces no sólo divierte, sino también informa, transmite conocimientos, genera un sentimiento de empatía en las personas. Existen programas que entretienen y

¹⁴ Es considerado como el “padre del psicoanálisis” (1856-1939), gracias a sus aportes sobre la vida psíquica, el inconsciente, la interpretación de los sueños de manera científica, la neurosis, etcétera.

¹⁵ El yo, es el responsable de la relación con la realidad, satisface los impulsos del ello de manera más razonable, con esto decide como actuar. El ello, representa la parte primitiva, desorganizada e innata de la personalidad, cuyo propósito es reducir la tensión creada por diversas causas. Freud mencionaba que aquí operaba el principio del placer y se desconocían las demandas de la realidad. Mientras que el superyó, abarca los pensamientos morales y éticos recibidos de la cultural. Aquí están nuestras aspiraciones de lo que deseamos ser: abogados o biólogos, y cuando no se cumplen estas metas tenemos un sentimiento de culpa que es causado por el superyó, ya que por un lado se encuentran las aspiraciones de la sociedad y por el otro lo que el sujeto desea, creándole un conflicto interno.

también recrean y educan, generan el cambio en el comportamiento o conducta. Inclusive proveen oportunidades de intervenir e interactuar con otros.

Como mencionábamos, el anime en un principio fue creado con el fin de entretener y como herramienta durante los años de guerra, no obstante con el devenir de los años el anime empezó a tratar distintas temáticas que abarcaban no sólo aspectos culturales, históricos y sociales de Japón, sino de todo el mundo, además de temas relacionados a la ciencia, física, química, economía, religión, tecnología, por mencionar algunos.

Su impacto fue y es tanto que no podemos hablar del simple hecho de ver anime o leer manga, es necesario mencionar las otras actividades de interés que se han despertado en los niños, jóvenes y adultos consumidores de estos dos productos dentro y fuera de Asia y que dan pie a la propuesta pedagógica que se presenta en el siguiente apartado.

4.2. Propuesta pedagógica del anime como material didáctico en la educación informal

Con base en lo expuesto en los capítulos anteriores y debido a la creciente popularización del manga y anime se ha provocado que día a día aumente su consumo en nuestro país, asimismo que se empiece a cuestionar si su fin sólo es el entretenimiento o va más allá de este.

En México existe un gran número de aficionados denominados “otakus”, a pesar de contar con cierta noción despectiva y ofensiva no sólo en Japón sino en la mayoría del mundo. Es interesante ver cómo este grupo de personas en nuestro país, no lo consideran en ese sentido, sino más bien como una oportunidad de hacer algo que les apasiona, que los vuelva seres pensantes, críticos y con ese deseo de aprender más, de conocer más gente que comparta los mismos intereses.

Es importante mencionar a la conducta, como la manera en que se comportan los seres humanos en su vida diaria y en sus acciones, puede ser modificada mediante la adquisición de nuevos conocimientos o por influencia del medio, ya que se vincula a esta cuestión del otaku, puede creerse (y eso no significa que no existan casos) que esta comunidad cambia su conducta a una más infantil, irrealista y solitaria por estas nociones negativas que se le atribuyen, sin embargo, el anime puede ser de ayuda respecto a las relaciones sociales, ya que facilita el socializar con los demás y hasta cierto punto ayuda a adquirir un poco más de confianza, un ejemplo es el disfrazarse, (realizar cosplay) ya que en esta práctica se asume la personalidad de un personaje, es decir, por un momento la persona se transforma en otro, en ese(a) protagonista o co-protagonista, desarrollando habilidades de actuación y mejorando la memoria.

Si bien es cierto que el anime y manga son productos para el entretener ya que se trata de una industria que le genera al país de origen grandes ganancias monetarias, pero también se trata de difusión cultural.

A pesar de ser creado para este fin, es imposible no mencionar o percatarse de que existen diversos géneros que engloban una inmensa diversidad de temas y no sólo aspectos humorísticos, sino que retoman puntos históricos, económicos, de la guerra. Entonces deja en claro, que aunque su objetivo no es enseñar si implica un aprendizaje y a su vez es un medio de expresión y comunicación, de conocer otras culturas y en ocasiones puede influir en la realización de actividades.

El anime al tratar de comunicar, está transmitiendo información, ideas, pensamientos, conductas, aspectos culturales, sociales, por ende, hablamos de un proceso educativo, inclusive aunque sea dentro de una actividad extraescolar o recreativa en el ámbito de lo no formal e informal, porque a su vez te está exigiendo reflexionar y pensar, entiéndase esto último como la forma de:

«(...) comportarse de algún modo. En este sentido, se dice que pensamos verbal o no verbalmente, matemática, musical, social, políticamente, etc. En otro sentido algo diverso, significa comportarse respecto a estímulos (...) también es identificado con ciertos procesos de comportamiento, tales como el aprender, el distinguir, el generalizar y el abstraer (...) esto procesos no son comportamiento, sino cambios en el comportarse» (Skinner, 1979, p. 129).

Algunas ventajas del uso del anime, es volver al sujeto alguien más crítico, capaz de reconocer y de apropiarse de lo que le beneficia y de desechar lo que considera negativo, así como esta parte de cuestionarse sobre más cosas, sobre todo en el actuar en relación a la conducta. Esto se relaciona al desarrollo de la inteligencia o inteligencias, de las cuales hemos hablado con anterioridad.

Siguiendo esta línea de enseñanza-aprendizaje en el anime, quizá lo más notorio es su uso de valores, cuestiones filosóficas y psicológicas que utilizan dentro de sus tramas, de los cuales puede uno percatarse que se tratan de contenidos que se logran encontrar en libros.

De aquí parte nuestra propuesta pedagógica al sugerir y exponer ciertos animes que engloban aspectos o temas de suma importancia o de interés que se han mencionado con anterioridad (ejemplo: valores, información y contenidos vistos

en clase, libros o en alguna actividad extraescolar) y que cumplen con el propósito o fin del material didáctico al ser empleado como utensilio objeto o instrumento en la enseñanza, para el reforzamiento y facilitación del aprendizaje, así como fomentar el interés en jóvenes y adultos, incitar a la imaginación, aumentando la dedicación a cierto tema o actividad, sin olvidar que los estamos situando dentro de un contexto informal.

De la misma manera cumple con las características de lo audiovisual, al ser esta mezcla entre lo visual y lo auditivo permite una comunicación, por ende, transfiere o transmite e interpreta un mensaje, logrando una mayor atención y percepción porque cumple con las propiedades que lo conforman (aspectos que se detallan en el capítulo 2). También juega y coloca a la par lo real y lo abstracto, siendo esto algo de lo más significativo dentro de este producto.

Por mencionar algunas propuestas y adentrándonos un poco a la literatura, tenemos animes, como:

- *“Romeo x Julieta”*, historia inspirada en la obra de Shakespeare (Romeo y Julieta), siendo uno de los clásicos universales adaptado tanto a películas, como a obras de teatro, musicales y en este caso en anime con 24 capítulos a cargo del estudio Gonzo.

La historia rescata los puntos más importantes de dicha obra y es ambientada en un mundo fantástico cambiando en algunos aspectos la historia, la trama, el romance, siendo el final igual de trágico que en la original. Inclusive y como dato curioso en la obra aparece un personaje de nombre “Willy” que es director de obras de teatro, en honor del autor original.

También tenemos el caso del “Rey Arturo” y “Juana de Arco” en *Fate stay night*, “Dracula” en *Hellsing*. La adaptación animada de “El infierno de Dante” basada tanto en el videojuego del mismo nombre y del libro “La divina comedia” de Dante Alighieri. El “Kappa” siendo un personaje de la

mitología japonesa, los diferentes kamis o dioses que también son animados, las historias de samuráis famoso.

- Un caso muy representativo, además de ser uno de los más populares es la serie de “Saint Seiya” o conocida en Latinoamérica como “*Los Caballeros del Zodiaco*” conformada por varias temporadas o sagas que tratan sobre la mitología griega, es decir, la historia sobre dioses como Apolo, Poseidón, Afrodita, Hades, Etc., y las constelaciones zodiacales.
- “*Full metal alchemist*”, serie que cuenta con dos temporadas (la primera con 51 episodios mientras que la segunda con 64, por parte del estudio BONES, siendo de los más reconocidos por sus trabajos tanto en Japón como en el mundo). Ambas temporadas tratan acerca del uso de la alquimia, la ciencia, la tecnología, compuestos químicos, la transmutación con base en la ley de la conservación de la masa (o materia), la ley de la prominencia y un principio denominado “Intercambio equivalente”. La historia se desarrolla a principios del siglo XX con los hermanos Edward y Alphonse Elric como protagonistas.

La alquimia, puede entenderse como ese proceso de transmutación de la materia, se considera como la base de la química actual, uno de sus objetivos era la búsqueda de la piedra filosofal.

Esta serie puede ayudarnos a entender un poco más de que va esta práctica antigua y a fomentar nuestra curiosidad por saber más.

- “*Neon Genesis Evangelión*”, es de las series más populares en todo el mundo, se transmitió entre 1995 y 1996 con una duración de 26 episodios y es considerado un clásico y de las mejores series que existen. Es un género mecha, es decir, trata de robots, pero no sólo trata de peleas y tecnología sino también maneja reflexiones filosóficas y psicológicas, así como aspectos religiosos al incluir en su historia “ángeles”.

La historia de desarrolla en el año 2015, después del desastre causado por la caída de un meteorito, así como las consecuencias generadas por

innumerables guerras. Y una parte fundamental de todo este trabajo es la experimentación humana.

- “*Ghost in the Shell*”, un ciberpunk (este anime fue transmitido en televisión pública en nuestro país a cargo de canal 22), el manga fue publicado en 1991. La historia se desarrolla en el año 2029, en donde la sociedad está gobernada por la tecnología, los implantes cerebrales son de los mayores avances tecnológicos, es así como los humanos son considerados como computadoras. Es un ambiente en donde es difícil distinguir humanos y maquinas, es considerado futurístico, sin embargo hoy en día ya con todos los avances que se han dado no sólo en lo tecnológico sino también en la ciencia, podemos observar que no estamos tan lejos de lo que se plantea en dicha serie.
- “*Death Note*”, de las más afamadas series pero también de las más cuestionadas, es un shonen que toca temas policiacos, sobrenaturales, de misterio, fantasía y hasta aspectos psicológicos. El manga comienza a publicarse en 2003 y el anime cuenta con 37 capítulos. La historia trata sobre un estudiante ejemplar (Light Yagami) que encuentra un cuaderno llamado “Death Note” en donde si escribes el nombre de una persona, esta morirá. Light, comienza a utilizar este cuaderno para deshacerse de todos los criminales del mundo y así hacerlo un lugar mejor, llamando a este acto como “justicia” y llegando a considerarse en cierto punto como un “dios”, como en toda serie debe haber un coprotagonista, en este caso es un detective conocido como “L” el cuál buscará también ejercer su propio concepto de “justicia”. La trama se desarrolla en un escenario lleno de estrategias y tácticas al ser ambos personajes considerados como brillantes (intelectualmente hablando).

También nos presentan un poco de lo tradicional de Japón al incluir *Shinigamis* o Dioses de la muerte.

- Un género que igualmente es importante mencionar, son los animes musicales o relacionados a esta temática. Tenemos a “*Nodame Cantabile*” serie que trata sobre música clásica, sueños y metas. “*Shigatsu wa kimi no uso*” y “*La corda de oro*” que también se adentran en lo clásico y algo significativo de estas animaciones no sólo es la historia sino la importancia de los instrumentos, el esfuerzo y las melodías que acompañan a sus personajes. Es menester aclarar, que no sólo podemos ver este tipo de música, sino pop, tradicional de Japón, Rock, etc.
- “*Nobunagun*” es una serie de una sola temporada, la cual trata sobre la invasión de monstruos llamados “Objetos Invasores Evolucionarios” y de agentes conocidos como “Portadores del Gen E”, lo que significa que portan el espíritu de personajes históricos de todo el mundo, los cuales pelean con dichos invasores.
La protagonista es Shio Ogura, quien posee el alma de “Oda Nobunaga” antiguo y famoso samurái, otro personaje importante es “Jack el destripador”, “Newton” “Galileo”, etc.

Como mencionaré el anime o animación japonesa se encuentra dentro de los medios audiovisuales, es así como puede formar parte ya sea de un medio o en esta propuesta de un material didáctico, porque a pesar de no ser creado para este propósito, lo importante será el uso que se le dé y los resultados obtenidos. En cada una de estas series, a pesar de ser de diferentes géneros, podemos encontrar valores universales, reflexiones y análisis sobre la vida, contenidos sobre ciencia, literatura, historia, etcétera, sin embargo también debemos recalcar que no son las únicas.

Al respecto Cobos (2010) menciona:

«Sus tramas pueden abordar el existencialismo, compañerismo, cooperación por encima de la competencia, constancia y dedicación para alcanzar metas, ideología, sacrificio, amistad, amor y romance, procurar el bien del otro, sentido del deber, trabajo en equipo, relación con la naturaleza, el uso y fin de la

tecnología, etc. Referencias culturales (influencias de las filosofías orientales, como el budismo, sintoísmo, bushido y de importaciones de occidente como el cristianismo) y variedad de espacios narrativos (las historias no siempre se desarrollan en Japón, sino también en los demás países del mundo y épocas)».

Es menester hacer mención de la importancia de su idioma, ya que al estar en contacto con este tipo de series es imposible no apropiarse de algunas palabras, frases, connotaciones, reflexiones que al final del día son formas de aprender y entender la cultura japonesa.

Existe el caso de Marc Bernabé, un traductor de japonés de la Universidad Autónoma de Barcelona que en 1998 crea la serie “Japonés en viñetas” en donde el manga es el elemento central para aprender dicho idioma. Este libro recopila ejemplos sacados de mangas para la explicación de cosas que son un poco más difíciles de comprender con sólo teoría.

En relación a lo anterior, la fundación Nippon (en Japón) ha decidido utilizar el manga como herramienta de aprendizaje para los niños con un proyecto de nombre “Esto también es un manga para aprender-Proyecto para Descubrir el Mundo”.

El fin es inspirar a los estudiantes en sus estudios y buscar la mejora en su experiencia dentro del proceso educativo. Para esto se ha realizado una lista de 100 mangas que tocan temas sobre: Literatura, vida y mundo, artes, sociedad, trabajo, historia, guerra, vida, ciencias e investigación, deporte y diversidad. (Ver lista en anexo 2).

Incluso Japón está más avanzado en relación con estudios sobre el anime y manga, su Universidad Seika de Kioto cuenta con un departamento de manga, así como con el Centro Internacional de Investigación del Manga de la misma universidad.

En nuestro país, el año pasado surgió el concurso para escribir un ensayo titulado “Soseki y yo”, se trata de una convocatoria que invita a los “no nativos” de esta lengua, a redactar en japonés (a 100 años de su muerte) sobre el escritor

Natsume Soseki, quien vivió la transición del Japón moderno al contemporáneo. Esta invitación no solo pretende que se haga mención sobre las atribuciones de este personaje, sino de exponer los sentimientos que los concursantes tuvieron mientras investigaban y redactaban sobre él.

Asimismo, este año el Instituto Cultural Mexicano Japonés, A.C. decidió brindar un curso en manga, en donde se parte desde la historia de este, así como sus características y pone en práctica lo aprendido en la creación de tu propio manga, permitiendo desarrollar las habilidades de dibujo, narrativa, la imaginación y creatividad de los participantes.

Mientras que la Universidad de las Américas Puebla cuenta con el “Club de anime y manga UDLAP”, fundado por una organización estudiantil en donde se proyectan series y películas de origen japonés con un espacio después de su proyección para comentar dicha serie.

El círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa, es un grupo de profesores, estudiantes y egresados de la Escuela Nacional de Antropología e Historia y de la Universidad de Kobe en Japón, con colaboradores del IPN, de la UNAM, la UACM y la Universidad Iberoamericana. Su finalidad es investigar las diversas subculturas japonesas en México, principalmente el anime y manga y en su impacto a nivel social y cultural. Este círculo cuenta con una página en facebook con el mismo nombre.

Existen trabajos de Japón, Argentina, España, México y otros países latinos que estudian o tratan de analizar este fenómeno en su territorio y en cómo influyen en la población. En nuestro caso La Finisterra del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM ha generado un acercamiento más profundo en el entendimiento del anime, gracias a sus mesas de análisis de diversos animes con la participación de expertos en el tema, en donde relacionan las diversas temáticas de este producto con aspectos sociales, políticos, educativos, psicológicos, logrando que los asistentes reflexionen e indaguen sobre dichos temas.

Una aclaración de suma importancia, aunque ya se ha tocado en el capítulo tres, es que el manga es el primer paso, es decir, la base del anime, pues dependiendo de su éxito es posible que dicha historia se anime o no.

Regresando al tema de los valores, la mayoría de las series difunden el respeto, la amistad, la tolerancia, el amor, la cooperación, empatía, igualdad, responsabilidad por mencionar algunos, entonces al exponerte cada uno de ellos, te está enseñando de que tratan o en que situaciones de la vida se pueden ver representados, de esta forma está enseñando y fomentando el aprendizaje.

Se dice que «La educación se basa en la construcción y difusión de los valores y principios que hacen a las bases fundamentales de la convivencia social y de la identidad cultural» (Morales, 2009, p. 25). Los valores son inculcados desde la primera educación que es la que se recibe en el hogar, la que practicamos con nuestros iguales, dentro de la educación informal. Siendo parte de nuestra formación durante toda la vida.

Retomando a Dewey, en la actualidad se cuenta con diversos medios por los que el sujeto puede aprender, es por eso que las experiencias son tan valiosas para la formación. Como hemos mencionado, este trabajo no busca desmeritar a la educación formal ni al papel del docente, al contrario, tanto él como la escuela son las primeras bases que tiene el sujeto para desenvolverse y adaptarse en su sociedad.

No obstante al tratarse de las modalidades no formal e informal, el individuo es el encargado de orientar su aprendizaje y de utilizar los medios que considere convenientes, en este caso lo que el anime le puede ofrecer con los ejemplos propuestos, dejando de lado el ocio.

Él, deberá construir su conocimiento integrando a sus esquemas e interpretando la nueva información obtenida, esta construcción se irá produciendo día a día como resultado de la interacción entre lo innato y lo que el medio le ofrezca. También se incitará a la exploración, al pensamiento y a la reflexión.

Al hablar de esto, hacemos mención al enfoque constructivista que trata de toda esa adquisición de nuevos conocimientos relacionándolos con los previos, así es como se van creando esquemas. Así mismo se espera que las personas generen procesos de aprendizaje a partir de sus experiencias diarias. Existen diferentes autores que explican esta corriente, como Piaget, Ausbel y Brunner, sin embargo no nos adentraremos a cada uno de ellos, porque lo que se retomará será la idea en general de lo que significa este paradigma.

Todo este proceso buscará generar aprendizajes significativos, es por eso que es necesaria la participación, la discusión, el intercambio de experiencias y reflexiones. Este aprendizaje tiene como fin aportar nuevos saberes a los que ya tiene la persona, para ello es importante que se asocie y asimile de manera correcta la información.

Para esta construcción, se necesita primero de la organización, de una interacción de la realidad (que representa la información nueva) con el sujeto y los esquemas de este (hablamos de la información previa), para que estos nuevos conocimientos sean categorizados en los esquemas debe darse un proceso de asimilación y acomodación.

El anime, al generarse dentro de las modalidades no formal e informal de la educación, permite que el sujeto por medio de estas experiencias se apropie de nuevos datos, no hablamos de datos duros, pero sí de reflexiones, conceptos y teorías con el propósito de que los relacione con la información con la que cuenta, que fue aprendida en su casa, con sus amigos, en la escuela o en otros espacios y genere un constructo que le permita tener un aprendizaje como menciona Ausbel, significativo, que le ayudará a la resolución de problemas, lo motivará a la búsqueda de temas relacionados o a la realización de actividades culturales y recreativas, pero sobre todo le ayudara a desenvolverse en sociedad, a aceptar y estar preparado para los constantes cambios.

Otro paradigma del cual retomaremos algunos puntos por estar vinculado a nuestro tema es el "Sociocultural", hace mención acerca de como el conocimiento

se genera afuera, dentro de esa interacción entre el sujeto y el objeto. En este caso el objeto sería el anime. Es decir, que el desarrollo cognitivo individual no es independiente o autónomo de todos los procesos socioculturales o procesos educativos que se dan alrededor del individuo, ya que es imposible de estudiar si no se toma en cuenta el contexto de cada uno.

Se cree que el medio social es crucial para el aprendizaje, ya que lo produce la integración a lo social y a lo personal, esas experiencias ayudan a la explicación de los cambios que se dan en la conciencia, el comportamiento y en la mente.

El conocimiento se va a generar dentro de una actividad social, en un contexto, es aquí donde el sujeto a través de las herramientas culturales o sistemas semióticos va a mediar la interacción del sujeto con el objeto, así es como se va a dar un cambio cognoscitivo.

Y es que el anime, te da la posibilidad de conocer diferentes contextos, mundos, temporalidades, narrativas e inclusive personas. Al ser en conjunto, te permite nutrirte, retroalimentarte y algo ya mencionado pero de suma importancia, a relacionarte, sobre todo en nuestra actualidad, donde al parecer se nos enseña a desenvolvernos en lo y para lo individual. Asimismo, fomenta la exploración, al pensamiento crítico, al desarrollo de la imaginación, creatividad y personal, a una autoconciencia.

Otro aspecto a considerar dentro de nuestra propuesta, es esa motivación que te genera o podría generar el ver anime en la búsqueda, recolección o discriminación de información, así como en la realización de diversas actividades. Para esto contamos con el siguiente apartado.

El anime y la motivación

El anime puede considerarse como un factor que produce motivación, entendiéndose esta, como ese estímulo que induce a una persona a realizar alguna acción, en este caso aprender más sobre una cultura.

Este producto aparte de ser atractivo para sus consumidores, puede ser capaz de generar una gran influencia tanto en actividades como en sueños y metas. Tal es el caso que dentro de la comunidad otaku, se comparte el mismo sueño de viajar a Japón, de estudiar japonés, de adentrarse más a su cultura, así como de conocer lugares turísticos que han visto en las series de anime.

Volviendo un poco al apartado anterior, brinda esa capacidad de decidir sobre uno mismo y de ser el responsable de sus propias decisiones. A realizar investigaciones sobre el fenómeno del anime y manga en nuestro país y las consecuencias que este presenta. Asimismo, permite analizar sus contenidos tratando de entender que es lo que buscan comunicar y el para qué.

Esta animación de origen japonés puede ser utilizada como medio audiovisual para la explicación y mejor entendimiento de un tema, como los Simpson o cortos animados que en ocasiones se utilizan en clases, al verlo como una opción te exige ver este producto con otra mirada para su elección.

Desarrolla tanto la creatividad como habilidades musicales, interpretativas, de baile, canto, dibujo, de doblaje, de edición, por mencionar un ejemplo:

«La *“fan translation”* está hecha por fans y para fans y su objetivo principal es traducir series de manga, anime o videojuegos [en la actualidad hasta canciones, como las versiones latinas de los opening y ending de series o vídeos musicales] japoneses no disponibles en el país meta, con el compromiso de dejar de circularlas una vez que se publiquen las versiones oficiales» (Mangiron, 2012, p. 38).

Inclusive los grupos “fansub”, suelen solicitar gente que quiera apoyarlos en limpieza, scanner, traducción (de chino, japonés, coreano) y corrección de mangas, aclarando que no se necesita experiencia (excepto en el punto de la traducción), ya que estos grupos suelen capacitar a la gente que quiere formar parte de esta comunidad.

Mientras que en la parte creativa, tenemos la realización de cosplay, entiéndase como el caracterizarse de un personaje, esta actividad representa todo un reto para los cosplayers al tener que dejar volar su imaginación en la confección de sus trajes, en el diseño de sus armas o demás utensilios, así como en el estudio a profundidad del personaje.

También estos chicos y chicas suelen participar en revistas digitales, blogs, vídeos enfocados en la cultura oriental.

Es tan popular el manga, que una de las revistas más conocidas en Japón, la Shonen Jump Plus, abrió un concurso a nivel internacional para las personas que se dedican a dibujar mangas. Los trabajos enviados deberán presentarse en inglés, japonés o chino para poder participar, sin embargo, de no ser elegidos, aún así recibirán consejos y tips de mangakas profesionales para la mejora de sus habilidades.

Poco a poco se le va dando la oportunidad de que más personas de todo el mundo sean parte de este fenómeno y no sólo eso, sino que vayan desarrollando sus habilidades y esto a la larga podría verse o generar un empleo, entonces ya no está alejado de ser visto como algo útil.

Tanto ha sido su influencia y la motivación a realizar más cosas en relación que se han creados clubs dedicados al anime, el deseo de aprender artes marciales, esta cuestión de ciencia y tecnología que muchas veces nos presentan series tipo Seinen y Mecha, sin olvidarnos de las diferentes manifestaciones, eventos, festivales o actividades que se han realizado en nuestro país y a pesar de ser vistas como un negocio o para el ocio, siguen buscando transmitir algo, que una parte de su cultura se quede en cada una de las personas que asisten.

Asimismo, incita a buscar información relacionada a los contenidos o información que nos presentan dichas series, motivan a querer descubrir que va más allá de ciertos conceptos, palabras o frases que utilizan los personajes, así como las historias originales en las que algunas series fueron inspiradas.

4.3. Crecimiento (actual) de la influencia japonesa en México

Para comprender un poco más este capítulo, hablaremos o mejor dicho haremos mención de como poco a poco Japón se ha ido adentrando en nuestro país, es decir, describiremos brevemente algunas de las diferentes manifestaciones o eventos que se realizan en México (no sólo relacionadas al anime, manga o música) y que influyen a nivel personal, social y cultural. Comenzaremos con las que podemos denominar como “nuevas”, ya que no se habían presentado antes.

Como mencionábamos, este lazo de amistad “México- Japón” data desde hace 400 años, es tan fuerte este vinculo que el 30 de julio de 2015 se creó “Lupita” una botarga inspirada en los ajolotes que habitan los canales de la delegación Xochimilco, con el fin de promover el turismo japonés en tierras mexicanas, así como la conservación de dicho ambiente natural. (Ver anexo 3)

El 12 de agosto del mismo año, se inauguró la creación del primer Bachillerato Tecnológico con Perfil Internacional en México, se trata de una adaptación del sistema KOSEN¹⁶ de Japón en México. Este Bachillerato es un anexo que se encuentra en la Universidad de Guanajuato, siendo en este estado donde se ha dado un gran incremento de empresas japonesas sobre industria automotriz. Los cuatro Kosen de Japón (Nagaoka Kosen, Oyama Kosen, Fukushima Kosen e Ibaraki Kosen) colaboran con dicho Bachillerato, presentando videoconferencias, cursos cortos, en donde tocan temas sobre: Ingeniería mecánica y ciencia de los materiales. De la misma manera se buscará impulsar el aprendizaje del idioma japonés. (Información obtenida de la página web de la Embajada del Japón en México)

El embajador Akira Yamada ha tenido una significativa participación en todo tipo de eventos nacionales y de relación Japón-México, eventos no sólo como los mencionados con anterioridad, sino en Foros empresariales, ceremonias en

¹⁶ Kosen, Colegio Nacional de Tecnología.

distintos estados y sobre diversos temas. Es así como Japón día a día ha tenido mayor difusión en nuestro país.

También podemos hablar de la “Academia de cultura Asiática Ninshi”, esta se encarga de enseñar a escribir y a hablar japonés, coreano y chino, con profesores nativos de estos tres países. Uno de los beneficios de esta academia es que entrega una certificación del idioma avalada internacionalmente por medio de los exámenes correspondientes.

Asimismo cuenta con conciertos y talleres de:

- Shodo, que es la caligrafía japonesa
- Dibujo de manga
- Gastronomía
- Origami, que consiste en el arte japonés del plegado del papel para obtener figuras de formas variadas, lo entenderíamos al español como papiroflexia.

Estamos hablando de una influencia tan grande de este país asiático, que en el estado de Sinaloa se ha producido “sake”, bebida alcohólica japonesa preparada a partir de la fermentación de arroz. Con base en enseñanzas y capacitación de maestros expertos en su elaboración, es que se planea crear una empresa mexicana que sea capaz de crear, perfeccionar y exportar este producto. Esto es un claro ejemplo de cómo Japón se ha ido abriendo pasó en diferentes países en donde no sólo se coloca dentro del mercado, sino en donde también inspira.

De igual manera, contamos en nuestro país con exhibiciones por parte de profesionales sobre las artes marciales del Japón, es importante destacar que existen las federaciones mexicanas de Judo, Karate y Kendo. Así como el Shogi (juego de ajedrez japonés) e Igo¹⁷ (Ver anexo 4) por parte de la Asociación México Japonesa A.C., esta asociación fue fundada para la comunidad y el fomento de la amistad México-Japón. Su misión va desde ser un símbolo de la

¹⁷ Juego de mesa estratégico que cuenta con un tablero, así como con piedras negras y blancas que serán distribuidas a lo largo de este, es para dos jugadores.

población japonesa hasta el incrementar las relaciones socio-culturales de ambos países.

Cuenta con un sinfín de servicios y áreas recreativas (que pueden encontrarse más detallados en su página web), como: cursos de japonés, Shodo, Ikebana (arreglo floral), baile tradicional japonés, Aikido, pintura, clases de kimono, etcétera.

Ahora pasaremos a los eventos con los que podríamos estar más familiarizados, ya sea porque hemos escuchado de ellos o por ser constantes.

Empezaremos con la TNT, exposición reconocida en Latinoamérica por tratar temas de la cultura pop asiática y comics, aunque en un principio se enfocaba sólo a Japón, con el paso del tiempo y con el aumento del consumo en música y novelas coreanas, comenzó también a adentrarse a este evento países como Corea, china, Taiwan, Tailandia, etcétera.

Esta convención que se realiza en el Centro de convenciones Tlatelolco, es una muestra tanto de la cultura actual como de la tradicional. Con una duración de tres días, ofrece un sinfín de actividades recreativas y culturales. Tanto ha sido su éxito que ya no sólo se realiza en el D.F. sino en otros estados de la república (Guadalajara), la TNT puede darse aproximadamente tres o cuatro veces por año con la participación de artistas tanto mexicanos como internacionales.

El Jfest, es un festival de música, arte, cultura, gastronomía y moda japonesa y del resto de Asia, al igual que el anterior es de los más grandes en Latinoamérica. Se realiza una vez por año durante un fin de semana en el centro de convenciones Expo Reforma. Sin embargo se ha extendido también a Guadalajara. Se divide en tres áreas: dos son para Japón (Shibuya y Akihabara) y una para Corea del Sur (Hongdae). De la misma manera cuenta con artistas nacionales e internacionales.

Pasando a la cinematografía tenemos el festival AniFest ya con cinco años presentándose, dedicado a la animación japonesa de todo tipo, desde la

tradicional hasta la digital, con una duración de más de diez días en más de 15 ciudades de la república mexicana.

Otro espacio muy reconocido, es la cineteca nacional donde podemos encontrar en muchas ocasiones dentro de su cartelera películas animadas, sobre todo del internacionalmente conocido "Estudio Ghibli".

Es necesario mencionar que estas son sólo algunas de las manifestaciones acerca de Japón con las que contamos en la actualidad, podríamos considerarlas como las más exitosas por la gran cantidad de público que asiste, sin embargo no son todas, ya que existen otros eventos nuevos que con el paso del tiempo irán creciendo.

De la misma manera, es importante resaltar que el doblaje mexicano es reconocido a nivel mundial como uno de los mejores de habla hispana, es así que contamos con muchos actores que no sólo trabajan en películas sino también en diferentes animes.

Algunos canales de televisión pública han realizado diversos documentales o cápsulas que hablan sobre Japón, su relación con México así como la influencia que ha tenido en nuestro país, por ejemplo en el programa punto Mx de Tv Azteca México donde ha participado el embajador Akira, en otros espacios como canal 22 y canal 11 en donde inclusive se ha transmitido anime.

CONCLUSIONES

A lo largo del trabajo se ha explicado lo que se entiende por material didáctico y la influencia que ha tenido la cultura japonesa en nuestro país. Se realizó una investigación documental para comprender al anime dentro de lo informal y lo no formal, así como su impacto y consecuencias, no tanto a nivel social, sino a un aspecto más educativo, para conformar una propuesta dentro del ámbito informal y posiblemente en lo no formal.

Es cierto que el anime llega a México en los años 90, sin embargo es hasta nuestra actualidad cuando se da su auge y tanto este fenómeno como sus actividades logran tener un gran impacto en nuestra sociedad. A pesar de no contar con mucha información sobre dicho producto, ha sido por medio del internet que se ha dado pie a analizarlo, así como al manga por parte de personas que entienden que esto tiene un trasfondo y no puede ser sólo consumismo o entretenimiento.

El anime o animación japonesa, puede considerarse un material o medio audiovisual, el cual puede facilitar el aprendizaje, en este caso, verlo como herramienta para el “autoaprendizaje”, asimismo, la interacción constante con todas estas manifestaciones que se han comentado, genera un mayor interés por descubrir, por no solo mirar sino observar e interpretar, pero sobre todo a reflexionar e indagar.

Como se mencionó, la cultura juega un papel fundamental, ya que será en ella donde se ubique este tipo de producto, en donde es importante que se le comience a reconocer no sólo como una moda o pasatiempo, sino como un conjunto de costumbres, tradiciones, valores, formas de ver la vida, en este caso proveniente de un país que a pesar de estar a miles de kilómetros del nuestro, comparte o podría compartir aspectos para beneficio mutuo, pues de ella o ellas aprendemos con base en experiencias generando un interés.

También se expusieron a lo largo de estos cuatro capítulos las diversas cualidades o propiedades que tiene el anime, las cuales lo hacen atractivo e interesante, asimismo, estas características nos permitieron colocarlo dentro de un plano pedagógico al cumplir también con un aspecto cognitivo, así como con el desarrollo de habilidades y actitudes.

El cineasta japonés Hayao Miyazaki en alguna ocasión comentó «Creo en el poder de las historias. Las historias juegan un rol importante en la formación de los seres humanos, pueden estimular, sorprender e inspirar» Este producto de origen oriental, no solo nos enseña en cada uno de sus capítulos, sino que también nos permite conocer y comprender, pensar de una manera más crítica y reflexiva, mejorar (en la mayoría de casos) nuestra conducta y adaptarnos mejor a los cambios que se van dando en nuestra sociedad.

Quizá una de sus principales funciones dejando de lado el entretenimiento y ocio, es ser un medio de expresión y comunicación, busca el fomento de los valores y la transmisión de temas de índole educativa, algunos contenidos serían:

- Culturales
- Políticos
- Sociales
- Económicos
- Tecnológicos
- Psicológicos
- Históricos
- Vida diaria

Permite colocar al consumidor en una temporalidad, su uso de lo real y abstracto hace que se identifiquen con sus historias, que nazca una empatía, es decir, “serie-sujeto/sujeto-personaje”. De una u otra forma logrará interiorizar algún aspecto o información en el consumidor, esta información primero se asimilara y luego se acomodará.

La educación en sus tres modalidades también juega un papel importante en todo este proceso de adaptación, en ella es donde nos enriquecemos de experiencias que nos van transformando, en estas se aprende y se complementan en algunos casos los temas teóricos vistos en clase o en algún otro espacio, inclusive puede ser la base para el acercamiento a una vocación.

Es importante entender que existen diferentes tipos de inteligencias que gracias al anime podemos desarrollar o descubrir. Es comprender que a pesar de ser distintos también somos muy similares al compartir gustos y que nuestra forma de aprender es distinta «Cada persona desarrolla un estilo de aprendizaje personal que tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles. De aquí la importancia de que cada persona vaya conociendo su estilo de aprendizaje y vaya adquiriendo estrategias personales» (Parcerisa, 1999, p. 49).

Se dice que aprendemos más por lo visual y lo auditivo, aspectos que contiene el anime, entonces al ser un medio audiovisual es ilustrativo y por ende, educativo, logrando generar un mayor grado de interés.

Con relación a las habilidades, permitirá el desarrollo de la capacidad de desenvolverse con los demás, a incentivar a la realización de actividades recreativas fomentando la creatividad e imaginación incitando, sobre todo a la curiosidad por aprender e indagar sobre otra cultura.

No sólo es el deseo de querer saber japonés, sino gracias a esas interacciones con eventos, personas y series, se puede aprender arte, tradiciones, música, gastronomía, política, literatura universal, religión, formas de pensamiento, a su vez comunican sentimientos, emociones, historias, etcétera.

En el caso de los valores, siempre se trata de valores universales como la amistad, el respeto, la tolerancia, la empatía, la solidaridad, la igualdad, en relación a este último podemos encontrar el papel de la mujer, un ejemplo de esto, son las producciones del estudio Ghibli, donde la mayoría de las películas de Hayao Miyazaki tienen mujeres como protagonistas, para demostrar lo autosuficientes que pueden llegar a ser, en donde no se necesita de un héroe

masculino pero si de un amigo, un apoyo, por esta cuestión de empoderamiento donde reflejan su capacidad de realizar diferentes actividades.

Es tema de admiración ver como a parte de la proyección de valores te muestra esta idea de mujer como un igual y con un papel fundamental.

Es menester hacer énfasis en esa facilidad que tienen de producirte o guiarte a un análisis y reflexión del mundo, esa capacidad de combinar todo y crear algo, quizá es por eso que se dice que hay para todos los gustos.

Es necesario también aclarar que los seres humanos necesitan de experiencias para aprender, por esta cuestión de la educación donde se dice que el hombre es un ser inacabado y que siempre está aprendiendo.

El anime como un medio audiovisual contiene una gran cantidad de mensajes que sus consumidores deben descifrar, ya que estamos hablando de un producto totalmente distinto al que usualmente transmiten las televisoras.

De la misma manera y haciendo énfasis en este tema, es primordial estar conscientes de que existen connotaciones peyorativas hacía estas prácticas, pero no debemos dejarnos llevar por lo que creemos sin antes conocer, esto es algo que también puede ofrecerte el anime, esa capacidad de no creer todo lo que nos es dado o lo que se dice de tal cosa, es decir, entender que es lo real e imaginario, y él como el anime puede estar compuesto de estos dos elementos que siempre van unidos.

Otra cuestión de suma importancia es esta parte de la creación de espacios relacionados al anime, manga y a la cultura en general japonesa, es una intervención no sólo social y cultural, sino también de índole educativa, porque busca responder la demanda y necesidades de los jóvenes otaku. Lo importante es darle un uso a estos productos orientales en beneficio a sus "fans".

FUENTES DE CONSULTA

- Alfaro, H., y Cerutti H. (1993). *Filosofía de la educación: Hacia una pedagogía para América Latina*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, Centro Coordinador y Difusor de Estudios Latinoamericanos.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada: Dimensiones culturales de la globalización*. Argentina: Trilce.
- Bilbao, M. y Velasco, P. (2014). *Aprendizaje con inteligencias múltiples*. México: Edit. Trillas.
- Castells, M. (2005). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México: Siglo veintiuno editores.
- Cirigliano, G. (1912). *La educación abierta*. Argentina: El ateneo.
- Diaz Barriga, A. (1997). *Didáctica y currículum*. México: Paidós educador.
- (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: Mc Graw Hill.
- Díaz Polanco, H. (2006). *Elogio de la diversidad*. México: Siglo XXI.
- Freire, P. (1997). *Pedagogía de la autonomía*. México: Siglo Veintiuno editores.
- G. Tickton, S. (1974). *La educación en la era tecnológica*. Argentina: Bowker editores.
- García C. N. (2001). *Culturas híbridas*. Argentina: Paidós.
- Gutiérrez, L. (1926). *Historia de los medios audiovisuales: desde 1926 "Cine y fotografía"*. Madrid: Ediciones Pirámide, S.A.
- Grijalva, G. (1992). *Actividades extraescolares*. México: Editorial Trillas.
- Ibarra, O. (1970). *Didáctica moderna*. España: Edit. Aguilar.

- Imídeo, N. (1985). *Hacia una didáctica general dinámica*. Argentina: Kapelusz.
- Juárez, M. y Comboni, S. (1995). *Globalización, educación y cultural: Un reto para América Latina*. México: UAM.
- La Belle, T. (1980). *Educación no formal y cambio social en América Latina*. México: Nueva imagen.
- Linker, M.J. (1968). *Diseño de material visual didáctico*. Buenos Aires: Pax-México.
- Monclús, A. (2004). *Educación y cruce de culturas*. México: Fondo de cultura económica.
- Ortega, P. y Minguez, R. (2001). *Los valores en la educación*. España: Ariel Educación.
- Parcerisa, A. (1999). *Didáctica en la educación social: Enseñar y aprender fuera de la escuela*. España: GRAÓ.
- R. Tyner, K. y Lloy d Kolkin, D. (1995). *Aprender con los medios de comunicación*. Madrid: ediciones de la Torre.
- Rossi, P. y Biddle, B. (1970). *Los nuevos medios de comunicación en la enseñanza moderna*. Buenos Aires: Paidós.
- Shart, K., Schroedder, J., Laird, J., Kauffman, G., et al. (1999). *El aprendizaje a través de la indagación*. Barcelona: Gedisa.
- Skinner, B. F. (1979). *Tecnología de la enseñanza* (Trad. J. M. García de la Mora). Barcelona: Nueva Colección Labor.
- Stephen, K. (1994). *Aprendizaje: Principios y aplicaciones*. España: Mc Graw Hill.
- Torres, C. (1995). *La política de la educación no formal en América Latina*. México: Siglo veintiuno editores.

-Trilla, J. (1993). *La educación fuera de la escuela: Ámbitos no formales y educación social*. México: Ariel.

-Villoro, L. (1998). *Estado plural, pluralidad de culturas*. México: UNAM-Paidós.

- Walsh, C. (2009). *Interculturalidad, estado, sociedad: Luchas (de) coloniales de nuestra época*. Ecuador: Abya-Yala.

MESOGRAFÍA (FUENTES ELECTRÓNICAS)

-Academia Ninshi. Sitio web: <http://www.acaninshi.com/inicio.htm>

-Aguilar, D. (s.f.). *El manga en la Argentina*. Recuperado el 1 de octubre de 2015, de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4094842.pdf>

-Aguirre, Jorge. Hacia la era de las TIC. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS* [en línea] 2011, 6 (Agosto-Sin mes): Recuperado el 24 de agosto de 2015, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92422639004> ISSN 1668-0030

- Aracena, T. (s.f.). *Implicaciones del marco teórico de lo imaginario en la Psicología Social*. Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de <http://www.scielo.br/pdf/sausoc/v24n1/0104-1290-sausoc-24-1-0189.pdf>

-Ávila, E. (2003). Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios. En la revista *Eticanet*, Número 1. Recuperado el 17 de agosto de 2015, de [http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las TIC como herramienta.pdf](http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf)

- Belén, R. (s.f.). *Contextos de aprendizaje: formales, no formales e informales*. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Recuperado el 6 de octubre de 2015, de http://www.ehu.eus/ikastorratza/12_alea/contextos.pdf
- Brunner, J. (2000). *Globalización y el futuro de la educación: tendencias, desafíos, estrategias. Documento presentado por el Seminario sobre Prospectiva de la Educación en América Latina y el Caribe, Chile, 23 al 25 de agosto de 2000*. Recuperado el 17 de agosto de 2015, de http://mt.educarchile.cl/archives/Futuro_EDU%25UNESCO-2000.pdf
- Cabero, J. *Nuevas tecnologías, comunicación y educación*. [en línea] 1994, (octubre). Recuperado el 24 de agosto de 2015, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800304>
- (2006). *Tecnología educativa: su evolución histórica y su conceptualización*. Capítulo 2. Recuperado el 20 de agosto de 2015, de [http://novella.mhhe.com/sites/dl/free/8448156137/471653/Capitulo Muestra Cabe-ro_8448156137.pdf](http://novella.mhhe.com/sites/dl/free/8448156137/471653/Capitulo_Muestra_Cabe-ro_8448156137.pdf).
- Carracedo, C. (2009). *Diez ideas para aplicar el cine en el aula. Universidad China de Hong Kong*. Recuperado el 24 de agosto de 2015, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones centros/pdf/manila_2009/16_aplicaciones_03.pdf
- Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México. Página web: https://www.facebook.com/cesjm.ceap/about/?entry_point=page_nav_about_item
- Cobos, Tania Lucía. *ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA*. Razón y Palabra [en línea] 2010, (Mayo-Julio). Recuperado el 24 de agosto de 2015, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>
- De Shutter, A. (1983). *Investigación participativa: una opción metodológica para la educación de adultos*. CREFAL. Recuperado el 17 de agosto de 2015, de <http://www.academica.mx/sites/default/files/adjuntos/35691/144794380-anton-de->

shutter-investigacion-participativa-una-opcion-metodologica-para-la-educacion-de-adultos.pdf

-Dubois, A., y Cortés, J. (2005). *Nuevas Tecnologías de la Comunicación para el Desarrollo Humano*. Recuperado el 24 de agosto de 2015, de [http://biblioteca.hegoa.ehu.es/system/ebooks/15190/original/Cuaderno de trabajo_37.pdf](http://biblioteca.hegoa.ehu.es/system/ebooks/15190/original/Cuaderno_de_trabajo_37.pdf)

- Embajada del Japón en México. (s.f.). *Medios de comunicación: Los pilares de la “sociedad de la información”*. *Japan Fact Sheet*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de http://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es41_mass.pdf

-..... (s.f.). *Comercio e inversión: Una transición hacia el comercio horizontal*. *Japan Fact Sheet*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de http://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es05_trade.pdf

-.....(s.f.). *Ocio: Cómo ocupan los japoneses su tiempo libre*. *Japan Fact Sheet*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de http://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es23_leisure.pdf

-.....(s.f.). *Cultura popular: Una amplia variedad de preferencias populares*. *Japan Fact Sheet*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de http://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es22_popculture.pdf

-El fenómeno del manga. (2011). *En la revista de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)*. Recuperado el 24 de agosto de 2015, de http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html

- Fragoso, V. (2012). *Programa de investigación sobre la docencia en el CCH*. Seminario de investigación educativa. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de http://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/textos/material_didactico.pdf

-Fundación Japón en México. (s.f.). Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de <http://www.fjmex.org/v2/site/home.php>

- García, R. y García, D. (2012). *El manga y su divulgación en México*. En Paakat: revista de Tecnología y Sociedad, "Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción, Número 2. Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de https://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBsQFjAAahUKEwjospqvuKriAhUKoYAKHYJgDnY&url=http%3A%2F%2Fwww.udgvirtual.udg.mx%2Fpaakat%2Findex.php%2Fpaakat%2Farticle%2Fview%2F171&usq=AFQjCNEyxw7vV4IA1LZZWmQvjld-RO_WYQ&bvm=bv.104317490,d.eXY

-Giménez, G. *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Conferencia, Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM. Recuperado del 18 de agosto de 2015, de <http://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>.

- Gómez, A. (2009). Sujeción y formación en la educación formal, no formal e informal. En *revista de investigación educativa*. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://www.educacion.ugto.mx/educatio/PDFs/educatio7/Gomez.pdf>

-Gómez, C. Los medios de comunicación masiva: identidad y territorio frente a la globalización de la información. *En la revista Iberoamericana de Educación*, Número 18. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://www.rieoei.org/oeivirt/rie18a08.htm>

-Japan Fact Sheet. (s.f.). Página web: <http://web-japan.org/factsheet/es/index.html>

-Jaramillo, P., Castañeda, P., Pimienta, M. *Qué hacer con la tecnología en el aula: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar Educación y Educadores* [en línea] 2009, 12 (Agosto-Sin mes): recuperado el 24 de agosto de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/834/83412219011.pdf>

- Jansana, A. (2010). *Factores culturales y negocios en Japón*. En ICE, Número 856. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de http://www.revistasice.com/CachePDF/ICE_856_79-88_3E22F8F30E880D63ACD531B6D148201F.pdf

-La Catarina. Publicación estudiantil de la Universidad de las Américas Puebla.
Página web: <http://lacatarina.udlap.mx/>

- Mangirón, C. (2012). *Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global*. En Dialnet, Número 24. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026577>

-Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. 10 (1), pp. 51-62. Recuperado el 20 de julio de 2015, de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>

- Morales, M. (2009). *Aportes para la elaboración de propuestas educativas*. Ministerio de Educación y Cultura (MEC). Uruguay. Recuperado el 6 de octubre de 2015, de http://www.oei.es/pdf2/aportes_educacion_no_formaluruquay.pdf

- Moreira, M. (2008). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. Universidad de La Laguna. Recuperado el 17 de agosto de 2015, de: http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/64/R64_1.pdf

-Organización de Estados Iberoamericanos. Ciencia, Tecnología y Sociedad: una mirada desde la Educación en Tecnología. *En la revista Iberoamericana de Educación*, Número 18. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://www.rieoei.org/oeivirt/rie18a05.htm>

-Revista Conexión Manga. Vanguardia editores. Sitio web: <http://www.vanguardiaeditores.com/>

- Tanaka, M. (2011). *Historia mínima de Japón*. México: Colegio de México. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=EjVrAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT>

[12&dq=Historia+de+Jap%C3%B3n&ots=Ftk39FVtC4&sig=LVyiiJou7UdB8YpSG0ypz4fSssk#v=onepage&q&f=false](#)

-UNESCO (1982). *Declaración de México sobre las políticas culturales*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf

-..... *Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de https://books.google.com.mx/books?id=F6DliXPZBN8C&pg=PA32&lpg=PA32&dq=la+multiplicidad+de+formas+en+que+se+expresan+las+culturas+de+los+grupos+y+sociedades&source=bl&ots=aMKM6q1wpY&sig=b6pUp227PuTzG3l8KGwhEy6WTE&hl=es&sa=X&ved=0CD8Q6AEwB2oVChMIlwq36_dqLyAIVgQiSCh08awxg#v=onepage&q=la%20multiplicidad%20de%20formas%20en%20que%20se%20expresan%20las%20culturas%20de%20los%20grupos%20y%20sociedades&f=true

-..... (1996). *La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors*. Recuperado el 17 de agosto de 2015, de http://www.unesco.org/education/pdf/DELORS_S.PDF

- (2006). *La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos*. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001507/150785s.pdf>

- (2006). *La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos*. Recuperado el 18 de agosto de 2015, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001507/150785s.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

La religión en Japón es una mezcla de diversas influencias como el *budismo*, el *confucianismo* y hasta del *cristianismo* sobre el *sintoísmo*. A continuación describiremos cada una de ellas.

Empezaremos con la religión nativa, el *sintoísmo* «(o «camino de los dioses») que representa todas las creencias de los japoneses desde tiempos ancestrales. Al igual de lo que sucede con muchas otras religiones en períodos prehistóricos, atribuye la divinidad a fenómenos naturales (piedras, agua, animales, etcétera) (...) por tanto, no dispone de una doctrina establecida, sino que comprende una serie de prácticas que se enseñan a lo largo de la vida» (Jensana, 2010, p. 79)

Esta palabra se escribe con dos caracteres chinos, el primero es “*kami*” que significa dios, deidad o poder divino, y el segundo que significa camino o senda. Es por eso que son parte de todos los aspectos de la vida y se manifiestan de diferentes formas. Existen “*kami*” para la naturaleza, para los clanes llamados “*ujigami*”, el “*ta no kami*” dios de los arrozales y los “*ikigami*” que representan a las deidades vivientes.

Mientras tanto el “*budismo*” originado en la India en el siglo V a.C. se difundió hasta china, para pasar en el siglo VI a Japón por medio de Corea. Se trata de una tradición que no depende de las palabras o letras, sino de la mente y de la naturaleza, tratando de alcanzar el estado de buda.

El “*confucianismo*”, siendo más una corriente de pensamiento que una religión proveniente de China, siendo en Japón donde obtiene mayor auge, no busca la salvación otorgada por un ser divino sino el autoconocimiento a través de la sabiduría. En Japón es muy importante el conocimiento y la utilidad que se le dé a este no sólo a nivel personal sino dentro de la sociedad.

El “*cristianismo*” en Japón se da en tres periodos, durante la mitad del siglo XVI, la reintroducción después de un aislamiento nacional que termino a mediados del

siglo XIX y después de la guerra. A pesar de ser una religión conocida dentro de este país, no ha logrado que el número de creyentes aumente, pues sería la completa eliminación de de sus raíces.

Anexo 2

A continuación se presenta la lista sobre los mangas propuestos por la Fundación Nippon, para impulsar el aprendizaje de los estudiantes.

Literatura

- Ehen, Ryūnosuke. de Naoko Matsuda
- Honya no Mori no Akari de Yuki Isoya
- Yochi Yochi Bungeibu de Banko Kuze
- Tsuki ni Hoeran nee de Yukiko Seike
- La época de Botchan de Natsuo Sekikiawa y Jiro Taniguchi
- Hanamote Katare de Yukiwo Katayama
- Asakiyumemishi de Waki Yamato

Vida y mundo

- Silver Spoon de Hiromu Arakawa
- Onmyōji de Kai Takizawa y Hiromi Minegishi
- Fénix de Osamu Tezuka
- Mushi-shi de Yuki Urushibara
- Nausicaä del Valle del Viento de Hayao Miyazaki
- Imuri de Ranjō Miyake
- 22XX de Reiko Shimizu
- Parasyte de Hitoshi Iwaaki

Artes

- Nodame Cantabile de Tomoko Ninomiya
- Gallery Fake de Fujihiko Hosono
- Hikaru no Go de Yumi Hotta y Takeshi Obata

- Sangatsu no Lion de Chika Umino
- Chihayafuru de Yuki Suetsugu
- Shōwa Genroku Rakugo Shinjū de Haruko Kumota
- Shindō de Akira Saso
- Swan de Kyōko Ariyoshi
- Hana Yorimo Hana no Gotoku de Minako Narita

Sociedad

- Golgo 13 de Takao Saito
- Hetalia -- Axis Powers de Hidekaz Himaruya
- Ichiefu -- Fukushima Daiichi Genshiryoku Hatsudensho Annaiki de Kazuto Takita
- Ano Hi kara no de Kotobuki Shiriagari
- Yonaoshigen-san de Yoshiie Gōda
- Tosa no Ipponzuri de Yūsuke Aoyagi
- Sanctuary de Yoshiyuki Okamura y Ryoichi Ikegami
- Chinmoku no Kantai de Kaiji Kawaguchi
- Kaji Ryūsuke no Gi de Kenshi Hirokane
- Naniwa Kinyūdou de Yūji Aoki
- Kenkō de Bunkateki na Saitei Gendo no Seikatsu de Haruko Kashiwagi

Trabajo

- Say Hello to Black Jack de Shuho Sato
- Jin de Motoka Murakami
- Tokyo Toy Box de Ume
- Black Jack de Osamu Tezuka
- Megumi no Daigo de Masahito Soda
- Kono Hito ni Kakero de Ryōka Shū y Kazuko Yumeno
- HOTEL de Shotaro Ishinomori
- Kasai no Hito de Jinpachi Mori y Osamu Uoto
- Henshū Ou de Seiki Tsuchida
- Natsuko no Sake de Akira Oze
- Kami no Shizuku de Shū Okimoto y Tadashi Agi
- Manga Michi de Fujiko Fujio

- Sanzoku Diary de Kentarō Okamoto

Historia

- Kingdom de Yasuhisa Hara
- Thermae Romae de Mari Yamazaki
- Sengoku de Hideki Miyashita
- La rosa de Versalles de Riyoko Ikeda
- Vinland Saga de Makoto Yukimura
- Ōoku de Fumi Yoshinaga
- Oi! Ryōma de Tetsuya Takeda y Yū Koyama
- Ankoku Shinwa de Daijirō Morohoshi
- Tenjō no Niji de Machiko Satonaka
- Hi Izuru Tokoro no Tenshi de Ryōko Yamagishi
- Cesare de Motoaki Hara y Fuyumi Sōryo
- Munakata Kyōju Denkikō de Yukinobu Hoshino
- Shiki de Mitsuteru Yokoyama
- Bokkō de Kenichi Sakemi, Sentarō Kubota y Hideki Mori
- Fūnjitachi de Taro Minamoto

Guerra

- Pies descalzos (Hiroshima) de Keiji Nakazawa
- Yunagi no Machi, Sakura no Kuni de Fumiyo Kono
- Operación muerte de Shigeru Mizuki
- Adolf de Osamu Tezuka
- Ichigo Sensō de Machiko Kyō
- Kōri no Tenohira Siberia Yokuryūki de Yuki Ozawa
- Nijihiro no Trotsky de Yoshikazu Yasuhiko

Vida

- Iguana no Musume de Moto Hagio
- Hamidashikko de Jun Mihara
- Omoide Kobako no 15-tsubu de Misako Nachi
- Cooking Papa de Tochi Ueyama

Ciencia e investigación

- Moyasimon de Masayuki Ishikawa
- Space Brothers de Chūya Koyama
- Planetes de Makoto Yukimura
- Dragon Zakura de Norifusa Mita
- Hinoko de Masami Tsuda
- After Zero de Jirō Okazaki
- Tensai Yanagisawa Kyōju no Seikatsu de Kazumi Yamashita
- Haru Rock de Mochi Nishi

Deporte

- Football Nation de Yuki Otake
- Captain de Akio Chiba
- Ace wo Nerae! de Sumika Yamamoto
- Ping Pong de Taiyo Matsumoto
- Real de Takehiko Inoue
- Ashita no Joe de Tetsuya Chiba
- Uchhare Goshogawara de Tsuyoshi Nakaima
- Gaku de Shinichi Ishizuka

Diversidad

- Hourou Musuko de Takako Shimura
- A Silent Voice de Yoshitoki Ōima
- Hikari to Tomo ni... Jiheishō-ji o Kakaete de Keiko Tobe
- Gaki no Tameiki de Bakka Okita
- Happy! de Nobuko Hama
- Donguri no Ie de Osamu Yamamoto
- New York New York de Marimo Ragawa
- Fantassium de Ami Sugimoto
- Kaze to Ki no Uta de Keiko Takemiya
- Sumire Fanfare de Naoko Matsushima

Artículo obtenido de la página web **koi-nya**: La Fundación Nippon crea una lista de 100 mangas ideales para los estudiantes.

Anexo 3

Presentación de “Lupita” la ajolote para el fomento del lazo México-Japón.

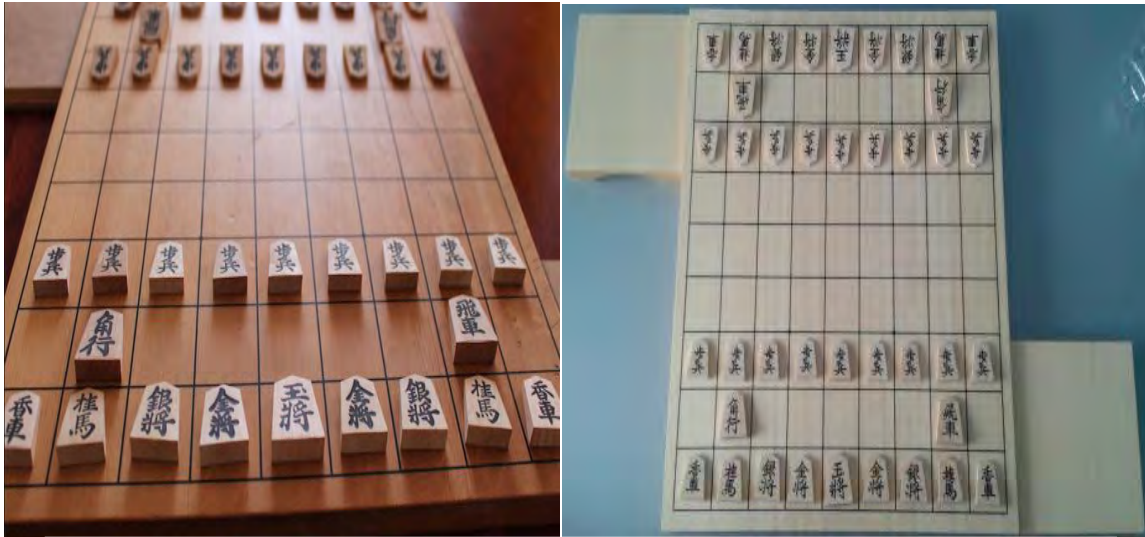




Fotos obtenidas de la página web de la Embajada del Japón en México.

Anexo 4

Shogi, juego japonés parecido al ajedrez.



Fotos obtenidas de la página web “shogi México”

El Igo es un juego japonés estratégico, también se le conoce como weiqi (chino) o baduk (coreano).



Foto obtenida de internet.

Glosario

- anime: Se refiere a todo tipo de animación proveniente de Japón.
- Cosplay: Es la interpretación de un personaje de alguna serie o película animada, es decir, es el disfrazarse de dicho personaje adoptando no sólo su vestimenta sino su forma de actuar. En la actualidad podemos encontrar cosplay's tanto de animes, mangas, películas o videojuegos japoneses, así como de comics, caricaturas, sagas tanto de libros como de películas de otros países.
- Ending: es la canción de cierre de los animes o películas japonesas, su duración es similar al del opening (un minuto treinta segundos).
- Fansubs: Grupos de fans que traducen tanto series, como mangas, películas y vídeos musicales de origen asiático, por lo general del japonés, chino, coreano e inglés al español u otros idiomas. Estos trabajos tanto de traducción como de edición son para que otros fans tengan acceso a ellos.
- Hakama: Es un tipo de pantalón utilizado por los samurái como una prenda para proteger las piernas, con el paso del tiempo se convirtió en algo simbólico. En la actualidad la hakama se utiliza tanto para eventos especiales como para el día a día, los estudiantes de kendo o aikido también la llevan puesta como parte de su uniforme.
- Kimono: es una de las ropas tradicionales japonesas, remonta su origen a la época Heian en el siglo VIII. El término "mono" significa 'cosa' y "ki" viene de kiru, 'llevar', es así como su significado es "cosa para llevar" por lo regular son diseñados en seda y se utiliza para eventos formales como bodas, ceremonias o festivales tradicionales, se compone de los "geta" que

son las sandalias de madera, los “zori” sandalias de algodón y cuero, así como de “tabi” que son los calcetines tradicionales que separan al dedo pulgar del resto.

El kimono tiene forma de T, es largo con cuello en V y con mangas anchas, es sujetado por una faja ancha de nombre “obi”. Existen diversos tipos de kimonos dependiendo la edad, el sexo y el evento al cual se asistirá.

- Manga: Es todo aquel comic o viñeta de origen japonés, que presenta cierta singularidad ya que es en un formato de libro pequeño que se lee de derecha a izquierda de arriba hacia abajo de forma horizontal. El manga por lo regular es la base del anime. Hoy en día y gracias a su popularidad contamos también con el “manwha” de origen coreano que presenta las mismas características que el primero.
- Merchandising: Es toda la mercancía oficial de algunos animes, películas o grupos de música. Esta va desde figuras coleccionables, hasta posters, cojines, utensilios de cocina, para la computadora, etcétera.
- Nippon: Es el nombre japonés de este país (Japón) y significa “País del sol naciente”.
- Opening: Es la canción que se presenta al inicio de cada uno de los capítulos o películas animadas con una duración en los primeros de un minuto y treinta segundos.
- Yukata: También es una de las vestimentas tradicionales, se utiliza principalmente en fiestas de verana y estaciones cálidas. Existen dos tipos de yukata, una se utiliza para dormir o ir a las aguas termales y la otra para eventos, está a comparación del kimono es más ligera y de algodón. También se utilizan las “geta”.