

**El ascenso del Rey Demonio: el anime como material didáctico para la
enseñanza de la ética**

**Propuesta didáctica: ¿Cómo utilizar el anime *Maoyū Maō Yūsha* como
material didáctico en la clase de ética de noveno grado?**

Juan Ernesto Lasprilla Martínez

Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Santo Tomás

Tesis Para obtener el título de: Licenciado en Filosofía y Lengua Castellana

Asesor: Edgar Eslava

Tabla de contenido

Introducción.....	3
Tema	6
Problema	7
Objetivos.....	8
Justificación.....	8
Marco de Referencia.....	10
Antecedentes	10
Marco Teórico	13
Metodología.....	13
Estructura capitular	14
Capítulo 1. Anime: La literatura por redescubrir	16
1.1 Anime: Historia Rechazada	17
1.2 Ser y no ser	21
1.3 Anime: Material por redescubrir.....	29
1.4 Anime como material didáctico	34
Capítulo 2: El demonio de la paz - I am Human	39
2.1 Hazte mío héroe.....	40
2.2 Ética: Libertad, política y Paz.....	52
2.3 <i>Maoyu</i> y la enseñanza de la ética	62
Capítulo 3: La ascensión del Anime	72
3.1 Noveno grado.....	73
3.2 Límites y las posibilidades del anime como material didáctico.....	75
3.3 Temas y partes.....	78
3.4 Secuencia Didáctica y Plan de clase.....	81
Conclusiones.....	88
Referencias Bibliográficas	91

Introducción

En un momento histórico en el que la enseñanza de la filosofía, en general, y de la ética en particular, es discutida y presentada en algunos lugares como irrelevante, intrascendente o como alejada de las vidas cotidianas de los estudiantes, múltiples caminos pueden tomarse a fin de participar en esta discusión. Frente a la relevancia y trascendencia de la filosofía como disciplina académica y como forma de aproximarse a los problemas vitales no me referiré directamente en este texto, toda vez que el asunto al que atiendo lleva implícitas respuestas a estas preguntas. El objeto de esta investigación es de carácter pedagógico: cómo llevar a las clases de ética temas clásicos de la filosofía de forma que sean a la vez conceptualmente rigurosos y significativos para los estudiantes, que generen una apropiación para la reflexión y una actitud escéptica ante el mundo que les rodea. En la actualidad se goza de la oportunidad de tener mucha información al alcance por diversos medios, pero el dar sentido a esa información, y la posibilidad de hacer uso de ella como parte del ejercicio de juicio moral es definitivamente algo que pareciera, si no imposible, sí muy difícil de concretar.

Los tiempos cambian, y a medida que van cambiando, estos reclaman que nos acerquemos y adaptemos a las nuevas exigencias que los contextos sociales e históricos van presentando. En el caso de la educación, la virtualidad posibilita la cercanía del conocimiento, una inmediatez que modifica los valores y las cualidades

cognitivas que antes dábamos por importantes. Por ejemplo, frente a épocas que privilegiaron el memorizar y repetir, hoy en día discernir y crear resultan más relevantes, aunque sin el uso sistemático de la memoria no podrían jamás llegar a consolidar. Al mismo tiempo, se nos pide a los educadores que replanteemos los modos de impartir las clases y usemos formatos y herramientas acordes con los medios que nuestros estudiantes, y nosotros mismos, usamos en otros contextos y con otras intenciones no necesariamente pedagógicas.

En la actualidad los diferentes medios de comunicación y sobre todo internet, han acercado nuevas formas de entretenimiento. Podemos observar cómo los medios de entretenimiento han ido cambiando, y mientras unos se popularizan, otros dejan de ser tan consumidos. La televisión reemplazó a la radio, las computadoras a la televisión, el cine al teatro, y los videos, las series, y el streaming han tomado el lugar del cine. Dentro de los formatos de entretenimiento que han surgido han venido ganando fuerza en todas las edades, sobre todo, en los más jóvenes se encuentra el anime, que hoy en día goza de gran popularidad.

Muchas personas de todas las edades miran anime para entretenerse, y muchos medios de entretenimiento, al mismo tiempo que divierten, sirven para dejar enseñanzas de quienes los consumen. Así pasó con los inicios del teatro, la poesía, el mito y la lírica en general: entretenían y eran usados para educar. Esto también se puede observar tomando como hecho la forma de cómo los libros, películas, mitos, etc.; han sido usados como materiales de reflexión para acercar temas o problemas de diferentes ídoles.

Como afirma Rama:

Los recursos didácticos, como los libros, los mapas, los gráficos, etcétera, son formas de transmitir conocimiento de forma encapsulada; son expresiones de un conocimiento codificado y envasado como resultado de un trabajo intelectual estructurado, planificado y ordenado, que soportan la transmisión de contenidos. El desarrollo de estos recursos didácticos siempre ha dependido de las tecnologías de información y comunicación y de los mecanismos por los cuales el conocimiento se ha podido fijar en un soporte específico. Son a su vez resultado del trabajo humano intelectual, que construye un prototipo específico de codificación de contenidos. Su base es un trabajo intelectual que crea un prototipo y que, gracias a una tecnología de reproducción, permite posteriormente su serialización o reproducción. Tal paradigma se apoyó en las tecnologías analógicas de reproducción y se constituyó en la base del desarrollo de la educación durante muchos siglos e implicaba una lógica fragmentada: por una parte, el componente docente presencial con tendencia catedrática y centrada en la transferencia de información o la discusión del libro, y por la otra, recursos de aprendizaje que se desarrollaron al calor de las tecnologías de comunicación e impresión, y que conformaron el desarrollo de la didáctica. (Rama 2021, 14-15)

En este contexto, entonces, se podría pensar que el ánimo, como medio de entretenimiento también guarda en sus posibilidades la facultad de ser visto como material didáctico, en este caso, en las clases de ética. Por eso se busca proponer como ejemplos las planeaciones de clase, en las cuales se visualice de forma teórica

el uso del anime como material didáctico, y que como resultado de usar el anime como un medio, posibilite el desarrollo de ciertas habilidades y actitudes en pro de un mejor desarrollo de la comunicación asertiva, y así mismo un hábito y actitud disciplinar de resolver dilemas morales, fundamentado en el aprendizaje basado en problemas.

Tema

El trabajo de grado se presenta en forma de monografía resultado de investigación, y se propone usar el anime como material didáctico en las clases de ética de noveno grado. Uno de los fines de usar este medio audiovisual como material didáctico es lograr que los estudiantes puedan acercarse a los conceptos y categorías propias de las discusiones acerca de ética, esto es, de la construcción y aplicación de juicios morales a situaciones concretas y a situaciones generales, abstractas, a través de las acciones y vivencias de los personajes de una serie animada.

El anime es una animación audiovisual que está compuesta por imagen, sonido, y animación, valga la redundancia. Tanto en lo referente a las historias y los relatos como a sus aspectos técnicos tales como el sonido y la imagen, gozan de mucha versatilidad y flexibilidad para ser usados como estrategia para captar la atención de los estudiantes, y desde allí, invitarles a la reflexión, haciendo uso de su formato particular, que posibilita que los estudiantes de distintas edades puedan acercarse desde diferentes miradas a un concepto que generalmente se presenta en clase de forma abstracta o general, usualmente muy lejano de las vivencias personales, de las necesidades sociales, de sus experiencias emocionales, etc.. Ejemplos de este tipo

son los conceptos de paz y guerra, bondad y maldad, tiranía y autogobierno, libertad, responsabilidad.

Problema

No es para nadie una sorpresa la afirmación de que en las aulas de clase tenemos un problema de atención. Los jóvenes quieren saber todo ya, corto, definido, fácil de digerir, es decir, operan en clase con lo que puede definirse como un inmediatez informativo. Estos síntomas se agravan dependiendo de varios factores, entre ellos el uso permanente de redes sociales y su constante invitación a la respuesta casual, irreflexiva, emocional y poco elaborada, por ejemplo en forma de “likes” o de emoticones, lo que dificulta a los docentes al intentar dar profundidad a temas complicados como lo son la vida, la muerte, la verdad, la dignidad humana, entre otros, y sobre todo al invitar a sus estudiantes para que generen juicios no a partir de las reacciones instantáneas promovidas por el impulso ante un imagen o idea, sino a partir de la reflexión acerca de su contenido, su origen, su contexto y su intención.

Esto lo podemos vincular con que, en las necesidades laborales y sociales, hoy en día importan más ciertas habilidades productivas y ciertos conocimientos de datos antes que de argumentos, por lo que las habilidades críticas o de discernimiento vienen a ocupar cada vez menos espacio en la institución escolar. Por eso me propongo en este trabajo usar el anime como material didáctico, para atrapar a los estudiantes, y en el medio, acercarlos a categorías y conceptos que normalmente tienden a ser indiferentes a las vivencias de ellos. El anime es por tanto una excusa que mientras divierte, entretiene y atrapa para poder acercarse a temas de mayor profundidad conceptual que las historias o imágenes propias del formato del anime,

como la ética utilitarista o la ética anarquista, o temas como el derecho a la vida y la pena de muerte.

Como resultado de la aproximación que llevé a cabo en la investigación, la pregunta general y lo que trata de resolver esta monografía es ¿Cómo utilizar el anime, uno en particular, Maoyū Maō Yūsha, como material didáctico para las clases de ética de noveno grado?

Objetivos

El objetivo general del trabajo es mostrar cómo se puede hacer uso de una pieza de anime, en particular del anime Maoyū Maō Yūsha como material de apoyo didáctico para las clases de ética de noveno grado.

Para alcanzar este objetivo, se proponen tres objetivos específicos, considerados como los pasos a dar en el camino a alcanzar el objetivo general. El primero, contextualizar la historia, las características y la forma de vincular el anime como material didáctico. Segundo, mostrar cómo diálogos éticos presentes en el anime escogido pueden ser de utilidad para las clases de ética de noveno grado. Tercero, proponer un plan de estudio para un curso de ética utilizando el anime como recurso didáctico central.

Justificación

Justificar la pertinencia de usar el anime como material didáctico es como tener que justificar la pertinencia de las novelas o las imágenes de la Divina Comedia como

medios de aprendizaje. Este trabajo se realiza porque se quiere generar una posible respuesta, pero también una alternativa para los profesores que buscan hacer más atractivas sus clases con el anime. En este caso, se usa de ejemplo para las planificaciones de clase una obra de anime y un grado concreto al que va dirigido el plan, de este modo poder simplificar y observar su uso desde la teoría y desde un ejemplo práctico.

El grado que se usa como ejemplo es noveno, porque por lo general son un grupo compuesto de jóvenes entre los 13 y 15 años, siendo una edad idónea para plantear dilemas morales de diversos tipos. El anime *Maoyū* es una obra con múltiples discursos que podemos relacionar con diferentes filosofías políticas, incluyendo la ética Kantiana, lo que la hace idónea esta obra como ejemplo y en consecuencia el anime se adecua a las necesidades pedagógicas de los profesores y de los educandos.

Marco de Referencia

The difference between the novice and the master is that the master has failed more times than the novice has tried.

Koro Sensei, *Assasination Classroom*.

Antecedentes

Ubicar una cronología de los trabajos académicos que hablan del anime como material didáctico fuera de las clases de idiomas, o en el mejor de los casos de cultura, ha sido una tarea bastante escabrosa. Conceptualmente hablando, hoy en día, los términos anime y manga se refieren al conjunto de obras que nacen con un estilo “estético japonés” y, hasta hace unos años, eran obras exclusivamente producidas en Japón y por japoneses.

El anime tiene ya varias décadas como herramienta de entretenimiento, construcción cultural. Sus primeros pasos en la industrialización ya tienen más de 60 años, su influencia es tan grande en particular en países del sudeste asiático, que a varios de esos países los ha llevado a crear sus propias expresiones estéticas (Hernández. 2013), pero a pesar de todo eso, en occidente la penetración del anime ha sido reciente (Hernández 2013, Romero 2012).

Del mismo modo en occidente la entrada del anime en el mundo académico no es profunda, sin embargo, su producción ha sido fértil en diferentes campos como la lingüística, la antropología, la economía y la sociología, entre otros (Parada 2012, Oñate 2019, Torrents 2017). Aunque para sus cortos años de existencia ha sido abundante su producción académica, estos trabajos no se relacionan directamente con el uso del anime como material didáctico en las clases de ética o filosofía. ¿Qué significa epistemológicamente hablando para la construcción de antecedentes? Que los antecedentes más cercanos al anime como material didáctico no están relacionados directamente con su uso en clases ajenas a las del lenguaje o la cultura.

Los escritos más cercanos sobre el uso del anime en clases para el acercamiento de contenidos, van enfocados para el aprendizaje de la cultura japonesa, como en el caso de Julie Ruble y Kim Lisney que usan los juegos de rol para la práctica del lenguaje japonés, y de acuerdo con quienes:

role play, and follow-up discussion will create a more learner-centered learning environment to encourage students to practice their Japanese language speaking skill (Kim y Lisney 2010, 44).

Esta aproximación pedagógica al anime no ha escapado a los entusiastas del género. La página web *Ánime motivación*, nos muestra *The 10 most educational lessons you can learn by watching anime*, y presenta un listado de algunas de las lecciones de vida, éticas o morales, cognitivas si se quiere, que son presentadas en diversas series animadas, como *Dragón Ball*, *Kimetsu no Yaiba*, en donde por ejemplo importa más el trabajo duro y la disciplina, que la inteligencia o el ser un “genio”. De forma paralela,

se observa al mismo tiempo que otros entusiastas del género, en páginas web como Japan Powered, en “Ánime as a Teaching Method”, hacen una comparación de las lecciones transmitidas por series de aventura norteamericanas y de anime japonesas, destacan la supremacía de las segundas tanto en la calidad de sus historias y su composición, como de las enseñanzas mismas y la forma en que son presentadas al público juvenil.

De regreso al contexto académico, Frey & Fischer (2004) han mostrado el impacto positivo que tiene el uso del manga y el anime en entornos urbanos concretos, acercando a los estudiantes al tipo de situaciones conflictivas apropiadas para una lectura filosóficamente interesante, tanto de las acciones y personajes de la historia, como de la relación de éstas con su entorno próximo. En este mismo ha propuesto un análisis de las modificaciones de los roles de género de los personajes femeninos en animes de diversas épocas, que atiende a problemas que hoy son centrales para los estudios éticos, parte central de la enseñanza de la filosofía.

En Inglaterra, el grupo *The Routes into Languages*, liderado por la universidad de Aston, maneja un programa de clases de japonés usando el anime como herramienta pedagógica en el cual reconocen no sólo su utilidad en el lenguaje, sino también en el aprendizaje de la cultura. En los planes de clases tienen estructurados en cuadrículas grupo por edad al que va dirigido; visión general, objetivos generales, duración de la clase, de las actividades, y de los objetivos.

Marco Teórico

Las bases teóricas de este trabajo se fundamentan en la revisión bibliográfica de varios autores que se han sumergido en el tópico del anime, con la función y el fin de sintetizar y contextualizar para el posible público lector, lo que son las definiciones básicas de este trabajo académico. En esta monografía de revisión bibliográfica, principalmente se basará para definir y categorizar el concepto de material didáctico, y varios conceptos relacionados al anime, del trabajo de grado presentado por Fabiola Sanabria. La obra que se usará para ejemplificar y de modelo para mostrar el anime como material didáctico y base primordial de esta propuesta de revisión bibliográfica será el anime de Maoyū Maō Yūsha. Esta serie animada está basada en la novela ligera producida intelectualmente por Mamare Touno e ilustrada por Keinojou Mizutama y toi8*, la cual usaremos para ejemplificar el anime como material didáctico. En la ética, las bases teóricas de la taxonomía ética del libro la *Ética* de Eduardo Maynez, de la cual usaremos como subtexto para centrar y dirigir diferentes problemas entre los distintos discursos éticos y mostrar que no existe una sola respuesta para la paz, la libertad, y la política; que serán los temas centrales de la ética en este trabajo.

Metodología

Por las necesidades antes mencionadas, se entiende que el paradigma de este trabajo es de carácter teórico, fundada en una revisión crítica de fuentes, ya que presenta, expone y compara las características del anime. Así mismo busca mostrar, analizar y conceptualizar las características que posibilitan el anime como material didáctico, en específico la obra de Maoyū Maō Yūsha que servirá de apoyo en las clases de ética para los grados décimo y once

El enfoque que se presentará en este trabajo es de tipo interdisciplinar, moviéndose tanto en la *literatura*, la filosofía como la ética, con énfasis y profundización en didáctica. Se hará un análisis literario y conceptual sobre las características del anime y una sustracción de los discursos éticos que el anime elegido ofrece. Sin embargo, este trabajo se centrará en ser una propuesta didáctica y de tipo pedagógico al proponer el anime como parte del material didáctico de la clase.

El método de investigación central será la revisión documental o revisión bibliográfica, especificando las características del concepto de anime desde la parte diacrónica, aunque se hará y así mismo una contextualización histórica de un breve recorrido del anime, pues es importante conocer la parte sincrónica del material que se va a utilizar.

Estructura capitular

La distribución que se hará en este trabajo que tiene por objetivo utilizar el anime Maoyū Maō Yūsha como material didáctico en las clases de ética de noveno, consisten en un primer capítulo que tiene como fin exponer, contextualizar y relacionar el anime como material didáctico, y en el cual se hará una contextualización de la revisión documental de los autores y textos que han sido estudiados en el curso de la investigación.

En el segundo capítulo se hará contextualizar la obra de Anime, Maoyū Maō Yūsha. Obra que inicialmente comenzó con una serie de novelas ligeras escritas por Mamare Touno en el 2009 y luego se lanza una parte de la serie en formato animada en el 2013 adaptada y producida por Arms, saliendo al aire en Japón el primer capítulo el

5 de enero del año 2013 y terminado su emisión el 30 de marzo de ese mismo año en el A 12-episode anime.

En el tercer capítulo se hará la puesta en escena de los planes de clase que servirán de ejemplo, de las aclaraciones pertinentes de los límites y las posibilidades de usar el anime como material didáctico. El capítulo cierra con las conclusiones generales del trabajo.

Figura 01 Maoyuu
 Contenido del Blu Ray 01 Lanzado el 20 de
 marzo del 2013

Creador: Mamare Touno
 Ilustradores: Keinojou Mizutama, toi8, Otros.
 Estudio: Arms Corporation
 Cadena Tv: Tokyo MX
 Director: Takeo Takahashi

Número de producto Blu-ray: PCXG-50211
 DVD: PCBG-51581

Contenidos registrados Capítulo 1 / Capítulo 2

Link :http://maoyu.jp/goods/bddvd_05.php

Link :<http://maoyu.jp/news/>



Capítulo 1. Anime: La literatura por redescubrir

En este capítulo vamos a hablar sobre el anime y tiene como fin acercarnos a la idea del anime como material didáctico. Para lograrlo nos basaremos en la revisión documental hecha sobre los trabajos de Fabiola Sanabria, Antonio López, Paul Gravett, Cristian campos y José Santiago, entre otros. Lo anterior se presentará en cuatro apartados.

El primer apartado de este capítulo titulado Anime: Historia rechazada, se centra en los antecedentes históricos del anime, incluyendo algunos antecedentes del manga pues se considera un antecesor directo. Se plantea la historia del anime y las circunstancias que lo rodean desde la incertidumbre de si realmente es algo autónomo de Japón o si son expresiones fundamentadas en su relación con los demás países después de la apertura de Japón. El segundo apartado está relacionado con las características que diferencian el anime de otro tipo de obras similares, como los géneros, las formas de producción, el público, etc. En concreto,

la estética y la forma de expresión que lo diferencian de las obras americanas. En el tercer apartado se define y delimita qué es un material didáctico, para así dar paso al cuarto y último apartado de este capítulo, que se trata de vincular lo que es un material didáctico y el *ánime*, para así finalizar con las conclusiones sobre el *ánime* como material didáctico.

1.1 *Ánime*: Historia Rechazada

Antes de introducirnos en la historia del *ánime*, debemos diferenciar el uso popular de la palabra, y la de la etimología. Comenzando por la Etimología, la palabra *ánime* viene del extranjerismo inglés *animation* que los japoneses pronuncian como *ánimeeshon* y con el transcurso del tiempo quedó el abreviado *ánime* (Horno 2012). Para Horno, la palabra *ánime* viene de la raíz del latín del verbo animar, animare-anima que significa dar vida (Horno 2012). Ahora debemos diferenciar cuál es el uso de la palabra *ánime*, es decir, de los límites de lo que enmarca y de lo que no, pues para entender la historia del *ánime* debemos saber que creaciones caben dentro de esta categoría. Para la mayoría de los espectadores la palabra *ánime* hace relación directa con los dibujos animados en general y para otros públicos un poco más cultos, hace referencia a las animaciones y/o dibujos animados exclusivamente de Japón, Sanabria por ejemplo define el *ánime* como “dibujos animados provenientes de Japón que evocan a la telenovela por su emotividad” (Sanabria 2012, 6). Por último, el *ánime* para los japoneses es toda animación hecha en el mundo, independientemente del país o de la técnica de animación o de la estética usada.

Si bien las primeras animaciones producidas a inicios del siglo pasado recibieron diferentes denominaciones, la noción de historia del *ánime* a la cual nos referimos, es a la historia de las animaciones hechas en Japón.

Cuando hablamos de la historia de la palabra *ánime*, reconocemos diferentes puntos de vista, no solo porque no se ha recopilado todo lo relacionado sobre las animaciones, sino porque a medida que se van descubriendo nuevos datos, se van cambiando las posibles perspectivas de cómo y cuándo fueron influenciados los estilos de animación, la forma de producción o el ambiente económico en las animaciones japonesas. En el caso del *ánime*, todavía no es cierto cual es el origen ineludible de esta palabra, no obstante, existen algunos puntos culturales que son infranqueables, como el hecho que, para los fanáticos latinoamericanos, esta palabra encierra como significado: “producciones animadas japonesas”. Horno López, afirma que para Darzen (2002) “parte del propio origen de la palabra *ánime*, es como se conoce generalmente a la animación japonesa”. (Horno 2012, 107).

La historia del *ánime* está muy enlazada al manga, su antecesor, casi tanto que para contar la secuencia histórica del *ánime*, autores como Sanabria comienzan desde los albores recónditos a las expresiones artísticas que desembocan en el manga. En la historia del *ánime* existen dos vertientes, una inmanente que asegura que nace de las propias expresiones artísticas japonesas, y otra que asegura que es un accidente cultural que surgió después de la segunda apertura de Japón durante los años 1880 y 1890. Los primeros sostienen que la esencia del *ánime* ya se presentaba en el manga, y este último deriva de las expresiones de las antiguas formas artísticas, como el Emaki (Iglesias 2013) y en las pinturas del siglo XII antes del segundo cierre a

extranjeros. Por otro lado, se enuncia una “japonización” del cómic desde diferentes lugares, ya sea del cómic estadounidense, o desde el tebeo español, o desde las imágenes de los periódicos holandeses, incluso después de la ocupación de EE. UU tras la derrota de Japón en la segunda guerra mundial (Gravett 2004). Aunque es más aceptada en la mayoría de los autores, la primera versión, que la segunda.

Avanzando en el tema, si bien en Japón ya habían incursionado antes de la segunda guerra mundial en el mundo de la animación, no queda claro cómo y cuándo exactamente se inauguró el primer video animado.

La película... de autores desconocidos, tiene una duración de tres segundos y presenta cuatro perforaciones laterales que confirman que fue grabada sobre 35 mm— lo que es cronológicamente posible pues la primera película de 35mm fue fabricada en 1889 por Hannibal Goodwin—. Está compuesta por una tira de material de celuloide sobre la que directamente se ha dibujado 50 imágenes que componen los distintos fotogramas de la animación y en los que se observa un dibujo a líneas de un chico vestido con uniforme de marinero simulando un giro hacia el espectador, quitándose el sombrero y saludando con el brazo, junto a un texto oriental en la parte superior, concretamente escrito en kanji, 活
动写真 —“katsudo shashin”, fotografía en movimiento. (Horno 2012, 113)

Después de la segunda guerra mundial sabemos que Japón vio en el manga y el anime una industria que en pocos años pasaría a generar grandes aportes al PIB japonés (Hernández 2013). Esta industria se consolida en los años 50 con el autor Ozamu Tezuka, quien logra establecer las características industriales y estilísticas

más sobresalientes, por esto es considerado como el padre del manga pues adapta las secuencias de la historieta y el cómic, creando su propia versión japonizada, así mismo genera la serialización de las animaciones en formatos de 20 a 30 min que salen cada semana. (Gravett 2004)

Llega el anime y el manga a Europa a mediados de los 70, y al resto del mundo a mediados de los 80. Con el tiempo impartiendo detractores y fervientes fans (Hernández 2013). Su influencia ha crecido tanto como para que en Colombia tengamos el SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía), un evento especial para todas las formas de entretenimiento juvenil, en donde sobresale un salón exclusivo para anime y manga.

Figura 02 Maoyuu
Carátulas de las cajas de los Blu Ray
Miércoles, 18 de marzo de 2015

Creador: Mamare Touno
Ilustrador: toi8.
Estudio: Arms Corporation
Cadena Tv: Tokyo MX
Director: Takeo Takahashi

Número de producto [PCXG-50217 /
PCBG-51587]

Link :<http://maoyu.jp/goods/bdbox.php>
Link :<http://maoyu.jp/news/>



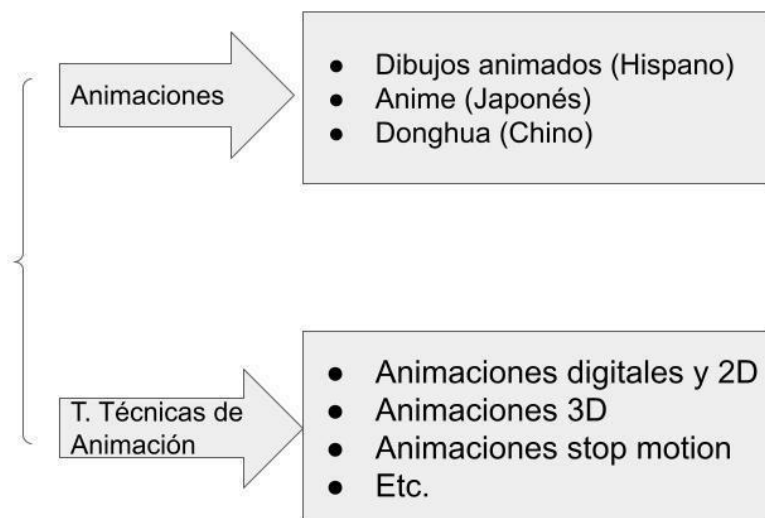
1.2 Ser y no ser

En este apartado veremos los criterios generales para discernir qué es anime. Como ya habíamos expresado en el apartado anterior cuando hablamos de la historia del anime, como una animación propia de Japón. Cuando se habla de anime se pone como contraparte o paralelo la categoría de *dibujo animado*; esto podría ser por varias razones, pero hasta el momento la más razonable y fácil de explicar es que, aunque todas las animaciones pueden o no usar las mismas tecnologías y técnicas de producción, el consumidor desde su posición cultural como occidental, reconoce como diferentes esos ámbitos culturales y artísticos que sobresalen de todo aquello que no es un dibujo animado. Por supuesto, los ámbitos culturales que van cargados con el idioma son notables, aún después de su traducción.

Figura 3

Animaciones vs Tec. d Animación

Animaciones y Tipos de técnicas de Animación



Lasprilla, Juan (2021)

Volviendo al tema, el anime es un tipo de animación y como se ha dicho antes, japonesa, pero decir que es un tipo de animación no basta, después de todo el concepto de animación es muy amplio y reducir la categoría de que es anime por ser japonés genera sus propias preguntas.

Las características propias del anime son múltiples. Pasan desde las más obvias hasta las más complejas. No obstante, tomemos como referencia a los cursos de literatura latinoamericana o colombiana, y su dificultad a la hora de definir lo que sí es latino y lo que no lo es; y lo mismo en el caso de la literatura colombiana, cuando no sabe si es literatura propiamente colombiana cuando el escritor es colombiano y escribe sobre otro país como Francia o Estados Unidos. Los mismos problemas de delimitación le pasan al anime, por ser anime, es decir, una obra audiovisual que tiene diferentes técnicas de creación, y por ser japonés o de Japón, pues hoy en día los artistas japoneses no solo se encuentran en Japón o trabajando para empresas japonesas.

Pareciera mucho más fácil desde el punto de vista occidental delimitar el rango de lo que sí es anime y de lo que no, ya que mientras en Japón la palabra anime se usa para todos los tipos de animación, en la cultura popular de los americanos y europeos es implícito que el anime es solo lo producido en “Japón”; a excepción de una cuantas obras, que se le atañe su calidad al hecho de que en la producción participan japoneses, como *Avatar: the last airbender*, en español *Avatar: La leyenda de Aang*.

El anime es una animación audiovisual que está compuesta por imagen y sonido, y técnicas de animación, valga la redundancia. Tanto en lo referente a las historias y los relatos como a sus aspectos técnicos tales como el sonido y la imagen, los animes gozan de mucha versatilidad y flexibilidad. En el campo de la imagen la animación le da vida, y las expresiones faciales y lugares donde se desarrolla se presentan así mismos, por otro lado, en el campo del audio, los diálogos entre personajes, la música

y los sonidos de ambientación crean una simulación de una realidad. Un ejemplo de ello es que en el anime mientras el diálogo puede estar en el sonido, de forma paralela, la acción puede estar en la imagen, o por el contrario, la acción puede ser narrada y mientras tanto la imagen muestra el diálogo. De igual manera la parte visual se divide en dos, en una parte estética que es la parte artística y en la parte significativa, señales, símbolos como kanjis, señales de tráfico, o lugares se presentan internamente como parte del elenco de la narración, y la imagen no termina siendo solo la parte donde vemos que vienen las acciones de los personajes o las onomatopeyas. Todo esto a grandes rasgos de producción y técnica de animación, y es importante resaltarlo porque en las animaciones y producciones audiovisuales ya no tenemos un solo expresión oral o escrita, como pasa en los libros o discursos orales, sino que al ser mixtos son múltiples, y de igual manera que una hoja acetato que superpone su imagen de otra, dejando ver partes de ambas y ampliando el espectro de referencia, las producciones mixtas, las animaciones audiovisuales gozan de múltiples campos de referencia, y esto se verá más adelante como parte de los beneficios de los medios audiovisuales como materiales didácticos.

Ahora bien, ubicarnos en el campo visual-estético es la forma más fácil de diferenciar el anime de otros tipos de animación, y sobre todo en el anime. La forma de los ojos, de las expresiones, el uso de los colores, los tiempos de las secuencias, entre otras características, son más versátiles que su contraparte estadounidense. (Sanabria 2012).

Figura 4
 Anime vs Dibujo animado 1
 1 de octubre del 2014
 Imagen original de:
 @ILoveJapanFanPage
 Manager: Iulia



Animaciones visibles:
 La sirenita
 Alicia en el país de las Maravillas
 Caperucita Roja

<https://www.facebook.com/ILoveJapanFanPage/photos/a.514219181946335/872095902825326/>

Si habláramos en estilos artísticos desde el campo del dibujo o de la pintura, sería como si en las secuencias del anime pudieran caber todas las escuelas de arte, y de las cuales la tendencia más usada es una versión entre el expresionismo y el realismo, donde los fondos supra realistas, la súper expresividad facial y fondo forman el ambiente de la historia. Sin embargo, no se puede hablar de un estilo de arte estético determinado con relación al anime.

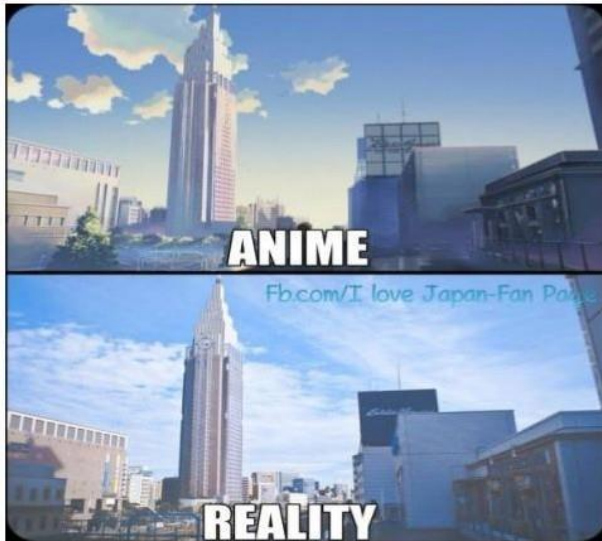


Figura 5
Anime vs Realidad

14 de Mayo del 2014
Imagen original de:
@ILoveJapanFanPage
Manager: Iulia
En cooperación con [Sarra Sn.](#)

Es el Jardín Nacional Shinjuku Gyoen en dos perspectivas, una como fondo de anime y otra como fotografía.

<https://www.facebook.com/ILoveJapanFanPage/photos/a.668569396511312/797242770310640/>

Es complejo de entender todo el espectro audiovisual del anime sin conocer una idea básica del lenguaje y la iconografía japonesa, pues por un lado el idioma japonés es silabario, se puede escribir en sílabas, y por otro tiene al igual que el chino su escritura y simbología es logográfica, es decir, un sistema de escritura donde esta puede ser una palabra, lexema o morfema. Por esto, una palabra puede ser una imagen como un icono visual, porque en muchos casos, la palabra es al mismo tiempo el símbolo. Por eso la palabra hecha símbolo refuerza su idea con la imagen.

En el campo del sonido tendremos como características propias del anime, las particularidades del idioma japonés y las técnicas de producción de sonido, así mismo los actores de voz y la música como fondo, diferenciando la música instrumental o del componente oral, pues en hay actores de voz que son cantantes, y dependiendo de las técnicas de producción puede variar entre la música instrumental, *a capella*, banda sonora, etc., para ambientar. En el anime no es inusual que la trama principal se base en la música como en *Nodame Cantabile* (2007) donde la protagonista es una estudiante de música clásica en un conservatorio de artes, y que se enamora de un

violinista que quiere ser compositor. La música en el anime puede ser usada como tema, como parte del formato de las series, y sobre todo para reforzar la sensibilidad del espectador.

El anime tiene diferentes formatos, y por formatos nos referimos al modo de presentación y forma. Los formatos de presentación más usuales del anime son la película, la serie de televisión, y la OVA (Original Video Animation). Aunque con el avance de las tecnologías de la información y la comunicación, se encuentra bizarro si los juegos entran o no en el concepto de anime, pues no se puede negar que usan técnicas de animación, y existen juegos similares a las novelas y existe un género de novela ligera animada dentro los juegos donde el jugador toma solo delimitadas decisiones que cambian la posible rama de la historia. Productos que son un ejemplo claro de lo anterior es la saga de "Fate"-abreviado para todas las obras basadas en *Fate/stay night*-, que se le considera tanto novela visual como juego.

En el campo cultural y socioeconómico, el anime como industria maneja ciertas lógicas de producción y distribución. La industria donde más se observan obras de anime es en las series de televisión. Se puede considerar que el anime como industria no sólo es compleja, sino que también es bastante lucrativa, y según Sanabria "aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto del país" (2012, 13) pues según los encontrado por ella en estudios de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación aportaron ganancias de mil seiscientos millones de yenes que actualmente serían 55.932.800.000 millones de pesos (2012.13). En relación con esta capacidad

productiva, el ánimo se ha vuelto una industria estable propia de Japón. Por lo tanto la serialización de ánimes por parte de las cadenas televisivas se volvieron estables.

El formato del anime que en un principio era generalmente por películas esporádicas, es ahora más variado donde el formato más frecuente son las series. por lo general cada capítulo de cada serie dura aproximadamente 24 minutos (Sanabria. 2012) en la cual 20 minutos son del avance de la historia, y 3 minutos para la apertura y el cierre, donde cada uno dura un minuto y medio, pueden tener avances del siguiente capítulo o mini recuentos del siguiente capítulo. La mayoría de las series son actualmente puestas al aire en una temporada, y cada temporada hace referencia a una estación del año. Al durar cada estación 3 meses, regula que cada serie de anime tenga una duración entre 11 a 13 capítulos, pues son 3 meses y sale un capítulo por semana.

Los animes y mangas también tienen sus géneros dependiendo del contenido o del público al que va dirigido. Aunque en Japón los géneros temáticos son más amplios y tienden a confundirse los géneros con las divisiones temáticas, y las obras no pueden ser encasilladas fácilmente en un grupo específico, existen arquetipos generalizados dentro de la cultura japonesa. Los arquetipos de los géneros o la demografía del anime son *Kodomo*, *Shojo*, *Shounen*, *Seinen*, y *Josei*, y cada palabra de hecho indica un grupo de edad de personas sin importar el tema a que se refiera (Sanabria 2012).

El *Kodomo* es para niños entre los 3 y 9 años. El *Shoujo* es normalmente para un público femenino entre los 10 y 18 años, y cuyo contenido consta normalmente de

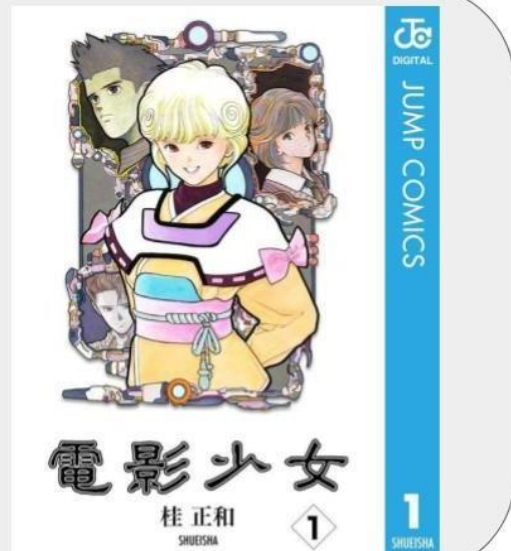
historias de amor o romances, donde el protagonista es normalmente mujer y tiene con nulo contenido sexual. El *Shounen* es para hombres entre los 10 y 18 y cuyo contenido consta normalmente de peleas, conflictos, deportes, entre otros, el protagonista es normalmente un adolescente. Aunque la palabra *Seinen* refiere a joven adulto, en realidad su contenido es para adultos en general pues su particularidad es que tiene un contenido, vocabularios más profundos o complejos, existiendo la posibilidad de escenas explícitas de violencia o sexo. El *Josei*, va para la mujer adulta, y cuyo contenido es sobre romances fuertes, infidelidad, preguntas filosóficas, etc. (Sanabria 2012).

Aunque todos estos géneros se cree que diferencian entre públicos por sexos, sin embargo estas divisiones no logran captar el producto en sí, ejemplo de ello es la obra de Masakazu Katsura llamada *Video Ai Girl*, que inicia como una historia de un solo capítulo de manga (one shot) y que luego, por su popularidad es serializada en un manga en 1989 por la revista *Shūkan Shōnen Jump* que es una revista para jóvenes adolescentes (shounen) de la editorial *Shūeisha*, para terminar siendo publicada en un anime de seis OVAs. La historia trata de las penurias románticas de un chico alrededor de una chica que sale de un videocasete (VHS) y de la chica del colegio de la que está enamorado. La serie es *Shounen* porque el protagonista es un chico, es *shojo* porque es sobre romance, y debería ser *seinen* por la profundidad de la trama. La obra se puede tomar como una comedia romántica, al mismo tiempo como ciencia ficción, y en definitiva es difícil encajar todas las obras de anime en una sola rama de categoría, género, o subgénero.

Figura 6 Video Ai Girl
Portada del primer volumen del Manga

Editorial: SHUEISHA
Revista: Shūkan Shōnen Jump
Primer capítulo en el año: 1989
Último capítulo en el año: 1992

Autor: Masakazu Katsura



Terminando este apartado, podríamos continuar profundizando con las características propias del anime como animación japonesa, de su industria o de su cultura, no obstante ya se han enunciado las más relevantes que son la estética o dibujo, las consideraciones auditivas y las culturales. Todo esto hace del anime un material didáctico como lo es un libro o un pizarrón, pero para verlo más desarrollado tenemos que resolver qué es un material didáctico y por qué o en qué sentido se puede validar el anime como material didáctico.

1.3 Anime: Material por redescubrir.

Para poder vincular el anime como material didáctico **se pueden recurrir a muchos métodos o caminos, desde una historia de la didáctica a una conceptualización que requiere de poder establecer, delimitar y definir el concepto de material didáctico, los tipos de material didáctico y así poder encajar dentro de las cualidades y características que tipo de material didáctico es el anime. Esto solo presuponiendo que se conocen las diferencias respecto a los conceptos y categorías tales como didáctica, recursos didácticos, material curricular, propuesta didáctica entre otros, y**

las diferencias que estos difícilmente deja develar. Por eso en este apartado vamos a tratar el concepto de material didáctico y los tipos de materiales didácticos desde el trabajo de tesis presentado por la mexicana Fabiola Sanabria en el 2012.

Para empezar, definir “¿Qué es un material didáctico?” requiere delimitar varios conceptos similares o afines como recursos complementarios, recursos pedagógicos, recursos didácticos, propuestas pedagógicas, medios pedagógicos, materiales suplementarios, entre otros. Por eso cuando hablamos de material didáctico, podemos recaer en muchas definiciones de diferentes perspectivas que significan casi lo mismo, como la definición que nos aporta sobre los recursos didácticos Sara Pérez Alarcón (2010) que como vemos en el siguiente enunciado, no podemos diferenciar entre material didáctico y de recurso didáctico: “Es importante la diversidad de los recursos didácticos, así como darle un buen uso en el momento preciso. Los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje, total o parcialmente” (Alarcón. 2010. 1) Claramente no vemos una diferencia cuando la autora usa en un principio recursos y luego materiales. También en la misma línea de la didáctica, Alberto Guerrero Armas, en donde su definición de material didáctico es bastante similar a la de los demás conceptos antes enunciados pues los define como “Los materiales didácticos son los elementos que empleamos los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de nuestros/as alumnos/as (libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,...)” (Amas. 2009. 1). Por eso, de los dos métodos más conocidos de definición conceptual, que son el sincrónico y el diacrónico, es decir, el primero se enfatiza en la evolución del concepto a través de la historia y los nombres que reciben estos (etimología), y el segundo que va directo a las definiciones del concepto sin importar la evolución del concepto, y hace hincapié en la características materiales como lo son uso, alcance, causa y efecto.

En el trabajo de la mexicana Fabiola Sanabria encuentra diferentes referentes conceptuales para definir lo que es un material didáctico. Por un lado ella reconoce quienes piensan que los materiales didácticos son medios que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, (Sanabria 2012, 6) y también vemos definiciones que piensan que es “un recurso de instrucción que proporciona al alumnuna experiencia indirecta de la realidad” (Sanabria 2012, 68). Siempre vemos la consistente idea en todas las definiciones categoriales las ideas de recursos, medios, materiales, que complementan, facilitan, ayudan, acercan al proceso de enseñanza- aprendizaje. En el trabajo desarrollado por Sanabria, hace análisis conceptual de diferentes autores para poder definir el concepto de material didáctico y la mejor forma en que después podrá vincular al anime como uno de ellos. Existen muchas formas de referirnos a los materiales didácticos; y como podremos ver, es recurrente la idea de que, el material didáctico es el “medio por el cual el docente fusiona el tema que se está trabajando con elementos que lo apoyen, ya sea que lo simplifiquen o ejemplifiquen, convirtiéndose en medios que desempeñan un papel destacado en la enseñanza de todas las materias” (Sanabria 2012, 67).

En la investigación que hace Sanabria sobre los materiales didácticos y los conceptos afines para poder diferenciarlos, usa diferentes autores como Antoni Zabala (2005), Esther Zabaleta (1971), Patricia Zarandona (2002), Isabel Ogalde (1991), Marta Mena (2001), Margarita Castañeda (1970), Gerald Tockelson (1970) entre otros; en los cuales podemos trazar una línea similar donde se refieren de alguna manera a los materiales didácticos como aquellos instrumentos, medios y organización de recursos para proporcionarle pautas al profesor, que faciliten una experiencia indirecta o una inmersión parcial de la realidad al estudiante, ayudando ala enseñanza-aprendizaje. Aun en los diccionarios enciclopédicos de didáctica (Mata, & otros. 2004), y diccionarios de las ciencias de la educación (Cerezo, & otros.1983), Manual de didáctica (UNAM. 1972), etc, la línea no se sale de estas

semejanzas.

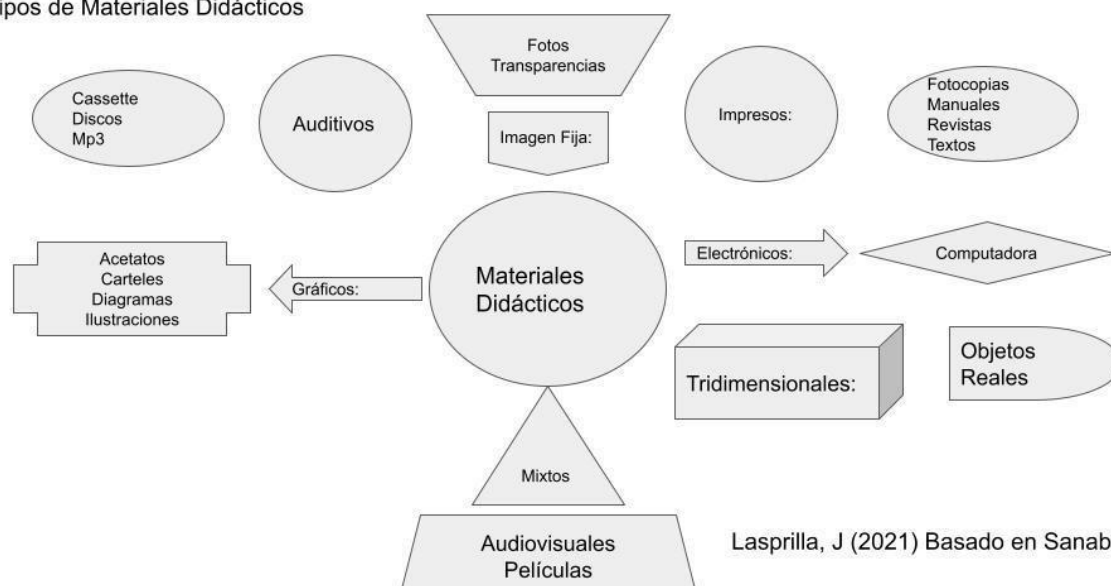
Siguiendo el mismo trayecto que Sanabria y de Ogalde, que reflexionan desde diferentes autores para crear una definición sintética y poder discernir los materiales didácticos de otros nominalismos usados para referirnos de alguna manera a lo mismo, como recursos didácticos, recursos curriculares, o componentes curriculares. Después de la revisión bibliográfica que hace Sanabria, **concluye y define que los** materiales didácticos como instrumentos, medios o recursos que facilitan y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así mismo éstos implican una organización tanto interna (características del material) como externa (contexto donde se va a utilizar), puesto que funcionan como un medio de comunicación entre el profesor y el alumno, por lo cual para ambos son de utilidad (Sanabria 2012, 68). **Por eso fundamentamos especialmente desde la revisión bibliográfica propuesta por Sanabria para fundamentarnos sobre materiales didácticos, en función no solo de su comparación de diferentes autores sobre el mismo concepto es cuestión, sino en miras de vincular el anime como material didáctico, trabajo el cual, en latino américa, antes de ella no se expresa explícitamente fundamentos pedagógicos concretos en cuanto a la vinculación del anime como un material didáctico, sino que los vinculan desde otras posiciones, o algunas ocasiones solo dan por hecho su vinculación didáctica o pedagógica. Casó que hablaremos en el siguiente apartado, mientras tanto, en este continuaremos con los tipos de material didáctico desde revisión bibliográfica que propone Sanabria.**

Los materiales pueden tipificarse según el ámbito de intervención donde se desenvuelven, su intencionalidad, el tipo, los contenidos o el soporte que utilizan. Cuando hablamos del anime y algunas de sus vertientes puede parecernos un poco difícil vincularlos con dichas clasificaciones, por lo cual el catalogarlos se ve como una tarea aún más compleja. (Sanabria 2012, 82)

Según Ogalde (1991, citado en Sanabria 2012), algunos tipos de materiales didácticos son “los Auditivos: Cassettes, Discos, Mp3; Imagen Fija: Fotos, transparencias; Impresos: Fotocopias, manuales, revistas, textos; Gráficos: Acetatos, Carteles, Diagramas, ilustraciones; Mixtos: Audiovisuales, películas; Electrónicos: Computadora; Tridimensionales: Objetos Reales”. No obstante, esta división y tipificación de los materiales didácticos no solo la aporta Ogalde, sino también los diccionarios de educación, didáctica, y otros autores, que desde diferentes referentes aportan más o menos lo mismo tipos de materiales didácticos “(libros, carteles, mapas, fotos, láminas, videos, software,...)” (Amas. 2009. 1) Manrique Orozco, Anyela Milena; Gallego Henao, Adriana María (2013) aunque sin la taxonomía explícita. En la siguiente figura, trataremos de organizar en un esquema visual, los tipos de materiales didácticos que vemos en Ogalde desde Sanabria.

Figura 7

Tipos de Materiales Didácticos



Los materiales didácticos más usados para Sanabria son la pizarra, las imágenes, los libros y los materiales didácticos. Todos los materiales didácticos tienen sus propias cualidades y características y para que todos sean en efecto didácticos tienen que reconocer cuáles son los conocimientos que posee el público al que va dirigido, sus intereses, y el entorno en el que se desarrolla (Sanabria. 2012).

Los materiales didácticos pueden tener muchos beneficios para el educando y el educador, porque para el primero es una herramienta que motiva al estudiante y sirve de apoyo para impartir clases, mientras que para el estudiante, es un camino que permite un acercamiento más claro al contenido de la clase o fin de la misma (Sanabria 2012). Normalmente pueden servir para ahorrar tiempo en las explicaciones de conceptos, para incrementar el interés de los alumnos, para crear puentes que simulan la realidad o una experiencia indirecta de lo que se quiere transmitir (Sanabria 2012). Para Sanabria, la cuadrícula que deberían cumplir los materiales didácticos es: de acercar a los estudiantes a una realidad que se quiere transmitir, dando una noción más detallada ya sea de hechos o fenómenos; contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje fijando la imagen más viva y provocadora del material; dar la posibilidad de desarrollar habilidades específicas; ayudar al incremento del vocabulario; y apoyar una continuidad del pensamiento.

Aunque en efecto existen diferentes tipos de materiales didácticos, diferenciarlos y delimitarlos unos de otros es una tarea cizañosa. Por ejemplo, según Sanabria, los materiales didácticos más usados actualmente suelen ser la pizarra, las imágenes, los libros, y los materiales audiovisuales (Sanabria 2012), sin embargo, las imágenes pueden estar presentes en la pizarra; y aunque pareciera obvia la diferencia, a la hora de la clasificación y diferenciación, suele haber un problema de conjuntos y superposiciones. Para diferenciarlos podemos decir que mientras la pizarra tiene la cualidad de ser maleable, es decir, reescribir, modificar el contenido, las imágenes por otro lado no pueden salir de su constructo material, es decir, una vez hecho una imagen, fotocopia, dibujo, etc., no puede ser modificada, si puede ser transportada de un lugar a otro.

Lo mismo pasa con el ánimo, si se define como animación, pues las animaciones

pueden tener o no sonido, y pueden ser hechas con objetos reales, sin necesitar de la imagen impresa. Propiamente Sanabria no habla de animaciones para referirse al ánime como material didáctico, sino que para vincular el ánime como material didáctico, los vincula desde los medios mixtos, los que tienen más de un canal expresión, como lo auditivo y lo visual, por eso audiovisuales. Sus beneficios son:

- “Experiencia directa: contacto con un fenómeno
- Experiencia simulada: aproximación a la realidad del fenómeno
- Dramatización: representación de un hecho o un fenómeno
- Demostración: forma de comunicación en la que se procura explicar con detalles, el desarrollo de una actividad.
- Visitas y/o excursiones: facilitan la percepción de los fenómenos físicos, sociales o también culturales.
- TV y películas: son de los recursos más completos ya que asocian la imagen con el sonido, además ofrecen hechos pasados como si se estuvieran desarrollando en el presente”. (Sanabria 2012, 76)

1.4 Ánime como material didáctico

El ánime como material didáctico tiene que responder a muchas inquietudes. No solo técnicas y categoriales. Como habíamos enunciado antes, el anime como material didáctico es una vinculación con pocos exponentes, por lo menos de forma explícita. Sanabria es la primera en latino-américa, que explica y justifica la vinculación de los fundamentos categoriales del anime como material didáctico. En otros casos, como el Frey, N. and Fisher, D. (2004), no se hace una vinculación del anime como material didáctico, sino como herramienta para motivar en las habilidades de lecto-escritura; igualmente en el caso de Chandler-Olcott, K., & Mahar, D. (2003) que también usan

el anime para motivar la escritura y las habilidades comunicativas al descubrir los profesores a estudiantes haciendo historias (Fanfics) basadas en obras de anime y luego hicieron de este descubrimiento uso para apropiarlo y en clase. En ninguno de los dos casos anteriores vinculan el anime ni como material didáctico, ni como recurso, ni desde ninguna vinculación teórica de la didáctica, o la pedagogía, sino desde la parte vivencial que tienen los estudiantes como muestra del estudio.

Autores como Oscar Maldonado (2015), Lucia Cobos (2010), Oñate, G. (2019), Josué Romero (2012) García Henao, K., & Morales Osorio, M. (2018), vinculan el anime y sus efectos en la cultura-educación, lo miden desde las expresiones culturales y de identidad, como el cosplay, una forma de disfraz y personificación que hace una persona sobre algún personaje de una obra, o el identificarse como parte de la subcultura otaku. Para Boas (1964), (Citado por Maldonado, 2015)

Un país, una ciudad, una región, una institución escolar o cualquier espacio de interacción, incluso los tecnológicos evocan distintos tipos de jóvenes en sus modos de construir sentido por ende de manifestarse. La cultura es un aspecto que vitaliza la experiencia de las personas, por ello la pluralidad existe gracias al uso diferenciado de los recursos dados por las construcciones culturales. (Maldonado. 2015. p. 49)

Por eso, aunque la vinculación y fundamento del anime-educación es desde una lectura cultural y social, no se basa en conjunto de teorías que sostengan y vinculen el anime como material, recurso o herramienta didáctica; sino que resaltan la importancia del anime directamente características positivas del anime así como su uso sin soportar explícitamente porque el anime es adecuado para la educación.

Las convenciones en los lenguajes, expresividades y relaciones con instrumentos por mucho tiempo visibilizados en el mundo femenino, como el cambio del color de los cabellos, uso de accesorios, maquillaje, en el 美,少年 ha conformado agrupaciones tales como los visual kei, versailles (formas de Cosplay que constituyen culturas por medio

del concepto de las canciones o series provenientes del animé) que son realidades puestas en escena de la abstracción de búsquedas de generar un sentido en los modos de verse dentro de la sociedad, mediados por los recursos simbólicos de este tipo de animé. (Maldonado. 2015. p. 81)

También Papalini (2006) y Cobos (2010) nos explica el auto percibirse como otaku como parte de una hibridación cultural por el movimiento tecnológico e industrial del anime:

No es objeto de este ensayo ahondar a partir de estas industrias culturales, en la “orientalización del occidente anglosajón, países europeos, países asiáticos e incluso africanos. Tal como se planteaba al comienzo, el objetivo es conocer y profundizar sobre el proceso de desterritorialización – reterritorialización evidente en la latinización del anime y el manga, y el subsecuente surgimiento de la subcultura otaku (オタク) como producto de la hibridación. (Cobos. 2010. p. 12)

Hasta el momento, aunque se hacen vinculaciones entre el anime y la educación, la forma de responder a las inquietudes que generan las relaciones anime-cultura-educación, es desde bases sus expresiones de identidad y sus formas de autopercepción, no una teoría pedagógica o didáctica que vincule las características del anime como herramienta didáctica, u otro termino afín, por eso no sirven como fundamento del anime como material didáctico, pues no justifican ni sustentan desde ningún ángulo educativo, el anime como parte de este compendio de herramientas, recursos o materiales en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Antes enunciamos desde Rubén Vallejo (2018), que la didáctica y los conceptos afines todavía no están completamente definidos, unívoca y universalmente. Menos lo están si reducimos el espectro de en latino américa o Colombia. En relación a la vinculación anime-educación, no es extraño que tampoco este formalizado en una única forma de vincular o expresar sus características en relación a la enseñanza-

aprendizaje, por ejemplo, que no todos denominen el anime como material didáctico, sino que lo pueden denominar como recurso didáctico, o herramienta didáctica, temamos todo afines, que en mayor o menor grado resguardan el mismo conjunto discursivo y descriptivo el uno sobre el otro. Por eso, cuando hablamos del anime como material didáctico, hablamos también del anime como recurso pedagógico, como recurso didáctico, como herramienta didáctica o educativa, entre otras formas de referirnos a esta vinculación del anime-educación.

En latino-américa Samuel Gonzales Bordas (2020) hace el más reciente estudio en relación al anime-educación. Es un estudio denominado *La Animación Japonesa Como Herramienta Educativa: Diferencias con el Cine Occidental y Posibilidades en el Aula*, en el cual intenta hacer una comparación entre las películas animadas japonesas y las occidentales para validar su valor como recurso didáctico y al mismo tiempo hace una estructura conceptual donde define los pasos para elegir una película de anime para la educación infantil, pero no define ni vincula porque el anime es un recurso didáctico, en vez de eso; Gonzales cita a Mora, Vargas, y Carballo (2018) con su trabajo *El Anime como Recurso Didáctico para Abordar Temas De Ddhh y Empoderamiento*. Quienes a su vez citan a Fabiola Sanabria pues para ellos ella desarrolló la “utilidad” del anime en la educación.

En relación con los contenidos del anime, Sanabria (2012) desarrolló la utilidad del anime en la educación. En este aspecto, se argumentó que este medio no es totalmente ajeno al campo educativo y que su aprovechamiento es bastante significativo y más pertinente si los estudiantes son afines a esta manifestación cultural nipona. (Mora., Vargas., & Carballo. 2018. p. 3)

En Colombia, la única autora que hasta el momento ha trabajado el anime como material o recurso didáctico es Cindy Natalie Delgado Castelli (2018) con su trabajo de grado *El ánime Arjuna como recurso didáctico – pedagógico para educar en el*

obrar correcto. Este trabajo sostiene que el anime Arjuna, *no todo el anime*, como recurso didáctico-pedagógico dirigido a obrar correcto pero desde la bioética, sobre todo en función a las relaciones de valor hombre-naturaleza; con una vinculación del anime-educación desde la definición etimológica y definiciones conceptuales de didáctica y pedagogía, pero no explica ni vincula que categoría de recurso didáctico es el anime. Tampoco advierte si todos los animes o solo Arjuna sirven para la educación en el obrar correcto, entre otras observaciones de índole categorial que podríamos hacer.

La intención de los anteriores apartados es explicar porque Sanabria es la única y la primera autora que vincula, ordena y categoriza el anime como material didáctico, por lo menos en latino-américa. Por eso tanto en el anterior apartado, como en este, el mayor referente para la vinculación del anime-educación en relación a los materiales didácticos, es Sanabria y no otro autor. A continuación veremos entonces como categorialmente, desde su tipología, orden y organización el anime es un material didáctico.

Pero ante todo existe la necesidad de resaltar y vincular el ánimo con material didáctico. Para eso lo identificamos dentro de los tipos demateriales didácticos antes expuestos como mixtos, en especial los audiovisuales.

Figura 8

Materiales Audiovisuales



Fuente: Sanabria (2012. 75)

Recordemos que en primera instancia el anime es a grandes rasgos un tipo de animación, o por lo menos desde su etimología, la palabra anime evoca el sentido de que es una producción donde se le da vida, movimiento, “alma” a una acción o personaje. Por otro lado, en el marco de Sanabria los animés como materiales didácticos pueden “tipificarse según el ámbito de intervención donde se desenvuelven, su intencionalidad, el tipo, los contenidos o el soporte que utilizan” (2012, 82). y la forma de vincularlo dentro de los tipos de material didáctico que propone Sanabria es como medio audiovisual ya que “por su estructura es un material del tipo audiovisual, el cual está conformado por una mezcla de imágenes y sonidos” (2012, 82-83). Vemos por fin el espacio que permite al anime ser un material didáctico, y es desde su tipología, en su calificación y lugar como medio audiovisual.

El mejor beneficio que presenta el anime, es que volviendo bajo la concepción de anime como animación, la historia en la animación sería una experiencia simulada de las acciones humanas, permitiendo ubicar el momento, y las intenciones de las personas con mayor exactitud que el discurso oral que se presenta en la clase magistral, pues al ser la animación, en este caso el anime, es una proyección de una posible realidad. Al ser el anime, visual, sonido, y contenido, nuestros sentidos adquieren una forma de observación multisensorial, más cercana que los conceptos a los cuales nos queremos acercar con los libros o definiciones académicas, que parecieran ser una introspección mental del intelecto, es decir, hablar del fuego sin el fuego, hablar de la muerte, sin la muerte. Lo visual ya es una “imagen conceptual”, el sonido es otra “imagen conceptual”, y el contenido es otra “imagen conceptual”; y tenemos esas tres imágenes que nos podemos preguntar si en los medios audiovisuales son la misma imagen, pero lo que nos interesa es que en las animaciones los discursos se revelan a ellos mismos en las acciones de los personajes a través de situaciones simuladas que crea el autor para darle vida a su

historia.

En su libro sobre Foucault, Carlos Rojas Osorio afirma que “el discurso es instrumento y efecto del poder. Poder y saber se articulan en el discurso. Los discursos son elementos tácticos en el campo de relaciones de fuerza” (Rojas 2016, 49). En este texto nos interesa definir, basándonos en lo anterior, el discurso tácito como ese que no nombra el autor, ni la escuela filosófica a la cual se adjudica, ese que no necesariamente tiene una disciplina que lo respalde, ese que también maneja simbolismos, ese que no se enuncia como discurso; ese discurso tácito reina en el ánimo. Los personajes viven la ética natural, se preguntan por la ética de valores, se cuestionan sus relaciones de poder, y tratan de redefinir entre sus subjetividades un objetivismo con sus propios medios.

Manejan simbolismos, donde el “concepto” se revela en un “discurso” que no denomina en muchos casos, mayor autoría que la del personaje mismo. Lo ético se ve animado, toma vida, lo moral se encarna y en las imágenes no vemos conceptos categoriales sino personajes que viven sus dilemas éticos y morales de forma propia, ejemplo: Ellos, los personajes de los ánimes no definen un imperativo categórico, pero hacen juicios de valor que pueden ser puestos dentro del concepto de imperativo categórico. En el ánimo no verás definiciones conceptuales de ética, pero verás personajes que se enfrentan a dilemas morales y que se preguntan por el bien y por el mal. Dentro de las animaciones, los personajes viven problemas éticos ante la realidad en la que se desenvuelven, ya sea una fantasía medieval o un futuro post

apocalíptico. Si pudiéramos usar términos Kantianos a nuestro acomodo, el anime presenta los fenómenos éticos y morales como forma viva, con alma.

Ahora bien ¿Todos los ánimes sirven para enseñar? De igual manera que los libros, los ánimes son obras que tienen múltiples contenidos, y vienen para públicos con diferentes características. Ejemplo de ello es que, en lo estético, los niños entre los 3 a los 8 años tienen un gusto específico por ciertas expresiones estéticas, ojos grandes, expresiones marcadas, caras y cabezas más grandes, etc. Del mismo modo, hay ánimes para todas las edades, o para adultos por su contenido bélico o sexual, entre otros. Por lo tanto, no todos los ánimes sirven para el mismo objeto de enseñanza, por eso en cuanto a métodos de selección y uso del anime como material didáctico es importante el público y el lenguaje del anime. Por eso siempre hay que tener en cuenta que ver anime como disfrute personal no es el fin, el fin es usar el anime como excusa para llegar a los estudiantes y encaminar a estudiantes y profesores hacia un dilema, disyuntivas, problemas, etc. y que reflexionen sobre estos.

Por eso, si bien la intención de este trabajo es mostrar la posibilidad de usar el anime como material didáctico, no se desconoce los demás aspectos dentro y fuera de las planeaciones de clase, de los sistemas curriculares, de los criterios de selección, de la congruencia de los ánimes en relación a los temas, y por los anteriores aspectos entre otros, que desde el momento de la planeación de una clase o cualquier constructo pedagógico, hay que recalcar que el uso del anime en cualquier materia se basa principalmente en brindar un apoyo, para la explicación de ciertos contenidos que pueden resultar difíciles o confusos para los alumnos, por ello el que en cada

sesión se planteen los materiales didácticos adecuados, pues no todas las sesiones se abarrotaron del uso de ánimes, sino que irán encaminadas a seleccionar en qué temas es adecuada su utilización (Sanabria 2012, 150-151).

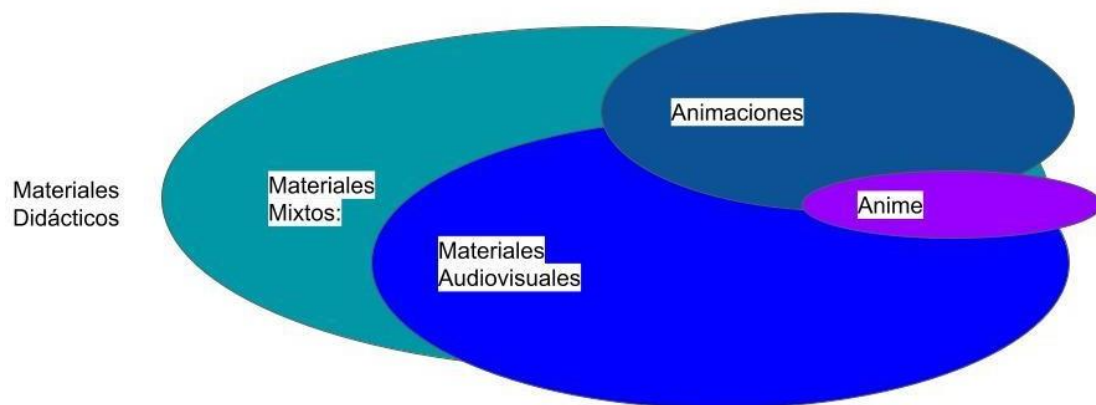
Finalizando este capítulo, y volviendo sobre los pasos, desde el primer momento se ha tratado delimitar los conceptos que mínimamente se deben aclarar como la historia del anime para dar paso a las diferentes interpretaciones del anime como tal. Por eso hablar de anime no es lo mismo en Japón que acá en latino-américa. Hemos expuesto varias versiones de la historia del anime, para aclarar que no solo existe una versión, o una idea de cómo han sido las influencias artísticas (audio-visuales) a través del tiempo. En la misma línea de exponer las diferentes vertientes de conceptuales e históricas para verificar y unificar en una conclusión válida, se expuso en los apartados 1.3 y 1.4 la vinculación categorial que justifica y ordena al anime como material didáctico. Si bien se hace una diferencia explícita de didáctica, recurso didáctico, material didáctico, de otros conceptos afines, se muestra el problema de delimitar y diferenciar estos conceptos no ha terminado todavía. Entonces los materiales didácticos son medios -de índole material- que facilitan para profesores y estudiantes el proceso aprendizaje-enseñanza. Entre ellos están, los materiales didácticos mixtos, y entre ellos los audiovisuales, y el anime, como un elemento audiovisual, se ordena dentro de estos elementos que funcionan como materiales didácticos.

Capítulo 2: El demonio de la paz - I am Human

En el anterior capítulo vimos la historia del anime, algunas características propias del anime para entender que existen diferentes tipos de animación, y que existen diferencias entre este y otras animaciones en el resto del mundo. Entre esas características vimos de forma superficial el campo visual, el campo auditivo, y el campo sociocultural. Lo más importante, es que vimos que es un material didáctico y cómo podemos vincular estos dos conceptos. En la siguiente figura se podrá observar cómo se considera que debería estar el orden de los conjuntos de de los conceptos, el anime es una animación, las animaciones pueden ser medios audiovisuales, estos medios audiovisuales están dentro de los materiales didácticos mixtos. Cada concepto no es solo eso, pero se puede encaminar en esa línea.

Figura 9

Orden lógico de pertenencia de conjuntos



Lasprilla, J (2021)

Como ya se había enunciado antes, en este capítulo se trabajarán tres cosas. Un resumen de la obra de anime escogido *Maoyū Maō Yūsha* escrita por Mamare Touno. Por otro lado vamos, hablar de los temas de ética que se van a abordar en las clases de noveno que serán Paz, libertad y Política, pues considero que las clases de ética y filosofía actuales deberían encaminarse hacia estos temas. Por último, cómo desde los discursos del anime *Maoyū Maō Yūsha* podremos acercarnos a los temas de ética planteados.

2.1 Hazte mío héroe.

En este apartado veremos varios espectros y ámbitos del *Maoyū Maō Yūsha*, por eso, antes de comenzar directamente con el espectro de la historia, veremos una ficha técnica donde se encontrará las características de la producción y ámbitos a tener en cuenta como estilo de narración del anime *Maoyū Maō Yūsha*. En la siguiente figura miraremos la portada del Blue Ray que contiene los capítulos 1 y 2.

Figura 10 Maoyuu
Portada del Blu Ray 1 Lanzado el 20 de marzo del 2013

Creador: Mamare Touno
Ilustradores: Keinojou Mizutama, toi8, Otros.
Estudio: Arms Corporation
Cadena Tv: Tokyo MX
Director: Takeo Takahashi

Número de producto Blu-ray: PCXG-50211
DVD: PCBG-51581

Contenidos registrados Capítulos 1 / Capítulo 2

Link: http://maoyu.jp/goods/bddvd_01.php

Link :<http://maoyu.jp/news/>



Introducción a la industria del anime

Comenzaremos con una pequeña introducción a la industria del anime desde *Maoyū Maō Yūsha*, explicando ciertas ideas en relación a la publicación y producción de series animadas en Japón. Del mismo modo en que las novelas son puestas al aire y salen capítulos nuevos cada cierto periodo de tiempo. Este tiempo puede variar en días, semanas o hasta meses. Los animes tienen periodos de tiempo donde van publicando uno a uno sus capítulos. Y el formato más general es publicar uno cada semana dentro del marco de las 4 estaciones que hacen de modelo para las temporadas. Significando esto que cada arco o temporada normalmente tiene 12 capítulos que equivalen a los tres meses de cada estación.

Cada empresa de animación tiene criterios de selección y producción diferentes. En el caso de *Maoyū Maō Yūsha*, fue por su fama y aceptación. Comenzó siendo una novela ligera escrita por Mamare Touno e ilustrada por Keinojou Mizutana e Toi8 (nombre artístico), luego fue ganando fama hasta ser serializada en diferentes versiones de manga, cada uno con diferentes ilustradores; y luego se ganó una adaptación animada en una serie de 12 capítulos.

El primer capítulo de *Maoyū Maō Yūsha* sale al aire el 05 de enero del 2013, es producido por la productora de anime Arms, y puesto al aire por la cadena de televisión Tokyo MX. La serie consta de 12 capítulos, cada uno de aproximadamente 24 minutos. Como la mayoría de los ánimes tiene un *opening*, que es canción introductoria o de apertura; y *ending* o canción de cierre en cada capítulo. Salió un capítulo por semana y duró hasta el 30 de marzo, finalizando con la temporada de invierno.

Elementos narrativos y estéticos.

En el ámbito del estilo y técnica de narración se debe enunciar que el autor Mamare Touno no usa nombres propios, sino títulos u oficios en vez de estos. En el transcurso de la serie se podrá ver que ninguno de los personajes tiene un nombre propio como Catalina o German, sino sustantivos ya sean comunes o derivados que son títulos u oficios, como mercader, sirvienta, Rey del país del invierno, joven guerrero, entre otros. ¿Por qué es importante hacer hincapié en este estilo particular de narración? Porque estos títulos o roles generalmente no tienen género, a excepción de unos pocos. Ejemplo de ello es la protagonista femenina quien es la Reina Demonio -en español-, pero en japonés la palabra para referirse a ella es Maō (魔王) que literalmente significa “El rey demonio”. Muchos sustantivos comunes o derivados no tienen género y tampoco plural, por ejemplo, siempre se dice en japonés Maō, independientemente de si es mujer u hombre o la cantidad de ellos a los que se refiera. Entonces para ubicar nominalmente a los personajes no ubicamos nombres sino sustantivos. Para ver la referencia nominal de algunos de los nombres de los personajes, veremos en cómo se traduce al español, como se escribe y pronuncia en japonés:

Rey Demonio (魔王 Maō) Héroe

(勇者 Yūsha)

Jefa Sirvienta (メイド長 Meido Chō)

Mujer Caballero (女騎士 Onna Kishi)

Sirvienta Hermana Menor (メイド妹 Meido Imōto)

Sirvienta Hermana Mayor (メイド姉 Meido Ane)

Mujer Hechicera (女魔法使い Onna Mahōtsukai)

Podrá observarse que en los nombres de algunos de los personajes en japonés se encuentran Maō (Rey demonio) y Yūsha (Héroe), son partes del nombre de la obra; y *Maoyū* es una abreviatura de estas dos palabras dando por resultado *Maoyū Maō Yūsha*. Hemos hablado del rey demonio, enunciado de héroes y otros personajes, entonces es fácil deducir que esta obra es una de fantasía. En efecto, la historia se desarrolla en un mundo de fantasía, donde existen demonios y humanos que se encuentran en guerra por el control del uno sobre el otro. Esta obra está ambientada en un mundo medieval con pocas innovaciones científicas, ideológicas, religiosas, económicas, entre otras. Están en pleno feudalismo y en los humanos se encuentra una especie de religión que recordará mucho la religión cristiana.

Capítulos de *Maoyū Maō Yūsha*

Comenzaremos con los contenidos de la historia. Desde el primer momento se nos explica las circunstancias de la historia. La guerra entre los humanos y los demonios se encuentra en un empate territorial. El Héroe deja a sus compañeros atrás y sale solo a vencer al rey demonio, el cual resulta ser una hermosa mujer. En el momento de encontrarse con La Reina Demonio, ella le propone al Héroe que se *una* a ella, de una forma pseudo marital, pero sobre todo como colaborador para poder darle fin a la guerra. Ella misma explica que para lograr esto hay que atacar a las verdaderas razones que son la pobreza, el desconocimiento mutuo de costumbres y culturas, la falta de educación, entre otras razones políticas, religiosas y éticas.

Capítulo 1

En el primer capítulo se establecen algunas bases para conseguir realizar las intenciones de paz de la Reina Demonio, al mismo tiempo se observan los prejuicios del Héroe, y en el proceso de hablar con ella enfrenta entre lo que cree saber y lo que realmente sabe de sí mismo, de lo que desea, su ignorancia política, las razones y

causas de estigmas sobre los demonios, entre otras cosas. A continuación miraremos un minuto y medio de un diálogo entre el Héroe y la Reina Demonio. La siguiente parte es una traducción no textual hecha por mi basada en la traducción que subió el fan a la página de youtube. El canal y la persona que la subieron no son autorizados y son fans.

Héroe: -¡Deja de decir estupideces! ¡¿Cuántos países cree que han caído en la ruina por su culpa?! Por ejemplo, el país de los bosques era un país hermoso cubierto de verdor, pero por culpa de ustedes el cielo se oscureció y las personas se fueron hundiendo en la pobreza-

La reina demonio mantiene la calma y le dice: -Si talan los bosques sin ningún plan y fabrican montones de carbón, se autodestruirán a causa de la contaminación-

Héroe: -¿Contaminación?-

Reina demonio: -¡Ah!, todavía no sabes lo que es...-

Héroe: -¡Deja de tratar de tomarme del pelo con cosas incomprensibles! ¡El hecho de que el ministro del País del Estaño fuera poseído, también fue obra de ustedes!

Reina Demonio: -Después de hacer una fechoría y ser arrestado, luego dicen que los demonios le lavaron el cerebro. Es una manera usual de los políticos humanos para deshacerse de la responsabilidad-

Héroe: -¡¿Y qué hay de la guerra con los reinos del sur?! ¡Vi cientos de personas ser asesinadas por las tropas de los demonios!- El Héroe vuelve a apuntar a la Reina Demonio mientras ella le da la espalda y camina hacia el trono. -¡Rey demonio, no te lo perdonaré!-

Reina Demonio: -Los demonios también han sido asesinados por los humanos, ¿Sabes?-

Héroe: -¡Porque los demonios son el mal!-

La Reina demonio saca un papiro dentro de un cajón del trono, mientras se voltea para dirigirse al Héroe -¿Quién decidió que es así?-

El Héroe se queda sin palabras mirándola con ira y mientras tanto la Reina Demonio regresa bajando las escaleras del trono hacia donde está el Héroe.

Reina Demonio: Si fueras Dios, lo aceptaría.

Héroe: -¡Cállate!-

La Reina Demonio toca la espada del Héroe en señal de que la baje mostrando total compostura y temple. -Dejemos esto, ¿sí? Tú me gustas.-

El Héroe se intranquiliza después de bajar su arma: -¡No digas que te gusto!-

La Reina Demonio sin perder su temple le pasa el papiro que había sacado del cajón del trono. -¿Qué es esto?-

Reina Demonio: -Esto es, desde el punto de vista de la economía...- Y mira que el Héroe tiene una cara perpleja por no entender las palabras que dice y suspira. -Tampoco sabes lo que es la economía.-

El Héroe se molesta levemente por sentir su ignorancia -¡Discúlpame! ¡¿Si?! ¡¿Qué es?!-

Reina Demonio: -Mmm, es un resumen de las cosas positivas de desde ese punto de vista.-

Héroe: -¡En una guerra no hay nada que sea positivo!

(Tamare. 2012. 6:28-8:00)

El subtexto de toda la serie es sobre los esfuerzos de los personajes para encontrar un camino hacia la paz. Los personajes que conocen a la Reina Demonio cambian su perspectiva, cuestionan sus principios y crecen. En el capítulo 4 se observará explícitamente las intenciones de Paz de la Reina demonio cuando habla con un mercader humano. Este es dueño de una de las sedes de las más grandes compañías de los reinos humanos:

-“Mercader: ¿Qué desea?

Ojos Rubí: (Reina demonio): Un pronto final para la guerra, que no sea ni victoria ni derrota.” (Tamare. 2012, 6:47-6:55)

A grandes rasgos se reitera que Maoyū, se trata de la vida del Héroe y la Reina Demonio esforzándose para terminar la guerra sin forzar los vínculos entre demonios y humanos. Que aunque habla de un universo fantasioso puedo recoger bastantes ideas propias del desarrollo humano. Hay historias de gente que gana y pierde la libertad, de gente que cree que está libre pero que en realidad no está libre, de alguien que cree que sabe cuál es su objetivo en la vida pero luego se da cuenta que ese objetivo estaba mal trazado, y durante toda la historia, en cada capítulo hay alguien que cree cosas cerca de otros, que hasta que no los conoce no sé da cuenta que no es así, y el caso más dramático es el del Héroe y la Reina Demonio, que tiene ideas de lo que es un demonio y porque tiene que matarlo, y en su convivencia con ella se da cuenta que el demonio no es lo que le habían dicho.

Uno puede hacer un montón de consideraciones del bien y del mal, de lo que llevamos por dentro, a mi lo que me interesa es la relación política que establecen estos personajes para convivir camino a la consecución de objetivos comunes. Mostraremos a continuación un resumen de capítulo a capítulo de la serie. En el

primer capítulo se encuentra la puesta en escena de las necesidades para construir la paz.

Reina Demonio: Si la guerra termina, esos niños aumentarán. Cientos de miles de personas que solo saben vivir para manipular una espada, se desplegarán por todo el mundo. Si estás vivo, necesitas comer, pero no pueden aumentar los alimentos, es decir, cientos de miles, no, millones de humanos morirían.

Héroe: -¿Cómo es eso posible?-

Reina Demonio:- Esa es la realidad-.

Héroe: ¡No puedo creerlo!

Reina Demonio: -Probablemente los reyes humanos están conscientes de que si la guerra termina, aunque ganen o pierdan, los humanos quedarían en la ruina. Por eso te mandaron solo sin utilizar el ejército (Tamare. 2012.)

Es decir, comenzamos con lo más general, para ir avanzando a lo más particular. En este primer capítulo nos enuncia de forma superficial las relaciones de la economía y la paz, las creencias implícitas sobre los demonios en el corazón de los humanos, los beneficios de la guerra para ambos lados, entre ellos que la guerra mantiene ocupado a un sector no productivo y les provee de la alimentación, aunque los niveles de producción alimenticia no sean suficientes en épocas de paz.

Capítulo 2

En el segundo capítulo vemos la necesidad de la educación, la aceptación social, la importancia de la producción y las técnicas agrícolas, la capacidad de las tierras para tener vida fértil, la capacidad de alimentación.

Reina Demonio: -¿Sabías que si continúas cultivando trigo en un mismo terreno, la tierra se va deteriorando cada vez más?-

Héroe: -Más o menos-.

Reina Demonio: -Por tanto, en este lugar se hace una rotación de tres tipos. La huerta de verano, la huerta de invierno, y una huerta que descansa durante un año. Quiero aumentar la rotación 4 turnos-.

Héroe: -¿Aumentarla? ¿Acaso la tierra no se deteriorará si haces eso?-

Reina Demonio: -No. El cuarto turno se trata de esto. Una huerta para cultivar cebada. Una para sembrar trébol. Una para cultivar trigo. Una para cultivar nabos. Aplicaremos eso a cada huerta durante un periodo de cuatro años-.

Héroe: ¿Y eso con hacer eso habrá una gran diferencia?-

Reina Demonio: -Durante el verano haremos que las vacas y cerdos se alimentan del trébol. Si el ganado pasta, producirá estiércol y la tierra mejorará. Y en invierno haremos que se alimenten de nabo-.

Héroe: -Ya veo, de esta forma funcionaría todo el año-. (Tamare.

2012)

También vemos escenas en relación a la dignidad humana, primero por conocer a las hermanas sirvientas, luego por las reflexiones del héroe en cuanto a su misión como héroe de los humanos y como medio para la paz, pues además de pelear no sabía hacer nada más, lo cual permite plantear el dilema sobre los métodos y los fines, dudar entre si se sabe lo que se quiere y si sabe lo cual es el método que se requiere para conseguir lo que se quiere, por último vemos la importancia de los apoyos económicos y la alimentación tanto en las sociedades en guerra como en los estados de paz.

Sirvienta Mayor: -No me imaginaba que el líder de la aldea fuera alguien tan terco-.

Reina Demonio: -Uhhh...Necesitamos a la Educación-.

Héroe: -¿Educación?-

Sirviente Mayor: -Se trata de hacerles poder entender a las personas las cosas importantes que deben hacer-.

Capítulo 3

En el tercer capítulo no veremos tantos temas diferentes como en los anteriores dos. En este tercer capítulo hay un avance en las cosechas. Se busca usar una facción de

la religión, las monjas de la iglesia del lago, para el beneficio de la productividad de la población y la educación en nuevas técnicas y estilos de cosechas. Allí encuentran a una antigua conocida del Héroe, la mujer-caballero. No se espera ni retribución económica ni fama. Se busca relacionarse con los gremios comerciantes ofreciendo nuevos productos y tecnologías, pero ellos piensan que lo que hacen les genera pérdidas o si existe la posibilidad de que se lo ofrezcan a alguien más es mejor eliminarlos.

Capítulo 4

En el cuarto capítulo vemos los preparativos para entablar negociaciones con los comerciantes, la negociación y las ganancias en relación a nuevas ideas de negocios para que la alianza de comerciantes conforme una relación de ganancias mutuas. Es decir, a cambio de promover las ideas de producción, generar empresa e incrementar las tierras fértiles y la industria alimenticia, ellos se quedan con las ganancias y el monopolio de todo el comercio relacionado con las ideas que puede ofrecerles. Otro discurso que se genera es sobre la guerra, es el sentido de la conciencia individual del odio y el deseo de luchar por el ambiente de lucha y no por la convicción de luchar.

Capítulo 5

En el quinto capítulo vemos diferentes posturas, los gobernantes han decidido reiniciar el ataque a los demonios. Desde el punto de vista de los comerciantes el punto que van a atacar es importante porque retoman una isla que produce roca de sal y permite el paso de rutas comerciales marítimas. Por otro lado, se plantea el trato indigno que reciben los demonios en una de las ciudades conquistadas por los humanos y se habla de lo que pasaría si gana o pierde un bando. Se desata el conflicto bélico y pierden los humanos, muere uno de los reyes y el hijo toma el trono.

Capítulo 6

En el sexto capítulo comienza el segundo encuentro bélico a gran escala. Los

humanos se forman otra vez para recuperar la isla, y los demonios bajo el comando del Héroe que se empieza hacer llamar el Caballero Negro cuando está en territorio demoníaco, planean recuperar las ciudades que fueron tomadas por los humanos. Se presenta el discurso entre la Reina Demonio y la Sirvienta Hermana mayor sobre el conflicto como una forma de relacionarse y la guerra como una forma de conflicto a gran escala. Cada bando pierde y gana algo. El nuevo Rey del país del invierno, ya no quiere seguir siendo la marioneta de los países del norte y del centro.

Capítulo 7

En el capítulo séptimo vemos sobre la importancia de la educación, “la razón que hace más importante la educación es para entender su importancia, se necesita educación” (*Maoyū. 2012 13:03-13:06*). Se presentan los primeros intentos de pasar del papiro a la imprenta, que simboliza el cambio de una tecnología, el alcance, la forma y los medios de comunicación. La Reina Demonio tiene que regresar al mundo demoníaco por un tiempo. Se planea un ataque contra la erudita carmesí por los reyes feudales del norte y del centro.

Capítulo 8

En el capítulo octavo la Reina Demonio regresa al mundo demoníaco, deja un anillo que si se lo pone la Sirvienta Hermana Mayor se verá como la Erudita carmesí. El Héroe y el comerciante van al mundo demoníaco, le muestra que la ciudad donde estaba el ejército humano. El comerciante creía que los demonios habían matado a todos los humanos que no salieron con el ejército, le muestra que no es así y sucede el discurso sobre el valor de las cosas desde la perspectiva de los comerciantes. Declaran a la Erudita Carmesí hereje por usar métodos agrícolas y cultivos del mundo demoníaco, siendo esto en contra de las enseñanzas de la religión oficial de los humanos. El Héroe le dice a la Sirvienta Hermana mayor que se haga pasar por la Erudita Carmesí mientras y que se deje capturar, él le asegura que no dejará que le

hagan nada malo.

Capítulo 9

En el capítulo noveno los comerciantes suponen que quieren volver hereje a la Erudita Carmesí para recuperar la influencia de la iglesia no sobre el pueblo, sino sobre los monarcas. Ocurre el discurso sobre la libertad, sobre el ser autónomo diferenciando a los humanos de los insectos, son insectos los que dejan de decidir y pensar por sí mismos, el discurso lo hace la Sirvienta Hermana Mayor después de ser golpeada por el emisario de la iglesia central. El primer paso para ser un ser humano es reconocerse como tal. Después del discurso los presentes intentan de apedrear a los emisarios, el rey de uno de los países del sur declara que le dará oficialmente protección y la mujer-caballero la declaró santa de la iglesia del lago. El Rey sabe que habrá guerra con los países del centro.

Capítulo 10

En el capítulo décimo los reyes de los países del sur reaccionan ante dos situaciones, la declaración de guerra de uno de los reyes al proteger a la Erudita Carmesí, y la revolución de los siervos (esclavos) ante el discurso dado en la plaza. Deciden liberar a los siervos para estar con el pueblo. Ahora que han introducido nuevos productos y métodos agrícolas, los países del sur pueden sobrevivir sin los apoyos económicos de los países del centro haciendo que se vuelvan autónomos e independientes. Se preguntan por la intención de la iglesia y el rey central, y concluyen que lo que quieren es el acaparamiento de las riquezas. “Guardarse las riquezas te hará rico, pero no te dará prosperidad. Se da dinero a la gente y ellos lo usan. La prosperidad viene del flujo libre y constante de bienes y dinero”. (*Maoyū. 2012*). Por otro lado, las reservas de sal de la ciudad donde viven humanos y demonios se agotan, y en los países centrales sube el precio del trigo lo que crea una escasez de alimentos. Creen que la escasez de comida en los otros países hará que los comerciantes vayan a los países

del sur donde los precios siguen bajos y harán que compren todas las reservas de comida. Ante la escasez de alimentos de la ciudad neutral donde estaba el ejército de los humanos, una representante, la Princesa Dragón contacta con el comerciante amigo del Héroe y que estaba en contacto con la Reina Demonio por un pedido. Los países centrales declaran la guerra formalmente al no poder llevarse todo el grano por medio de los comerciantes. El héroe le pide a uno de los reyes que alargue y evite los enfrentamientos bélicos con los países centrales.

Capítulo 11

En el onceavo capítulo se preparan tres de los cuatro países del sur para la guerra. El único que no va entrar en guerra con los países centrales es el país del sur, noche blanca, pues sigue siendo un idiota útil para los países del centro. Por otro lado el Comerciante de la alianza de comercio y la Princesa Dragón se encuentran negociando con el canciller de economía de los países del sur por ciertos derechos y beneficios, esto con el fin de abrir una ruta comercial con el mundo demoníaco. La Reina Demonio en su regreso al mundo demoníaco tuvo que estar en la tumba de los anteriores reyes demonios, pasando por un proceso de modificación física. El Rey de Noche Blanca planea un ataque a traición a los otros países del sur para poder usurpar riquezas y ganar influencias con los países del centro. La Reina Demonio es poseída por los espíritus de los anteriores reyes demonios.

Capítulo 12

En el doceavo capítulo llega La Maga a la corte del Rey del invierno después de encontrarse con el Héroe y de decirle que vaya donde la Reina Demonio pues lo necesita. Entrega la cura contra la viruela y dice que digan que lo mandó el mundo demoníaco, para ir generando relaciones de paz entre los pueblos. Se enfrentan los ejércitos humanos, y se logra esperar el invierno retrasando los enfrentamientos

posteriores. Se habla de los logros y de los planteamientos a seguir para los próximos movimientos, políticos, culturales y sociales.

Ahora bien, terminado el apartado sobre *Maoyū Maō Yūsha* y pasaremos al siguiente apartado que es el de la ética, en especial lo referente a la libertad, la política y ante todo la paz.

2.2 Ética: Libertad, política y Paz

Como se ha enunciado, la intención de este trabajo es vincular el anime Maoyū como material didáctico para dar clases de ética para noveno grado. Ya hemos mostrado que es el anime, parte de la obra y ahora **es tiempo de delimitar los temas, y de entre de esos, porqué la ética será la abordada.**

El anime puede dar y proveer muchos contenidos y materiales para investigaciones de diferentes índole, de aspecto literario con -Chandler-Olcott, K., & Mahar, D. (2003)-, de comparación ética -Oñate, G. (2019)-, como muestra cultural -Oscar Maldonado (2015)-, como lectura social -Lucia Cobos (2010), Oñate, G. (2019), Josué Romero (2012)-. Y aunque casi todos están vinculados en el campo educativo, en especial témenos a Gonzales, Samuel (2020) -comparación literaria y ética- Mora, Vargas, y Carballo -Educación y Derechos humanos- (2018) Delgado Cindy –Bioética- (2018) y la misma Sanabria -Cívica- (2011). Aunque ninguno explica porque ética, cívica, derechos humanos, bioética, o valores, todos están de acuerdo que desde el anime cumple una función de acercar al estudiante al tema con el cual se intenta mediar.

Aclaremos que el anime en este trabajo es, antes que una herramienta didáctica para la ética, es una herramienta didáctica; ya sea para facilitar el aprendizaje y entendimiento de un concepto abstracto, o para la explicación sistemática y secuencial del funcionamiento de una plantación, para la función biológica de un

organismo, o para la simulación gráfica de una época en concreto.

¿Por qué escoger ética, y de entre tantos temas y segmentos de lo grande que puede ser la ética, porque ética: Libertad, política, Paz? Bien se hubiera podido pensar como tema a desarrollar la política del miedo, la ética de la liberación, u otros temas, y más desde otros animes como ONE PIECE (1997) de Eiichirō Oda, donde la forma de solución de conflictos es la liberación por la fuerza, y con título: “El anime como material didáctico para la enseñanza de la ética de la liberación de Enrique Dussel desde el anime ONE PIECE”. O, también podría ser, secuencia didáctica de la poesía japonesa desde el anime Chouyaku Hyakuninisshu: Uta Koi (2012) de Suguita Kei.

Ética

El enfoque de este trabajo es el anime como material didáctico, visualizar un uso práctico de este desde un plan de clase, secuencia didáctica, o una construcción pedagógica. Para el anterior fin, no es obligatorio que el tema sea ética, o uno concreto. Bien podría ser para clases de historia, cultura, o filosofía japonesa, o de carácter psicológico. Sin embargo, los anteriores temas y contenidos me llevarían lejos de ejecución práctica del anime como material didáctico, por lo menos ante la realidad social, cultural colombiana y del estudiante de bachillerato. El anime como simulador audio visual de realidades, es un gran material didáctico que como herramienta, sirve a tanto profesores como a estudiantes, y viendo las cualidades que se han desarrollado del anime en cuanto a su vinculación con la educación, se considera que lo mejor es usarlo como material para clases de ética.

Primero, una razón de practicidad, deduciendo esta de las cualidades del anime como medio audiovisual para simular y sumergir en realidades sociales, políticas, y poder observar mejor desde la parte visual y auditiva la representación que se ofrece

(Sanabria. 2012)

Segundo, por una razón de necesidad y responsabilidad social. Teniendo en cuenta las circunstancias socio-históricas colombianas, entre ellos el esfuerzo por un proceso de paz; y hoy en día, una post pandemia, el anime como material didáctico y en especial, un anime como *Maoyū Maō Yūsha*, donde los protagonistas no resuelven sus conflictos exclusivamente con su poder y fuerza, sino que hacen todo lo posible para generar medios, tecnologías, y circunstancias para la solución de conflictos, la viabilidad de la paz como condición humana, y la mejor convivencia y coexistencia social.

Ética: Libertad, Política y Paz.

La Ética tiene temas y vertientes muy amplias, y como disciplina puede ser tan grande como cualquier otra. Se puede hablar de la bioética, de la ética social, de la ética desde la psicología como los estadios morales de Kohlberg, la ética desde escuelas, movimientos políticos, etc. Pero si escogemos una ética para la paz, en relación a Colombia, no se puede abandonar ni separar de los conceptos de la libertad y la política. En Colombia los conflictos, las muertes, los asesinatos, la injusticia social es el pan de todos los días, y a base del proceso de paz intentado por el expresidente Santos, muchas personas se preguntaron por el papel de la docencia y la educación el proceso de paz.

Se mostrará a continuación una serie de autores en el libro *Reflexiones en torno a una pedagogía para la paz* (2019) de la Universidad Santo Tomás, editado por Luis Alfonso Ramírez Peña, en el cual se presentan una serie de artículos de que hablan de la educación para la paz, y en los cuales podremos ver la importancia del buen

vivir, la política, la memoria histórica, entre otras relaciones conceptuales. Aunque la educación para la paz es mucho más amplio y no acaba en los siguientes aportes, sirven como guía para un caso hipotético de una ética para la paz en la cual sea importante la libertad y la política.

En *Reflexiones en torno a una pedagogía para la paz*, se reúnen diferentes artículos que pensados para una educación post conflicto. “La paz es un ideal natural en las condiciones normales de la existencia humana, y se hace posible cuando la comunidad logra la armonía necesaria para garantizar la satisfacción y la convivencia” (Ramírez. 2019. p9).

El primer capítulo se presenta, “La memoria crítica para una pedagogía dialógica en una cultura de la paz” (Ramírez. 2019), presenta una justificación histórica de como las guerras, ni ningún tipo de violencia, de la guerra, finaliza con el armisticio, o con el desarme de los diferentes actores del conflicto. “Para encontrar espacios legítimos de convivencia y de respeto a las diferencias. El objetivo de este capítulo es justificar una pedagogía dialógica que convierta al profesor en par del estudiante” (Ramírez. 2019. p10) para una construir de conocimientos en una responsabilidad social, fijándose en el caso de Alemania.

En el segundo capítulo, “Pedagogía de la memoria histórica”, de José Arlés Gómez presenta otra visión de una pedagogía, de la memoria histórica sobre los acontecimientos de la guerra...Presenta un inventario de las principales experiencias de guerra en el mundo: Alemania, España, Argentina, Guatemala, etc. Su planteamiento es que, ante la imposibilidad de que haya una sola historia, para una adecuada pedagogía de la historia...El resultado es la recomendación de una educación holística y constructivista, de manera complementaria, pero construida desde la participación activa del educando.

En el capítulo 3, “Verdad y pensamiento crítico en la educación para la paz”, de Manuel Alejandro Amado es una reflexión en la que se busca revisar algunos acercamientos teóricos al concepto de educación para la paz...La tesis es la función reparadora de la verdad, según Amado, enfrenta una serie de problemas metodológicos.

En el capítulo 4, “Autonomía y creación de capacidades y emociones en la familia desde la perspectiva de la humanidad y la cultura”, Francisco Alonso Chica Cañaz plantea la necesidad de que la cultura de la paz surja desde el bienestar de la familia, que se considera necesario para emprender la ruta del proyecto de vida de forma individual y colectiva...Nussbaum (2012), en su teoría, trabaja acerca de estos aspectos, que señalarían escenarios propios para mejorar la calidad de vida...

En el capítulo 5, “la educación democrática en la construcción de la cultura de la paz en Colombia”, José Aliarder Salinas propone una reflexión centrada en la valoración de la educación democrática y la formación política ciudadana, como aspectos primordiales en la construcción de la cultura de paz... El segundo apartado profundiza en la importancia de sumir lo político en la educación ciudadana.(Ramiéz. 2019. p10-13).

La ética como disciplina es muy amplia. Cuando se mira el currículum de una carrera, siempre se mira su propio componente ético. Escogemos la ética como tema para poder vincular el anime como material didáctico, no obstante, la ética no solo abarca las costumbres y rituales de una determinada cultura. Por eso el deber de delimitar qué parte de la ética. Y de todos los temas de la ética, vamos a trabajar la ética para la paz. Y por ser una ética para la construir la paz, existe la necesidad de reconocer al individuo desde su libertad y a lo político desde muchas aristas. No se puede plantear una ética para la paz, cuando se ignora la libertad de los individuos y de las comunidades, o cuando las políticas no facilitan la solución de conflictos, ni proporcionan la posibilidad de generar circunstancias que proyecten una construcción ya sea de convivencia o coexistencia. De la ética para la construcción para la paz, es

necesario tener muchos factores de índole social, económica, política, cultural, y la capacidad del individuo de auto determinarse ante el mundo desde su libertad y capacidad de conciencia. Los estudiantes deben prepararse para el futuro, y es una necesidad humana, poder construir circunstancias amenas, tener herramientas para la resolución y arreglo de conflictos.

Salinas (2019) reconoce la importancia de lo político en la educación para la paz; Chica (2019) la autonomía y la familia; Amado (2019) la función reparadora de la verdad; Gómez (2019) “requiere tener en cuenta todas las voces” (p 11); Ramírez que el profesor y el alumno estén a la par. Ahora bien si hilamos estos temas, tendremos una ética para la paz que relaciona la libertad y la política como partes fundamentales de su desarrollo.

Tengamos en cuenta también que esta hipotética educación para la paz está también pensada resaltar los temas y contenidos del anime *Maoyū Maō Yūsha*. En la siguiente Figura miraremos la portada del segundo Blue Ray donde se miran la sirvienta mayor que es una demonio, la sirvienta hermana mayor, y la sirvienta hermana menor las cuales tienen un discurso interesante que refleja una relación profunda de auto confirmación y superación del cual anunciaremos más adelante.

Figura 11 Maoyuu
Portada del Blu Ray 2 Lanzado el 17 de abril del 2013

Creador: Mamare Touno
Ilustradores: Keinojou Mizutama, toi8, Otros.
Estudio: Arms Corporation
Cadena Tv: Tokyo MX
Director: Takeo Takahashi

Número de producto Blu-ray: PCXG-50212
DVD: PCBG-51582

Contenidos registrados Capítulos 3 / Capítulo 4

Link :http://maoyu.jp/goods/bddvd_02.php

Link :<http://maoyu.jp/news/>



Se desarrollarán tres **aspectos** de la Ética: Libertad, Política y Paz. ¿Por qué estos tres problemas y no otros? **La paz es una necesidad humana (Ramírez. 2019) para el crecimiento, y si bien no todo conflicto es guerra, es necesario diferenciar conceptualmente bien estas categorías, desarrollarlas con la libertad, y la política, para no terminar creyendo en utopías donde reine la buena fe en el actuar de un estado, grupo social, o individuo.**

Paz

La paz no es una cosa que surge inmanentemente sin ejemplificaciones o que surja sin que la gente esté **educada, adecuada, e instruida** para la construcción de la paz. **Recordemos que para que los seres humanos llegaran a una forma de solución de conflictos no bélica, aún está muy lejos, por eso a** los seres humanos hay que ayudarlos a construir paz y la ética nos habla de la *paz*, no entendida como opuesta a la guerra, aunque también, pero más encaminada a una configuración de comunidades que viven armónicamente. Y pospuesto hay problemas, conflictos, diferencias, pero saben resolverlos. La paz no es un estado de calma y sosiego de una comunidad o individuo, sino saber resolverlos con herramientas de solución de

conflictos apropiadas, como lo son la disposición de diálogo, el carácter, la resolución y sobre todo el temple.

Política y Libertad

La política me habla de la capacidad de individuos para formar comunidades, tomar decisiones y constituir relaciones con el otro teniendo como meta resolver problemas y solventar objetivos comunes. Ahora ¿Quiénes resuelven los problemas? Los individuos, pero los únicos que pueden resolver problemas son los individuos determinados, los que tienen agencia y potestad, porque hay cosas que nos amarran, nos limitan o coaccionan, por eso es importante entender las consecuencias de entender la paz no meramente como la paz ofrecida por el liberalismo o la no coerción por parte de un tercero, también como las consecuencias de entenderla de otras formas, en pro de construir comunidades armónicas.

Método pedagógico

Para hablar de clases de ética, libertad o de política en clases de noveno, entendemos que hay que tener fuertes fundamentos sobre estos temas para no volver la planeación de clase, meramente una presentación del anime o una clase doctoral donde los estudiantes solamente son receptores de los conocimientos del profesor. Ante esto es importante saber ¿Que método se usará en las clases de ética para estudiantes de noveno grado y de donde se fundamentan los contenidos?

Recordemos que el objetivo de este trabajo es mostrar que el anime es una herramienta, material de apoyo, una ayuda que permite acercar a los educandos a los conceptos, que ayuda a los profesores a exponer ideas; sin embargo se reconoce que es un material anexo y no el fin mismo de la clase, por eso, el profesor debe conocer el contenido de lo que va enseñar y tener un método de enseñanza que permita al estudiante poder explorar la materia y expandir las fronteras de sus

capacidades intelectuales. Si bien el método pedagógico compone la estructura, y moldea la acción educativa, el objetivo de este trabajo no es fundamentar el método pedagógico, sino enunciarlo para poder tener una base de diálogo en común.

ABP

Dentro de los posibles modelos pedagógicos, educativos y estrategias para la enseñanza-aprendizaje, algunos le podrían servir en mayor o menor medida como acercamiento cognitivo a la ética. Cuando tenemos la intención de transmitir un conocimiento ético o sobre la ética, como guías pasamos por diferentes dilemas. Uno de ellos es la instrumentalización del conocimiento y otro el absolutismo sobre el bien y el mal. Por eso se considera que el método pedagógico más adecuado es el aprendizaje basado en problemas. Cuando hablamos de aprendizaje basado en problemas (ABP), reconocemos sus inicios en las universidades de medicina estadounidenses:

Tiene sus primeras aplicaciones y desarrollo en la escuela de medicina en la Universidad de Case Western Reserve en los Estados Unidos, a principios de la década de 1950. La Universidad de McMaster situada en Hamilton, Ontario, Canadá introduce el PBL (Problem-Based Learning) en 1969, también en la enseñanza de la medicina bajo el liderazgo de Howard Barrows. Mercer University, en los Estados Unidos adoptó un currículum con PBL a principios de la década de 1980 y a finales de la misma década, lo hace también la escuela de medicina de la Universidad de Harvard. (Guevara, 2010. 144)

El ABP es un método pedagógico que se centra en la solución de problemas, ya sean estos ficticios, hipotéticos o reales. Es una pedagogía que se basa desde la filosofía constructivista (Guevara. 2014) y por lo tanto su esencia no se halla en la tradicional clase magistral, sino en el aprendizaje basado en la construcción de conocimientos

(Restrepo. 2005). Si en las clases magistrales el educador es el protagonista, el poseedor de la verdad absoluta, en las constructivistas, en donde se lleva a cabo el aprendizaje basado en problemas, el protagonista es el estudiante.

ABP, no desarrollo de competencias

Se cree que el aprendizaje basado en problemas debe llegar a la adquisición de ciertas competencias o habilidades, cumplir con el método de plantear un problema, investigar, entre otras muchas cosas que no abordaremos, ya que en la ética la propuesta de un problema -ético- es al mismo tiempo un dilema moral, resolverlo puede indicar en muchos casos en acciones contraproducentes o adversas. En el peor de los casos, aunque no sea una clase magistral, no saldrá de ser instrumento de coacción del criterio de los estudiantes. Hablar de que existe una habilidad o acción moral a la que deben llegar como conclusión, es hablar de que existe una verdad absoluta de lo que es el bien y el mal.

El ABP es un método constructivista que se ha desarrollado mucho entre otros de la misma corriente, pero la solución de “problemas” llevado al campo de la ética requiere una pequeña actualización. En la ética, los problemas a resolver son coloquialmente conocidos como dilemas morales, pues a diferencia de los problemas matemáticos, físicos, o médicos donde se proponen solucionar estados patológicos del cuerpo como si de desatar un nudo se tratase, en donde existe una respuesta *correcta*, existe una *solución*.

Dilemas Morales

Por otra parte en los problemas éticos se ven comprometidas más de una parte, incluso, las que no están comprometidas directamente en el problema. Es decir,

mientras en otros ámbitos, por lo general la solución de problemas conlleva consecuencias no más allá de los actores, en los problemas éticos siempre habrá una reconceptualización de nociones políticas, religiosas, epistemológicas, culturales, entre otras. Un ejemplo de ello es la pregunta por el aborto, de los discursos éticos sobre el aborto, la definición en muchos presume que tenemos la misma definición de vida humana. dignidad humana o libertad, lo cual no es así, y replantea la relación interna y externa que tiene el individuo con su percepción del mundo. En términos más coloquiales, los problemas a resolver en las ciencias exactas se quedan dentro de la ecuación, no pasa lo mismo con los problemas de las ciencias humanas, en las cuales los problemas nunca son cerrados, nunca terminan donde comienzan. Por eso aunque se escoge el ABP, no es bajo la presunción de que se encontrara una solución correcta y única, sino que los problemas éticos al generar dilemas morales, se traten como tal.

Otro ejemplo es la paz, ella recae en dilemas muy grandes porque toca muchas sensibilidades e intereses. Conseguirla necesita ciertos logros políticos, sociales, circunstanciales, económicos, educativos que la puedan posibilitar. Y sin ciertos fundamentos, la paz no se sostiene, como lo hemos vivido en Colombia que a la fecha, es un proceso moribundo. ¿Qué es la paz? ¿Existe un solo camino para conseguirla? ¿Cómo se relaciona la economía con la paz? ¿Cómo hacer para que las empresas no sean enemigas de la paz sino aliadas? Existen muchos agentes de interés y cuando se nos presentan preguntas donde existen muchos caminos, y nos enfrentamos ante muchos públicos, nos vemos en dilemas morales, como lo define Willian Betrad en el texto de Daniel Mendoca, *Sobre el concepto de dilema moral*:

En el caso en que existe un conflicto entre dos deberes morales, debiendo el sujeto decidir qué hacer. Según su análisis, cabe considerar dos formas básicas de conflicto moral: una es aquella en que parece que debo hacer cada

una de dos cosas, pero no puedo hacer ambas. (Mendoca 2008, 117).

Como ya hemos visto, el ABP se transforma en cuanto toca la ética, y por eso se asumirá el ABP desde el desafío propio de los dilemas morales. A Continuación hablaremos de los presupuestos éticos, fundamentos y de la visión de ética manejada en este proyecto.

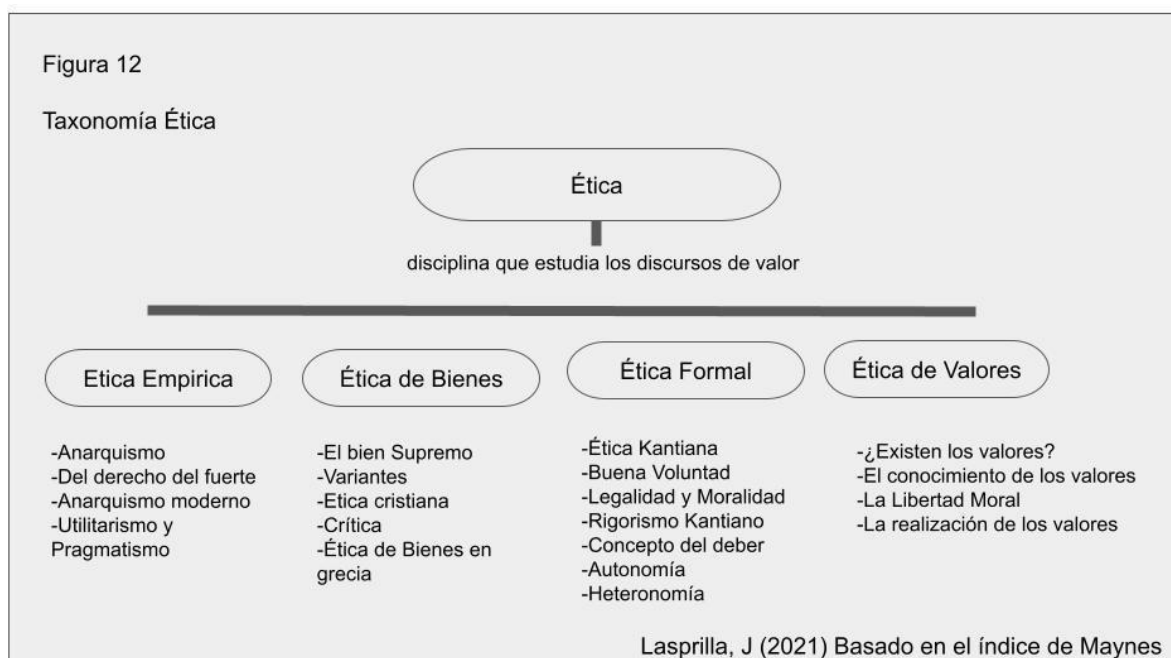
Ética y Eduardo García Máynez

Hasta el momento se han usado términos tales como ética, moral, paz, política, libertad, entre otros, presuponiendo que el público está en el mismo punto de partida. No obstante, para solidificar el discurso en un mismo fundamento teórico, habrá dos partes. La primera que es sobre los fundamentos, y la otra sobre la visión ética.

Cuando nos referimos a estudios de cualquier índole, buscamos varios posibles acercamientos, por autores, por conceptos, por épocas, por disciplinas, por escuelas, etc. En la ética, casi todos los autores se acercan a esta disciplina, por lo menos en primera instancia, desde la etimología llegando al vocablo griego Ethos. Esta palabra quiere decir costumbre, hábito, y está fuertemente relacionado con lo que aceptamos seguir realizando a través del tiempo. Del mismo modo así comienza el libro ÉTICA del mexicano Eduardo García Maynes y Espinosa de los Monteros, quien expone un compendio taxonómico de diferentes discursos éticos. Es un trabajo que nos ofrece cuatro partes principales que son la Ética Empírica, la Ética de bienes o de fines, la ética formal y la ética valorativa o de valores.

En este momento histórico la ética que se enseña en los colegios colombianos es básicamente ética de valores. Enseñan los valores y antivalores. El respeto, la humildad, o sus opuestos. Ejemplo de ello fue la publicación del libro de los valores

de la casa editorial el tiempo en el 2005. Donde vemos valor a valor expuesto con dibujos en historias, cuentos, fábulas, etc., libro para niños, aunque sea un tema muy adulto. Volviendo a Maynes, en su libro veremos desde el anarquismo, pasando por los griegos, y casi todas las éticas eurocéntricas, pero desde una perspectiva más holística, hasta llegar al momento histórico de los valores y los derechos humanos. En la siguiente figura, la número 12, se podrá ver el esquema capitular del libro *Ética* de Maynes y la taxonomía ética que realiza, pues organiza, diferencia, expone y estructura la ética en diferentes conjuntos y dilemas.



Hoy en día podemos observar un exceso de estimulación sensorial desde edades muy tempranas, padres que dejan a sus hijos solos con un celular durante horas al estímulo continuo de una pantalla que es un constante placebo. Del mismo modo, la facilidad con la que circula la información es cada vez mayor. Ejemplo de ello ha sido que en el ciberespacio se crean archivos donde participan personas en diferentes partes del mundo a tiempo real.

Mentes que ya tienen acceso a mayores fuentes de información que las que ofrecemos en las aulas de clase y que están en momento histórico en el cual el

ciberespacio, con las TIC les ofrece un menú amplio y dilemas éticos, herramientas conceptuales, herramientas comunicativas y tecnológicas nunca antes vistas, el cambio del papiro a la imprenta fue un chiste al lado de esto.

Dejando atrás a Maynes, ya hemos adelantado hasta cierto punto, qué visión se posee en este trabajo de política, paz, libertad, y ética. No obstante, ahondaremos en ética y libertad. En este trabajo se considera la ética como la disciplina que estudia los discursos de valor sobre las acciones, y se identifica la moral como las acciones humanas en dos niveles, realización material e intención personal. Entendemos como subtexto para dictar una clase de ética para noveno grado, que no existe un solo discurso ético, sino que por el contrario, existen muchas éticas. Del mismo modo, se entiende que existe un dilema entre la ética ontológica, objetiva, universal o de valores, y sobre el peligro de un totalitarismo deontológico que niegue por completo la libertad moral. En otras palabras ¿existe una esencia de lo correcto? ¿Existe sólo la subjetividad ética? ¿Si es así qué pasa con la libertad moral? Caer en un totalitarismo ético, puede decaer en desconocer todos los demás discursos de valor.

Desde este último, la libertad puede tomarse como un subjetivismo, no obstante la definición de libertad en los colegios y demás es bastante liberan. Ningún tercero ni institución debería interferir en la ejecución material de la individualidad, pero a diferencia de la ética, es mayor el peligro si la libertad no se delimita, y en ese delimitar, es volverla de cierta manera objetiva, consistente, universal. Además de eso, la libertad tiene un problema de subordinación, en el cual, los valores o las acciones de valor luchan por ocupar un lugar de prioridad. En los dilemas éticos, cuando dos valores no se pueden realizar al mismo tiempo, se le da prioridad a quien

tenga más valor. Por ejemplo, la libertad no tiene más valor que la vida humana. No tiene más valor la libertad que la propiedad privada, que la expresión oral o artística, que la movilidad, entre otras cosas de valor. Por eso, existe en la ética de valores, una jerarquía de los valores humanos, no solamente desde las acciones de valor, sino desde los objetos a los que se dirige el valor. Es importante para todos los seres racionales, reconocer como el valor más importante es el de la vida humana.

Es desde estos múltiples discursos de valor donde la categoría de “dilema ético” toma fuerza, y el aprendizaje basado en problemas no tiene una respuesta unívoca, acertada o correcta. Es donde los estudiantes podrán explorar la ética, desde una visión universal y al mismo tiempo fragmentado, entendiendo que *resolver* un problema es entrar en otro. Ya terminando este apartado, dejando delimitado a grandes rasgos lo que vamos a manejar en las clases y cómo lo vamos a aplicar, volvamos al material didáctico que usaremos para llegar a estos temas, qué es el anime de *Maoyū Maō Yūsha*.

2.3 *Maoyū* y la enseñanza de la ética

Figura 13 Maoyuu
Portada del Blu Ray 5 Lanzado el 17 de Julio del 2013

Creador: Mamare Touno
Ilustradores: Keinojou Mizutama, toi8, Otros.
Estudio: Arms Corporation
Cadena Tv: Tokyo MX
Director: Takeo Takahashi

Número de producto Blu-ray: PCXG-50215
DVD: PCBG-51585

Contenidos registrados Capítulo 9 / Capítulo 10

Link :http://maoyu.jp/goods/bddvd_05.php

Link :<http://maoyu.jp/news/>



En este capítulo vinculamos los dilemas éticos y morales de los personajes de *Maoyū Maō Yūsha* a la enseñanza de la ética en noveno grado. En ese sentido nos paramos desde esta serie de anime como excusa, para mirar los problemas que les he señalado de la ética, paz, libertad, política, a la luz de *Maoyū Maō Yūsha*. En *Maoyū*, abreviatura que usaremos de ahora en adelante, hay varios escenarios para construcción de paz, muchas opciones para comprender la libertad que tienen los individuos y un ejercicio de construcción política que es el subtexto que está en toda la serie. La pregunta que atraviesa toda la serie y meta final de los protagonistas es la construcción de una sociedad en paz entre demonios y humanos, todos los capítulos son segmentos que tratan de construir las bases, que giran en ese proceso para llegar a una sociedad armónica.

En construcción de paz, dijimos que es vida armónica, y esa vida armónica es una unión de vida digna, de herramientas comunicativas, de desarrollo económico, social, herramientas intelectuales y tecnológicas. No obstante, desde el inicio hay un

desbalance y los personajes van construyéndose dialécticamente unos con otros reconfigurando visiones de mundo, reconociendo en el otro preconcepciones, pero también cosas nuevas.

En *Maoyū*, el inicio para la construcción de la paz es el encuentro entre dos mundos diferentes, el mundo humano y el mundo demoníaco. En este encuentro, que se expone en el capítulo uno con el diálogo entre la Reina Demonio y el héroe, los personajes se confirman como seres claramente diferentes, y que dentro de cada creencia piensan que deben acabar con el otro, con ese ser que no soy yo, no obstante uno de los dos quiere conocer al otro, quiere acercarse al otro, y fue la Reina Demonio. El humano, en este caso, el Héroe cuando cree que tiene la fuerza para acabar con la Rey de los demonios, y que su tarea vital es acabar con los demonios, se mueve por su misión y visión, pero la Reina Demonio le muestra no solo que le conviene dejarla viva, sino que le conviene que trabajen juntos como demonio y como humano, pero también se van reconstituyendo como pareja, no solamente como pareja romántica, también como pareja que va camino en un fin común. Cada uno viendo que pone, y pues en el camino cada uno aprende, el demonio de lo que significa ser humano, y el humano de lo que significa ser demonio, eso es, camino a la constitución de paz.

Sin embargo, durante toda la serie también vemos gente que está “libre” y gente que no está “libre”; y gente que cree que está libre, pero no lo está, y gente que cree que no tiene libertad, que no tiene ningún tipo de agencia, pero en realidad tiene más agencia de la que cree. En la serie vemos varios conceptos de libertad. Como es una sociedad monárquica, existe el rey, existe el comerciante, el feudo, el clero, el militar,

el siervo entre otros. Todos se suponen *libres*, porque está prohibida la *esclavitud*. Según el capítulo dos de *Maoyū*, cuando el Héroe y la Reina demonio se han ido al mundo humano para aplicar en ellos una mejora agrícola, pues si la guerra acaba, lo primero que pasará es que miles de bocas sustentadas por los beneficios de la guerra, seres que solo saben pelear irán a la quiebra en un mundo donde no hay una producción agrícola y económica que los reciba, trasfondo muy similar al conflicto Colombiano, y es en este trasfondo que la Reina Demonio y el Héroe conocen a las hermanas que se volverán “sirvientas” de ellos.

En el capítulo dos de *Maoyū*, a diferencia del primero, donde además de hablar la Reina Demonio y el Héroe sobre la paz, los conflictos, los prejuicios, y solo se ven algunos personajes hablando sin introducción alguna, en este veremos la introducción de varios personajes nuevos. Entre ellos los tres más importantes por sus diálogos son, la jefa sirvienta, la sirvienta hermana mayor, y la sirvienta hermana menor. La imagen de ellas se puede ver en este texto en la figura número 11 ubicada al inicio del apartado 2.2.

Las hermanas están huyendo porque sus patrones las maltratan, sus hermanos uno a uno ha ido muriendo por varias razones. Llegan a la mansión que prepara la Srivienta Mayor, donde se esconden la Reina Demonio y el Héroe bajo nuevos *nombres*. En una noche el Héroe escucha a los caballos relinchar y va con la Reina Demonio para ver de qué se trata. Encuentran a las hermanas abrazadas la una a la otra, una de ellas es una adolescente, y la otra una niña de alrededor de 5 a 8 años. Ellas solo tienen encima unas prendas medievales para los de más baja clase, apenas si se le puede considerar ropa. Telas delgadas y mojadas, raposas, malolientes, y

desgastadas. Casi como costales de trigo que se han puesto amarrados con una tela delgada para que se les ciña al cuerpo y no se les caiga.

Apenas las ven llega la Sirvienta mayor preguntando de inmediato que si son otra vez esclavos fugitivos. Aclara el Héroe que el esclavismo es salvaje y está prohibido, lo cual le parece raro a la sirvienta Mayor, pues así es como los tratan. Entonces la Reina Demonio interviene y dice que son sirvientes. Explica que a diferencia de los esclavos se

les permite tener patrimonio personal, pueden tener un hogar y maquinarias agrícolas, también pueden vivir con sus familias, pero a cambio no tienen libertad de cambiar de ocupación o trasladarse a otro lugar. Principalmente son obligados a trabajar para la nobleza como población activa sin tener la libertad de otra opción (*Maoyū. 2012. 11:48- 12:05*)

Y no como la Sirvienta Mayor, que decidió por sí misma volverse una *sirvienta*, pues escoger esa vocación fue una decisión determinada de forma independiente y autónoma, por eso, las hermanas son diferentes en el sentido de la servidumbre, porque son sirvientes por su condición social y no por autonomía, por su voluntad o por su determinación de serlo. La sirvienta mayor da un duro discurso sobre la autodeterminación y sobre su consideración de lo que es un ser humano, pues la sirvienta mayor considera insectos a los que no tienen la capacidad de manejar su propio destino, y no considera humanos a los que se resignan a ser insectos, es decir, considera insectos aquellos seres que no tienen el control de sus acciones, y no considera humanos a quienes se resignan a compadecerse de sí mismos y dejan de

responsabilizarse de sus acciones, dejan de valerse de su razonamiento y solo son movidos por las acciones, deseos y pasiones de los demás, sin volverse dueños de sí mismos.

Ante este duro discurso, las hermanas solo se encontraban llorando, y la hermana mayor se disculpa por haber pedido que las ayudarán a seguir huyendo y que no reportan su huida, aun después de que después de que la Reina Demonio decidió darles de ropa de calidad, comida y dejarlas dormir durante esa noche, significando meterse en problemas y llamar la atención de sus vecinos, pues la ley es clara, es ilegal no reportar la fuga de un siervo. Después de pedir perdón la sirvienta mayor pregunta: “¿Eso es todo?” (15:20) -. La hermana mayor voltea y vuelve a pedir ayuda: “! Conviértanos en humanos ¡” (15:30) - esta vez mientras se arrodilla hasta colocar la frente contra el piso, “Yo creo que usted es nuestro destino...” (15:33). Al ver la sincera demostración de las hermanas, la sirvienta mayor cede y les enseña modales a la hora de pedir perdón o pedir algo, pues una dama no debe pedir algo de esa forma. Al mismo tiempo, le pregunta con una excusa mal hecha a la Reina Demonio, que sí le permite contratarlas como sirvientas. De ahí en adelante las hermanas se volverán pieza clave para los planes de la Reina Demonio, y de las relaciones de poder con otros seres humanos.

Del discurso sobre no ser un ser humano sino un insecto, queda tan grabado en la mente y corazón de la sirvienta hermana mayor, que más adelante, cuando le piden hacerse pasar por la Reina Demonio, ya que ella se encontraba en otro lugar en ese momento, y la inquisición religiosa venía a por ella por implementar diferentes formas y métodos agrícolas, así como experimentos con molinos, entre otras cosas. El peligro

de perder reinos pobres como escudo dicen quitar a la Erudita Carmesí y tratarla de bruja. Cuando vienen a por ella, en el estrado, el clero decide humillarla con latigazos, la hermana mayor pide la palabra para hablarle a su público, una turba de siervos que han venido indignados porque la Erudita Carmesí ha mejorado su nivel de vida, les ha arrebatado la pobreza, les ha dado educación tecnología, les ha quitado el hambre, entre otras muchas cosas.

Al hablar la Sirvienta Hermana Mayor, explica delante de la multitud parcialmente sus circunstancias, pues sigue disfrazada por la magia de un anillo de la Erudita Carmesí, que es el otro nombre de la Reina demonio, como se ve en la figura 13, al principio del presente apartado. Ahí está la sirvienta hermana mayor dando su discurso sobre la libertad, sobre la voluntad, y la autodeterminación. La sirvienta hermana mayor da en esencia el mismo discurso que le dio en su momento la Sirvienta Mayor, pero mucho más explícito, y explicado. Siendo ellos los insectos por dejarles su poder de decisión a lo que digan sus patronos, por el miedo a ser regañados y reprendidos, y no por sus propios deseos y necesidades. Ellos, los otros siervos, pues la Erudita Carmesí se declara sierva han dejado de querer pensar por ellos mismos y no actúan por su propia determinación, pues si fuera por la determinación de ellos el hacerlo, el apedrearla, ella sangrara la misma sangre que ellos sangren por lo que ellos hagan, pues se revela como una sierva más, pero si solo lo hacen porque alguien más lo dijo, si dejan el regalo de espíritu santo aun lado, que es elegir ser mejor cada día, son solo insectos. Así se ve el desarrollo de este personaje, que después de ser contratada, es educada en diferentes ciencias y conocimientos. Y acá se revela que el agente que menos creía tener poder fue el que en su momento, tuvo el poder para

mover los corazones de las masas, pues estos, deciden apoyar a la Erudita Carmesí y apedrear al representante del clero.

Todos estos eventos anteriores, y muchos otros más, son parte de las bases de esta serie de anime en su intento de llegar a la paz, a la armonía. El subtexto general como lo hemos trazado es una acción individual de diferentes agentes con mayor o menor poder, que van generando un devenir político. Desde esa lógica ¿cómo hacer que una comunidad, ya no solo dos individuos, sino comunidades enteras se muevan en pro de la armonía? En la serie veremos dos mundos, muchas comunidades, pero no dos individuos, por lo tanto, las diferencias y los conflictos son esencialmente importantes para poder reconocer al otro.

Esto mismo le dice la Reina Demonio en una de sus charlas a la Sirvienta Hermana mayor quien le pregunta ¿Qué es la guerra? ¿Por qué sucede? ¿Por qué no termina? Al ver que la Reina Demonio está haciendo flechas de diferentes tipos, entre ellas, flechas de con gasolina. en uno de los conflictos por territorios entre humanos y demonios ¿porque existe la guerra?

Reina Demonio: Dos niños se conocen. Ese niño no es como yo. Yo no soy como ese niño. De esa manera, cuando dos seres distintos se conocen, ocurre un conflicto.

Sirvienta Hermana Mayor: ¡Pero el hecho de que dos personas se conozcan no significa que termine en conflicto! Se ayudan mutuamente, se saludan, se convierten en amigos, juegan juntos.

Reina Demonio: Así es. Por lo tanto, el conflicto es una parte de algo maravilloso como eso. Pero en esencia son lo mismo.

Sirvienta Hermana Mayor: No puede ser...

Reina Demonio: Pero según lo que he aprendido hasta ahora, es así.

Sirvienta Hermana Mayor: No quiero creerlo...

Reina Demonio: Yo tampoco. La guerra es una de las formas de conflicto, pero no todo conflicto es una guerra. Que los niños de la aldea compitan entregándole a una niña bonita es también un conflicto. Por otra parte, el conflicto es una de las formas de relación, pero no todo de una relación es un conflicto. Relaciones amistosas, hasta relaciones de apoyo mutuo existen en este mundo.

Sirvienta Hermana Mayor: Entonces ¿Por qué ocurren las guerras?

Reina Demonio: Son necesarias para graduarnos algún día... Es algo paradójico, pero creo que este tipo de fenómeno es posible. Al igual que no podemos nacer siendo adultos. (*Maoyū. 2012. 0:24-4:22*)

Una comunidad en paz no es una comunidad sin conflicto, es una comunidad que sabe usar y resolver los diferentes tipos de conflictos en pro de una construcción continua de la paz. Por eso nuestra comunidad, la colombiana, es una comunidad que necesita aprender a vivir de manera armónica, sabiendo construir paz, entender que los movimientos políticos no son solo leyes aisladas, que la libertad y acción humana son realidades complejas, y que no se consigue paz solo con dejarle el trabajo de la construcción al estado, que es un trabajo desde lo individual hacia lo comunitario. Todo esto lo vemos desde casos concretos de la serie animada de *Maoyū*.

Algunas personas pensarán que la economía y las empresas son netas enemigas de todo aquello que genere criterio propio. No obstante la Reina Demonio entiende que sin asistencia económica, sin relaciones de comercio, ni la sociedad ni la guerra pueden sostenerse, si bien no se desea que la guerra se sostenga, ni que los comerciantes la patrocinen, se necesita que la sociedad pueda ser autónoma. Entonces la reforma agrícola y la asistencia económica se tratan como dos caras de una misma moneda, medios para reducir la pobreza y crear estilos de vida dignos. En el capítulo 3 de *Maoyū*, la Reina Demonio busca la asistencia económica de los conventos y el clero, pero no de forma monetaria sino como mediador de creencias y de prácticas, en ese sentido los monasterios crearán nuevos monasterios, y estos irán impartiendo el nuevo modelo agrícola para que enseñen a los campesinos a cultivar *Solanum tuberosum* (papas) y generar una nueva fuente de alimento y economía para las personas de más bajos recursos.

Después de ponerse de acuerdo con la jefa del convento, de regreso va charlando con el Héroe, y hablan de las alianzas de comerciantes. Ellos son dueños del 60% de todo el trigo del mundo, y tienen el poder de cambiar el rey de un país. Son para ella, unos verdaderos monstruos. No obstante, para la Reina Demonio, la alianza no tiene voluntad propia o visión ética, solo desean protegerse y progresar, y por eso vale la pena utilizarlos. ¿Cómo utilizarlos? Haciéndoles saber que no van a perder ganancias si hay paz, pues le ofrecen innovación, nuevos productos, nuevos métodos comerciales, y hasta herramientas de movilización, pues entre más fácil es la movilización, más grande es la ganancia.

Terminando este apartado, es importante reiterar de forma concreta, que la paz de *Maoyū*, es una paz que se constituye en un estado de bienestar, de trabajo digno, de comunidad y de relaciones económicas, sociales y culturales. No puede haber paz con hambre, no puede haber paz sin educación, no puede haber paz forzada, no puede haber paz sin el reconocimiento de la economía como agente de relación de poder, y no puede haber paz si los individuos no son agentes de poder de su propia libertad e individualidad. Tampoco habrá paz si ponemos a las malas a las personas en contra de sus propias creencias, ya sean estas religiosas o culturales. Y este es el discurso de lo que vendrá siendo la en lo que será la primera pregunta del tema de una clase de ética de noveno ¿Qué se necesita para acabar la guerra? ¿Cuáles son las bases donde irán los cimientos de la paz? ¿Qué tan importante son las compañías y las fuerzas económicas en las relaciones entre comunidades e individuos? Entre muchas otras que son importantes y trataremos de elaborar en las secuencias de clases que veremos en el siguiente capítulo.

Capítulo 3: La ascensión del Anime

Ya hemos visto en los anteriores capítulos la definición y propiedades que caracterizan al anime como material didáctico, la contextualización de la obra animada, así como los fundamentos pedagógicos y éticos que permitirán usar el anime como material didáctico.

En este último capítulo se hará la puesta en escena de los planes de clase que servirán de ejemplo y de las aclaraciones pertinentes de los límites y posibilidades de usar el anime como material didáctico. Para poder dirigir los planes de clase que al final funjan como ejemplo guía de un plan de estudio, se debe orientar la clase al grupo modelo a la que se va a enfocar. En este caso el grupo base al cual se dirige este trabajo, es el de noveno grado. Del mismo se expondrán los límites y las posibilidades del anime como material didáctico, se complementarán los temas que se desarrollarán, y se explicarán las partes seleccionadas del anime *Maoyū*.

Después se hará una secuencia didáctica que muestre la puesta en escena de los planes de clase. Primero se contarán los motivos, la lógica y la estructura, luego se presentará la secuencia didáctica que serviría de ejemplo. Antes de comenzar la secuencia didáctica, primero se hará un plan de clase que servirá de ejemplo para que se vea una clara estructura de trabajo alrededor del anime como material didáctico, luego se hará una secuencia didáctica para desenvolver uno a uno los temas que se van a fomentar.

3.1 Noveno grado

Primero haremos unas aclaraciones o refuerzos para canalizar y organizar los futuros planes de clase. **Es importante reiterar que el grado al que va dirigido este trabajo es a estudiantes de noveno grado. No porque el anime solo se pueda enseñar o usar con adolescentes, sino por otras razones; y si bien el estudiante puede o no tener ciertas características propias o culturales, es basándonos en ese estudiante ideal que preparamos un discurso pedagógico, los tópicos, el discurso, los criterios evaluativos, los materiales didácticos, etc., que ayuden al educando en el proceso enseñanza- aprendizaje.**

Recordemos **que cuanto teorizamos sobre grupos de personas, eso incluye sobre estudiantes, a menos de que hablemos de una muestra en concreto, estamos hablando desde idílico caso de que los estudiantes cumplen ciertas características.** Cuando pensamos en el idílico personaje **o representación** de un estudiante de noveno grado, nos viene a la mente todavía un ser inocente, discapacitado de conocimiento previo desprovisto de herramientas cognitivas, de habilidades para entender ciertas realidades con la debida profundidad que se merece.

Ficha técnica de un estudiante de noveno: Adolescente

Ahora bien, en este caso no tenemos una muestra concreta, por lo tanto nos referiremos a las características de ese estudiante ideal e hipotético de tal manera que podamos incluir utópicamente hablando, a todos los adolescentes colombianos. La edad del estudiante de noveno grado ronda por lo general entre los 13 y 15 años. Para Duola Nicolson y Harry Ayres (2001) “la adolescencia es una etapa de transición entre la infancia y la edad adulta. Es un periodo de desarrollo biológico, social, emocional y cognitivo que, si no se trata satisfactoriamente” puede en causar problemas emocionales, entre otros en la vida adulta. Puede iniciar entre los 10-11

años y terminar entre los 18-22.

Biológicamente hablando están en la adolescencia y están sufriendo cambios hormonales, físicos, sociales, y emocionales de todo tipo. En el campo psicológico, Piaget (1964) establece cuatro estadios; según Armando Valdes Velázquez (2014) en el cuarto estadio, el de las operaciones formales que va de los 11 o 12 años en adelante. En el estadio de las operaciones formales Piaget (1964) “comparado con un niño, un adolescente es un individuo que edifica sistemas, aun cuando posea sistemas inconscientes o preconcientes”. En la etapa de operaciones formales o razonamiento abstracto, pueden considerar las posibilidades hipotéticas y dedicarse a actividades de resolución de problemas, y “deben ser capaces de realizar operaciones de metacognición, es decir, reflexionar sobre sus propios procesos cognitivos” (Nicolson, D., & Ayers, H. 2001).

Por otro lado vemos en el estudio de campo realizado por Laura Varela Crespo; Rita Gradaílle Pernas; y Yésica Teijeiro Bóo (2016), en su trabajo *Ocio y usos del tiempo libre en adolescentes de 12 a 16 años en España*, una tendencia “el papel socializador del ocio digital, la importancia del grupo de iguales y la familia, las prácticas de ocio nocturno y la escasa participación de los adolescentes en actividades de acción social y voluntariado” (p.2).

Itzel Escorcía Silva y Omar Pérez Mejía (2014) en referencia al auto estima de los adolescentes y su rendimiento académico reconocen que es:

“importante que el profesorado conozca los elementos de autorreferencia que dan forma y nutren la autoestima... El período de la adolescencia es a menudo un cúmulo de emociones desordenadas que oscilan con las circunstancias y los eventos que la juventud experimenta. (Escrocía.& Perez. 2014. p 241-242)

Podemos deducir y concluir que la edad propicia para enseñar ética. Y no nos referimos a una ética directa y concreta que designa de forma sesgada lo bueno y lo malo, es decir, como algo estático, concreto, universal y único, como lo son los casos de la Ética de valores y la Ética de los derechos humanos; sino que permita desde la comparación, definición, diferenciación de categorías, conceptos, el encuentro con los dilemas morales y éticas que se pueden presentar en el día a día. Por eso, los estudiantes de noveno grado, que son plenamente adolescentes, deberían poder desarrollar sistemas abstractos y poder enfrentarse a dilemas morales que fortifiquen sus habilidades cognitivas.

3.2 Límites y las posibilidades del anime como material didáctico

A continuación, observaremos algunas posibilidades y límites del anime. Una de las mayores cualidades del anime es la capacidad de inmersión de los televidentes en su historia. Cuando decimos inmersión nos referimos al anime como una experiencia simulada de una historia en concreto. Es decir, de forma artificial se presenta un supuesto de realidad, que sobrepone varios discursos tanto estéticos, éticos, emotivos, sociales, entre otros, y permite la observación de esta supuesta realidad y analizarla desde diferentes perspectivas, como si se tratase de una figura que se encuentra en tres dimensiones y va girando para ser observada lo mejor posible.

En el campo físico, por ejemplo, existen animes que permiten ver en acción desde diferentes ángulos, ya sea el movimiento de un péndulo, o exponer lo que se necesita para construir una polea. En el campo social, las escenas son de diferente índole y explican las ideas acompañadas de las expresiones sociales, los ambientes culturales, las relaciones comunicativas y de comunidades. En el campo de las relaciones humanas, expresa las emociones de forma visual y hay una vinculación directa con el sentir y la expresividad facial, así mismo las reacciones corporales como el rechazo, el desagrado, la violencia simbólica y física tienen un gran impacto visual. En el campo cultural, simula las relaciones sociales, presenta diferentes niveles de discursos multiculturales, ya sean propios de la mentalidad y las circunstancias de los personajes, o de la misma cultura japonesa o del país que tratan de representar.

Aquí una aclaración, aunque si bien en este último campo se creería que por ser ánimes, es decir, por ser japoneses, tienen exclusivamente pensamientos e ideas propias de la cultura japonesa, la verdad es que tiende a ser bastante holístico, y si bien siempre se verá en mayor o menor medida una presencia del pensamiento

japonés, también habrán casos donde no se percibe ese pensamiento propio.

Continuando con las posibilidades del anime, sus características y cualidades principales son las comunicativas y expresivas, además de eso, en el campo académico han empezado a haber estudios sobre producción artística, cultural y de lenguaje, que considero que son los que se relacionan directamente al anime. Después vienen los estudios relacionados a los *consumidores* que normalmente son llamados *otakus*, y relacionado a ellos hay estudios de los cambios culturales que ha traído el anime, así mismo como nuevas formas de expresión artística como el cosplay, e investigaciones en el campo del lenguaje, filosofía, pedagogía, económicas, etc.

El anime tiene muchas posibilidades y genera muchas reacciones y cambios no solo al nivel artístico, sino también al nivel cultural. Las consecuencias que genera se encuentran más allá de su parte visual, y han depende del enfoque que se le quiera dar para su uso. Por otro lado, los límites del anime en la educación son más de forma, es decir, por un lado está la forma, y por forma nos referimos al contenido de la historia desde el inicio hasta su finalización, y con ello aclaramos que la forma de la historia casi nunca es compatible con un curso de ética.

El anime como en todas las obras literarias, está hecho en principio para contar una historia, no para seguir un plan de estudio, ni para ser usado en una secuencia de clase, ni usado como referente para formar conceptos y categorías formales. Por tanto, en lo general, no tienen un orden metódico, ni tiene una secuencia deductiva o inductiva, ni su desarrollo se basa en una intención explicativa, ni limita categorías para definir conceptos, sino que manifiestan los conceptos en las acciones, actos y diálogos que presentan los personajes en las historias. En este sentido, los contenidos o tópicos que tienen un trazado dentro de una secuencia didáctica no

necesariamente abarcaran todo el entramado de los capítulos que componen una serie. Es decir, lo que nos puede interesar de una serie puede ser un solo capítulo, un solo diálogo, un solo segmento de capítulos, la primera mitad o el desenlace. Un ejemplo de ellos es que al trabajar una obra literaria y al preguntar por la ironía o por la guerra en esa obra, se escogen los diálogos más importantes y no se usa toda la obra. También puede pasar que necesitamos diferentes segmentos de distintas series para poder desarrollar una idea completa en torno a una idea. Por ejemplo, cuando nos preguntamos por ética y tratamos diferentes autores para tener un espectro amplio de sus posibles acepciones.

3.3 Temas y partes

El caso del anime *Maoyū* no es diferente, no todo puede ser usado. La estructura general que ofrece *Maoyū* es para un fin pronto de la guerra entre demonios y humanos, y para esto se tienen que solucionar ciertas necesidades básicas para la construcción de la paz. Estas necesidades son erradicar el hambre, mejorar las condiciones de producción, incrementar el nivel tecnológico, una economía estable, modificar las relaciones de poder, incrementar el nivel general educativo, facilitar el intercambio cultural, evitar los conflictos armados, entre otros. No obstante, si bien se plantean estos temas, no se desarrollan de forma inmediata ni de forma secuencial, y aunque hay un orden, no necesita de la terminación de un proceso para comenzar o continuar con otros.

Además de eso, el orden y los procesos de enseñanza-aprendizaje para una clase de noveno grado no pueden ser sólo presentados sin ningún tipo de detenimiento y profundización. Esto quiere decir que si bien el orden que nos expresa es el *adecuado*, no puede ser usado sin antes detenernos a reflexionar sobre la distribución de temas, su abordaje y el uso de los capítulos de la serie animada por clase. En este sentido, el orden que nos propone *Maoyū*, no puede ser abordado como si fuera un equivalente de un capítulo por clase, como si se pudiera abordar de forma exacta para una clase de ética de noveno grado, pues los profesores necesitan promover las lecturas y espacios para meditar pasó a paso las ideas que se van tratando.

Escogeremos entonces los capítulos, el orden, los temas dentro de las series que serán utilizados en el ejemplo de plan de clase para la secuencia didáctica y al mismo tiempo iremos exponiendo cómo serán utilizados. Lo primero es que se usarán los capítulos completos, pues si bien no todas las sentencias y oraciones son importantes

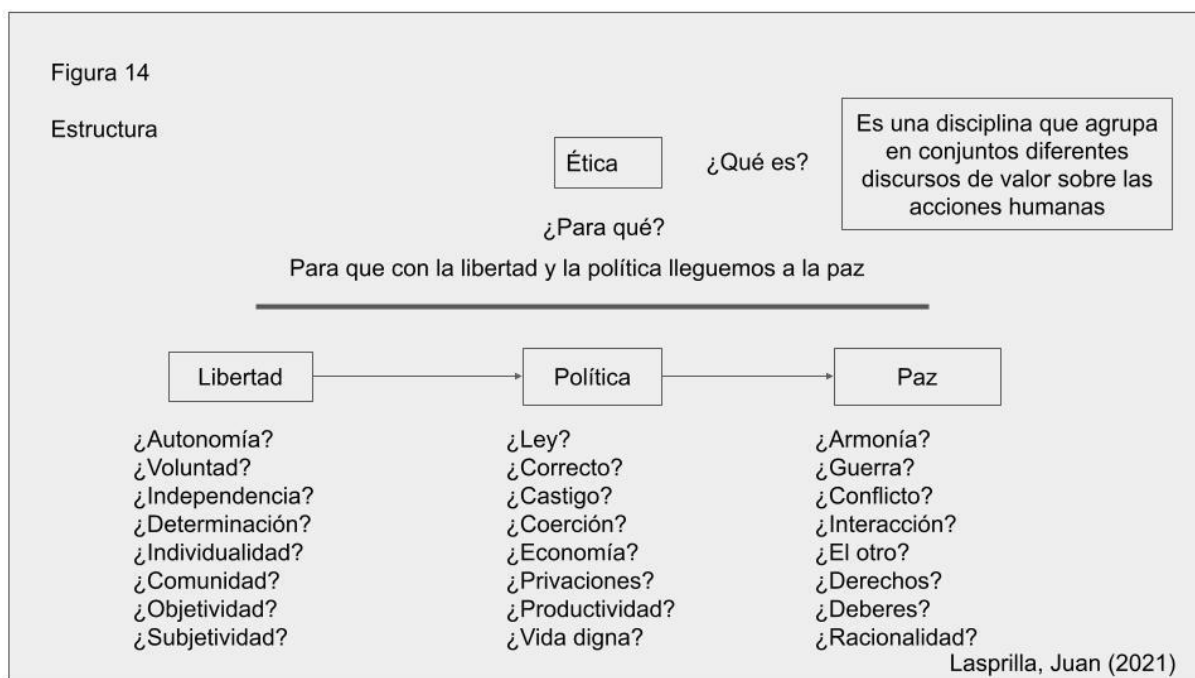
para una clase de ética para noveno grado, consideramos importante mantener la coherencia de la historia, permitiendo el sano desarrollo de los personajes, y evitando el inmediatismo en cuantos aspectos sea posible.

En cuanto a la selección de capítulos, y otros aspectos relevantes a la serie respecto a cómo se usarán como material didáctico para las clases de noveno grado, los capítulos proyectados serán del capítulo 1 al capítulo 10, porque los últimos dos capítulos como pudimos ver en los resúmenes no abordan nuevas ideas, ni una conclusión, sino que siguen reforzando la idea del conocimiento y vinculación con el otro. Si bien sirven de refuerzo, no son necesarios. Por otro lado, no todos los temas que quisiéramos tratar, como la necesidad de la fuerza militar, la validación del estado, el dilema de la anarquía y la libertad, la ética iusnatural y el derecho de la autoridad y poder del fuerte, pues los ejemplos que quisiéramos usar están en otras series.

A Continuación, respecto a la cantidad de clases que usaremos como ejemplo de una secuencia didáctica de noveno grado, siendo que lo fundamental de este trabajo es mostrar el anime como material didáctico, el prototipo que se trabajará está diseñado bajo el supuesto de que un bimestre escolar tiene 10 semanas, y que en cada semana se tienen dos horas de clase. No obstante, no se usará un capítulo por clase, sino que los 10 capítulos estarán repartidos en dos por clase. Es decir, en cinco clases ya se habrán mostrado todos los capítulos. Y no serán repartidos en las cinco primeras semanas.

El orden de los capítulos será expuesto después de exponer los temas y las preguntas centrales. Recordemos que ya habíamos expuesto la ética que será enseñada, que es una con un discurso de la construcción de la paz. Por eso los contenidos principales son la libertad, la política y la paz. Los temas que veremos serán manejados por preguntas, entre ellas ¿Qué es la paz? ¿Qué es la libertad? ¿Qué es la

independencia? ¿Qué sé del otro? ¿Cuáles son las causas del conflicto? ¿Cómo se relaciona la productividad con el estilo de vida? ¿Qué es la cultura y cómo se relaciona con la educación? ¿Qué es el estado y cuáles son los límites del poder? Entre otros como veremos en la siguiente figura, la número 14 sobre la estructura general del contenido de las clases.



Además de desarrollar esos temas, en este anime se plantean tópicos sobre la libertad, la dignidad, y la vocación humana, bases también fundamentales para la construcción de una sociedad en paz. Una reflexión importante que se presenta es el dilema de los medios y los fines en el sentido maquiavélico, en otras palabras, el fin justifica los medios. Finalizamos este apartado de los contenidos de las clases, ya habiendo enunciado los capítulos y partes que se van a elegir para la secuencia didáctica, y dejando entrever la mayoría de los temas que se van a trabajar.

3.4 Secuencia Didáctica y Plan de clase

A continuación entonces se mostrará el ejemplo de una secuencia didáctica en la cual se ve el uso del anime como material didáctico. Observaremos en la secuencia didáctica que, para referirnos al momento de la proyección del anime, lo colocamos como mirar y rodeado de otras lecturas o es solo una de las acciones, no la única acción, pues no es un trabajo sobre ese anime, o sobre el anime, sino que usa el anime como un medio y no como un fin. Reafirmamos entonces que no es la intención de este trabajo hacer clases basadas en el anime, sino que el anime sirva de herramienta y apoyo para los educadores y educandos de una clase de noveno grado, u otros según su adaptación.

Tabla 1:

Secuencia Didáctica usando el Anime Maoyū Maō Yūsha como material didáctico para un supuesto uso de un plan de estudios bimestral de ética de noveno grado.

Objetivo que se quiere perseguir con la enseñanza de la ética: Los estudiantes hagan una carpeta donde lleven el acumulado de las clases y al final del bimestre entreguen un pequeño escrito donde plasmen que creen que se necesita para la paz, y que creen que Colombia necesita para una cultura de la paz con ejemplos concretos.

Lo que espero que los estudiantes puedan dar cuenta al final de la secuencia: Que sepan que no todo es lo que parece, que existen preguntas que sus respuestas no son fáciles, que recaen en dilemas que al beneficiar a una persona o comunidad puede perjudicar a otra, y que en concreto la paz no es la ausencia de guerra o conflictos.

Procesos cognitivos: Definir, comparar, asimilar, diferenciar, proponer, defender y sostener ideas.

Acciones: Lecturas, talleres, mirar la serie, tener una carpeta, diálogos socráticos, cada semana al final de la clase se le agrega los vistos.

Clase 1

Tema 1: ¿Qué es la paz y como llegar a ella?

Acciones: Introducción magistral desde una perspectiva inductiva. Proyectar Capítulos 1 y 2. Relacionar y comparar con la realidad colombiana.

Cómo se evalúa el progreso

Taller a priori y posteriori: ¿cómo te imaginas que es un mundo sin guerra?

Clase 2:

Tema: ¿Cómo se relaciona la productividad con el estilo de vida?

Acciones: Identificar los diferentes discursos sobre la riqueza. Diferenciar los diferentes tipos de capital. Comparar estilos de vida por países.

Proyectar Capítulos 3 y 4

Cómo se evalúa el progreso:

Taller

¿Qué es la pobreza? ¿Qué es la riqueza? ¿Cómo producir calidad de vida? ¿Qué es una vida digna? ¿Qué hace a una vida digna? ¿Sé lo que quiero para mi vida? ¿Sé como lograr lo que quiero?

Clase: 3

Tema: ¿Entre Privacidad y Seguridad? El contrato social

Acciones: Clase magistral sobre los conceptos de privacidad y seguridad. Lectura de John Locke.

Cómo se evalúa el progreso

Taller:

¿Qué entiendo por privacidad y por seguridad?

¿Qué prefiero entre Privacidad y seguridad?

¿Por qué la ley prohíbe lo que prohíbe?

Clase 4

Tema: ¿Qué es el conflicto? ¿Cómo reconocer al otro? ¿Qué tipos de conflicto existen? ¿Qué es la competencia?

Acciones

Proyección de los Capítulos 5 y 6

Cómo se evalúa el progreso

Taller

Identifica tres niveles del otro, el individual, el social y cultural, la especie según todos los capítulos hasta el momento vistos. ¿Cómo proponer un mejor estilo de vida sin dejar de lado el deseo de competir? ¿Cómo puedo resolver conflictos sin llegar a la violencia?

Clase 5

Tema: El dilema de la tolerancia Karl Popper.

Acciones: Diálogo socrático, conflictos entre conservadores y liberales, conflictos de Colombia. LGTBIQ ¿Cuál es el límite de la tolerancia?

Cómo se evalúa el progreso

Propone tres ejemplos donde la tolerancia no debe ser tolerada
Pone tres ejemplos donde se vea los dilemas entre la coherencia de la tolerancia

Clase 6

Tema: Libertad, autonomía, independencia, voluntad, determinación ¿Cuáles son los límites de la libertad? ¿Son las acciones cerradas? ¿Dónde comienzan y dónde terminan las acciones humanas?

Acciones:

Lectura de ¿Qué es la ilustración? Kant.
Proyección Capítulos 7 y 8

Cómo se evalúa el progreso

Taller

Diferencia y reconoce en 7 ejemplos de la vida cotidiana cuando una persona es autónoma, independiente, libre o hace uso de su voluntad o no.

¿Cuál es la importancia de la educación según la serie?

Clase 7

Tema: Entre la libertad, la anarquía y el estado ¿Que es el estado? ¿Qué es la cultura? ¿Cuáles son los límites del estado?

Acciones

Lectura del Príncipe de Maquiavelo
Resumen del Leviatán de Hobbes
Proyección de los capítulos 9 y 10

Cómo se evalúa el progreso:

Basándonos en la serie y en la realidad de Colombia propongo 2 ejemplos donde se vea como el estado coacciona la libertad. También 2 ejemplos donde no todo lo que se prohíbe y todo lo que se acepta es bueno o malo.

Clase 8

Tema: La relación entre lo subjetivo y lo objetivo de la ética (1) ¿Qué es la ética? ¿Qué tipos de discurso de valor existen? ¿Qué es la felicidad? ¿Qué es el placer?

Acciones: Ética Lecturas de Máynez

Cómo se evalúa el progreso:

Trabajo en clase Da 2 ejemplos de dónde diferencia el placer de la felicidad

¿Por qué está bien la forma de suicidio -Seppuku- en Japón y en Colombia nunca estaría bien? ¿Es importante tener un título para ser feliz?

Clase 9

Tema: La relación entre lo subjetivo y lo objetivo de la ética (2)

Acciones:

Exposición Magistral ¿Qué pasa cuando la paz no significa lo mismo para todos?

¿Existen las verdades universales? ¿Cuáles son los factores más grandes de conflicto y desigualdad en Colombia?

Cómo se evalúa el progreso

Taller

Investigar por grupos cuáles son las dificultades económicas y los medios de producción de un departamento, ubicando los medios de distribución y movilidad para responder

¿Qué genera conflicto en los campesinos? ¿Cómo se comporta el estado? ¿Qué puedo hacer para mejorar mi comunidad cuando hay conflictos?

Clase 10

Tema: Evaluación final

Cómo evaluar el progreso

En un cuento o ensayo construirán lo que creen que es la paz a través de la pregunta ¿Qué necesita Colombia para llegar a la paz? ¿cómo solucionar un conflicto? ¿Cómo respetar sin estar de acuerdo con creencias contradictorias? ¿el trabajo y la tecnología cómo se vinculan con la libertad, la economía y las diferencias entre individuos o comunidades?

Como hemos podido ver en la anterior secuencia didáctica, se han vinculado casi todos los temas antes mencionados de forma abstracta y muy general, sin darle un enfoque específico a un tema como respuesta para alcanzar la paz, sino que enuncian para dar ideas amplias y generar bases, que a su vez permitan la autoconstrucción y de preceptos. Tampoco nos enfocamos en la serie, sino que implícita o explícitamente la vinculamos con los temas, fortaleciendo la idea que la serie animada es solo un

material de apoyo y no el objeto de estudio en sí mismo.

Si bien las clases en la secuencia didáctica no siguen una estructura clara que se relacione de forma secuencial a los pedidos de los conceptos actuales de paz. Si responde ante la propuesta y las observaciones que hemos enunciado en el proceso de este trabajo. Las clases éticas mostrarían de forma implícita la política Macro organización, la libertad, la paz guerra y la paz desde diferentes estados de tensión de la raza humana. Por eso, la siguiente tabla, la número dos, es un ejemplo de un plan de clase basado en la anterior secuencia didáctica, y se observará mejor el uso del anime como material didáctico, sin romper la estructura antes propuesta. Aclaremos que la siguiente planeación de clase se basa en la estructura de planeación de clase del instituto de lenguas de la universidad de Aston para el grupo *The Routes into Languages*.

Tabla 2

Ejemplos de un plan de clase usando el anime como material didáctico

Edad del grupo:	*Para edades entre los 13 a 15, pero se puede adaptar para otras edades o temas.
Curso:	*Noveno,
Tema:	Introducción a la Ética ¿Qué es la paz y como llegar a ella?
Duración:	2 horas Aproximadamente Introducción 20 min Proyección de cortos anime y explicación: 40 min Descanso Activo: 10 min Diálogo Socrático: 35 min Reflexión escrita: 15 min
Objetivos:	*Explicar la necesidad de tener bases para construir la paz. Que la paz no es gratuita. *Analizar los cortos de anime, observar donde vemos que hay un discurso para la paz y cómo reflejar en la Colombia actual

Materiales o recursos:	Ánimes: <i>Maoyū</i> Capítulos 1 y 2 Taller a priori y posteriori: ¿cómo te imaginas que es un mundo sin guerra? ¿Qué es la paz y como llegar a ella?
Resultados y evaluación:	*Reconoce, identifica, define el concepto de paz desde diferentes perspectivas. *Diferencia el concepto de guerra del de conflicto Evaluación escrita y oral reflexiva

Como se pudo observar en la anterior tabla de plan de clase, se reafirma el anime como un material didáctico, como material de apoyo en las clases de ética de noveno grado. Por otro lado nunca se niega la posibilidad de usar el anime como objetivo de estudio, sino que limita en este trabajo a mostrar ejemplificar como dentro de una secuencia, una obra en concreto, e incluso, diferentes obras animadas, se podrían usar como material de apoyo siguiendo el hilo de un mismo tema.

También podemos discernir que cuando enunciamos el método de aprendizaje basado en problemas, explícitamente no pareciera estar en los objetivos propuestos tanto en la secuencia didáctica como en el plan de clase, sin embargo, implícitamente se observan que las preguntas tratan de abordar problemas que resultan siendo dilemas morales al tratar de vincular los conflictos entre personas. En la siguiente tabla, la número 3, también basada en el plan de clase del instituto *The Routes into Languages*, visualiza mejor un orden temático y desarrollo del plan de clase, centrándose más en el paso a paso de la clase.

Tabla 3

Orden del desarrollo de un plan de clase

<p>Introducción: Inicia la clase con el llamado a lista y exposición del tema de forma preliminar. Se enuncia la pregunta ¿Qué es la paz? ¿Cómo llegar a ella? ¿Que cree que se necesita para que pueda haber paz? Con la intención de que respondan de forma a priori y tengan presente que creen de estas ideas. Es decir, en el abp, colocamos ante los estudiantes una pregunta y ellos desde sus conocimientos previos tratarán de resolverla.</p>	20 min
<p>Proyección de cortos anime y explicación: A continuación se exponen los dos primeros capítulos del anime <i>Maoyū</i>, observando los dilemas de la reina demonio donde desarrolla los interrogantes de las necesidades de bases y requisitos por la paz y la construcción de humanidad que tiene con las hermanas sirvientas. Se presentan sin contexto, para pasar al descanso activo.</p>	40 min
<p>Descanso Activo: Se proporciona un descanso donde se les pide que hagan un ejercicio calisténico y vayan avanzando a una pregunta. Esto con el fin de</p>	10 min
<p>desarrollar una corporeidad de las ideas de paz y las ideas de la reina demonio. La corporeidad es hasta cierto punto la interiorización de los que vamos experimentando. Como un ejercicio de simulación que busca la prueba de una realidad similar por medio de la observación y comparación.</p>	
<p>Diálogo Socrático: Se les pide que se acomoden en orden de una mesa redonda. El diálogo socrático, o el conocimiento del interior busca ser una herramienta donde los estudiantes son guiados con preguntas problematizantes, a que den su propia definición, delimitación y diferenciación del concepto de paz.</p>	35 min
<p>Reflexión escrita u oral: Finaliza la sesión con un taller de un pequeño ensayo respondiendo a las preguntas señaladas anteriormente. Se espera que plasmen en una hoja sus creencias de la paz, de las necesidades básicas y de los límites de la paz. ¿Qué es la paz? ¿Cómo llegar y qué camino tomar para llegar a la paz? ¿Qué se necesita para la paz? Los talleres se guardarán para ir haciendo un trayecto de registro de los pensamientos y avances de los estudiantes en una carpeta. Finaliza la clase</p>	15 min

Conclusiones

Desde el inicio de este trabajo se ha presentado el anime como material didáctico y la forma en que se puede utilizar como tal, reconociendo los límites teóricos, la utilidad y las dificultades prácticas a las que puede incurrir el uso del anime como material didáctico.

Desde el primer capítulo se intenta definir y diferenciar, que es el anime, que es un material didáctico, y la vinculación del anime como material didáctico. Como conclusión, el anime es una expresión audio visual, que visto desde los ojos de occidente, se refiere exclusivamente a las producciones japonesas. Definimos desde diccionarios y comparamos autores como Alarcón (2012); Amas (2009); Antoni Zabala (2005), Esther Zabaleta (1971), Patricia Zarandona (2002), Y a través de Sanabria (2012) Isabel Ogalde (1991), Marta Mena (2001), Margarita Castañeda (1970), Gerald Tockelson (1970), concluyendo que un material didáctico es ante todo una material de apoyo que usan estudiantes y profesores en pos del aprendizaje. Desde el espectro cualitativo, viendo que existen diferentes tipos de materiales didácticos, vinculamos desde especialmente Sanabria (2012) que los medios audiovisuales son un tipo de material didáctico, y el anime, al ser un medio audiovisual tiene esa potencia y posibilidad de serlo también. Siendo esta una vinculación por paralelos de características cualitativas.

En el segundo capítulo, la primer parte se dispone a introducirnos en la historia de *Maoyū*, aspectos técnicos como las producciones que se han hecho basada en la obra original del autor, explicando los tipos de productos que se han lanzado, entre otros. También se mostró el estilo de historia, estilo literario con ejemplos de diálogos

que ocurren dentro del anime, los resúmenes de los capítulos, así mismo como pequeños análisis de estos.

En la segunda parte del capítulo 2, justificamos la ética desde una razón de practicidad las características más propicias del anime como material audiovisual, la cual es su capacidad para simular realidades, hipotetizar historias y así poder ejemplificar más fácilmente conceptos abstractos. Del mismo modo, una segunda razón es la necesidad social y humana de poder establecer condiciones que faciliten la paz; la ética para la paz, es al mismo tiempo una vinculación de ética, libertad, política, y paz. La libertad humana, su autonomía, sus condiciones políticas y circunstancias sociales, como vimos en "*Reflexiones en torno a una pedagogía para la paz*" (2019) influyen en una pedagogía que se construye con una misión y visión para la paz. En este apartado mostramos los conocimientos abstractos alrededor que idealizamos conozca un estudiante de noveno grado para poder definir, comparar y diferenciar conceptos como libertad, autonomía, independencia, voluntad, hegemonía, entre otros muchos que desde Máñez, se intentarían explicar en una hipotética clase de ética.

En el tercer apartado del capítulo 2, miramos como la serie de anime *Maoyū* se puede vincular a la ética, aunque ya en el primer apartado se habían mostrado los resúmenes de los capítulos y se ven diálogos para mostrar que tipo de literatura y técnica de expresiones usa el autor, en el tercer capítulo se hace una comparación literaria donde se vincula directamente los discursos de los personajes con aspectos éticos y conceptos que se han proporcionado.

Luego pasamos al capítulo 3, donde comenzamos con las características biológicas

y cognitivas que tienen los estudiantes de noveno, desde Piaget y otros autores de la psicológica educativa. Observamos por un lado que la razón es de principio práctico y a la vez necesario, por un lado, los estudiantes de noveno grado se encuentran en facultad para desarrollar habilidades meta cognitivas superiores (Piaget. 1964) y por otro lado, lo podemos vincular con la necesidad de que para poder resolver conflictos sin llegar a la violencia, tiene que haber ciertas habilidades cognitivas y conocimientos abstractos ya de antemano desarrollados.

Después continuamos por los límites del anime como material didáctico, así mismo estos límites son también criterios para seleccionar un anime dependiendo de los deseos y necesidades del profesorado. No todo anime sirve para todo tema, y no hay suficientes animes para todos los temas. Al igual que la literatura, no toda obra sirve para todo, a veces solo necesitamos una parte de la obra, una esquina de una imagen, un párrafo, un capítulo, un segmento. Del mismo modo, como vimos en el capítulo uno, el anime tiene audiencias y consumidores específicos, un ejemplo de ellos son los *kodomo kei*, que son para un público infantil, el *seinen*, para un público adulto, etc. Se recuerda y reconoce que una obra de anime es solo un material de apoyo, no es el tema de la clase en sí misma.

En el apartado 3 del capítulo 3, vemos los temas y partes del anime que a grandes rasgos si escogeríamos para aplicar dos cosas, la primera, criterios de selección como vimos en el capítulo 3, apartado 2, y como se ha enunciado en diferentes momentos para escoger un anime o un segmento apropiado para vincularlo a una clase. Se esclarece que no se escogerán todos los capítulos de obra animada, sino solo los 10 primeros por fines prácticos y de coherencia literaria. Al mismo tiempo se explica que por usar el anime como material didáctico, no se debe necesariamente usar en todas

las clases, con la premisa de evitar que se convierta el tema en sí mismo.

Por último, en el último apartado del capítulo 3, se propone la secuencia didáctica con un plan didáctico mostrando como usar el anime como material didáctico. Se puede observar en el paso a paso del plan de clase que, el método pedagógico el cual es ABP (aprendizaje basado en problemas) se entrelaza al anime como material didáctico y al desarrollo temático de la clase. Ante todo, el anime sigue siendo una parte de apoyo al profesor que no es trascendental, sino que sirve para motivar y generar cierto desarrollo cognitivo de la clase. Usarlo es de libre elección pues puede haber mejores materiales de apoyo; depende del enfoque pues el anime es diverso y unos pueden servir para unos fines, pero no todos servirán para el mismo fin pedagógico. Se reconoce que si bien se propone una ética para la paz, lo que hay que centralizar es que la misma propuesta de ética se hubiera podido llevar a cabo sin usar el anime como material didáctico. Por otro lado, se concentra en que no es una propuesta didáctica, porque perdería el enfoque que es visualizar como en una secuencia didáctica y un plan de estudio se vería el uso hipotético de una obra de anime como material didáctico.

Temo concluir con que la secuencia didáctica se queda corta mostrando el anime como material didáctico. Solo enuncia y supone su uso en cierto nivel argumentativo, pero no muestra una relación directa y explícita entre el anime como material didáctico y el desarrollo temático. Es decir, recaemos en que la ética que es el contenido y tema en sí mismo de un plan de clase, opaca el uso del anime como material didáctico. Como se está haciendo un caso hipotético e idílico de cómo sería un plan de clase que usa el anime, y no un trabajo de campo, no vemos resultados directos entre el anime y sus aportes didácticos en relación a los estudiantes; diferencia con el trabajo de Mora, A. G., Vargas, H. P., & Carballo, E. L. (2018). *El Anime Como Recurso*

Didáctico Para Abordar Temas De Ddhh Y Empoderamiento que si aplican en un grupo de estudiantes el anime pero como recurso didáctico. Esto pasa porque en la secuencia didáctica solo se observa el anime como lo que es, un material didáctico de apoyo, no el fundamento mismo de la clase, ni como método. Es en el plan de clase, donde se observan las vinculaciones de todos los elementos de la misma, desde el método pedagógico, el dilema moral y el anime como material didáctico.

En relación al anime *Maoyū*, no abarca todos los temas deseados, y pues esto no genera un impedimento real a pesar de la limitación, pues el fin es demostrar que el anime, no solo este en especial sino en general, sirven para generar discusiones y acercamientos que pueden asimilar los estudiantes de noveno grado, y que por lo tanto solo es elegido *Maoyū* como material de ejemplificación. Otros animes generaran discusiones más fuertes sobre otros ámbitos políticos y éticos, como la esclavitud, el racismo, y el clasismo en *ONE PIECE*, obra de Eiichiro Oda, que lleva muchos más años, volúmenes y pronto el anime llegará al capítulo mil. No obstante, en este último anime enunciado, los conflictos se resuelven con la fuerza bruta, no con diálogos de paz, ni resolviendo los fundamentos del conflicto, por lo tanto, no fue escogido como objeto de ejemplificación.

La importancia del desarrollo temático y el método no queda en ningún momento aplazado por usar el anime como material didáctico, sino que como apoyo supondría una herramienta que ayude asimilar realidades que normalmente nos aparecen ajenas, y desde la simulación se posibilite llegar a la asimilación de ideas, comprarlas, diferenciarlas, y en consecuencia, acercarnos a nuestra realidad desde otros puntos de vista, generando un avance en el desarrollo cognitivo y conceptual.

Referencias Bibliográficas

- Casarín, M. (2006). VANINA PAPALINI, Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. Comentario de Marcclo Casarin. Estudios: Centro d Estudios Avanzados, (18), 231-234. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5364806.pdf>
- Chandler-Olcott, K., & Mahar, D. (2003). Adolescents' anime-inspired" fanfictions": An exploration of multiliteracies. *Journal of adolescent & adult literacy*, 46(7), 556-566. <https://www.jstor.org/stable/40015457>
- Cobos, Tania Lucía (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en américa Latina. *Razón y Palabra*, (72), Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1995/199514906046>
- Crespo, L. V., Pernas, R. G., & Bóo, Y. T. (2016). Ocio y usos del tiempo libre en adolescentes de 12 a 16 años en Español. *Educação e Pesquisa*, 42, 987-999. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/298/29848830008.pdf>
- Delgado Castelli, C. N. (2018). Reflexión pedagógica:“El ánimo Arjuna como recurso didáctico–pedagógico para educar en el obrar correcto”.
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/15705>
- Escorcía, I. S., & Pérez, O. M. (2015). Autoestima, adolescencia y pedagogía. *Revista electrónica educare*, 19(1), 241-256. Disponible en:
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v19n1/a13v19n1.pdf>
- de Faroh, A. C. (2007). Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski.¿ Dos caras de la misma moneda?. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 27(2), 148-166. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/946/94627214.pdf>
- Ferrero, A. M. F. (2014). La noción del Período Crítico y los intentos de educación de “Niños Salvajes”. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, (1), 69-81. <https://doi.org/10.17345/ute.2014.1.436> [Consulta: 15-02-2022].

Frey, N. and Fisher, D. (2004). Using Graphic Novels, Anime, and the Internet in an Urban High School. *The English Journal*, Vol. 93, No. 3, pp. 19-25.

Frey, N., & Fisher, D. (2008). Teaching visual literacy: Using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more to develop comprehension and thinking skills. Corwin Press. *Journal of Visual Literacy*, 31(1), 71- 91

Furo, H. (2008). Using anime as a teaching tool in US undergraduate course. In 3rd International Conference of WorldCALL, Fukuoka, Japan. Fukuoka, Japan: The Japan Association for Language Education and Technology.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.578.1277&rep=rep1&type=pdf>

García Henao, K., & Morales Osorio, M. (2018). Aportes de la pedagogía crítica para la comprensión de culturas juveniles en estudiantes de grado noveno del colegio Adoratrices de Pereira que consumen manga/anime.
<http://hdl.handle.net/10785/5037>

García Máynez, Eduardo. *Ética, ética empírica, ética de bienes* México: UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2016. Primera edición 1944. Derechos reservados 1966. Editorial Porrúa

Gimeo. Ernesto. Sin fecha. Maoyu, el Rey demonio y el héroe: Educación, libertad y el fin de la historia. Cámara Cívica. Consultado el 28 de agosto del 2016:
<https://www.camaracivica.com/analisis-politico/maoyu-el-rey-demonio-y-el-heroe-educacion-libertad-y-el-fin-de-la-historia/>

Gravett, Paul. (2004). *Manga: la era del nuevo cómic*. Madrid: H Kliczkowski.

Guevara Mora, Gabriela (2010). Aprendizaje basado en problemas como técnica didáctica para la enseñanza del tema de recursividad. *InterSedes: Revista de las Sedes Regionales*, XI(20),142-167 ISSN:2215-2458. Disponible en
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66619992009>

González Bordas, S. (2020). La animación japonesa como herramienta educativa: diferencias con el cine occidental y posibilidades en el aula. Disponible en:

<http://hdl.handle.net/10902/19900>

Hernández, Manuel. 2013. La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos. Tesis Doctoral. Universidad de Mauricia. [Fecha de consulta 12 de Agosto del 2016] Disponible en: <http://hdl.handle.net/10201/35591> Versión libro digital: <https://books.google.com.co/books?id=I21bDgAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Horno López, Antonio. Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. **Con A de animación**, [S.l.], n.2, p. 106-118, feb. 2012. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>. doi:<https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>.

Maldonado García, Ó. 2015. E. Cultura juvenil otaku en la escuela: la cultura proveniente del animé como cultura del joven escolar. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/531>

Mendoca, Daniel. (2008) Sobre el concepto de Dilema moral. Discusiones. Argentina. N° 8. Pg 117- 127. <file:///C:/Users/UsuarioUsta/Downloads/sobre-el-concepto-de-dilema-moral-0.pdf>

Morales Muñoz, P. A. (2012). Elaboración de material didáctico. Obtenido de archivo pdf: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Mora, A. G., Vargas, H. P., & Carballo, E. L. (2018). El Anime Como Recurso Didáctico Para Abordar Temas De Ddhh Y Empoderamiento: Un Caso De Pedagogía Crítica En Heredia, Costa Rica. Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, (33). ISSN: 1988-5229 En línea: <https://www.eumed.net/rev/japon/33/anime-recurso-didactico.html> <http://hdl.handle.net/20.500.11763/japon33anime-recurso-didactico>

Nicolson, D., & Ayers, H. (2001). Problemas de la adolescencia: Guía práctica para el

- profesorado y la familia (Vol. 17). Narcea Ediciones.
- Oñate, G. (2019). Impacto transcultural del anime Naruto en el conocimiento multimedia de la página de Facebook "El tío Naruto", en el período de julio 2018. Tesis de grado. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Parada, D. (2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis Psicológica, núm. 7, enero-junio, 2012, pp. 160-175.
- Piaget, J. (2014). Seis estudios de psicología. Barcelona: Labor. Disponible en: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32024857/Jean_Piaget - Seis estudios de Psicologia \(1\)](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32024857/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia_(1))
- Restrepo Gómez, Bernardo (2005). Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. Educación y Educadores, 8(), 9-19. [fecha de Consulta 5 de Octubre de 2021]. ISSN: 0123-1294. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400803>
- Rivero García, M. M. (2012). Teoría genética de Piaget: constructivismo cognitivo. Disponible en: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32321/6/Teoria%20de%20Jean%20Piaget.pdf>
- Vallejo, R. D. (2018) Aproximación a la didáctica de la literatura en Colombia. En Ramirez, P. Luis. (1a.ed) Didáctica del Lenguaje y la Literatura. (pp.203-234). Bogotá. Ediciones de la U.
- Ramírez Peña, L. A., Amado, M. A., Cañas, C., Alonso, F., Salinas Herrera, J. A., & Gómez Arévalo, J. A. (2019). Reflexiones en torno a una pedagogía para la paz. Ediciones USTA.
- Romero Mora, J. J. (2011). Hacia la comprensión de Justicia en los Manga Shounen, One Piece y Death Note.
- Romero, Josué. 2012. Influencia Cultural del Anime y Manga Japonés en México. Ensayo. Universidad Autónoma del Estado De México. Disponible en: RI: <http://hdl.handle.net/20.500.11799/214>

Routes into Languages. (2015) Anime Lesson Plan and Outline. Recuperado de:

<https://www.routesintolanguages.ac.uk/sites/routesintolanguages.ac.uk/files/attachments/resources/2916/japanese-anime-lesson-plan-and-outline.pdf>

Sanabria López, Fabiola Jessica. (2012). Propuesta pedagógica: el anime como material didáctico en la educación secundaria. (Tesis de Licenciatura).

Universidad Nacional Autónoma de México, México. Recuperado de

<https://repositorio.unam.mx/contenidos/347422>

Tomás, J., & Almenara, J. (2008). Master en paidopsiquiatria. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

Torrents, Alba (2017). El anime como dispositivo pensante. Cuerpo, Tecnología e Identidad. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona, Universidad de Córdoba.

Touno, Mamare. Ilustradores Mizutama, Keinojou , toi8 (2013) Maoyuu MaouYuusha. ARMS. tomado de YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=LeaB3XXQ9Ts&t=662s>

Bibliografía:

1MS.NET. (s.f.). Obtenido de <http://khongthe.com/wallpapers/entertainment/marvel-comics-superheroes-252078.jpg>.

Aebli, H. (1988). 12 formas básicas de enseñar. Madrid: Narcea.

Almagiá, E. B. (1987). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg.

Revista Latinoamericana de Psicología, 19(1), 7-18. Recuperado el 26 de 02 de 2016, de <http://www.redalyc.org/pdf/805/80519101.pdf>

Allison, B. (2017). Japanese animation as moral instruction: A Bourdieusian perspective of rural aspiring teachers' and urban anime fans' instrumentalist pedagogies. Urbana, 18, 16-25. Retrieved from <http://www.urbanauapp.org/>

Arévalo, N. L. (1990). Psicología del aprendizaje. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

Aristóteles. (1985). Ética Nicomáquea. Madrid. España. Gredos. Puede encontrar una versión digital en:

http://www.posgrado.unam.mx/filosofia/pdfs/Aristoteles_Etica-a-Nicomaco-Etica-Eudemia-Gredos.pdf

Chan, Y., Wong, N.L., & Ng, L.L. (2017). Japanese language student's perception of using Anime as a teaching tool. Indonesian Journal of Applied Linguistics, 7, 93-104.

Cidroq. (20 de Marzo de 2010). El cuchitril de Cidroq. Obtenido de <http://elcuchitrildecidroq.blogspot.com/2010/03/slam-dunk.html>

Colombia, r. m. (17 de 05 de 2016). Convetidor de moneda. Obtenido de <http://www.colombia.travel/es/informacion-practica/convertidor-de-moneda>

Dussel. (1998). Ética de la liberación. Puede encontrarse una versión digital en: https://enriquedussel.com/txt/Textos_Libros/50.Etica_de_la_liberacion.pdf

Guisán, Esperanza. (1995). Introducción a la ética. Madrid, España: Cátedra.

El Tiempo. (2002). El libro de los Valores. Colombia: El tiempo. Concepto y dirección general: Beatriz Vásquez Gómez. Dirección Artística: Harvey Rodríguez Sarmiento. Coordinado General: Dalila Posada Fernández, Ilustraciones: Sandra Ardilla.

Selección, adaptación, y redacción de textos: Julio Orozco Vargas. Armada Digital: María José Restrepo. Producción: Edgar F. Acosta Farietta. Recuperado el 15 de 05 de 2015, de

<https://viajemosaumundollamadopreescolar.files.wordpress.com/2012/10/el-libro-de-los-valores.pdf>

Epicuro. (1962). Máximas y Exhortaciones. Bogotá, Colombia: Revista Ideas y Valores, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional.

Habermas. (2003) La ética del discurso y la cuestión de la verdad. Barcelona, España.

Paidós

- Hirsch, A. (julio-diciembre, 2011). Dilemas, tensiones y contradicciones en la conducta ética de los profesores. *Sinéctica*, 37. Recuperado de:
http://www.sinectica.iteso.mx/index.php?cur=37&art=37_00
- Inoue, T. (1990). *Slam Dunk*. Weekly Shounen Jump. Shueisha. Obtenido de
<http://en.wikipedia.org/wiki/Shueisha>
- Magi Wiki. (s.f.). Obtenido de: http://es.magi.wikia.com/wiki/Lista_de_Cap%C3%ADtulos
- Ohtaka, S. (2009). *マギ* (Magi:The Labyrinth of Magic). Japón: Shogakukan.
- Ōima, Y. (2013). *Koe no Katachi* (Milky way ed., Vol. 1). (S. D. Moriano-Urbano, Trad.) Tokyo, Japón: Kōdansha.
- Papalini, V. A. (2006). *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginariosocial*. Buenos Aires: La Crujia. Revista Web.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/restudios/article/view/13442>
- Production I.G. (07 de 04 de 2013). *Suisei no Gargantia* (翠星のガルガンティア). (K. Murata, Ed.) Japón.
- RAE. (08 de 01 de 2015). Real Academia Española. (D. Villanueva, Productor) Recuperado el 11 de 05 de 2015, de <http://www.rae.es/la-institucion>
- Rama, C. (2021). La nueva educación híbrida. En *Cuadernos de Universidades*. –No. 11 (2020). Ciudad de México: Unión de Universidades de América Latina y el Caribe
- Rango, Ethics and Animation Sean Cubitt Animation: An interdisciplinary journal. Vol. 12(3) 306–317. 2017. doi:10.1177/1746847717729605
- Ruble, Julie; Lysne, Kim. *English Journal*, High school edition; Urbana Tomo 100, N.º 1, (Sep 2010): 37-46.
- Yu (Yu 2015). Japanese anime and women's gender-role changing.
- Wikipedia. (s.f.). Viñeta. Obtenido de

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/10/Manga_-_prawidlowy_sosob_czytania.png/150px-Manga_-_prawidlowy_sposob_czytania.png

Capítulos de Maoyuu maou yususha

- (12 ene 2019) Maoyuu maou yususha manga capítulo 1. [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=LeaB3XXQ9Ts&t=743s>
- (12 ene 2019) maoyuu maou yuusha capitulo 2 sub español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=IC9IHyecVCK>
- (12 ene 2019) maoyuu maou yuusha capitulo 3 sub español [Vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=l5md_6XbOV0&t=1042s
- (13 ene 2019) maoyuu maou yuusha capitulo 4 sub español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=cfXaSq6HZzc>
- (13 ene 2019) maoyuu sha manga capitulo 5sub español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Xgla29t47Ws&t=325s>
- (13 ene 2019) maoyuu maou yuusha capitulo 6 sub español [Vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=RmsU7kAUO_w
- (13 ene 2019) Maoyuu maou yuusha capitulo 7sub en español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0oJUitcBYDY>
- (13 ene 2019) Maoyuu maou yuusha capitulo 8 sub en español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=uqmnepSYMP8>
- (13 ene 2019) Maoyuu maou yuusha capitulo 9 sub en español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=tSl833AiOp4&t=1258s>
- (13 ene 2019) Maoyuu maou yuusha capitulo 10 sub en español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=SmsHkiHgxEO>
- (13 ene 2019) Maoyuu maou yuusha capitulo 11 sub en Español [Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=vq1ah5bvQhM&t=164s>
- (13 ene 2019) Maoyuu maou yuusha capítulo 12 sub en español [final temporada] [Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=o4OtE_WDzFI&t=325s