

Procesos de creación de identidad, en las clases de educación física escolar: una lectura a partir del anime deportivo.

Cristian David Cardona Gil ✉ Cdcardona22@misena.edu.co.
Juan Felipe Muñoz Bedoya ✉ Juan.munoz@outlook.es.
Santiago Moreno Perea ✉ Santiagomoreno11.02@gmail.com.

Trabajo de Grado presentado Para optar al título de Licenciado en Educación Física y Deporte

Asesor: Roberto Carlos Muñoz Cano, Magíster (MSc) en Educación.



Universidad de San Buenaventura
Facultad de Educación (Medellín)
Licenciatura en Educación Física y Deporte
Bello, Colombia
2020

Citar/How to cite	(Cardona, Moreno, & Muñoz, 2020)... (Cardona et al., 2020)
Referencia/Reference	Cardona Gil, C.D, Moreno Perea, S., & Muñoz Bedoya, J.F (2020). <i>Procesos de creación de identidad, en las clases de educación física escolar: una lectura a partir del anime deportivo</i> . (Trabajo de grado Licenciatura en Educación Física y Deporte). Universidad de San Buenaventura, Facultad de Educación, Medellín.
Estilo/Style: APA 6th ed. (2010)	



Bibliotecas Universidad de San Buenaventura



Biblioteca Digital (Repositorio)
<http://bibliotecadigital.usb.edu.co>

- Biblioteca Fray Alberto Montealegre OFM - Bogotá.
- Biblioteca Fray Arturo Calle Restrepo OFM - Medellín, Bello, Armenia, Ibagué.
- Departamento de Biblioteca - Cali.
- Biblioteca Central Fray Antonio de Marchena – Cartagena.

Universidad de San Buenaventura Colombia

Universidad de San Buenaventura Colombia - <http://www.usb.edu.co/>

Bogotá - <http://www.usbbog.edu.co>

Medellín - <http://www.usbmed.edu.co>

Cali - <http://www.usbcali.edu.co>

Cartagena - <http://www.usbctg.edu.co>

Editorial Bonaventuriana - <http://www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co/>

Revistas - <http://revistas.usb.edu.co/>

Dedicatoria

Estas líneas van dedicadas con todo el respeto a nuestras familias, en especial a nuestras madres, quienes estuvieron apoyándonos en el transcurso de esta formación profesional.

Agradecimientos

Al finalizar este arduo trabajo, nos tomamos la labor de agradecerles a todas estas personas que ayudaron en su elaboración y aporte, como primer parte se agradece al docente Roberto Carlos

Muñoz Cano por el aporte de conocimientos al trabajo, además de su dedicación para la realización del trabajo.

Por una segunda parte quisiéramos nombrar la Universidad de San Buenaventura - Medellín y a la vez la facultad de educación la cual flexibilizo los espacios para realizar el trabajo visionado y brindo una serie de herramientas las cuales aportaron correctamente para el desarrollo positivo del mismo.

Como no agradecerle por ultimo a nuestras familias por el acompañamiento en este camino de adquisición de conocimientos, experiencias y aprendizajes, los cuales ayudaron a la formación como persona y profesional; donde cabe resaltar el apoyo incondicional de nuestras Madres las cuales mediante ánimos estuvieron apoyándonos en este proceso.

Tabla de contenido

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
1 Planteamiento del problema	9
1.1 Antecedentes	10
2 Justificación	14
3 Objetivos	15
3.1 Objetivo general	15
3.2 Objetivos específicos	15
5 Marco teórico	16
6 Metodología	19
7 Resultados	21
Capítulo I.	21
El anime inmerso en la educación física.	21
Capítulo II. Error! Bookmark not defined.	
Modelos educativos y la relación con el anime deportivo.	26
Capitulo III.	29
Resultados, el anime deportivo relacionado con la Educación Física.	29
8 Discusión	37
9 Conclusiones	38
10 Recomendaciones	39
Referencias	41

Resumen

Este trabajo busca dar cuenta a la importancia y relación, que tiene el anime deportivo en beneficio de las clases de Educación Física, por medio de la visualización de los dibujos animados en los tiempos libres por parte de los jóvenes que los observan, a raíz de esto se realiza un análisis bibliográfico donde se investigan una serie autores e investigaciones, las cuales dan una concepción la cual conlleva al esclarecimiento y entendimiento del tema que se busca abordar, con esto se concluye que el consumismo del anime en especial del anime deportivo por parte de los jóvenes sirve para aportar a la educación, ya que ciertas características adoptan los estudiantes para su vida cotidiana, de forma voluntaria.

Palabras clave:Anime Deportivo, Educación física, Identidad, Metodología y Herramienta

Abstract

This work seeks to give an account of the importance and the relationship that sports anime has for the benefit of Physical Education classes, through the visualization of free time cartoons by young people who observe them, as a result of this It carries out a bibliographic analysis where a series of authors and investigations are investigated, which give a conception that leads to the clarification and understanding of the topic that is sought to be addressed, with this it is concluded that the consumption of anime, especially sports anime, by Young people serve to contribute to education, as certain characteristics that students adopt for their daily lives, voluntarily.

Keywords:Sport anime, Physical education, Identity, Methodology and Tools.

Introducción

La posibilidad que cada ser humano tiene de reconocerse a sí mismo, es a lo que se ha denominado identidad, pero, el hecho de que tal identidad se construya en entornos naturales y socioculturales precisos, complica enormemente su significado, de lo que se desprende no sólo la pluralidad de identidades posibles, sino también las transformaciones y modificaciones que sufre una identidad concreta bajo el influjo de las influencias sociales y del paso del tiempo (García, 2008, p. 1) en ese sentido, la construcción de identidad es un proceso complejo que está ligado a la relación con el ser del otro, aquí interviene un contexto familiar, el cual es un factor primordial para la construcción de la personalidad en las personas.

Ahora bien, la identidad es un proceso evolutivo que comienza desde el seno familiar, es un lugar donde el niño comienza adoptar o a imitar comportamientos principalmente de la madre y el padre, ya que en su constante acompañamiento va creando comportamientos en sus hijos; las identidades suelen variar dependiendo del contexto en el que interactúe el sujeto; con el devenir de los años, aparecerá un contexto que enmarca una influencia significativa como la escuela; eh aquí donde nos vamos a centrar, en este lugar se crean relaciones entre maestros, alumnos y demás personas que pertenecen al centro educativo, los cuales enmarcan una etapa determinante en la construcción de identidad de los estudiantes.

En esta ocasión entonces, la relación que queremos enlazar sobre el anime, como figura japonesa y las clases de Educación Física, lo cual se articula como herramienta metodológica determinante que impulsará a los niños de la clase de Educación Física a practicarla, también a reconocerse así mismo de una manera recreativa y espontánea, por medio de visualizar los dibujos animados en sus tiempos libres.

Además de lo anterior, se busca crear consigo mismo una personalidad basada en el espíritu deportivo por parte de los estudiantes y que de ello se desprendan aspectos como el liderazgo, el respeto por el adversario, el trabajo en equipo, la capacidad de superación, entre otros conceptos los cuales van formando un estudiante sólido para afrontar cualquier tipo de problema o situación que se le presente; es esencial para el crecimiento personal y factor fundamental para comportamientos adecuados en diferentes contextos donde se pueda dejar en evidencia el aporte que le brindan estos dibujos animados al estilo de vida de un estudiante.

El anime, los comics y los dibujos animados; son una serie de productos manifestados por medio de la televisión, revistas o inclusive hasta video juegos, los cuales pueden concebir desde la enseñanza, debido a su alto contenido de variedad que se transmite a los estudiantes; y unos contenidos tales como: la acción, el deporte, la educación, la comedia, las identidades entre otros. Por medio de estos elementos el niño puede adoptar ciertos comportamientos que inconscientemente pueden aportar positivamente para su quehacer diario dependiendo del acompañamiento que se les brinde por parte del docente. Por ello, “el anime se subdivide en multitud de géneros en función de su temática o al público al que va dirigido” (Gómez, 2018, p. 13).

Asimismo, una de las características significativas en el anime, es su capacidad para lograr entretener a niños, jóvenes y adultos independientemente del género, por otra parte, demuestra las circunstancias reales por las que debe pasar una persona para conseguir un objetivo o meta, bien sea individual o colectivo, denota el trabajo en equipo, la disciplina, la aceptación y la derrota. Además, se puede reflejar su infinita variación en las personalidades y diferentes identidades en los dibujos animados, como lo son cabellos largos, colores resplandecientes una variedad de cosas para entretener la persona que lo observa, en conclusión, estilos y modos de corporalidad el cual da una mayor trama a los personajes.

En esta ocasión nos centraremos en tres tipos de anime deportivo, los cuales sirvieron de apoyo para cumplir con el objetivo de este proyecto, el cual ayudara a buscar herramientas metodológicas y didácticas, de cómo integrar la visualización del anime en este caso anime deportivo por parte de los estudiantes y los docentes para que la clase de educación física sea flexible para su realización.

1 Planteamiento del problema

La educación en Colombia, carece de una identidad propia, “*La idea de identidad supone la idea de verdad, de autenticidad, puesto que identidad significa, sobre todo idéntico a sí mismo*” (Carrero, 1997, p. 1), por consiguiente, la escolarización del estudiantado viene jugando un rol dentro de las instituciones educativas, donde se aplican una variedad de contenidos, metodologías y sistemas evaluativos; esto ha hecho que la educación física como práctica escolar sea militarizada y sólo se preocupa por los contenidos fisiológicos, sin embargo la educación física como disciplina pedagógica fundamenta su acción en el movimiento corporal, para estructurar y desarrollar de forma integral las capacidades físicas, afectivas y cognitivas, para así mejorar la calidad de la participación humana en los diferentes ámbitos de la vida, Actualmente la educación física es una necesidad tanto individual, como social. Esto ha generado que la educación física haya adoptado diferentes enfoques a medida que las necesidades de las personas han ido creciendo y se han ido diversificando, ya sea en el campo educativo, deportivo, psicomotriz, social y hasta filosófico.

La educación física se ha tratado de forma desigual a diferencia de otras materias o asignaturas en los ámbitos educativos, teniendo en cuenta que es una materia obligatoria por los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, además de esto las instituciones educativas desconocen la importancia que la educación física puede representar a través de diversas herramientas las cuales contribuyen a los procesos cognitivos y físicos de los jóvenes que la practican, en la clase de educación física se desarrollan y socializan diferentes capacidades de la formación integral de los estudiantes, si la clase de educación física se articulará con el anime deportivo, fuera algo más divertido para los estudiantes, ya que no estarán regidos bajo el mando directo de un docente, si no que el estudiante puede experimentar e imitar el dibujo animado que le apetece bajo la estructuración de la clase.

El Ministerio de Educación Nacional plantea (2010) “el desarrollo de competencias en Educación Física integra el saber qué, el saber cómo y el saber para qué, los cuales se manifiestan en ciertos desempeños” (p. 48) Conseguir que todo esto se haga realidad depende de la programación estratégica y metodológica, del ambiente educativo, del uso de materiales y tecnologías tic’s, y de la forma en que se evalúe el aprendizaje. Una reflexión pedagógica es lo que tiene que crear cada docente de esta materia para poder llegar a una consciente construcción del saber, teniendo en cuenta que la calidad de enseñanza y el desarrollo profesional están

estrechamente relacionados a los procesos de organización y planificación de la enseñanza. Está claro que las intenciones fisiológicas corpóreas constituyen sólo uno de los componentes del objeto educativo social del cuerpo humano. La imagen corporal es algo más que reconocer una belleza en términos estéticos, es una unidad donde tenemos aspectos sociales, emocionales y sexuales. Por un lado, la imagen corporal determina una posición integral e individual frente a un común denominador en un contexto que cambia según la época y el lugar, aceptando o no la norma que prevalece. Por lo tanto, el anime deportivo sirve como herramienta metodológica y didáctica para aplicar a la realización de las prácticas de la clase de educación física.

1.1 Antecedentes

A continuación, se hace referencia a una serie de artículos los cuales aluden la relevancia de la presente investigación, es decir, se pretende parafrasear a través de artículos publicados a nivel nacional qué relaciones existen entre el tema central del presente proyecto y la literatura publicada en el campo en el que se inscribe su planteamiento de problema. En ese sentido, (Antonio & Murcia, 2006) hablo sobre El pensamiento del alumno de Educación Secundaria Obligatoria hacia la Educación Física es un tema de gran interés entre los docentes. Existen numerosas variables que determinan dicho pensamiento. En nuestra investigación hemos analizado cómo se relaciona la edad (12-13 y 14-15 años) del alumno con otros aspectos de la Educación Física: la importancia y el interés que el alumno concede a la Educación Física, la práctica físico-deportiva extraescolar y el contexto en el que se realiza dicha práctica (federada o por su cuenta).

Más adelante (Hellín, 2019) trata las relaciones entre los hábitos deportivos con el pensamiento hacia una educación física; tales como, los contenidos y objetivos, la importancia y el interés que el alumno concede a la Educación Física, la valoración y la utilidad de las clases, la actitud del profesor y el entorno socio- afectivo de práctica. Para ello utilizaron cuestionarios que constaban de 22 preguntas las cuales eran de carácter cerrado y agruparon 4 de carácter abierto.

A continuación los aportes dados a la pedagogía de (García & Morales, 2018) haciendo una reflexión sobre la configuración de una cultura juvenil en las estudiantes de grado 9º del colegio Adoratrices de la ciudad de Pereira que consumen manga/anime, con el objetivo de aportar

reflexiones a la comunidad académica sobre el acompañamiento que requiere la conformación de culturas juveniles surgidas por el consumo de productos culturales, desde la perspectiva de la pedagogía crítica. Así pues (Flores, 2013) se permite mencionar El impacto de la serie de anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas; por medio de la historia del anime, su creación y desarrollo para entender la complejidad de su estructura, pero también analizar su contexto social, económico y político en el que se encierra desde lo urbano, esta nueva visión cultural.

Así mismo (Galvis, 2016) identificar los significados sociales de consumo de Anime y Manga para los jóvenes aficionados entre los 20 y 23 años en la ciudad de Bogotá con acceso online. Por medio de entrevistas, observación y focusgroup se busca conocer el origen del gusto en estos jóvenes aficionados, comprender su estilo de vida, identificar los hábitos de consumo del Anime y Manga y reconocer su identidad. A su vez (Ángel, Calle, Arias, & Soto, 2018) aborda Influencia de los Cómics en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo, evidenciando cómo el cómic es una herramienta propicia para el proceso de inclusión en el aula y para cuyo fin se realiza un recorrido por trabajos similares, en los que el cómic, la inclusión, la exclusión, la educación y el método autobiográfico han sido sus pilares.

Por su parte (Meo, 2016) realiza una aproximación al anime presentando brevemente tres fases relacionadas entre sí: producción, circulación y consumo de este lenguaje y producto cultural contemporáneo. No obstante (Carter & Soseki, 1958) trata el manga como fenómeno social, repasando la historia del manga desde una perspectiva social, poniendo especial atención en la evolución de la cultura otaku desde el surgimiento del manga moderno hasta la actualidad. Aunque (Flores, 2018) presenta las representaciones en relación al fenómeno mangaanime, utilizando siete jóvenes como muestra bibliográfica, haciendo un registro de campo y una observación. Consolidando del ser otaku, es una cuestión de auto denominación.

En su trabajo de grado (Albaladejo, 2019) trata temas relacionados con el feminismo, que se hacen notorios en la serie de anime Sailor Moon. En la cual se reflejan aspectos donde el protagonismo femenino toma mucha fuerza. Así mismo, esta serie que evidentemente busca aspectos de inclusión desde los conceptos de “guerreros, combates y villanos” sin dejar de lado la

óptica femenina y los valores amorosos, también llegó a ser visualizada por el género masculino por su variedad de contenido y lo anteriormente mencionado relacionado con la combatividad. Cabe resaltar que (Albaladejo) destaca de esta serie la configuración de la feminidad y masculinidad a través de la vestimenta de los personajes (uniforme de colegiala, trajes elegantes, etc.)

El anime es aquella expresión artística o dibujo animado el cual se caracteriza por su variabilidad en temáticas para niños, jóvenes y adultos. Estas series animadas pueden lograr en el televidente, la identificación con los personajes y así mismo, adoptar comportamientos de los mismos. En Japón se construye un lazo social entre Oriente y Occidente desde la “creación” de la cultura denominada otaku, cultura caracterizada por su afición a los dibujos animados e identificación con algunos personajes manga-anime (Parada, 2010).

Las historietas se caracterizan por su alto contenido de ficción; los dibujos animados denominados “anime” a diferencia de las historietas, lleva su contenido más a la realidad, tanto que logra que la audiencia logre identificarse con los personajes y así mismo extrayendo lo mejor de estos (Forero, J., Herrera, M., & Narváez, B, 2015). Hacen énfasis en como transversalizar las historias de los personajes de anime, en situaciones reales de la cotidianidad dejando de lado la ficción y así mismo estudiando los acontecimientos de épocas antiguas. De esta manera también se busca dar solución los problemas de lectura de los niños y jóvenes; aprovechando el poderoso impacto de las series animadas en el contexto educativo. Por lo tanto según la información recolectada el aprovechamiento del tiempo libre en beneficio de los adolescentes para prácticas de actividad física, se evidencia una motivación intrínseca por realizar una práctica espontánea que se genera en ambos contextos, ya que los adolescentes están ejercitándose de manera que cumplen las necesidades requeridas y propuestas por ellos mismos.

Cabe resaltar que (Godínez, Pescod & Caballo, 2017) aborda la importancia de promover un pensamiento crítico en los estudiantes con lo que sucede en la realidad, ya que al observar esta serie animada *Assassination Classroom* da una dependencia autónoma para los estudiantes tomar decisiones a futuro. Por último tenemos a (Castro, 2018) el cual determina la construcción de identidad de los estudiantes al observar la serie animada *Naruto* donde crean un estigma el cual los

hace sentir seguros con la sociedad y así desenvolverse autónomamente al desarrollar las diferentes tareas propuestas.

2 Justificación

Al identificar la falta de nuevas ideas y proposiciones en la educación física, a nivel escolar y determinando, que los jóvenes de hoy en día, siguen viendo en sus tiempos libres, series de animación japonesa, convirtiéndola en un pasatiempo muy común que crea una influencia en la forma de llevar su vida cotidiana. Esto va desde la influencia en la construcción de hábitos como la actividad física, la lectura o una parte negativa que puede ser la dependencia a estar pegado a una pantalla por mucho tiempo. La televisión y el internet son de las principales causas de sedentarismo a nivel mundial, por esto decidimos tomar uno de los productos de consumo de estas plataformas audiovisuales y buscar la forma de usarlas en favor de una clase de educación física más diversa, e innovadora.

La educación debe estar contextualizada y los maestros cada vez más afines con las nuevas tendencias de sus estudiantes. Tenemos maestros del siglo XX, enseñándoles a estudiantes, que son ya del siglo XXI y el gusto por el anime es algo muy actual, que está en crecimiento, con mucha influencia en jóvenes y una herramienta muy poderosa que va a la par con la globalización de la información y las diferentes culturas e identidades.

Aunque la historia del anime en Latinoamérica evidencia que se popularizó como un formato orientado más hacia el ocio de niños y adolescentes, actualmente es posible acceder a títulos con argumentos más complejos, los que llegan a resaltar por su contenido educativo y no meramente enfocado en la entretenimiento de esta manera se puede aplicar en beneficio de los estudiantes, cuando ellos en sus tiempos libres visualizan dibujos animados porque les resulta algo entretenido, aquí viene la intervención de los docentes desde un punto de vista más creativo aprovechando todas estas temáticas para dictar su clase de educación física.

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Reconocer los procesos de identidad que se crean en las clases de educación física, desde una lectura del anime deportivo.

3.2 Objetivos específicos

- Determinar como el “anime” promueve productos de índole educativo.
- Categorizar las formas en que el anime se relaciona con los diferentes modelos educativos a través de la historia.
- Establecer las tendencias de los principales animes deportivos, respecto al ámbito educativo.

5 Marco teórico

Esto toma importancia entonces, debido a la existencia de diversos estudios que han abarcado la observación de anime con el desarrollo de la autonomía moral de los alumnos, la adquisición de compromisos consigo mismos y con la sociedad donde viven. De esta manera se puede lograr una educación integral en los adolescentes y fortalecer su dimensión moral y cívica Según lo anterior.

El anime sirve como medio metodológico para aplicar en las instituciones educativas y que los docentes lo utilicen como estrategia didáctica, ya que flexibiliza las sesiones de clase en beneficio del estudiante para que este mejore su parte cognitiva y física del cuerpo humano (Mora, 2018, p. 13).

Por otra parte, (Mora, 2018) se basa “en la implantación de la cultura japonesa en las personas que visualizan anime. Además, realiza un análisis de las consecuencias negativas o positivas de un posible aprendizaje por medio de la cultura nipona”. (p. 2) Por otro lado, se basa en un concepto de cultura crono-holístico, en concreto, una cultura dialéctica; es decir, evidenciando conflictos entre cultura hegemónica y contra hegemónica, cultura popular y oficial... Este problema se basa en cómo el anime y manga Naruto redefine la cultura de quienes lo observan, en especial en hábitos o conductas como la música, el lenguaje, la alimentación.

Según con el comentario de Parada suele decirse que la función del anime y el manga sobre su constitución subjetiva es clara, al marcar como “debe ser” una persona educada con valores, a través de las identificaciones con los personajes animados instaura una racionalización de su vida anímica, le concede a su objeto manga-anime el valor de significativo (Parada, 2012).

Apoyando la teoría de (Calle, 2017) en el documento Influencia de los Cómics en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo, cuando brevemente dan una idea de la intencionalidad del anime y el cómic; dando a entender que el anime de una u otra manera puede influir de manera más realista, debido al contenido de sus escenas en donde sus partícipes muestran una manera más natural para desarrollarse y con ello alcanzar un objetivo. Muy contrario a los cómics, donde las escenas contienen un poco más de ficción y sus personajes adquieren sus habilidades o sus fortalezas por medio de lo anormal.

Por su parte (Mora, 2018).

Evidenció mediante el análisis literario el manga y las diferentes representaciones de justicia que existen en las series y realizó una vinculación con el desarrollo pedagógico dentro de un aula en términos de lenguaje. Además, utilizó herramientas de análisis de contenidos con la intención de examinar a fondo las series seleccionadas, además de exponer diferentes representaciones de justicia a lo largo de la historia, permitiendo un amplio desarrollo del término y sus vinculaciones con las interpretaciones de los contenidos, por ejemplo, el abordaje de los derechos humanos (p.1).

“Hay que resaltar que los jóvenes aprenden interactuando con formas de entretenimiento, las cuales no son tomadas en cuenta por los docentes a pesar de que llegan a ser más atractivas que las clases tradicionales”. (Sánchez, 2012, p.13). Según lo anterior, el anime es un entretenimiento para los estudiantes, ellos van a querer imitar a su personaje que le llama más la atención o con el que siente mejor relación, al ejecutar los movimientos o ejercicios para la clase de educación física, pero en la actualidad los docentes no están teniendo en cuenta estas metodologías al no buscar diferentes métodos de dictar la clase y no querer salir de una zona de confort ya que utilizan lo rutinario.

Se ha dicho que la magna y anime, es el cómic japonés. El cómic surge a partir de avances tecnológicos haciendo posible la visualización de estos dibujos animados, Jiménez (2006) aporta que “Cuando la litografía facilitó la reproducción mecánica de la imagen, el resultado siguió siendo una multiplicidad icónica que no era en sí misma novedosa para el receptor ajeno al proceso de mediación técnica” (p. 203).

El anime, los comics y los dibujos animados; son una serie de productos manifestados por medio de la televisión, revistas o inclusive hasta video juegos. Que se pueden concebir desde el lado de la enseñanza, debido a su alto contenido de variedad; contenidos tales como: acción, deporte, educación, comedia, entre otros. Por medio de estos elementos el niño puede adoptar ciertos comportamientos que inconscientemente pueden aportar positivamente dependiendo del acompañamiento que se les brinde por parte de los docentes como medio didáctico para apoyar la clase de educación física.

El cómic se caracteriza por su contenido gráfico, el cual contribuye a la educación de los niños gracias a su variedad, debido a que se combinan gráficas, texto e inclusive hasta expresiones

en otras lenguas, Entonces nos apoyamos cuando (Mora, 2018) habla de la experiencia de alumnos frente al comic y nos dice que;

El propósito de esta experiencia es que el alumnado aprenda los contenidos propios de las actividades físicas en el medio natural a través del tebeo y, sobre todo, aprenda a utilizar el cómic como medio para favorecer su aprendizaje y formación en las diferentes unidades didácticas que constituyen el área de Educación Física (p. 3).

(Guarín, 2019) nos dice que las series anime japonesas son un producto audiovisual que han influenciado a varias generaciones de niños, jóvenes y adultos de las últimas tres décadas, en donde ha generado gran acogida, pues gracias a sus atributos artísticos, y los cambios constantes, ha hecho que el público en general se sienta identificado. Además de ofrecer una perspectiva diferente, contando las historias de una manera distinta, como acción, romance, aventura, fantasía entre otros, generando empatía en todo público. (p. 6).

Además de ofrecer una perspectiva diferente, contando las historias de una manera distinta, como acción, romance, aventura, fantasía entre otros, generando empatía en todo público. Es decir, las identidades se construyen dentro de un juego de poder y exclusión. Los sujetos que implementan la animación japonesa en sus discursos, están construyendo su identidad a partir de dicha práctica.

En este sentido y para finalizar este mencionar de autores y su aporte para nuestro proyecto además de las aclaraciones se considera la acepción aristotélica; en el documento de (Kurnitzky, 2003) ya que dice, En sentido esencial, las cosas son idénticas del mismo modo en que son unidad, ya que son idénticas cuando es una sola su materia en especie o en número o cuando su sustancia es una. Es evidente que la identidad de cualquier modo es una unidad, ya sea que la unidad se refiera a una pluralidad de cosas, o que se refiera a una única cosa, considerada como dos, tal y como resulta cuando se dice que la cosa es idéntica a sí misma.

6 Metodología

Se utiliza el método cualitativo porque la investigación se basa en la recolección de información a partir de la observación de dibujos animados propiamente los animes deportivos y las respuestas que se pueden generar a partir del aprovechamiento del tiempo libre por parte de los estudiantes observando dichos dibujos animados.

Se desarrolla en un contexto escolar el cual busca dar beneficio a los docentes y estudiantes, para la realización de sus prácticas deportivas dentro de un marco local llamado institución educativa.

La técnica utilizada es la revisión documental, ya que siguiendo la resolución con número 008430 de 1993, del artículo 11 de la sección A; dice que esta es una investigación sin riesgo, ya que es un estudio que se emplea, técnicas y métodos de investigación documental (Colombia. M, 1993, p. 3), Por lo tanto abordamos un enfoque hermenéutico ya que estamos realizando una interpretación de diferentes textos, los cuales nos ayudan a esclarecer la concepciones que rodean el anime deportivo y las diferentes relaciones que podemos observar por medio de visualizar anime con las clases de educación física.

La primera parte consistió entonces, en la elaboración del proyecto y se efectúan consigo mismo un rastreo de material bibliográfico, se procede hacer una recopilación de documentos los cuales van a servir para dar la importancia pertinente al trabajo realizado.

Ejecutando el rastreo bibliográfico se analizaron e indagaron tres animes deportivos, los cuales se escogieron por medio de un deporte en específico: 1. CaptainTsubasa el cual vamos a relacionar con el deporte Fútbol 2. Kuruko No Basket el cual vamos a relacionar con el deporte Basquetboll 3. Haikyu el cual se relacionará con el deporte Voleibol, estos animes deportivos llevaran a cabo el capítulo 3 el cual da cuenta a la información general y la relación que se puede generar a la hora de observar anime deportivo, con beneficio para el estudiante para practicar las clases de educación física.

Como segunda parte se procede a la revisión del material con el que vamos a trabajar, ya que nos permite dar cuenta a la importancia y beneficio que tiene el anime deportivo, ya que los estudiantes todavía observan estas caricaturas en sus tiempos libres y por medio de estas imitan diferentes acciones motrices para desarrollar la actividad física de su vida cotidiana; por lo tanto Sánchez resalta que los jóvenes aprenden interactuando con formas de entretenimiento, las cuales

no son tomadas en cuenta por los docentes a pesar de que llegan a ser más atractivas que las clases tradicionales. Por lo tanto, el uso de estos medios vinculados a temáticas utilizadas dentro del contexto de los estudiantes genera mayor motivación para el estudio de alguna temática (Parada, 2012, p. 13). En condiciones va el párrafo textual de cada cita

Cabe resaltar que el diseño de la investigación se fundamenta en lo esencial, en una búsqueda y un análisis para así abordar las identidades y prácticas sociales del sujeto a partir de una lectura de los dibujos animados animes deportivos medios audiovisuales relacionados con la educación física o prácticas deportivas educativas, por lo tanto los docentes pueden aplicar esta herramienta metodológica y didáctica para estructurar sesiones de clase, ya que se crean una serie de relaciones entre los estudiantes, donde comparten diferentes experiencias con sus compañeros por medio del entretenimiento, para así realizar espontáneamente las diferentes acciones designadas de la clase.

Como tercer paso el instrumento utilizado son unas fichas de contenido las cual nos muestran la relación que se evidencia al observar anime deportivo, con beneficio de practicar las clases de educación física, se realiza entonces un tercer capítulo el cual nos acerca más a la relación con los tres deportes en específico que son futbol, basquetbol y voleibol ya que estos son los que se practican en el currículo de las instituciones educativas.

7 Resultados

7.1 Capítulo I.

7.1.1 El anime inmerso en la Educación Física.

Encontramos que las identidades y prácticas de los sujetos, consumidores de dibujos animados animes deportivos, se articulan con la educación física y las prácticas deportivas de tal manera que acogen iniciativas para llevar a cabo este tipo de actividades físico-deportivas. Con las actitudes y posturas de los sujetos ya dispuestos a aprender algo nuevo y que realmente está bajo sus ideales.

Los animes han sido una práctica televisiva que ha permeado la cultura actual de los que lo observan, esto ha hecho que se vayan conformando estructuras de identidades sociales que han sido tomadas a raíz del anime, en el documento de Pablo Rodríguez el primer encuentro sobre la juventud, menciona que “La identidad y las formas de consumo guardan una estrecha relación en la conformación de los sujetos que forman parte tanto de esta tribu como de otras surgidas en el mismo contexto histórico” (Rodríguez, 2019, p. 1), Entonces podemos entender el anime como una forma de consumo utilizada por los jóvenes y adultos, la cual se encarga de crear diferentes identidades entre los sujetos, las cuales conllevan a tener que relacionarse con el actuar del otro.

Por otro lado el joven utiliza su cuerpo, para construir y fijar pautas, que le ayuden a sedimentar una mejor identidad, para ello, se cuestiona; cómo lo veo, cómo te veo, cómo te nombro. Con este cuerpo no se nace: se crea, se viste y se pinta, se perfora, se muestra, se cuida, se valora, se desea. Así pues los jóvenes necesitan tener no solo en cuenta los cuestionamientos sobre el cómo me percibe el otro, sino también tener un grupo en el cual pueda poner establecer dichas categorías, las cuales a su vez son ideológicas, pueden ser de índole musical, profesional, literario o en el que se orienta la investigación, los dibujos animados. Las prácticas sociales que se sustraen de estos mismos cuestionamientos son aquellos que cada sujeto puede realizar durante su ciclo de escolarización y bajo el marco de la uniformidad, no solo en su “descanso” sino también durante sus clases; si el docente logra identificar una que otra práctica social relacionada con una práctica deportiva de algún dibujo animado; bien sea explícita cuando el sujeto menciona determinado personaje o solo practique dicho comportamiento; ya identificado la práctica predilecta de X

cantidad de sujetos, se puede proponer, actividades de clase que promuevan dicho comportamiento o simplemente que ayuden a desarrollar una capacidad específica que el docente desee enseñar.

Bueno quizá esta sea una de las visiones que nos proponemos a dar veracidad en este tema investigativo, donde encontramos que las prácticas sociales o estas identidades pueden ser tomadas de una serie animada deportiva. (Rajadell, 2005) “Las series animadas favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitarnos su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico” (p.2).

(Hellín, 2019) Nos habla sobre las series anime japonesas y nos dice que son un producto audiovisual que han influenciado a varias generaciones de niños, jóvenes y adultos de las últimas tres décadas, en donde ha generado gran acogida, pues gracias a sus atributos artísticos, y los cambios constantes, ha hecho que el público en general se sienta identificado. Además de ofrecer una perspectiva diferente, contando las historias de una manera distinta, como acción, romance, aventura, fantasía entre otros, generando empatía en todo público (p.6).

En esta ocasión, pondremos el foco en el anime. Una animación de procedencia japonesa que se caracteriza por ser prestada para todo tipo de público de niños, jóvenes o adultos. Una animación que se destaca por la no exclusión de audiencias, temáticas o estilos. (Navajas, 2017) Se encuentran entonces diferencias entre el manga japonés y el cómic americano, en el primero de los casos, la lucha, la perseverancia, el esfuerzo del héroe para lograr obtener el beneficio, el poder para vencer los obstáculos con los que la existencia lo enfrenta, tal como sucede en la vida real. (Navajas, 2017. p. 67). De otro lado los superhéroes americanos, a quienes el poder les llega por accidente o nacimiento, y se espera que estos súper poderes ayuden a solucionar sus conflictos, lo inimaginable es como nuestra cultura ha sido permeada por el cómic generando con ello un súper hombre que nos salvará. ¿Será que somos una región del “todos nos llegue y no trabajemos para que el esfuerzo?

Este autor 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, Además, utilizó un enfoque que se basó en el desarrollo de la autonomía moral de los alumnos, la adquisición de compromisos consigo mismos y con la sociedad donde viven para poder lograr una

educación integral en los adolescentes y fortalecer su dimensión moral y cívica (Parada, 2012, p. 2).

Se difiere que el anime deportivo se articula entonces, como medio metodológico para realizar las sesiones de clase de educación física, este flexibiliza y ayuda en la adquisición de conocimientos para los estudiantes mediante una educación autónoma y natural esto nos pueden expresar los autores. Por lo tanto, el anime redefine la cultura de quienes lo observan en especial en hábitos o conductas de personas que les gusta la música y el lenguaje. Por medio del anime se demuestra que en la contemporaneidad, el anime si ha servido como herramienta hacia la búsqueda de un mundo diferente donde hay plasmadas injusticias, diferencias y diversidad las cuales se presentan en nuestro contexto actual las instituciones educativas, aquí los estudiantes tienen diferentes intereses. El anime es un entretenimiento para los estudiantes, ellos van a querer imitar a su personaje preferido y van a realizar mejor la acción motriz asignada, pero en la actualidad los docentes no están teniendo en cuenta estas metodologías al no buscar diferentes modos de abordar la clase y no querer salir de su zona de confort ya que utilizan lo rutinario.

Para buscar una buena reflexión de la clase de educación física, estas sesiones deben de tener creatividad y trabajo en grupo, el docentes debe de brindar a los estudiantes seguridad y actitud, por lo tanto debe de favorecer la libertad para que los estudiantes experimenten con lo que deseen, por medio de la exploración, y también forma el estudiante con unos se inmersa en su afición, el anime, el manga, videojuegos, tecnología o ciberespacios en general, ya no quiere salir de su casa y comparte poco con las demás personas.

Hay que resaltar las prácticas sociales japonesas que han permeado la cultura latinoamericana y esto ha hecho de que se configuren nuevas prácticas en el ámbito latino, a raíz de culturas que se diferencian de las que particularmente se conocen, el anime una subcultura que aparece del contexto japonés y que crea nuevas prácticas sociales, esto hace que se vayan siendo reconocidas por las demás personas.

Entonces el otaku en su particularidad busca ser reconocido por el otro y sus pares, encontrándose con un colectivo de individuos que comparten al manga-anime como objeto artístico, dando paso al lazo social y la posibilidad de construir un discurso, capaz de articular un sentido a sus ideas, sentimientos y formas de relacionarse con el mundo. (Parada, 2012, p. 167).

Este lazo social hace que surjan diferentes modalidades o categorías que se van marcando según su lazo social, es decir, no es la misma forma en que lo vive o lo siente un estudiante, un joven universitario o una persona profesional, puntos de vista diferentes y esto hace que se marquen unas prácticas diferentes que va a dar una visión diferente de cómo utilizar este tema en el campo escolar.

Por consiguiente, los otakus llevan distintos estilos de vida según el tiempo que disponen al consumo del anime-manga, el dinero que poseen, la edad y el nivel de estudios. En primer lugar, encontramos al otaku estudiantil. Este estilo de vida se da en jóvenes que no tienen mayor responsabilidad más que el hecho de ser estudiantes. Por ello, poseen tiempo para desarrollar su estilo de vida dentro de su fanatismo. En segundo lugar, está el otaku personal. Este encuentra su afición por la cultura japonesa y el consumo de sus productos como una forma de expandir y emplear este conocimiento en el ámbito laboral. Por ejemplo: Los otakus que se dedican a la educación o los diseños. Finalmente, se encuentra el otaku doble cara o profesionalista. Este fanático de la cultura nipona sabe dividir los espacios y tiempos para consumir y relacionarse con su círculo de amigos otakus. Este otaku se encuentra en la etapa donde mira esta afición como un hobbies o distracción a la vida cotidiana que lleva, cabe resaltar que se extrae en palabras propias del documento, Otakus: estilos de vida y consumo de productos de entretenimiento oriental a jóvenes en Tuxtla Gutiérrez, Chiapa realizado por Jazmín Rodríguez.

Ya que se da una pertinente ubicación a las diferentes culturas otakus, podemos decir que está compuesta por una serie de personas aficionadas, obsesivas o fanáticas a algún tema en específico, en este caso los diferentes grupos sociales del anime, el cual crea diferente relaciones entre las personas que lo observan; ya que por medio de las imágenes y los guiones que siguen pueden transmitir prácticas educativas.

El cuerpo a raíz de las consecuencias contextuales y por los medios que es atravesado, sea el pensamiento o las ideas que se van tomando de las situaciones, acciones o momentos, pueden hacer que se empiece una configuración estética de lo corporal, es decir que en el caso que nos compete en este trabajo es, si un medio televisivo como lo son los anime van influyendo y marcando de una u otra forma, ya sea consciente o inconscientemente a la transformación de su cuerpo y por ende va formando una identidad de acuerdo con unas prácticas que son el reflejo de un dibujo animado. En este sentido tomamos lo que nos dice (Hernán, 2015) cuando afirma que Es

posible pensar dicha sabiduría práctica como una composición al nivel de los cuerpos que no necesita de la mediación de una conciencia clara de los medios y los fines para realizarse. En su lugar, intervienen acciones, percepciones y afectos que se componen en una práctica social determinada. (García, 2017. p. 10). Es decir que, quizá el estar inmersos en una situación práctica como lo es el consumo de series animadas puede que esto vaya influyendo en un cambio corporal y que configure una identidad de una forma inconsciente, o si por el contrario el sujeto esté consciente de sí mismo y tome como referente las prácticas y las identidades que va observando en las series animadas, y de acuerdo a esto se vaya pensando en construir un cuerpo como se ve referenciado en una serie. Por ejemplo, un joven que decida sumergirse en el mundo del entrenamiento muscular por medio del levantamiento de pesas y que esto haya sido tomado de una serie animada como la de DragonBall Z, donde la mayoría de sus personajes tienen la tendencia a entrenar y modificar su cuerpo sometiendo a diversos y extensos entrenamientos.

En conclusión y para darle campo al siguiente apartado, aplicando el anime deportivo como modelo educativo o pedagógico a las clases de educación física, podrán ser positivos los resultados ya que realizando la anterior revisión de datos, identificamos varios aspectos y características según los diferentes autores abordados, donde dan cuenta que el anime sirve como herramienta metodológica y didáctica, al realizar los ejercicios y tareas asignadas por el docente en las clases de educación física, teniendo en cuenta el objetivo de la clase y la reflexión que busca el mismo docente, ya que las personas al visualizar el anime, pueden adquirir conocimientos para la solución de problemas y la toma de decisiones autónomas, donde conlleve a la práctica y esto creará un espíritu diferente para que los estudiantes se desenvuelven en el campo.

7.1 Capítulo II

7.1.2. MODELOS EDUCATIVOS Y LA RELACION CON EL ANIME DEPORTIVO.

Si bien no se van a abordar todos los animes que existen, los cuales son una serie de animes que en su esencia no aparentan ser algunos formativos, ni mucho menos; se hará evidente ese currículo oculto que pueden tener o que se pretende demostrar, esto teniendo un patrón de lo antiguo a lo moderno. Para esto vamos a valer de una breve historia de la educación en general y de la educación física, poniendo en perspectiva un modelo que funcionó y funciona actualmente, con respecto a la selección de animes que se recopilaban para dar veracidad al trabajo que se realizó.

Entonces los modelos educativos y los animes, como primer parte está entonces, el modelo tradicional, están los filósofos como Aristóteles, Sócrates y Platón, los cuales plantean una educación de receptores y emisores, teniendo básicamente una predominancia por una pedagogía autoritaria dictatorial, los animes que cumplen con estos requisitos son los animes de la categoría komodo, ya que el komodo se enfoca en la historia protagonizada por los mismos niños, en la cual emprenden una aventura para cumplir un objetivo.

En el modelo reformista tenemos en cuenta a Juan Jacobo Rousseau y John Dewey, como principales autores, ellos plantean el aprender a aprender; lo podemos evidenciar en el momento en que los personajes dentro de las series animadas, que a pesar de las derrotas y de los intentos por cumplir su objetivo llega a lo más alto del umbral, donde entienden y comprenden cómo fue ese largo camino y cuanto les tocó reflexionar frente a lo sucedido para lograr lo que buscaban.

Por el modelo conductista están los representantes, Burrhus Frederic Skinner y John Broadus Watson, a este modelo también se le conoce como la pedagogía por objetivos, ésta nace como en la época de la producción industrial, y cumple con requisitos relacionándolo con los animes del siglo XXI, los más modernos con los cuales nos podemos familiarizar y adoptar aspectos de vida para nuestra rutina diaria.

En el modelo personalizado está Carl Rogers y Víctor García los cuales son representantes en relacionar y jerarquizar los conocimientos, donde se espera desarrollar las habilidades y destrezas para adquirir, utilizar, aplicar y producir ideas nuevas. Este es el más usado por lo general, los personajes están acompañados por un maestro guía, el que se dedica a enseñar de manera

personal y única, entendiendo que los aprendices que ha tenido a lo largo de su vida, tienen historia y características muy diferentes entre sí; ya sabiendo esto, el mentor determina qué estrategias utilizará para hacer que su discípulo, obre de la mejor manera cuando este ya no esté para él y se desenvuelva de la mejor manera. En este sentido podríamos hacer un alto y mencionar de animes como sucede en la serie animada DragonBall Z podemos ejemplificar, cuando el maestro Roshi acompaña en su proceso de formación y aprendizaje a Goku y Krilin, en el camino este sujeto los va guiando y moldeando en diferentes modos de pelea y de visualizar la vida, para luego separarse de ellos y que ellos siguieran su camino como guerreros busco el bien para el planeta tierra.

Dando un paso más agigantado en este breve recorrido por la historia de la educación y la relación con los dibujos animados, llegamos a la educación contemporánea, la cual nos apoyamos de María Montessori, donde esta aporta un método y material didáctico educativo, para ayudar a los niños por medio del respeto y basándose en su facilidad para aprender, si al estudiante sus padres de familia lo dejan en sus tiempos libres observar televisión, primordialmente ellos van a poner caricaturas, ya que con estas se entretienen, se divierten y mantienen actualizados con lo que ocurre en el contexto, en aplicación al contexto educativo los docentes pueden apoyarse con una variedad de ejercicios, actividades fomentando el respeto, el trabajo en equipo articulando esto de forma que la visualización del anime haga más espontanea la clase ya que son caricaturas para el consumo de niños.

Analizando los discursos de los diferentes autores abordados, se puede inferir que el anime deportivo es una alternativa para articularlos a la clase de educación física. La Educación Física reúne una variedad de elementos como lo social, lo cultural y sobre todo donde prima lo deportivo que es donde en esta ocasión pusimos el foco. El anime es reconocido en la sociedad como esos dibujos animados que conllevan al televidente, en el mayor de los casos a los niños; a querer ser como esas figuras que reflejan superación y dramatismo o ficción de cómo se puede concebir desde algún punto de vista. El anime tiene la capacidad de tocar aspectos culturales, igualdad de género, trabajo en equipo y como se mencionó anteriormente, superación.

Cabe resaltar que las actividades físicas colectivas exigen, casi siempre, una acción cooperativa orientada a alcanzar objetivos comunes. Dichas acciones no se llevarán a buen término si el alumnado no aprende a aceptar y practicar normas sociales y a comportarse de forma responsable y solidaria. Además, el aprendizaje del respeto y aceptación de las reglas en los juegos y actividades deportivas tiene mucho que ver con la comprensión de los códigos de conducta para

la convivencia (Lleixà, 2007, p. 34) de este modo la transversalización de las clases de Educación Física con el anime deportivo, ubica al niño como un sujeto en función de prueba en donde se verá contrastado lo experimentado de cuenta de la visualización del anime. Gracias a esto el niño creará un espíritu más desde el punto de vista deportivo, donde no siempre el objetivo principal será alcanzar la victoria, sino como se puede observar en las series animadas donde prima la cooperación, el buen trato hacia el rival, el trabajo en equipo y la intención de superarse así mismo.

Una de las ventajas de las figuras animadas denominadas como anime es la variabilidad que tiene en sus géneros; aunque en este caso nos centramos en el ámbito deportivo y sus diferentes aspectos, no obstante, cabe resaltar la atención que logra captar para el gusto de lo sensible en los televidentes que se acomodan a estas series; ya que contiene géneros como la comedia, el drama, acción, lo deportivo entre otros; cabe resaltar que en los distintos géneros se evidencia la misma intencionalidad y los mismo valores mencionados con anterioridad interculturalidad, trabajo en equipo, cooperación y respeto por el otro.

En el estudio realizado por (Alvarez, 2016) de la ciudad de Murcia-España en el año 2016, sobre la importancia de la clase de Educación Física según la motivación que brinde el docente. En el estudio estuvieron implicados jóvenes que comprendían una edad entre los 14 y 17 años; donde los instrumentos a utilizar fueron una serie de cuestionarios orientados hacia el aprendizaje y el rendimiento en las clases de Educación Física; también fueron incluidas la escala de motivación deportiva, escala de mediadores psicológicos y la escala de importancia a la Educación Física, de este modo la conclusión más relevante hacia este estudio fue, que los estudiantes que auto determinan su motivación, se sienten más a gusto con la clase de Educación Física, siendo así más conscientes sobre los valores de esta materia y la importancia sobre hábitos saludables; también prevalece la actitud del docente partiendo desde la metodología de asignación de tareas para el estudiante, de este modo se sentirás satisfechas las necesidades psicológicas.

A manera de síntesis, uno de los objetivos principales de este capítulo era la relación de anime deportivo con la educación física; es el tema que abordamos al comienzo del mismo en donde dejamos en claro lo aportante y lo importante que es la inclusión del anime deportivo en las clases de Educación Física; para darle complemento a la finalidad de este capítulo, se tocaron temas como la influencia del anime en las clases de educación física, partimos desde la base hablando un poco sobre la historia de la educación física y las tendencias innovadoras que ha tenido esta sobre

unas metodologías contadas por profesionales del área; también se hallaron estudios relacionados con la importancia del área de Educación Física de acuerdo al contexto.

7.1 Capítulo III.

7.1.3. RESULTADOS, EL ANIME DEPORTIVO RELACIONADO CON LA EDUCACION FISICA.

Ficha #1

Nombre del anime deportivo: Captain Tsubasa (Súper campeones).

Sinopsis: La serie de Los Súper Campeones, tiene como foco principal la historia de Oliver Atom; un chico con un gran talento y habilidad respecto al futbol y con una personalidad encantadora a la hora de relacionarse con los demás. Oliver además de recibir el apoyo de sus padres, también fue acogido por la experiencia y el gran recorrido del jugador brasileño Roberto Zedinho, un acompañante constante que desea hacer del futbol, un estilo de vida para Oliver. Transcurriendo esta historia, se irán presentando distintos personajes que aportan de manera positiva al crecimiento personal y deportivo de Oliver, bien sea desde el lado de la rivalidad o desde el punto de vista social y cooperativo.

Esta serie consiste en su ideal, en las aspiraciones deportivas de jóvenes principalmente de Japón que en su infancia participaron en el torneo nacional de dicho país. Al pasar los años, estos jóvenes emigran hacia diferentes países con el fin de adquirir nuevas experiencias; con el objetivo claro de ganar el título para Japón en el mundial de futbol que reúne a las mejores selecciones del mundo.

En relación con la educación física: El inicio de esta serie se caracteriza por la rivalidad que se crea entre las dos escuelas; principalmente por el talento de Oliver (jugador de campo) y Benjie (portero). Añadiéndole también el inicio de la relación entre Oliver y el ex jugador brasileño Roberto Cedinho. El primer reto de Oliver es la indecisión por no saber en qué colegio estudiar para participar del torneo que reúne a todos los colegios del sector; decisión promediada, por un lado, por el talento y la soberbia de los jugadores de la escuela San Fracis y, por otro lado, el compañerismo y el espíritu deportivo de la escuela Niupi. Oliver finalmente termina optando por

la escuela Niupi, siguiendo la recomendación de su nuevo entrenador Roberto Cedinho. Este colegio se caracteriza por el espíritu competitivo de los integrantes del equipo de futbol, en donde tienen claro que lo importante no es ganar sino saber competir.

Oliver en sus primeros días en la escuela, logro la atención del resto de los estudiantes y reflejar así su simpatía, tanto que la maestra capto lo especial que era este joven. Lo destacable del equipo de la escuela Niupi es la pasión de cada uno de los estudiantes por el deporte, que llegan hasta el extremo de escapárseles a sus padres para entrenar. Este es el punto positivo de la historia, que necesariamente no tienen que estar bajo las órdenes de un entrenador para asistir a las prácticas. Todos los jugadores identifican a Oliver como un líder y se entrenan bajo las instrucciones de él.

Además de destacar la buena relación de Roberto (entrenador) y Oliver; también cabe resaltar la conexión de Benjie con su entrenador; siendo un “bando” muy aparte al de Oliver y Roberto, por las diferencias notorias de personalidades; siendo Benjie y su entrenador de personalidades más arrogantes, es injusto no elogiar la empatía que se tienen a la hora de entrenar y el compromiso que brota a la hora de la práctica, claro está, estos con un objetivo más claro que es el de la victoria a como dé lugar. Finalmente destacar el método de entrenamiento de Roberto Cedinho con Oliver, potenciando ciertas habilidades en pro de volverlo aún mejor; como por ejemplo entrenándolo en la posición de portero sabiendo que es el mejor del equipo a la hora de anotar goles, más sin embargo Oliver cada día comprende el objetivo del porque esa clase de entrenamientos.

En el primer duelo entre los equipos del Niupi vs San Francis donde existe un añadido más aparte de ser una final; también se presenta el duelo personal entre Benjie y Oliver; dos personalidades muy distintas, donde siempre ha existido la superioridad del San Francis pero la incorporación de Oliver al equipo del Niupi los ha hecho más cooperativos; aspecto que los ha llevado a imponerse sobre el talento del adversario.

Lo que se destaca de este primero encuentro es la modificación mental que logra hacer el entrenador del San Francis en el portero Benjie; un portero engreído y prepotente; con una mentalidad individualista, que no le interesa los resultados de los partidos si no el duelo individual contra el llamado a ser el mejor del equipo adversario. Este entrenador durante el partido logro mentalizar a Benjie y demostrarle la importancia del trabajo en equipo; acto que inmediatamente se reflejó en el terreno de juego, dando como contraste un mejor funcionamiento del equipo y una

actitud competitiva en todos los integrantes del club, aspecto contrario a lo que se evidenciaba al inicio de la competencia.

Este encuentro entre estos dos clubes; al concluir finalmente con un resultado de 2-2 dejó varios aprendizajes y experiencias para los jugadores; una de ellas, muy resaltada por el público del compromiso deportivo, es el espíritu competitivo de los jugadores de ambos equipos, algo importante en el deporte a la hora de competir. Otro punto destacable es el vínculo que nace entre Oliver y Benjie, dos deportistas que incoaron como rivales, pero que al finalizar el compromiso primero el compañerismo y el espíritu deportivo así fuesen de equipos diferentes; vínculo que los condujo a ser parte de la misma Selección Nacional y convirtiesen en pilares fundamentales de esta.

En esta historia aparece un personaje muy particular. Steve Hyuga, un típico deportista que puede existir en cualquier Institución Educativa; con características muy comunes como las de un tipo habilidoso, fuerte, ambicioso y reconocido por ser “tramposo” en el deporte; Así se dio a conocer en sus primeras apariciones, pero bajo esa apariencia descrita anteriormente se esconde un joven cabeza de familia, que perdió a su padre y asumió el rol de hombre de la casa con la colaboración de su madre; haciéndose cargo así de tres hermanos menores. Así comienza la historia de Steve Hyuga, un joven que practicaba fútbol para adquirir una beca estudiantil para poder ingresar a la escuela debido a que no contaba con la economía suficiente para ingresar; trabajaba repartiendo periódicos y recogiendo embaces en las tiendas para así poder llevar un sustento a su familia.

El estilo de vida de Steve, es el reflejo de una de las tantas situaciones por las que pasan los jóvenes a diario; jóvenes con talento deportivo, pero con necesidades o problemas familiares detrás de esa faceta que muestran solo a la hora de practicar el deporte. Ese es el caso de Steve, un joven con muchísimo talento deportivo, pero rodeado de un contexto hostil, donde su familia depende del así su madre no lo quiera de esa manera; un joven con ambición queriendo alcanzar sus objetivos sin importar pasar por encima de los demás, pero con el fin de sostener sus hermanos e ingresar a la escuela.

Se destaca de esta serie, que la gran mayoría de sus capítulos culminan con una moraleja y todas van direccionadas hacia el saber aceptar las derrotas y así mismo el reconocimiento hacia el contrario. En varias escenas se logra ver como el equipo que va ganando en el momento, se siente superior a su rival y “cantan victoria” sin haber terminado el compromiso; hechos que suceden

muy a menudo en los partidos de inter clases o inter colegiados, donde niños con personalidades muy individualista y con falta de experiencia debido a su corta edad, no comprenden la verdadera esencia del deporte y se basan solo en el querer ganar, mas no en el saber competir. La enseñanza que nos deja varios capítulos de esta serie, es el saber reconocer las virtudes y capacidades del rival, cada encuentro deportivo culmina con un “buena suerte” de parte del equipo perdedor, un hecho que cabe destacar.

Varias escenas en común comparten la serie de los Súper Campeones con la Educación Física; hechos como cuando la unión del equipo se siente en riesgo por situaciones propias del deporte; como la ausencia de uno de los integrantes del equipo con mayores capacidades deportivas y un gran influyente en los resultados positivos durante los encuentros. Son situaciones donde los niños se desequilibran emocionalmente por la pérdida de uno de sus pilares, y así mismo sienten que están dando ventaja a sus rivales. Situación que sucedió en la serie, donde el portero del equipo, llamado a ser uno de los mejores, sufre una grave lesión por causa del no cuidado por parte de el mismo; situación que lo aparte de un Torneo Nacional. Sus compañeros se preocupan por la gravedad de la lesión, pero lo que más les preocupa es quien ocupara el puesto de él.

La situación anterior, desata algo muy llamativo en toda esta historia y contrasta con lo que sucede en las escuelas deportivas o en los equipos de las instituciones educativas. Esto hace referencia a que existe un suplente siempre a la espera de una oportunidad para demostrar sus capacidades, pero por falta de oportunidad o de confianza por parte de su entrenador, compañeros o inclusive familiares, no logra desprender el posible potencial que tenga. Esta situación sucedió en la serie; con el infortunado hecho de la lesión del portero Benjie, paradójicamente se le abrió una puerta a su sustituto. Un portero juzgado y burlado por sus mismos compañeros y además con un bajo autoestima; en donde su espíritu deportivo primo más que cualquier otro elemento y pidió a sus compañeros que lo entrenaran de la manera más exigente, esfuerzo que dio sus frutos y acorde a ello recibió la confianza de todos sus compañeros y desde ahí comenzó su historia.

La invitación es a los niños y jóvenes que transcurren por la etapa de la formación deportiva; un periodo en el cual el joven ya es más consciente sobre su rol en el campo deportivo. Muchos jóvenes desertan de una disciplina deportiva por el simple hecho de falta de oportunidades o porque el entrenador es consciente de que el joven tiene capacidades para la práctica de otro deporte. Esta situación se evidencia muy a menudo en los sectores donde se llevan a cabo prácticas o convocatorias deportivas; lugares donde se presentan cientos de niños con el deseo (de ellos o de

sus padres) de hacer parte de un selecto grupo y la gran mayoría son excluidos por sus capacidades diferentes. Capacidades que fácilmente pueden ser evidenciadas por el entrenador o educador; aquí es donde se mide el profesionalismo y a la vez la honradez de estos profesionales del área; porque en gran parte es responsabilidad de ellos asesorar a los padres de familia que en la mayoría de los casos es el Papá; sobre las capacidades que tiene el joven y el direccionamiento que le quieren dar a estas; es una situación donde el profesional confronta al padre de familia y le brinda una serie de recomendaciones y alternativas aplicables; si es que el deseo del padre de familia es que su hijo se destaque en el deporte, mas no en un deporte específico el cual el niño no tiene las suficientes capacidades para la práctica del mismo y se “perderá” por el simple hecho del mal uso de la autoridad del padre de familia.

El hecho en todo esto es concientizar a los profesionales del área, en no cohibirse a la hora de aportar información valiosa a los padres de familia sobre las capacidades de sus niños; hecho que pasa en muy pocos rincones en donde se lleva a cabo las prácticas deportivas. Las instituciones por el simple hecho de lucrarse económicamente, no brindan esta clase de información y el perjudicado es el deportista.

Ficha #2

Nombre del anime deportivo:Kuroko no B́asquet (El Baloncesto de Kuroko).

Sinopsis: El equipo de baloncesto de Teikou Junior High School, tiene entre sus filas cinco jugadores indispensables, los cuales sirvieron para coronarse campeones en varias ocasiones consecutivas; en la escuela secundaria son conocidos como “la generaci3n de los milagros”. Al terminar la secundaria son separados, todos toman rumbos diferentes; esto produce a que el encuentro entre distintas universidades sea m1s llamativo y el nivel de competencia sea m1s alto.

En la secundaria se encontraba un chico llamado Kuroko, era el sexto jugador del equipo, contaba con poca participaci3n debido a su baja estatura y su inferioridad respecto a las capacidades de sus compa1eros. Kuroko tambi3n hizo parte de un equipo universitario; del cual sirvi3 como gran influenciador para medirse a los equipos de sus antiguos compa1eros.

En relación con la educación física: Esto es una serie que nos refleja lo que se vive en las instituciones académicas de nuestro medio local; competencias internas en las escuelas que ayudan a proyectar a los estudiantes y a potenciar sus capacidades por medio de los “juegos interclases” como son conocidos generalmente.

El personaje principal de esta serie es Kuroko, un joven que en la escuela secundaria era apartado del equipo titular principalmente por su contextura física, un aspecto que por la concepción de la sociedad conlleva a la exclusión en este deporte del baloncesto, además de eso también es muy conocido por ser un jugador de malos pases y malas direcciones; no obstante, es un personaje que se caracteriza por su amabilidad y su buena relación con las chicas, una persona servicial que siempre busca lo mejor para sus compañeros, sin embargo es un personaje que cambia con mucha facilidad su carácter; inclusive durante el juego es muy difícil de derrotar cuando se enoja.

El caso de Kuroko es el claro ejemplo de un estudiante de escuela con falta de oportunidades por parte del profesor de educación física; en estas etapas es donde el educador debe potenciar las capacidades del estudiante, porque aunque sea un deporte de carácter competitivo el docente debe volverlo de un poco más recreativo con la finalidad de que todos los estudiantes tengan la posibilidad de participar dejando de lado las habilidades o el talento de cada uno.

Los estudiantes habitualmente desertan de los deportes, bien sea por falta de apoyo por parte de la familia, o por el contexto hostil en el que se moviliza, como su círculo social. Kuroko es el reflejo de no tirar la toalla frente a las situaciones adversas y en ser constante y buscar nuevas oportunidades para así lograr lo que se quiere. Los docentes de educación física tenemos la tarea de hacer de la estadía de los estudiantes en las instituciones educativas; un rato divertido, donde el estudiante se libere de su zona de confort y afronte nuevas experiencias mediante la exploración; brindarle las rutas necesarias, de tal manera que el joven encuentre la importancia de la práctica deportiva en la etapa escolar.

Las relaciones deportivas son muy importantes en estas etapas, bien sea con el adversario o con el compañero; por un lado, las buenas relaciones con los compañeros nos llevan hacia un mejor desarrollo de nuestras capacidades a la hora de la práctica deportiva, y por otro lado, el adversario siempre será ese objetivo a vencer, ese reflejo que nos conlleva a la superación individual.

El baloncesto como deporte tradicional colectivo, es un deporte cambiante y en constante innovación; desde el área de la educación física se debe romper con aquel paradigma que excluye a las personas de baja estatura a practicar este deporte; un deporte que aporta sobre aspectos relacionados con las capacidades físicas de los deportistas; algo fundamental para el devenir de las experiencias deportivas del sujeto.

La serie Kuroko no basket nos da pie para apoyar lo anteriormente mencionado; la estatura no es un condicionante para ser determinante en un deporte como el baloncesto; el jugador Kuroko nos deja como aprendizaje el no rendirse en el primer traspie y que la dedicación es un pilar fundamental para lograr los objetivos.

Ficha #3

Nombre del anime deportivo:Haikyu (los ases del voley).

Sinopsis: La historia remite a un chico que se siente influenciado por un partido que ve mediante la televisión. Principalmente se siente seducido por el talento de un jugador el cual este lo apoda como el “pequeño gigante” y desea convertirse en un jugador como él.

Este chico que tiene por nombre Shōyō Hinata, parte desde la idea de crear su propio club deportivo, lastimosamente no cuenta con mucha suerte al principio, debido a que es el único que se entrena. No obstante, logra reunir otros cinco compañeros que desean hacer parte de esta travesía; alcanzan a participar de un torneo del cual son eliminados por el rival más dificultoso, el cual tiene entre sus líneas a Tobio Kageyama, jugador que se convertiría en el principal objetivo a superar y vencer de Shoyo.

En relación con la educación física: Esta es una serie basada en un deporte tradicional, como lo es el voleibol; un deporte que en el siglo XXI se ha destacado por la notable y masiva participación del género femenino dejando consigo muy buenas experiencias.

En esta ocasión nos apoyaremos en una serie que refleja la situación de muchos estudiantes cuando están cursando el bachillerato o sus estudios universitarios. En este caso también le damos fuerza al impacto que tienen las series animadas denominadas “anime”. Una historia que comienza por la participación televisiva de un niño que se siente atraído e impresionado por el talento de un

jugador; caso muy común hoy en día, donde niños basados en lo visualizado por la televisión, se enfocan en imitar comportamientos, destrezas o inclusive hasta aspectos físicos de su personaje o deportista favorito.

El personaje principal de esta serie (Hinata) enfrentado a la adversidad de no contar con una estatura considerable para la práctica del voleibol, pero por otro lado con una riqueza mental notable y una personalidad agradable. Este niño se caracteriza por utilizar las adversidades como aspectos positivos; al darse cuenta de su corta estatura para la práctica de este deporte, utiliza esto como una fuente de motivación, de igual manera sucede cuando siente que sus rivales son superiores a él, lo utiliza a su favor para explotar sus capacidades.

Esta es una serie que apoya la intencionalidad de utilizar las series animadas como recurso metodológico para los docentes de educación física; utilizando este como medio motivador y entretenedor para el estudiante. De esta manera el uso del tiempo libre del estudiante será utilizado en el aporte a la formación autónoma por medio de los dibujos animados; sabemos que los niños pasan largas horas del día frente al televisor o dispositivos electrónicos; la finalidad es hacer de esta experiencia algo formativo e intencionado; aprovechando el realismo de las historias que relatan estas series animadas. ¿Si el niño se visualiza en su súper héroe de ciencia ficción, porque no buscara reflejarse en personajes que se remiten a la realidad del deporte hoy en día?

8 Discusión

Recapitulado, el anime se define como una serie manifestada por medio de los video juegos, la televisión y la internet; es un consumo masivo por parte de los niños, jóvenes y adultos que buscan en este una forma de entretenimiento; la finalidad es hacer de esta práctica, una manera intencional de relacionar los sucesos significativos que extrae conscientemente al interactuar, con sus vivencias durante la clase de educación física o las prácticas deportivas.

Apoyados en el discurso de (Mora, 2012. p. 13) se concuerda en que los jóvenes por medio de la interacción con nuevas formas de entretenimiento, estas llegan a ser más atractivas en paralelo con las clases tradicionales; generando estas un mayor nivel de motivación.

Las identidades y prácticas deportivas de los estudiantes, en muchos casos surgen desde las relaciones con el contexto educativo; por ende, el anime es una manera oportuna de mediar entre el interés por la clase de educación física y con ello el desarrollo o el potencializar aptitudes en el estudiante.

En el capítulo III, en donde se habla de la relación de los tres deportes tradicionales elegidos con la clase de educación física, se logra corroborar a través de la extracción de información de cada capítulo intervenido, el realismo que contiene estas series animadas entorno a la vida cotidiana de un estudiante de secundaria; estudiantes con aspiraciones en el ámbito deportivo que por una u otra razón estas son trabadas en el transcurso de su desarrollo. Pero al concluir dejan como enseñanza una serie de valores, sacrificios y motivaciones que conllevan al placer.

Finalmente se da pie a lo citado por (García, 2018) en el comienzo de este ensayo; donde nos afirma que la construcción de la identidad de un sujeto se desarrolla en ambientes naturales y socioculturales precisos; siendo esta la escuela, donde se transforma y se modifica la identidad bajo las influencias sociales.

9 Conclusiones

En modo de conclusión el anime es una interpretación que data en los inicios del siglo XX; con el transcurrir de los años fue adoptando diferentes denominaciones, finalizando o quedándose con el nombre de “animeshon” o “anime”.

Es esta oportunidad se partió con el objetivo de analizar la influencia del anime deportivo en la clase de Educación Física; con el propósito de buscarle una intencionalidad a las largas horas que los niños y jóvenes de las instituciones educativas les dedican a los programas televisivos, la internet y los video juegos.

El anime es una serie televisiva que omite exclusión, gracias a su gran diversidad de material y contenido para toda la audiencia. Este trabajo fue enfocado meramente en el anime deportivo; que en el discurso del anime se denominan como shonen según su audiencia (niños y adolescentes) y también se denomina spokon según su temática, relacionada con el deporte y la competencia. El foco fue ubicado en tres deportes tradicionales que son los que con más frecuencia se prácticas en las instituciones educativas y además no podrían faltar en un currículo, debido a su gran aporte a la corporeidad del estudiante; estos fueron el futbol, con la serie CaptainTsubasa, el baloncesto con la serie, Kuroko No Basket y por último el voleibol, con la serie Haikyu.

Con lo anterior se infirió en que son tres series enfocadas en varios aspectos que son detectables y sirven de apoyo para el buen desarrollo de la clase de educación física; aspectos tales como la competencia, el trabajo en equipo, la sana rivalidad, el esfuerzo, la superación, entre otros.

El anime es algo que seduce al sujeto; su bajo nivel de ficción conlleva a la persona que interactúa a los límites de la imitación; extrayendo de una manera significativa movimientos, actitudes y hasta hábitos de vida de los personajes más llamativos de las series.

Se llega al resultado del aporte que brinda el anime deportivo, bien sea interpretado bajo las series televisivas, video juegos o el internet. La finalidad de este trabajo es brindarle al maestro una nueva herramienta metodológica para aplicar durante la clase de educación física; hacer de una manera más consciente el uso del tiempo libre del alumno con la utilización de estas dinámicas.

10 Recomendaciones

Se espera que haya una mejora continua del presente trabajo realizado, por lo tanto nosotros recomendamos a futuros estudiantes que les pueda servir como soporte este trabajo, ya que los estudiantes al visualizar las caricaturas, dibujos animados en sus tiempos libres, los docentes lo pueden aplicar como herramienta metodológica y didáctica para la clases de educación física, ya que de manera espontánea los estudiantes van tomando estas identidades que crean los animes para aplicarlas en su rutina diaria y de esta manera desenvolverse bien al realizar la clase de educación física.

Otra recomendación es de crear modelos de enseñanza los cuales sean flexibles para los estudiantes, que de forma divertida puedan desarrollar la clase de educación física y esto desde una perspectiva de la visualización del anime deportivo.

Referencias

Albaladejo, M. (2019). Feminismo y LGTB+ en Sailor Moon. Género e inclusión en un producto cultural japonés, (Trabajo de Grado). Universidad Autónoma de Barcelona, Facultad de Traducción e Interpretación, Barcelona <https://bit.ly/3eMKrHb>

Álvarez, F. López J. Gómez V. (2016). Relación entre motivación, actividad física realizada en el tiempo libre y la intención futura de práctica de actividad física. Estudio comparativo entre adolescentes argentinos y españoles”. *Revista euro americana de ciencias del deporte* V. 6 N°1. Obtenido de <https://bit.ly/2C0s4jj>.

Ángel, M., Calle, G., Arias, B. M., & Soto, A. O. (2018). Influencia de los Cómics en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo. *Revista Brasileira de Educação de Jovens e Adultos*. 5(9), 58–69.

Antonio, J., & Murcia, M. (2006). Pensamiento del alumno sobre la educación física según la edad. *Apunts: Educación Física y Deportes*, 85(3), 28–35.

Belén, R. (2014). *Reflexiones en torno al concepto de identidad en Hall, Derrida, Foucault y Laclau*. (Tesis de Grado). Universidad Nacional de Rosario, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales. Rosario Obtenido de <https://bit.ly/2NF78RA>.

Calle, A. (2017). Influencia de los Cómics en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo. *Rev. Bras. de Educ. de Jov. e Adultos* vol. 5, n° 9, 58-69

Flores, N. (2018). *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes Arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como Otakus* (Trabajo de Grado en Psicología) Universidad Nacional San Agustín <https://bit.ly/2VAkJxS>

Forero, J., Herrera, M., & Narvaez, B. (2015). El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura. 1 .

Parada, D. (2010). *Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. 1909–8391, 2.

Carter, E. R., & Soseki, N. (1958). El manga como fenómeno social: breve historia de la cultura otaku. *Books Abroad*, 32(3), 328. <https://bit.ly/3eiwPD8>.

Castro, W. (2018). *Análisis de la construcción de identidad a partir de la recepción de la serie Naruto en los jóvenes de la Unidad Educativa Teodoro Alvarado Olea en el año 2017* (Tesis de grado). Facultad de Comunicación Social. Guayaquil. [Repositorio Universidad de Guayaquil], Obtenido de <https://bit.ly/3eIcwPY>.

Colombia, Ministerio De Salud. (1993). *ley 10 de 1990: Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud*. Obtenido de [https:// bit.ly/37HiNsi](https://bit.ly/37HiNsi)

Velasco Andrade, D.E., Flores Salcedo, D. E. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japonés "Naruto" en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas*. (Tesis Licenciatura en Comunicación Social). Universidad Central del Ecuador [Repositorio Institucional UCE], Facultad de Comunicaciones, Quito, <https://bit.ly/2B8rnol>.

Flores, N. (2018). *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes Arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como Otakus* [Universidad Nacional San Agustín], Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación, Arequipa.

Forero, J., Herrera, M., & Narváez, B. (2015). *El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura*.(Trabajo de grado) Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación, Bogotá. <https://bit.ly/388CObz>

Fukutome, H., Misawa, S., & Sudo, N.(Director 1994). *Filmaffinity Colombia, Captain Tsubasa J (Serie de TV)* (pp. 1–2). <https://bit.ly/2BZ8JPy>

Galvis, A. G. (2016). *Significados Sociales, Estilos De Vida Y Prácticas De Consumo Relacionadas Con El Consumo De Anime Y Manga De Los Jóvenes Aficionados Con Acceso a Medios Online En Bogotá*. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 53(9), 1689–1699. <https://bit.ly/2YdbvcO>

García, K., & Morales, 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* Universidad Católica de Pereira. Facultad de Ciencias Humanas. Pereira [https:// bit.ly/3fzoKkC](https://bit.ly/3fzoKkC)

García. M. (2017). *Influencia de los Cómicos en Procesos de Inclusión y Exclusión en el Ámbito Educativo*. *Periódico UNEB V. 5, N.º 9*. 58-59 Obtenido de <https://bit.ly/3dDvdTr>

Galvis, A. L. (2016). *Significados sociales, estilos de vida y practicas de consumo relacionadas con el consumo de anime y manga de los jovenes aficionados con acceso a medios online en Bogota*. (Trabajo de grado) Universidad Santo Tomas. Facultad de Mercadeo Bogota <https://bit.ly/3g0HqTM>.

Godínez Mora, A., Pescod Vargas, H., & León Carballo, E. (2017). Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime Assassination Classroom y su vida escolar. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 8(2), 4–21. <https://bit.ly/3dfMDFD>

Gómez, A., & Vásquez, J. E. (2018). Deportividad, salud e interculturalidad en el aula de educación física: una experiencia basada en l anime japonés. In O. B. García (Ed.), *Innovaciones Tecnológicas en Didácticas Específicas* Sevilla, Egregius, <https://bit.ly/3dFjtZR>.

Guarín Monsalve, S.D., (2019). Japón, anime y una manera de conocer una nueva cultura. *Universidad santo tomas, Bogotá - Colombia*. Obtenido de <https://bit.ly/2YfPIB9>.

Hellín, G., & Hellín, P. (2019). Relación de los hábitos práctica deportiva con el pensamiento hacia la educación física. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://bit.ly/2BjxXbl>.

Hernán, R. (2015). *Cuerpo, creencias y práctica social* [Universidad de Buenos Aires]. Facultad de Ciencias Sociales. Buenos Aires. <https://bit.ly/2Zuz6oQ>

Kurnitzky, H. (2003). *La búsqueda de la identidad: el sueño y la pesadilla*. 8, 141–154. <https://bit.ly/3iwawg2>.

Meo, A. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. *Question*, 1(51), 251–266.

Rodríguez, A. Pancho, J. Morales, L. Martin, J. Chinchilla, V. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación física, recreación y deporte. Bogotá –Colombia Obtenido de <https://bit.ly/2UXtGRS>.

Mora, A. G., Vargas, H. P., & Carballo, E. L. (2017). *Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime Assassination Classroom y su vida escolar*. 8, 11–13. <https://bit.ly/2VpBAnh>.

MyAnimeList. (2012). Kuroko no basket. Obtenido de <https://bit.ly/3hHIE8f>.

Navajas, F. (2017). La casa de el, *La serie ‘Haikyu!! Los Ases del Vóley’ se estrena en Netflix* (párrs 1–2). <https://bit.ly/3eIbNya>.

Teresa, L. (2007). *Educación física y competencias básicas Contribución del área a la adquisición de las competencias básicas del currículo*. 23, Pág 5. <https://bit.ly/2BULPcc>

Parada, D. (06 de 2012). Una expresión artística que subjetiva al Otaku, Vol, 7, N°, 1, 2012. Obtenido de <https://bit.ly/2zQNKxW>.

Puiggròs, N. R., Pujol, M. A., & Holz, V. V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*

13(2), 1–9. <https://bit.ly/31A1DvH>.

Rodríguez, P. (2019): Tribus urbanas; jóvenes, consumo y construcción de identidad. Encuentro sobre la juventud, medios de comunicación e industrias culturales. Buenos Aires -Argentina Obtenido de <https://bit.ly/2UWTPjp>.

Varea, J. J. (2006). *El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios*. 15, 121–209. <https://bit.ly/3it1Irl>