



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Departamento de Arte y Tecnología Educativa



**PROPUESTA EL ANIME COMO PROFESORADO EN HISTORIA DEL
ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.**

Autora: Br: Cecilia Ruiz

Tutor: Prof. Miguel Ángel Correa Feo

Valencia, Mayo 2014



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA



Trabajo Especial de Grado titulado: "PROPUESTA EL ANIME COMO PROFESORADO EN HISTORIA DEL ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO. ESTADO CARABOBO" presentado a la Universidad de Carabobo por la bachiller Cecilia Ruiz, como requisito de mérito para optar al título de Licenciada en Educación Mención Artes Plásticas. Realizado con la asesoría del Prof. Miguel Ángel Correa Feo.

Prof. Miguel Ángel Correa Feo (Ph.D.)
Tutor

Valencia 2014

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

	PAG.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
RESUMEN	v
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
• EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	00
Formulación del Problema	00
Justificación de la Investigación	00
Objetivos de la Investigación	00
Objetivo General	
Objetivos Específicos	
CAPITULO II	
• MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	00
Bases Teóricas	00
Definición de Términos Básicos	00
CAPITULO III	
• MARCO METODOLOGICO	
Tipo de Investigación	00
Diseño de Investigación	00
Población y Muestra	00
Técnicas e instrumentación Recolección de Datos	00
Validez	00
Juicio de Expertos	00
CAPITULO IV	
• DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
Interpretaciones y Representaciones Gráficas	00
Discusión de los Resultados	00
CAPITULO V	
• CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	00

Recomendaciones	00
Información que contendrá el Catálogo Informativo	00
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	00
ANEXOS	00



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA



**“PROPUESTA EL ANIME COMO PROFESORADO EN HISTORIA DEL
ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO.
ESTADO CARABOBO”**

Autora: Br. Cecilia Ruiz

Tutor: Prof. Miguel Ángel Correa Feo
Año: 2014

RESUMEN

La presente investigación plantea la incorporación del anime como argumento válido para la formación del profesorado en historia del arte de la Mención de Artes Plásticas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo. Se considera que el anime incluye suficientes mecanismos para involucrar la educación en la Historia del Arte. El anime japonés ha sabido atraer a públicos de todas las edades y culturas a lo largo de su existencia profesional. La calidad técnica de los trabajos en anime va acompañada de una serie de valores que resultan muy válidos para incorporar acciones educativas de respeto al medio natural y a las tradiciones de un país. Los profesores de la Mención Universidad de Carabobo en historia del arte han de estar preparados para fomentar este tipo de valores entre el alumnado. Tanto la educación artística como el anime son entornos muy atractivos para lograrlo. Se ha observado y analizado a un grupo control mientras miraban película de anime. Se plantea un mayor uso del anime como recurso educativo (Ambrós & Breu, 2007; Fedorov, 2010). Se anima al profesorado y al alumnado a realizar nuevas lecturas críticas y personales del anime, indagando más allá del conocimiento del medio como mero entretenimiento (Clarembeaux, 2010; Hernández, 2000; Huerta, 2006).

Palabras clave: Educación artística; Educación en medios; Creatividad; Formación del profesorado.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA



**"PROPOSAL THE ANIME AS AN EDUCATIONAL STRATEGY AND
CULTURAL EXPANSION IN 5TH SEMESTER STUDENTS OF WORDS
ARTS EDUCATION IN EUROPEAN HISTORY ARTS UNIVERSITY
CARABOBO"**

Authors: Br. Cecilia Ruiz

Tutor: Dr. Miguel Ángel Correa Feo
Year: 2014

ABSTRACT

The purpose of this research was incorporation of film as a valid argument for teacher training. We think that the film includes enough areas to engage visual arts education, media education, and music education. Among the most important directors of the international scene we suggest the figure of Hayao Miyazaki. This Japanese film director has been able to attract audiences of all ages and cultures throughout his long career. Miyazaki's works have great technical and aesthetic quality. This formal quality is accompanied by a set of values that are very appropriate to incorporate educational activities that induce respect for the natural environment and cultural traditions. We believe that Primary School Teachers must be prepared to encourage such values among students. Arts education and animema are very attractive environment for it. We have observed and analyzed a group of students (from Primary School training teachers) watching the movie Gake no ue no Ponyo. We propose use the film as an educational resource (Ambros & Breu, 2007; Fedorov, 2010). We encourage teachers and students to make new personal and critical readings of the films, thinking beyond the use of film as entertainment (Clarembeaux, 2010; Hernandez, 2000; Huerta, 2006).

KEYWORDS: Art education; Media education; Creativity; Training teachers.

INTRODUCCION

La educación, como herramienta principal e incondicional para el desarrollo del ser humano, ha dado pie a una mejora en su sistema, en pro de la innovación y la calidad de los conocimientos impartidos a los estudiantes. Tomando en cuenta los factores internos y externos que influyen en la misma, dicha renovación obliga a aceptar nuevas técnicas, estrategias y metodologías pedagógicas, las cuales deberán cumplir con todas las exigencias del mundo actual.

El desarrollo de estrategias para la inclusión de nuevas técnicas de enseñanza y aprendizaje dentro del sistema educativo es un reto que actualmente se quiere lograr destinado a velar por la integridad intelectual de los estudiantes. Es indispensable abordar el tema de la inclusión, especialmente con los estudiantes que se forman para docentes en el área de las artes plásticas, ya que en esta etapa van aprendiendo cosas referentes al rol docente, el reconocimiento cognitivo de los conocimientos adquiridos en su formación para luego ser aplicados cuando alcancen su graduación, entre otros aspectos, los cuales tendrán un significado muy importante, no solo en sus vidas, más que todo basadas en un nivel psicológico y emocional característico de su profesión, sino también en sus conductas y relaciones.

Sin embargo, es importante resaltar que actualmente las estrategias no cuentan con los procedimientos y métodos necesarios para satisfacer las necesidades de los estudiantes. Tomando como ejemplo para fines de esta investigación, los estudiantes que pertenecen a la Facultad de ciencias de la educación, escuela de educación, mención artes plasticas, del quinto semestre, de la Universidad de Carabobo, del Estado Carabobo, a menudo presentan problemas de que el conocimiento sea significativo y a medida que avanzan en la carrera algunos conocimientos quedan casi borrados en su totalidad.

Para fines de este proyecto, la realización del mismo se desarrolla en la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela de Educación, Mención Artes Plasticas, del quinto semestre, de la Universidad de Carabobo, del Estado Carabobo y su temática se centra en el desarrollo de nuevas técnicas y estrategias de enseñanza y aprendizaje y la Facultad antes nombradas, además de la identificación de focos críticos que puedan generar la discrepancia entre ambos; finalmente se pretende analizar las implicaciones de esta situación en la disciplina de formación docente y hacer las recomendaciones pertinentes, encaminando un cambio positivo en pro del bienestar de los estudiantes de la institución.

El proyecto se orienta en desarrollar técnicas y estrategias de enseñanza y aprendizaje que permitan el desarrollo óptimo de los docentes en formación, el diagnóstico de la situación actual de ambos y los pasos que se deben realizar para llevar a cabo la integración de los mismos. Por lo tanto, las partes en las que esta investigación se divide son las siguientes:

Capítulo I: en este se define el diagnóstico de la situación actual que existe en la Facultad de ciencias de la educación, escuela de educación, mención artes plásticas, del quinto semestre, de la Universidad de Carabobo, del Estado Carabobo. A la par, se plantean los objetivos generales y específicos de la investigación, los cuales son una serie de parámetros o pasos a seguir en el curso del presente proyecto.

Capítulo II: en este capítulo se reflejará los antecedentes, bases de la investigación, aspectos relacionados con aprendizaje significativo y bases legales, como todo esto puede ayudar a los estudiantes del quinto semestre de la carrera de educación mención artes plásticas en la asignatura de Historia del arte de la universidad de Carabobo estado Carabobo.

Capítulo III: En este capítulo se abarca lo que es la metodología con la cual se va a trabajar en cuanto a técnicas e instrumentos, que serán aplicados a los estudiantes del quinto semestre cursante de la asignatura historia del arte

eurpeo, como se recopilaran los datos y se procesara para luego saber que tanto han cambiado en la aplicación de la estrategia y si han adquirido los contenidos de manera significativa.

Capítulo I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

La educación, tal como se conoce en la actualidad, posee muchos significados, y se encuentra reflejada en varios contextos. Para el que imparte la misma, o sea, el educador, implica transmisión de conocimientos a otros, con el fin de desarrollar sus capacidades cognitivas e intelectuales. Para el estudiante, la educación es un instrumento para uso propio, el cual le permite al mismo recibir conocimientos, conjuntamente con el desarrollo de habilidades relacionadas, lo que aumenta la percepción que tiene sobre el mundo en cualquier ámbito. La enseñanza, principio básico de la educación se basa en transmitir lo conocimientos de un tema en particular a un número de individuos, los cuales, al desarrollar el contenido dado, tienden a interpretar a su juicio lo aprendido y dependiendo de dicho proceso, pueden mejorar ese conocimiento y pasarlo a otros, lo que constituye una forma de

preservar información a través del tiempo. Se podría decir que la enseñanza es importante para el crecimiento humano a nivel intelectual, además que permite la formación ciudadana de la sociedad.

Sin embargo, no todos tienen el privilegio de recibir la educación como se debería, o sea, completa y balanceada. Hay factores que influyen directa o indirectamente en esta situación, tales como la carencia de materiales didácticos e interactivos que fomenten el proceso de aprendizaje del estudiante, métodos no interactivos, anticuados y obsoletos; además de factores fuera del ámbito educativo, tales como clases irregulares entre otros. Esto trae como consecuencia que el estudiante pierda la oportunidad de desarrollarse óptimamente en su carrera, además que da pie a influencias externas negativas para el mismo. El futuro docente no lograra superarse, con esto se busca que se desenvuelva bien en su ámbito como estudiante, entonces estará formando parte de un grupo de individuos altos de la educación ideal.

Es importante resaltar la innegable participación de diferentes medios que contribuyen a la realización en el proceso de enseñanza-aprendizaje, más que todo medios escritos. Estos preservan el conocimiento que la humanidad ha ido pasando de generación en generación, en pro de su libre distribución y libertad de opiniones del mismo. Es por eso que esta investigación dará a

conocer como el medio visual puede aportar un conocimiento significativo a través de la recreación como lo es el anime en un área específica de las artes en cuanto al conocimiento de historia del arte que es una materia donde se manejan fechas y acontecimientos importantes que aportan a la historia y al arte siendo un poco difícil manejar toda esa información y que se retenga por más tiempo dentro de la memoria, es por eso que se busca una manera más dinámica de conservar dichos recuerdos y tenerlos por mucho más tiempo, ya que se puede recordar con más facilidad si es algo que nos atrae o divierte.

Por esta y otras razones, es importante dar a conocer la situación actual de los estudiantes de la Facultad de ciencias de la educación, escuela de educación, mención artes plasticas, cursantes de historia del arte del quinto semestre, de la Universidad de Carabobo, del Estado Carabobo, para que pueda contar con el apoyo necesario para funcionar en óptimas condiciones. Ya que se evidencia que en cuanto a la asignatura antes expuesta puede que sea muy basada en fechas y acontecimientos importantes, donde los estudiantes se ven abrumado por la información y cause un rechazo a la misma. Es por ello que se desean desarrollar una serie de estrategias y técnicas, con el fin de colaborar con los estudiantes antes nombrados y así,

mejorar la calidad educativa de los mismos. Para finalizar, se plantean las siguientes interrogantes:

¿Cómo aplicar el anime para convertirlo en una estrategia para que el conocimiento sea significativo en los estudiantes de la Facultad de ciencias de la educación, escuela de educación, mención artes plásticas, cátedra historia del arte , del quinto semestre, de la Universidad de Carabobo, del Estado Carabobo?

¿Cuál sería el efecto de diseñar un programa educativo el cual permita el refuerzo de los contenidos de las Artes plásticas en estudiantes del 5to semestres de educación mención Artes Plásticas en la materia historia del arte a través de animados japoneses (anime) como una estrategia dinámica como enriquecimiento cultural amplio y transculturizador?

¿Cuáles serían los aportes a las estrategias y técnicas más importantes que pudieran ser de provecho a los estudiantes antes nombrados?

Objetivo General

Diseñar estrategias de enseñanza a través del uso del anime, para el aprendizaje de contenidos de Historia del Arte de la mención Artes Plásticas

en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, observando su aceptación.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar los conocimientos sobre Historia del Arte que tienen los estudiantes de la mención Artes Plásticas en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, observando su aceptación.
- Diseñar estrategias de enseñanza a través del anime para los estudiantes de Historia del Arte de la mención Artes Plásticas en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo, observando su aceptación.
- Evaluar los resultados de las estrategias de enseñanza por medio de la utilización del anime en los estudiantes de Historia del Arte de la mención Artes Plásticas en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Carabobo.

Justificación

La siguiente investigación es de suma importancia, ya que tiene como finalidad aclarar y ampliar aspectos relacionados con reforzar los contenidos y la creación del repertorio que los estudiantes del quinto semestre de

educación mencionó Artes Plásticas en la asignatura de historia del arte de conocer y manejar para el desarrollo íntegro y como esto influye en su desempeño estudiantil. Dicha investigación beneficia principalmente a los estudiantes en formación, para saciar sus necesidades e inquietudes en cuanto a la asignatura y así poder lograr desarrollar sus habilidades y destrezas y poder establecer una educación amena y significativa.

Entre los aportes que deja este trabajo al área educativa las mejoras en desarrollo intelectual e integral, también el aprendizaje significativo, que dentro de lo que se quiere reforzar no solo los conocimientos; sino a su vez los valores, las conductas socialmente aceptadas, aporta un conocimiento a un nuevo lenguaje y cultura como valor agregado y englobando todo lo que puede integrar el desarrollo humano bajo varios enfoques que lo constituye y así hacer del estudiante una persona íntegra competente y capaz, y es esto y más lo que promueve esta propuesta.

El anime será utilizado como estrategia educativa para esta propuesta para propiciar el aprendizaje significativo, ya que está diseñado con un propósito específico que puede ser utilizado y aplicado como material educativo e instruccional para lo que se quiere lograr, adecuándolo al área con la cual se va a trabajar. En cuanto a la complejidad de los conocimientos (hechos, Fechas y conceptos), el anime aporta los mismos que se imparten de manera

tradicional de forma recreativa, atrapa al espectador y graba el mensaje que quiere ser impartido, el mismo hace que la memoria reserve mediante imágenes fácil de recordar y el conocimiento perdure mucho más tiempo.

Ya con lo que se quiere lograr con esta investigación es que los estudiantes del quinto semestre de la carrera de educación mención artes plásticas en la asignatura de historia del arte puedan adquirir las actitudes, aptitudes y competencias de los contenidos y conocimientos de la materia de manera no tradicional; es decir, de manera recreativa, amena y llamativa que invite a los estudiantes a interesarse más por aprender para saber, que para pasar, y que con esta propuesta de estrategia pedagógica puedan internalizar por mucho más tiempo los conocimientos adquiridos, a su vez asumir y superar los retos de esta asignatura argumentando sobre bases firmes de una manera fácil eficaz y en simples pasos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

David Parada Morales, (2010). **La Tutoría: El Manga-anime una expresión artística que subjetiva al Otaku.** Disponible en:

www.redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007 (consulta: 2013, noviembre 23, a las 1:00pm). Aporta un artículo donde expone al manga-anime como expresión artística, en un encuentro entre culturas de Occidente y Oriente bajo un estándar de comportamiento bajo el enfoque del psicoanálisis; como el sujeto pertenece a una sub cultura en un grupo denominado Otaku. Esta investigación sirve como base a la que se está desarrollando ya que expone el cambio psicológico que un individuo puede tener si es sometido a esta propuesta y también los cambios a su manera de pensar y abstraer nuevos conocimiento y almacenamientos de los mismos por mucho más tiempo.

Luis A. Vidal P; (2010). **La Tutoría: El anime como elemento de transculturación caso: Naruto.** Disponible en: es.scribd.com/doc/10068242/tesis-de-grado-Luis-Vidal-el-anime-como-elemento-de-transculturacion-web (consulta 2013, noviembre 23 a las 1:30pm), expone el anime como manifestación cultural popular de Japón, como se ha expandido al mundo en los últimos años a través de la transculturización, globalización y avances tecnológicos; para determinar cómo se aprehende los elementos culturales japoneses, a través de las teorías de la comunicación, el anime, su historia y la visión de los fanáticos. La anterior antes expuesta aporta a esta investigación como esta propuesta

puede ser utilizada como herramienta para que se logre el aprendizaje significativo y formación integral del individuo.

Asimismo, Nolberto R. Pulido, (marzo, 2010). **La Tutoría: Evangelión Neo Genesis expone** “esta serie es que por su estructura de anime de mechas gusta tanto a aquellos que buscan simple entretenimiento como a aquellos que buscan una serie profunda que los haga pensar” (consulta 2013, noviembre 23a las 3:40pm). Con lo referido textual del autor con esa investigación busca que el individuo se recree, adquiera conocimientos y haga críticas reflexivas de los contenidos que pueden estar inmersos dentro del anime y es lo que esta propuesta persigue.

Por su parte, Balderrama G. Lucía y Pérez H. Carmen C. **la Elaboración del Ser Otaku desde sus Prácticas Culturales, la Interacción con el Otro y su Entorno** (Caracas, Enero. 2009), disponible en: biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/mare/texto/AAR5086.pdf, en este aporte se expresa la consolidación entre los grupos fanáticos de la corriente oriental en cuanto al anime, como hacen parte de su vida como se relacionan, como se desenvuelven entre dos culturas totalmente distintas, y en conclusión como adoptan una postura social entre ser fanático cultura oriental y su cultura nativa el compartir de dos cultura. Lo antes expuesto refleja para esta investigación como cambian los individuos creando una sub

cultura y modificación de conducta frente a una corriente o cultura, aporta mucho ya que lo que busca esta propuesta es el cambio de los educando frente a una realidad, que la acepte y asuman y como por grupo social se adquiere nuevas conductas y nuevos conocimiento frente a la asignatura a tratar en esta investigación.

Bases Teóricas

El Docente de Arte como formador

El docente ha de ayudar al educando a orientarse para seleccionar y analizar la información que necesita, para que pueda hacerse con lo que realmente es valioso, puesto que él mismo ha de construir su propio conocimiento. Con todo lo que el docente hace y deja de hacer, en presencia de los estudiantes, o que ellos tengan conocimientos, está educando a parte de formar en conocimientos. El profesor ha de disponer de la habilidad para abrir, a sus estudiantes; a un mundo de posibilidades enriqueciéndoles su aprendizaje. Por lo tanto un docente formador en el área del Arte debe ejecutar que el estudiante expanda sus horizonte y no solo se quede con la información que él le suministra, hace que el estudiante salga de su zona de confort y lo enfrenta a sí mismo a nuevos desafíos que depende de su desempeño va ir logrando paso a paso.

El Aprendizaje de la Historia del Arte

El Aprendizaje Esperado por parte del docente en sus estudiantes cursantes de esta asignatura es que en cuanto a la expresiones artísticas, Identifique los rasgos de expresión artística en las obras de arte de todos los tiempos. Y Aprecien y Comparen las manifestaciones de las artes visuales en el proceso histórico. Teniendo en cuenta esto el docente se vale de estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos que van desde Clases expositivas, seminarios y talleres, Visitas reales o virtuales a museos y lugares de interés artístico, realización de ejercicios de descripción, análisis, interpretación de documentos y materiales que se seleccionen. Asimismo, se emplearán las Tecnologías de la Información y la Comunicación como apoyo a las actividades formativas (uso de Internet, foros y correo electrónico, materiales disponibles en las plataformas educativas, entre otros). Para la adquisición de las competencias antes mencionadas.

Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje

Es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin. La palabra estrategia significa literalmente “guía de los ejércitos” Las estrategias de aprendizaje tienen que ver con una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar

información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos. La propuesta fue desarrollada con base en la teoría de estrategias didácticas de Yolanda Campos (2003).

La Estrategia Lúdica como actitud en la enseñanza plástica

Teniendo en claro que cualquier persona en formación de cualquier nivel educativo, puede adquirir y retener conocimiento en un área específica; si la información se le presentan en forma atractiva y mientras la recibe se está recreando por ello da pie al aprendizaje significativo. La propuesta de esta investigación se basa en estrategias lúdicas, específicamente recrear a través de los sentidos de la vista y oído, por tal motivo se trabaja el anime que es una secuencia de imágenes y sonidos que se puede colocar en la categoría de videos.

El video:

El uso del vídeo, desarrolla muchos aspectos novedosos en el trabajo creativo de profesores ya que puede ser utilizado en los diferentes momentos de la clase (presentación de los nuevos contenidos, ejercitación, consolidación,

aplicación y evaluación de los conocimientos), además influye en las formas de presentación de la información científica en la clase.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el uso de videos no ocasiona grandes dificultades ya que las características de observación del vídeo están muy cercanas a las condiciones de lectura de un texto: la grabación se puede congelar o detener con la ayuda de la pausa, repetir la presentación de un fragmento determinado o de la cinta completa (ir y volver), hacer una pausa en la presentación para realizar algún ejercicio o aclaración complementaria o simplemente tomar notas en la libreta.

Dentro de las ventajas que el uso del video proporciona puedo nombrar las siguientes:

Garantizar una participación activa del estudiante

Crean las condiciones para el paso de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto.

Propician la determinación de lo fundamental en el contenido de enseñanza.

Propician el realismo (autenticidad, certeza).

Crean la posibilidad de la base orientadora de los estudiantes en el tránsito del estudio de la teoría al dominio en la práctica de los hábitos y habilidades.

Contribuyen a la concentración de la información y al incremento del ritmo de enseñanza.

Esto estará en correspondencia con la necesaria instrumentación de variados ejercicios que vayan desde los debates, la elaboración de preguntas, la confección de síntesis escritas y orales hasta la elaboración de textos de opinión y de libre creación entre otros

Fases para un video lección:

Planificación: selección de materiales, visión, planificar la metodología.

Introducción / motivación: relacionar, aclarar conceptos, abrir interrogantes.

Sesión de choque: comprender más que aprender.

Análisis / coloquio: discusión, visiones parciales.

Segunda sesión: descubrir nuevos matices, confirmar comentarios del profesor.

Ejercicios de aplicación: experimentos, proyectos.

Síntesis: puesta en común, síntesis del profesor.

Importancia de las Estrategias Lúdicas

En nuestra labor como futuros docentes será de extrema importancia que nuestros estudiantes adquieran aprendizajes significativos que les ayude a ser críticos frente a distintas situaciones de su cotidianidad. La búsqueda de estrategias didácticas para que este fin se cumpla no resulta sencilla, sin embargo las actividades lúdicas aparecen como una opción importante a la hora de alcanzar el objetivo en el aula, es necesario recordar que a través del tiempo lo audiovisual desde su aparición ha sido una herramienta que permite el desarrollo cognitivo del educando, es por esta razón que infinidad de personas en los últimos años han intentado resaltarlo no solo mostrándolo como herramienta útil en el momento de enseñar sino que también como un paso inexorable en la construcción de espacios donde el aprendizaje significativo sea la principal característica del estudiante.

Arte Japonés

Para esta parte de la investigación se expondrán algunas expresiones artísticas que la componen haciendo un recorrido de como comienza la idea y

como se ha desarrollado a través de los años, en esta parte se profundizará más en el tema central de la investigación la cual es el anime

Ukiyo-e

Ukiyo-e, "pinturas del mundo flotante", es la denominación de los grabados en madera realizados en Japón entre los siglos XVII y XX, con representación de escenas de la vida cotidiana, del mundo del teatro, de la naturaleza, etc.

Los grabados Ukiyo-e aparecen por la demanda de las nuevas clases que surgieron en Japón con la urbanización que se produjo a finales del siglo XVI y que dio origen a la burguesía. Junto a ella y al poder creciente de los comerciantes, apareció una clase de artistas que comenzaron a escribir historias cortas y novelas, y a pintar imágenes para ilustrarlas. Las dos formas estaban compiladas en los ehon (libros de imágenes, libros con historias e ilustraciones).

El Ukiyo-e se utilizó, en principio, como ilustración pero pronto se convirtió por mismo en objeto en obra de arte deseada. Impreso en una sola página, que se enmarcaba, o en carteles del teatro Kabuki. Esta forma de arte alcanzó su mayor grado de popularidad en la cultura metropolitana de Edo durante la segunda mitad del siglo XVII. A mediados del siglo XVIII, la

técnica del grabado en madrera permitía la reproducción de impresos a todo color, llamados nishiki-e, de los que a veces se hacían grandes tiradas de más de mil ejemplares.

El Manga

Manga, es la palabra con la que los japoneses de hoy dicen "comic" o "historieta."

Aunque en el siglo XVIII designaba los dibujos del pintor japonés Hokusai, que mezclaba imágenes y texto, posteriormente se siguió utilizando esta palabra para otras obras, que cumplían más o menos con dicho requisito. En el periodo de la post segunda guerra mundial, nacen en Japón los monogatari, como resultado del contacto entre los historietistas japoneses y los occidentales

Sin embargo, el verdadero inicio del manga como hoy es conocido, se dio en 1947 con Tezuka Osamu, un médico quebrado, que copiando el estilo de Disney, crea una historia de robots Putcha, Tezuka, obtuvo un éxito impresionante y en menos de cinco años, ya había creado más de cinco nuevas series, entre las cuales la más famosa y conocida es Tatsuwan Atom (Astro Boy), su más famosa creación. Su estilo, que ya incluía los ojos

grandes y las facciones occidentales de los personajes, fue rápidamente copiado y adaptado por diversos dibujantes. Así, el manga, gana una identidad propia con respecto a su "predecesor" norteamericano.

Actualmente, se destacan Akira Toriyama, con sus famosos Dr. Slump, y Dragon Ball, con la no despreciable suma de 42 volúmenes. Rumiko Takahashi, con su fabuloso Ranma 1/2, de 38 volúmenes, y Mazakazu Katsura, autor de las famosas Video Girl y DNA². El grupo CLAMP, autores de Rayearth (Guerreras mágicas), el grupo de dibujantes de manga shoujo más popular en Japón. Evidentemente, en este grupo faltan muchísimos otros autores de talento y fama equiparables con los historietistas mencionados, pero la lista se haría interminable.

El Anime

A los pocos años del nacimiento del manga moderno, nace una de sus secuelas, la animación para televisión o anime, a lo que los japoneses llaman Anime. Aunque para los japoneses anime, es cualquier dibujo animado, la utilización de esta palabra en occidente es para los dibujos animados que tienen su origen en el Japón.

El anime para TV, nace en 1962, con la serie Manga Calendar, que salió al aire el 25 de junio de 1962, y continuó hasta el 4 de julio de 1964. Pero el verdadero comienzo del anime, está nuevamente a cargo de Tezuka Osamu, con la versión animada de Tetsuwan Atom, que fue vista en los hogares japoneses desde el 1º de enero de 1963 y terminó el 31 de diciembre de 1966. También de Tezuka, fue Jungle Taitei (Kimba, el león blanco), el primer anime en colores.

Las principales características del anime, son evidentemente las mismas del manga, pero al ser dibujos animados, se incluyen ahora nuevas características: se reducen los fotogramas a 6 por segundo en la acción normal (con respecto a la animación norteamericana: 16), las escenas de acción, son generalmente "estáticas" y muestran de diferentes ángulos la misma situación, y generalmente se mantiene el mismo fondo, y siempre que es posible se "ahorra" animación (se repiten escenas de capítulos anteriores, etc.)

Hacia los 80s, nace una nueva forma de anime, que cada día tiene más aceptación: los OAV (la sigla en inglés de Animación Original para Vídeo). Son de una mejor calidad, tanto en el dibujo, como en la animación, la historia es generalmente más corta y se desarrolla más rápido y solo vienen en formato de Vídeo.

Toei Doga, la mayor productora de TV en Japón, es la encargada de llevar a este medio la mayor parte de los mangas de éxito, por ello no hay que extrañarse al ver que la mayoría de las series manga tienen una equivalente en anime. Como en el caso del ya mencionado Dragon Ball, el anime mas famoso del mundo, o la popular Sailor Moon basada en los trabajos de Naoko Takeuchi. También se resalta el grupo GAINAX que utilizan gráficas generadas por computador, y sin duda su mayor éxito ha sido Neo-Genesis Evangelion.

Entre los OAV, se destacan del manga de Fujishima Kosuke: Ah! Megamisama (Oh! my Goddess), las dos series de 3x3 eyes de Yuzo Takada, basadas en mangas de los mismos nombres. En el anime, cabe destacar Tonari no Totoro (mi amigo Totoro) y Mononoke Hime, ambas de Hayao Miyazaki, y su compañero de Studio Ghibli, Isao Takahata, quien dirigió Hotaru no Haka (La tumba de las luciérnagas), y la adaptación de AKIRA y Memories, del maestro Katsugiro Otomo, que es más popular en Europa que en el mismo Japón.

Orígenes del Anime

El inicio del anime se remonta hace muchos años atrás, se dice que el primer corto animado se remonta a 1917, se basaban en historias sobre el folklore japonés y su duración no era mayor de 2 minutos. Pero el anime siguió

avanzando y en 1933, Kenzo Masaoka produjo "Chikara to Onna no Yononaka" la primer película animada con sonido. En 1943 se realizó el primer largometraje animado, "Momotaro no umiwashi" (Las águilas de Momotaro) que representaba el ataque a Pearl Harbor. En 1956 se creó la compañía Toei Animation Co. (el estudio de animación más grande de Asia) y en manos del animador Yasuji Mori, lanzo su primer cortometraje llamado "Doodling Kitty" y que seguía la misma fórmula que las historias de Disney: agradables y tiernas criaturas que se ganaban la simpatía de la audiencia, haciéndolos por un instante salir de la realidad. Muchos de estos tipos de anime se exportaron a otros países, y aunque tuvieron buena acogida nunca pudieron destronar a Disney que tenía acaparado todo el mercado de la animación. En 1958 Toei Animation estreno su primer largometraje a color, titulado "Hakujaden" (La leyenda de la serpiente blanca). El anime para TV, nace en 1962, con la serie "Manga Calendar", que salió al aire el 25 de junio de 1962, y continuó hasta el 4 de julio de 1964. Pero no fue hasta el año de 1963 que el anime vio un nuevo brillo y obtuvo la fama que tiene en estos momentos, con la llegada de Osamu Tezuka y su serie "Tetsuwan Atomu" o Astroboy como la conocemos en occidente, que se estrenó el 1 de enero de 1963 y termino el 31 de diciembre de 1966.

OSAMU TEZUKA: EL PADRE DEL ANIME

El Anime y la Educación.

Cuando un anime, o básicamente cualquier producto orientado al entretenimiento logra rebasar la frontera y hacerte sentir como que también te educa y te amplía la forma en la que ves o entiendes el universo, entonces es un producto del cual vale la pena hablar. Ciertamente el anime es un Arte de orden actual, sin embargo ha tenido un impacto mundial, su contenido depende del grupo atareó que se trabaje, puede ser utilizado como estrategia lúdica para transmitir un conocimiento que se presenta de manera atractiva al espectador; actualmente los mangakas junto con los productores que llevan su idea al anime expresan diversos conocimientos, comportamientos y costumbres, además de su cultura.

Japón como un país rico educado y desarrollado, toma cada cosa en su provecho para formar personas integrales y que se acoplen bien a la sociedad, el anime ha sido bastante aceptado por la mayoría de los países que constituyen el mundo y cabe destacar que en alguno países toman la idea de los japoneses para educar a través de ellos, en cualquier ámbito y materia de los cuales se puede mencionar, phi brain (matemáticas), Gossip (Historia e Historia del arte), tokyo Raven (cultura y leyendas japonés) en tre muchos que se pudieran exponer, el anime ha llegado a la educación mediante los avances tecnológico y también a los nuevos intereses de la

nueva generación (la generación de la informática) que busca nuevas y atractivas formas de aprender y divertirse al mismo tiempo, es algo que actualmente se vive y que los docente tienen que adaptarse y lograr con sus objetivos.

El constructivismo

El constructivismo es una corriente pedagógica creada por Ernst von Glasersfeld, basándose en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas (generar andamiajes) que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

El constructivismo educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el "sujeto cognoscente"). El constructivismo en pedagogía se aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción.

Como figuras clave del constructivismo cabe citar a Jean Piaget y a Lev Vygotski. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio. Por el contrario, Vygotski se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna. La instrucción del aprendizaje surge de las aplicaciones de la psicología conductual, donde se especifican los mecanismos conductuales para programar la enseñanza de conocimiento. Existe otra teoría constructivista (del aprendizaje cognitivo y social) de Albert Bandura y Walter Mischel, dos teóricos del aprendizaje cognoscitivo y social

A los docentes constantemente nos mencionan la importancia de establecer procesos constructivistas en nuestras aulas, con lo cual solemos estar de acuerdo; sin embargo, no nos explican qué es el constructivismo y, sobre todo, cómo implementarlo.

El primer obstáculo a enfrentar, es que la mayoría de nosotros aprendimos bajo lineamientos poco afines con esta propuesta educativa: nuestros maestros poco sabían del aprendizaje significativo y de la participación activa del educando, salvo alguna honrosa excepción que siempre ha habido.

Para comprenderlo mejor debemos plantear una pregunta que ha preocupado a los filósofos de todos los tiempos, ¿Cómo se adquiere el

conocimiento?, a lo cual el constructivismo, como escuela del conocimiento, responde concibiendo el aprendizaje como un proceso único y personal que se da entre el sujeto y el objeto a conocer, y coloca al enseñante como facilitador de dicho proceso. Desde una postura psicológica y filosófica argumenta que el individuo forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden destaca la situación en la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades y los conocimientos.

Desde el punto de vista del constructivismo el maestro no enseña en el sentido tradicional de pararse frente a la clase e impartir los conocimientos, sino que acuden a materiales con lo que los alumnos se comprometen activamente mediante manipulación e interacción social. Un supuesto básico del constructivismo es que los individuos son participantes activos y deben re-descubrir los procesos básicos. El constructivismo exógeno recalca la fuerte influencia del exterior en la construcción del conocimiento.

Orígenes de Constructivismo

Aunque sus raíces pueden remontarse a filósofos como Giambattista Vico ("...la verità umana è ciò che l'uomo conosce costruendolo con le sue azioni, e formándolo attraverso di esse"), puede considerarse como iniciadores del constructivismo a los psicólogos George Nelly en clínica (con su Psicología de

los Constructos Personales de 1955) y Jean Piaget, psicólogo suizo que comenzó a estudiar el desarrollo humano en los años veinte del Siglo XX en psicología del desarrollo (con su "epistemología genética" es decir, el estudio de los orígenes psicológicos de la teoría del conocimiento individual).

Además de los mencionados, puede considerarse asimismo como padres del constructivismo a George Herbert Mead, Humberto Maturana, Ernst von Glasersfeld, Francisco Varela, Heinz von Foerster, Niklas Luhmann, Paul Watzlawick, Gregory Bateson, Lev Vygotski, Kurt Lewin.

El aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. Este puede ser por descubrimiento o receptivo. Pero además construye su propio conocimiento porque quiere y está interesado en ello. El aprendizaje significativo a veces se construye al relacionar los conceptos nuevos con los conceptos que ya posee y otras al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia que ya se tiene.

El aprendizaje significativo se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

Ideas fundamentales de la concepción constructivista

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. La importancia prestada a la actividad del alumno no debe interpretarse en el sentido de un acto de descubrimiento o de invención sino en el sentido de que es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar. La enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del facilitador.

La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya poseen un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social.

Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho están contruidos. Los alumnos construyen el sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; los alumnos construyen las operaciones aritméticas elementales, pero estas operaciones ya están definidas; los alumnos construyen el concepto de tiempo histórico, pero este concepto forma parte del bagaje cultural existente; los alumnos construyen las normas de relación social, pero estas normas son las que regulan normalmente las relaciones entre las personas.

El hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador. Su función no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; el facilitador ha de intentar, además, orientar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como saberes culturales.

Diseño y planificación de la enseñanza

En una perspectiva constructivista, el diseño y la planificación de la enseñanza deberían prestar atención simultáneamente a cuatro dimensiones:

Los contenidos de la enseñanza: Se sugiere que un ambiente de aprendizaje ideal debería contemplar no sólo factual, conceptual y procedimental del ámbito en cuestión sino también las estrategias de planificación, de control y de aprendizaje que caracterizan el conocimiento de los expertos en dicho ámbito.

Los métodos y estrategias de enseñanza: La idea clave que debe presidir su elección y articulación es la de ofrecer a los alumnos la oportunidad de adquirir el conocimiento y de practicarlo en un contexto de uso lo más realista posible.

La secuencia de los contenidos: De acuerdo con los principios que se derivan del aprendizaje significativo, se comienza por los elementos más generales y simples para ir introduciendo, progresivamente, los más detallados y complejos.

La organización social: Explotando adecuadamente los efectos positivos que pueden tener las relaciones entre los alumnos sobre la construcción del conocimiento, especialmente las relaciones de cooperación y de colaboración.

Concepción filosófica del Constructivismo

El constructivismo plantea que nuestro mundo es un mundo humano, producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras "operaciones mentales (Jean Piaget). Esta posición filosófica constructivista implica que el conocimiento humano no se recibe en forma pasiva ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente, además la función cognoscitiva está al servicio de la vida, es una función adaptativa, y por lo tanto el conocimiento permite que la persona organice su mundo experiencial y vivencial, La enseñanza constructivista considera que el aprendizaje humano es siempre una construcción interior. Para el constructivismo la objetividad en sí misma, separada del hombre no tiene sentido, pues todo conocimiento es una interpretación, una construcción mental, de donde resulta imposible aislar al investigador de lo investigado. El aprendizaje es siempre una reconstrucción interior y subjetiva. El lograr entender el problema de la construcción del conocimiento ha sido objeto de preocupación filosófica desde que el hombre ha empezado a reflexionar sobre sí mismo. Se plantea que lo que el ser humano es, es esencialmente producto de su capacidad para adquirir conocimientos que les han permitido anticipar, explicar y controlar muchas cosas.

Concepción Social

La contribución de Vygotsky ha significado que el aprendizaje no se considere como una actividad individual, sino más bien social. Se debe valorar la interacción social en el aprendizaje. Se ha comprobado que el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa. Si bien también la enseñanza debe individualizarse en el sentido de permitir a cada alumno trabajar con independencia y a su propio ritmo, es necesario promover la colaboración y el trabajo grupal, ya que se establecen mejores relaciones con los demás, aprenden más, se sienten más motivados, aumenta su autoestima y aprenden habilidades sociales más efectivas.

Pasos

En la práctica esta concepción social del constructivismo, se aplica en el trabajo cooperativo, pero es necesario tener muy claro los siguientes pasos que permiten al docente estructurar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje cooperativo.

Especificar objetivos de enseñanza.

Decidir el tamaño del grupo

Asignar estudiantes a los grupos

Preparar o condicionar el aula

Asignar los roles para asegurar la interdependencia.

Explicar las tareas académicas.

Estructurar la meta grupal de interdependencia positiva.

Estructurar la valoración individual.

Estructurar la cooperación inter-grupo.

Explicar los criterios del éxito.

Especificar las conductas deseadas.

Monitorear la conducta de los estudiantes.

Proporcionar asistencia con relación a la tarea.

Intervenir para enseñar con relación a la tarea.

Proporcionar un cierre a la lección.

Evaluar la calidad y cantidad de aprendizaje de los alumnos.

Valorar el funcionamiento del grupo.

Concepción Psicológica

El constructivismo tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje, por lo tanto, el profesor en su rol de mediador debe apoyar al alumno para:

Enseñarle a pensar: Desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que les permitan optimizar sus procesos de razonamiento

Enseñarle sobre el pensar: Animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales (meta-cognición) para poder controlarlos y modificarlos (autonomía), mejorando el rendimiento y la eficacia en el aprendizaje.

Enseñarle sobre la base del pensar: Quiere decir incorporar objetivos de aprendizaje relativos a las habilidades cognitivas, dentro del currículo escolar

Características de un profesor constructivista

- Acepta e impulsa la autonomía e iniciativa del alumno

- Usa materia prima y fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables.
- Usa terminología cognitiva tal como: Clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, estimar, elaborar, pensar.
- Investiga acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes, antes de compartir con ellos su propia comprensión de estos conceptos.
- Desafía la indagación haciendo preguntas que necesitan respuestas muy bien reflexionadas y desafía también a que se hagan preguntas entre ellos.

Estadíos sucesivos en el desarrollo de la inteligencia

1. Estadio de la inteligencia sensorio-motriz o práctica, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Esta etapa constituye el período del lactante y dura hasta la edad de un año y medio o dos años; es anterior al desarrollo del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho.

2. Estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto. Esta etapa abarca desde los dos a los siete años. En ella nace el pensamiento

preoperatorio: el niño puede representar los movimientos sin ejecutarlos; es la época del juego simbólico y del egocentrismo y, a partir de los cuatro años, del pensamiento intuitivo.

3. Estadio de las operaciones intelectuales concretas, de los sentimientos morales y sociales de cooperación y del inicio de la lógica. Esta etapa abarca de los siete a los once-doce años.

4. Estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

Disponible en:

[http://www.ecured.cu/index.php/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](http://www.ecured.cu/index.php/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))

Método Psicológico: Cuando se presenta el contenido atendiendo a los intereses, necesidades y experiencias de los estudiantes. (Nérici, 1997)

Bases Legales

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999).
***Gaceta Oficial N 5453*, marzo 3. Artículos Sobre Educación y cultura.**

Artículo 100.

Las culturas populares constitutivas de la venezolanidad gozan de atención especial, reconociéndose y respetándose la interculturalidad bajo el principio de igualdad de las culturas. La ley establecerá incentivos y estímulos para las personas, instituciones y comunidades que promuevan, apoyen, desarrollen o financien planes, programas y actividades culturales en el país, así como la cultura venezolana en el exterior. El Estado garantizará a los trabajadores y trabajadoras culturales su incorporación al sistema de seguridad social que les permita una vida digna, reconociendo las particularidades del quehacer cultural, de conformidad con la ley.

Artículo 102

La educación es un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del

trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria en los procesos de transformación social, consustanciados con los valores de la identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal. El Estado, con la participación de las familias y la sociedad, promoverá el proceso de educación ciudadana, de acuerdo con los principios contenidos en esta Constitución y en la ley.

Artículo 108.

Los medios de comunicación social, públicos y privados, deben contribuir a la formación ciudadana. El Estado garantizará servicios públicos de radio, televisión y redes de bibliotecas y de informática, con el fin de permitir el acceso universal a la información. Los centros educativos deben incorporar el conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Naturaleza de la Investigación

La investigación que se desarrolla tiene una naturaleza de tipo social bajo un enfoque de observación participación, entendiéndose por observación participante según Rodríguez y Gil (1999) “es un método interactivo de recogida de información que requiere una implicación del observador en los acontecimientos o fenómenos que está observando” (:165)

Por otra parte, Paul Rojas Soriano (2003), señala: “la observación participante es la técnica más importante en el campo de la Antropología donde el investigador debe involucrarse en las tareas que el individuo realizan, para conocer más de cerca a un grupo de personas, así como también “sus actitudes y conductas ante determinados estímulos” (:208)

Por último para Juan Carlos Tojar Hurtado (2006) la observación participante se da cuando el observador convive con los individuos del grupo y éste se “convierta en lo posible en un miembro activo del mismo, durante un período significativo” (:242)

La investigación que se desarrollará a continuación, puede ubicarse como observación participante pues se trata de una propuesta nueva e innovadora, la cual es necesario que el observador este activo con el grupo al momento de realizar las actividades esperando que arroje nuevos resultados en cuanto

al conocimiento significativo de la historia del arte, bajo un enfoque educativo, viable y aplicable satisfaciendo las necesidades de ambas partes.

Población y Muestra

Población

La población que forma parte de esta investigación son los estudiantes del quinto semestre de la carrera Educación, en la Escuela de Educación, mención Artes Plásticas del periodo 2-2013 de la Universidad de Carabobo, Estado Carabobo.

Muestra

La muestra seleccionada para el estudio de esta investigación son los estudiantes de la asignatura Historia del Arte, del quinto semestre del periodo 2-2013 de la Universidad de Carabobo, Estado Carabobo.

Técnicas e instrumentos de información

Técnicas

La entrevista

Es una técnica para obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información de parte de este, que es, por lo general, una persona entendida en la materia de la investigación. La entrevista es una técnica antigua, pues ha sido utilizada desde hace mucho en psicología y, desde su notable desarrollo, en sociología y en educación. De hecho, en estas ciencias, la entrevista constituye una técnica indispensable porque permite obtener datos que de otro modo serían muy difíciles conseguir.

Tipos de entrevista:

1. Estructurada (guiada, controlada, dirigida). 2. No Estructurada (no dirigida).

No Estructurada: Deja la iniciativa al entrevistado, permitiéndolo que vaya narrando sus experiencias, sus puntos de vista. El entrevistador puede hacer la pregunta inicial para que el empiece a expresar sus puntos de vista.

Estructurada: Sigue un procedimiento fijo, de antemano, por un cuestionario o guía, o sea, una serie de preguntas que el entrevistador prepara previamente.

Cuando emplear la Entrevista:

a. Cuando se considera necesario que exista interacción y diálogo entre el investigador y la persona. b. Cuando la población o universo es pequeño y manejable.

Condiciones Que Debe Reunir El Entrevistador

a. Debe demostrar seguridad en sí mismo .b. Debe ponerse a nivel del entrevistado; esto puede conseguirse con una buena preparación previa del entrevistado en el tema que va a tratar con el entrevistado .c. Debe ser sensible para captar los problemas que pudieren suscitarse .d. Comprender los intereses del entrevistado. e. Debe despojarse de prejuicios y, en lo posible, de cualquier influencia empática.

Diferentes técnicas para Entrevistar: El Panel: Consiste en la repetición de las mismas preguntas a intervalos regulares a las mismas personas de un grupo homogéneo y busca, así, estudiar la evolución de las actitudes y opiniones durante un período corto de tiempo. Se efectúa siempre sobre las mismas personas.

Entrevistas Localizadas: Se centra en experiencias objetivas, actitudes o respuestas emocionales a situaciones particulares, por ejemplo: analizar una película.

Entrevista Repetida: Es parecida al panel, pero con la diferencia de que para la entrevista repetida son sacadas muestras distintas de lo largo del tiempo.

Entrevista Múltiple: Es un proceso en que el entrevistado acepta ser sometido a repetidas interrogaciones, esto con el fin de anotar sus recuerdos o reacciones.

Ráfaga de preguntas: Se plantean las preguntas tan rápidamente como el entrevistado sea capaz de entender y responder.

Momentos Claves de la Entrevista

El Rapport: Es la empatía, la creación de un ambiente de confianza desde el momento del saludo. Esto se logra con actitudes cordiales y amistosas.

LA Cima: Se refiere a la realización de la encuesta y que permitirá obtener la información más delicada y exacta que se necesite.

El Cierre: Anuncia el final de la entrevista. Es importante señalar el agradecimiento por la colaboración, y concluir con un ambiente de cordialidad.

Se realizaran entrevista con el fin de recolectar la mayor cantidad de datos que permitan desarrollar la temática de la investigación, a través de la experiencia de la muestra seleccionada, esta entrevista será con preguntas estructuradas en un máximo de cinco preguntas para determinar la experiencia adquirida por el objeto de estudio.

Instrumentos

Mecanismo que usa el investigador para recolectar y registrar la información; formularios, test, escala de opinión, lista de chequeo.

Se elaborará una guía de preguntas las cuales servirán de base para la realización de la entrevista.

Modelo de preguntas para la entrevista

1. ¿Cree Ud. Que obtuvo un aprendizaje significativo?
2. ¿Obtuvo algún cambio con respecto a la asignatura como la percibía antes con el ahora?
3. ¿ha adquirido Ud. Un aprendizaje a parte del contenido programático que se presenta en el anime?
4. ¿la propuesta del anime como estrategia educativa para el aprendizaje significativo ha tenido un impacto en Ud.?

5. ¿Recomendaría Ud. El anime como propuesta de estrategia educativa para propiciar el conocimiento significativo?

Validez y confiabilidad

Según Rusque M (2003) “la validez representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a las interrogantes formuladas. La fiabilidad designa la capacidad de obtener los mismos resultados de diferentes situaciones. La fiabilidad no se refiere directamente a los datos, sino a las técnicas de instrumentos de medida y observación, es decir, al grado en que las respuestas son independientes de las circunstancias accidentales de la investigación. (Pág 134)

La fiabilidad, confiabilidad, consistencia y credibilidad de la investigación se logró a través del análisis de la información, lo cual permitió internalizar las bases teóricas, el cuerpo de ideas y la realidad (sujetos de estudios-escenarios y contextos) Rusque, M. (2003:134)

Validez

Validez Cualitativa

La concepción de validez está referida a la firmeza o seguridad de algún acto y las condiciones necesarias para su permanencia, vigencia y autenticidad. En el caso de la evaluación del aprendizaje, ella se asocia a cuán seguro está el evaluador al calificar o cualificar el aprendizaje que se alcanza sobre determinado conocimiento y si se corresponde con la realidad en la cual se desarrolló ese aprendizaje.

En el caso de esta investigación se valdrá de una validez cualitativa para así a través de los instrumentos aplicados al objeto de estudio habrá cambiado positiva o negativamente frente a la propuesta y también en cuanto a la asignatura.

Confiabilidad

Se conjugan para coadyuvar al evaluador a ser objetivo en el proceso de describir la realidad derivada de un aprendizaje específico, el cual está inmerso en un discurso privado y que pretende ser público a través de la comunicación. La confiabilidad se aborda desde diferentes perspectivas, dependiendo de la aproximación epistemológica considerada. Para el presente trabajo, se abordará el enfoque cualitativo; que explica y fortalece la concepción de una evaluación centrada en el aprendiz.

Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Una vez realizada la recogida de datos a través de la encuesta, comienza una fase esencial para toda investigación, referida a la clasificación o agrupación de los datos referentes a cada variable objetivo de estudio y su presentación conjunta. El investigador profesional sigue un procedimiento de 4 pasos para el análisis de datos.

1. Validación y Edición
2. Codificación
3. Introducción de datos
4. Tabulación y análisis estadísticos.

En cuanto a la validez de esta investigación será de carácter cualitativo, ya que se espera observar los cambios en los sujetos del antes y el después de la propuesta el anime como estrategia educativa, basada la investigación en la valides se notara que tan confiable es el proyecto ya que se observará un enfoque cualitativo; que explica y fortalece la concepción de una evaluación centrada en el aprendiz para determinar si esta se cumple o no. Por último la aplicación de la entrevista que permitirá saber con más exactitud cuánto ha

cambiado los educandos frente a la materia utilizando la propuesta descrita en este trabajo.

Glosario de Términos

Japón: país de origen asiático, ubicado en el continente de Asia, isla ubicada al oeste de China.

Ukiyo-e: técnica artística sobre madera para representar la cotidianidad de una región, pueblo o grupo determinado de personas.

Manga: comic o historieta de origen japonés

Anime: secuencia animada de la manga u historia alterna en dibujo

Otaku: persona que es adepto de la manga o anime

Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje: son aquellas técnicas para hacer que el conocimiento se fije de enseñanza lo que hace el profesor y de aprendizaje lo que hace el estudiante

Actividades Lúdicas: son aquellas que se emplean para la recreación del individuo mientras también se educa (en el caso de esta investigación el video)

Aprendizaje Significativo: Ideas fundamentales de la concepción constructivista, se da cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprenderlas.

Historia del Arte: asignatura que nos muestra la evolución del Arte a través de la historia con sus hechos económicos, políticos y sociales.

CAPITULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Se proyectó la película Ponyo y el secreto de la sirenita, que es un film japonés del estudio de anime Studio Ghibli (que es en realidad un canto al respeto por la naturaleza), escrito y dirigido por el director de anime japonés Hayao Miyazaki, responsable de joyitas como El viaje de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi) consiste en haber previsto, con tres años de antelación, el episodio del terremoto y el posterior tsunami que sufrió la costa Este japonesa en marzo de 2011.

Más aún, Miyazaki prevé también la catástrofe ecológica que motivó el recalentamiento de la central nuclear de Fukushima, ya que en el film aparecen una serie de elementos relacionados, así como un conjunto de paralelismos que podrían haber sido extraídos de la obra de un visionario. La

película nos permite hablar de todas estas cuestiones con el alumnado de magisterio. Además, como auténtica pieza de excelencia del anime de animación, nos permite revisar aspectos vinculados a la imagen como planos, secuencias, colores, tonalidades, texturas, composiciones gráficas, y tantos otros aspectos de la alfabetidad visual (Fedorov, 2007; Marcellán 2009).

La sesión comenzó a las 8:30 am y se alargó hasta las 11:30 horas, habiendo detectado una animada participación por parte de todo el alumnado en el transcurso de la actividad. Durante la proyección de los tres fragmentos elegidos, sorprendió la atención, la tensión y el silencio que se llegaron a crear en el ambiente del aula.

El inicio de la película es un largo fragmento sin diálogos, únicamente imágenes y música. Se trata de una presentación impactante. En ocasiones parece que el director quiere explicar el origen de la vida desde el ámbito marino, sobre todo cuando aparecen las medusas. El momento culminante de esta presentación inicial es cuando Ponyo cae atrapada en un bote de vidrio que se le engancha al cuello.

Aquí empiezan las reivindicaciones ecologistas del film, haciendo referencia a los desperdicios que se arrojan a los espacios marinos.

Ponyo pasa de ser una medusa a convertirse en humana, siguiendo un proceso evolutivo (de nuevo la ciencia como excusa visual) que le hace cambiar de aspecto. Ponyo se enfrentará a su futuro predestinado, optando por convertirse en niña. Cuando aparece el padre de Ponyo en su cámara acorazada del fondo de la mar, todo hace presagiar que se trata de una especie de central nuclear marina, y que tiene muchas posibilidades de explotar (de nuevo los paralelismos con la realidad de Fukushima).

En este momento (y también en otras ocasiones a lo largo del film) la música que escuchamos es una adaptación del tema de las walkirias wagnerianas, que toman como melodía el tema principal de la película, pero con el ritmo y las armonizaciones del autor alemán, que sirven muy bien para ambientar el tsunami.

Miyazaki utiliza sus films, y sus obras en general, para reivindicar la familia como entidad equilibrada. En televisión podríamos recordar las series Heidi y Marco. Este factor de defensa de la familia se revelaba en sus trabajos anteriores *Mi vecino Totoro* (1988), *El viaje de Chihiro* (2002), y *El Castillo Ambulante* (2005).

En el film, esta defensa y reivindicación de la amistad y del núcleo familiar resulta especialmente evidente cuando Ponyo encuentra la anhelada

“familia”. Esto ocurre en las escenas de las acciones cotidianas con los rituales domésticos: la preparación del té, al comer el bol de los fideos, al escuchar un cuento para ir a dormir.

Las constantes del autor japonés, y su éxito en los mercados occidentales, nos recuerdan algunas de las obsesiones de otro animeasta que ha sabido ganarse al público: Steven Spielberg. Ambos autores son destacados exponentes de unos parámetros sociales que acaban conmoviendo nuestras implicaciones como individuos. Heidi fue un gran éxito internacional de Miyazaki. En Heidi la familia se articulaba con un esquema novedoso, ya que los papeles de cada personaje resultaban fronterizos.

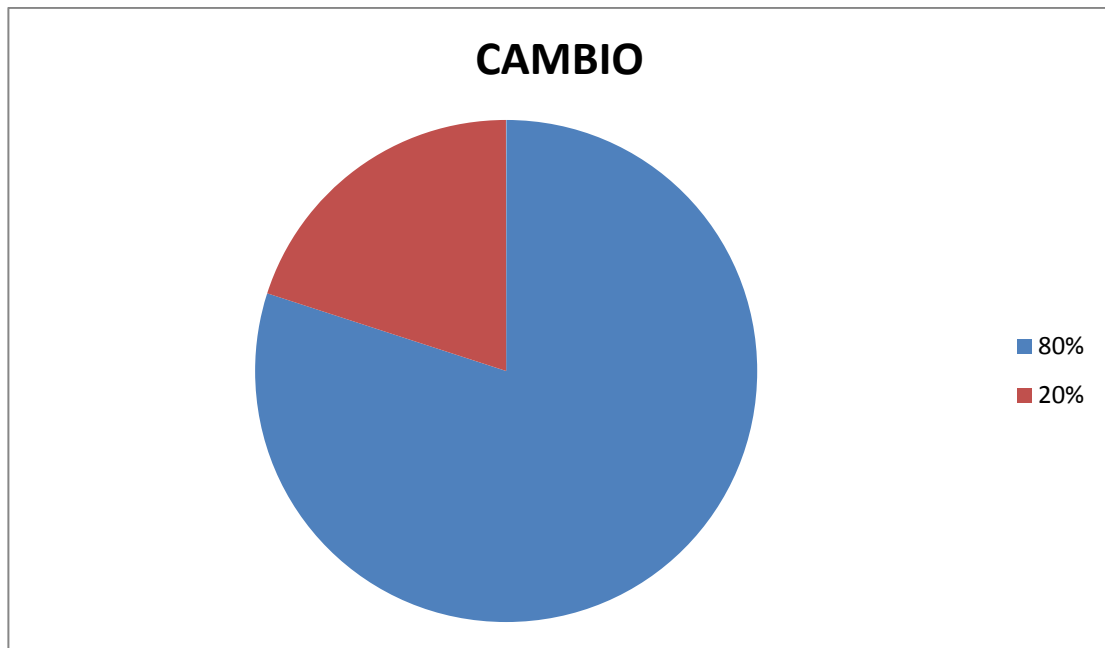
El cuestionario que fue aplicado a 28 estudiantes, estuvo formado por 5 preguntas.

1. ¿Cree Ud. Que obtuvo un aprendizaje significativo?



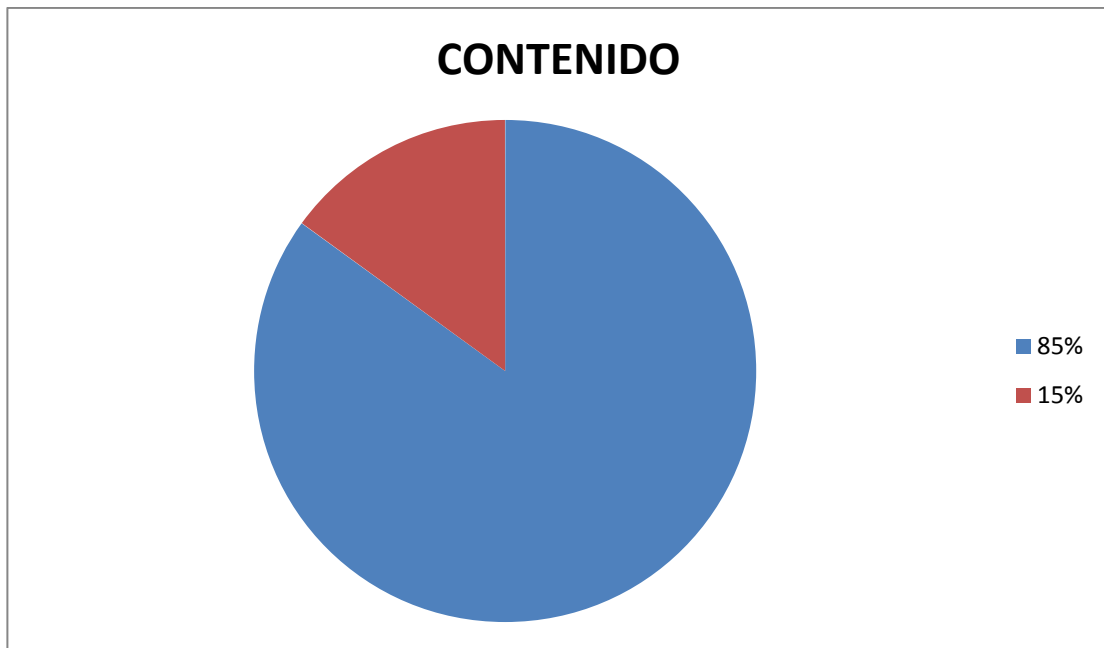
El 90 por ciento (90%) de los encuestados consideran que el anime, como profesorado educativo tuvo un aprendizaje significativo.

2. ¿Obtuvo algún cambio con respecto a la naturaleza del arte como la percibía antes con el ahora?



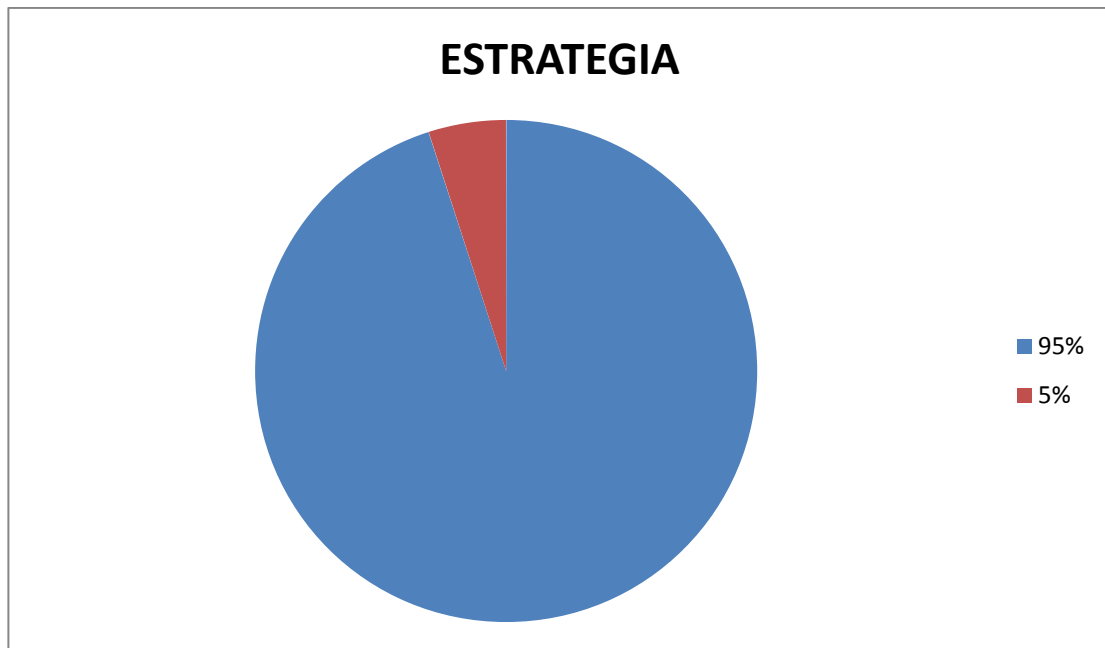
El ochenta por ciento (80%) de los encuestados obtuvo un cambio positivo con respecto a la naturaleza del arte como la percibía antes con el ahora.

3. ¿Ha adquirido Ud. un aprendizaje aparte del contenido programático que se presenta en el anime?



El ochenta y cinco por ciento (85%) de los encuestados adquirió un aprendizaje aparte del contenido programático.

4. ¿la propuesta del anime como estrategia educativa para el aprendizaje significativo ha tenido un impacto en Ud.?



El noventa y cinco por ciento (95%) de los encuestados tuvieron un impacto significativo con relación a la propuesta del anime como estrategia educativa.

5. ¿Recomendaría Ud. El anime como propuesta de estrategia educativa para propiciar el conocimiento significativo?



El ochenta por ciento (80%) de los encuestados recomiendan al anime como estrategia educativa para propiciar el conocimiento.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Previo al análisis de los resultados se puede decir que el uso del anime como estrategia de enseñanza es un factor que puede determinar la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

Se pudo constatar que el uso de dicha estrategia goza de una gran aceptación, además de estar influenciado por la actual situación a nivel mundial del uso del anime en videos, películas, etcétera.

De la misma manera muchos docentes tienen la capacidad y disposición para la futura implementación de dicha estrategia de enseñanza en sus materias para la explicación de los contenidos; así como elevar el nivel de aprendizaje de sus estudiantes y la motivación por las mismas.

Por lo tanto, se cree que el uso del anime como estrategia de enseñanza, ayudará al reforzamiento de ideas, teorías y contenidos propiciados por el docente para así observar un mejor provecho del material dado en clases e infundirle al estudiantado un ambiente motivador para el estudio y aprendizaje de una manera más efectiva e innovadora.

RECOMENDACIONES

Del análisis de las conclusiones se proponen las siguientes recomendaciones:

1- La realización de talleres sobre el anime para el personal docente, para mejorar el sistema de aprendizaje en las respectivas materias.

2- El manejo de la estrategia debe hacerse por los docentes para despertar la motivación y la creatividad en sus clases.

3- Los docentes en lo posible, deben estar en la búsqueda de nuevos métodos y herramientas que ayuden al mejoramiento del ambiente educacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ambrós, A. & Breu, R., Anime y educación, Barcelona, Graó, 2007.

Buckingham, D., Crecer en la era de los medios electrónicos. Tras la muerte de la infancia, Madrid, Morata, 2002.

Clarembeaux, M., "Educación en anime: memoria y patrimonio!", Revista Comunicar, n. 35, vol. XVIII, pp. 25-32, 2010.

Even-Zohar, I., "Polysystem theory!", Poetics Today, vol. Y, 1-2; pp. 287-319, 1972.

Fedorov, A., Development of the Media Competence and Critical Thinking of Pedagogical University's Students, Moscú, IPOS-UNESCO, program Information Forum All, 2007.

Hernández, F., Educación y cultura visual. Barcelona, Octaedro, 2000.

Hubard, O., "The Act of Looking: Wolfgang Iser's Literary Theory and Meaning Making in the Visual Arts!", International Journal of Art and Design Education, vol. 27, n. 2, pp. 168-180, 2008.

Huerta, R., "Euromedia project: enseñando los media en secundaria", Comunicar, nº 18, pp. 157-161, 2002.

Huerta, R., "Almas gemelas: artes y medios", EARI Educación Artística Revista de Investigación, nº 1, pp. 233-246, 2003.

Huerta, R., "Lindes creativos en educación artística y medios de comunicación", en Marín, R. (ed.) Investigación en educación artística, Universidad de Granada, pp. 421-448, 2009.

Huerta, R., "Mirarse como maestras: sistemas identitarios. La formación de docentes en educación artística a través del vídeo", en Beltrán, J. (coord.) Escenarios de Innovación, Alzira, Alemania, pp. 139-154, 2009.

Lipovetsky, G. & Serroy, J., La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada. Barcelona. Anagrama, 2010.

Marcellán, I. "Consideraciones sobre las imágenes mediáticas en la educación artística: un referente para la educomunicación", en Revista Iberoamericana de Educación, n. 52, pp. 81-93, 2009.

REFERENCIAS POR INTERNET

biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/mare/texto/AAR5086.pdf

es.scribd.com/doc/10068242/tesis-de-grado-Luis-Vidal-el-anime-como-elemento-de-transculturacion-web

<http://es.scribd.com/doc/77185549/Tecnicas-e-Instrumentos-de-Investigacion>

taipei.tripod.com/que.html

tesis/grupo13.blogpot.combuendato.ning/profile/blogs/procesamiento-y-analisis-de-datos

otakunotamashi.foroactivo.com/t2416-origen-del-animeukyo-e.es

www.buenastareas.com/ensayos/evangelion-tesis/187200.html

[www.Constituciónde laRepúblicaBolivarianadeVenezuela\(1999\).com](http://www.Constituciónde laRepúblicaBolivarianadeVenezuela(1999).com)

[http://www.ecured.cu/index.php/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](http://www.ecured.cu/index.php/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))

www.redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007