



## El anime y el manga como recursos didáctico-pedagógicos y creadores de reacciones estéticas.

**Jesica Mitzi Pérez Hernández**

*Centro de Investigación Educativa-Universidad Autónoma de Tlaxcala*

[jesicamitzihernandez@gmail.com](mailto:jesicamitzihernandez@gmail.com)

**Área temática:** Innovaciones curriculares.

### Resumen

Se plantea el uso del anime y el manga como recurso didáctico-pedagógico desde una perspectiva estética. Se parte del reconocimiento de ambas como una forma de arte que moviliza emociones, narrativas simbólicas y reflexiones, con potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. A través de un planteamiento conceptual sustentado en el nuevo plan de estudios de la nueva escuela mexicana, los procesos psicológicos superiores, la imaginación y fantasía, y en las reacciones estéticas propuestas por Vygotsky, complementados con la lectura de Paulo Freire, se busca fundamentar nuevas líneas de investigación que reconozcan el valor pedagógico de los lenguajes culturales contemporáneos, como el anime y el manga.

**Palabras clave:** anime, currículo, vigotsky, reacción estética, nueva escuela mexicana

### Justificación

La presencia del anime y el manga en la vida cotidiana de niñas, niños y jóvenes es innegable, lo que abre interrogantes sobre su posible inclusión en los procesos formales de enseñanza. Sin embargo, su abordaje dentro del aula sigue siendo escaso, muchas veces relegado por prejuicios o por una concepción limitada del currículo como espacio cerrado a ciertos lenguajes culturales. Esta ponencia surge del interés por repensar el anime y el manga, ambos vistos como una obra de arte dentro del contexto educativo, proponiéndolo como un medio estético y narrativo que permite generar experiencias formativas más profundas y significativas. El problema central que se plantea es: ¿De qué manera el anime puede integrarse como recurso didáctico-pedagógico desde una perspectiva estética sin reducirlo a un simple instrumento de enseñanza?



Partiendo de esta pregunta, se pretende abrir un campo de reflexión sobre los vínculos entre cultura visual contemporánea, procesos de subjetivación y currículo, enfocándose en cómo el arte —en este caso el anime y el manga— puede propiciar la formación del estudiante.

### **Enfoque conceptual**

Esta propuesta se apoya en tres núcleos conceptuales que dan sustento al problema de investigación:

#### **La reacción estética como punto de partida formativo**

Sustentado en Vygotsky, se recupera la noción de reacción estética como aquella experiencia en la que la obra de arte provoca un movimiento interno, una transformación en la percepción, la emoción y la reflexión del sujeto. Esta reacción no es pasiva ni meramente contemplativa, sino que genera un conflicto interno que activa la conciencia crítica. Desde esta perspectiva, el anime y el manga —con su combinación de elementos visuales, musicales, narrativos y simbólicos— tiene la capacidad de detonar este tipo de experiencias.

#### **El anime como lenguaje artístico y cultural**

A pesar de estar rodeado de prejuicios y con frecuencia considerado mero entretenimiento, a partir de la lectura del libro “Psicología del arte” de Vigotsky, el anime y el manga al poseer una complejidad narrativa y estética, se posiciona como una forma de arte capaz de transmitir dilemas éticos, conflictos humanos y preguntas existenciales. Su análisis permite desarrollar habilidades de interpretación, empatía y pensamiento crítico. Por tanto, no se trata simplemente de usar “dibujos animados” en clase, sino de reconocer el anime como una narrativa visual rica y cargada de sentidos.

#### **Currículo e innovación desde lo sensible a través de la Nueva Escuela Mexicana**

La incorporación del anime en el aula implica también repensar el currículo desde un enfoque más abierto, flexible y sensible a las formas de expresión cultural de las juventudes, a través del plan de estudios de la Nueva Escuela Mexicana. Esta apertura no significa una pérdida de rigor, sino el reconocimiento de que los lenguajes del arte y la cultura popular pueden contribuir a la formación integral del estudiantado si se abordan críticamente. Aquí, el docente se convierte en un mediador que acompaña la lectura e interpretación de estas obras, promoviendo el diálogo y la reflexión.

### **Desarrollo**

La Nueva Escuela Mexicana (NEM) (2022) representa una apuesta por reconfigurar el sistema educativo desde una perspectiva crítica y situada en la realidad concreta del estudiantado y en la construcción de la comunidad, que a diferencia de modelos anteriores centrados en la transmisión



mecánica de contenidos, la NEM concibe la educación como un proceso transformador en el que el sujeto aprendiente, su contexto sociocultural y su entorno emocional ocupan un lugar central. Se trata de formar personas reflexivas, críticas, con pensamiento complejo y con una sensibilidad ética y emocional que les permita incidir en su comunidad de manera constructiva y solidaria. Este modelo parte del reconocimiento de que no es posible enseñar de manera significativa si se ignoran las culturas juveniles, los intereses estéticos, las experiencias vitales y los saberes previos de los estudiantes. En este sentido, uno de los principios más importantes de la NEM es la inclusión pedagógica de saberes diversos, no sólo académicos, sino también comunitarios, emocionales y simbólicos. En consonancia con este planteamiento, el uso del anime como herramienta didáctica puede representar una vía concreta para articular el mundo escolar con los lenguajes y códigos culturales que los jóvenes consumen y valoran en su vida cotidiana.

El anime, como expresión de la cultura visual popular contemporánea, no es ajeno a los problemas sociales, éticos y emocionales que atraviesan a las juventudes. Muchas de sus narrativas exploran temas profundos como la amistad, el dolor, la muerte, el amor, la justicia, la discriminación o el sentido de pertenencia. Al integrar estos relatos en el aula de manera reflexiva, se abren espacios para el diálogo crítico, la identificación emocional y el cuestionamiento de estereotipos y estructuras de poder. Así, se genera una pedagogía que conecta lo escolar con lo existencial, lo teórico con lo sensible, lo curricular con lo cotidiano.

El plan de estudios de la NEM organiza el aprendizaje en fases, campos formativos y ejes articuladores que permiten repensar lo escolar desde una mirada integral. Las fases de aprendizaje —particularmente de la 3 a la 6— ofrecen momentos clave para consolidar el pensamiento crítico, la autorregulación emocional y el razonamiento complejo, condiciones idóneas para el uso de recursos simbólicos como el anime y el manga.

Los cuatro campos formativos (Lenguajes; Saberes y pensamiento científico; Ética, naturaleza y sociedades; y De lo humano y lo comunitario) ofrecen marcos amplios que permiten integrar contenidos escolares a través de proyectos interdisciplinarios. En todos ellos, el anime puede ser articulado: desde el análisis de narrativas y simbolismos en Lenguajes, hasta el abordaje de dilemas sociales y éticos en Ética y Sociedades, o los vínculos emocionales e identitarios en De lo humano y lo comunitario. En compañía de sus siete ejes articuladores.

Por otro lado, la NEM (2022) sostiene que es necesario diversificar los métodos de enseñanza (como el uso de la tecnología) gracias al co-diseño, para que el aprendizaje se construya de manera significativa. Esto incluye la posibilidad de integrar diferentes lenguajes —visuales, verbales, artísticos, digitales— que amplíen las formas de expresión, análisis y representación



del conocimiento. En este marco, el anime puede ser una herramienta de mediación entre el conocimiento disciplinar y las vivencias del estudiantado, permitiendo que temas complejos sean abordados con un enfoque crítico y a la vez emocional. Esta flexibilidad metodológica y cultural exige que el profesorado actúe como mediador de experiencias formativas pertinentes, lo que da lugar a la inclusión de lenguajes contemporáneos, como el anime, como parte del diseño curricular situado.

Tal como señalaba Freire (2016) el punto de partida de toda educación transformadora debe ser el mundo vivido del estudiante; desde ahí, y no desde fuera, se construye un saber verdaderamente liberador.

La pedagogía de Paulo Freire ha influido profundamente en las propuestas educativas que apuestan por una transformación estructural de la escuela. Freire (2016) concebía la educación no como un acto bancario en el que el docente “deposita” contenidos en la mente del estudiante, sino como un proceso dialógico, horizontal y ético, en el que ambas partes —educador y educando— aprenden, se reconocen y se transforman mutuamente. Su idea de educación como práctica de la libertad implica formar sujetos capaces de leer críticamente el mundo, de problematizar la realidad y de actuar sobre ella con responsabilidad social.

En este sentido, Freire (2016) defendía la necesidad de que el currículo partiera del universo cultural del estudiante. Es decir, que el contenido educativo no se impusiera desde afuera, sino que se construyera a partir de las experiencias, los intereses, las contradicciones y los sueños de quienes aprenden. El anime, como manifestación cultural cercana a los jóvenes, puede ser una herramienta poderosa para fomentar esta pedagogía del encuentro y la concientización (conscientização). Al analizar críticamente sus historias, personajes y tramas, los estudiantes no sólo comprenden los elementos narrativos, sino que se confrontan con dilemas que reflejan su propia realidad.

Por ejemplo, muchos animes tratan temas como la discriminación, la violencia estructural, el autoritarismo, la desigualdad social, la exclusión o la pérdida. A través del diálogo sobre estos temas, se pueden generar espacios de reflexión donde los estudiantes no sólo se expresen, sino que cuestionen los modelos de sociedad, de poder y de subjetividad que se les presentan. Tal como Freire lo planteaba, el objetivo no es solamente aprender contenidos, sino formarse como sujetos conscientes y capaces de imaginar y construir mundos más justos.

Así, educar con anime no significa simplemente proyectar episodios en clase, sino generar una mediación pedagógica que acompañe la experiencia estética con una reflexión crítica, ética y afectiva. Desde esta perspectiva, el docente se convierte en un mediador que guía el análisis,



que plantea preguntas, que vincula los temas con la vida de los estudiantes y con los grandes problemas de la sociedad. Esta labor exige sensibilidad, compromiso ético y formación cultural, pero también representa una oportunidad para hacer del aula un espacio vivo, dialogante y humanizante.

Por otro lado, Lev Vygotsky, desde su teoría histórico-cultural y sus escritos sobre la imaginación y fantasía (2022) reconocía que el arte posee un papel formativo fundamental en el desarrollo del pensamiento y el ser humano, y, desde nuestra fundamentación, también detonador y creador de procesos psicológicos superiores (2012). En su obra Psicología del arte, Vygotsky (2015) plantea que las obras artísticas que logran provocar una “reacción estética” movilizan procesos psíquicos profundos: el espectador no sólo observa, sino que es internamente transformado. Esta transformación, en términos educativos, puede ser aprovechada para integrar lo cognitivo y lo emocional en el aprendizaje.

El anime, al reunir elementos narrativos, musicales, visuales y simbólicos, tiene un potencial estético significativo. No es raro que un episodio commueva, cause sorpresa, identifique o genere rechazo. La clave está en canalizar estas emociones dentro del proceso pedagógico.

Desde la mirada de Vygotsky (2012) la enseñanza debe considerar los signos y símbolos que median la experiencia del estudiante. En un mundo saturado de imágenes, colores, historias y estímulos visuales, el anime y el manga representan una forma de lenguaje simbólico que tiene resonancia en las subjetividades juveniles. Integrarlo al aula implica reconocer su poder como herramienta cultural de mediación. No se trata de sustituir los contenidos escolares, sino de enriquecerlos a través de nuevas formas de representación que conecten con la sensibilidad del estudiante.

Además, el anime permite trabajar habilidades metacognitivas, por ende preguntas detonadoras de reflexiones a niveles emocionales profundos: ¿Qué sentí al ver este episodio? ¿Qué emociones experimentó el personaje y por qué? ¿Qué haría yo en su lugar? ¿Qué mensaje me deja? Estos cuestionamientos abren la puerta a una reflexión que trasciende lo académico y se adentra en la formación ética del sujeto. En este sentido, el trabajo con anime puede fomentar el desarrollo de la empatía, la autoconciencia, la tolerancia a la frustración y la capacidad de imaginar alternativas éticas ante situaciones complejas, entre muchas habilidades más.

En la actualidad, los jóvenes están inmersos en un entorno dominado por imágenes, pantallas y narrativas visuales. Esta realidad configura su forma de ver, pensar, sentir e interpretar el mundo. La escuela no puede cerrar los ojos ante esta cultura visual. Por el contrario, debe aprender a



dialogar con ella, no para rendirse ante sus lógicas de consumo, sino para formar sujetos capaces de leer críticamente los discursos que circulan en su entorno.

El anime, como forma compleja de cultura visual, ofrece oportunidades invaluables para el trabajo interdisciplinario en el aula. A través de sus tramas, se pueden abordar contenidos de historia (por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial en Hotaru no Haka), filosofía (la ética kantiana y el utilitarismo en Death Note), literatura (el viaje del héroe en One Piece), ciencias sociales (el autoritarismo y la guerra en Shingeki no Kyojin) e incluso ciencias naturales (la genética en Elfen Lied o la biotecnología en Evangelion).

El enfoque interdisciplinario propuesto por la NEM encuentra en el anime un recurso útil para vincular conocimientos aparentemente dispares, pero que encuentran un punto de conexión en la experiencia estética y crítica del espectador. Esta integración favorece el desarrollo de procesos psicológicos superiores clave como la interpretación, la argumentación, la construcción de hipótesis, la resolución de problemas y la creatividad. Además, permite superar la fragmentación del conocimiento y acercar a los estudiantes a una comprensión más holística y compleja del mundo.

Finalmente, trabajar con anime desde un enfoque educativo implica reconocer que los medios populares no son enemigos de la educación, sino posibles aliados, si se los aborda con una mirada crítica y una intención pedagógica clara. El reto consiste en construir puentes entre la cultura escolar y la cultura popular, entre el currículo formal y la experiencia viva, entre la razón y la emoción. En ese cruce, puede surgir una pedagogía verdaderamente transformadora.

## Conclusiones

El anime, lejos de ser un mero producto de entretenimiento, puede ser resignificado como una herramienta didáctico-pedagógica en el marco de una educación crítica, estética y emocional. Este trabajo parte de una mirada conceptual que vincula los principios de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), la pedagogía crítica de Paulo Freire y enfoques y conceptos teóricos de Vygotsky, para proponer que el aula puede abrirse a nuevas formas de comunicación, aprendizaje y reflexión a partir de lenguajes que ya habitan en la vida de los y las estudiantes.

Los principios rectores de la NEM —equidad, inclusión, pensamiento crítico, interculturalidad y humanismo, etc— encuentran una vía práctica y creativa en la incorporación del anime como recurso formativo. No se trata simplemente de "llevar anime al aula", sino de hacerlo con una intencionalidad pedagógica clara, que propicie el diálogo, la problematización de la realidad, el fortalecimiento de la identidad, la regulación emocional y la formación de una ciudadanía crítica



y comprometida con su entorno. De esta forma, se recupera el valor de la escuela como espacio de construcción de sentido, no solo como reproductora de contenidos.

A su vez, la obra de Paulo Freire nos recuerda que educar es un acto ético, y político. En este sentido, utilizar el anime puede ser una forma de generar procesos de concientización, donde el estudiantado no solo observe pasivamente, sino que dialogue, cuestione y se forme a partir de lo que ve, siente y piensa. Los personajes, historias y dilemas que se presentan en muchas series de anime permiten abrir debates profundos sobre temas como la justicia, la otredad, el duelo, el poder, el miedo, el amor, la resiliencia o la dignidad. Estos temas, abordados desde una mediación docente reflexiva, pueden transformarse en oportunidades para conectar el currículo con la vida.

Por otro lado, la dimensión estética y emocional del aprendizaje no debe ser subestimada. La escuela ha sido históricamente un espacio de racionalidad y control, donde la emoción y el arte muchas veces se han relegado. Sin embargo, Vygotsky, a través de la psicología del arte, nos invita a ver la necesidad de integrar lo emocional y lo artístico como vías esenciales para la formación del sujeto. El anime, al tratarse de un medio que articula narración, música, imagen, simbolismo y emoción, representa un puente entre el pensamiento racional y la experiencia sensible, habilitando otras formas de conocer y comprender.

La posibilidad de integrar este tipo de recursos también supone un reto para las y los docentes, quienes deben formarse no solo en los contenidos disciplinares, sino también en nuevas alfabetizaciones culturales y digitales. El uso del anime requiere una lectura crítica de sus mensajes, valores y estructuras narrativas, para evitar caer en una repetición pasiva de estereotipos o en un uso meramente distractor. Por ello, la incorporación del anime al aula demanda una pedagogía consciente, planificada y comprometida con los fines formativos de una educación transformadora.

Finalmente, esta propuesta no pretende ser una receta ni un fin en sí misma, sino el punto de partida para una investigación más profunda que explore cómo, cuándo y por qué utilizar el anime como recurso educativo. Plantear esta reflexión en clave conceptual permite abrir nuevos problemas de investigación, entre ellos: ¿Cómo se construyen aprendizajes significativos a través del anime? ¿Qué papel tiene la cultura popular en la formación del sujeto escolar? ¿Cómo repensar el currículo para que sus contenidos provoquen reacciones estéticas?

Estas y otras preguntas serán parte del horizonte a seguir. Por ahora, lo que se afirma con claridad es que el anime puede ocupar un lugar legítimo, potente y transformador dentro del aula,

si se articula con un proyecto pedagógico que respete, escuche y dialogue con los lenguajes de las juventudes.



## Referencias

Freire, P. (2016) *El maestro sin recetas. El desafío de enseñar en un mundo cambiante*. Siglo Veintiuno Editores Argentina.

Secretaría de Educación Pública (2022) *Plan de Estudios para la Educación Preescolar Primaria y Secundaria*.

[https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/05/Plan\\_de\\_Estudios\\_para\\_la\\_Educacion\\_Preescolar\\_Primaria\\_y\\_Secundaria.pdf](https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/05/Plan_de_Estudios_para_la_Educacion_Preescolar_Primaria_y_Secundaria.pdf)

Vigotsky, S. L. (2022) *La imaginación y el arte en la infancia*. Ediciones Akal.

Vygotski, S. L. (2012) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. (1.ª ed.) Austral.

Vygotski, S. L. (2015) *La psicología del arte*. Editorial Fontamara