

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR	
1.1. Nombre de la actividad curricular	Introducción al mundo del animé (en línea)
1.2. Código de la actividad curricular	EFIN-289
1.3. Unidad académica	Centro de Formación Integral
1.4. Carrera / Programa	Institucional
1.5. Créditos SCT-Chile	2
1.6. Horas cronológicas de dedicación del estudiante	a. Trabajo Presencial (Sesión sincrónica vía Zoom): 1 b. Trabajo autónomo (TA): 2
1.7. Código de área de conocimiento. (Seleccione el área de conocimiento)	Formación Integral
1.8. Tipo de actividad curricular	Electivo de Formación Integral, en modalidad a distancia
1.9 Pre-requisitos	No tiene
1.10. Requisitos de asistencia	80%

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR
El electivo Apreciación de la Animación Japonesa busca ser un espacio de estudio y diálogo crítico de sus principales exponentes, del siglo XX y XXI, y sus obras desde una perspectiva experiencial, estética, histórica, intercultural y disruptiva. Para este efecto se realizará una revisión del material audiovisual y análisis de estas piezas, apoyando las clases en el uso de la metodología de aula invertida.

3. COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ACTIVIDAD CURRICULAR	
3.1. Competencias de Formación Integral (CFI)	
Competencias	Nivel
<u>FI1</u> Participar de una ciudadanía inclusiva que propende a un vínculo de reciprocidad con las comunidades y entornos a los que pertenece, desde una aproximación crítica y propositiva que promueva el ejercicio del buen vivir y la sostenibilidad del territorio.	<u>Nivel 1</u> Analiza su entorno en su amplia diversidad, e identifica aquellos factores que inciden en la generación de condiciones de desigualdad e inequidad, a partir de las cuales surgen problemáticas locales o regionales, visualizando soluciones factibles de ser abordadas desde una ciudadanía responsable.
<u>FI4</u> Comunicar pensamientos, saberes y sentimientos, adecuándose a diversos contextos comunicativos, utilizando e interpretando el lenguaje oral, escrito y corporal, y gestionando el conocimiento en sus interacciones comunicativas a través de las tecnologías de la información y comunicación para desenvolverse en la vida social, académica y profesional.	<u>Nivel 1</u> Comprende y expresa de manera clara y adecuada lo que sabe, piensa o siente, en situaciones comunicativas breves, siendo capaz de activar los recursos lingüísticos y tecnológicos necesarios para la construcción de significado, guiado por objetivos académicos precisos.



UNIVERSIDAD DE LOS LAGOS

3.2. Competencias Específicas (CE)	
Competencias	Nivel
No aplica	-----
4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)	
Resultados de Aprendizaje (RA)	Saberes
RA1: Compara los diferentes géneros de anime explorados, identificando sus características distintivas y su relevancia cultural.	Conceptual ▪ Antecedentes históricos y evolución de la animación japonesa (animé). ▪ Llegada del anime a Chile. ▪ Características de la industria del anime. ▪ Géneros y subgéneros del anime: Shonen, shoujo, seinen, mecha, isekai, entre otros. ▪ Arquetipos de personajes en el anime Procedimental ▪ Presentan línea de tiempo con los animes que han marcado su vida al día de hoy dando cuenta de las razones de esto. ▪ Observan y analizan obras de animación japonesa. ▪ Discuten respecto a sus apreciaciones experienciales y contextuales de la animación japonesa. ▪ Elaboran infografía respecto alguno de los temas abordados sobre la animación japonesa. Actitudinal ▪ Respeta las opiniones y posturas distintas a la propia, siendo capaz de generar un diálogo respetuoso. ▪ Evidencia sensibilidad y conducta asertiva frente a las temáticas y diálogos sostenidos.
RA2: Analiza la animación japonesa a través de los/as principales exponentes del género desde una mirada histórica, contextual y experiencial.	Conceptual ▪ Formas de abordar el análisis de la animación japonesa. ▪ Animación japonesa, nacionalismo japonés y globalización. ▪ La figura heroica en el animé ▪ Mito y origen en el anime ▪ Configuración narrativa y visual de la masculinidad, feminidad y comunidad LGBTQ+ en el animé. Procedimental ▪ Observan y aprecian obras clásicas y actuales de la animación japonesa.



UNIVERSIDAD DE LOS LAGOS

	- Elabora un informe de análisis sobre una obra de la animación japonesa. - Participa de foros y discusiones de análisis de la animación japonesa. Actitudinal - Respeto las opiniones y posturas distintas a la propia, siendo capaz de generar un diálogo respetuoso. - Evidencia sensibilidad y conducta asertiva frente a las temáticas y diálogos sostenidos.
RA2: Diseña sus propios conceptos de historia y personajes de anime aplicando los conocimientos adquiridos sobre los arquetipos y desarrollo de aprendizaje	Conceptual - Principales referentes del <i>animé</i> siglo XX y XXI. - Lenguaje y formas de expresión en la animación japonesa - Storyboard como herramienta narrativa. - Relación entre el manga y <i>animé</i>. Procedimental - Discuten y analizan en profundidad aspectos propios de los géneros de animación japonesa. - Desarrollan un storyboard, en forma grupal, de cuenta de una idea de un proyecto de <i>animé</i>. Actitudinal - Respeto las opiniones y posturas distintas a la propia, siendo capaz de generar un diálogo respetuoso - Trabaja de forma colaborativa procurando mantener una actitud proactiva y crítica constructiva durante el proceso. - Evidencia sensibilidad y conducta asertiva frente a las temáticas y diálogos sostenidos.

5. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		
Resultados de Aprendizaje	Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje	Estrategia Evaluativa
RA1: Compara los diferentes géneros de anime explorados, identificando sus características distintivas y su relevancia cultural.	- Análisis de casos: obras audiovisuales de Animación Japonesa. - Aula invertida - Foro -Debate - Bitácora	Proceso (60%): - Foro-debate (30%) - Línea del tiempo (30%). Producto (40%) Elaboración Infografía. Proceso (70%):

		▪ Presentación individual. Producto (30%): ▪ Reporte oral de análisis de una obra de animación japonesa. Actividad colaborativa.
RA2: Analiza la animación japonesa a través de los/as principales exponentes del género desde una mirada histórica, contextual y experiencial.	▪ Análisis de casos: obras audiovisuales de Animación Japonesa. ▪ Aula invertida ▪ Foro -Debate ▪ Diseño de pensamiento	Proceso (60%): ▪ Participación en foros. Producto (40%): ▪ Reporte escrito de una obra de animación japonesa. Actividad colaborativa.
RA2: Diseña sus propias ideas sobre una historia y personajes de anime aplicando los conocimientos adquiridos sobre los arquetipos y desarrollo de aprendizaje	▪ Aula invertida ▪ Foro -Debate ▪ Diseño de pensamiento ▪ Trabajo colaborativo	Proceso (50%): ▪ Foros en línea (40%) ▪ Avance proyecto final (60%) Producto (50%): ▪ <i>Storyboard</i> grupal creado (80%) ▪ <i>Coevaluación</i> (10%) ▪ <i>Autoevaluación</i> (10%)

6. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

6.1. Bibliográficos básicos

Álvarez, Jhenny., & Melguizo, Yesenia. (2020). La dualidad en la definición del anime. *Online Journal Mundo Asia Pacífico*, 9(16), 126–128.

Horno-López, Antonio. (2019). El particular proceso de producción de un anime. *La combinación perfecta de tradición y tecnología*, 2019(9), 74–83. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11334>

Horno-López, Antonio. (2012). Controversia sobre el origen del anime. *Con A de Animación*, 2, 106–118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

Hernán Rosain, Diego (2021). Ver Para Leer: Una Lectura Diacrónica Para Los Cruces Entre Manga, Anime Y Literatura Universal. *Con A de Animación*, 13, 44–62. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15925>

Torrents, Alba (2015). *Ninjas, Princesas Y Robots Gigantes: Género, Formato y Contenido en El Manganime*. *Con A de Animación*, 5, 158–172. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547>



6.2. Bibliográficos complementarios
ESCUDIER, Elena (2020). El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. BSAA Arte, 86, 413–436. https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436 Santiago, José (2018). Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia «Cool Japan». Mirai. Estudios Japoneses, 2, 253–262. https://doi.org/10.5209/MIRA.57116 MEO, Ana Lorena., & CERRA, Mariel (2013). Heteronormatividad y representaciones de identidades de género en el anime Simoun. (Spanish). Revista Silogismo, 1(12), 18–24. Romero, Jaime (2021). Censura y activismo en el contexto de la estética del manga contemporáneo: los casos Monkey Business y Poison City. Revista Internacional de Humanidades, 8(1), 45–62. https://doi.org/10.18848/2474-5022/CGP/v08i01/45-62
6.3. Informáticos
▪ Computador ▪ Conexión a internet ▪ Plataforma Zoom ▪ Micrófono con audífonos ▪ Plataforma institucional ▪ Plataformas de transmisión online de series y películas: YouTube, Crunchyroll, entre otras.
6.4. Otros recursos
▪ Cuadernos de estudiantes ▪ Textos escaneados o en pdf.