

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA**



TESIS DE GRADO

**INFLUENCIA DE LAS SERIES ANIME EN EL APRENDIZAJE DE
HABILIDADES SOCIALES EN LA ADOLESCENCIA.**

**ESTUDIO REALIZADO DESDE LA PERSPECTIVA EVOLUTIVA,
CON ADOLESCENTES DE 13 Y 14 AÑOS DE LA UNIDAD
EDUCATIVA PARTICULAR MARISTA, QUITO, AÑO 2022.**

MAURICIO SEBASTIÁN CHAGNA ANDRADE

DIRECTORA: MTR. DORYS ORTIZ GRANJA

QUITO, 2023

Dedicado a la memoria de mis abuelitos

Luis Alfonso Andrade y

María Cumandá Endara.

GRACIAS POR TODO LO QUE ME ENSEÑARON

AGRADECIMIENTOS

A mi padre, quien con todo su esfuerzo, enseñanzas, lecciones y guía me ha permitido llegar hasta este punto, y convertirme en un joven con un gran futuro por delante y con respeto hacia los demás.

A mi madre quien, a pesar de todos los obstáculos cotidianos, me ha sabido aconsejar, acompañar, dirigir y abrazar en los momentos necesarios. Además, de siempre recalcar me la virtud de la honestidad y de la constancia en el momento de realizar alguna actividad en concreto.

A mis tíos, Eduardo y Erika, quien a pesar de la distancia siempre tuvieron las palabras más oportunas y alentadoras en pro de que este trabajo pueda realizarse y que pueda conseguir este objetivo planteado hace algunos años.

A mis tíos Henry y Alexandra, quien con sus reflexiones y compañía me dieron grandes estrategias para seguir demostrando mis capacidades adquiridas y aprendidas durante mi paso por la universidad.

A “papá Gustavo”, quien, aunque ya no se encuentra con nosotros me supo apoyar a su manera con algunos puntos de vista y reflexiones que me permitieron encontrar otra perspectiva en momentos críticos.

A mis grandes amigos de la Universidad, David, Joel, Andrés Urbina, Andrés Calderón, Jazmín, María José, Estefany, Gabriela, Cesar, Johanna por cada una de sus palabras de aliento en los momentos más complejos, su amistad siempre fue un gran incentivo para la finalización de esta investigación.

A mis hermanos llamados “Black Potents” Pablo, Juan Pablo, Khenany, Raúl, Anthony, Sebastián, Renzo, Rafael y Sebastian (+). Su hermandad, amistad y constante apoyo, fue y es mi mayor alegría, donde nuestras reuniones y risas alentaban, a seguir demostrando lo que puedo llegar a realizar.

A todos mis docentes de la universidad, cada guía y forma de enseñar, fueron mi admiración, en cada clase, aunque cometí algunos errores siempre me otorgaron una oportunidad para resolver y corregir alguna actividad.

A mi directora, Msc. Dorys Ortiz, por darme la oportunidad y la guía en este trabajo de investigación, junto a sus retroalimentaciones, su apoyo y sus palabras esto no sería posible.

A la Msc. Ivonne Andrade, quien considero mi mentora de profesión, un agradecimiento especial por haberme educado, presionado y exigido en los momentos donde era necesario en las diferentes materias, como en el ámbito de prácticas pre-profesionales.

Un agradecimiento enorme a todos mis compañeros de la universidad, aprendí muchas cosas de cada uno y espero que puedan sentirse alegres como yo me sentí compartiendo risas y trabajos en todo el tiempo que compartimos. Y finalmente agradecer al niño Jesús y a la Virgen por haberme iluminado y no haberme abandonado en ningún momento, a pesar de ponerme a prueba con mi salud y mi paciencia.

RESUMEN

La adolescencia es una etapa que representa un reto en la vida de todo ser humano, independientemente el estado social o la situación económica, absolutamente todos nos enfrentamos a este estadio. Si bien es en la infancia donde establecemos conocimientos y aprendemos la mayoría de acciones biológicas y necesarias para sobrevivir, ciertas estrategias son fortalecidas y mejoradas a partir de los 12 años.

Son distintos rasgos que se empiezan a evidenciar, en el ámbito sexual, biológico, social y psicológico y aunque nos encontremos en un tiempo donde el acceso a la información de una facilidad para el conocimiento de estos temas, la realidad es que para muchos padres se ha vuelto difícil interactuar diversas temáticas referentes a esta edad.

Sin embargo, es la misma interacción la que ha puesto diferentes alternativas a estas temáticas, la música, las diferentes culturas, el entorno en el que los jóvenes se desenvuelven junto a sus pares. Durante esta época las distintas habilidades de comunicación y sociedad empiezan a perfeccionarse y otras recién serán aprendidas.

Desde hace algunos años las series anime han tomado un gran protagonismo en la población adolescente, ganando terreno como tema de conversación o como tema de análisis en algunos campos. Cada serie busca transmitir un mensaje que llegue a la población a la que va dirigida y en algunas oportunidades estos argumentos, facilitan que el aprendizaje de algunas habilidades en el aspecto social se produzca de una manera inconsciente.

La pandemia transformó ciertos aspectos de la sociedad, pero también ha permitido encontrar ciertas estrategias para el continuo desarrollo en los adolescentes y que puedan continuar con una vida con absoluta normalidad.

PALABRAS CLAVE: Adolescencia, estadios, habilidades sociales, anime, cambios.

ABSTRACT

Adolescence is a stage that represents a challenge in the life of every human being, regardless of social state or economic situation, we all face this stadium. While it is in childhood where we establish knowledge and learn most of biological and necessary actions to survive, certain strategies are strengthened and improved from the age of 12.

They are different features that begin to show, in the sexual, biological, social and psychological sphere and although we are in a time where access to information of an ease for the knowledge of these issues, the reality is that for many parents you It has become difficult to interact various themes related to this age.

However, it is the same interaction that has put different alternatives to these themes, music, different cultures, the environment in which young people develop with their peers. During this time the different communication and society skills begin to improve, and others will only be learned.

For some years the anime series have taken a great role in the adolescent population, gaining ground as a topic of conversation, or as an analysis issue in some fields. Each series seeks to convey a message that reaches the population to which these arguments are addressed and on some opportunities, they facilitate that the learning of some skills in the social aspect occurs in an unconscious way.

Pandemia transforms certain aspects of society, but has also allowed us to find certain strategies for continuous development in adolescents, and that can continue with a life with absolute normality.

Keywords: adolescence, stages, social skills, anime, changes.

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es una etapa fundamental en el cual suceden infinitos cambios, en diferentes aspectos; para muchos constituye un gran reto afrontar este momento de la vida. En la infancia dependemos de nuestros padres para realizar un 80% de nuestras actividades, pero al llegar a este punto empiezan a constituirse las responsabilidades y distintas obligaciones que servirán para poder realizar las diferentes actividades en el futuro.

Bien dicen los padres, que conforme pasan los años las actitudes también cambian, la forma de trato hacia los mayores cambia y la interacción y los temas de conversación son muy distintos a los que eran de niños. Pese a que es en la infancia donde se producen los desarrollos cognitivos más visibles.

Con la tecnología se ha podido, en cierta forma, cambiar la forma de socializar con las personas, debido a la existencia de miles de plataformas como lo es Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, entre otras. Y a partir de ahí han surgido nuevas estrategias de interacción. Canciones, videos, películas, series, (sitcoms, dramas, ciencia ficción entre otras) imágenes de carácter cómico (memes) que van cambiando de acuerdo a las distintas situaciones y eventos que transcurren en el mundo o en específicos

Durante los últimos 10 años, ha surgido una masiva recepción a lo que es el contenido de Oriente especialmente de Japón y Corea del Sur. Los K-dramas, el K-pop, J-pop, manga anime, cortometrajes y largometrajes, son claros ejemplos de cómo ha sido el impacto de este tipo de contenido y a su vez desarrollar ciertos temas que pueden ser un tabú para algunas personas.

De todos los aspectos mencionados la series anime y los largometrajes han sido los que más influencia han tenido; prueba de ello es que se han emitido una gran cantidad de animes y películas en televisión y cines. Y no está por más decir, que las plataformas de anime en el internet permiten la facilidad de ver este tipo de contenido.

Esta investigación, busca describir, desde una perspectiva evolutiva, cómo es el proceso de adolescencia, además de lo que son las series anime y si esta última tiene una influencia en el génesis o aprendizaje de las habilidades sociales que se producen durante esta etapa.

INDICE

AGRADECIMIENTOS.....	3
RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
INTRODUCCIÓN.....	7
INDICE DE FIGURAS.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO 1. LA ADOLESCENCIA.....	12
1.1. ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO: DEFINICIÓN Y EXPLICACIÓN.....	12
1.2. LA ADOLESCENCIA (UNA ETAPA LLENA DE CAMBIOS).....	14
1.2.1. Adolescencia Inicial (Pubertad).....	15
1.2.2. Adolescencia media.....	17
1.2.3. Adolescencia tardía.....	18
1.3. TEORÍA PSICOSOCIAL DE ERICK ERIKSON.....	19
1.3.1. Definición y descripción.....	19
1.3.2. Estadios psicosociales.....	21
1.3.3. Habilidades Sociales.....	28
1.4. TEORÍA COGNITIVA.....	30
1.4.1. Explicación: autor y contexto.....	30
1.4.2. Estadios del desarrollo cognitivo.....	32
CAPÍTULO 2. SERIES ANIME: LA ANIMACIÓN DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE.....	35
2.1. DEFINICIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN.....	35
2.2. GÉNEROS Y TEMÁTICAS.....	38
2.3. ANIMES QUE HAN MARCADO ÉPOCA.....	43
2.3.1. Dragón Ball.....	44
2.3.2. Sailor Moon.....	45
2.3.3. Neón Génesis Evangelión.....	46
2.3.4. Marco: Tres mil leguas en búsqueda de mamá.....	48
2.3.5. Heidi: la niña de los Alpes suizos.....	49
2.3.6. Captain Tsubasa (los Supercampeones).....	51
2.4. LAS SERIES ANIME Y LA PSICOLOGÍA.....	53
2.4.1. Komi-San Wa, Komyushou Desu.....	53

2.4.2.	Shingatsu Wa Kimi Nouso.....	54
2.4.3.	Hige Wosoru, Soshite Joshikousei Wohirou	56
CAPITULO 3. TRABAJO PRÁCTICO		60
3.1.	MÉTODO	60
3.1.1.	Objetivo general	60
3.1.2.	Objetivos específicos	60
3.1.3.	Cuadro descriptivo	61
3.2.	PARTICIPANTES	62
3.3.	INSTRUMENTOS	63
Escala de Habilidades Sociales EHS		63
Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales:		63
3.4.	PROCEDIMIENTO.....	64
3.5.	ANÁLISIS DE DATOS	64
Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales		68
4.	CONCLUSIONES.....	73
5.	BIBLIOGRAFÍA.....	75
6.	ANEXOS	79
Anexo 1:	Escala de habilidades sociales (Hojas de trabajo).....	79
Anexo 2:	Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales (Formulario de respuesta)	82
Anexo 3:	Consentimiento informado	87

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Autoexpresión en situaciones sociales.....	65
Figura 2. Defensa de los propios derechos.	65
Tabla 3. Expresión de enfado o disconformidad.	66
Tabla 4. Decir no y cortar interacciones	66
Tabla 5. Hacer peticiones	67
Tabla 6. Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto.	68
Figura 7. Conocer una serie Anime.....	68
Figura 8: Series visualizadas	69
Figura 9. Opcional: otras series	69
Figura 10: Red social más frecuente para interactuar con este contenido.	70
Figura 11. Atracción por el Anime.	71
Figura 12. Personajes influyentes del Anime.	71
Figura 13. Red social para visualizar Anime.	72
Figura 14. Mensajes transmitidos por el Anime.....	72
Figura 15. Habilidades sociales en el Anime.....	73

INTRODUCCIÓN

La adolescencia es una etapa fundamental en el cual suceden infinitos cambios, en diferentes aspectos; para muchos constituye un gran reto afrontar este momento de la vida. En la infancia dependemos de nuestros padres para realizar un 80% de nuestras actividades, pero al llegar a este punto empiezan a constituirse las responsabilidades y distintas obligaciones que servirán para poder realizar las diferentes actividades en el futuro.

Bien dicen los padres, que conforme pasan los años las actitudes también cambian, la forma de trato hacia los mayores cambia y la interacción y los temas de conversación son muy distintos a los que eran de niños. Pese a que es en la infancia donde se producen los desarrollos cognitivos más visibles.

Con la tecnología se ha podido, en cierta forma, cambiar la forma de socializar con las personas, debido a la existencia de miles de plataformas como lo es Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, entre otras. Y a partir de ahí han surgido nuevas estrategias de interacción. Canciones, videos, películas, series, (sitcoms, dramas, ciencia ficción entre otras) imágenes de carácter cómico (memes) que van cambiando de acuerdo a las distintas situaciones y eventos que transcurren en el mundo o en específicos

Durante los últimos 10 años, ha surgido una masiva recepción a lo que es el contenido de Oriente especialmente de Japón y Corea del Sur. Los K-dramas, el K-pop, J-pop, manga anime, cortometrajes y largometrajes, son claros ejemplos de cómo ha sido el impacto de este tipo de contenido y a su vez desarrollar ciertos temas que pueden ser un tabú para algunas personas.

De todos los aspectos mencionados la series anime y los largometrajes han sido los que más influencia han tenido; prueba de ello es que se han emitido una gran cantidad de animes y películas en televisión y cines. Y no está por más decir, que las plataformas de anime en el internet permiten la facilidad de ver este tipo de contenido.

Esta investigación, busca describir, desde una perspectiva evolutiva, cómo es el proceso de adolescencia, además de lo que son las series anime y si esta última tiene una influencia en el génesis o aprendizaje de las habilidades sociales que se producen durante esta etapa.

CAPÍTULO 1. LA ADOLESCENCIA

1.1. ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO: DEFINICIÓN Y EXPLICACIÓN

La premisa del cambio es una constante totalmente natural, ya sea en animales, seres humanos, plantas, micro-organismos, etc. Todo evoluciona con el transcurso del tiempo y eso ayuda a la visualización de diferentes aspectos. Si nos centramos en la humanidad, tenemos que desde la gestación biológica vamos adoptando ciertos cambios, pero la mayor etapa donde la parte biológica, psicológica y social varían de manera radical es en la pubertad y en la adolescencia.

Pongamos claro que los dos términos no son lo mismo. De acuerdo al Diccionario Británico Cambridge, la pubertad es el periodo donde la gente pasa de niños a adultos debido a que los cambios en su cuerpo hacen posible que puedan tener niños (Cambridge University, 2016). Por otro lado Oxford, describe la pubertad como periodo de la vida en el que se desarrollan los caracteres sexuales secundarios y se alcanza la capacidad de reproducción (Oxford University, 2016), por otra parte, la adolescencia, al contrario del pensamiento general, es una etapa mucho más descriptiva y potenciadora.

La UNICEF (2020) define la adolescencia como el período de crecimiento que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años. Podemos añadir lo que nos dice la Universidad de Oxford en su mismo diccionario, en el que señala que la adolescencia es el periodo de vida que se comprende desde el inicio de la pubertad marcando el fin de la infancia y su inicio en la adultez, que es el momento donde se completará el desarrollo del organismo. (Oxford University, 2016)

Con todo este pequeño detalle se puede indicar un camino, la pubertad es el inicio de la adolescencia, que es un periodo de la vida previo a la adultez. Si queremos utilizar una metáfora podríamos decir que la pubertad es como la introducción mientras que la adolescencia es el ensayo.

Todos estos periodos son parte del desarrollo humano y esto es un proceso que cumplimos conforme vamos avanzando en años. De etapa en etapa. A todo esto, nace una duda, qué podemos considerar cómo desarrollo humano.

Para Papalia (2012) en uno de sus escritos, refiere como un estudio científico de los procesos del cambio y la estabilidad durante el ciclo vital humano. Este concepto traza el camino sobre el desarrollo del ser humano, el cual se marca de manera evolutiva por la

adquisición de diferentes habilidades que, con el transcurrir de los años se vuelven fundamentales.

Para un contexto general observemos las etapas previas a la adolescencia que son fundamentales en esta explicación.

La etapa pre-natal es la concepción absoluta donde todo empieza, el desarrollo del embrión, posteriormente del feto, con el llamado “milagro de la vida” el nacimiento. Aquí ocurre el desarrollo biológico total, la formación de órganos, de estructuras nerviosas, musculares, es decir la mayor parte de cambios físicos.

A eso se le adjunta que la parte psico-social va a permitir un reconocimiento de voz por parte del bebé y la madre, produciendo una reacción y preferencia. El área cognoscitiva no se queda atrás y se producen las capacidades de aprender, recordar y las respuestas hacia el desarrollo sensorial.

Posterior al parto pasamos a *la infancia* que es aquella etapa que va desde el nacimiento hasta los 3 años, durante esta, se producen igual cambios biológicos, se empieza a dar el lenguaje, con sonidos, balbuceo, pequeñas palabras. La motricidad empieza a agilizarse. Este periodo es el inicio de las habilidades cognitivas, empieza la capacidad de la resolución de los problemas en torno al final del segundo año.

El aspecto social empieza a tener relevancia: la autonomía comienza; el apego hacia los padres y terceras personas se produce con mayor frecuencia y la capacidad de una autoconciencia nace a partir de este periodo.

Una vez se encienden las velas del 3er año pasamos a *la niñez temprana* en la cual el crecimiento es constante, también sus facciones toman lineamientos como las de un adulto. Su motricidad y coordinación se vuelven mejores y comienza a mostrar su lateralidad.

El comportamiento más curioso es que se produce un egocentrismo, aun así, con el paso de la etapa va desapareciendo ya que son los mismos infantes quienes van aceptando los diferentes puntos de vista. Una parte crucial es que los niños empiezan a relacionarse con la escolaridad, inicial, pre-escolar y primer grado.

Los niños se caracterizan por su iniciativa propia, su independencia y su capacidad de curiosidad. Es por esto que su imaginación alcanza niveles máximos en las actividades

lúdicas y se vuelven más sociales motivando a que otros niños aparezcan dentro de su círculo cercano, pero son los padres quienes todavía son el centro de su sociedad.

El ingreso a la instancia educativa permite que varias situaciones se vayan fortaleciendo como la parte cognitiva, social y afectiva, lo que equivale a que aparezcan nuevas habilidades y nuevos retos. Así llega a los 6 años y se trata de un niño en la *infancia media*.

En esta etapa que va desde los 6 a los 11 años de edad se produce un fenómeno curioso, biológicamente el crecimiento empieza a realizarse con lentitud, pero se produce una variación ya que los niños empiezan a desarrollarse en habilidades y fuerza, pese a que las enfermedades ponen a prueba los anticuerpos desarrollados hasta ese momento mientras que las niñas lo hacen en relaciones y lenguaje.

Con la consolidación del lenguaje, la memoria empieza a fortalecerse y el área cognoscitiva comienza a escalar por su constante interacción en el ámbito educativo (Papalia, 2012). Y por este roce en los infantes, se revelan algunas necesidades o dotes en el aprendizaje de los niños y las amistades adquieren una importancia central casi al nivel de los padres.

Mientras que, en la fase pasada, el egocentrismo se hacía presente, en este periodo esto empieza a disminuir de manera que, aunque no de forma concreta su pensamiento empieza a ser lógico. La autoestima empieza a ser un aspecto que es más influyente y su auto-concepto se vuelve más complejo; es muy importante aclarar que son temáticas totalmente distintas. El primero responde a las ideas o características que forman la imagen mental de cómo somos, por otro lado, las valoraciones que realizamos sobre cada característica y el cómo nos juzgamos representa el segundo concepto.

A los 11 años se produce el cambio de etapa, de la infancia, a la adolescencia, sabiendo que los cambios serán más profundos y con mayor rapidez.

1.2. LA ADOLESCENCIA (UNA ETAPA LLENA DE CAMBIOS)

Los cambios son una gran constante en el ser humano y el ciclo vital nos indica en qué momento de nuestra vida ocurren. Al terminar la infancia, llega la adolescencia la cual es el punto donde sucede el mayor desarrollo bio-psico-social en las personas.

Al momento de la finalización de la infancia media y el inicio de la adolescencia ocurre un periodo clave que es la pubertad. Este periodo es fundamental ya que ocurren la mayor parte de cambios físicos asociados con modificaciones psicológicas. Para los padres de familia siempre va a ser un reto máximo el inicio de esta etapa y aunque en su gran parte ocurre a los 11-12 años, algunos llegarán a experimentar cambios mucho más antes, causando que haya sorpresa en los progenitores.

1.2.1. Adolescencia Inicial (Pubertad)

La generación de varias hormonas ocurre en este periodo, desde las que generan maduración sexual, tanto en hombres como en mujeres, hasta las suprarrenales que cumplen funciones biológicas vitales. En el caso de las mujeres el crecimiento de sus senos, el desarrollo de sus genitales y la aparición del vello púbico axilar es el claro signo del paso de la pubertad. Por el contrario en los hombres el crecimiento de sus genitales, la aparición del vello púbico y corporal así como el aumento de masa corporal dan paso esta etapa. (Navarro & Perez, 2012). El incremento en los órganos genitales se da, específicamente, debido a un aumento de la testosterona y el estrógeno que son hormonas que regulan la parte sexual.

En las mujeres existe un episodio concreto que identifica plenamente el paso de la niñez a la pubertad, esta es la primera menstruación conocida como menarquia, pero en algunos casos este suceso puede llegar a retrasarse o llegar a una edad un poco más temprana. Por su parte los caballeros experimentan el inicio de su etapa sexual con la producción de espermatozoides en los testículos.

La parte biológica es la que más sufre de cambios en esta etapa. Y un gran ejemplo es el “estirón” en el crecimiento. La hormona encargada de realizar el aumento de estatura empieza a actuar junto a los andrógenos y el estrógeno (Papalia, 2012). Esto tiene un periodo de 2 años. Otro signo es el cambio de voz en los chicos, lo cual se da por el crecimiento de la laringe, ocasionando que su voz se más profunda o grave, mientras que en las mujeres ocurre que su voz se vuelve suave y aguda.

El acné también hace su debut en la pubertad. El mayor ritmo de producción en las glándulas sebáceas ocasiona su aparición además de pequeños puntos negros.

Es claro indicar que la pubertad llega a su máximo al momento de que los órganos de reproducción llegan a su maduración, sin embargo, esto no está ligado a un año en particular, sino que cada organismo toma su tiempo para llegar a este marco.

Mientras avanza la adolescencia las diferentes formas de actuar de los jóvenes se vuelven más notorias y el desarrollo físico toma una relevancia absoluta. Las distintas actividades recreacionales hacen que la salud de los jóvenes se mantenga y el desarrollo en el área biológica se fortalezca, psicológicamente esto es para mantener a los jóvenes en una interacción y fortalecer los roles sociales que en un futuro servirán como herramientas laborales y personales.

La construcción de hábitos de ejercicio o la práctica de alguna actividad física y el apartarse de un ritmo de vida sedentario, ayuda a que la probabilidad de tener obesidad o algún problema cardiaco, incluso una enfermedad como la diabetes tipo II sea menor.

La actividad física, a más de mantener en forma a los jóvenes y en constante movimiento, abre paso al interés de la imagen corporal, es decir la preocupación sobre su propio cuerpo, en algunos casos esto genera un mayor acercamiento a un deporte o alguna actividad de resistencia, por ejemplo, la gimnasia, el fútbol, básquet, tenis, atletismo, etc. Pero en casos menores las emociones, opiniones de terceros o incluso problemas de carácter personal juegan un arma de doble filo y empiezan a surgir los problemas de carácter alimentario, de sueño y de acoso.

Conjuntamente es valioso indicar que el proceso cognitivo también toma su protagonismo, pero eso lo abarcaremos más a profundidad más adelante.

Como sabemos el aspecto bio-psico-social se presenta como la premisa fundamental en el desarrollo de las personas. En el inicio de la adolescencia las emociones juegan un rol fundamental. Pero que podemos entender por emoción. Son amplias sus definiciones. Por un lado tenemos, un sentimiento muy intenso que puede ser de alegría tristeza, enojo o miedo el cual es producido por un recuerdo o una idea (Oxford Learner's Dictionaries, 2016). Y en otros casos la definen como el sentimiento producido de acuerdo al estado de ánimo de una persona. (Real Academia Española, 2015)

Puede parecer algo muy descabellado, pero se acerca a la realidad casi en un 90% y es que las diferentes emociones son las que van formando el carácter de cada adolescente, por los intensos cambios y las diferentes actividades que se realizan a nivel

de entretenimiento y a nivel académico, no pasa desapercibido este proceso. La tristeza, alegría, decepción, frustración, ansiedad, nerviosismo, calma, etc., son emociones que se experimentan, de acuerdo a cada experiencia que se vaya teniendo e inconscientemente crean estrategias para que no causen inconvenientes.

1.2.2. Adolescencia media

La adolescencia llega a su punto medio a los 15 años como edad mínima y es aquí donde otros temas empiezan a dar brote, más de carácter sexual y social.

En el ámbito sexual, al estar ya en una madurez los órganos reproductivos, los adolescentes empiezan a fijarse en el sexo opuesto y experimentar un interés romántico. (Papalia, 2012). Para la sociedad en la que nos encontramos, este momento, proporciona una de las épocas más complejas entre padres e hijos y, aunque debería ser algo normal, se lo considera como tabú, refiriéndose específicamente a la socialización de lo que es el sexo.

El ámbito del coito, puede ser complicado para muchos sistemas familiares, ya que muchos creen que la edad propia es al terminar la adolescencia entre 20 y 21 años, donde ya el carácter y el pensamiento están formados casi en su totalidad. Si bien cada uno es responsable y autónomo al tocar un tema como la sexualidad, una conversación prematura puede ser una gran ayuda en la prevención de situaciones inesperadas como son los embarazos adolescentes o las infecciones de transmisión sexual (ITS).

La necesidad de los jóvenes, tanto hombres y mujeres, por tener un espacio privado se vuelve mucho más álgida, fuerte y en ocasiones, tensa. El sentimiento de independencia crece y surgen discusiones entre padres e hijos. Parece algo raro, pero se dan en gran proporción. Los chicos buscan estar más tiempo con sus amistades y el momento con la familia se vuelve ocasional. Eso si las reglas y normas se vuelven un pilar dentro de las actividades.

En la toma de decisiones, su pensamiento está todavía en prueba y error, que indica que el adolescente es capaz de desplegar una serie de opciones las cuales darán un camino de solución pero que pueden tener una consecuencia positiva o negativa. En la mayoría las emociones y la impulsividad entran como factores claves.

Actualmente, autoridades han especificado que el primer acercamiento con las drogas y el alcohol se da entre los 14 y 15 años, lo que ha sorprendido en gran manera, (Heredia, 2020) y preocupa considerablemente.

En segundo lugar, el acoso escolar también se ha posicionado como una problemática considerable, proporcionalmente, para algunos jóvenes los cambios significan un gran obstáculo y, junto con las emociones desarrollan impactos y desconfianza. Es muy preocupante a nivel psicológico, ya que se ha encontrado una gran relación entre los suicidios juveniles y el acoso. El problema esencial es que varios círculos familiares se fragmentan durante esta edad.

La adolescencia se catapulta de cambios, sin embargo, al terminar los 17 años, ocurre la transición entre la adolescencia media y tardía. Lo que implicará varias situaciones a nivel biológico, psicológico, sexual y social.

Si bien la parte social es la que más se desarrolla en la mayoría de los casos, lo biológico ya está en casi en una madurez sobre el 80%, muchos adolescentes todavía pueden considerarse inmaduros en lo psicológico y lo sexual, produciendo conflictos que pueden significar un cambio prematuro a la etapa adulta.

1.2.3. Adolescencia tardía

La última etapa de la adolescencia significa el pulir detalles de todo lo desarrollado en esta parte de la vida, la autonomía también empieza a tomar un rol mucho más importante, en la parte académica muchos toman el camino de la educación superior, para formarse en una carrera profesional (Gaete, 2015). Las actividades empiezan a probar el distinto manejo de tareas que necesitan una mayor responsabilidad, sin embargo, son esas mismas tareas, las que retrasan la autonomía y una independencia a corto plazo.

Dentro del área psicológica el auto-concepto ya no depende de terceras personas, debido a que en fases previas los adolescentes tenían como referencia lo que decían los pares con los que interactuaban. La toma de decisiones empieza a ser más independiente y pasa a establecer límites convirtiéndola en una aptitud importante para el diario vivir. En el área cognitiva, el pensamiento abstracto ya se encuentra establecido de manera firme. Dentro del constante desarrollo de actividades la predicción de consecuencias se vuelve ya una habilidad de análisis concreto, acompañada de la resolución de problemas.

En el área social las amistades empiezan a ser mucho más complejas al igual que la comunicación entre grupos conformados por pares; esto se produce debido a que los jóvenes empiezan a poner en prioridad sus principios. En el aspecto familiar se vuelve a producir un acercamiento entre padres e hijos, aunque ya no de la misma forma, pero solo si hubo una relación positiva en el pasado.

La preocupación en los distintos cambios corporales, (crecimiento, desarrollo) desaparece, manifestando una total aceptación de sí mismo. En el ámbito sexual la claridad de la identidad sexual, también ocurre, de manera que el inicio de la interacción sexual comienza con parejas que sean más estables y más íntimas.

1.3. TEORÍA PSICOSOCIAL DE ERICK ERIKSON

1.3.1. Definición y descripción

Para cada ser humano el desarrollo cotidiano no es algo sencillo y es que las estrategias o herramientas que usamos son totalmente distintas. Mientras una parte puede simplemente tomar asiento y cerrar los ojos para afrontar los cambios o situaciones inesperadas, para otros requiere de más ayuda y comprensión.

El psicoanálisis en psicología es una de las ramas más fuertes y más estudiadas, si bien se han establecido varias teorías que han tenido como base la explicación de la mente humana y el desarrollo tanto biológico y emocional del ser humano, una que sobresale es la que realizó Erik Erikson con respecto al desarrollo psicosocial dentro del ciclo vital del ser humano.

Erik Erikson es un psicoanalista infantil, nacido en Alemania, específicamente en la ciudad de Kalrsruhe; en sus inicios, su dedicación al arte lo llevó a convertirse en docente de una escuela en la ciudad de Viena, curiosamente en esta institución estudiaban hijos de pacientes de un psiquiatra de nombre "Sigmund Freud".

Durante su periodo en esta institución conocería a Joan Serson, quien se convertiría en su compañera de vida y que también era psicoanalítica, todo este roce que tuvo le impulsaron a estudiar en el instituto psicoanalítico de Viena.

Para 1933, junto a su esposa decidieron migrar a Estados Unidos donde se establecieron y donde el germano, formuló su famosa teoría psicosocial que cambiaría la visión de ciertos aspectos en el ciclo del desarrollo humano.

De acuerdo en uno de sus libros “El ciclo vital completado” (1985) Erikson menciona que el termino psicosocial está totalmente ligado al ámbito psicoanalítico, con meta en fundamentar lo que es la teoría psicosexual Su misión era de transformar las fases establecidas por Freud, enfatizándolas en los aspectos sociales que se producían durante la misma

El autor inicia fundamentando que la sociedad tiene una enorme influencia en el desarrollo de la personalidad de cada individuo; así, se destaca uno de los puntos importantes en el desarrollo de la teoría, el cual es que “la sociedad, modela la forma en que las personas se desenvuelven.” (Bordignon, 2005). Así también, fortalece la importancia del yo en varios aspectos, como es el que este es la llave para la salud mental.

El desarrollo inicia con el principio epigenético, el cual menciona que “todo ser vivo tiene un plano básico de desarrollo, y que cada uno tiene su propio tiempo hasta que se produzca lo que es un equilibrio para lograr un funcionamiento total” (Bordignon, 2005). En este nacen tres fundamentos complementarios. Lo *biológico* es decir la organización de los diferentes órganos y sistemas; lo *psíquico* que viene a ser aquel que profundiza la experiencia que obtenemos y la parte *social* en la que se engloba la parte cultural y la llamada interdependencia de las personas.

Posteriormente, se establece que la persona va desarrollándose conforme a varias etapas totalmente organizadas y de acuerdo a las distintas capacidades que se encuentran internamente.

El ciclo de vida es un concepto planteado por Erikson en 8 estadios, desde el nacimiento hasta la vejez, en donde se describen cada uno de los procesos nombrados anteriormente y en qué momento etario ocurre. Estas 8 etapas se clasifican de manera jerárquica, estableciendo una cronología en donde se consideran las cualidades y limitaciones que tienen cada uno. Eso sí fundamentando que es un desarrollo progresivo.

Pero antes de que se produzca el cambio de estadio, se produce un momento clave, en donde es el individuo produce un estancamiento de manera interna y en post de un avance hacia la siguiente etapa y que caracteriza a una crisis.

– Crisis

Este momento marca el paso de un estadio al siguiente, produciendo ciertos cambios que puedan mantener una relación entre virtudes, defectos y la vulnerabilidad presentada en cada fase. Cuando existe una respuesta de carácter positivo, se transforma en una virtud, pero de no ocurrir esta unión, se considera un defecto.

Cada estadio es un mundo distinto, esto se debe a que se da una característica propia del momento y una crisis básica. Cada individuo va a crear ciertas fuerzas descritas como contrapartes, de manera que la llamada crisis pueda resolverse. Tenemos lo que es la fuerza simpática y antipática, las cuales van a intentar conducir de manera interior a su resolución. Ya se ha visto como en el transcurso de la humanidad se ha intentado generalizar, las distintas tendencias simpáticas en lo que se ha llamado “rituales”.

1.3.2. Estadios psicosociales

Cronológicamente, siempre estamos pasando por algún tipo de cambio, ya sea biológico, emocional, sexual e incluso de carácter social, eso se lo puede observar en las distintas actividades que se realizan de manera cotidiana o en la toma de decisiones. Cuando Erikson formuló su teoría, el planteamiento del principio epigenético y el concepto de crisis, ayudó a establecer los llamados *estadios*, que no son más que distintos momentos que se viven, en cierta edad y en cierto momento, de acuerdo al desarrollo de las personas, especialmente en el ámbito social.

Cada estadio tiene un tiempo etario, esto se debe a la continua formación que cada ser humano posee. A más de lo descrito, en cada estadio también se desarrollan ciertas virtudes que serán claves con el paso del tiempo. En total son 8 estadios.

Estadio 1: Niño Confianza vs desconfianza (0 a 12-18 meses)

El nacimiento de un niño establece un momento inolvidable para los progenitores, y para el niño luego de nueve meses de conexión uterina entre madre e hijo. La confianza es fundamental en esta etapa, el origen se produce cuando el bebé encuentra el bienestar; es decir, la sensación de ser recibido, amado, cuidado, protegido, etc. Y

aunque el vínculo que se produce en el periodo de gestación con la madre facilita este proceso, la aceptación es primordial para que el infante, pueda receptar lo que le es dado por el entorno.

Por su parte, la génesis de la desconfianza es todo lo contrario. El sentimiento de abandono, el ser apartado o la no atención que se puede producir, son diferentes sensaciones que producen esta contraparte. Muchos padres, suelen mencionar, que es algo inevitable ya que no existe una gran interacción entre la sociedad y los pequeños, lo que en parte es verdad, pero esto ocurre para la formación de la prudencia, que no es más que pensar en los distintos riesgos que se pueden dar en ciertas actividades.

En esta etapa como indicio del continuo proceso de la vida, emerge *la esperanza*. Esta servirá como una forma de confianza interior en el propio sentido de la vida y en el continuo enfrentamiento de la misma.

– **Estadio 2: Infancia Autonomía vs Vergüenza (2-3 años)**

Año tras año, los cambios más visibles en los niños son los biológicos y es que la prioridad en el desarrollo es en esta área, potenciando, extremidades, definiendo contexturas, facciones del rostro, etc. Durante esta etapa, se empieza a formar un pequeño grado de autonomía en los niños, esto se debe porque al conseguir dar los primeros pasos pueden realizar ciertas actividades que van acorde a su edad. De igual manera, las primeras formas de comunicación permiten que los niños vayan mostrando cierta libertad al expresarse, ya sea por simples expresiones, desde balbuceos, pequeñas silabas o palabras, incluso permitiendo que se les brinde una ayuda cuando estos lo necesiten.

Por el contrario, el exceso de autoconfianza, genera la aparición de la vergüenza y una duda al realizar actividades específicas, esto puede percibirse al momento de realizar ejercicios con el fin de continuar el desarrollo motriz, al momento de comunicarse, en la parte de la salud o higiene también empiezan a ocurrir pequeñas inseguridades que generan los mismos sentimientos anteriormente descritos, a pesar de que en la mayoría de los niños las acciones que hacen no les provoca algún remordimiento. Es vital mencionar que tanto ser “independiente” y autosuficiente” debe tener un equilibrio con

respecto a la vergüenza y la duda, para esto los límites que impone el círculo paterno son claves y necesarios.

Junto a este equilibrio se produce el nacimiento de *la voluntad* como virtud, que no es más que el que los niños logren actuar en sus diferentes actividades con una intención teniendo en cuenta la razón y los límites que son establecidos de acuerdo a la norma paterna.

– **Estadio 3: Edad Preescolar Iniciativa vs Culpa y miedos (3-5 años)**

En esta etapa los niños van a interactuar en mayor grado y las actividades escolares en ciertas poblaciones empiezan, en lo que actualmente se conoce como educación inicial. Es aquí donde la parte del lenguaje comienza a ser más definida y más precisa, un ejemplo claro es el idioma con el que nos comunicamos, hasta cierta edad la comunicación en los infantes es universal, pero en un momento dado, las diferentes fonéticas y pronunciaciones se irán formando.

Este continuo progreso en los niños permite que se habilite lo que es dos características. La primera de ellas involucra lo que es la iniciativa, que no es más que iniciar alguna actividad por propia decisión. En este punto son los juegos y las actividades lúdicas que empiezan a tener una absoluta relevancia, ya que la comunicación entre sus pares en gran parte ocurre en este tipo de acciones recreativas. También el aprendizaje cognitivo va a empezar a tomar protagonismo, ya que el niño adquirirá ciertos conocimientos generales que servirán para el futuro, tanto a corto como a largo plazo.

Es evidente que, los niños van a equivocarse una y otra vez ya que están en ese proceso en donde el ensayo-error, es crucial en el mismo aprendizaje. A partir de esto nace lo que es el sentimiento de culpa, además del miedo que saldrá del temor de ponerse frente a todas las actividades mencionada.

Si estos sentimientos logran ser equilibrados pues surgirá la llamada consciencia moral, la cual se formará de acuerdo a la inserción de los valores que son estampados internamente por el entorno, el aprendizaje, el ambiente social y escolar.

Como en todo estadio la virtud que se origina, en este caso es *el propósito*, como consecuencia de las fuerzas positivas que se producen en el estadio y que tiene que ver con hacer una acción o actividad con una determinación firme.

– **Estadio 4: Edad Escolar Laboriosidad vs Inferioridad (6-12 años)**

Una vez ya involucrado en el ámbito escolar, se empiezan a formar ciertas actitudes y rasgos que son acordes a la edad que está pasando el niño. Es aquí donde empiezan a acentuarse las actividades con compañeros del mismo sexo ya sea de orden, académico, lúdico o recreativo. Erikson llama laboriosidad al hecho de asimilar diferentes reglas o instrucciones que los padres dan a sus hijos con el fin de realizar alguna tarea o actividad, ya sea en familia o en clase. De igual manera, funciona para designar responsabilidades acordes a las posibilidades del niño. Del mismo modo los niños empiezan a reconocer las destrezas de sus pares.

Por el contrario, la inferioridad es el concepto que señala lo opuesto, en donde los niños crean un sentimiento de incapacidad de aprender, normalmente es en esta edad cuando algunos de los estudiantes se frustran por no lograr aprender ya sea un tema de carácter académico o habilidad.

Erikson menciona que al existir un equilibrio entre ambos conceptos se produce lo que es la virtud de *la habilidad*, que no es más que la capacidad que adquirimos las personas para realizar ciertas actividades o alguna acción de manera correcta y con gran facilidad.

– **Estadio 5: Adolescencia Identidad vs Confusión de Identidad (12- 20 años)**

Al llegar a este estadio, el ser humano empieza la etapa donde se producen más cambios en todos los aspectos desde la gestación. Desde la maduración en el aspecto sexual, hasta el ámbito emocional, empieza a formarse y ser fundamental al momento de la toma de decisiones. Muchos describen la adolescencia como el punto de inflexión en el proyecto de vida y en el desarrollo de actividades que servirán como guía en la adultez.

Esta edad es en la que se empieza a formular la gran pregunta ¿Quién soy yo? Desde la perspectiva juvenil, este cuestionamiento engloba un concepto que es la base de este estadio que es la identidad. Podemos tomar varias definiciones, pero en este caso y ligado al aspecto social, podemos señalarla, como el conjunto de características o rasgos de una persona, que permiten distinguirla de los demás (Real Academia de la Lengua Española, 2014). Inevitablemente las personas estamos en una constante prueba y error, buscando diferentes estrategias o herramientas para varias actividades, incluida la definición de la identidad; es por esta razón por la que los adolescentes son tan variables, en esta etapa; porque no tienen todavía una identidad definida.

La parte sexual, ideológica, cultural, religiosa, social, profesional, son aspectos que también entran en juego, en lo sexual se debe a la maduración que se produce a esta edad. Conjuntamente el compartir de cierta manera el amor como sentimiento y de cierta forma como un compañero en una relación. Por su parte, el pensamiento de los jóvenes empieza a tener cierta postura que podrá acompañar al decidir ciertas acciones durante el día a día.

Por su lado, la cultura y la religión que también influyen, dependerán del entorno en donde se encuentre y que tan involucrados estén con estos aspectos. Específicamente en la identidad religiosa, los jóvenes encuentran dudas y se cuestionan constantemente con el objetivo de construir una respuesta que pueda ser clara, de acuerdo al pensamiento de cada uno.

El aspecto profesional empieza a ser una fortaleza a medida que se llega al final del estadio, cuando ya cada adolescente ha encontrado ciertos gustos o actividades que le llaman la atención a nivel laboral. Esto dirige a un importante momento en la vida tanto social, académica e incluso emocional del adolescente.

La adolescencia significa la existencia de momentos de incertidumbre y de inseguridad, las cuales se presentan con cierta frecuencia. En este estadio, al contrario de lo expuesto con anterioridad, las dificultades toman por nombre “confusión de identidad”. Una de las principales características de este concepto es que la falta de criterio y decisión son decisivas para que se llegue a este punto.

El equilibrio de ambas fuerzas va a originar una virtud trascendental la cual ayudará a tener una estabilidad entre partes. Valorando que cada uno tiene su

responsabilidad a nivel personal y familiar incluso a nivel laboral, *la fidelidad* responde a la fortaleza del postulado que somos los que podemos y creemos con tal magnitud que podemos lograr lo propuesto (Bordignon, 2005).

Aunque el resto de etapas, escapa al trabajo de esta propuesta, se van a revisar para completar el abordaje de las mismas.

– **Estadio 6: Joven Adulto Intimidad vs Aislamiento (20 a 30 años)**

El término de la adolescencia significa que la formación de las distintas capacidades de responsabilidades e incluso la de confianza entre distintas personas está formada. De igual manera la intimidad en el aspecto social y sexual forma parte de y señala que el inicio de la adultez ha llegado.

La capacidad de trabajo, la distribución en el tiempo libre e incluso los ciclos de vida de procreación, son simples muestras de cómo el desarrollo de la persona ha ido avanzando conforme los distintos procesos que se han abarcado en los estadios previos.

Contrario a la intimidad existe el aislamiento que se puede expresar en distintos ámbitos, como es lo afectivo, lo social o pueden presentarse los dos de golpe. En cierta manera la característica del individualismo y el egocentrismo priman cuando se presenta lo contrario a la intimidad.

En el aspecto social se produce lo que es la expresión en las relaciones sociales tanto como integración o los llamados compromisos laborales, de carácter institucional, cultural, político, deportivos entre algunas más.

A partir de los 30 años empieza lo que es la plena adultez, donde las responsabilidades cambian abruptamente, donde la formación y planificación serán de gran ayuda. Aun así, comienza la debacle en temas biológicos.

– **Estadio 7: Adulto Generatividad vs Estancamiento (30 a 50 años)**

En esta etapa, la formación de una familia para ciertas personas empieza a ser un tema de vital importancia, debido a la necesidad de la transmisión del conocimiento hacia

las nuevas generaciones (hijos). En este estadio se produce una crisis en el adulto en relación a tener generatividad o sentirse estancado.

La paternidad en los hombres y la maternidad en las mujeres generan un sentimiento de productividad desarrollando nuevas estrategias y también la creatividad de manera que las generaciones siguientes puedan proveerse del conocimiento que los adultos poseen.

Las personas encuentran un impulso mayor cuando encuentran algo por lo cual esforzarse, sean sueños, objetivos, pero cuando se produce un fracaso en la parte de productividad o de generar, pues empieza la crisis que es el estancamiento. Y a veces puede venir acompañada de tristeza, depresión, siendo un obstáculo para la eficacia en la parte laboral, personal, a más de eso la intimidad de manera emocional y sentimientos de incapacidad.

– **Estadio 8: Vejez Integridad vs Desespero (50 años en adelante)**

Al llegar a este momento diferentes situaciones empiezan a manifestarse, la constante vulnerabilidad en la salud, la visualización del fin de la vida laboral, pero también es de donde el ser humano comienza la fase de integridad de forma interior.

El aceptarse a sí mismo es una parte fundamental en este estadio, las personas empiezan a decepcionarse de cómo se ven, de que ya no pueden realizar ciertas actividades que en el pasado les resultaba fáciles. La confianza en la parte emocional se vuelve un gran reto, a más de la misma autonomía, ya que con el paso de los años las personas necesitan un apoyo y en cierto grado su dependencia comienza a ser evidente.

La crisis ante la falta de la integración de los distintos elementos lleva a lo que es el desespero, que es la falta de valores, la pérdida de la propia sabiduría, la vivencia de un amor propio que se basa en las experiencias que resumen la vida laboral y personal.

Hasta aquí se ha hecho una revisión de la adolescencia y sus características; así como también, de la teoría psicosocial que permite comprender de mejor forma los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que son propios de la etapa.

1.3.3. Habilidades Sociales

Es indiscutible que la interacción que se tiene con el entorno ayuda al aprendizaje de diferentes estrategias para un desenvolvimiento oportuno y máximo con nuestros pares, familiares y con la sociedad en general. Sin embargo, es fundamental mencionar que todo esto resulta de la recepción de capacidades o destrezas que vamos adquiriendo conforme se produce el desarrollo a nivel social, biológico y emocional.

El diccionario de Oxford define como habilidad a la “capacidad de una persona para realizar determinada acción de manera correcta y con facilidad” (Oxford University, 2016) . Y aunque parezca irónico para ciertas personas no es sencillo realizar actividades que para otros no supone alguna dificultad. Un ejemplo muy claro puede ser la práctica de los deportes, mientras que para algunos resulta más fácil, para otros es toda una complejidad.

El término de habilidades sociales se puede centrar específicamente en la capacidad que tenemos las personas para poder relacionarnos de manera correcta y con facilidad con la sociedad en general, pero esto solo sería una fusión incorrecta entre las palabras habilidad y social.

Las habilidades sociales son “conductas aprendidas que ponen en juego las personas en situaciones interpersonales para obtener o mantener el reforzamiento del ambiente, pudiendo considerarse como vías o rutas hacia los objetivos de un individuo” (Betina & Contini, 2011, pág. 164). Además, a esto se puede añadir que dichas habilidades son socialmente aceptadas y facilitan una interacción con los demás.

El desarrollo máximo de las habilidades sociales no está sujeto a un comportamiento en específico, sino que son diferentes factores los que intervienen. Uno de ellos es el contexto en el cual vivimos. Es claro que las distintas localidades tienen comportamientos distintos. No es lo mismo desenvolverse en el ambiente urbano que el trato que se recibe en la ruralidad, tomando como un ejemplo sencillo. Cada cultura, población e incluso un grupo de personas van a incidir en este tema.

A más de todo lo nombrado con anterioridad, tenemos un periodo vital que en cierta manera explota al máximo las capacidades de interacción de las personas, esta es la adolescencia. Durante este momento, el roce que se produce empieza a ser más frecuente y, al igual que en ciertos periodos de la infancia, los gustos de actividades

empiezan a ser cruciales para el inicio de una conversación o para el comportamiento con alguien en específico.

El ambiente educativo también interviene de una manera inconsciente y es que, al pasar una cuarta parte del día dentro del mismo, pues será un campo de relación y conversación. En retrospectiva, el aprendizaje en todo momento será la base de estas habilidades, generando varios mecanismos que serán claves en el transcurso de la vida.

La lista de las habilidades sociales es extensa, aunque hay que aclarar que las personas tienen ciertas preferencias debido a las diferentes experiencias previas, de igual manera habrá capacidades que no se desarrollen al máximo, sino que estarán en menor medida presentes para afrontar escenarios imprevistos.

El objetivo de la instrucción de estas capacidades es el de brindar un funcionamiento interno a las personas, estructurando diferentes estrategias y herramientas que puedan ser útiles en momentos específicos en donde se presentan varias dificultades que comprometen su bienestar tanto emocional y social.

Algunos autores han establecido ciertos rasgos conductuales que engloban estas habilidades sociales y, de cierta manera, son una forma de respuesta ante algunos eventos, ya sea de forma negativa o positiva. En el entrenamiento o aprendizaje de las habilidades sociales es necesario comprender que puede haber varios obstáculos en el camino y que los ámbitos en donde se desenvuelve el adolescente pueden generar cierta incomodidad, debido a la actitud del entorno; esto enfatiza el hecho de que las conductas pueden, de cierta manera, adquirirse, entrenarse, pero no existe una garantía absoluta de que puedan asegurarse.

Las formas de conducta y sus respuestas referencian a las habilidades sociales más aceptadas conforme a ciertas capacidades, como lo es decir “no”, realizar favores y peticiones, manejar sentimientos y mantener conversaciones. De acuerdo a este antecedente, tenemos entre las principales: capacidad de escucha, de comunicar sentimientos y emociones, de disculparse, empatía, inteligencia emocional, asertividad y negociación.

Aunque Escudero (2018) destaca que se puede realizar una clasificación en este tema, quedando de la siguiente manera.

- *Habilidades sociales básicas*: dentro de este grupo podemos incorporar a la capacidad de escucha, el inicio y desarrollo de las conversaciones, generar preguntas.
- *Habilidades sociales avanzadas*: podemos agrupar en este punto, la empatía, la capacidad de disculpa y de comunicar sentimientos y emociones y la negociación.

Hay que tener en consideración dos características muy importantes como son la asertividad y la propia autoestima. La primera nos puede servir, de cierta manera, como una estrategia para encarar escenarios que puedan ser hostiles o agresivos y, como bien sabemos, la autovaloración que tenemos de uno mismo es vital y saberla tener en alto es fundamental para un individuo, ya que nos brinda confianza y seguridad al momento de aprender actividades o adoptar alguna actitud que evite una manifestación negativa y que nos perjudique en la cotidianeidad.

Es importante que las habilidades sociales puedan aprenderse teniendo como base pensamientos asertivos en el momento oportuno y apropiado en donde se haga uso de las distintas habilidades sociales existentes, por lo que están en íntima relación con el desarrollo cognitivo del adolescente; razón por la cual, se revisa este tema a continuación.

1.4. TEORÍA COGNITIVA

1.4.1. Explicación: autor y contexto

Son varios aspectos que pueden influir en el desarrollo, está la parte física, la sexual e incluso la social y todas son esenciales en el crecimiento del ser humano, pero no se puede dejar de lado la parte intelectual, cognitiva o de conocimiento. Hay una frase que es usada en muchos momentos o debates, que indica: “*el conocimiento es poder*”, el ser humano ha ido cambiando respecto a su inteligencia y adquirido nuevas acciones.

Esta idea fue formada por el psicólogo del desarrollo Jean Piaget, de origen suizo quien radicaba su pensamiento en que la infancia juega un rol fundamental en el crecimiento de la inteligencia y el niño aprende a través de un su participación activa (Centro de Psicoterapia Cognitiva, 2015). Y en sí, no está tan alejado de la realidad y es que, en la parte biológica, la infancia representa la etapa más importante en el crecimiento

de los seres humanos. La aparición de funciones motrices, físicas y de lenguaje son las que más se destacan.

Dentro de la perspectiva de esta teoría se menciona cómo es que el conocimiento y su naturaleza llegan a ser adquiridos y, de manera escalonada, se lo puede utilizar. El conocimiento, para muchos, va llegando de acuerdo a las distintas experiencias que se tiene, sin embargo, estas pueden encontrar una diferencia en la adquisición del mismo. Piaget señalaba que el ámbito cognitivo es el centro del ser humano en conjunto con el lenguaje que es una huella de lo que se ha recibido tanto en comprensión como en intelecto.

La descripción de esta teoría está fundamentada en lo que es la naturaleza, de la inteligencia, y algunas etapas que supondrán un desarrollo hasta la madurez.

– **Naturaleza de la inteligencia**

Desde la perspectiva profesional del suizo, adquirir el conocimiento es un proceso que va cambiando de manera constante, mencionando que puede haber cierta alteración en el proceso de desarrollo, referenciando a todo tipo de modificaciones. En la misma línea las etapas que se manifiestan serán una prueba del ambiente en que pueden aparecer durante los distintos cambios. En palabras más concretas, Piaget mencionaba que “si la inteligencia humana es adaptativa, debe tener las funciones para representar tanto los aspectos de transformación, y los estáticos de la realidad”. (Centro de Psicoterapia Cognitiva, 2015, pág. 1)

Se establecieron dos tipos de inteligencia *la operativa y la figurativa*. La primera es la más activa y hace referencia a las acciones que tienen como fin el seguir, recuperar o prever las distintas variaciones que tienen los objetos o personas sobre las que tenemos interés. Por otro lado, la segunda es la que está más pasiva o quieta, esto para poder dar una referencia o representación a las etapas, que intervienen en el proceso de conocimiento. En este punto se engloba, lo que es el proceso de percepción, imitación, dibujo y lenguaje.

Por otro lado, dos funciones que se categorizan como básicas y que se dan a conocer cuando no se produce una comprensión exitosa siendo una forma de

entendimiento, como primera tenemos *la asimilación* que no es más que la forma en que el ser humano percibe y se adapta a la información que recibe por primera vez, en una de las áreas cognitivas también llamadas como esquemas ya existentes.

Por su lado, *la acomodación* es el proceso de sobrellevar la información nueva y desconocida que se va adquiriendo en el día a día y clasificarla en las distintas áreas ya preexistentes, de manera que puedan acoplarse de manera correcta y puedan ser una herramienta para las personas. Con estas funciones establecidas, Piaget, describe 4 etapas en donde ocurrirán momentos clave, en el pensamiento, fundamentalmente por el desarrollo constante del ser humano.

1.4.2. Estadios del desarrollo cognitivo

– Etapa sensorio-motora

Este estadio se ubica desde el nacimiento hasta los dos años, periodo donde el lenguaje sufre una transformación. Durante este tiempo, el conocimiento empieza a construirse juntamente con la comprensión del mundo en el que nos estamos desarrollando. Los sentidos están en pleno auge, pero en la parte sensorial, la vista y el oído son muy importantes en este punto. Los bebés tienen sus primeras interacciones con los objetos chupando, agarrando, pisando o topando. Es claro que los infantes tienen una forma peculiar de conocer diferentes texturas, formas e incluso sonidos, pero de esta manera se asegura que puedan tener un roce adecuado para la posteridad.

Los juegos lúdicos, son también una estrategia muy útil, de hecho, se realizan ciertas actividades con el fin de potenciar la motricidad, el aprendizaje del lenguaje, el desarrollo de los sentidos; una de las premisas de Piaget, es que el niño debe realizar una comprensión de lo que es la *permanencia del objeto*, de manera que el infante, pueda comprender que, aunque un objeto desaparezca, este se encuentra ahí mismo.

Etapa Pre-operacional

En este escenario, empieza la formación del lenguaje, es decir, de balbuceos o pequeños sonidos, los niños empiezan con ciertas letras o incluso la formación de sílabas,

dejando de lado, la comunicación universal, para la adecuación en el idioma en el que se encuentra relacionado, ya sea inglés, español, chino o el idioma del país donde se encuentre.

La simbología también empieza a tomar relevancia, cuando las imágenes empiezan a transmitir un mensaje en concreto, los pequeños comienzan a asociar si le trae un beneficio o es una advertencia. Desafortunadamente, al encontrarse en edades tan cortas, las operaciones mentales son prácticamente mínimas, debido a que no son capaces de procesar información y convertirla de manera lógica. Como en la etapa previa, los juegos se vuelven una actividad que ayuda al crecimiento e incluso se puede observar actitudes que necesitarán un refuerzo para evitar situaciones de violencia o que produzcan un comportamiento o tendencias, antisociales en años posteriores.

Algo que destacar es el egocentrismo que se genera en este punto. Siendo descrita como la inflexión y el no distinguir entre el propio punto de vista y el de otras personas; es muy visto que los niños siempre quieren hacer las cosas según su voluntad. El pensamiento infantil en esta edad, es muy intuitivo, producto del egocentrismo, haciéndolo más veloz, pero, en muchas ocasiones, supondrá ciertas consecuencias.

Etapas de Operaciones concretas

Al iniciar la etapa escolar, los niños, ya empiezan a procesar más información, y van adoptando ciertas aptitudes que les servirán en todo tipo de acción. Y es que hasta terminar la primaria, se da el aprendizaje del pensamiento lógico y ciertas operaciones que se consideran básicas, para el trabajo posterior. La socialización permite también la posibilidad de potenciar la conversación entre pares. La solución de problemas también se produce, pero ya no de manera intuitiva, sino más lógica, generando un pensamiento donde el niño razona y busca una opción, que garantice el éxito de lo que esté en juego. En conjunto, la concentración de los niños es mayor, Piaget destaca la asimilación de un pensamiento inductivo que, con el deductivo, es decir será más sencillo llegar a lo más grande desde lo más chico, que al revés. Esto es por la habilidad de observación que se produce en esta edad.

Durante este periodo, existen ciertas características que ocurren conforme vamos avanzando en años. Entre las que más destacamos están la distinción de pensamientos

propios y los externos es decir de otras personas, la habilidad de clasificar, en ciertas categorías, debido al aprendizaje de operaciones matemáticas de carácter básico y que irán progresando con el paso del tiempo, la solución de problemas se volverá algo indispensable.

De igual forma, se generan procesos importantes que serán de gran ayuda en el transcurso de las actividades cotidianas, tanto personales como académicas, entre las que podemos mencionar la clasificación, que no es más que poder identificar cualquier tipo de objeto, conforme a su apariencia, forma, tamaño o alguna característica que distinga a un grupo de objetos.

También tenemos la conservación, es decir la comprensión de que un objeto, aunque cambie de forma o de apariencia, seguirá siendo el mismo; El descentramiento, junto a la reversibilidad y la seriación muestran cómo el pensamiento del infante ya es más complejo que el estadio anterior. El primero muestra cómo el niño ya puede tener varios aspectos al momento de la resolución de un problema. La segunda pone en contexto al niño que ciertos objetos podrán sufrir cambios, pero podrán volver a la normalidad. La última será una capacidad trascendental para el resto de la vida y es que el ordenar cualquier tipo de objetos es fundamental en cualquier actividad mucho más para poder establecer algún criterio de elección.

Etapas de Operaciones formales

La última etapa destaca como a partir de los 12 años, el pensamiento es capaz de analizar elementos abstractos. Con el paso de los años, esta habilidad será más útil ya que los distintos símbolos deberán ser analizados con un razonamiento lógico, permitiendo que se pueda establecer hipótesis y resoluciones de manera deductiva (de lo más grande a lo más pequeño.)

El pensamiento abstracto se origina al permitir que el análisis se realice de manera concreta y teniendo más en cuenta los resultados y futuras consecuencias de los actos realizados. Si bien, en los primeros años de vida el proceso causa-consecuencia estaba presente, es en esta edad donde más toma relevancia. En principio por los distintos cambios cognitivos que se dan, de este modo la resolución de problemas se basa en este postulado, causando más aprendizaje positivo y siendo una herramienta para los jóvenes.

CAPÍTULO 2. SERIES ANIME: LA ANIMACIÓN DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE.

2.1. DEFINICIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Durante el desarrollo de la vida, los niños y niñas están en una interacción frecuente con música, películas e incluso ahora el internet se ha vuelto una herramienta con la cual operamos ya sea de manera laboral o para fines de entretenimiento. Sin embargo, es en la adolescencia, donde ocurren varias situaciones que pueden ser comunes e imperceptibles para algunos padres, pero para otros resulta algo muy curioso y novedoso

La mayoría de jóvenes toman parte de la música, el arte, algún deporte o actividad recreativa como forma de pasatiempo, pero en los últimos años se ha podido observar que existe otra área en la que los jóvenes se interesan y que es la de las series *anime*.

Pero ¿qué es una serie anime? Es el estilo de animación que proviene desde el país del sol naciente, Japón. Una definición mucho más precisa, es la que indica Drazen (2014), mencionando, un resalto al realismo en oposición al de occidente que tiene más apoyo en el movimiento de los personajes. El anime tiene una historia milenaria, desde el Japón antiguo donde destacaba la animación más simple y mostraban lo que es un solo movimiento de carácter repetitivo.

Es importante poner una separación de lo que es el Manga, aunque ambas son expresiones tanto narrativas como artísticas del país asiático. El *Anime* tiene como formato lo audiovisual, como cortometrajes, largometrajes, series, ya sea para televisión o para cine. Por su parte, el *Manga* son historias ilustradas e impresas. Es claro mencionar esta situación ya que, aunque como expresiones y formas de entretenimiento están juntas, cada uno tiene su propia descripción.

Para muchos se considera que esta forma de expresión está más ligada a lo infantil, cosa totalmente errónea. Ya que el centro al que va dirigida estas series son los adolescentes.

En el siglo pasado, las cosas eran totalmente distintas, si bien el máximo desarrollo de la animación de Occidente tuvo un mayor protagonismo por la creación de grandes éxitos como Porky, El pato Lucas o Bugs Bunny. Por el lado de Oriente las películas de animación empezaron a tomar relevancia. Y aunque estas fueron cortometrajes diminutos, significaron un inicio trascendental.

Pero ese inicio fue truncado por algunos eventos de carácter histórico, como lo fue la intervención de Japón en la Segunda Guerra Mundial y un terremoto que sacudió al país años antes. Una curiosidad es que algunas animaciones se produjeron en el contexto de la guerra, con el fin de realizar una campaña propagandista contra los aliados del conflicto bélico.

Tras el fin de la guerra, Japón cayó en un dominio occidental y en un contexto mayor, se implementó una censura contra la animación generando varias reprimendas incluso contra los creadores de las obras por sembrar un sentimiento de venganza y anti-extranjeros.

A finales de los años 60, un joven japonés irrumpiría en el mundo de la animación, y lo cambiaría de manera radical, este hombre es Ozamu Tekuza; considerado para muchos como el padre de la animación japonesa (Horno, 2013).

Tekuza fue el artista que potenció sin precedentes el anime, dándole un nuevo estilo, lo cual le permitió cruzar varias fronteras, en un inicio, estos eran trabajados en pequeños proyectos como caricaturas de periódicos. Hasta que tuvo su propio equipo para el desarrollo de sus obras, aunque no fue hasta que Toei Animation le dio la oportunidad de ser partícipe de su compañía en uno de sus proyectos y, años después, la compañía le dio su propio equipo para trabajar.

Pero no fue hasta que creó su propia empresa de animación en 1961 cuando su mayor obra vio la luz, la cual toma por nombre Astroboy. Los detalles que se consideraron en el desarrollo de esta obra fueron muy importantes y, posteriormente, se tomarían en cuenta incluso hasta nuestros días.

A partir de aquí las series anime empezaron a tomar mayor producción generando obras que se pueden considerar icónicas. Desde Heidi, pasando por Marco, hasta largometrajes tan emotivos como lo es “El Jardín de las Luciérnagas”, Akira, o series tan míticas como Doraemon o los Super Campeones.

Cuando se habla de anime, se tiene que mencionar a los estudios que se encargan de producir todo este proyecto. Son varios nombres los que se podrían enumerar, pero en cuanto a importancia, podemos indicar a Kyoto Animation, Toei Animation, Sunrise y el estudio Ghibli. Estos han podido lanzar obras que han quedado inmortalizadas en la retina de muchos espectadores.

Sin embargo, las series anime, ganaron cierto desprecio en algunos círculos, en parte debido a desinformaciones, malos entendidos al momento de visualizar una serie, generalizar el concepto y el fondo de una historia, influencias en comportamientos, etc.

En la década de 1980 empieza una época dorada para la industria, con la aparición de varios proyectos que, hasta la actualidad, se pueden reproducir generando un impacto social de manera abrupta.

En las últimas décadas el anime empezó a tomar mayor fuerza ya que su distribución comenzó a ser de manera global, generando un nuevo mercado y nuevos adeptos en esta gran industria y eso resultó en el inicio de una sub-cultura que hasta el día de hoy expresa su ideal de gusto hacia el anime, manga y otras ramas derivadas en la animación japonesa y se hace llamar OTAKU.

Pero, como siempre, todo su Ying tiene su Yang. En algunas ocasiones el anime o algunas de sus historias se han visto envueltas en varias problemáticas, incidentes, e incluso adicciones que llegan a ser tomadas en observación por varios detractores de la comunidad anime. Y aunque parezca inédito y la repercusión pueda ser tomada como imposible, muchos fanáticos religiosos han llamado a las series anime como un lazo entre los pecados y lo satánico, causando malas precisiones en algunos círculos familiares evitando un entendimiento correcto.

Son varios autores que con el anime han podido plasmar diversos mensajes para el público en general, como un pequeño ejemplo la unión y la amistad, la capacidad de no dar marcha atrás en alguna decisión que se tiene que tomar, el significado de un verdadero hogar para los niños, la importancia de los padres e incluso temas tan sensibles como la inmigración ocurrida en algunas sociedades; razón por la cual, se las ha vinculado con el tema de las habilidades sociales, en esta investigación.

Estas series, si bien están en otro idioma, han permitido un crecimiento vasto en el aspecto tanto social, biológico, académico e incluso de interacción, formando parte de estrategias para resolver algún tipo de situación conflictiva o resultando en algún ejemplo sobre como asimilar alguna problemática. Por ejemplo, el suicidio, el bullying, una discapacidad, física, auditiva u otras, son las que más se perciben dentro de las series, esto por los estereotipos que ocurren en todo el mundo y, a manera didáctica, con estas

producciones se busca dar un mensaje claro para que no ocurran eventos desafortunados y que estén ligados a problemáticas de este tipo.

Muchos artistas musicales han tenido grandes referencias al anime, uno de los más recientes es Bad Bunny, en su canción Yogunagi, en donde cita a uno de los personajes del anime Naruto conocido como ITACHI. Pero el mayor exponente en el tema musical y estas series, sin duda alguna es el proyecto desarrollado por YAMAHA, el cual toma por nombre VOCALOID que, junto a un sintetizador de voz y un holograma han desarrollado a la cantante estilo anime llamada Hatsune Miku. Con una revolución total, esta artista virtual es un vivo ejemplo de impacto anime, causando sensación mundial, a tal punto de convertirse en un icono.

2.2. GÉNEROS Y TEMÁTICAS

Los animes se caracterizan por tener diferentes rasgos, detalles o situaciones que son claves en el momento de direccionar la historia. Cada proyecto se lo categoriza con el fin de aprovecharlo al máximo, logrando incluso una cierta mezcla de categorías que potencian en gran forma cada anime.

Los géneros aparecen incluso en la literatura, los cuales sirven para poder direccionar a un público en específico, esto no significa un limitante, sin embargo, funciona como una alerta para la audiencia, por el uso de diálogos o eventos que para algunos pueden ser perturbadores, extremos o inapropiados. Como ejemplo podemos tener la visualización de escenas sangrientas o muy crudas, las cuales no todos pueden asimilarlas de igual manera. O algún evento de acoso o violencia, pueden ser mal interpretados por ciertos adolescentes que tienen algún tipo de ideología creencia, punto de vista, etc.

Como toda producción audiovisual se tiene que tener en consideración que es lo que se quiere desarrollar, si una historia que haga al público sentir una nostalgia, una aventura, terror entre otros. Estos aparecen en diversos medios también como lo son los libros y su narrativa hace que su presencia siempre sea un hecho. La descripción de cada uno de los géneros, utiliza términos en inglés y en japonés, por lo que para una comprensión mucho más clara se pondrá una traducción al español del mismo.

Acción: se caracteriza por encontrar niveles intensos de emoción y genuinas batallas, ya sean individuales o en equipo. Es considerado como el ámbito más común dentro del anime, en general, sus espectáculos hacen que uno mantenga la expectativa de lo que va a ocurrir junto un incremento moderado de adrenalina al igual que los atractivos de su animación. Como algunos ejemplos podemos ver Sword Art Online, Full Metal Alchemist, Kill la Kill.

Aventura: como su nombre lo indica basa su historia en viajes a un lugar determinado (que pueden ser una ciudad, un país, para encontrar algún tesoro o incluso alrededor del universo). El objetivo principal de este género es aventurarse para lograr una meta establecida ya sea el protagonista o por algún incentivo externo. Una de las ventajas que tiene es que se lo puede extender conforme vaya tomando más relevancia la historia, ejemplos podemos tener a Fairy Tail, Hunter x Hunter y One Piece.

Comedia: siempre presente en el mundo del arte y aquí no es la excepción, lo que busca es hacer reír con situaciones hilarantes y divertidas e incluso inusuales, es muy común decir *si no te hace reír fracasa en comedia*, pero esto también está sujeto al sentido del humor personal. Su sentido de animación puede que no destaque más son sus escenas la que lo sacan adelante; algunos ejemplos de este género son: Gintama, Nichijou

Drama: género que siempre se ha caracterizado en su mayoría por el suspenso que maneja en sus historias, pero lo que busca este tipo de anime, es que conecte al personaje con el espectador; esto a través de experiencias y momentos que motivarán a un cúmulo de emociones de alegría tristeza e intriga, como ejemplos tenemos Clannad, Anohana.

Slice of Life: este apartado busca representar lo que es la vida cotidiana de manera realista, sin nada extraño a la vista, pero ese es el objetivo, mostrar desde una perspectiva la rutina diaria que lleva cada uno; algunos anime de esta categoría son Wagnaria, Lucky Star.

Fantasía: en este aspecto el ambiente siempre se caracteriza por desarrollarse en uno mundo surrealista o en mundos mágicos donde la historia empieza a dar su idea anexando la aventura y la magia. A esto se le puede añadir elementos de carácter histórico o mitos, dependiendo del contexto en el que se sitúe.

Magia: el contenido siempre va a estar suscrito a varios hechizos y conjuros, relacionados también con seres que cumplen deseos y ambiciones. Una situación muy curiosa y algo que destaca es que la popularidad y la fama se dan, gracias al desarrollo de las chicas mágicas, tal y como podemos observar en la serie Sailor Moon.

Sobrenatural: la virtud de todo este ambiente es que es totalmente contrario a lo explicado en Slice of Life, este aprecia todo lo extraño lo fuera de común, en el desarrollo cotidiano, mostrándonos un ligero toque de misterio y tensión por los ambientes en que se muestra el argumento.

Terror u Horror: el contemplar monstruos fantasmas, escenas de pavor y miedo es lo que se muestra en esta área, fácilmente detectable por las escenas de susto y junto al gore, “que viene de lo desagradable, cortes, desmembramientos, mutilaciones, torturas; pero con un manejo enorme de lo sangriento” (Real Academia de la Lengua Española, 2022).

Psicológico: el manejo de la psique y de la mente es algo que entra en las situaciones establecidas en series de esta categoría. A veces tomarán una dirección filosófica, pero sus juegos cognitivos y mentales serán algo que conforme la serie transcurra darán de que pensar.

Romance: los momentos de pasión, amor y momentos dulces llegan a ser la cúspide de estas series, junto a las diferentes escenas, el desarrollo de un romance entre personajes, es el foco total. Junto una historia que lo que busca es hacer suspirar y generar una conexión entre televidente y personaje.

También puede existir una fusión de diferentes géneros, esto ocurre en gran ocasión por el desarrollo de la trama y por decisión del autor, aun así, habrá siempre un género que se destaque más.

Las descripciones anteriores corresponden a las áreas principales de las distintas series, pero existe también sub-géneros que pueden ser cruciales en el momento de su apreciación crítica y sobre todo visualización; son mucho más específicos, a más de la narrativa, tienen escenarios más detallados y cubren una gran variedad de temáticas, estos son aplicables en gran mayoría a los géneros principales, teniendo como resultado un anime de área escolar, con ambiente de horror y romance.

Deportes: el ámbito deportivo no se queda atrás y aquí se trata el desarrollo de las historias en competencias atléticas de cualquier tipo, con el paso del tiempo estas series se van produciendo en mayor cantidad.

Ecchi: “de la pronunciación de la h en la palabra Hentai, que toma por significado pervertido en el idioma japonés” (AnimeSugoi, 2022). Este es uno de los sub-géneros que más polémica atrae, debido a que en su aceptación radica en las escenas sexuales de carácter provocativo y erótico que ocurren en situaciones totalmente impensadas y cómicas.

Harem: el interés amoroso de varios personajes en uno solo ya sea hombre o mujer, genera este concepto de Harem. Este género fusiona dos principales lo que es el romance y la comedia, sin embargo, también existe la posibilidad de que únicamente se centre en uno solo.

Hentai: literalmente su significado es “Perverso”. Este dominio contiene desnudez y contenido para mayores de edad. El desarrollo está compuesto de desnudez explícita, además de relaciones sexuales. Muchas de sus narrativas carecen de sentido coherente por lo que suelen ser cortos y breves. Las series que pertenecen a este género son consideradas de carácter pornográfico, por lo que su contenido es restrictivo, aunque el internet ha facilitado que los adolescentes puedan visualizar este contenido de manera ilegal.

Isekai: uno de los más utilizados, debido a la naturaleza de su narrativa en donde el protagonista recae en otro mundo totalmente diferente, donde la fantasía y la magia son características habituales. El detalle es que, en su mayoría, las series desarrolladas son adaptadas a partir de novelas ligeras que, al contrario del manga que son una representación impresa de las caricaturas, son un desarrollo totalmente literario como una novela normal, con ciertas ilustraciones descriptivas para escenas clave.

Kodomo: la gente da por hecho que los animes son para niños, lo cual es algo totalmente incorrecto, el apartado infantil es manejado con suavidad siendo ligero y motivante. Curiosamente son pocos los proyectos que están dirigidos a los niños. En si el mayor problema que se encuentra es que la mayoría de los fanáticos amantes del anime, oscilan desde los 12 años, en occidente. (CANARIASENRED, 2021)

Mecha: tal vez uno de los más aprovechados en la industria; aportando con varios iconos del anime debido a las amplias características que puede realizar, grandes modelos, historias alejadas de la realidad, hechos históricos e incluso sucesos psicológicos razones por la cual toma más popularidad con el paso de los días. (CANARIASENRED, 2021)

Post-apocalíptico: en los últimos años, muchas historias se han desarrollado en un mundo devastado por alguna catástrofe, de eso se trata el género en la que la supervivencia de los protagonistas toma relevancia máxima.

Shoujo: considerado como uno de los más importantes en la industria, dirigido al público femenino entre 10 y 18 años, donde se trabaja lo que es el romance y la comedia; su centro tiene como protagonista a una chica en la que se conjugan varias situaciones, una de ellas es la de salvar a la humanidad o a algún grupo específico.

Shounen: contrario al Shoujo, este se centra en el público masculino en el mismo rango que el género anterior, además fusionan a la perfección lo que es el drama, la acción y en algunas ocasiones la comedia. Muchas de las obras de este ámbito, son las que más éxito tienen debido a sus grandes tramas que generan exaltación y un interés.

Yaoi: Este género trata de una manera más visual las relaciones románticas entre hombres. Establecen historias donde se centran en las situaciones románticas de carácter serio y rozando un poco lo erótico sin abordar lo pervertido ni lo sexualmente explícito.

Yuri: Al igual que las situaciones románticas entre hombres el desarrollo de las mismas, pero entre mujeres, manejando su narrativa de una forma seria, eso sí manteniendo el límite de lo erótico y lo sexual.

Hay interminables géneros que la industria del anime maneja, pero los anteriormente descritos, son los que han generado una mayor repercusión e impacto. Tal es así que el estilo *shonen* es uno de los más utilizados por los autores para construir sus historias por el nivel de acción y apego hacia los adolescentes y conforme pasa las generaciones van adaptándose a los gustos de los mismos.

Como hemos visto, cada género representa un modelo de historia bien claro y definido que pueden ser fusionados con algún otro, generando varios tópicos, como la comedia, recuentos de la vida o una serie perteneciente al gore y misterio. Una de las

mayores presiones que se tiene en el mundo del anime es que el género *Ecchi* al estar en un borde entre lo erótico y lo pornográfico es constantemente censurado y muy criticado, en su mayoría por la población más conservadora y esto ocurre también con las escenas demasiado violentas o muy sangrientas.

Pero aquí entra en escena la censura y no es muy difícil de encontrarla, en muchas escenas de playa o donde existen mucha violencia se produce una forma un poco, irónica para ocultar esto, el uso de ráfagas de luz o de sombras totalmente opacas permite que se oculte lo explícito. Pero en algunos países la censura se vuelve tal que ciertos aspectos cambian, como por ejemplo en China tenemos que la mayoría de animes gore que son demasiado violentos son censurados, en su mayoría o se realiza una edición donde se eliminan ciertas escenas para de alguna forma cuidar la mentalidad del espectador.

2.3. ANIMES QUE HAN MARCADO ÉPOCA

El paso del tiempo es algo inevitable y las distintas generaciones avalan esta situación, en particular debido a la mentalidad que cada una posee, como la generación x, y o la z, baby boomers, millenials, centenials y demás. No solo por el hecho de que conforme la edad va avanzando nuestros gustos se vuelven de alguna manera anticuados o viejos; pero, aun así, hay elementos que, aunque pase el tiempo, perduran, como la música, nadie puede negar que hasta estos días la música de los BEATLES es todavía un hit o un single de Aerosmith o las canciones de Michael Jackson que volvieron loco al mundo a tal punto de marcar una época.

En la industria del anime han existido millones de proyectos, de todo tipo de género y temática, algunos han tenido una recepción fantástica, pero, algunas series han logrado escalar un nivel más, en el cual se han convertido en referentes de una época, generando una atención en todo tipo de público y manteniéndose desde su primera emisión hasta nuestros días. Estas series son grandes referentes en la animación japonesa, estableciendo marcas que han podido ser visualizadas por varias generaciones y generando el mismo grado de atención. Estas series han generado varios momentos que no se ven muy seguido y un impacto casi mundial.

2.3.1. Dragón Ball

Cuando una persona habla de anime, el 85% de las personas hará un inminente lazo con esta serie. En el año de 1985, un ilustrador de manga llamado Akira Toriyama, junto con la editorial Shueisha empezó la publicación de esta obra en la revista Shonen Jump, la cual era propiedad de la editorial.

La historieta tuvo un total de 47 volúmenes en donde se detallaban las aventuras de un niño llamado "Son Goku" donde su objetivo es volverse cada vez más fuerte para poder vencer a los antagonistas que intentarán derrotarlo. Una vez que la serialización terminó, su popularidad estaba por las nubes, provocando el inicio de creación del anime. Con más de 400 capítulos divididos en 2 partes, se produjo la emisión de la serie, causando un revuelo en el país del Sol Naciente y debido a la popularidad de la serie, comenzó su expansión internacional y fue aceptada por niños, jóvenes y adultos.

El fenómeno empezó a ser evidente y es que la atención que recibía Dragon ball, era algo que no se esperaba, con tanta amplitud, su mercancía empezó a crecer, incluyendo: video-juegos, ropa, accesorios, figuras coleccionables entre otros.

Una de los mercados que tuvo mayor provecho en la serie fue Latinoamérica, debido a que se produjo un doblaje al español lo que permitió trasladar al idioma el mensaje que la serie buscaba transmitir: el de no rendirse, la constancia, la amistad, los valores, los lazos familiares.

En el ámbito social esto ha sido una forma de conexión entre generaciones que no se han podido comunicar debido a las brechas que existen desde un inicio. Pero la serie consiguió unificar y potenciar las relaciones entre padres e hijos. Tal evento ha llevado a que la serie pueda ser observada por algunas generaciones, convirtiéndose en uno de los máximos referentes de la industria anime.

En 2022, la serie tuvo datos muy importantes, siendo una de las licencias más rentables a nivel mundial la de TOEI ANIMATION, quien es la encargada de emisión y producción de esta serie (ANIMETRENDS, 2022) con ingresos que superan en moneda local (yenes) más de 5700 millones. El portal de la BBC, en el mismo año publicó un artículo en reconocimiento a la serie, describiendo cómo fue la vida de su autor, hasta la actualidad, nombrando a Dragon Ball como la serie más reconocida en el mundo del anime (BBC, 2022)

2.3.2. Sailor Moon

Es muy conocido que las mujeres y los hombres, en su mayoría, tienen gustos distintos, sin embargo, no es algo que sea establecido en su totalidad. Para muchos es innegable que el toque femenino en las series da una visión de romanticismo, del cual se trata con mucha polémica, ya que todavía surge un pequeño idealismo de machismo y superioridad, heredados del siglo pasado.

A finales de los 80, el género Shoujo no tenía tanta relevancia con respecto a los demás si bien los proyectos dirigidos a las mujeres eran complicados de despegar, debido a la poca recepción que tenían. Pero una serie cambió toda esa postura y produciría una época que hasta el día de hoy se puede percibir.

Bishojo Senshi Sailor Moon es el título completo de este anime. En esta serie se observa las diferentes aventuras de una niña de secundaria llamada Tsukino Usagi, una estudiante no muy dedicada a los estudios, pero con un pensamiento totalmente peculiar. Sin embargo, su vida cambia cuando se encuentra con una gata negra, llamado Luna que le menciona que ella es una de las Sailor Scouts y que tendrá que pelear con villanos para defender la tierra y su propio futuro.

Si bien la historia nos indica una premisa totalmente conocida en donde nuestra protagonista se convierte en heroína para salvar al mundo, son ciertos detalles los que la hacen tan influyente dentro del anime. En primer lugar, tenemos que la serie se conectó en su mayoría con las niñas y jovencitas dado que pertenece al género Shoujo y se le dio el toque de Mahou girls, que es un subgénero en el cual se introduce a las chicas mágicas.

Los valores son elementos que se van impregnando en los seres humanos de acuerdo al contexto social en el que nos encontramos. Para muchos padres son estos valores los que ayudan en el crecimiento de los adolescentes e incluso de los niños; es así como esta serie mostró cómo la valentía, la fortaleza, la solidaridad, la hermandad, el cariño e incluso el apego paterno podían ayudar a sortear dificultades. Algo que se puede visualizar de manera muy clara entre los protagonistas Usagi, Mamoru y Chibiusa.

Algo muy vital para la aceptación de esta serie fue su mercantilismo y es que la venta de diferentes artículos y accesorios fue categórica, pero el punto de inflexión, sin duda fue el doblaje realizado a diferentes idiomas, el cual permitió que su distribución

llegara a los hogares de diferentes poblaciones. Algo peculiar que también sucede es la introducción de un aspecto académico y es que el aprendizaje de los planetas ocurre de manera indirecta, ya que cada una de las llamadas SAILOR SCOUTS lleva los nombres de distintos planetas que circulan en el sistema solar, cosa que a los niños les ayuda al aprendizaje totalmente didáctico de estos aspectos.

En Latinoamérica, la serie ha sido considerada como un referente de la infancia en muchas generaciones que han podido tener la oportunidad de verla. Con varios largometrajes que han podido alargar el éxito del mismo.

El impacto que Sailor Moon ha tenido es excepcional, de tal manera, que fue parte incluso de una de las ilustraciones para los juegos olímpicos realizados en Tokio, en el año 2021 y uno de sus temas, "Moonlight Densetsu", fue utilizado como referencia en una rutina realizada por el equipo de gimnasia rítmica de Uzbekistán, al igual que sus uniformes (Kudasai 2021).

Los dos ejemplos anteriores evidencian cómo se ha profundizado el anime en el entretenimiento de niños y jóvenes, así como en el desarrollo de varios elementos importantes en materia cognitiva. En esta oportunidad nos encontramos con una serie que puso de cabeza a todo el mundo, topando temas muy profundos.

2.3.3. Neón Génesis Evangelión

El tema post-apocalíptico en los años 90, no era tan utilizado, si bien se había realizado algunos largometrajes que eran basados en eventos apocalípticos o post-guerra no se profundizó con totalidad en alguna serie. Hasta que llegó la historia más confusa y más elaborada del anime.

Neon Genesis Evangelion narra la historia de Ikari Shinji, un niño totalmente tímido y cerrado, que es buscado por su padre el Dr. Ikari Gendo, el cual preside la compañía, NERV, esto puede ser algo alegre a simple vista, pero el doctor no ve a Shinji como a un hijo sino lo ve como a una herramienta para poder pilotear un robot.

El argumento principal de la historia radica en que, en el año 2015, ocurre una catástrofe a nivel global, esto es la caída de un ser el cual la humanidad llamo *ángel*. Para esto diseñaron unos robots denominados EVA, los cuales tienen como función principal derrotarlos. Además de Shinji tenemos a otras protagonistas muy relevantes, como Asuka, una chica designada para pilotear uno de los prototipos robóticos. Misato, la

comandante en jefe de NERV, la cual está encargada de guiar a los pilotos para que tengan éxito en las batallas ante los ángeles; pero, el personaje más importante en este anime, es Ayanami Rei, una chica totalmente misteriosa, muy callada, aguerrida, pero ante todo muy directa. Rei al contrario de Shinji que su padre lo abandonó después de que su esposa falleciera, la trata como una hija y siempre la tiene como máxima prioridad.

Al igual que los anteriores, su gran publicidad, su mercadotecnia, principalmente por su manga, anime, figuras, accesorios entre otros, permitió que la serie llegue a ser considerada un enorme éxito. Al llegar a Sudamérica su doblaje fue cuestión de tiempo y paciencia, sin dejar de lado la esencia que tenía la serie.

Superficialmente puede verse como una historia de batallas robóticas, amistad, y recuentos de la vida, pero al avanzar en los episodios los temas que se van abarcando son más y más profundos. Uno de ellos, es el psicológico, con varios tópicos de esta área que se abordan durante cada episodio. Por hablar de la depresión, la creación de vínculos afectivos o únicamente sexuales, el individualismo y colectivismo, el sueño o meta, las realidades o la fantasía, el duelo o la vida. Y es que los personajes van marcando su personalidad y sus emociones.

Para poder ser enfáticos, el autor de esta serie, Hideki Anno, sufría una fuerte depresión mientras la desarrollaba y esto es más evidente visualizando cada una de las problemáticas y trastornos que sufren los personajes. Diferentes posturas establecen que el autor también plasmó ciertos aspectos del psicoanálisis como el yo, el ello y el súper yo, conceptos que establecen el aparato psíquico, descrito por uno de los referentes de la línea psicoanalítica Sigmund Freud.

Y no está por demás indicar cómo lo emocional toma un rol fundamental, desde el miedo de Shinji, la admiración de Asuka, el estupor de Misato, el interés de Kaji, el ánimo de Kaworu. No hay una emoción que no se pueda visualizar en este proyecto, de hecho en el caso de Rei, se muestra una persona fría incapaz de realizar actividades a menos que sean una orden y sin una sola emoción.

Y en un giro que muchos lo consideraron riesgoso, las relaciones a nivel amistoso y amoroso fueron vitales para una mejor comprensión histórica. Cada vínculo tiene su análisis y su perspectiva, como ejemplo, la que llevaban Kaji y Misato, que llevaron su romance a tal punto que pasaron días en una habitación juntos y manteniendo relaciones

íntimas. Por su parte, Asuka y Shinji desarrollan una relación de amistad, que en algunos puntos se intensifica como un posible amorío, pero nada más y con Rei, existe una máxima admiración debido a la personalidad de Shinji, más nunca se observa como algo adicional.

Evangelion dentro de la cultura Otaku es considerado un punto de discusión complejo, más allá de su magnífico argumento, los puntos de vista a nivel filosófico, psicológico y emocional han permitido esto, incluso su final constituyó la oportunidad de un debate total y que hasta el día de hoy constituye un tema de conversación entre los mismos seguidores de la serie.

Aparte de estas series, durante la historia de la humanidad hemos visto distintos tipos de desplazamientos, podemos poner un ejemplo el éxodo del pueblo hebreo o el gran flujo migratorio que ocurrió en Ecuador hacia Estados Unidos debido a la crisis económica a inicios de los 2000.

Una de las series más icónicas de los años 80 reflejaba esta problemática, en particular el sufrimiento de una familia que, en búsqueda de mejores oportunidades laborales, decide separarse.

2.3.4. Marco: Tres mil leguas en búsqueda de mamá

“No te vayas mama, no te alejes de mí”, una frase que simplemente desgarraría tan solo leerla. La migración es una situación que ha ocurrido desde el inicio de la humanidad, esto se producía con el fin de encontrar lugares adecuados para diversas actividades que permitan sobrevivir.

La historia se centra en Marco, un niño originario de Génova, muy optimista, alegre y risueño como todo pequeño. Para su edad Marco es un niño muy maduro y muy inteligente, junto a sus padres Ana y Pietro y su hermano mayor Antonio, vive en tranquilidad. Sin embargo, su padre trabaja en un hospital para personas de escasos recursos y han adquirido una deuda muy grande. Ana obtiene una oportunidad de trabajo que no la puede dejar pasar, el problema es que deberá viajar desde Italia hasta Argentina.

Las cosas se complican debido a que Marco se entera de la partida de su madre una noche antes por la intromisión de una de sus vecinas; enojado, el día siguiente se rehúsa a ver a su madre, pero sabiendo que se irá muy lejos corriendo se despide de ella,

prometiéndole que se convertirá en un gran hombre y será fuerte. Un día Marco recibe una carta en donde le indican que su madre ha estado enferma, por lo que decide abandonar Génova para ir a Argentina solo, en busca de su madre.

La historia de Marco sin duda alguna es conmovedora, pero es muy realista, ya que refleja por todas las dificultades que familias atraviesan en el cambio de un país a otro como migrantes. En cada capítulo vemos como la familia Rossi, que es nuestra protagonista, va mostrando la dificultad y los vínculos que se tiene, Pietro y su convicción de ayuda a los más necesitados, Antonio quien es el hermano mayor muestra las actitudes de un adolescente cualquiera, con el deseo de ser ingeniero, pero la difícil situación de su familia lo hace trabajar en el ferrocarril.

Pero la pregunta es válida. ¿Que hace a la serie tan especial? El público observa cada una de las experiencias que sufre el niño genovés durante sus aventuras, pero al conocer el fondo se encuentra con grandes escenarios. La tristeza constante y la preocupación de Marco por su madre; la independencia temporal y la toma de responsabilidades, así como la pérdida de las figuras paternas en muchos personajes,

En el carácter emocional ciertas actitudes se hacen presentes pero la alegría, preocupación, llanto, sentimiento de inferioridad, baja autoestima e incluso abandono y culpa. Sin duda son actitudes que el anime trata de transmitir al público, generando un apego al personaje. Muchos que ahora son padres de familia pudieron observar esta serie y conocen los diferentes valores que transmite, convirtiéndose en un anime que los padres pueden ver junto a sus hijos.

La vida de la ciudad suele ser muy diferente a lo que se puede vivir en el campo o en las montañas, en primer lugar, el ritmo y trabajo son totalmente distintos e incluso los vínculos que se desarrollan tienen una diferencia absoluta. Aun así, la calidad de vida lejos del ruido ciudadano hace aflorar grandes virtudes y ese privilegio una sola historia nos la muestra.

2.3.5. Heidi: la niña de los Alpes suizos

El cuidado de un niño es un tema sumamente importante y una gran responsabilidad, en inicio porque son los padres quienes forman a los niños de acuerdo al contexto en donde está, pero en esta historia las cosas no suceden así.

Considerado como uno de los más grandes animes, se nos relata la vida de Heidi, una niña muy pequeña que perdió a sus padres cuando tenía un año y vive con su tía Dete. Sin embargo, la tía obtiene una oportunidad en Frankfurt para trabajar y debido a que su madre, quien la cuidaba mientras Dete trabajaba, no la puede tener, va en busca del abuelo paterno de Heidi para que la cuide en adelante. El abuelo muy rudo y testarudo, tiene una discusión con Dete y esta deja a Heidi a su lado indicándole que debe ser una buena niña, pero el abuelo demuestra tener un lado bondadoso con Heidi, enseñándole varias cosas y mostrándole lo que hace.

Heidi conoce a muchas personas, pero entre las más relevantes tenemos a Pedro, un pastor de ovejas del cual se hace muy amigo y comparten aventuras. Su abuela, quien sufre de ceguera toma cariño a Heidi formando un vínculo muy grande y Clara una niña que por un accidente no puede caminar pero que se vuelve amiga y confidente de Heidi.

La esencia del anime radica en cómo trata la vida de Heidi, la cual vive y ama las montañas alegrándose por compartir con la gente que gusta de su compañía, como la abuelita de Pedro, que pasaba sola intentando hilar a pesar de su ceguera y al momento de la llegada de la niña su vida se llena de luz y cariño; o como la de su mismo abuelo, que gracias a Heidi puede demostrar que no es un viejo gruñón como lo describen, sino bondadoso y amable, pero con el gusto de su vida solitaria en las montañas fuera de las formas de vestimenta y habla de la época.

La relación de Heidi con Clarita es una amistad enorme, debido a las limitaciones por la condición de la niña y esto impide a la pequeña realizar actividades, con el obstáculo constante de la señorita Rotthenmaier, esto se vuelve una odisea, pero todo esto las une más, generando aventuras y momentos inolvidables.

Este proyecto es un clásico ejemplo de cómo transmitir mensajes y conectar con el público. El abordar temas sensibles requiere de mucha dedicación y esta obra se destaca en eso. En lo emocional, lo hace de manera fantástica y es que el desarrollo emocional que Heidi tiene respecto a su abuelito, las montañas, Pedro es impresionante, y no solo eso, también, podemos ampliar las mismas características hacia la abuelita, quien se apega a Heidi como una compañera irremplazable.

El cambio de Heidi a la ciudad significa demasiado y aunque su amistad con Clara permite una distracción momentánea en ella, es en este punto que la serie trata la

depresión de una manera no antes vista. Heidi empieza a tener problemas con su repentino cambio de domicilio, esto le trae alucinaciones que la hacen pensar que está en los Alpes. Su estado de ánimo cae rotundamente, llorando por su situación; el punto máximo es cuando la niña cae enferma por su tristeza absoluta y por la falta que le hacen los Alpes, su abuelito, la abuelita, Pedro y todo el ambiente de la naturaleza.

Otro tema muy importante es el de los deportes que han sido una actividad muy influyente en el desarrollo de las personas para no perder ritmo y para mantenerse con una buena salud. Uno de los más practicados y denominado como el “rey del deporte” es el fútbol. Y no es por nada que en la mayoría de los países se lo juega. A finales del 2022 se organizó un evento que paralizó al mundo por lo importante que es a nivel global y es la copa Mundial de la FIFA Qatar. La relación de estos dos puntos con el tema del anime puede que a simple vista sea totalmente nula, pero es todo lo contrario y eso solo una serie nos la puede indicar.

2.3.6. Captain Tsubasa (los Supercampeones)

Muchos niños sueñan con ser grandes deportistas y convertirse en estrellas del deporte, pero para llegar a esa instancia, es importante la perseverancia, constancia y la práctica, de esta manera, el cuerpo está en un permanente actividad física.

En el país del Sol Naciente, el fútbol no era una actividad que se practicaba ni gustaba, ya que el predominio del softball y el baseball, eran claros, pero la génesis de esta obra hizo que todo esto cambie. La serie trata sobre Ozora Tsubasa, un niño japonés cuyo gusto por el fútbol fue evidente por sus padres, desde que él era muy pequeño. Desde una temprana edad, Tsubasa tuvo un balón que le acompañaba a cada una de sus actividades, incluso tal es el apego del niño con la pelota, que la misma lo salvó de un accidente mortal con un camión al rebotar la pelota evitando un golpe fatal en el niño.

Cuando Tsubasa se muda a la ciudad de Nankatsu, busca una cancha para poder practicar y mejorar su técnica de juego. Ahí se encuentra con la sorpresa de que están disputando un partido por la cancha entre el equipo de Nankatsu y Shutetsu. Ahí conoce a Ryo Ishizaki y Genzo Wakabayashi, este último es un portero prodigio de Japón, el cual no había recibido un solo gol en la temporada pasada. Tsubasa se une al equipo de Nankatsu, el cual si anotaba una sola vez, se quedaba con la cancha para poder entrenar siempre ahí.

Pese a la superioridad en experiencia del contrario, Tsubasa empezó a demostrar las cualidades que alertaron a Wakabayashi, quien observó que no era cualquier jugador, y tenía capacidades para el juego. Todo iba bien y Shutetsu se prestaba a ganar, pero en la última parte del partido, el jugador sacó una jugada, que permitió el gol que anhelaba el equipo blanquiazul.

A partir de aquí se genera una rivalidad sana ente ambos jugadores que, posteriormente se transforma en una amistad muy fuerte, que permitirá un mejor desarrollo de ambos en los partidos. Con el paso de la serie van surgiendo nuevos personajes como Misaki Taro, quien se convertirá en la pareja de juego de Tsubasa. También surge Hyuga Kojiro, un delantero feroz que será el rival excelente para el jugador.

La serie generó una revolución total y es que al ser un proyecto que va dirigido a todo público, su visualización se produjo de manera explosiva. Pero en el país nipón se produjo el hecho que los niños empezaron a practicar mucho más este deporte ya que los protagonistas generaron empatía. A nivel internacional, la serie produjo los mismos precedentes, sin embargo, el doblaje lo amplió mucho más y es que en Latinoamérica, la serie produjo que los niños se concentren en una mayor forma al futbol imitando a los personajes de la serie.

A nivel emocional la serie transmitió la perseverancia, alegría, frustración, constancia, temor, tristeza, miedo, esperanza. La mezcla de virtudes en el campo de juego, fortaleciendo la idea hacia los pequeños que se puede llegar lejos al igual que nuestro protagonista. Muchos futbolistas y estrellas del momento han admitido el impacto que para ellos significó la visualización de este anime y no es para menos. Entre algunos ejemplos rondan las declaraciones del español Fernando Torres y del ícono italiano, Francesco Totti.

El anime ha realizado algunos largometrajes que han tenido ciertas repercusiones y varios reboots, pero el proyecto previo al Mundial Corea-Japón 2002 fue el que más expectativa generó y se lo pudo ver en casi todo el mundo, esto como promoción ante el magno evento que se realizaba en ambos países asiáticos. La serie todavía mantiene el éxito que ganó en el pasado, debido a que 4 años atrás se desarrolló un nuevo reboot, con el fin de que los niños se vuelvan a interesar por el deporte, especialmente en una época donde el sedentarismo se ha apoderado de los jóvenes de todo el mundo.

2.4. LAS SERIES ANIME Y LA PSICOLOGÍA

Como se muestra, el repertorio de las series anime es extenso y ha logrado expandirse de una manera increíble. Pudiendo mencionar algunas obras tan importantes como lo son; Inuyasha, Pokemon, One Piece, Candy Candy, Doraemon, Cowboy Beebop, Astroboy; largometrajes como El jardín de las luciérnagas, El viaje de Chihiro, Mi vecino Totoro, El Jardín de las palabras y muchos más.

La mayoría de proyectos buscan entretener al público, generar un momento de diversión intriga, risa, tristeza, etc.; pero ciertas adaptaciones deciden trabajar temas que causan una discusión seria y un análisis profundo, a fin de que se tenga mayor conocimiento de una manera más visual.

2.4.1. Komi-San Wa, Komyushou Desu

“El trastorno de la comunicación, es un síndrome que tienen aquellos con dificultad de socializar. O se refiere a las personas que lo poseen. Les resulta difícil establecer vínculos, pero no significa que no quieran hacerlo”. Con esa introducción empieza la serie, la cual trata sobre la adolescente de 16 años Shouko Komi quien ingresa a la Preparatoria privada Itan, un reconocido establecimiento educativo, en el cual deberá afrontar sus últimos 3 años antes de graduarse. Sin embargo, el detalle es que la protagonista, sufre de Komyushou (Trastorno de comunicación), lo que supone un gran problema en el desarrollo de sus actividades cotidianas, incluso al interactuar con sus padres.

Durante el primer día de ingreso, Komi-san, conoce a Tadano Hitohito, un estudiante promedio, que no desea sobresalir demasiado. En el inicio, la interacción entre estos dos personajes es nula, pero todo eso cambia durante un periodo de receso, en el que Tadano escucha como Shouko, en voz baja, lamenta no poder hablar con sus compañeros. Esta intenta huir por el shock y los nervios, pero para evitar su huida Hitohito, le cuestiona si tiene problemas para conversar con los demás, al cual ella afirmó con un movimiento de cabeza.

Para una mejor interacción, deciden escribir en la pizarra y es ahí, donde Komi, empieza a comentarle lo difícil que resulta para ella la vida escolar, manifestándole que le gustaría tener un mayor roce con sus pares de clase, al terminar, decide retirarse para no incomodar a su compañero, pero este escribe sobre cómo se encuentra el clima, alentando a continuar la conversación. Después de un momento muy ameno, Tadano escribe a modo de pregunta *¿Cuál es tu sueño?* A lo que la respuesta de la chica es que

quiere tener 100 amigos. El joven manifiesta que se convertirá en su primer amigo, y que le ayudará a conseguir las 99 amistades restantes.

La relación entre estos dos chicos, permitirá que nuevos personajes empiecen a juntarse como lo es Osana Najimi, Yamai Ren, Omoharu Nakanaka y muchos más.

El proyecto si bien tiene la característica principal de indicar las aventuras que tendrá que vivir Komi, es innegable el propósito de la serie de mostrar cómo una persona con un trastorno de comunicación puede afrontar las distintas actividades que se realizan en el transcurso del día. Durante el desarrollo de la serie, distintas estrategias son usadas, como lo es la comunicación vía mensajes de texto o la escritura en un pequeño cuaderno de lo que Komi quiere decir en ese instante. Y no solo eso, distintos personajes también tienen ciertas características que sirven como análisis. Algunas de las que se pueden mencionar son obsesión, amor, narcisismo y muchas más.

2.4.2. Shingatsu Wa Kimi Nouse

La pérdida de un ser querido siempre es un momento complicado para una persona, ya sea niño, adulto, joven o anciano, siempre es un suceso muy lamentable. Pero la muerte de un padre o madre cuando uno es niño es una situación muy difícil. Los niños son muy apegados a sus padres, y los consideran como sus héroes o sus modelos para crecer.

Shingatsu wa Kimi no Uso, narra la historia de Arima Kousei, un estudiante de 16 años, a simple vista un joven que no destaca en ningún área, pero nada más alejado de la verdad. Esto se debe a que, en su infancia, Kousei era considerado un prodigio en el piano, ganando cada uno de los concursos en los que participaba. Aunque la música le trajo fama y notoriedad, su situación familiar no corría la misma suerte. Su madre se encargaba de las prácticas diarias que necesitaba Arima, estas requerían una perfección enorme y no permitían ningún error, si algo se escuchaba mal, Saki que era el nombre de su madre, lo golpeaba por no realizar bien la partitura.

Durante una participación, Kousei prometió regalarle una actuación perfecta a su progenitora con el fin de que mejore debido a su estado de salud. La presentación fue asombrosa y ganadora del primer premio, el pequeño artista esperaba un halago de su madre, pero solo recibió reclamos y golpes con un bastón. Pese a la insistencia de su

asistente la violencia no paraba y el punto crítico llegó al agredirlo con la mano y lastimarlo con sus anteojos, causándole un sangrado en el rostro.

En ese instante todo pasó por la memoria del pequeño pianista, todos los sacrificios que había hecho y que lo único que buscaba era la felicidad de ella. Con todo el rencor, la sangre cayendo por su rostro al igual que sus lágrimas exclamo *¡puedes morirte!* Fueron esas las últimas palabras que dijo a su madre, la cual moriría poco tiempo después.

Todo esto causó un gran trauma en el joven. Una tarde mientras se dirigía a su casa escuchó el sonido placentero de una melódica, el cual siguió hasta descubrir quién tocaba el instrumento. Cuando llegó observó a una jovencita de 16 años, delgada, rubia y muy alegre, entonando una melodía que transmitía alegría y paz. El nombre de esta chica era Miyazono Kaori una estudiante de la misma preparatoria que el protagonista, una amante de la música y una excelente violinista. Desde el primer momento, en que se conocen la conexión que existe entre ellos es muy especial y su gran convicción y persuasión hacia el pianista logran devolverlo a los escenarios.

Pero no todo es felicidad para Kaori, aunque ella quiera ocultarlo, a medida que se desarrolla la historia, se revela el padecimiento de una enfermedad, que su tiempo de vida es corto y que su amor por el violín se debe a que en su infancia acudió a una presentación de Kousei y se propuso algún día tocar junto al pianista que lo cautivó en ese momento.

Con el avance de los capítulos más personajes empiezan a ser relevantes como Watari Ryota y Tsubaki Sawabe, quienes se vuelven inseparables y fundamentales para cada uno de los personajes principales.

El anime expone varios temas, como lo es la muerte, el duelo, el trauma, la música y varias emociones como es la alegría tristeza, enojo, decepción, impotencia, celos, amor. Dentro del aspecto psicológico, la obra expone cómo la muerte puede ser un momento clave para nuestro desarrollo, ya sea de un familiar o de la persona que uno se ha enamorado.

En la psicología, especialmente en el área educativa uno de los temas más hablados es el acoso escolar. Esta problemática representa uno de los grandes riesgos

en físicos y emocionales, en el año 2021, se estrenó la adaptación anime de una obra que abarca este y muchos otros contenidos relacionados.

2.4.3. Hige Wosoru, Soshite Joshikousei Wohirou

Las personas reúnen todo el valor del mundo para expresar sentimientos de amor hacia el sexo opuesto y cuando el rechazo hacia estos ocurre, en muchos es una catástrofe. La serie se centra en Yoshida de 26 años, un empleado de oficina que decide confesar su amor hacia su jefa Airi Gotou, pero ella lo rechaza expresándole que está saliendo con otra persona.

Para desahogarse decide ir a tomar unas copas junto a otros compañeros de trabajo. Cuando se dirigía a casa en estado etílico se encuentra con una joven sentada en la base de un poste de electricidad, esta le pide pasar una noche con él, por lastima decide llevarla a su casa para que se refugie ahí, pero en la mañana le dirá que debe irse a otro lado.

Una vez llegado el amanecer, Yoshida al realizar una serie de preguntas descubre que el nombre de la chica es Ogiwara Sayu, que es una adolescente de secundaria, que ha escapado de su hogar en Hokkaido por situaciones que, en un inicio, no quiere revelar. Pero también la joven revela que ha estado prostituyéndose con varios sujetos para poder tener un lugar donde quedarse. En ese momento, el pensamiento del hombre cambia radicalmente siendo incapaz de mencionarle que debe irse a otro lado, por lo que deja a la estudiante quedarse en su residencia.

Con el paso de los días la convivencia entre estos dos personajes se vuelve mayor y Sayu se encarga de los quehaceres del hogar, a manera de recompensar la buena voluntad del chico. Aun así, debido a todos lo que ha vivido la muchacha, piensa que debe agradecérselo también acostándose con él, pero es siempre rechazada debido a que este le menciona que eso no está bien, pidiéndole que deje de hacer eso y de que sonría verdaderamente, ya que Yoshida, había notado que siempre realizaba una sonrisa falsa para disimular cualquier emoción.

El desarrollo de la historia junta a la menor con Gotou, que desde un primer momento fue informada por su empleado respecto a la situación, Cuando ocurre el encuentro, las féminas hablan sobre lo que está sucediendo llegando al punto de que la joven expresa todo el dolor y el sentimiento que ha sufrido durante mucho tiempo. Por su

parte la empleadora confiesa que si está enamorada de Yoshida y que lo ama desde hace mucho tiempo.

En un intento por integrarse a la sociedad Sayu expresa su deseo por trabajar medio tiempo en algún lugar adecuado, el protagonista acepta, ya que es una forma para que ella salga y no esté únicamente dentro de casa. Consigue una ocupación en una tienda de conveniencia, ahí conoce a Asami Yuki, que se convierte en su mejor amiga y protectora con la que establece un vínculo muy fuerte. Contrario a esta, ocurre el reencuentro con Yaguchi Kyoya, quien en el pasado fue uno de los hombres que alojó a la joven a cambio de relaciones, a pesar de que en un principio esto puso incómoda a la chica, con la ayuda de su amiga y Yoshida decide enfrentarlo y expresar que no desea tener comunicación con él.

Una tarde, recibieron una visita de un empresario muy importante, pero la chica observó que el que estaba parado en la puerta a más de director ejecutivo era nada más que su hermano. Ogiwara Issa, había estado buscando a su hermana por todo el país, encontrándola finalmente y pidiéndole que vuelva a casa. Después de una conversación entre hermanos, donde este le revela que su madre está muy inestable en el área emocional y por parte de ella que no desea volver a casa hasta saber qué es lo que ha aprendido. Tras esto se acuerda que el regreso a casa ocurrirá en una semana y que deberá pensar las cosas con calma.

Tras esto, decide citar a Asami en su casa, y junto a Yoshida, les cuenta la verdad sobre las razones que la llevaron a huir de su casa; empieza indicando que la relación con su madre nunca fue buena y por eso le daba igual sus estudios y realizar amistades en secundaria. Pese a esto, se amistó con una chica llamada Masaka Yuuko, quien al igual que ella no encajaba con sus compañeros. La belleza de Sayu la hacía popular con los chicos, por lo que, al no poderla atacar, un grupo de chicas decidieron ir contra Yuuko acosándola de manera brutal.

En un momento al dirigirse a la terraza donde almorzaban las amigas, encontró a su amiga parada al borde de edificio, esta le expresa que la estaba esperando, dando un discurso de lo gran persona que era Sayu, pero que al juntarse con ella pues había causado que se empiecen a burlar de ella, arruinando su personalidad. Con lágrimas en sus ojos Yuuko comentó cómo la sonrisa de Sayu había desaparecido debido a que pensaba como protegerla. Con un simple gracias le pidió que debe sonreír siempre y tras

esto se volteó, miró al horizonte desde donde se encontraba y con un pequeño salto, acabó con su vida.

Este evento traumó a la chica, más aún cuando su madre le indicó que todo era culpa suya, que no le cause más problemas, comparándola con su hermano que se esforzaba tanto e incluso insinuando que ella la mató. Este último comentario indignó a la pequeña, expresando que la acosaban a ella, que no la entendería, concluyó indicando que si tanto molestaba a su madre le haría el favor de desaparecer.

Con una pequeña mochila salió de casa, pero se encontró con su hermano, contándole que se quería ir por lo que su madre dijo, este sabía que la situación no era sencilla de manejar, por lo que apoyó la decisión de su hermanita y que descansara por un tiempo. Dándole dinero, le dijo que debía hospedarse bien y que si había algún peligro lo contactara. Así transcurrió el tiempo y cuando se quedó sin presupuesto, su vida era ya desordenada olvidando lo que su hermano le había indicado. Posterior a eso deambulando por la noche chocó con un señor quien le preguntó qué hacía a esa hora en aquel lugar, cuando la chica mencionó que no tenía a donde ir, este “amablemente” le ofreció refugio, pero fue ahí donde empezó a tener relaciones con varios hombres por ofrecer un lugar donde quedarse repitiéndose una y otra vez, hasta conocer a Yoshida.

Ante esto, Asami le dijo que se había esforzado para llegar hasta donde estaba y que era una buena chica. Esto la quebró, exteriorizando un llanto por todo lo que había vivido hasta hace poco tiempo. Una semana después el regresó a Hokkaido se dio pero Yoshida viajó con ellos, ya que era algo que tenía que hacer y no dejarla sola

Al llegar a casa, su madre la recibió con una cachetada manifestando todo el problema que les había causado, que incluso había generado todo tipo de rumores. Una vez calmado el ambiente, todos los presentes se reunieron en el comedor para conversar y dar una explicación, pero su madre no hizo más que recriminar a su hija por haber huido de casa incluso describiendo a Yoshida como criminal.

Ante esto, la hija, enojada comentó como siempre menospreciaba a todas las personas que a ella le importaban, pero su progenitora respondió que ella también había perdido muchas cosas y que todo era por su culpa, finalizando con el comentario de que no debió haberla tenido nunca. Con todo lo mencionado, el protagonista, se refirió a la madre de la joven, indicando que *los padres no escogen a los hijos y que los hijos no*

escogen a sus padres. Con esto recriminó la forma de hablar de la mujer y que si no la quería se la llevaría, pero con un suspiro añadió que eso no era lo correcto y que iba en contra de lo que es el sentido común. Con todo el joven se arrodilló ante la mujer déspota, y le suplicó que la crie hasta que pueda valerse de sí misma, la mujer quedó atónita por tal escenario y su asombro aumentó cuando su hijo mayor le hizo la misma petición. Todo esto derivó en una entrada en crisis de la señora Ogiwara y la conversación terminó temporalmente.

Minutos más tarde, el hermano de Sayu, bajó y comentó que había dialogado con su madre, habían llegado a un acuerdo, la chica debía quedarse hasta que termine la preparatoria y que si no causaba ningún inconveniente dejaría de gritarle por absolutamente todo.

Esta historia es una de las pocas en abordar temas tan serios, como lo es el trauma, el acoso, el suicidio, la prostitución, el rechazo de los progenitores, entre otros temas, no es demás decir que el desarrollo de los protagonistas propicia un escenario donde la toma de decisiones se vuelve un aspecto fundamental.

CAPITULO 3. TRABAJO PRÁCTICO

3.1. MÉTODO

El presente trabajo de investigación tiene como fin, un análisis respecto a si las series anime ayudan o influyen en el aprendizaje de las habilidades sociales, en los adolescentes de 13 y 14 años, por lo que se manejó un enfoque cuantitativo, siendo los resultados un reflejo de la recolección de la información de acuerdo a lo estudiado.

Complementariamente este estudio se llevó a cabo con un alcance descriptivo, el cual permitió formular ciertos hechos o situaciones con el fin de obtener información sobre el aprendizaje y las habilidades sociales, así como las series anime.

3.1.1. Objetivo general

- Analizar la influencia de las series anime en el aprendizaje de las habilidades sociales, en los adolescentes de 13 y 14 años.

3.1.2. Objetivos específicos

- Describir la etapa del desarrollo de la adolescencia, a partir del enfoque evolutivo y las principales habilidades sociales estipuladas por Erikson que se aprenden en esta.
- Describir lo que es una serie anime, sus géneros y sus distintas temáticas.
- Explicar si dichas series pueden potenciar la creación de las habilidades sociales en la adolescencia

El contenido de esta tesis responde a cada uno de los objetivos descritos en cada uno de los numerales correspondientes, de igual manera las diferentes estrategias utilizadas han sido seleccionadas con el propósito de llegar al fin descrito anteriormente.

3.1.3. Cuadro descriptivo

HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA Y TÉCNICAS
Las series anime influyen en el aprendizaje de las habilidades sociales durante la adolescencia,	– Las series anime	Interacciones Habilidades sociales Impresiones Sensaciones. Formas de comunicación	Enfoque evolutivo Cuestionarios
mejorando sus formas de comunicación y las relaciones intrapersonales.	Aprendizaje de las habilidades sociales.	Los adolescentes aprenden habilidades sociales generando una mejor adaptación al medio que los rodea: empatía, inteligencia emocional, asertividad, capacidad de escucha, de comunicar sentimientos y emociones y de disculparse, negociación. Manejo adecuado en las emociones sensaciones y formas de comunicación que se manejan durante la adolescencia.	Enfoque evolutivo Test estandarizado. Consentimiento Informado.

Teniendo en consideración el tema central de esta investigación es necesario indicar como cada herramienta utilizada traza una línea para el desarrollo de este estudio.

La tabla expuesta anteriormente refleja 4 tópicos que se quieren alcanzar en esta disertación. Hipótesis, variables, indicadores y las técnicas que se han usado. Como se ha descrito previamente, se ha utilizado el test EHS (Escala de Habilidades Sociales) y un cuestionario enfocado en las series anime. Cada una de las estrategias utilizadas se han seleccionado de manera cuidadosa respondiendo a las variables que se han planteado.

El test de habilidades sociales se ha utilizado con el propósito de conocer cómo los adolescentes han desarrollado esta temática, teniendo en consideración su edad. Cada una de las áreas de la prueba responde a cada variable establecida permitiendo que no se deje de lado ningún punto descrito en esa sección.

En el tema de las series anime, se tuvo en consideración las variables previas, de manera que se pueda generar información objetiva, sin ningún tipo de favoritismo. De esta forma la población brindó una respuesta que apoye la resolución de la hipótesis central de esta disertación.

Para la construcción del cuestionario, se utilizó la premisa general del ¿qué?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde?, del anime. Ante esto se logró formular 25 preguntas inicialmente, sin embargo, se descartaron ciertas preguntas que tenían aspectos que no aportaban ninguna información de relevancia para la investigación.

3.2. PARTICIPANTES

El universo estuvo conformado por todos los estudiantes de 13 y 14 años de la Unidad Educativa Particular Marista, que hayan observado alguna serie anime. Por su parte, la muestra estuvo formada por 15 estudiantes de 13 y 14 años de dicha institución, que hayan observado alguna serie anime, durante esta edad.

La muestra fue seleccionada de manera aleatoria, pues no se utilizará procesos específicos de forma que todos tengan la oportunidad de participar, se ha escogido esta edad puesto que es en donde se fortalece el aprendizaje de las habilidades sociales y se enmarca el inicio de la adolescencia.

3.3. INSTRUMENTOS

Para el desarrollo de la investigación se tomó en cuenta el enfoque utilizado para la misma, de esta manera se determinó el uso de herramientas para la recolección de la información en el aspecto cuantitativo.

Escala de Habilidades Sociales EHS: es un cuestionario compuesto de 33 reactivos que exploran la conducta habitual del sujeto en situaciones concretas y valoran hasta qué punto las habilidades sociales modulan estas actitudes. Su aplicación es de aproximadamente 15 minutos, con carácter de variable. La población a la que va dirigida la prueba es a los adolescentes a partir de los 12 años y adultos.

Este instrumento posee 28 ítems redactados hacia el déficit de las habilidades sociales y 5 dirigidos al sentido positivo de las conductas. Consta de 5 alternativas de respuesta: 1) No me identifico en absoluto; 2) la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría; 3) más bien no tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra; 4) me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe o me sienta así y 5) muy de acuerdo y me sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos.

Para la validez tanto en el aspecto de constructo y contenido de esta herramienta, el Psicólogo Cesar Ruiz Ávila, utilizó una muestra de 770 adultos y 1015 jóvenes en una población de Trujillo. Los índices orientados a la correlación resultante del análisis factorial son (0,74) para los adultos y (0,70) en los jóvenes. Su confiabilidad demuestra una consistencia interna alta, junto a un coeficiente de confiabilidad de alfa ($\alpha = 0,88$) siendo considerado muy alto, y describiendo que un 88% de la varianza total posee una correlación común.

Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales: desarrollada para la recopilación de información sobre el conocimiento de las series anime y el vínculo con las conductas sociales. Para esta herramienta se definieron preguntas sencillas y de conocimiento básico, previo un análisis de contenido.

Para evitar inconvenientes y una mejor percepción de resultados, el cuestionario se lo realizó vía Google Forms, facilitando la difusión y el tiempo necesario para su desarrollo.

3.4. PROCEDIMIENTO

El manejo de esta intervención y la obtención de los resultados se lo realizó con un acercamiento previo a la institución, en el que se conversó con las autoridades del establecimiento acerca del propósito principal de la investigación y el objetivo de las aplicaciones, tanto del cuestionario (EHS) como la encuesta sobre las series anime, estableciendo un periodo corto de trabajo y de recolección de datos. Se realizó la aplicación del cuestionario y de la encuesta de manera grupal para evitar inconvenientes en las actividades de los estudiantes.

Se desarrolló la respectiva corrección de cada uno de los cuestionarios, donde se procedió a sumar las distintas puntuaciones y una vez obtenidas se procedió a la organización de datos y el respectivo análisis de los mismos, generando conclusiones, respecto al principal objetivo de esta investigación.

3.5. ANÁLISIS DE DATOS

En la actualidad los adolescentes entre 13 y 14 años, han encontrado nuevas formas de relacionarse y eso permite la génesis de características fundamentales, como lo son la empatía, la escucha activa, la toma de decisiones, entre otras.

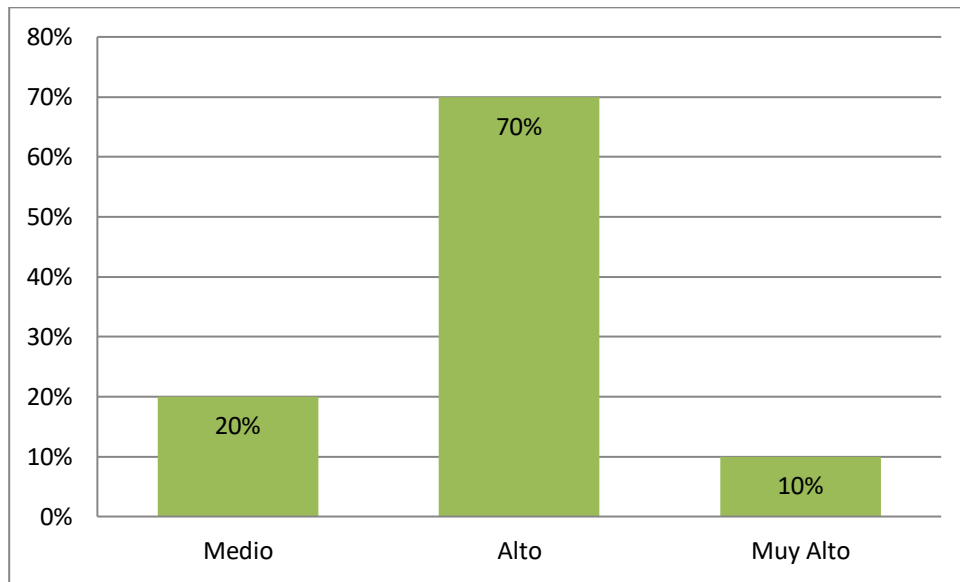
Escala de Habilidades Sociales (EHS)

El test utilizado Escala de Habilidades sociales ha permitido visualizar que los adolescentes ya pueden tomar decisiones que en ciertos momentos repercuten en las actividades que pueden realizar en un próximo momento, a corto o largo plazo. Y no es para menos si es el inicio de la adolescencia, una etapa llena de cambios y momentos importantes en la vida de todo ser humano.

Se recopilaron los datos obtenidos por los participantes a fin de obtener una vista general de lo realizado, llegando a los siguientes puntos.

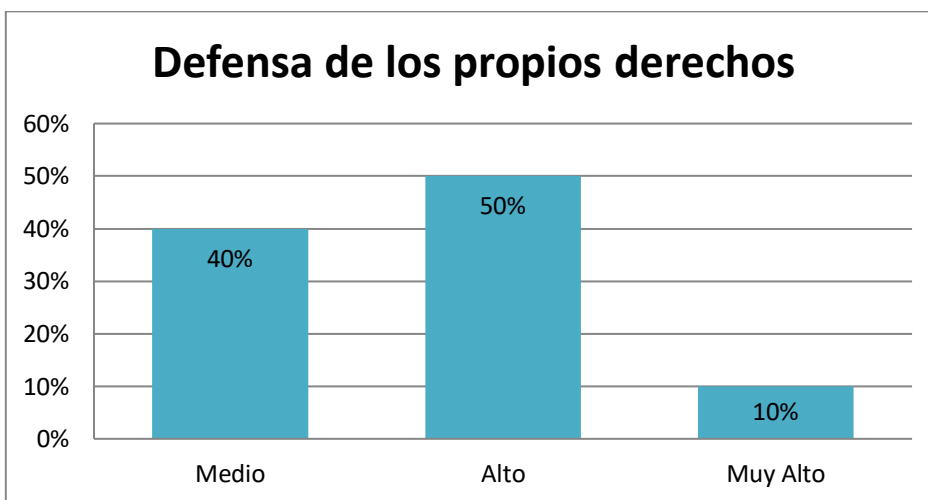
El 80% de los participantes tiene una capacidad alta para expresarse de manera espontánea en distintos tipos de situaciones sociales. Esto se lo puede observar al realizar actividades en grupos, reuniones entre pares, de cierta manera la capacidad de escucha y la empatía surgen como herramienta trascendental en este contexto.

Figura 1. Autoexpresión en situaciones sociales



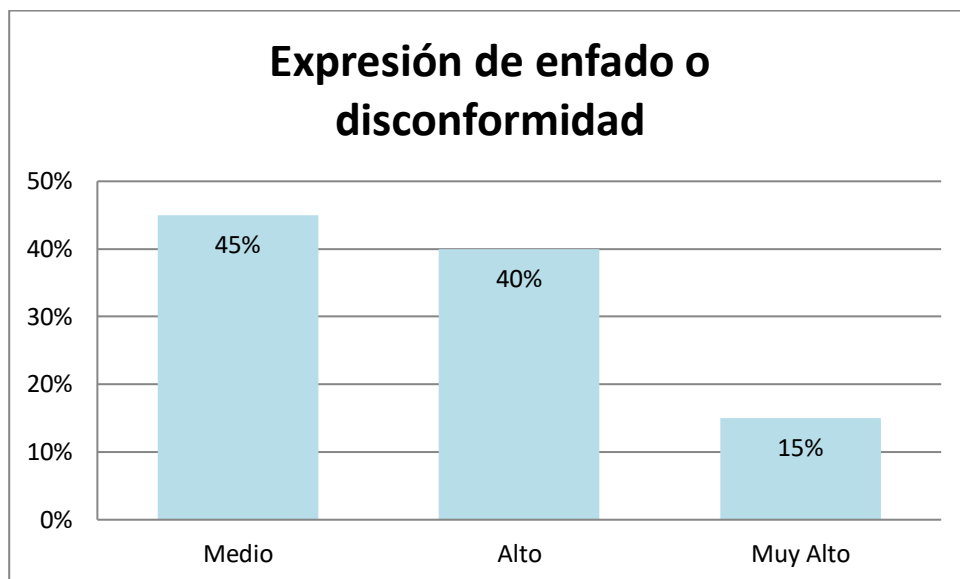
En la misma línea gran parte de los participantes muestra una defensa de sus propios derechos, en sus propias situaciones, como lo son; respeto para “no dejar colarse” (en una fila por ejemplo); respeto a reglas establecidas en alguna actividad ya sea de recreación o de estudio. Esta habilidad es la que posibilitará a largo plazo el que los participantes puedan defender de manera adecuada y consciente ciertos derechos a realizar distintas actividades, y mantener el respeto en virtud de esa misma protección.

Figura 2. Defensa de los propios derechos.



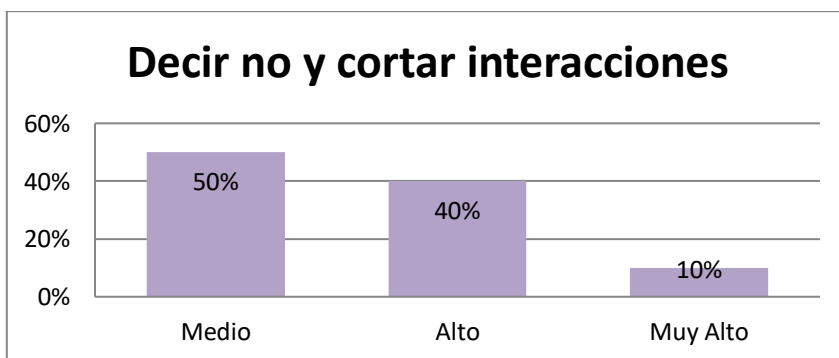
El siguiente cuadro muestra como los participantes tienen un gran nivel de expresión de disconformidad y de enfado, es evidente esta característica, demostrando de manera general los nuevos aspectos que ellos enfrentan en materia emocional.

Tabla 3. Expresión de enfado o disconformidad.



Podemos anexar, la habilidad *de decir no y cortar interacciones* ya que se observaron datos altos de en esta área, dejando en evidencia la capacidad de los jóvenes al negarse a realizar alguna actividad o interrumpir conversaciones en un momento determinado.

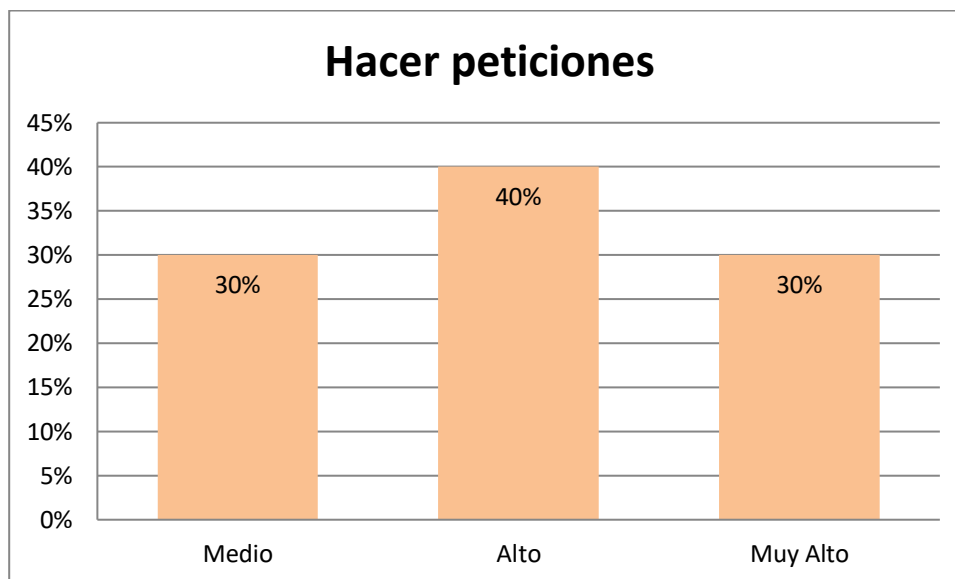
Tabla 4. Decir no y cortar interacciones



Como últimos dos puntos la realización de peticiones se vuelve algo más común entre pares y aunque el nerviosismo o la duda ante la respuesta que se obtenga puede

ser un factor decisivo. En esta edad, los adolescentes presentan un alto nivel, aunque esto pueden variar cuando son entre pares respecto a cuándo son a personas mayores o sus propios familiares.

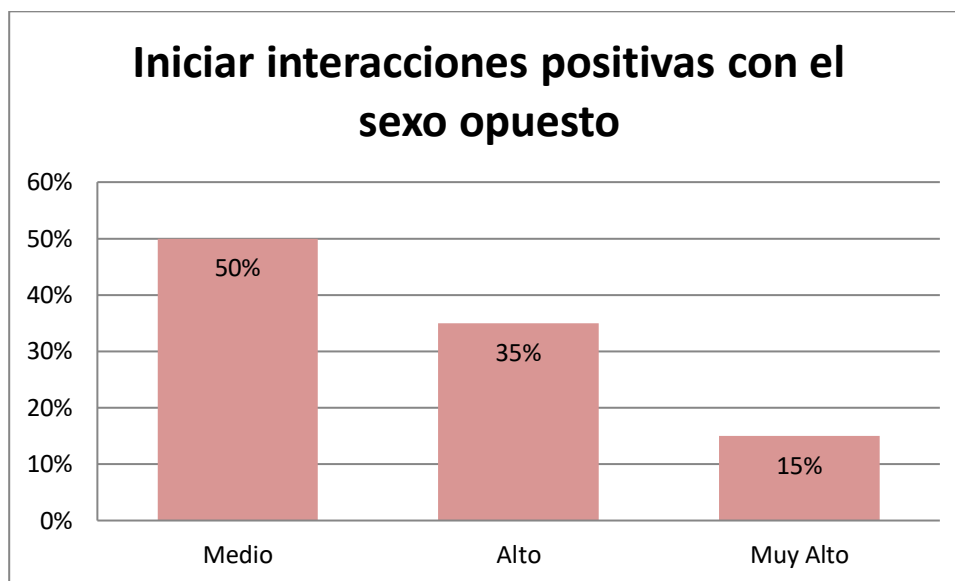
Tabla 5. Hacer peticiones



La relación entre jóvenes suele ser más abierta, opacando la infancia que era más polarizada, niños se llevan con niños y niñas se amistan con niñas. En esta etapa, las interacciones son muy diferentes puesto que la formación de grupos permite que los nexos con el sexo opuesto se produzcan, generando una relación más que nada de amistad, en cierto modo cercano, compartiendo gustos musicales o temas de conversación.

Para algunos suele ser sencillo, pero para otros suele ser un poco complicado, aun así, el paso de los años ha permitido que este escenario, sea más accesible. De acuerdo a los datos obtenidos, los participantes mantienen un nivel medio en este apartado.

Tabla 6. Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto.

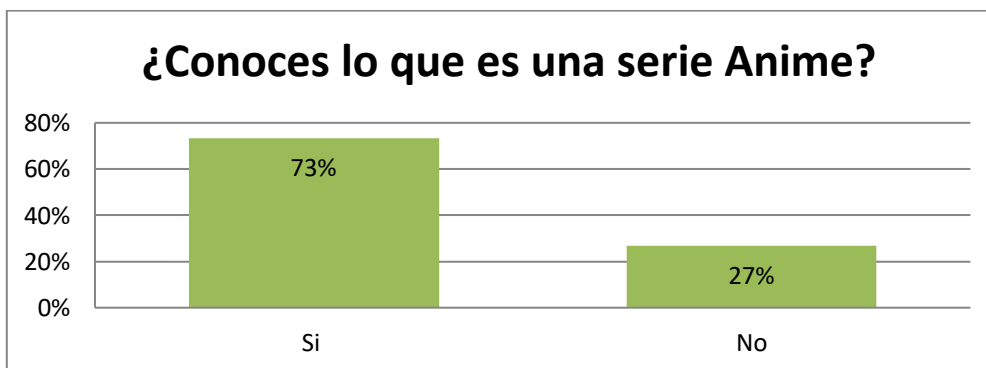


Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales.

Por otro lado, la herramienta de la encuesta arrojó ciertos elementos que pueden pasar desapercibidos para la mayoría de personas como lo son los mismos padres de familia y todas las personas involucradas. Cada pregunta estaba enfocada a un tema relacionado con el estudio, de esta manera se podía omitir ciertos numerales en virtud de no obtener respuestas que no den un aporte a la investigación.

Para la primera pregunta ¿Conoces lo que es un anime? Las respuestas fueron variando, pero para el 73% de los participantes conocían el término. Por su parte el 35% restante no sabía su significado.

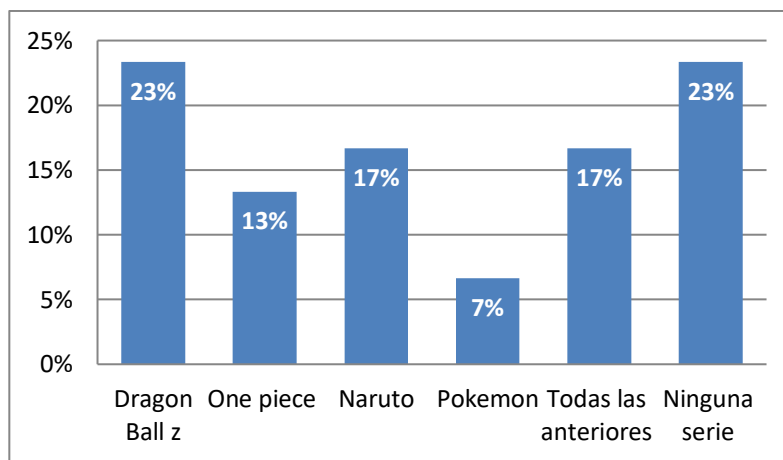
Figura 7. Conocer una serie Anime



En el segundo punto, se les preguntó si habían visto ciertas series, para lo cual aparte de las opciones se adjuntó una serie de imágenes junto a las opciones.

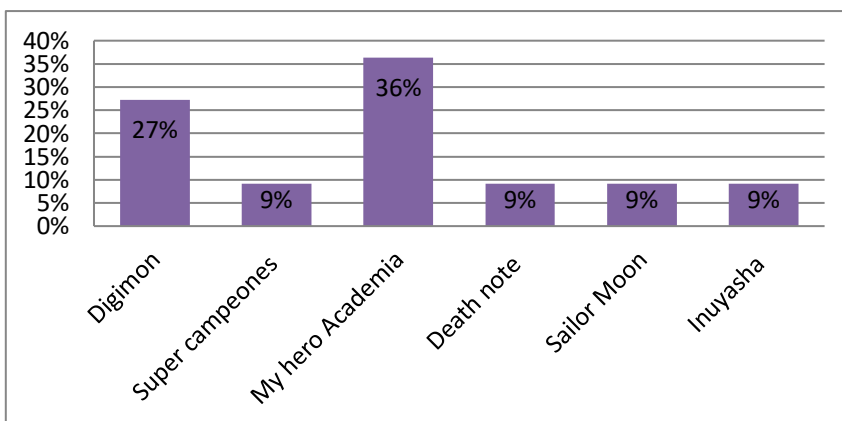
Se obtuvo un resultado muy novedoso, solo un 10% no ha visto ninguna serie anime, mientras que el restante se divide los porcentajes entre el reconocimiento de una de las opciones o la totalidad de las posibilidades puestas en el cuestionario. Es clave mencionar que las series escogidas para esta pregunta son las más conocidas como lo son: Dragon Ball, Naruto, One Piece y Pokemon.

Figura 8: Series visualizadas



Como pregunta opcional se estableció que si conoce otras series las escriba en el espacio adjunto. De lo cual se mencionaron los siguientes: Inuyasha, Super Campeones, Death Note, y algunas más.

Figura 9. Opcional: otras series

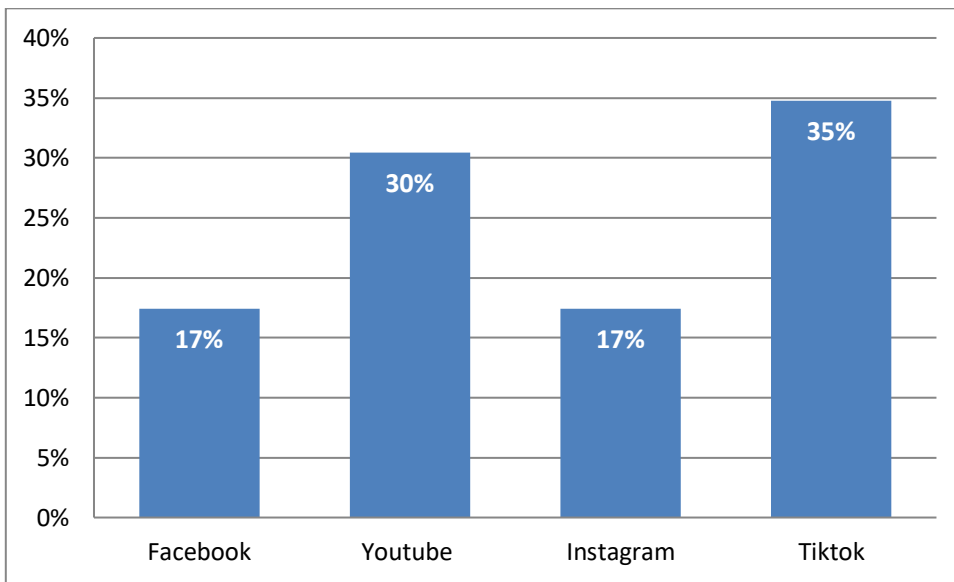


La gran facilidad de acceso a internet ha permitido una interacción sin precedentes con la mayoría de países conociendo más y más respecto a distintas culturas del mundo y las series anime representan una de las características más identificables de Japón.

De acuerdo con los participantes, el contacto con estas series se da por redes sociales, en su mayoría por Youtube, (33%) como videos recopilatorios, AMV (animated video music) o clips de ciertas series. Facebook e Instagram (20% respectivamente) con Reels e Imágenes de grupos de interacción y post que se encuentran del grupo de contactos establecido en la red social.

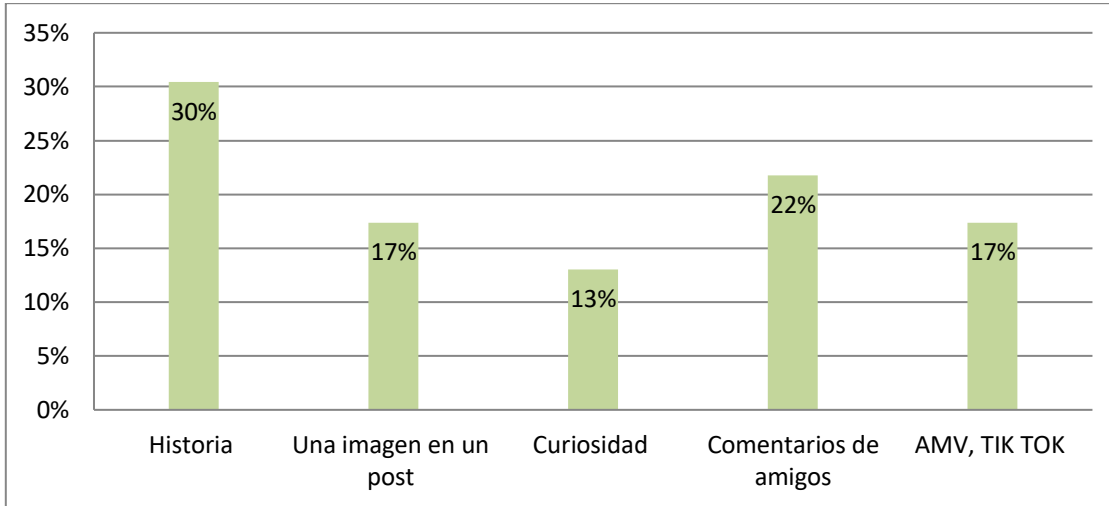
Por último, la plataforma TikTok se la puede encontrar por las distintas recomendaciones de acuerdo a ciertos gustos de música, y videos relativamente graciosos, que aparecen de manera aleatoria por el algoritmo de la misma aplicación.

Figura 10: Red social más frecuente para interactuar con este contenido.



Los participantes establecieron que siguieron las series por su historia, seguido de la curiosidad generada a base de imágenes o pequeños fragmentos encontrados en las redes sociales.

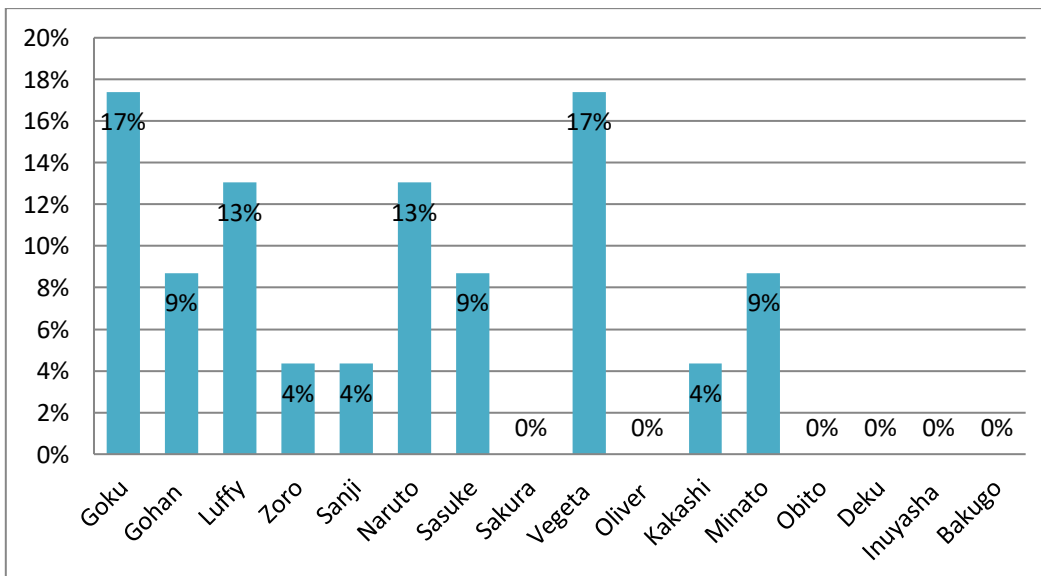
Figura 11. Atracción por el Anime.



Algo que se evidenció es que los géneros más vistos en este caso, datan de aventura, peleas, ciencia ficción, deportes, comedia y unos pocos más, en relación a las series que han sido mencionadas por los participantes.

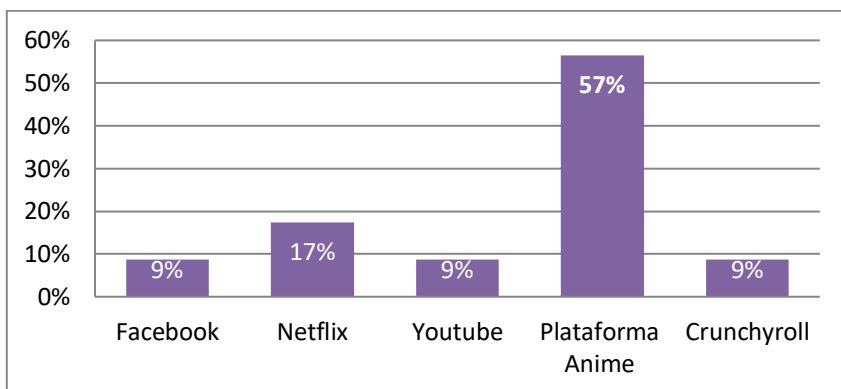
El cuadro detallado a continuación evidencia que, a más de las diferentes adaptaciones presentadas por los encuestados, han existido personajes que también logran generar una repercusión o influencia en los adolescentes.

Figura 12. Personajes influyentes del Anime.



Si bien los medios que con los que las series anime más interactúa son Facebook, Instagram, Youtube y TikTok, son las plataformas o páginas web especializadas en la transmisión de estas series que ayudan a su promulgación ofreciendo varias opciones para la correspondiente visualización, creación de listas, marcadores y creación de cuentas que permitan una navegación más personalizada.

Figura 13. Red social para visualizar Anime.



Por último, tenemos que los adolescentes encuestados, han podido expresar que las series anime han transmitido ciertas características, que consideran importantes. Si bien algunas las han aprendido por sus padres o por el entorno en el que se desarrollan, estas se consideran importantes en la construcción de las habilidades sociales, mucho más específico en su aprendizaje. En el siguiente cuadro se observa al detalle lo descrito con anterioridad.

Figura 14. Mensajes transmitidos por el Anime.

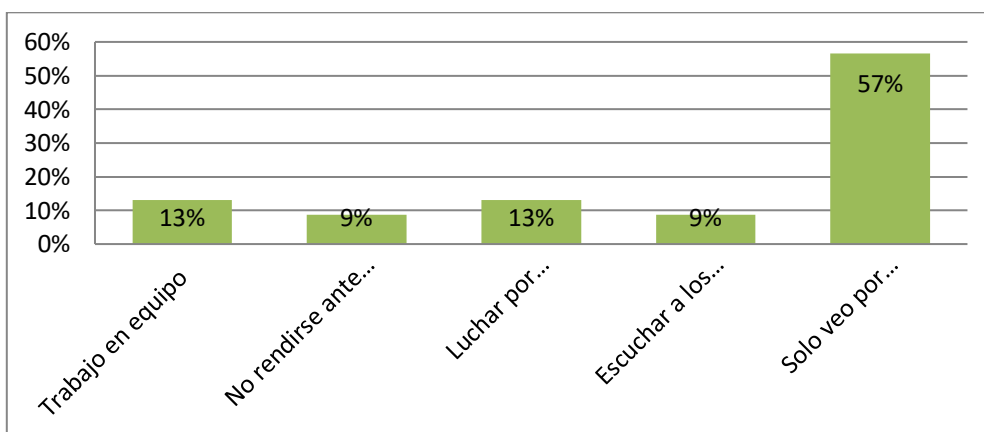
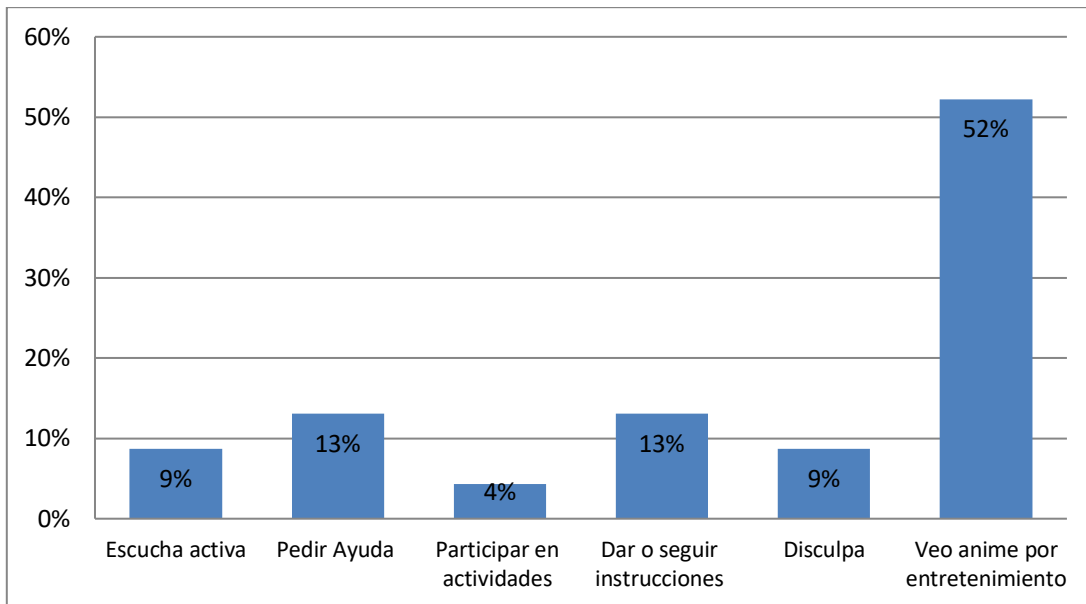


Figura 15. Habilidades sociales en el Anime.



4. CONCLUSIONES

Una vez establecidos los resultados y señalada una relación con la investigación realizada se ha llegado a lo siguiente.

En virtud de los objetivos planteados para esta disertación, se ha logrado obtener la información necesaria para el cumplimiento de los mismos.

Se ha descrito la etapa del desarrollo de la adolescencia, a partir del enfoque evolutivo y las principales habilidades sociales estipuladas por Erikson que se aprenden en esta.

Se ha descrito lo que es una serie anime, sus géneros y sus distintas temáticas. Y se ha explicado si las mismas pueden potenciar la creación de las habilidades sociales en la adolescencia.

Las series anime constituyen una nueva forma de entretenimiento para los jóvenes, debido a la interacción con diferentes redes sociales como lo son Facebook, Instagram, TikTok entre otras más y la constante publicación de imágenes Reels, Videos de corta y larga duración o incluso audios en las plataformas.

La información investigada y recopilada nos muestra que a pesar de que esta animación muestra ciertos argumentos en el desarrollo de su historia, apenas el 40% de los jóvenes encuestados, ha logrado receptar una característica propia de las habilidades sociales como lo es la escucha activa, capacidad de disculpa y de respeto de las reglas, entre otras.

Con este número destacado se puede establecer una afirmación de que las series anime tienen una influencia, en el aprendizaje de ciertas habilidades, mas no su totalidad. No es descartable que en el futuro el porcentaje sea mucho mayor y sean más conductas las que se puedan instruir a través de las adaptaciones anime.

Como tema aparte, ciertos rasgos también se empiezan a manifestar, la capacidad de crítica, el debatir o socializar respecto a un tema en específico que haya surgido durante la emisión de una u otra serie.

5. BIBLIOGRAFÍA

- AnimeSugoi. (28 de Febrero de 2022). Recuperado el 16 de Septiembre de 2022, de El ecchi en el anime: ¿Por qué es tan polémico?: <https://www.animosugoi.com/articulos/analisis/hablemos-sobre-ecchi/>
- Bastarrica, D. (2 de Enero de 2020). *Digitaltends*. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de Crunchyroll elige los animés más vistos en el mundo: <https://es.digitaltrends.com/entretenimiento/crunchyroll-animes-mas-vistos-decada/>
- Betina, L. A., & Contini, d. G. (23 de Octubre de 2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Recuperado el 18 de Mayo de 2022, de Fundamentos en Humanidades: <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación.*, 50-63.
- Cambridge University. (2016). *Cambridge Dictioray*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2021, de Puberty: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/puberty>
- CANARIASENRED. (26 de Julio de 2021). *Los generos mas populares del anime*. Recuperado el 30 de Julio de 2022, de <https://diariodeavisos.elespanol.com/canariasenred/los-generos-mas-populares-del-anime/>
- Centro de Psicoterapia Cognitiva. (Noviembre de 2015). *Teoria del desarrollo cognitivo de Piaget*. Recuperado el 20 de Octubre de 2021, de Centro de Psicoterapia Cognitiva : <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Contardo, O. (29 de Mayo de 2005). Animación Japonesa: Televisión y cine Generación ANIME. *El Mercurio*.
- Dondé, E. (3 de Marzo de 2022). *Industria Anime*. Recuperado el 11 de Junio de 2022, de Géneros de Manga: <https://www.industriaanimacion.com/2022/03/generos-de-manga-y-anime-mas-populares/>

- Dongil, C. E., & Cano, V. A. (2014). *Habilidades sociales*. Recuperado el 24 de Abril de 2022, de Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés: https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf
- Drazen, P. (2014). *ANIME EXPLOSION ! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. USA: Stone Bridge Press.
- Escudero, M. (2 de Agosto de 2018). *¿Qué son las habilidades sociales y como mejorarlas?* Recuperado el 3 de Abril de 2022, de Centro Manuel Escudero: <https://www.manuelescudero.com/que-son-las-habilidades-sociales/>
- Futoi Karasu. (23 de Noviembre de 2021). *Resultados de la encuesta de hábitos y preferencias de consumo de anime*. Recuperado el 18 de Agosto de 2022, de Futoi karasu: <https://futoikarasu.com/2021/11/23/habitos-y-preferencias-de-consumo-de-anime/>
- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista Chilena de Pediatría*, 86(6), 436-443.
- Heredia, V. (5 de Enero de 2020). El consumo de alcohol y tabaco en adolescentes es mayor en la Sierra ecuatoriana. Quito, Ecuador.
- Horno, L. A. (2 de Diciembre de 2013). Animación Japonesa. Análisis de series anime actuales. *Animación Japonesa. Análisis de series anime actuales*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Linares, A. R. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Recuperado el 04 de Abril de 2022, de Universidad Autónoma de Barcelona: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Moro, D., & Paula, C. (25 de Marzo de 2022). *Los 25 animes más populares de cada género de los últimos años*. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de Diario AS (MeriStation): https://as.com/meristation/2021/03/20/reportajes/1616262265_337829.html
- Navarro, S. I., & Perez, P. N. (2012). *Psicología del desarrollo humano del nacimiento a la vejez*. Madrid: Club Universitario.

- Ortego, M. M., López, G. S., & Álvarez, T. M. (2010). *Las Habilidades Sociales*. Recuperado el 15 de Mayo de 2022, de Universidad de Cantabria: https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf
- Oxford Learner's Dictionaries. (2016). *Emotion*. Recuperado el 23 de Abril de 2022, de Oxford Advanced American Dictionary: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/emotion?q=emotion
- Oxford University. (2016). *Puberty*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2021, de Oxford Advanced Learner's Dictionary: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/puberty?q=Puberty>
- Oxford University. (2016). *Adolescence*. Recuperado el 17 de Noviembre de 2021, de Oxford Advanced American Dictionary: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/adolescence?q=adolescence
- Oxford University. (2016). *Habilidad*. Recuperado el 17 de Octubre de 2021, de Oxford Languages.
- Papalia, D. E. (2012). *Desarrollo Humano*. Mexico D.F: McGrawHill.
- Real Academia de la Lengua Española. (2014). *Identidad*. Recuperado el 15 de Junio de 2022, de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/identidad>
- Real Academia de la Lengua Española. (2022). *Gore*. Recuperado el 18 de Julio de 2022, de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/gore>
- Real Academia Española. (2015). *Emoción*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2021, de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/emoci%C3%B3n>
- Real Academia Española. (2021). *Habilidad*. Recuperado el 18 de Marzo de 2022, de Diccionario de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/habilidad>
- Rodríguez, E. M. (22 de Noviembre de 2021). *Las Etapas del desarrollo psicosocial de Erikson*. Recuperado el 15 de Marzo de 2022, de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/las-etapas-del-desarrollo-psicosocial-de-erikson/>

Rodriguez, S. D. (Septiembre de 2018). *Teoría Psicosocial Erik Erikson*. Recuperado el 13 de Mayo de 2022, de Universidad Metropolitana: <https://repassopcmasumet.files.wordpress.com/2018/09/teorc3ada-psicosocial.pdf>

Serguéyevna, M. V. (2015). *Psicología Evolutiva* . Madrid: Machado Libros.

TELLER. (7 de Septiembre de 2021). *¿La Generación Z decidirá qué anime ver en las redes sociales? ! Más del 84,5% de la Generación Z respondió que ellos deciden qué anime ver en Twitter y YouTube*. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de PR TIMES : <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000022.000023974.html>

UNICEF. (2020). *¿Qué es la adolescencia?* . Recuperado el 24 de Noviembre de 2021, de UNCEF URUGUAY: <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia>

UNIVERSIDAD DE VALENCIA . (22 de Abril de 1997). *Teoria del Desarrollo Cognitivo*. Recuperado el 14 de Mayo de 2022, de <https://www.uv.es/~marcor/Piaget/Estadios.html#:~:text=Estadio%20Sensoriomotor,Estadio%20de%20las%20Operaciones%20Formales>

Vaca, S. (31 de Diciembre de 2019). *El anime de la década: Lo más visto de los últimos 10 años en Crunchyroll por países*. Recuperado el 16 de Agosto de 2022, de Crunchyroll: <https://www.crunchyroll.com/es/anime-feature/2019/12/31-1/el-anime-de-la-dcada-lo-ms-visto-de-los-ltimos-10-aos-en-crunchyroll-por-pases>

6. ANEXOS

Anexo 1: Escala de habilidades sociales (Hojas de trabajo)



INSTRUCCIONES

Al dorso aparecen frases que describen diversas situaciones; se trata de que las lea muy atentamente y responda en qué medida se identifica con cada una de ellas o no; si le describen bien o no. No hay respuestas correctas ni incorrectas, lo importante es que responda con la máxima sinceridad.

Para responder utilice la siguiente clave:

- A** No me identifico en absoluto; la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
- B** Más bien no tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra.
- C** Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe o me sienta así.
- D** Muy de acuerdo y me sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos.

Rodee la letra correspondiente a la opción elegida a la derecha, en la misma línea donde está la frase que está contestando.

ESPERE. NO DÉ LA VUELTA A ESTE IMPRESO
HASTA QUE SE LE INDIQUE



Autora: Elena Gismero González.

Copyright © 2000 by TEA Ediciones, S.A. - Todos los derechos reservados - Prohibida la reproducción total o parcial.

Edita: TEA Ediciones, S.A. (Madrid) - *Este ejemplar está impreso en DOS TINTAS*, si le presentan otro en tinta negra es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España.

EHS

Nombre y apellidos		Edad	Sexo
Como		Fecha	

AVANCE SUS RESPUESTAS REVISANDO LA LETRA DE LA ALTERNATIVA QUE MEJOR SE AJUSTE A SU MODO DE SER O DE ACTUAR.

COMPRUEBE QUE HOPDA LA LETRA EN LA MISMA LINEA DE LA FRASE QUE HA LEIDO.

- | | | | |
|----|--|---------|----|
| 1 | A veces evito hacer preguntas por miedo a parecer estúpido. | A B C D | 1 |
| 2 | Me cuesta telefonar a tiendas, oficinas, etc. | A B C D | 2 |
| 3 | Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo. | A B C D | 3 |
| 4 | Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entró después que yo, me callo. | A B C D | 4 |
| 5 | Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto, paso un mal rato para decirle «No». | A B C D | 5 |
| 6 | A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que dejé prestado. | A B C D | 6 |
| 7 | Si en un restaurante no me traen la comida como la había pedido, llamo al camarero y pido que me la hagan de nuevo. | A B C D | 7 |
| 8 | A veces no sé qué decir a personas atractivas del sexo opuesto. | A B C D | 8 |
| 9 | Muchas veces cuando tengo que hacer un halago, no sé qué decir. | A B C D | 9 |
| 10 | Tiendo a guardar mis opiniones para mí mismo. | A B C D | 10 |
| 11 | A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería. | A B C D | 11 |
| 12 | Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle. | A B C D | 12 |
| 13 | Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo, prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso. | A B C D | 13 |
| 14 | Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla. | A B C D | 14 |
| 15 | Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme. | A B C D | 15 |
| 16 | Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal la vuelta, regreso allí a pedir el cambio correcto. | A B C D | 16 |
| 17 | No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta. | A B C D | 17 |
| 18 | Si voy en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella. | A B C D | 18 |
| 19 | Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás. | A B C D | 19 |
| 20 | Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas a tener que pasar por entrevistas personales. | A B C D | 20 |
| 21 | Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo. | A B C D | 21 |
| 22 | Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado. | A B C D | 22 |
| 23 | Nunca sé cómo «cortar» a un amigo que habla mucho. | A B C D | 23 |
| 24 | Cuando decido que no me apetece volver a salir con una persona, me cuesta mucho comunicarle mi decisión. | A B C D | 24 |
| 25 | Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo. | A B C D | 25 |
| 26 | Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor. | A B C D | 26 |
| 27 | Soy incapaz de pedir a alguien una cita. | A B C D | 27 |
| 28 | Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mí físico. | A B C D | 28 |
| 29 | Me cuesta expresar mi opinión en grupos (en clase, en reuniones, etc.). | A B C D | 29 |
| 30 | Cuando alguien se me «cuelga» en una fila, hago como si no me diera cuenta. | A B C D | 30 |
| 31 | Me cuesta mucho expresar agresividad o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados. | A B C D | 31 |
| 32 | Muchas veces prefiero ceder, callarme o «quitarme de en medio» para evitar problemas con otras personas. | A B C D | 32 |
| 33 | Hay veces que no sé negarme a salir con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces. | A B C D | 33 |

- A** No me identifico en absoluto, la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.
B Más bien no tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra.
C Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe o me sienta así.
D Muy de acuerdo y me sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos.

COMPRUEBE QUE HA DADO UNA CONTESTACIÓN
 A CADA UNA DE LAS FRASES



Nombre y apellidos	Edad	Sexo
Centro	Fecha	

Sume las puntuaciones de cada columna para obtener la puntuación de cada escala.
Luego se sumarán las puntuaciones de todas las escalas para obtener la puntuación global.

PERFIL

Centil	I	II	III	IV	V	VI	Glo	Centil
99	0	0	0	0	0	0	0	99
95	0	0	0	0	0	0	0	95
90	0	0	0	0	0	0	0	90
85	0	0	0	0	0	0	0	85
80	0	0	0	0	0	0	0	80
75	0	0	0	0	0	0	0	75
70	0	0	0	0	0	0	0	70
65	0	0	0	0	0	0	0	65
60	0	0	0	0	0	0	0	60
55	0	0	0	0	0	0	0	55
50	0	0	0	0	0	0	0	50
45	0	0	0	0	0	0	0	45
40	0	0	0	0	0	0	0	40
35	0	0	0	0	0	0	0	35
30	0	0	0	0	0	0	0	30
25	0	0	0	0	0	0	0	25
20	0	0	0	0	0	0	0	20
15	0	0	0	0	0	0	0	15
10	0	0	0	0	0	0	0	10
5	0	0	0	0	0	0	0	5
1	0	0	0	0	0	0	0	1

	I	II	III	IV	V	VI	
4 3 2 1							1
4 3 2 1							2
	1 2 3 4						3
	4 3 2 1						4
			4 3 2 1				5
				4 3 2 1			6
				1 2 3 4			7
					4 3 2 1		8
					4 3 2 1		9
4 3 2 1							10
4 3 2 1							11
	4 3 2 1						12
		4 3 2 1					13
			4 3 2 1				14
			4 3 2 1				15
				1 2 3 4			16
					4 3 2 1		17
					1 2 3 4		18
4 3 2 1							19
4 3 2 1							20
	4 3 2 1						21
		4 3 2 1					22
			4 3 2 1				23
			4 3 2 1				24
				1 2 3 4			25
				4 3 2 1			26
					4 3 2 1		27
4 3 2 1							28
4 3 2 1							29
	4 3 2 1						30
		4 3 2 1					31
		4 3 2 1					32
			4 3 2 1				33

	I	II	III	IV	V	VI	Glo
Centil	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PD	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PDGlobal	<input type="text"/>					

Consulte los baremos del Manual para interpretar las puntuaciones (PD) de la derecha y anote aquí arriba las puntuaciones centiles que ha obtenido; finalmente, elabore el perfil en centiles para disponer de una visión general de las habilidades sociales del sujeto.

Autora: Elena Gismero González.
 Copyright © 2000 by TEA Ediciones, S.A. - Todos los derechos reservados - Prohibida la reproducción total o parcial.
 Edita: TEA Ediciones, S.A. (Madrid) - Ejemplar impreso en DOS TINTAS - Printed in Spain. Impreso en España.



Anexo 2: Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales (Formulario de respuesta)

Encuesta sobre las series anime y las habilidades sociales

La siguiente encuesta tiene como objetivo principal el recolectar información sobre la visualización de las series anime, y las habilidades sociales en los adolescentes. Los datos recopilados permitirán la respuesta ante la constante evolución de la interacción entre pares. La adolescencia es una etapa vital que permite el conocimiento de nuevas formas de entretenimiento, y el aprendizaje de las distintas formas de socializar como de las características que se desarrollando en este estadio

Esta encuesta es solo con fines de investigación, por lo que todos los datos serán de manera anónima, sin establecer algún tipo de discriminación o juicio.

¿Conoces lo que es una serie Anime? *

- Si
- No

De las series que se encuentran abajo señala las que has visto. *



Dragon Ball Z



One Piece



Naruto



Pokemon

Además de las series mencionadas en el literal anterior ¿Conoces mas series anime?

- Si
- No

Si su respuesta fue afirmativa escriba los nombres de las series. (Máximo 3)

Tu respuesta _____

¿Qué red social interactúa mas con este contenido? *

- Facebook
- Youtube
- Twitter
- TikTok

¿En que plataforma ha visto series anime? *

- Facebook
- Netflix
- Youtube
- Pagina Web Anime
- Crunchyroll

¿Qué personaje del anime te identifica (Puede ser de las nombradas u otro anime?) *



Goku



Gohan



Luffy



Zoro



Sanji



Naruto



Sasuke



Sakura



Vegeta



Oliver



Kakashi



Minato



Obito



Deku



Inuyasha



Bakugo

¿Qué mensaje te han podido dejar estas series? *

- Trabajo en Equipo
- No rendirse ante nada
- Luchar por nuestros sueños
- Escuchar a los demás
- Solo veo por entretenimiento

De las siguientes características, cuales según tu opinion te ha transmitido las series anime? *

- Escucha Activa
- Pedir ayuda
- Dar o seguir instrucciones
- Expresar tu opinión

Anexo 3: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,con Cédula de Ciudadanía
N°.....representante del
estudiante..... del curso..... autorizo a
que se realice el test EHS (Escala de Habilidades Sociales), en mi representado.

He sido informado sobre el objetivo de la aplicación del test, de manera clara y completa,
además de los siguientes puntos

- La participación a esta aplicación es totalmente voluntaria.
- Las identidades y edades de los evaluados serán tomadas con absoluta reserva y confidencialidad. No se divulgará ningún tipo de dato personal.
- La información recopilada será usada únicamente con fines de observación y análisis.

Se me ha informado que tendré derecho a solicitar los resultados obtenidos en la prueba aplicada, junto con sus puntuaciones.

FIRMA DEL REPRESENTANTE

CI. _____