



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Lenguas y Letras

Otros modos de leer la narrativa gráfica: Cuestionamientos de los estereotipos femeninos a partir de la lectura del manga *Sailor Moon* en el nivel medio superior

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestra en Enseñanza de Estudios Literarios

Presenta

Yuritzi Pérez Chávez

Dirigida por

Dra. Ma. Ester Bautista Botello

Querétaro, Qro. a 30 de mayo de 2025.

La presente obra está bajo la licencia:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:



Atribución — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



NoComercial — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).



SinDerivadas — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Lenguas y Letras

Maestría en Enseñanza de Estudios Literarios

Otros modos de leer la narrativa gráfica: Cuestionamientos de los estereotipos femeninos a partir de la lectura del manga *Sailor Moon* en el nivel medio superior

Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestra en Enseñanza de Estudios Literarios

Presenta

Yuritzi Pérez Chávez

Dirigida por

Dra. Ma. Ester Bautista Botello

Dra. Ma. Ester Bautista Botello

Presidente

Dra. Araceli Rodríguez López

Secretaria

Dre. Luis Nivardo Trejo Olvera

Vocal

Dra. Cutzi Luz María Quezada

Suplente 1

Mtra. Vania de la Vega Shiotá González

Suplente 2

Centro Universitario, Querétaro, Qro.

Mayo 2025

México

Agradecimientos

Existen demasiadas personas a las que me gustaría dedicar palabras de agradecimiento, familia, amigos, docentes, fueron tantas las personas que estuvieron en conmigo durante este camino y proyecto. Primeramente, quisiera agradecer a las Doctoras Araceli Rodríguez López y Ma. Ester Bautista Botello, por estar conmigo en todo momento a lo largo del camino, creer en todo momento en mí y en el proyecto, darme la libertad y confianza durante el desarrollo, pero también por encaminarme cuando lo consideraban necesario. A todos los profesores de la MEEL que también directa o indirectamente aportaron su conocimiento, experiencia y herramientas en este trabajo; y en mi propio desarrollo personal y profesional.

Agradezco a la Universidad Autónoma de Querétaro por la oportunidad de desarrollar este proyecto, desde su construcción e implementación durante dos años. Igualmente, gracias a El Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT) por el apoyo económico realizado durante mis estudios de Maestría.

A Naoko Takeuchi, gracias por crear *Sailor Moon*, una obra que sigue inspirando hasta el día de hoy, por mostrar que el amor, la empatía y el compañerismo son las fuerzas más poderosas que hay en el mundo.

Agradezco a mis padres Teresa Chávez Alanis, Rommel Pérez Cerón, a mis tíos Raquel Chávez Alanis y Jorge Xolalpa, por el gran apoyo que me dieron durante este periodo y siguen dándome. Finalmente, pero no menos importante me doy gracias a mí misma por creer en aquello que me apasiona y seguir este camino hasta el final. A todas esas personas que la página no me da para mencionar, muchas gracias.

Índice de contenido

Agradecimientos.....	iii
Resumen	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	9
Capítulo 1. Marco Teórico. Uso de textos discontinuos en las aulas escolares	19
1. Primeros conceptos teóricos.....	20
1.1. Textos Discontinuos y Nuevas Narrativas. Una forma de lectura diferente.	20
1.2. Alfabetización Visual	26
1.3. La Competencia Lectora, La Comprensión Lectora y sus Niveles	29
2. Entendiendo la Narrativa Gráfica. Conceptos Generales y Particularidades del Manga Japonés	33
2.1. Teoría Visual de la Narrativa Gráfica.....	35
2.2. El Manga.....	50
Capítulo 2. Análisis de la Guerrera de la Luna Sailor Moon (Usagi). Una Mirada Femenina	
Hacia lo Heroico.....	59
1. la historia del Manga y la Labor Femenina	59
1.2. La Construcción del Subgénero Mahō Shōjo Hasta Llegar a Sailor Moon	69
2. Presentando a la Bella Guardiana de la Luna Sailor Moon	73
3. Teoría Narrativa. El Héroe VS La Heroína.....	74
3.1. Construcción de Personaje - El Héroe.....	74
3.2. Construcción de Personaje – La Heroína.....	84
3.3. Imagen, Cultura y Estereotipos	90
3.4. Sailor Moon Ejemplo de la Femenidad como Parte de lo Heroico	96
Capítulo 3. Descubriendo a la Heroína.....	106
1. Sesiones.....	109
1.1. Sesión 1	109
1.2. Sesión 2	114

1.3. Sesión 3	117
1.4. Sesión 4	120
1.5. Sesión 5	122
1.6. Sesión 6	126
1.7. Sesión 7	129
1.8. Sesión 8	132
1.9. Otras consideraciones	136
Conclusiones.....	140
Referencias	159
Apéndices	174
Apéndice A. Sesión 1, Prueba Diagnóstica y Resultados.....	174
Actividad 1: Prueba diagnostica	174
Resultados Actividad 1	175
Apéndice B. Sesión 2, Mapa Mental y Resultados	182
Actividad 2: Mapa Mental	182
Resultados Actividad 2	182
Apéndice 3. Sesión 3, Cuadro Comparativo y Resultados.....	191
Actividad 3: Cuadro Comparativo	191
Resultados Actividad 3	191
Apéndice 4. Sesión 4, Relación de Imágenes, Palabras Asociadas y Resultados	201
Actividad 4.1. Relación de Imágenes.....	201
Resultados Actividad 4.1	201
Actividad 4.2. Palabras que asocias	202
Resultados Actividad 4.2	202
Apéndice 5. Sesión 5, Seguimiento de Lectura	208
Actividad 5: Prueba de seguimiento de lectura	208
Resultados Actividad 5	210
Apéndice 6. Sesión 6, El Viaje del Héroe de Miles Morales	218
Actividad 6: Los 12 Pasos del Héroe de Miles Morales	218
Resultados Actividad 6	219
Apéndice 7. Sesión 7, El Viaje del héroe de Sailor Moon.....	222

Actividad 7: Los 12 Pasos del héroe de Sailor Moon.....	222
Resultados Actividad 7	222
Apéndice 8. Sesión 8, Reflexión Final.....	238
Actividad 8: Reflexión Final	238
Resultados Actividad 8	239

Resumen

Los alumnos de nivel medio superior presentan una deficiencia en su competencia lectora, principalmente, al momento de reflexionar sobre temas más complejos por la poca conexión que generan con las obras. Esta tesis propone recurrir al manga japonés porque permite explorar propuestas narrativas fuera de los cánones tradicionales. El corpus central seleccionado es *Pretty Guardian Sailor Moon*, capítulos 1 al 13. Se revisa una narrativa heroica femenina que enaltece los valores femeninos y que son relegados en la heroicidad clásica. Para ello se exploran los conceptos teóricos de la narrativa gráfica desde la teoría visual planteada por McCloud y Eisner en sus estudios del cómic. También se hace un recorrido por la historia del manga destacando el papel de las mujeres hasta llegar a *Sailor Moon*. Para el análisis de la obra, se exploran los principales elementos de las narrativas heroicas, el arquetipo del héroe, su concepto y transformación, el viaje del héroe propuesto por Vogler, su desarrollo bajo la perspectiva patriarcal, la influencia del *bushido* en la perspectiva heroica japonesa, para posteriormente hacer una comparativa de todos los elementos anteriores desde el lado femenino con Usagi, protagonista del corpus. Finalmente se realiza una intervención en el aula, con dos grupos de nivel medio superior de cuarto semestre. Las experiencias docentes con la implementación del manga tienen buenos resultados ya que los estudiantes identifican y aprenden un nuevo modo de leer la narrativa gráfica. Se demuestra que el manga es una herramienta que puede aplicarse en las aulas para fortalecer la competencia lectora.

Palabras clave

Modos de leer, manga, narrativas heroicas, feminidad

Abstract

High school students have a deficiency in their reading skills, mainly when reflecting on more complex topics due to the lack of connection they generate with the works. This thesis proposes using Japanese manga because it allows us to explore narrative proposals outside of traditional canons. The core corpus selected is *Pretty Guardian Sailor Moon*, Chapters 1 to 13. A female heroic narrative is reviewed that exalts feminine values that are relegated in classical heroism. To this end, the theoretical concepts of graphic narrative are explored from the visual theory proposed by McCloud and Eisner in their studies of comics. A review of the history of manga is also provided to highlight the role of women leading up to *Sailor Moon*. For the analysis of the work, the main elements of heroic narratives are explored: the archetype of the hero, its concept and transformation, the hero's journey proposed by Vogler, its development from the patriarchal perspective, the influence of bushido in the Japanese heroic perspective, to subsequently make a comparison of all the previous elements from the female side with Usagi, the protagonist of the corpus. Finally, an intervention is carried out in the classroom, with two groups of fourth-semester high school students. Teaching experiences with the implementation of manga have yielded positive results, as students identify and learn a new way of reading graphic narratives. It is demonstrated that manga is a tool that can be applied in classrooms to strengthen reading skills.

Key words

Types of reading, manga, heroic narratives, femininity

Introducción

Cuando se habla de la capacidad lectora de los alumnos mexicanos en el nivel medio superior, nos encontramos ante un panorama bastante desalentador. El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en su reporte del Módulo sobre Lectura (MOLEC) del 2024, señala que solo el 69.6% de la población alfabetizada de 18 años y más en el país ha leído algún material de lectura como libros, revistas, periódicos, historietas, páginas de internet, foros o blog, siendo un descenso en la población lectora (pp. 1, 2), lo cual respalda los resultados que se presentan en relación a los niveles de lectura.

La comprensión lectora es una de las competencias que más se ha dificultado desarrollar en los alumnos, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2019), lo evidencia en sus resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), donde solo el 1% de los estudiantes evaluados en un promedio de edad de 15 años en el país, son capaces de comprender textos largos, entender conceptos abstractos y establecer opiniones basados en el contenido de los mismos (p. 3).

En otro ejemplo, Cervantes et al., (2017) realizaron un estudio para determinar el nivel de comprensión lectora en alumnos de El Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica (CONALEP) plantel núm. 172, de Ciudad Victoria Tamaulipas, de quinto semestre, dando resultados poco alentadores.

Ubican a los estudiantes en un nivel básico en cuanto a la comprensión lectora, ya que sólo responden a reactivos e inferencias sencillas e identifican lo que significa una parte del texto... los estudiantes presentan serias dificultades en relación con la comprensión lectora. Una de ellas consiste en el insuficiente conocimiento léxico y semántico, lo cual debe de ser subsanado para que los estudiantes perciban y decodifiquen el texto en su totalidad. (Cervantes et al., 2017, p. 108)

De sus resultados se destaca la deficiencia lectora que muestran los alumnos y su poco interés hacia los textos. Los planes de estudio destinados para el nivel medio superior en México, hacen énfasis en el desarrollo del pensamiento crítico y de las competencias reflexivas. El programa de estudios de la asignatura Literatura II, de la Dirección General del Bachillerato (DGB, 2018), indica en su apartado Competencias Genéricas que el alumno “Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas” (p. 9), por otro lado, la guía pedagógica del módulo Comunicación para la interacción social del CONALEP, en Resultado de aprendizaje 1.1, señala.

Aplicar estrategias para que los alumnos comprendan textos literarios en función de sus conocimientos previos y nuevos, perciban los conflictos humanos presentes en la literatura y tengan una visión más completa y compleja del mundo. Promover en los alumnos la expresión de los sentimientos que le provoca la lectura y la reflexión sobre la importancia que tiene lo aprendido en su vida diaria. (2018, p. 9)

Al realizar una comparación con el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), las habilidades mencionadas anteriormente corresponderían a un nivel 5 a 6 de competencia lectora. Según el INEE en el nivel 5 “Los alumnos pueden plantear hipótesis, aprovechan su conocimiento especializado y comprenden a profundidad textos extensos o complejos que contengan ideas contrarias a sus expectativas” (INEE, 2012a, p. 6), mientras que en el nivel 6 “los estudiantes consiguen plantear hipótesis o evaluar críticamente un texto complejo o con un tema inusual, tomando en cuenta múltiples condiciones o perspectivas, y pueden aplicar conocimientos complejos externos al texto” (INEE, 2012a, p. 6).

Como se puede apreciar, tanto en el caso del INEE, la DGB y el CONALEP, se espera que los alumnos sean capaces de formular hipótesis y/o sacar conclusiones a través de la identificación y análisis de ideas explícitas y no explícitas en los textos, así como, de una posible construcción o reconstrucción de sus valores personales, es decir, alcanzar un cierto grado de empatía que los lleve a aplicarlo no solo en su vida escolar, sino, en la personal.

Si se tienen dichas finalidades, entra el cuestionamiento, ¿por qué los estudiantes de nivel medio superior en México no están alcanzando los niveles de competencia lectora esperados? En las aulas debe volverse una de las prioridades el dar una solución, al momento de plantear las dinámicas y los materiales para trabajar con los alumnos.

Según el cuestionamiento realizado arriba, una posible respuesta reside en la selección de lecturas que se hacen dentro del aula y la exploración que se les da, al considerar que el principal énfasis está en textos monomodales. En el reporte del INEGI mencionado arriba, el 41.8% había realizado la lectura de libros, mientras que el 4.6% lo realizó con historietas, lo que demuestra el poco acercamiento que se tiene a otras alternativas de lectura, con los que se podría despertar interés y tocar temas actuales que resuenen con los lectores.

Lo anterior se refuerza al revisar los planes de estudio de nivel medio superior, donde se tiene una prioridad a los textos tradicionales, que dejan poco espacio para otros formatos. En el caso de la DGB, en su Bloque IV “Nuevos escenarios de la Literatura (Literatura emergente)” (2018, p. 21), señala como temas a revisar el cómic y la novela gráfica, pero abarcando solo un 20% de los conocimientos indicados por el Bloque. En otros planes, como en el CONALEP, aun no se ha abierto dicho espacio.

Si bien, se ha empezado una apertura para explorar nuevos contenidos, valdría la pena analizar cómo y que tanto son explorados por los docentes aquello señalado como “Literatura emergente”, pues la visión generalizada de los mismos se ha limitado a productos de consumo popular.

El espacio continúa limitado al abarcar solo una parte del concepto de narrativa gráfica, que abarca la unión entre el texto y el arte gráfico, los cuales trabajan a la par, en aras de brindar forma a una historia compleja, con espacio y tiempo definidos, personajes detallados y tramas complejas. De ahí que se conjeture que el plan escolar abarca solo un fragmento del mismo con los cómics y la novela gráfica, justo se deja fuera otros formatos que estarían dentro de dicho concepto y que, pese a ello, goza de gran popularidad entre las personas, tales como el manga y el *webtoon*.

Específicamente el manga es un formato que goza de gran popularidad entre la subcultura *otaku*¹, desde su llegada en los años 90 a México². El mismo se ha expandido a

¹ Dentro de occidente la palabra se usa como referencia hacia los fanáticos de manifestaciones de la cultura popular japonesa en especial el manga y anime, el término aun no es reconocido por la Real Academia Española (2019). Sin embargo, en Japón la palabra tiene una connotación diferente, Sugimoto (2021, como se parafraseo en Maya-Ambía, 2021) indica que los *otakus* son japoneses jóvenes que están completamente absortos en algún aspecto de la cultura popular, se dedican a comprar, compartir, mostrar y hasta crear productos como cómics, anime, videojuegos, figuras, automóviles, moda, aviones, ferrocarriles, sellos postales y demás, se vuelven prácticamente especialistas en su área o personaje de interés al recopilar información constantemente. No tienen mucho interés en socializar fuera de su círculo *otaku*. Ambos casos forman parte importante del mercado capitalista, al generar grandes ingresos económicos e incluso impulsando a otras industrias como el turismo, la moda, la gastronomía, a través de colaboraciones o venta de productos tanto de anime, manga y demás, señalan Álvarez (2021) y Maya-Ambría (2021).

² La llegada del anime y manga a México se da en la década de los 70, con la transmisión de animes doblados al español, como *Heidi* (Isao Takahata), *La Princesa Caballero* (Osamu Tezuka), *Candy Candy* (Kyōko Mizuki, Yumiko Igarashi) y *Meteoro* (Tatsuo Yoshida). Durante los 80 *Mazinger Z* (Go Nagai), *Robotech* (Carl Macek), *Voltrón* (Toei Animation), *Kimba, el León Blanco* (Osamu Tezuka), *Remi* (Osamu Dezaki). En los años 90 explota el boom de la animación japonesa con la emisión de *Los Caballeros del Zodiaco* (Masami Kurumada), *Ranma ½* (Rumiko Takahashi), *Dragon Ball* (Akira Toriyama), *Las Guerreras Mágicas* (CLAMP) y *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi), se establece el término anime para diferenciarlo de otras caricaturas gracias a la llegada que la televisión por cable que sintonizaba canales y programas de otros países. Comienza la comercialización de productos oficiales, como figuras de *Los Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball*. La popularidad del anime permite la llegada de los primeros mangas a México de la mano de Editorial Vid y Editorial Toukan; *Sailor Moon*, *Los Supercampeones* (Yōichi Takahashi), *Ranma ½*, *Las Guerreras Mágicas*,

nuevos lectores, mantiene su vigencia, tanto en su comercialización legal, como por otros medios, como la existencia de grupos de fans dedicados a la traducción y distribución de obras, conocidos como *Scanlations*, sin olvidar la popularidad que ha ido creciendo en relación a las producciones de anime³, en varios casos el origen de las animaciones está en obras manga.

Mientras la lectura de la narrativa gráfica sigue siendo limitada en el país, en Japón ocurre lo contrario, la lectura del manga es sumamente grande, en el año 2024 la venta de manga llegó a los 704,300 millones de yenes (aproximadamente 4,900 millones de dólares), lo que equivale al 44.8% del mercado editorial según indica el Instituto de Investigación de Ciencias Editoriales de la Asociación Nacional de Editores, reporto Nippon.com (2025). Lo cual indica lo importante que es dicho mercado que crece año con año no solo en el país sino en el resto del mundo.

Como experiencia personal docente dentro de las aulas, los alumnos identifican con facilidad nombres como Naruto (*Naruto*), Usagi (*Sailor Moon*), Tanjirou (*Demon Slayers*); personajes procedentes del manga y anime, como muchos otros, muestran empatía con sus motivaciones, y propósitos; se trata de personajes complejos que se encuentran dentro del

son algunas de las obras que se publicaron, cerrando la década empezaría la publicación de *Conexión Manga*, primera revista mexicana especializada en anime y manga. En los 2000 el anime sigue creciendo en popularidad, al transmitirse tanto en televisión abierta como por cable, llegando a tener canales exclusivos como Animax, destacan las series *Sakura Card Captors* (CLAMP), *Inuyasha* (Rumiko Takahashi), *Pokémon* (adaptación del videojuego del mismo nombre), *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno), *Naruto* (Masashi Kishimoto) y demás. El doblaje es un elemento importante para la popularidad del anime, en algunos casos los diálogos originales son modificados para hacerlos más cercanos al público latino, frases del personaje James en *Pokémon* son un ejemplo de lo anterior. Cabe señalar que las primeras ediciones de mangas en México sufrieron una occidentalización, se publicaron en revistas sueltas, eran coloreados y se alteró el sentido de lectura, con el tiempo se respetó el formato original japonés, explica Cobos (2010). Actualmente el país cuenta con varias editoriales de manga tanto nacionales como extranjeras, Editorial Panini, Editorial Kamite, Mangaline, Distrito Manga y Planeta Cómic.

³ Se trata de la palabra occidental para referirse a las producciones animadas realizados en Japón, engloba televisión, cine, y formatos caseros conocidos como OVA (original animation video), Cobos (2010).

arquetipo del héroe, tema principal en el análisis de la investigación. Lo anterior ejemplifica la importancia de tratar de que los textos con los que se hace interactuar a los alumnos vayan acordes a sus intereses y se sientan identificados, de esta manera puedan realizar las conexiones para llevarlos a alcanzar una competencia lectora favorable.

La narrativa gráfica, puede ser una herramienta que permita ampliar los conocimientos y experiencias lectoras de los alumnos, ampliando su horizonte de expectativas sobre lo que consideran literatura, sus formas y lo que tienen para ofrecer. Comunidad Baratz (2020) señala las ventajas de leer cómic y novelas gráficas.

1. Favorecen la iniciación en la lectura y fomentan el hábito lector de un modo ágil, divertido, atractivo y visual, con la ayuda de las narrativas visuales.
2. Ayudan a adquirir vocabulario, en las viñetas se tiene que asociar rápidamente las palabras con su significado.
3. Agudizan el pensamiento al tener que crear un único mensaje a través de la unión de imágenes y textos.
4. Promueven el aprendizaje de diferentes y diversas temáticas, como historia, cultura, ciencia, valores, ética, sociales, entre muchos otros.
5. Facilitan la concentración y la memorización, así como la alfabetización visual.
6. Desarrollan la imaginación y fomentan la creatividad, gracias a sus historias y las que los lectores pueden inventar.

La narrativa gráfica puede ser un apoyo para que los alumnos adquieran un nuevo vocabulario al interactuar con palabras a las que no están acostumbradas o nuevas formas de

expresión con diferentes semióticas, así como con una visión cultural diferente a la suya. Eisner menciona “la lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen” (1996, p. 5). Las imágenes pueden ser un apoyo para seguir la secuencia de la información que se les presenta a los lectores, así como contenidos más abstractos y complicados de interpretar.

Es necesario conocer y adaptarse a la forma de consumo de los jóvenes, eso incluye las nuevas formas de lectura que se van agregando cada día y revalorar las que ya se tenían “como resulta tan fácil leer cómics, éstos se han ganado la reputación de ser algo propio de gente de pocas luces y de coeficiente intelectual limitado” (Eisner, 1998, p. 3). Actualmente las narrativas gráficas han ganado popularidad y sus estudios sobre las mismas se han abierto, se tiene obras que van desde las tramas más sencillas hasta las más complejas.

Actualmente los jóvenes viven en un mundo rodeado de imágenes, en las calles, en los medios de comunicación, en general dentro de los espacios en que se desenvuelven, como las redes sociales, por lo que hacer uso de la narrativa gráfica participa en su alfabetización visual, es decir, que aprendan a leer y comprender las imágenes junto con el mensaje que las mismas le transmiten, esto los lleva a ser consumidores más críticos de los medios visuales.

De los formatos que existen de la narrativa gráfica, el manga, puede ser usado como nueva herramienta para desarrollar la competencia lectora en los alumnos, al tratarse de un formato más atractivo y amable; con su presentación y organización de la información poco tradicional. A través de una lectura guiada por el docente, de una obra manga, los alumnos pueden trabajar la ampliación de su léxico, su habilidad para interpretar diferentes formatos, como en este caso, se necesita leer tanto imágenes como texto en conjunto para darles un sentido y significado, de esta manera lleguen a un análisis y reflexión personal.

Otra de las ventajas que ofrece el manga es su facilidad para abrir el diálogo y debate entre los lectores, Jaqueline Berndt menciona.

La lectura es un acto muy privado, pero a través del manga es posible comunicarse con mucha gente. Además, debido a ciertas peculiaridades del manga japonés, como la asignación específica de las viñetas y los bocadillos, o la forma de dibujar a las personas, el lector tiene un grado mayor de libertad para imaginar. A través de Internet gente de todo el mundo puede llevar a cabo tales intercambios. No es casualidad que la globalización del manga ocurra en esta época. (Berndt, 2012)

Para Berndt, el manga es un formato que permite a los lectores interesarse profundamente por una obra, ya sea, por el atractivo artístico, o por la forma de contar las historias que fomentan la creación teorías y análisis, conectar con los personajes y compartirlo con otros interesados, el manga abre una ventana para explorar y aprovechar lo que la DGB indica cómo las “Lecturas emergentes”.

Como hipótesis se plantea que, al acercar a los alumnos al manga como una lectura crítica, es posible fomentar en ellos una reflexión profunda y significativa, equivalente a una comprensión lectora inferencial y crítica, que los lleve a identificar y comprender elementos propios de este tipo de textos discontinuos, así como a reflexionar sobre los elementos narrativos que les permita sacar sus propias conclusiones respecto a una obra, aumentando su competencia lectora.

Para lograr lo anterior, se plantea desarrollar un plan de trabajo centrado en el manga, dentro del Bloque IV de Literatura II, se llevará a cabo la lectura de una obra manga una dirección específica, pues los mangas pueden abarcar una infinidad de temas, y por ello en esta propuesta se promoverá un enfoque que permita abrir la reflexión personal y colectiva de los alumnos. Con ello en mente, la elección del corpus que se hace para analizar es *Pretty*

*Guardian Sailor Moon*⁴, obra que cumple con varios de los puntos que se quieren abarcar. Se trata de una obra que ha seguido vigente a lo largo de los años, desde su publicación en los años 90, su conversación se ha mantenido, ya sea por el desarrollo de sus personajes, su relación con la comunidad LGBTQ, la imagen femenina que presenta, su importancia dentro de la historia del subgénero *Mahō Shōjo*, sus elementos narrativos, como el uso de la astronomía, mitología y hasta shakesperianos, o puntos que se quedaron abiertos en la historia que hace que se sigan generando teorías alrededor de la misma.

En este caso se quiere centrar el análisis de la obra en los elementos que integran el arquetipo del Héroe, camino y construcción del mismo, al ser uno de los tropos más utilizados en las historias, en el cine, las series, los videojuegos, etc., con sus principales representantes siendo las figuras masculinas. Pero en el caso de *Sailor Moon* se da el protagonismo a mujeres. Se pretende entender aquellos elementos que se dan por sentado tanto femeninos como masculinos en la construcción de la narrativa heroica, que lleve hacia una reflexión y crítica por parte de los alumnos.

Se pretende demostrar el potencial de integrar el manga como propuesta de lectura, para favorecer la competencia lectora en los alumnos. El objetivo general de este trabajo es desarrollar una planeación enfocada en el análisis literario del manga, donde a través de una lectura guiada por el docente, los alumnos puedan analizar de manera individual y grupal el planteamiento de un problema específico, a identificar en la obra, que los lleve a una reflexión

⁴ La trama de *Sailor Moon* se retomará a profundidad más adelante, se proporciona una breve sinopsis para contexto. La historia sigue a Usagi Tsukino, una estudiante de secundaria de 14 años. Una noche una misteriosa gata negra, llamada Luna, le dice que ha sido elegida para ser la guardiana Sailor Moon. Junto con sus otras compañeras guardianas, Mercury, Mars, Jupiter y Venus, tendrán la misión de proteger la Tierra de extrañas fuerzas malignas que la amenazan, a su vez, deben encontrar a la princesa Serenity portadora del Cristal de Plata un objeto de gran poder que desena los enemigos.

crítica de la misma, dará como resultado una ampliación a su horizonte de expectativas literario.

Como objetivos específicos está entender los diferentes sistemas semióticos, textuales y visuales, que integran un manga con la obra de *Sailor Moon*. Abrir el panorama hacia los textos discontinuos como una herramienta para que los alumnos creen conexiones personales durante su proceso de lectura que los lleve a mejorar su comprensión lectora. Por medio del manga de *Sailor Moon*, llevar a los alumnos a explorar de manera individual y grupal, el arquetipo del Héroe a través de una perspectiva femenina, con el fin de que identifiquen las similitudes y diferencias que se ven atravesadas en la narrativa con respecto al género.

Capítulo 1. Marco Teórico. Uso de textos discontinuos en las aulas escolares

A continuación, se presentará la información teórica que se ha considerado pertinente para llevar a cabo la investigación, se realiza un repaso por los temas y conceptos más importantes a tener presentes. Se define que es la narrativa gráfica y porque el manga se considera dentro de dicha categoría, así como, su condición como texto discontinuo, donde es posible encontrar nuevas propuestas narrativas, siendo *Sailor Moon* un ejemplo al tratarse de una obra escrita y dibujada por una mujer.

Se definirá los conceptos de competencia lectora, comprensión lectora, horizonte de expectativas, modos de leer, junto con su relación e importancia dentro de la investigación. Se presentará la teoría del cómic, cómo se construye el mismo, visual y narrativamente, y se expondrá las diferencias que tiene el manga en dicha construcción.

Se hará un recorrido histórico del manga, desde sus inicios hasta los años 90, con el fin de establecer la tradición artística que hay detrás de dicho formato, con énfasis en el papel que han tenido las mujeres en dicha tradición, principalmente en la demografía *Shōjo*, donde se han presentado nuevas propuestas narrativas, junto con el subgénero *Mahō Shōjo*, que en conjunto han llevado a la obra que se estará trabajando. Una vez establecido lo anterior se presentará de manera general el manga de *Sailor Moon*, influencia, desarrollo e historia, con el fin de establecer su importancia para ser analizado.

Finalmente se pasará a la teoría narrativa donde se expondrá los temas principales a analizar de la obra. El arquetipo del héroe, junto con su viaje, la construcción que han tenido bajo la perspectiva patriarcal, la influencia oriental, se revisa la construcción de personajes desde la visión tradicional del género, las formas en que se presentan en el manga personajes

femeninos escritos por hombres, contra los escritos por mujeres, siendo el foco el personaje de Sailor Moon. Se establecen las bases para poder debatir si existe un heroísmo femenino.

1. Primeros conceptos teóricos

1.1. Textos Discontinuos y Nuevas Narrativas. Una forma de lectura diferente.

El manga, el cómic, el *webtoon*⁵, y otros parecidos, al hacer uso de imágenes para presentar su información, se catalogaría dentro de la categoría de texto discontinuo, el INEE⁶ indica que son textos “organizados a partir de información que se presenta de manera no secuencial. Los ejemplos característicos de estos textos son los siguientes: tablas y cuadros, gráficas, esquemas, líneas de tiempo, anuncios, horarios, catálogos, formatos, mapas, infografías, índices de contenido, etcétera” (2012b, p. 4).

Aunque se indica como textos “no secuenciales”, hay que considerar, que para que la información pueda entenderse debe tener un orden y lógica clara, por ejemplo, las líneas de tiempo llevan un orden lógico y lineal para comprender el paso del tiempo y los sucesos que se van exponiendo. En este sentido, podría ser más correcto decir que la información se presenta de manera diferente a la del texto continuo, por lo tanto, requiere una forma de lectura diferente a la tradicional.

INEE (2012b) indica que este formato de textos pueden ser pocos familiares para los alumnos, supone el empleo de procesos cognitivos de identificación, interpretación y

⁵ El *webtoon*, unión de las palabras *web* y *cartoon*, se trata de un formato de cómic digital creado en Corea del Sur. Su principal característica está en su presentación, cada capítulo es publicado en una sola imagen vertical, lo que facilita su lectura en dispositivos móviles, tales como celulares o tablets. Además, suele publicarse a color y puede incluir música, vibraciones u otros efectos audiovisuales. Su publicación y distribución a través de plataformas digitales, explica Aguiló (2022).

⁶ El INEE (Instituto Nacional de Estudios Educativos) desempeña un papel fundamental en la investigación al encargarse de evaluar y monitorear a las instituciones educativas, y a su vez a la catalogación y clasificación de textos relacionados con la educación. Su clasificación oficial, brinda una visión clara de la posición de los cómics dentro del panorama educativo en México.

reflexión de información, agrega que dicho formato no se suele trabajar en las escuelas, pero que ha adquirido importancia e interés.

Al ser textos poco usados en las aulas, se puede interpretar que la información y propuesta presentada en ellos puede ser nueva para los alumnos. Específicamente hablando de la narración, es posible se encuentren con nuevas propuestas narrativas que salen de los cánones usados por las instituciones y los lleve a adentrarse a una nueva concepción de valores y temas.

En la introducción se mencionó que el manga ocupa más del 40% del mercado editorial japonés, con tal porcentaje el número de estudios entorno a él y su aprovechamiento en el ámbito académico está en aumento. Murakami y Bryce (2009) señalan que la lectura del manga puede ayudar en la comprensión de temas complejos, pues la información presentada en las obras, en especial de temas específicos como pesca, cocina o juegos, suelen tener investigaciones cuidadosas, aportando información real y precisa, lo que aumenta la calidad de las mismas. Los textos híbridos ayudan en tener una comprensión y aprendizaje eficiente, debido a que la retención de la información verbal mejora cuando se tiene apoyo visual relevante que ayude a procesarla. Las imágenes realizan una función de pistas visuales.

Para ejemplificar lo anterior Lagones (2016) indica que el manga es una gran herramienta para que alumnos puedan aprender español, al comprender el contexto e idiosincrasia que estaba en la obra, los ayudo a sentirse identificados, y les permitió aprender nuevo vocabulario en español, la traducción de los términos japoneses al español les fue de mucha ayuda en su aprendizaje. La razón es que los estudiantes japoneses al trabajar con materiales que son parte de su cultura les es más factible asimilar el nuevo léxico, mejorando sus estrategias de lectura.

El proceso de lectura del manga es una experiencia en sí misma. Se trata de un ejercicio de cognición, que al tener un convencionalismo e iconicidad establecidos se logra un dialogo lector-texto, sus elementos le dotan de significado, lo que favorece los procesos de comprensión y construcción del pensamiento cultural, al compartir referentes artísticos y literarios. Lo anterior puede generar un contraste entre elementos que le resulten ajenos al lector occidental, pero al seleccionar temas de interés, es posible usarlo como experiencia formativa de lectura, pues las obras incluyen un claro marco narrativo, diferentes géneros literarios y referencias intertextuales, que inciden positivamente en saberes lingüístico y pragmático explican Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura (2023).

La particularidad del manga como experiencia de lectura. Supone la activación de ciertos mecanismos de interpretación que afectan a los saberes culturales y enciclopédicos de manera específica, en tanto que el manga implica un proceso lector que asume códigos algo diferentes (por su iconicidad, convenciones de representación y lenguaje visual), relativamente alejados de los del cómic europeo y americano. (Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura, 2023, p. 2)

El uso del manga en las aulas además de ayudar en la comprensión de temas, es una puerta para explorar narrativas fuera de los canones tradicionales. Halberstam (2018) establece que en la baja teoría y en la cultura popular, es donde se encuentra obras excéntricas, que hablan sobre otras formas de vida, género y sexualidad, están fuera de las jerarquías de la alta teoría y ofrecen nuevos modelos teóricos, es decir, una contrahegemonía. El manga ofrece una exploración a otras realidades como la identidad, diversidad sexual, problemas sociales y políticos, principalmente por parte de las mujeres creadoras de manga, conocidas como *mangakas*, las mismas han tenido un largo recorrido en la industria.

Antúnez (2022) menciona que el mercado manga está altamente segmentado por género y edad de los lectores, donde las obras *Shōjo* son escritas por mujeres y las obras

Shōnen solo por hombres, se piensa que cada lado es captar de capturar lo que su lector quiere. La realidad resulta sumamente diferente, al resaltar que obras *Shōnen* de gran reconocimiento han sido escritas por mujeres y siendo de lo más leído como *Full Metal Alchemist* (2001-2010) por Hiromu Arakawa o *Ranma ½* (1987-1996) e *Inuyasha* (1996-2008) de Rumiko Takahashi.

También señala como las mujeres son lectoras de dicha demografía, entre las razones del porque les gusta las obras *Shōnen* está la apariencia de los personajes, los ataques y las técnicas espectaculares que aparecen; y las relaciones entre personajes masculinas al ser profundas y bien desarrolladas.

Antúnez (2022) realiza un análisis del papel que desempeña los personajes femeninos en obras *Shōnen* escritas por mujeres y por hombres. Resalta como en términos generales ambos lados caen en los mismos tópicos. En el caso de las mujeres se puede notar ligeros cambios narrativos, como no dejar sus trabajos e interés por dedicarse al hogar; parodias a lo anterior. En el caso de los personajes masculinos ven el conflicto como algo negativo que tratan de evitar e incluso primero intentan el dialogo antes que la pelea física.

De la mano García y López (2012) menciona que mientras en el *Shōnen* las mujeres desempeñan roles secundarios, atadas a satisfacer a los hombres, los protagonistas masculinos buscan resaltar, romper reglas sociales y salir del anonimato, y desarrollar su propia individualidad. El manga de terror tiene una propuesta más compleja hacia los personajes femeninos y su relación con el otro sexo, al tener personajes que muestran otra faceta de su rol social esperado, como la ansiedad sexual o la expansión de la mujer en la vida social japonesa.

Por último, García (2016) explica que la masculinidad es reflejada de manera diferente tanto en los mangas *Shōjo* y *Shōnen*, en ambas los hombres son protectores y valientes, pero en el caso del primero hay una expresividad más espontánea de las emociones, los hombres tienen un mayor protagonismo en el terreno emocional, lo que permite una mayor exploración a los mundos internos y valores. Indica que, aunque siguen modelos tanto masculinos, como femeninos, se están marcando sutiles o innovadores cambios en personajes en ambos tipos de personajes.

Como se aprecia en los anteriores ejemplos, cada vez se está abriendo más el panorama a explorar la narrativa gráfica desde una visión teórica-analítica, en especial los centrados en el género, desde la creación hasta la representación. Para poder llevar dichos análisis, así como nuevos dentro de las aulas es necesario abrir dos panoramas que existen durante la lectura, el modo de leer y el horizonte de expectativas.

El primero, modos de leer, es definido por Ludmer (s.f.) como la posición que se tiene al sentido e interpretación de una obra, dicha posición cambia en relación con el grupo al que se pertenezca, esto incluye la generación, el género, el momento histórico, contexto cultural e incluso experiencias personales, lo que indica que los modos de leer serán tan variados como personas existan.

Los modos de leer se construyen a partir de dos preguntas que hace Ludmer, la primera es ¿Qué se lee?, se refiere a la obra material en sí, también se refiere a la interpretación que se da a la lectura, la misma puede estar dirigida al modo de usar las palabras, que puede ser más ordinario o poético, lo que implica un cierto entendimiento del lenguaje, o a la construcción narrativa que presenta la obra, que se refiere a cómo se narra, las intrigas, la dosificación de la acción, las secuencias, las situaciones, los personajes, sus

relaciones, etc. “Para sintetizar, qué elijo –qué objeto, qué materia, qué nivel– y qué sentido le doy –social, político, económico, estético, científico, mítico, psicoanalítico, filosófico, etc.–. Primera caracterización de un modo de leer” (Ludmer, s.f. p. 41).

La segunda pregunta es ¿Desde dónde se lee?, siendo la posición de crítico que va a tomar el lector respecto a la obra, en este punto las preferencias se vuelven un punto importante, pues desde los gustos se construye las expectativas hacia una obra. “Uno lee siempre desde alguna corriente, época, tipo de literatura especial, que elige secretamente como la propia. Desde allí lee, interpreta y juzga a las otras corrientes, a los otros textos, a los otros elementos, épocas, historias, etc. que lee” (Ludmer, s.f., p. 44).

Lo que la autora señala es que la manera en que se acerque al texto que puede ser desde lo analítico, el entretenimiento o lo sentimental, influirá en el sentido, interpretación y significado que se le dé a la lectura, pero las preferencias y conocimientos que se tengan también juegan un papel importante en la interpretación de un texto, a lo anterior se le puede llamar, horizonte de expectativas.

Se trata de un concepto propuesto por Hans-Robert Jauss, el cual se trata del sistema de referencias que tendrá cada texto de manera particular. Dicho sistema se forma de la relación que tiene el lector con el género literario, y los temas que conozca de textos anteriores (Rodríguez, 2013). Busso señala que para Jauss el horizonte se separa en dos, el de expectativas literario, conformado por el género, la forma y temática de obras conocidas con anterioridad, y el social, que abarca la comprensión que tiene el lector del mundo, en el que están sus circunstancias sociales, sus intereses, deseos, necesidades y experiencias (2012).

El horizonte de expectativas se convierte en algo personal de cada lector donde al momento de realizar la lectura de un texto provocara una serie de reacciones, que va desde evocar aspectos ya leídos que pondrá al lector en cierta disposición emocional y tenga una serie de expectativas sobre el texto, desde su inicio hasta su final, explica Rodríguez (2013).

La relación del texto singular con la serie de textos antecedentes que constituyen el género determina un proceso continuo de instauración y modificación de horizonte. El texto nuevo evoca en el lector todo un sistema de reglas de juego con lo que lo han familiarizado textos anteriores, y que en el proceso de lectura pueden ser moduladas, corregidas o simplemente reproducidas. (Rodríguez, 2013, p. 4)

En el caso de las aulas es importante considerar tanto el modo de leer, como el horizonte de expectativas al momento de acercar un texto a los alumnos, pues el lector durante su proceso de lectura generara una serie de ideas respecto al mismo, empezando por la intención, el género y lo que espera encontrar en el mismo, durante su lectura realizara inferencias y predicciones, mismas que se podrían a no cumplir al final de la lectura, dando como resultado una modificación en su horizonte de expectativas, resultado de la nueva información que obtiene del texto.

En el aula será importante considerar la intención que se tiene al acercar un texto a los alumnos, educativa, analítica o ilustrativa y el conocimiento previo que tienen los alumnos, tanto de la forma del texto como de su contenido. Lo anterior será esencial en especial en la narrativa grafica que involucra un lenguaje diferente a los textos tradicionales y las ventajas que podría tener en su competencia lectora como la alfabetización visual.

1.2. Alfabetización Visual

Debido a la naturaleza del formato del manga, puede ser usado como una herramienta para fomentar la alfabetización visual. Se trata de “un conjunto de habilidades, le permite a

un individuo encontrar, interpretar, evaluar, usar y crear imágenes y medios visuales de manera efectiva” (Association of College and Research Libraries, 2011, como se citó en Rojas, 2022). Es decir, se trata de la habilidad de leer y comprender las imágenes, al dotarlas de significado y entendiendo el mensaje que transmiten. Al fomentar la habilidad para que puedan reflexionarlas y analizarlas, las personas se vuelven consumidores críticos de los medios visuales, esto es especialmente importante al considerar que los alumnos actualmente viven en un mundo rodeado de imágenes.

La alfabetización visual no solo tiende a permitir una interpretación más exhaustiva y más precisa de las imágenes, sino también a formular cuestiones complementarias que pueden ser de importancia..., tal como hacemos con el lenguaje verbal: ¿Qué dijo?, ¿Cómo lo dijo?, ¿con qué fin lo que dijo?, ¿cómo pudo decir eso?, etc. Existe en verdad, cierta complejidad ligada a la estructura de suyo compleja de los códigos visuales de la comunicación. (Alisten, 2008, p. 10)

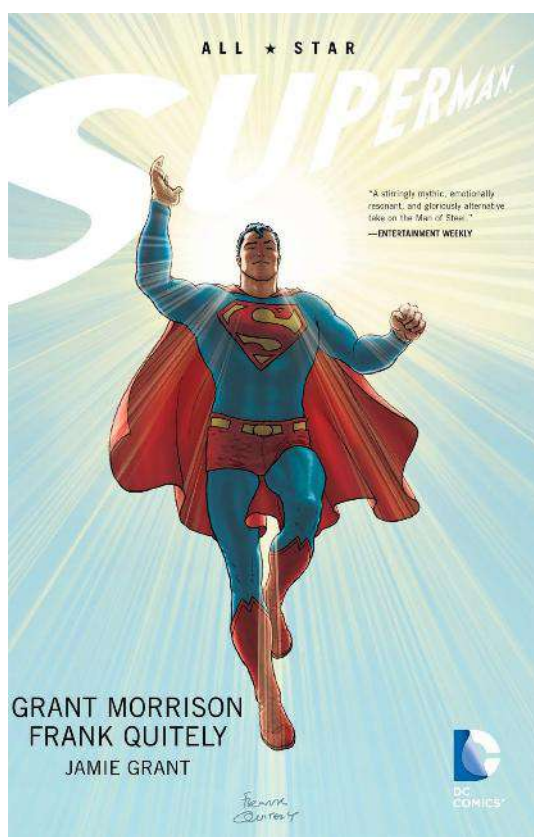
El manga es un formato que combina textos e imágenes y por ello se vuelve indispensable que los lectores puedan analizar que significados transmiten las imágenes presentes en una obra, y la función que realizan dentro de la narrativa, para que puedan construir un significado más profundo, que los lleve a entender elementos sociales y culturales con los que no estén del todo familiarizados.

Un ejemplo de lo anterior lo explica Monitor Geek (2025), en una portada de All Star Superman, el personaje vuela frente al sol, lo que da la sensación de que en su cabeza se forma una corona solar, más allá de verse como una imagen poderosa, menciona que su significado es más profundo. En muchas culturas se tiene un dios relacionado al Sol, dando vida y renovación, se les representa con coronas solares, como es el caso de Apolo, Ra, y Jesucristo, en el caso de Superman el adquiere su poder del sol y renueva su poder con él,

dando un significado más profundo a la imagen, al representar al héroe como un símbolo de poder y vida.

Una imagen similar es presentada en *Sailor Moon*, en este caso la luna suele ser símbolo de la feminidad, la maternidad y la protección, Artemisa y Diana son ejemplos de las deidades que la representan. La luna llena representa un proceso de culminación o máxima expresión de claridad. Por lo que la imagen refleja tanto la divinidad como la resolución que tiene el personaje, temas que se expandirán en el capítulo dos y van acorde a la narrativa de la obra.

Ilustración 1 Comparación de poses entre Superman y Sailor Moon



Nota 1 Derecha tomada de All Star Superman [portada], por Grant Morrison (Autor), Frank Quitely (Ilustrador), 2011, Amazon (https://www.amazon.com.mx/All-Star-Superman-Grant-Morrison/dp/1401232051#detailBullets_feature_div). Izquierda tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 3 (p. 102), por Naoko Takeuchi, 2016, Editorial Panini México.

Los ejemplos anteriores demuestran la profundidad que pueden tener las imágenes dentro de la narrativa gráfica. Correa (2013) prioriza en la importancia de educar la mirada en la lectura de imágenes, siendo una competencia imprescindible que permita entender una realidad, en donde lo visual satura cada vez más el entorno, su relevancia es cada vez mayor.

Cada decisión visual por parte de los artistas es intencional y suele esconder un significado, ya sea dar información rápida sobre un personaje o representar una idea específica respecto a lugares, personajes o roles, especialmente en las narrativas heroicas y el papel que la mujer ha jugado en ellas. Enseñar a los alumnos a ver dicha complejidad los ayudara a abrir su panorama visual y narrativo.

1.3. La Competencia Lectora, La Comprensión Lectora y sus Niveles

La lectura de un texto es el acto de recibir, producir y transformar información, como se ha explicado, en donde “el lector tiene una función activa y dirigente, al mismo tiempo asume una posición meramente receptora y subordinada en relación con el contenido textual” (Alfaro, 2010, p. 38). Se cumplen con ambas funciones, primeramente, porque el lector tiene que decodificar las palabras en el texto, al ser un receptor de la información, posteriormente se vuelve activo al llevar a cabo la comprensión de las palabras, frases e ideas, es decir, entender lo que la información del texto quiere transmitir, dotándolo de un significado (Alfaro, 2010 y Jiménez, 2014).

La comprensión lectora es la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito. Es el hecho abstracto dependiente de la capacitación individual de cada persona. (Jiménez, 2014, p. 71)

En dicho proceso juegan las capacidades intelectuales, emocionales, psicológicas, del lector que le permiten entender contextual y objetivamente, lo que un texto quiere decir, la

comprensión lectora va evolucionando y cambia durante la vida de una persona (Jiménez, 2014). Como se aprecia la comprensión es un proceso personal, en donde están involucrados diversos factores.

En relación a las capacidades mencionadas, Alfaro dice que cada persona tiene un esquema mental y un esquema de asimilación, siendo las vivencias, conocimientos que se van asimilando a lo largo de la vida, en sus diferentes ámbitos, escolares, personales, familiares, etc., cada que obtenemos conocimientos radicalmente nuevos, nuestro esquema se desequilibra y se obliga a asimilar el nuevo conocimiento a integrarlo y reestructurarse. Cuando se lee, el esquema mental es proyectado sobre el texto, se establece un intercambio entre lo que ofrece el texto, lo que lleva múltiples niveles de significación, y lo que el lector entrega (2010).

El lector, de manera análoga, proyecta su esquema mental sobre el texto, sobre todo cuando este último le dice o da algo más que una mera información utilitaria. Conforme recorre las líneas del texto el lector, activa los conocimientos y las vivencias que hasta ese momento lleva acumuladas en su esquema mental, buscando hacer legible lo leído. (Alfaro, 2010, p. 41)

La comprensión lectora no solo implica la recepción de información, sino la asimilación mental de un texto que lo vuelve propio, se le dota de diversos significados personales, que se puede aplicar en la vida cotidiana, porque ahora forma parte del esquema mental, esto es lo que se conoce como competencia lectora.

La competencia lectora es la capacidad de un individuo para comprender, emplear, reflexionar e interesarse en los textos escritos con el fin de lograr sus metas personales, desarrollar sus conocimientos, su potencial personal y, en consecuencia, participar en la sociedad. (INEE, 2010 como se citó en INEE, 2012a, p. 4)

El cómo el texto afectará el esquema mental de cada persona, también se verá afectado en relación a diversos factores, desde si el lector necesita un conocimiento previo para poder asimilar el texto, su cultura lectora y el tipo de texto en sí.

Los textos narrativos (novelas, poesía, teatro...) inciden más ampliamente en las vivencias, enriqueciéndolas y sensibilizando al lector para la experiencia vivida en la cotidianidad. Mientras que los textos explicativos (ciencias: naturales, sociales, humanas) inciden de manera más directa en la esfera de los conocimientos del esquema mental. (Alfaro, 2010, p. 42)

Con el fin de que un lector se apropie de un texto, que a su vez lo llevara a aumentar su competencia lectora, al integrarlo en su esquema mental, lo que le permite poder analizarlo y emplearlo dentro de su vida cotidiana. Se tendrán diversos factores que influyen en dicha asimilación, por lo que es importante determinar qué necesita el lector para poder acercarse a un texto y qué conocimientos puede proporcionarle. En el caso de lectura del manga, se puede hablar de que el mayor enfrentamiento que tendrán los lectores con su esquema mental serán los temas culturales, ya que el manga responde a la cultura y estereotipos de su país.

Cassay et al. (1994) destaca que la lectura es un conjunto de destrezas que utilizamos de diferente manera según la situación y se adapta según el tipo de texto, ya sea periódico, novela, ensayo, libro escolar, etc. Por lo tanto, la comprensión lectora es una habilidad que se desarrolla y modifica con el paso del tiempo, es un proceso personal para cada lector.

En el contexto escolar, su evaluación se realiza mediante una clasificación de niveles. Cervantes et al., (2017), proponen una clasificación en niveles basada en lo descrito por los autores Strang (1965), Jenkinson (1976) y Smith (1989).

El primer nivel es la lectura literal, centrada en las ideas e información que están explícitos en el texto y son de fácil reconocimiento. Consiste en localizar e identificar elementos en el texto, como las ideas principales, la secuencia de acciones, personajes, tiempo y lugares, así como, las razones de sucesos o acciones, por causa y efecto.

El segundo nivel es la comprensión inferencial, el lector es capaz de analizar el texto más allá de lo explícito. Puede formular hipótesis propias, así como nuevas ideas, de esta forma se apropia del texto y elabora conclusiones. Lee entre líneas, presupone y deduce, puede agregar información extra por medio de sus experiencias anteriores, relaciona lo leído con conocimientos previos, es capaz de sacar hipótesis y conclusiones respecto al texto, que lo lleve a deducir detalles faltantes en el mismo, imaginar nuevas secuencias de acciones, deducir motivaciones, relacionar el tiempo y lugar o deducir ciertas decisiones tomadas por el autor. Es capaz de predecir sucesos antes de terminar la lectura.

En último nivel esta la comprensión crítica donde el lector puede determinar juicios de valor sobre el texto, dando a conocer su punto de vista respecto al mismo, con argumentos de su propio criterio y conocimiento. Los juicios van desde comparar lo que está escrito con otras fuentes, hasta de su propio criterio moral y sistema de valores, teniendo una interiorización del texto.

Los últimos dos niveles son los que el INEE considera dentro de sus niveles 5 y 6. Son los que más trabajo requieren por parte de un lector hacia un texto, tanto continuo como discontinuo, lo que quiere decir que los alumnos son capaces de interpretar e inferir información que no está explícita en el texto al unir información, además de plantear hipótesis propias. Cassay et al. (1994) señala que los lectores con buena comprensión realizan resúmenes jerarquizados; sintetizan la información con palabras, frases clave y/o hacen

abstracciones a partir de expresiones y conceptos concretos; y seleccionan información según su importancia.

Cerrillo (2016) destaca que con la educación literaria se forman lectores competentes, al acceder a una forma de comunicación que usa un lenguaje especial y transmite un lenguaje estético verbal. “La competencia literaria implica toda una actividad cognitiva de la lectura, mide el nivel de eficiencia del lector ante cualquier texto y, no es una capacidad innata del individuo, sino que se llega a adquirir con aprendizaje” (Cerrillo, 2016, p. 31).

Entonces un lector competente será aquel que goza de la lectura y adquiere una experiencia personal de la misma, se le aporta conocimientos culturales, análisis del mundo interior, juicio crítico y capacidad de interpretar el exterior. Es decir, hay una construcción del sentido y de personalidad hacia el lector (Cerrillo, 2016).

Cassay et al. (1994), indica la comprensión lectora se alcanza a partir de la interrelación entre lo que el lector lee y su conocimiento previo. Todo proceso de lectura se inicia al plantean las expectativas que el lector tendrá sobre el texto, tema, tipo de texto, tono, formato, etc. En este sentido al tomar los textos discontinuos, será importante entender la teoría de la narrativa gráfica y el tema principal que se quiere explorar de una obra para poder preparar a los alumnos en su lectura.

2. Entendiendo la Narrativa Gráfica. Conceptos Generales y Particularidades del Manga Japonés

Lonna (2022) describe la narrativa gráfica como modelos literarios en los que las imágenes cuentan un relato, pueden prescindir o no del texto a consideración del autor, en dichos modelos entran los cómics, las novelas gráficas, los fotolibros y las animaciones.

Mientras que el autor Eisner define a la narración gráfica como “descripción general de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea” (1998, p. 6).

En ambas definiciones se aprecia como la imagen es la base para contar una narración, en donde la yuxtaposición de imágenes da una secuencia coherente, Eisner (1998) lo define como arte secuencial. Por tal motivo tanto la animación como los cómics pueden definirse como narrativa gráfica, pero en el caso del primero se agrega una segunda característica importante, el texto.

El *comic book* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. (Eisner, 2002, p. 10)

Por lo que la lectura de un cómic requiere que el lector comprenda dos vertientes, por un lado, la parte visual, estética y por el otro la parte textual, intelectual (Eisner, 2002). El manga no queda fuera de esta dinámica, ya que, como un texto *cómic book*, se tiene la unión de imágenes con texto para construir una narración específica, con el añadido de que al tratarse de un formato que ha ido evolucionado a lo largo de los años, ha desarrollado sus propios signos visuales, que difieren a su contraparte occidental, el cómic, teniendo una estética propia.

A continuación, se realiza una explicación cómo funciona la construcción de la narrativa gráfica desde una mirada más teórica, desarrollada en su mayoría por Scott McCloud, como esta se aplica y cambia en el manga, pues la teórica de McCloud se basa principalmente en el cómic español, tebeos, pero puede aplicarse como una base, sin olvidar

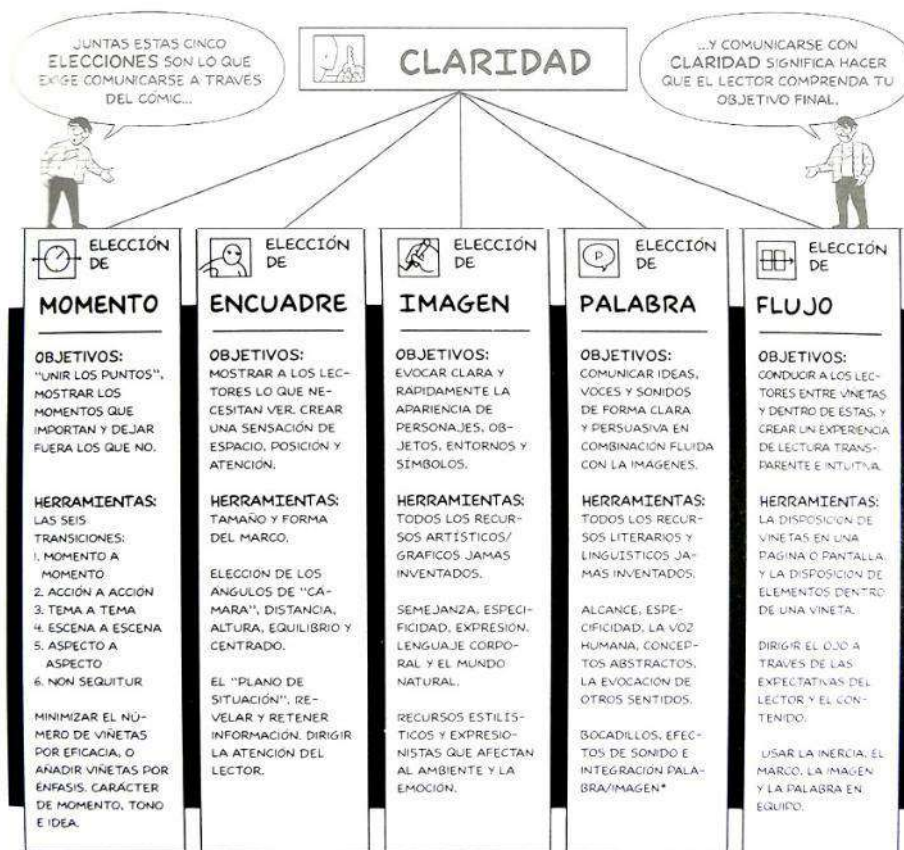
que cada región con propia tradición historietista ha creado sus propios acuerdos visuales y narrativos.

2.1. Teoría Visual de la Narrativa Gráfica

McCloud (s.f.) indica que todo narrador quiere dos cosas, que se entienda lo que cuenta y que su historia genere el suficiente interés para que el público quiera quedarse hasta el final. En el caso del cómic los dos puntos anteriores requieren de un trabajo complejo, pues la historia debe tomar la forma de imágenes en secuencia con o sin palabras. “En la mayoría de los buenos cómics, ese equilibrio es dinámico, a veces las palabras toman la ventaja, a veces lo hacen las imágenes, pero ambas trabajan juntas para impulsar la historia” (Eisner, 2002, p. 128).

Eisner (2002) señala que en la realización de un cómic primero se necesita una idea, luego definir los elementos gráficos que se usaran junto con la secuencia de la narración, ambos deben trabajar en equilibrio con el fin de que se entienda la historia. McCloud (s.f.) lo define como claridad, para lo anterior el escritor debe valerse de cinco elecciones clave al momento de realizar su cómic, el momento, el encuadre, la imagen, la palabra y el flujo, los cuales explica en su libro *Hacer Cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*.

Ilustración 2 Cinco elecciones clave indicadas por McCloud para hacer un cómic



Nota 2 Tomada de *Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (p. 37), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

Su cuadro es preciso en explicar el proceso de realización de un cómic, señala que cada decisión que se tome se puede integrar y evaluar en alguna de sus categorías. A su vez, el cómic ha desarrollado sus elementos particulares tales como la viñeta, la imagen, las líneas de movimiento, líneas de vida, las palabras y el color, que se conjuntan con las anteriores elecciones para que el lector pueda entrar en el pacto ficcional del cómic, de esa manera pueda entender la historia y su mensaje.

El momento son las partes que se deciden mostrar en el cómic, cada una es elegida por que es la ruta más directa y eficaz para comunicar lo que se quiere, si se llegara a quitar

o modificar alguna de ella se alteraría la historia. En el cómic cada momento seleccionado suele mostrarse dentro de lo que se denomina como viñeta⁷, donde se ha decidido mostrar un momento específico en el tiempo de la historia.

McCloud señala que, entre cada momento, el espacio entre viñetas, el lector es el que sé que encarga de llenar los intermedios dando la ilusión del paso o flujo de tiempo, sin embargo, esto resulta un poco más complejo, pues la viñeta es más un indicador de un espacio y tiempo específicos que se ha decidido dividir, la duración del tiempo dentro de la viñeta se determina más por su contenido que por la viñeta en sí misma.

Para ilustrar lo anterior McCloud indica que hay seis tipos de transiciones entre viñetas, que pueden funcionar dependiendo de la intención que se tenga, como concentrarse en momentos más pequeños, atender una conversación, rostros o señalar sucesos clave. Es necesario señalar que la forma de la viñeta no altera su propósito, pero si la experiencia del lector.

⁷ Su forma más común es la de un rectángulo, horizontal o vertical, pero esta puede venir en un sinfín de formas y tamaños.

Ilustración 3 Los seis tipos de transiciones que puede existir entre viñetas



Nota 3 Tomada de *Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (p. 15), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

La forma de la viñeta puede ser un indicador respecto al tiempo que transcurre en la historia, su tamaño puede ayudarnos a entender si está pasando uno o varios segundos. También puede darse el caso que la viñeta no de pistas de la duración, dando una sensación de tiempo detenido o infinito, esa misma sensación puede producirse si se decide prescindir de los contornos de la viñeta.

Ilustración 4 Ejemplo de cómo se construye la transición de tiempo entre viñetas



Nota 4 Tomada de Cómo se hace un cómic: El arte invisible (p. 101), por Scott McCloud, 1995, Ediciones B.

La viñeta también indica cual es el punto de atención del momento, a través del encuadre, este puede enmarcar una acción que muestre solo los detalles pertinentes o mostrar el lugar de la acción con un alejamiento. En esta etapa se toman decisiones como recorte, equilibrio e inclinación, estas afectaran la impresión que tenga el lector sobre el mundo y su posición dentro del mismo⁸. McCloud señala que no se trata de distraer al lector con muchos

⁸ Eisner (2002) señala que la viñeta puede tener un sinfín de formas, tamaños, contornos y grosores, que solo están limitados a las necesidades de la narración y las dimensiones de la página, al ser una parte esencial de la historia, como ejemplo una viñeta con un contorno en picos o dentado puede transmitir un estado de tensión, mientras que una viñeta alargada puede indicar una gran altura, ver a un personaje que sale de la viñeta puede transmitir fuerza o amenaza, mientras que quitar el contorno de la viñeta puede ayudar a que un espacio se sienta más amplio.

cambios de planos, sino que son una forma de transmitir emociones, sensaciones, espacios, entender situaciones y demás. Como el siguiente ejemplo.

Ilustración 5 Explicación y ejemplo de encuadres en el cómic



Nota 5 Tomada de Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica (p. 21), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

Como se ha mencionado, las viñetas solo muestran un momento dividido de la historia, pero al momento de leerlas en secuencia se puede percibir de manera completa la historia, como si no estuviera fragmentada, McCloud lo denomina como cerrado. Se trata del “fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo” (1995, p. 65). En el caso de la historieta “el cerrado es el agente del cambio, del tiempo y del movimiento” (1995, p. 65).

Ilustración 6 El cerrado es lo que crea la sensación de paso de tiempo y movimiento



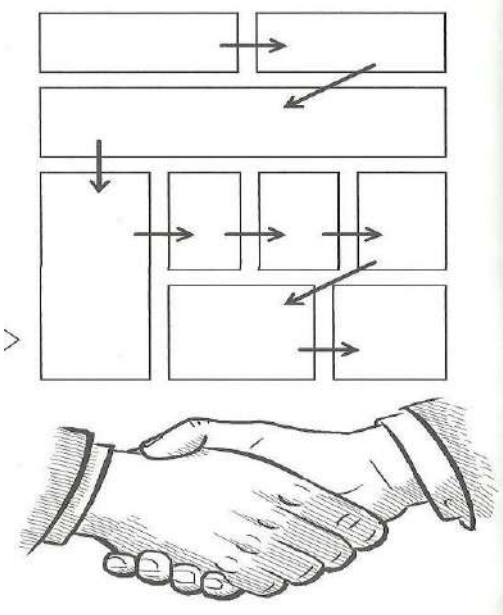
Nota 7 Tomada de *Cómo se hace un cómic: El arte invisible* (p. 69), por Scott McCloud, 1995, Ediciones B.

Para conseguir el cerrado será importante el flujo, que es el cómo se conduce al lector a través de la obra desde el principio hasta el final. En los cómics existe una especie de acuerdo que indica que “las viñetas se leen de izquierda a derecha primero, y luego de arriba abajo y que dentro de cada viñeta se aplica el mismo principio a textos y bocadillos” (McCloud, s.f., p. 32). Aunque este acuerdo puede cambiar entre culturas, como en el caso del manga que la lectura es de derecha a izquierda tanto para las viñetas y las palabras, lo cual se explicara a detalle más adelante.

Respecto al dibujo Eisner (2002) señala que existe una especie de acuerdo entre el dibujante y el lector, el primero evoca imágenes que ambos reconozcan, mientras el segundo

El cerrado conecta los diferentes momentos entre viñetas, se construye una realidad continua y unificada. Los espacios entre viñetas juegan un papel importante en este proceso, McCloud los denomina como gutter, el lector debe tomar las imágenes separadas y convertirlas en una sola idea.

Ilustración 7 Ejemplo del flujo en el cómic que guía la lectura



Nota 7 Tomada de *Hacer Cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (p. 32), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

debe entender el impacto emocional de lo que se le muestra. Señala que las imágenes tienen cierta universalidad.

McCloud (1995) amplía la idea de Eisner al señalar que las imágenes representan ya sea a una persona, lugar, cosa o idea, denominándolo iconos. Estos se dividen en categorías, las imágenes que representan conceptos, ideas y filosofías son símbolos, mientras las letras, los números, los símbolos numéricos, etc., son los iconos de la esfera práctica, pues corresponden al lenguaje, la ciencia y la comunicación, por último, están los dibujos siendo las imágenes que buscan parecerse a lo que representan, pero solo hasta cierto punto.

Ilustración 8 Explicación entre icono y dibujo según McCloud



Nota 8 Tomada de Cómo se hace un cómic: El arte invisible (p. 28), por Scott McCloud, 1995, Ediciones B.

En el dibujo el parecido con lo que representa puede variar, dotándole de nuevos niveles de contenido icónico. Lo anterior se logra al ir abstrayendo y simplificando la imagen, pero resaltando ciertos detalles, dando lugar a la caricatura. Sirve como una manera de concentrar la atención en una idea, sin distraer al lector dando demasiados detalles al dibujo, pues se abstraen los elementos más característicos que permitan identificar lo que se quiere

representar y así darles una mayor importancia a otras cuestiones, como lo que se está diciendo en la viñeta, también se logra una mayor identificación por parte del lector.

Ilustración 9 Abstracción de un rostro a sus elementos más básicos por McCloud



Nota 9 Tomada de Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica (p. 48), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

Dicha identificación conceptual se logra no solo en rostros, sino en casi cualquier objeto. McCloud (1995) señala que se debe a que las personas extienden su identidad a objetos inanimados, como la ropa, utensilios, accesorios; lo que permite que formen parte de la identidad dilatada o imagen conceptualizada y simplificada. De esta manera el mundo dentro de la historieta puede parecer lleno de vida, al extender la identidad a las cosas se permite situaciones como que una taza comience a cantar, pero si se quiere dar una mayor complejidad al mundo físico los objetos tendrán un mayor realismo.

McCloud (1995) menciona como los dibujantes realizan una combinación de estilos artísticos con la finalidad de subjetivar u objetivar, a personas u objetos, con la finalidad de lograr una reacción en el lector como identificación o rechazo, porque al final “no importa que estilo de imagen elijas, el primer y más importante trabajo de tus dibujos es comunicarse rápida, clara y absorbentemente con el lector” (McCloud, s.f., p. 26).

Ilustración 10 Explicación del uso de estilos en un cómic



Nota 10 Tomada de *Cómo se hace un cómic: El arte invisible* (p. 44), por Scott McCloud, 1995, Ediciones B.

El dibujante a través de la imagen trata de lograr respuestas sensibles en el lector, por medio de la línea, la forma, y el color, son capaces de activar respuestas sensibles, artistas como Wassily Kandinsky, teorizaba sobre como el arte puede expresar y comprender los cinco sentidos y como se abarca en las diferentes artes.

Dichas ideas se han llevado al mundo gráfico para dar lugar al concepto de la línea viva, la cual señala que la forma y el color dará paso a representar diferentes sensaciones, mientras líneas rectas pueden transmitir orgullo, fuerza, o racionalidad, las líneas curvas son más suaves, acogedoras, débiles e inestables, por otro lado, colores como rojo muestran furia, los azules son placidos. Todo lo anterior permite la sinestesia, se trata de que los lectores puedan tener sensaciones a través del dibujo.

Algunos ejemplos de la sinestesia mostrados por McCloud.

Ilustración 11 Ejemplo del tipo de líneas en el cómic y las sensaciones que provocan



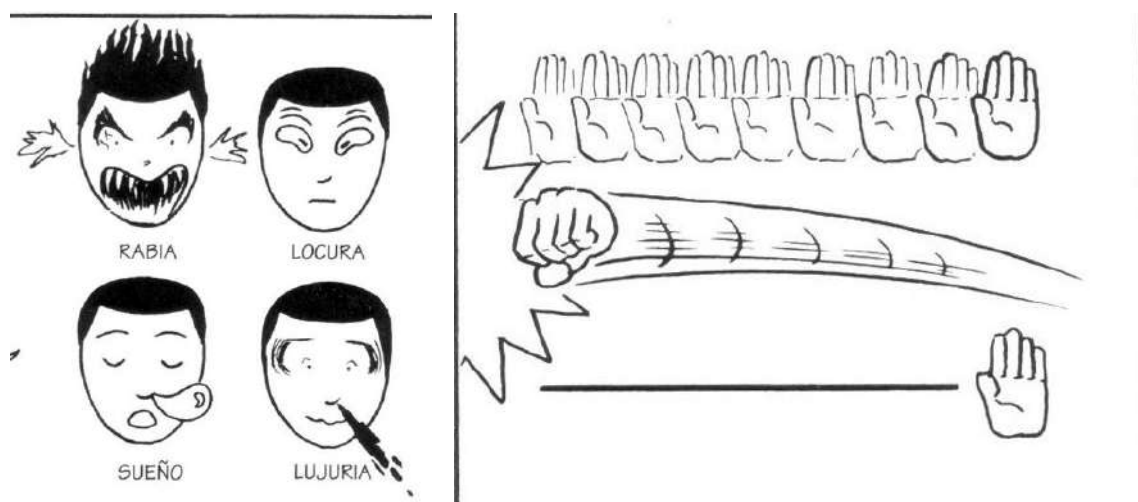
Nota 11 Tomada de *Cómo se hace un cómic: El arte invisible* (p. 126), por Scott McCloud, 1995, Ediciones B.

El uso de la línea viva es la base para la creación de todo un lenguaje visual, que permite representar tanto cuestiones visibles como invisibles, dando lugar a una metáfora visual o símbolo. El lenguaje de los cómics representa un sinfín de emociones, situaciones, sensaciones, incluso olores. Algunos ejemplos son líneas onduladas que indican algo o alguien que tiene un mal olor, o el humo de un cigarro; los pájaros volando arriba de la cabeza

de alguien que marcan confusión, corazones saliendo de alguien para indicar enamoramiento, etc.

Otro ejemplo de dichos símbolos son las líneas de movimiento, las cuales dan la sensación de movimiento dentro de la viñeta y por lo tanto que ha pasado un intervalo de tiempo, al igual que los símbolos se han vuelto esquemáticas, su uso involucra al lector más en la historia. Algunos ejemplos son un personaje que corre a gran velocidad, atrás de él tendrá unas líneas rectas, un auto que pasa a gran velocidad se verá borroso, un personaje que se mueve de un punto a otro a gran velocidad deja un rastro de su silueta.

Ilustración 12 Ejemplos de líneas de movimiento para indicar emociones y movimientos

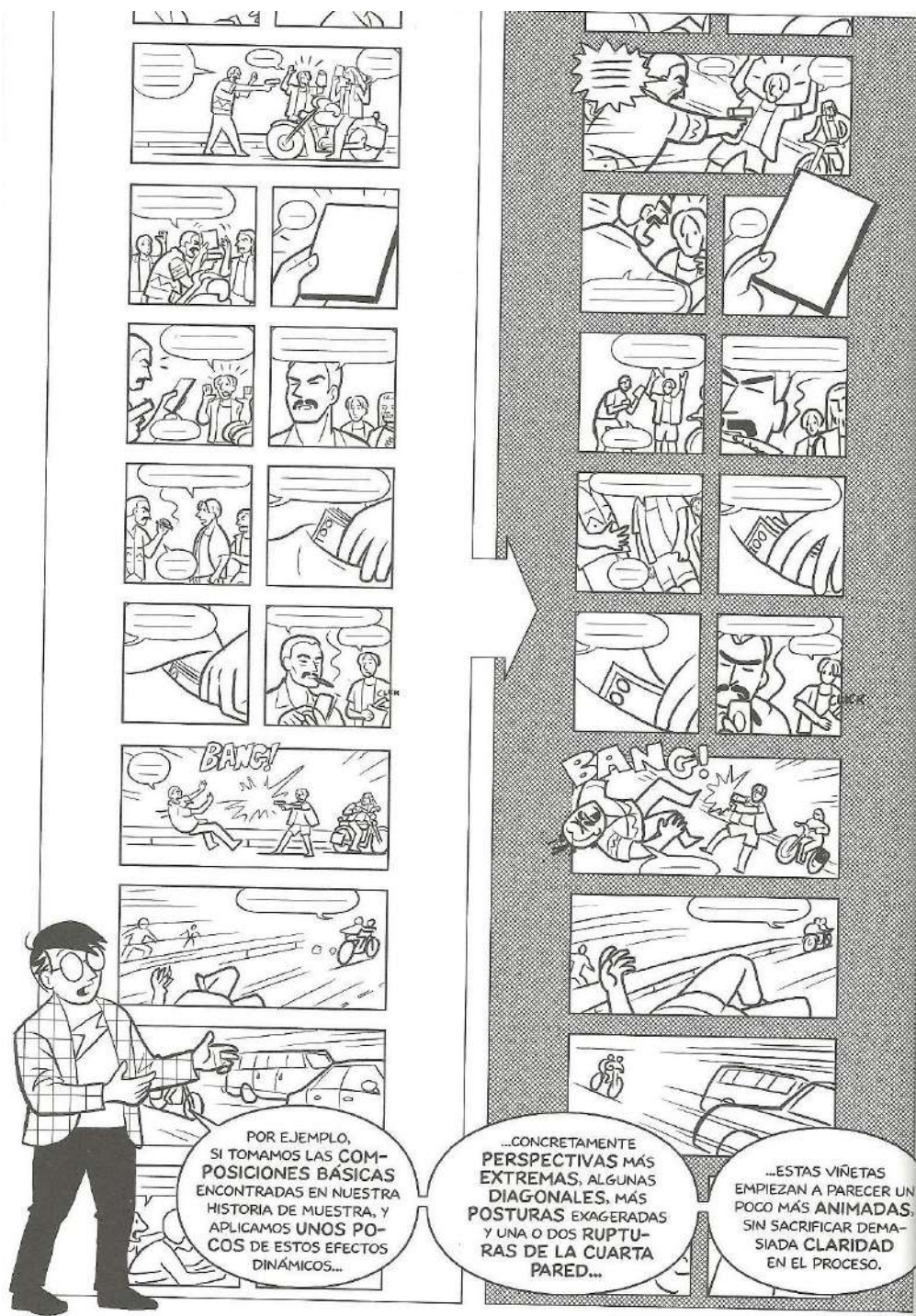


Nota 12 Tomada de Cómo se hace un cómic: El arte invisible (pp. 110 y 131), por Scott McCloud, 1995, Ediciones B.

En el cómic las elecciones revisadas anteriormente, como el momento, encuadre y flujo estarán guiados por la claridad, con el fin de que el lector entienda la historia que se cuenta, las técnicas visuales que forman parte de la línea viva, como el contraste, el dinamismo, la excitación gráfica serán guiadas por la intensidad. El encontrar un equilibrio entre ambos es uno de los retos dentro de la creación del cómic. McCloud (s.f.) señala,

demasiada claridad sin ningún elemento dinámico puede volverlo aburrido, pero saturar las viñetas de intensidad puede volverlo demasiado dramático sin generar contraste.

Ilustración 13 Ejemplo de claridad realizado por McCloud



Nota 13 Tomada de *Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (p. 48), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

El sonido ha sido una de los grandes elementos que el cómic ha tratado de representar visualmente, una de sus herramientas más importantes para lograrlo es el bocadillo o globo de texto, se trata del “icono más empleado, complejo y versátil del cómic” (McClod, 1995, p. 134). Este no escapa a lo mencionado sobre la línea viva, su forma, y grosor puede transmitir sensaciones y emociones como la imagen misma.

El bocadillo no estaría completo sin uno de los símbolos más importantes dentro del cómic, las palabras, dentro del cómic dota a las imágenes de especificidad y significado. “Las palabras pueden apropiarse de cualquier imagen, por anodina que sea, otorgándole un caudal de sentimientos y experiencias” (McCloud, 1995, p. 135).

McCloud señala que tanto la imagen como las palabras deben trabajar en un constante equilibrio dinámico, a veces la primera toma prioridad sobre las segundas y viceversa, sin olvidar que en el cómic debe haber la sensación de fluidez constante en la historia, por lo que separa el uso de las palabras en siete categorías. Cada una funciona para comprimir o avanzar la historia, tener conversaciones y principalmente comprender más a fondo lo que sucede en la narración.

Ilustración 14 Categoría de palabras en el cómic

EN ENTENDER EL CÓMIC, IDENTIFIQUE UNAS POCAS CATEGORÍAS DISTINTAS DE COMBINACIONES DE PALABRA E IMAGEN¹⁴.

1. PALABRAS ESPECÍFICAS
LAS PALABRAS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS IMÁGENES ILUSTRAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE ESTÁ SIENDO DESCRITA.

2. DIBUJOS ESPECÍFICOS
LOS DIBUJOS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS PALABRAS ACENTÚAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE SE ESTÁ MOSTRANDO.

3. DUALES
TANTO LAS PALABRAS COMO LOS DIBUJOS MANDAN BÁSICAMENTE EL MISMO MENSAJE.

4. INTERSECTIVA
PALABRAS Y DIBUJOS TRABAJANDO JUNTOS EN ALGUNOS ASPECTOS, MIENTRAS QUE TAMBIÉN APORTAN INFORMACIÓN INDEPENDIENTE.

5. INTERDEPENDIENTE
PALABRAS Y DIBUJOS COMBINÁNDOSE PARA TRANSMITIR UNA IDEA QUE NINGUNO DE LOS DOS TRANSMITIRÍA SOLO.

6. EN PARALELO
PALABRAS Y DIBUJOS SIGUEN CAMINOS APARENTEMENTE DISTINTOS SIN INTERSECCIONARSE.

7. MONTAJE
PALABRAS Y DIBUJOS COMBINADOS PICTÓRICAMENTE.

PODRÍA SER ÚTIL PENSAR EN ESTAS SIETE CATEGORÍAS DIAGRAMÁTICAMENTE.

PALABRAS ESPECÍFICAS

DIBUJOS ESPECÍFICOS

DUALES

INTERSECTIVA

INTERDEPENDIENTE

EN PARALELO

MONTAJE

Nota 14 Tomada de Hacer Cómics: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica (p. 130), por Scott McCloud, (s.f.), Astiberri.

Otro de los grandes usos que tienen las palabras, está en la representación visual de los sonidos que están alrededor del mundo, se trata de las onomatopeyas⁹, con ellas se intenta dar una esencia misma al sonido, como un teléfono que empieza a sonar por una llamada, el ladrido de un perro o un golpe fuerte que da un personaje con su puño, se vuelve un elemento esencial que dota de vida al mundo del cómic.

La teoría del cómic es sumamente compleja al integrar dos elementos que parecen tan distintos como la escritura y el arte, pero que en unión logran su propio lenguaje, en el cual el lector es un participante directo, pues como ya se menciono debe estar inmerso en el pacto ficcional para adentrarse de manera completa en la historia y en la narración, para eso tanto el autor como el lector están en un acuerdo mutuo sobre los signos y símbolos que se usan y su significado.

2.2. *El Manga*

La palabra manga se traduce como “garabatos caprichosos”, por la unión de dos caracteres: Man “involuntario” y Ga “dibujo o imagen”, indica Tajada (2000). En Japón la palabra se refiere a cualquier tipo de narrativa gráfica, se engloba formatos como el cómic, la historieta, el *webtoon* y el manga, sin importar su lugar de origen. Fuera de dicho país, el término se utiliza para referirse a las narrativas gráficas que provienen directamente del antes mencionado, o aluden a su estilo, en dibujo, lectura y narrativa. El manga es uno de las tradiciones cómic más importantes que se tiene, junto con la estadounidense y la franco-belga, confirma de Cabo (2014).

⁹ Se trata de palabras que buscan representar un sonido, mismo que puede ser del mundo físico o propios de una persona o animales. Dichas palabras suelen ser arbitrarias y cambiar dependiendo la región, un ejemplo en español el ladrido de un perro se expresa como *guau* en japonés es *wan*.

La gran mayoría de publicaciones manga se realizan en blanco y negro, con ocasionales páginas a color. Los capítulos se publican de manera mensual, bimestral, quincenal o semanal en una revista o página de internet junto a otras obras, posteriormente los capítulos son recopilados en un volumen compilatorio, llamado *tankobon*, indica Cobos (2010). En México la palabra más usada para referirse a cada volumen de una obra manga es “tomo”, independientemente de su tipo de edición, cada tomo suele tener de 4 a 6 capítulos y su total dependerá de la duración de la obra.

Otra característica importante es la forma de lectura que a diferencia del estilo occidental se realiza de atrás hacia adelante, de derecha a izquierda, este mismo formato es respetado en México y gran parte de los países al momento de publicarse.

2.2.1. Como Leer el Manga. El manga se trata de un texto único en su clase, fácilmente distinguible de sus contrapartes occidentales y europeas, resultado de sus largos años de tradición, evolución e influencia occidental, actualmente cuenta con sus propios sistemas de signos para transmitir su mensaje, que puede volverse en una barrera para los lectores nuevos en este formato.

El aislamiento cultural que ayudó al Japón a desarrollar una cultura tan rica del cómic es el factor limitativo que afecta la capacidad para entenderla y disfrutarla por los individuos de otras naciones. Lo importante es que lo más difícil de los mangas para los occidentales son los contenidos y temas, junto con la identificación con sus personajes. Los héroes del manga son generalmente víctimas de grandes fracasos, no superhombres positivos, a diferencia de los cómic [*sic*] occidentales. (Berndt, 1996, como se citó en Lechuga et al., 1998, p. 30)

Lechuga et al., (1998), intuyen que la popularidad del anime y manga en occidente se debe a sus características plásticas, como puesta en escena, narrativa y colorido, que permite se deje fuera códigos propios de los japoneses, que responden al mismo círculo cultural,

donde la construcción de significados y sentidos se da por la interacción diaria, y por el uso del mismo lenguaje, que al plasmarse se da por sentado que el lector nativo podrá entenderlas, mientras que para el lector occidental no serán accesibles, dado a las enormes diferencias culturales y referenciales de ambas culturas.

A pesar de tener una barrera cultural y social que pueda impedir que todos los códigos usados de una obra manga sean entendidos, los lectores occidentales los pueden captar y aprender, ya sea de manera empírica o instructiva los códigos presentes en un manga, de tal forma que entiendan el sentido general de una obra y los significados que juegan a su alrededor, de Cabo indica “a pesar de las diferencias, el lenguaje es lo suficientemente asequible como para que, conociendo los códigos de lectura, sea fácil comprenderlos” (2014, p. 361).

A continuación, se explican de manera amplia los elementos narrativos y visuales que están presentes en una obra manga, desde la construcción visual de los personajes, hasta la construcción narrativa, la cual busca darle prioridad a momentos precisos que se están presentando en la obra. McCloud (1993) indica como en el manga pasan de un dibujo sencillo, en personajes u objetos para facilitar la identificación con el lector, a un dibujo más detallado, realista, de esta manera se les dota de una gran carga emotiva que hace que las imágenes estén cargadas de un gran peso narrativo.

En la construcción de personajes, la autora Machiko Hasegawa, junto con Tezuka, este último con una gran influencia occidental, configuran un estilo de cuerpos estilizados con gran fortaleza física, nariz y boca pequeños, pero con ojos grandes, que vuelven los

rostros sumamente expresivos, capaces de mostrar un sinnúmero de emociones, señala de Cabo (2014).

Ilustración 15 Expresividad en el dibujo manga, izquierda Sazae-san, derecha Astro Boy



Nota 15 Ejemplo de la expresividad empleada en el manga por Hasegawa y Tezuka. Izquierda tomada de Sazae-san Part 3: Suicides and The Pressure Cooker of Japanese Education [Imagen], por Roy Tomizawa, 2016, The Olympians (<https://theolympians.co/2016/01/19/sazae-san-part>). Derecha tomada de Astroboy (nueva edición) [Imagen] por Max Plaza, 2020, Ramen para Dos (ramenparados.com/astroboy-nueva-edicion/).

de Cabo indica que “en el manga el personaje está por encima de la historia y la expresividad es fundamental y de ahí que muchos de los rasgos de los protagonistas apunten a esta expresividad” (2014, p. 366). Los personajes en el manga no son planos, pasan por varias facetas durante la historia de ahí su importancia de conocer su carácter, sus pensamientos, personalidad, desarrollo, dilemas morales. Visualmente la figura de los personajes se

deforma para ser más expresiva, dando mayor importancia a la expresividad que al realismo, de Cabo (2014).

Los personajes desarrollan conflictos existenciales y temporales, porque se tiene mundos complejos y densos, donde se combinan valores históricos y culturales. En Japón la expresividad emocional suele ser poco mostrada ante la sociedad, se piensa más en el bienestar social que en el personal, por lo que los japoneses mantienen sus emociones en bajo perfil, reservadas para los espacios privados, de ahí que explorar los mundos internos de los personajes cobre tanta relevancia, explican de Cabo (2014) y García (2016).

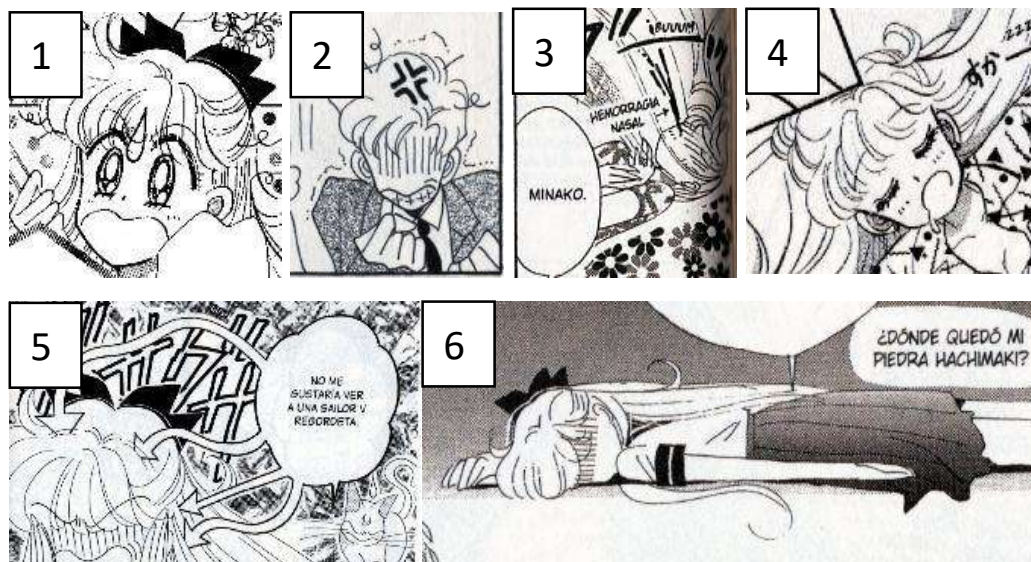
Los personajes buscan en el pasado la explicación de su presente para poder predecir su futuro. Porque la filosofía tradicional japonesa concibe el tiempo como una línea que se desarrolla en espiral en la que pasado, presente y futuro forman parte de la misma dimensión. El tiempo para la filosofía japonesa es un tiempo que se repite de modo idéntico y periódicamente. Todo lo que sucede en el tiempo ha sucedido y sucederá, todo es coexistente. Todo se repite perpetuamente. (de Cabo, 2014, p. 369)

El manga usa elementos visuales y textuales para transmitir ciertas emociones o acciones que realizan los personajes, de Cabo los llama atajos, “se usan para indicar el estado de ánimo de los personajes de un modo rápido y casi subconsciente para la audiencia” (2014, p. 363). Para ejemplificar lo anterior, se da una breve lista de ejemplos, señalados por de Cabo (2014) y Ticoman (2008).

1. Una gota de sudor en la cabeza de un personaje es un signo de preocupación o confusión, y su tamaño representará el grado de la emoción.
2. La vena saltona que puede aparecer en la cabeza o arriba de la misma indica un enojo reprimido, entre más número de venas o más grande sea, señala la cantidad de ira que se tiene.

3. La nariz que sangra, desde una gota que resbala, un chorro, hasta una cascada descontrolada, indica excitación, es más común en personajes masculinos. Un chorro o río de lágrimas emite tristeza.
4. Una burbuja de moco o gota de saliva, señala que se está profundamente dormido. La burbuja se suele reventar cuando se despierta de forma abrupta.
5. Una flecha que atraviesa el cuerpo es para demostrar que un comentario afecto de manera profunda, comúnmente de manera hiriente.
6. Cuando un personaje que se arrincona o pone en posición fetal indicando que se siente desaminado o herido emocionalmente.

Ilustración 16 Ejemplos de atajos visuales para indicar emociones usados en el manga



Nota 16 Tomadas de Codename Sailor V 1 (pp. 167, 198 y 222), por Naoko Takeuchi, 2017, Editorial Panini México. Codename Sailor V 2 (pp. 22, 214 y 243), por Naoko Takeuchi, 2017, Editorial Panini México.

El manga logra reflejar las emociones de los personajes de manera tan precisa que se muestra tanto los sentimientos como el tono del momento, cómico, serio, sorpresivo, etc. “En el manga es frecuente llegar a la caricatura cuando se trata de ilustrar situaciones hilarantes. Al reflejar emociones de forma seria, se pone mucho énfasis en su representación gráfica,

pero sin llegar a los extremos” (García, 2016, p. 18). El tipo de expresiones que use un personaje suele mostrar cómo debe ser tomado el mismo, tanto por otros personajes como por el lector, si suele usar expresiones exageradas de manera constante se le toma con menos seriedad, a uno que no suele usarlas con frecuencia.

Ilustración 17 Comparación de expresividad Usagi y Rei



Nota 17 Usagi al ser un personaje más expresivo muestra menos confianza a Rei que usa expresiones más serias. Tomadas de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (pp. 52, 132), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

En la construcción narrativa, Osamu Tezuka configura en gran medida el manga moderno, entre sus mayores aportes están las implementaciones de técnicas cinematográficas en la narración, la acción se revela progresivamente, cuadro por cuadro, dando como resultado una temporalidad en el relato lenta, resalta de Cabo (2014).

Las acciones, por muy rápidas que sean, se narran durante mucho tiempo: durante varias viñetas y con un mismo fondo se van dando detalles concretos de una misma escena. Se trata de la narración momento a momento (aquella en que cada viñeta es un pequeño movimiento del personaje) que, junto con la de aspecto a aspecto (en la que cada viñeta describe algo de lo que está sucediendo en un mismo momento). (de Cabo, 2014, p. 361)

Para lo anterior, el manga recurre al uso de primeros y primerísimos planos. La extensión del tiempo en el manga no importa, sino, la intensidad con la que se está viviendo, lo que lleva a que un instante se muestre a todo detalle. El uso del texto es otro elemento importante, las palabras no describen lo que dice la imagen, sino que la complementan, la

imagen habla por sí misma. Los globos de texto que indican un pensamiento no necesariamente están unido a la cabeza del personaje con la clásica forma de nube, sino que puede flotar sobre él o en algunos casos no usarse, señala de Cabo (2014), el usar la nube o no, es una forma para enfatizar la intensidad del pensamiento.

Ilustración 18 Ejemplo de pensamientos sin globo de nube



Nota 18 Ejemplo de como el manga no usa en globo de nube para enfatizar pensamientos. Tomadas de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (pp. 184, 185), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

Cuando se narra eventos pasados o recuerdos las hojas suelen estar en color negro, teniendo un fondo oscuro, lo que ayuda a mantener un hilo cronológico entre el pasado y presente. Un fondo negro en un cuadro señala pensamientos ocultos. Cuando una viñeta ocupa mayor tamaño es más importante, señala que dicho momento de la historia es necesario observarlo con atención, así como salirse de la viñeta u ocupar más espacio de la hoja, de Cabo (2014).

El señalar los sonidos ambientales que están alrededor de los personajes, a diferencia del cómic americano, como agua cayendo, el viento u otros, muestra la cercana relación que tiene la cultura japonesa con la naturaleza que lo rodea. En el uso de onomatopeyas, se puede apreciar un claro cambio a las conocidas por occidente, mientras en español el sonido de un gato es “miau” en japonés es “nya”, el del perro es “wan” (de Cabo, 2014). Ambos casos

pueden generar confusión en los lectores occidentales, pero gracias a la imagen se puede hacer una rápida relación de qué es lo que los sonidos significan o quieren transmitir.

Ilustración 19 Comparación de onomatopeyas del sonido de un gato entre México y USA



Nota 19 Ejemplo de la diferencia del sonido del maullido de un gato entre México y USA. Derecha tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 10), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México. Izquierda tomada de Pretty Guardian Sailor Moon Eternal Edition 1 [Imagen], por Naoko Takeuchi, 2018, Kodansha US <https://kodansha.us/reader/pretty-guardian-sailor-moon-eternal-edition/volume-1/chapter-1/>

En resumen, se ha establecido como la narrativa grafica es un texto discontinuo, catalogado así por el INEE, que tiene una construcción visual y textual compleja que trabajan en conjunto para construir una historia con significado. Se estableció una teoría visual general del cómic y particular del manga. Lo anterior sienta las bases para el siguiente capítulo que involucra el análisis narrativo y la propuesta literaria que la obra de *Sailor Moon* tiene frente a las narrativas heroicas.

Capítulo 2. Análisis de la Guerrera de la Luna Sailor Moon (Usagi). Una Mirada

Femenina Hacia lo Heroico

A continuación, se explorará la parte narrativa de la obra *Sailor Moon*, entendiendo que tanto el arte, como el texto construyen un mensaje complejo, cada signo aporta información sobre los personajes y la trama. Primero se explorará la historia del manga, para contextualizar el trayecto histórico que ha tenido el formato y contextualizar los elementos que ha ido integrando para darle la forma que actualmente conocemos. Para fines de la investigación se da un especial énfasis en hacer dicho recorrido desde las aportaciones que han hecho las mujeres, para que al momento de entrar en la obra *Sailor Moon*, quede claro que es el resultado de una construcción de historias centradas en mujeres.

Después se pasará al análisis específico de la obra, se explorará los arquetipos de héroes que han existido en la historia, junto con la visión y construcción que estos han tenido, junto con el viaje del héroe y como la visión masculina se ha establecido como el estándar en la construcción de sus historias. Se explorará el pensamiento *bushido* como parte fundamental en las historias heroicas japonesas. Después se enfrentará los temas anteriores con *Sailor Moon* con el fin de establecer que conceptos son rescatados por la autora, cuales son diferentes, dando sus propias propuestas, lo que lleva a una posible construcción de un viaje de la heroína.

1. la historia del Manga y la Labor Femenina

Los primeros registros del manga datan del siglo XIII, sus primeros atisbos son pergaminos *Chōjūgiga*, atribuidos al monje Toba no Sōjō, sus dibujos eran representaciones satíricas de animales. Durante el periodo *Edo* (1603-1868) surgirían los *ukiyo-e*, movimiento artístico con temática erótica y escatológica, fueron representaciones gráficas humorísticas

que incluían narraciones que describían lo que sucedía en las imágenes (Alamillo, 2018; García y García, 2012). El representante más importante del movimiento fue Katsushika Hokusai (1760-1849), “el sería el pionero desarrollando imágenes a modo de sucesiones de viñetas, publicándose en 1814 el primero de sus quince *Hokusai Manga*, de modo que se convierte a su vez en el primer artista en acuñar el término manga” (Tajada, 2000, p. 474).

Hokusai, al ser reconocido como el primero en hacer uso del término manga, también es considerado como el primer *mangaka* (autor de manga), indica Martínez (2016). Establece una “serie de recursos técnicos y expresivos que sentarán las bases del dibujo manga hasta la actualidad” (Martínez, 2016).

En el siglo XX gracias al denominado Japonisismo, el manga se vuelve un producto de exportación rentable, adopta nuevas técnicas y métodos de producción, como el formato de revista de la prensa satírica británica, señala Martínez (2016). Durante este periodo destacaría el autor Rakuten Kitazawa (1876- 1955) con su obra *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (*El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubē*) en el año 1902, se trata de la historia de dos campesinos que viajan a Tokio para realizar turismo, tiene un tono humorístico y burlón (Alamillo, 2018; García y García, 2012). Tajada considera a Rakuten “como el primer autor japonés de cómics, y el creador en 1902 de la primera historieta japonesa de larga duración y personajes fijos” (2006, p. 475).

En los años treinta surgirían dos de las más grandes figuras del manga, Suihō Tagawa con *Norakuro* y Nakajima Kikuo con *Hatanosuke Hinomaru*. en esta década el manga se establecería como industria, se empieza a destinar para niños y niñas, dando origen a la demografía *Kodomo*, también su exportación a otros países se hace bajo el nombre de manga (García y García, 2012; Martínez, 2016).

Durante la década de los años 40, llegaron los *akabon* (libros rojos), mangas de venta ambulante que se vendían por las calles y estaban impresos en tinta roja, tendrían gran popularidad entre los adultos, de estas publicaciones resaltaría el autor Osamu Tezuka (1928-1989), conocido como el padre del manga moderno o “Dios del manga”, al ser el que sentaría las bases narrativas y expresivas del manga usadas hasta el día de hoy. Influenciado por el estilo de animación estadounidense, especialmente Disney, Fleischer, y los cómics americanos, aplicaría en sus dibujos técnicas cinemáticas, como planos y perspectivas, efectos de sonido, arcos narrativos largos, junto con el desarrollo de los personajes y los característicos ojos grandes (revista OMPI, 2011; Tajada, 2000; Serradilla, 2019).

Entre las obras más destacadas del autor están *Astro Boy*, *La Princesa Caballero*, *La Nueva Isla del Tesoro*, *Metropolis*, entre otros. Osamu Tezuka sería pionero en otro medio fuertemente conectado al manga: el anime, término usado en occidente para las caricaturas producidas en Japón, fundó su propio estudio de animación, *Tezuka Productions*. *Astro Boy* (1963-1966) es el primer anime con una duración de 20 minutos, y el primer anime en ser exportado a occidente (Cobos, 2010).

La primera mujer *mangaka* importante fue Machiko Hasegawa. Destaca por su obra *Sazae-san*. Se trataba de un *yonkoma* (4-koma), es decir, un manga de solo 4 viñetas en vertical, se publicó en el diario vespertino, *Yukan Funichi*, en 1946; después pasaría a *Asahi Shimbun* en 1949, uno de los periódicos más importantes de Japón (Salgado, 2018). La obra retrata la vida de una ama de casa promedio, Sazae, junto a su familia. Ha sido tan influyente que desde 1969 hasta la actualidad, se continúa con su adaptación anime, además de dramatizaciones radiofónicas y películas. El personaje también fue partícipe de los

movimientos de liberación femenina durante los años 70 en Japón (Darkor_LF, 2019; Salgado 2018).

En los años 50, empezarían las publicaciones de las primeras revistas especializadas en manga, dichas revistas estarían dirigidas a un público específico, determinado por su edad y género, empieza lo que en Japón se conoce como las demografías, destacan las revistas *Nakayoshi* y *Ribbon*, destinadas para chicas jóvenes, dando lugar al *Shōjo* (García y García, 2012). Dichas revistas estaban a cargo de *mangakas* masculinos los cuales “introdujeran elementos notablemente dramáticos y maduros en los mangas para chicas, sus protagonistas eran todavía jovencitas asexuadas lejos de mostrar plenamente su potencial femenino” (Moliené, 2012, párr. 4).

Las demografías se determinan por el género y edad de su público, en relación a su *target* será el tratamiento y temas que se toquen, así como el estilo visual. Varios autores concuerdan que estas son el *Kodomo*: mangas para niños; *Shōnen*: mangas para chicos jóvenes y adolescentes; *Shōjo*: mangas para chicas jóvenes y adolescentes; *Seinen*: mangas para hombres adultos; y el *Josei*: mangas para mujeres adultas. La siguiente parte se centra en la evolución del *Shōjo*, siendo la demografía central de la investigación.

En los años 50 y 60 las primeras mujeres dibujantes comenzaron a darle forma al *Shōjo*. Masako Watanabe fue pionera en introducir terror y misterio a la demografía, así como de llevar adaptaciones literarias a un formato manga. Yoshiko Nishitani, se considera una de las fundadoras de las historias *Shōjo* clásicas, con el romance de instituto como *Mary Lou* (1965) y *Lemon & Cherry* (1966); o Hideko Mizuno, ex asistente de Tezuka, quien realizó trabajos con protagonistas femeninas con historias ambientadas en épocas históricas como en la Rusia del siglo XIX con *Shiroi Troika* (1965) o Viena a principios del siglo XX con

Honey Honey no Suteki no Bôken (1966), también estarían localidades como París, Nueva York y Londres (Moliné, 2012; Salgado, 2018).

En los años 70 se explora y consolida la demografía *Shôjo*, las mujeres tienen un papel más activo como creadoras, nace el “Grupo de las 24”, denominadas así porque la mayoría nació en el año 24 (1949) de la Era *Showa* (Tajada, 2000). Se trató de mujeres que a diferencia de sus antecesoras crecieron leyendo manga. Las autoras que suelen estar consideradas dentro de este grupo son: Moto Hagio, Kekiko Takemiya, Riyoko Ikeda, Yasoku Aoike, Toshie Kihara, Nanaeko Sasaya, Ryoko Yamagishi, Minoru Kimura y Yumiko Oshima (Moliné, 2012).

Como en décadas pasadas, los dramas de época, y el uso de localidades europeas, especialmente Francia, son un elemento común en la demografía. Como se ha mencionado hasta ahora, la creación del manga estuvo principalmente en manos de hombres, tanto en su producción como en sus representaciones. Sin embargo, el Grupo de las 24 tomó el *Shôjo* y lo convirtieron en “un espacio de exploración creativa al que aportan un enaltecimiento visual de las interioridades de los personajes, el genderqueer¹⁰ a la hora de describirlos, cuestiones existenciales y filosóficas, aventura, ciencia ficción, y la introducción de los subgéneros como el *Shônen-ai/yaoi*” (Salgado, 2018, párr. 21). Siendo historias centradas en relaciones romanísticas entre hombres.

También su sororidad como autoras fue notable, Hagio y Takemiya compartieron apartamento a las afueras de Tokyo durante un par de años. Adicional dicho espacio junto con el de una vecina, Norie Masuyama, sería lugar de encuentro para que aspirantes a

¹⁰ Se trata de un término para referirse a una identidad y expresión de género diferente a la hombre o mujer cis normativa.

mangakas, establecieran contactos, intercambiarían ideas y darían forma a sus proyectos (Salgado, 2018).

Moto Hagio se adentró en tramas que involucran ambientaciones de época, la fantasía y la ciencia ficción, tales como *Toma no Shinzo* (1974-1975), sobre un estudiante que se suicida y su enamorado; o *Poe no Ichizoku* (1972-1976), que cuenta la no-vida de un clan de vampiros a lo largo de los siglos XVII a XX; *11-nin Iru!* (1975) y su secuela *Higashi no Chihei, Nishi no Towa* (1976), habla sobre la travesía espacial que pasan una serie de cadetes, destacó por sus personajes diversos, teniendo un alienígena plurisexual (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018).

Hagio haría historias centradas en la ciencia ficción, género del que era seguidora, como *Maajinaru* (1985-1987), desarrollada en una tierra post apocalíptica asolada por la contaminación, donde muere la última mujer que solo dio a luz a solo niños; o *A-A´* (1981), que explora la identidad de género en un futuro donde la clonación humana es algo normal y existen seres humanoides sumamente inteligentes incapaces de comprender las emociones humanas. Toco temas como el abuso sexual en *Zankokuna Kami ga Shihai Suru* (1993-2001) (Darkor_LF, 2019).

La autora se destacó por un dibujo más dinámico, con pocas viñetas, dio énfasis a la atmósfera y drama, así como sus personajes que, sin necesidad de hablar, mostraran sus pensamientos y emociones con sus expresiones y gestualidad. La autora mostro personajes complejos que están en contra de los constructos sociales y familiares. Toco temas como asesinatos, canibalismo, relaciones homosexuales tormentosas. Fue ganadora del Premio Cultural Osamu Tezuka y fue la primera mujer *mangaka* en ganar la Medalla de Honor por sus méritos artísticos (Salgado, 2018).

Kekiko Takemiya, también destaca al crear historias de romances homosexuales cargados de drama. *Kaze to Ki no Uta* (1976-1984), habla sobre como el hijo de un vizconde con una gitana, sufriendo discriminación por su color de piel, se enamora de su compañero de habitación en el Instituto Lacombrade en Francia en el siglo XIX. Se tocan temas como la drogadicción, y la pederastia, la obra tardó en publicarse nueve años, ya que la autora no quería que fuera censurada ni tuviera modificaciones. *Terra e...* (1977-1980) es su obra *Shōnen* de ciencia ficción, estaría ambientada en un futuro distópico, donde la humanidad ha cedido toda su voluntad a las inteligencias artificiales, esta obra destaca por tener un protagonista con rasgos andróginos y hablar de las consecuencias que tiene el hombre sobre el medio ambiente (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018).

Por ambas obras la autora obtiene el reconocimiento Seiun a la Mejor Literatura de Ciencia Ficción de la Temporada y los premios Shogakukan a Mejor *Shōjo* manga y Mejor *Shōnen* manga. Desde los años 90 se dedica a la enseñanza y divulgación del manga, fue presidenta de la Universidad Sekai de Kyoto y durante cinco años fue decana de la Facultad de Manga, en 2014 sería galardonada con la Medalla de Honor con Lazo Púrpura del gobierno japonés por su labor en el manga (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018).

Yasuko Aoike, con 15 años publicaría en la revista *Ribon*, también se acercó al *Shōnen-ai*, desde una perspectiva más tragicómica, su obra más popular *Eroica Yori Ai o Komete* (1976-2012), sigue las aventuras del lord inglés Dorian Red Gloria, ladrón de arte conocido como Eroica, es perseguido por el agente alemán de la OTAN, Klaus Heinz von dem Eberbach, el protagonista siendo gay siente una gran atracción por su perseguidor, se trata de una parodia a las historias de espías, como James Bond (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018).

El *Shōnen-ai*, se volvió un tema popular entre las historias *Shōjo*, cosecho a un grupo amantes, conocidas como *fujoshis*. Las historias centradas en el romance entre mujeres, *Yuri*, no serían tan explorado, siendo un tema más escaso en comparación al anterior. Ryoko Yamagashi, es la que dentro del grupo exploró la temática, con obras como *Shiroi Heya no Futari* (1971), que habla sobre una adolescente que llega a un internado y se enamora de su compañera de habitación. En su obra *Hi Izuru Tokoro no Tenshi* (1980-1984), retrato al príncipe Shoutoku Taishi (574-622), una importante figura dentro de Japón que unifico al país y expandió la religión budista, como un personaje que al valerse de su apariencia andrógina abusaría de su poder político, fue calculador y sin una moralidad clara, su única debilidad fue un joven del que está enamorado, sería una de sus obras más polémicas (Salgado, 2018).

Riyoko Ikeda una de las más conocidas y populares del grupo, exploró temas de identidad sexual, *Yuri*, suicidio e incesto con obras como *Oniisama-e...* (1973-1975), *Orpheus no Mado* (1975) y *Claudine* (1978). Se caracterizó por ubicar sus obras en tiempos históricos de Europa, como la Rusia zarista. *Berusaiyu no Bara, La Rosa de Versalles* (1972-1973), obra por la que es mundialmente conocida, trató temas tanto sociales como políticos durante la Revolución Francesa, al retratar la vida de Lady Oscar, la cual a pesar de haber nacido como mujer, es educada y criada como hombre, bajo el mandato de su padre, capitán de la Guardia Imperial de Francia, quien al nunca haber tenido un descendiente varón decide que su hija tomaría su lugar como capitán, a Oscar se le encomienda la misión de proteger a la princesa heredera María Antonieta, siendo la obra a su vez una especie de biografía de dicho personaje, pero sin ser el centro de la historia (Moliné, 2012; Salgado, 2018).

Lady Oscar mostro la vida de la nobleza francesa llena de lujos y extravagancias, a la vez que se tenía un pueblo sumido en la pobreza y hambruna, la historia muestra a Oscar al enfrentar sus ideales y valores, mientras se gesta y ejecuta la Revolución Francesa, ella tendrá que decidir si proteger a la clase noble a la que pertenece o unirse al pueblo. Salgado (2018) menciona que la repercusión de la obra es impresionante, le atribuye la francofilia (simpatía o admiración por Francia) en Japón que persiste hasta el día de hoy. *Lady Oscar* es reconocida por el cuidado a las escenografías y vestuarios, además de la expresividad mostrada en los ojos de los personajes y su dinamismo gráfico.

El autor destaca algunas razones del gran éxito de la obra. En los años 70 Japón pasaba por un cambio político y sexual, lo que resonó con el cambio social y político de Francia mostrado en la obra y por su protagonista andrógina “que arroja una sombra de ambigüedad y desorden sobre todas las relaciones que establece, en ocasiones sexuales y muy explícitas” (Salgado, 2018, párr. 36). En el 2008 recibió la Legión de Honor francesa por su aportación a la difusión de la cultura de dicho país, gracias a su obra, menciona Darkor_LF (2019).

Nanaeko Sasaya tocaría temas centrados en el abuso y maltrato infantil con sus obras *Frozen Eyes* (1996), adaptación del libro de Atsuko Shiina y *Ahondara* (1997), su impacto llevaría a promover leyes contra el abuso infantil en Japón. Se volvió profesora en la Universidad de Seika en Kyoto (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018). Yumiko Oshima daría aportaciones visuales.

A ella se le deben códigos gráficos que potenciaron la plasmación de emociones por los personajes; la liberación de los pensamientos de los personajes respecto de los globos o bocadillos, de manera que flotan libremente por la página; los cambios de grosor en las líneas que encuadran las viñetas o su desaparición, a fin de transformar la página entera en un

collage; y el juego con la secuencialidad de las viñetas, que obliga al lector a prestar atención al conjunto de la página para comprender la historia o empaparse de su atmósfera. (Takahashi, 2015, como se citó en Salgado, 2018, párr. 38)

En sus aportaciones narrativas, está el *nekomini* o humano con atributo felinos como las orejas y cola de gato, con *Oshima, Wata no Kuni Hoshi* (1978-1987), habla de una gata que se cree humana y se enamora de su dueño. En *¡Tanjou!* (1970) retrata el embarazo no deseado, el suicidio y la muerte; problemas familiares con *Mainichi ga Natsuyasumi* (1990) (Salgado, 2018).

Toshie Kihara se especializó en mangas históricos y adaptaciones literarias, *Angelic* (1978), es una adaptación de una serie de novelas sobre la vida de Angélique de Sancé de Monteloup que vivió en el siglo XVII durante el reinado de Luis XIV, de los personajes Anne y Serge Golon, se tomó libertades con lo relacionado a los romances homosexuales y tópicos relacionados a la violencia y brujería. También tocaría el *Shōnen-ai* con sus obras *Mari to Shingo* (1977-1984), *Yume no Ishibumi* (1982), y *Torikaebaya Ibun* (1998), adaptación de la novela *Torikaebaya Monogatari* (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018).

Minoru Kimura, que publicaría con 14 años en la revista *Ribon*, centra sus historias en localidades como Viena o Auschwitz, mostro la vida de manera realista con sus obras *Tras Umi e* (1970), *Nanohana Hatake no Kochiragawa* (1975-1976), *Yuganda Kagami* (1982), *Karera no Hanzai* (1992) y *Miokuri no Ato* (2006) (Darkor_LF, 2019; Salgado, 2018).

Las autoras mencionadas fueron parte en la formación de una demografía que estaba en su mayoría dominada por hombres, para que se convirtiera en un espacio de exploración y experimentación, tanto narrativa como visual, dando lugar a nuevos tipos de protagonistas femeninas.

Además de coger elementos icónicos –viñetas sin contornos, abundancia de primeros planos creando una sensación de intimidad, layouts (planificación de las viñetas) dinámicos y a veces abarcando dos páginas, etc.– que, lejos de resultar puramente decorativos, realzaban la intensidad narrativa del relato y devendrían la “marca de fábrica” de los *Shōjo* manga. (Moliné, 2012, párr. 10)

Abrirían el camino para que más mujeres se integraran al mundo del manga, confirma Moliné (2012), aunque autores como Álvarez y Caballero (2021) mencionan que en los años 70 había más libertad para tocar romances heterosexuales. Las autoras encontraron una sociedad que todavía se rehusaba a otorgar agencia a las protagonistas femeninas hacia sus cuerpos y sus relaciones, en el sentido erótico, lo cual explicaría por qué la temática *Yuri* no fue tan usada, por lo que se inclinaron a las relaciones homosexuales, donde los hombres son los que disfrutan de su sexualidad y exploración.

Lo anterior no demerita al Grupo de las 24, al realizar una mayor exploración narrativa, en relación a temas de identidad, diversidad sexual, problemas sociales y políticos. Temas que autores varones apenas han tocado hasta el día de hoy en la demografía *Shōnen*, y ser inspiración en las siguientes décadas para las nuevas autoras. Junji (2023) menciona que Naoko Takeuchi, autora de *Sailor Moon*, fue gran lectora de las obras del Grupo de las 24 como Hagio, Keiko y Yumiko.

1.2. La Construcción del Subgénero Mahō Shōjo Hasta Llegar a Sailor Moon

El manga a lo largo de los años ha ido explorando nuevas temáticas, lo que ha llevado al desarrollo de sus propios géneros, basados en las temáticas que desarrolla en sus historias, algunos usados en unas demografías más que en otras. Mancha Cómic! (2014) menciona algunos géneros propios del manga, el *Mecha*: historias con robots enormes, siendo parte central de la historia y mundo; *Harem*: historias con un protagonista masculino que tiene un

grupo de chicas con interés romántico hacia él, su contraparte femenina es el *Harem-inverso*; *Sentai*: historias donde se tienen de entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en equipo como un escuadrón, comúnmente con trajes especiales, para salvar al mundo de alguna organización malvada; *Spokon*: historias centradas en deportes; *Nekketsu*¹¹: historias que exaltan valores como la amistad o el respeto; y en el que centra la investigación, el *Mahō Shōjo* (surgido en los años 70): historias con protagonistas femeninas que tienen poderes mágicos, siendo uno de los subgéneros característicos del *Shōjo*.

Surgió un subgénero dentro del *Shōjo* manga que alcanzaría un notable impacto, las *magical girls* o jovencitas con poderes mágicos o sobrenaturales. Fue iniciado con *Himitsu no Akko-chan* (“El secreto de Akko-chan”, 1962), de Fujio Akatsuka (1935-2008), y *Mahotsukai Sally* (“Sally, la brujita”, 1966), de Mitsuteru Yokoyama (1934-2004), las cuales dieron paso a un tipo de heroína femenina más dinámica. (Moliné, 2012, párr. 6)

El *Mahō Shōjo*, ha ido evolucionando a lo largo de los años, se ha adaptado para el público que va dirigido, tiene historias de carácter infantil, hasta tramas más serias y profundas, así como en casi todos los géneros: comedia, acción, terror, romance, etc. Se destaca por poner a protagonistas femeninas como centro de la trama, con un rol más activo, siendo las heroínas dentro de las historias.

Su evolución continúa hasta el día de hoy, pero para entenderlo, así como los elementos característicos de dicho subgénero, se abarca solamente en sus primeros años, hasta llegar a nuestra obra principal, *Sailor Moon*.

¹¹ El *nekketsu* es un género sumamente usado en la demografía *Shōnen*, sus historias suelen tener altas dosis de acción. Usualmente se tiene a un protagonista, con un pasado trágico, probablemente huérfano de uno o los dos progenitores, que suele involucrar un misterio, cuenta con poderes y/o habilidades únicas. En su viaje tiene que superar diferentes obstáculos que ponen a prueba sus valores y anhelos con los que inicio su aventura. Los protagonistas suelen ser apasionados, valientes y temperamentales.

Tanto *Himitsu no Akko-chan* y *Mahoutsukai Sally*, fueron obras que se inspiraron en la serie americana *Bewitched*, al tratarse de un programa muy popular en Japón, las obras muestran a las protagonistas viviendo aventuras cotidianas, mientras intentan resolver problemas o se meten en ellos, a través de la magia. En *Akko-Chan*, se empiezan integrar elementos característicos del subgénero como los objetos mágicos y las frases mágicas, así como mantener sus habilidades mágicas ocultas de las demás personas (Sourcerer Zeta, 2012).

Cutey Honey (1973) de Go Nagai, habla sobre Honey, que después del asesinato de su padre descubre que ella es en realidad un androide creado por él, con habilidades especiales. Honey decide convertirse en la heroína *Cutey Honey*. La obra marca un cambio para el subgénero al dejar de lado a las protagonistas con apariencia infantil, a unas con cuerpos más desarrollados, transformaciones para obtener trajes especiales que resaltan partes del cuerpo como el busto, las piernas y los muslos, artículos especiales que sirven como armas, así como una frase de presentación. La protagonista tiene que usar sus habilidades para enfrentar a uno o varios enemigos, su rol es heroico, volviéndolo un elemento común de las historias de chicas mágicas. La obra también introdujo escenas explícitamente sexuales y violentas (Sourcerer Zeta, 2012).

Hasta finales de los años 70 e inicios de los 80, las historias de chicas mágicas, son una combinación de los elementos de las obras antes mencionadas, hay protagonistas en una edad adolescente, cumplen una misión específica, tienen u obtienen habilidades mágicas, así como artículos mágicos que las ayuden con su misión y a derrotar enemigos, mientras ayudan a otras personas. En el anime *Hana no Ko Lunlun* (1979), se estableció el uso de acompañantes/ayudantes animales que acompañan a la protagonista. El anime *Mahou no*

Princess Minky Momo (1982), introdujo las secuencias de transformación, con la protagonista cambiando su apariencia en una silueta entre luces y colores al su alrededor (Sourcerer Zeta, 2012).

Durante los años de 80, la relación romántica de las protagonistas será parte importante de las historias de chicas mágicas. El anime *Senmu Senki Leda* (1985), combina elementos de otros subgéneros, la protagonista además de convertirse en una guerrera mágica, tiene escenas de acción, también se hace usos de robots gigantes al estilo *Mecha*. Otras series se inspiraron en las *idols*¹² japonesas, las protagonistas en una edad preadolescente al transformarse, su cuerpo se vuelve más adulto (Sourcerer Zeta, 2013).

En seguimiento, el anime *Mamono Hunter Yohko* (1990), busco un público más maduro al tener escenas de acción, la protagonista tiene enfrentamientos físicos, integrando desnudos y escenas sexuales (Sourcerer Zeta, 2013). Las historias de *Mahō Shōjo* se habían caracterizado por tener a una protagonista con ayudantes y/o acompañantes animales o amigos. En los años 90 que llega una de las obras más importantes del género, *Pretty Guardian Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, se vuelve uno de los máximos exponentes del género, misma que se explora y analiza a profundidad a continuación.

¹² Los *idols* son parte fundamental de la cultura popular japonesa, y se han convertido en un fenómeno nacional. Surgen en el Japón de la posguerra, durante el período conocido como el “milagro económico”, época en el que el país tuvo un rápido crecimiento económico, con salarios más altos que dieron paso a una nueva cultura de consumo y de trabajo duro dentro de la población. El termino *idol* es la palabra que define a artistas japoneses que están involucrados en diversas áreas, canto, actuación, modelaje, doblaje o demás, pero sin sobresalir en nada en particular, comienzan sus carreras con “malos” desempeños. Sin embargo, su atractivo está en verlos mejorar con el tiempo, junto con su formación. Al estar constantemente presentes y expuestos al público forman una fuerte relación con sus espectadores, se muestran imperfectos, su carisma y atractivo está en ser familiares y humanos. Son un ejemplo del concepto del esfuerzo, tan importante en la cultura japonesa, en donde, muchas veces es más importante haberlo intentarlo con todas las fuerzas, a obtener el éxito en sí, se conoce como *ganbaru*, explica Laura (2023).

2. Presentando a la Bella Guardiana de la Luna Sailor Moon

Pretty Guardian Sailor Moon, acortado a *Sailor Moon*, es uno de los mangas más importantes y queridos dentro de la cultura popular, principalmente para la subcultura *otaku* occidental, referenciada en libros, películas, serie y demás. Es un pilar cuando se habla del manga *Shōjo* y el subgénero *Mahō Shōjo*.

La historia presenta a Usagi Tsukino, una niña de 14 años. Un día después de ayudar a la gatita negra llamada Luna, descubre que es una *Sailor Guardiana*, específicamente la guerrera Sailor Moon, a partir de ese momento junto a sus compañeras también *Sailors*, cada una representando a un planeta del Sistema Solar, Ami (Sailor Mercury), Rei (Sailor Mars), Makoto (Sailor Jupiter) y Minako (Sailor Venus), están destinadas a proteger la Tierra de las fuerzas malignas, provenientes del espacio exterior que la amenazan, junto con la misión de buscar a la reencarnación de la princesa del antiguo Reino de Plata y al legendario Cristal de Plata, para protegerlos.

Sailor Moon, escrita y dibujada por Naoko Takeuchi, inicia su publicación en diciembre de 1991 en la revista japonesa de manga *Shōjo Nakayoshi*. En marzo de 1992 empieza la emisión del anime basado en dicha obra, lo anterior se trata de una rareza dentro de la industria, ya que, primero suele dejarse que una obra manga gane popularidad y sume varios capítulos antes de iniciar con una versión animada. En este caso, sucedió de dicha manera, debido, a que originalmente se tenía planeado que el manga *Codename Sailor V*, obra anterior de la autora, fuera la que recibiera una adaptación animada (Junji, 2022).

Naoko preferiría crear *Sailor Moon*, al saber que la historia se adaptaría como un anime largo, añade elementos más complejos y complicados de lo presentado en *Sailor V*, así como implementar toda la pasión y amor que sentía por los astros y la astronomía, declaró

la misma autora en entrevista para la revista *Da Vinci* en 2021, traducida por el Canal Danichuy (2022).

3. Teoría Narrativa. El Héroe VS La Heroína

3.1. Construcción de Personaje - El Héroe

Vogler señala que la palabra héroe, significa “proteger y servir” del griego, es alguien capaz de sacrificarse a sí mismo y sus necesidades en beneficio de los demás. A su vez señala que la palabra hace referencia al protagonista de una historia, sin importar si se trata de hombre o mujer (2002), aunque, como se ampliará más adelante, dicho papel se ha relacionado a personajes masculinos, así como la perspectiva en la que suelen girar las historias.

En la construcción del personaje el mismo autor destaca que “el arquetipo del héroe representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad” (1998, p. 65), también destaca las funciones dramáticas que debe realizar el personaje. Se empieza por la identificación con el público “un héroe redondo puede ser determinado, indeciso, encantador, olvidadizo, impaciente, de cuerpo robusto y corazón débil, todo a un tiempo” (Vogler, 2002, p. 67). Es decir, el lector, debe ponerse en el lugar del protagonista, empatizar con él, con su visión del mundo, así como verse reflejado en él, para lograrlo los héroes deben ser únicos y complejos, tienen tanto cualidades como defectos.

Aguirre indica que el héroe “puede ser entendido desde dos perspectivas: como una unidad de acción y como una propuesta de actuación” (2012, p. 87), el carácter de lo heroico se vuelve esencial, es al mismo tiempo una forma de actuar, así como una propuesta moral, es decir, la motivación moral es lo que hace al héroe actuar. Lo anterior junto con lo indicado por Vogler, lleva a decir que, si bien el héroe tiene características que hacen que el público

empátice con él, su figura se eleva arriba del humano común, se convierte en algo ejemplar, en una especie de ideal a seguir.

Aguirre indica que en el proceso de la lectura hay en marcha procesos identificativos y proyectivos (2012). “Los procesos identificativos son mecanismos psicológicos que se encuentran en la base de la narración y que determinan los resortes de la respuesta emocional” (Aguirre, 2012, p. 88).

En el camino que realiza el héroe debe haber un proceso de aprendizaje, “los héroes salvan obstáculos y logran objetivos, pero asimismo amplían sus conocimientos y ganan sabiduría” (Vloger, 2002, p. 67), se entiende que no será el mismo iniciando su viaje que al terminarlo.

En la acción Vogler indica que “el héroe es generalmente el personaje más activo del guion. El héroe debe ejecutar la acción decisiva de la historia, que supone un riesgo más elevado o implica un mayor grado de responsabilidad” (2002, p. 68). Las acciones del héroe son las más importantes, porque darán como resultado un cambio en el mundo. “La modificación puede ser directa –el héroe que cambia el mundo– o indirecta –el mundo es cambiado ante las acciones del héroe” (Aguirre, 2012, p. 87).

El sacrificio es “la disposición del héroe a desprenderse de algo de mucho valor, quizá la propia vida, en beneficio de un ideal o del grupo al que pertenece” (Vloger, 2002, p. 68), a la par del sacrificio está el enfrentamiento con la muerte “si el héroe no se enfrenta a una muerte cierta, entonces habrá una amenaza de muerte o de muerte simbólica [...] los héroes más efectivos son aquellos que experimentan el sacrificio” (Vogler, 2002, pp. 68, 69).

El héroe es quien carga gran parte de la travesía durante la historia, se destacan sus virtudes y moral, “el héroe, en ese sentido, suele encarnar los rasgos más sobresalientes de su cultura” (Martínez, 2020, p. 87).

El teórico Sabater (1981) asienta cuatro postulados sobre el héroe: El héroe representa el ejercicio de la virtud, su acción y proeza. Por eso la sociedad crea héroes porque necesita dar ejemplo. El ejercicio del héroe exige independencia, libertad de su propio ser. Esto implica que el heroísmo no se asiente en el pasado sino en el devenir. El héroe no existe en la realidad histórica, es siempre ficción, pertenece al espacio de la utopía como realización imaginaria de un deseo colectivo o individual. El héroe siempre está buscando el retorno, la recuperación de sus raíces, la búsqueda de sus orígenes, donde se fundamenta su inmanencia ontológica. (1981, como se citó en Martínez, 2020)

Como se ha podido apreciar, en la figura del héroe recaen los valores culturales y temporales de una sociedad en un tiempo específico, que lo vuelven una figura arriba del humano promedio. Superará todas las pruebas que se le pongan, logrará sus objetivos, aunque conlleve la pérdida de algo valioso.

Hasta el momento no se ha hecho una especificación de género en relación con el personaje del héroe, más arriba se mencionó que para Vlogger el papel de héroe es indiferente a si se trata de un hombre o una mujer, sin embargo, gran parte de la construcción del héroe que se ha revisado, tiene una fuerte carga de una visión enteramente masculina.

Un Camino del Héroe: se constituye y construye sobre los valores mandantes de miles de años de cultura: el masculino, que tiene sus raíces en un sistema patriarcal, piramidal y rígido, basado en el uso del poder, la autoridad y la sanción. Desde el lugar de la construcción de historias y sus personajes nos encontramos ante un vacío histórico que ha negado la presencia en primer plano de la mujer. (Los Santos, Stiegwardt, 2020, p. 29)

Se ha explicado como el héroe debe superar diversas pruebas, entre ellas, resolver enigmas, derrotar monstruos y sublimar pasiones. Estas ideas han dado lugar al viaje del

héroe, el cual Vogler desarrolla en 12 pasos. Se trata de una estructura narrativa, que indica cada etapa a superar durante la historia. Es una secuencia lineal y consecutiva, sin saltos, atajos o vueltas hacia atrás, siendo un ejemplo del pensamiento masculino sistematizado, señalan Los Santos y Stiegwardt (2020).

Desde los griegos se origina una manera de contar cuentos, historias y obras, éstas han representado y desarrollado una visión de arquetipos, prototipos de personajes, el héroe nace como descendientes de reyes, dioses u otros hombres, con una profecía. En su infancia viven una serie de tragedias que lo llevan a ser salvado y criado por animales o personas humildes. Pasada su infancia tienen una tragedia que los lleva descubrir su origen, iniciando su camino ya sea una venganza, reconocimiento y victoria explican Martínez (2020), Los Santos y Stiegwardt (2020).

Para la Edad Media, con la dominación del pensamiento cristiano, el héroe cambia, se vuelve un santo o mártir, es un guerrero, caballero, noble, exiliado, peregrino, vagabundo o aventurero, con un fuerte código de honor. En su personalidad predomina la valentía, el honor, el decoro, la elegancia, el amor y la caridad, siendo un ejemplo de lo que es un caballero, señala Martínez (2020).

Es un hombre con sus limitaciones, donde predomina la solidaridad, la fidelidad, honor, la virtud que emanaba de la figura de Jesús, hijo de Dios y a la vez hombre [...] la pertenencia a un linaje noble, el servicio a un señor, la eficacia guerrera, el amor hacia una dama, una peculiar devoción religiosa, las obligaciones inherentes a su oficio en las armas y los valores. (Martínez, 2020, p. 88)

Martínez (2020) dice que, en el renacimiento, se pasa al héroe romántico, basado en el pensamiento de “conocerse a uno mismo”, va en contra de las normas y lo establecido, se vuelve un rebelde al que se sigue y desarrolla una relación mágica con la naturaleza, sin

buscar su dominación sobre la misma, también se hace un rescate hacia a los griegos. Martínez (2020) y Aguirre (2012) señalan que se trata de un héroe integrado y desintegrado, busca ser seguido, pero tiene una identidad rota, como una figura prometeica con una fuerza que lo eleva y los destruye a la vez.

Para la novela realista del siglo XIX, existe un héroe intelectual, donde a diferencia del romántico, no es solo un rebelde en contra de las normas sociales, con una búsqueda interior, sino que desprecia a la sociedad, pero aprende a moverse en ella. Controla sus emociones, para lograr sus objetivos y lograr posicionarse en la cima de la sociedad, buscando cambiarla, siendo un hombre de acción en todos los sentidos. Este mismo héroe para el siglo XX, continúa siendo intelectual pero ahora retomando conceptos filosóficos, ha vivido todos los placeres posibles, tiene un vacío emocional, apatía por la vida, señala Martínez (2020).

Durante este período se sientan las bases de un antihéroe, Aguirre (2012) y Martínez (2020), señalan que el héroe ya no representa valores colectivos, es un sujeto melancólico, que subjetiva al mundo, en una sociedad en constante conflicto y guerra, no cree en los cambios sociales y la búsqueda de la felicidad es solo una ilusión.

Sin importar el arquetipo, el protagonista tendrá que pasar por el ya mencionado viaje del héroe, el cual plantea dos escenarios, el primero es el mundo ordinario, se trata del entorno habitual en donde se encuentra el héroe, del que después será sacado para introducirlo a un mundo ajeno al suyo, a través de la llamada a la aventura, donde se plantea la meta y/u objetivo que se tendrá, derrotar algún enemigo, conseguir un tesoro o amante, una venganza, lograr un sueño, superar algún reto.

Al principio el héroe tendrá un rechazo a la llamada, todavía no hay un compromiso entero al viaje y se presenta un terror a lo desconocido, en esta parte llega una influencia externa, una amenaza o un mentor, para que el héroe supere el miedo inicial. En seguida se establecerá la relación con el mentor, una de las figuras más importantes que tendrá el héroe, al ser la persona que lo prepara para su aventura, con guía, consejos o darle artefactos que le ayuden. Así se da paso a la travesía del primer umbral, donde se penetra al segundo escenario el mundo especial, se tiene la determinación para afrontar las consecuencias, problema o reto de la llamada, en esta parte es donde se inicia la historia y suceden las aventuras.

Después del traspaso, el héroe pasara por diversas pruebas, retos, hallara en su camino aliados y se enfrentara a enemigos, que lo llevan a entender cómo funciona el mundo especial. Hasta que se aproxime a la caverna más profunda, el máximo peligro, el lugar de sus mayores temores. Antes de este paso se tiene una preparación, un momento para plantear la estrategia, y prepararse mentalmente.

El enfrentamiento final del héroe será la odisea (el calvario), el héroe se enfrenta directamente a quien o que más teme, hay una muerte posible, dando inicio a una feroz batalla al borde de la vida o muerte, es un punto de trascendencia, con una fuerte carga psicológica. Al haber superado el mayor obstáculo se tendrá acceso a la recompensa, el héroe puede acceder al premio mayor, un objeto, elixir, conocimiento, el amante o una reconciliación.

Casi al final se emprenderá el camino de regreso al mundo ordinario, pero antes se tendrá que enfrentar a las consecuencias de la odisea, ya sea una persecución, venganza o reconciliación por parte del enemigo o figura superior que puede ir en contra suya. El héroe tendrá que pasar por una especie de examen final, superar una última prueba, pasar por una purificación, que muestre todo lo que ha aprendido durante su viaje, la resurrección. Después

de su renacimiento el héroe regresa diferente a como inicio el viaje. Como último, está el retorno con el elixir, el protagonista regresa el mundo ordinario, ahora con el tesoro o enseñanza que ha obtenido. Todo este esqueleto es propuesto por Campbell, originalmente con 16 pasos, y sintetizado por Vogler (2002).

Ilustración 20 Diagrama de los 12 pasos del viaje del héroe



Nota 20 Elaboración propia.

Leal señala que “cada héroe es un producto del contexto cultural en que es creado, responde a sus necesidades y explora las búsquedas que la sociedad ha creado” (2016, p. 157). Por lo que cada figura del héroe responde a una serie de valores que la sociedad realza en ese momento, puede ser la lealtad a una figura superior, rey, dios; servir a una comunidad desde el altruismo; explorar los ideales personales o ir en contra de normas establecidas que limitan la o restringen el potencial humano, su viaje será una forma de reafirmar dichos valores.

Lo que no se puede negar es que los héroes son en esencia masculinos. “El elemento heroico está reservado a los que provienen de la línea del patriarca” (Aguirre, 2012, p. 92).

Esto lo confirma Vogler al mencionar que la relación que se establece entre el héroe y el mentor son solamente masculinas, padre e hijo, maestro-pupilo, doctor y paciente, dios y hombre (2002), sin mencionar ninguna relación con figuras femeninas.

3.1.1. El Pensamiento Bushido en los Héroes Japoneses. En el caso de Japón la figura heroica masculina está condicionada por los roles de género de la sociedad japonesa, señala García (2016). “El hombre se caracteriza por un gran sentido del deber y del honor, así como por el uso de la fuerza física o de la violencia” (García, 2016, p. 21).

Dicha representación masculina es más usada en la demografía *Shōnen*, al tratarse de historias que en su mayoría se pretende sean consumidas por jóvenes adolescentes. Se busca que los lectores se identifiquen con el protagonista. Los protagonistas masculinos están basados en el arquetipo del héroe de acción con características genéricas; son fuertes, valientes, impulsivos, intrépidos, hay un notable gusto por la pelea y los retos que conlleva con el entrenamiento, ponerse a prueba, superar sus límites, hasta llegar a su yo ideal, señala García (2016).

En este tipo de tramas, hallamos una gran presencia del bushido (el código ético samurái), una moral que guía a los protagonistas para poder superar los obstáculos y asumir sus metas: son justicieros, honestos, compasivos y protectores. El sentido del honor, tan característico de la sociedad japonesa, siempre tiene una gran presencia en las historias manga. (García, 2016, p. 24)

El honor es una de las virtudes más importantes y valoradas que tienen los personajes masculinos en el manga, principalmente en el subgénero *Nekketsu*, también valores como la amistad, el compañerismo, el valor y la honestidad son sumamente apreciados y parte importante de la trama. Dichos valores y creencias están fuertemente relacionado a los preceptos guía de los samuráis, el *bushido* (García, 2016; Mojica, 2020).

Los principios del *bushido*, Nitobe lo describe como el código moral que se les enseñaba a los samuráis, desarrollado a través de varios siglos de historia militar, sin haber sido pronunciado y escrito, eran transmitidos de generación en generación, principalmente entre los samuráis. La rectitud, el valor, la benevolencia, la cortesía, la veracidad, el honor y la lealtad, son las cualidades con las que el guerrero moldeaba su alma, como un caballero (Trueba D., Trueba J.L., 2020).

Mojica (2020), explica que se suele manifestar dos ideas claras en los protagonistas *Shōnen*. La primera es que el héroe/el personaje/el protagonista está dispuesto a proteger a los seres queridos, familia, amigos, intereses románticos, de cualquier adversidad; la segunda es que posee una fuerte convicción por defender sus ideales, incluso ante sus compañeros, nunca se rendirán a pesar de los obstáculos y peligros que se le presenten, será firme a sus metas y valores, y a seguir su propio camino en la vida, aunque pueda haber otras alternativas.

El principal precepto del *bushido* es la rectitud “<es la facultad de decidir cierta línea de conducta, de acuerdo con la razón, sin titubear; morir, cuando es justo morir; matar, cuando se debe matar>” (Nitobe, 1909, pp. 37, 38). Al igual “solo debe <golpear cuando es correcto golpear>. De esta rectitud se deriva el deber hacia el propio nombre y los demás, hacia aquello que la recta razón exige hacer” (Trueba D., Trueba J.L., 2020, p. XXIII).

La Recta Razón es definida por Nitobe como el *Giri*, deriva de la rectitud, se trata del puro y simple deber que se tiene hacia los padres, a los superiores, a los inferiores y a la sociedad en general. Es aquello que impulsa los actos virtuosos, lo que mueve al perezoso. La Recta Razón es el *Giri* de lo que se pide y ordena hacer.

La segunda virtud es el valor, el cual está al servicio de la justicia. No se trata de solo lanzarse al peligro o la muerte, su espíritu está en la compostura y la tranquilidad. “El verdadero valor está en vivir cuando es justo vivir, y morir cuando es justo morir [...] Un hombre verdaderamente valeroso está siempre sereno; jamás es cogido por sorpresa; nada perturba la ecuanimidad de su espíritu” (Nitobe, 1909, pp. 42, 44).

El tercer lugar es la benevolencia, donde se encuentra los sentimientos de compasión, amor, magnanimidad, el afecto hacia los demás y la simpatía, todas cualidades consideradas como virtudes supremas que están en lo más alto de los atributos del alma humana (Nitobe, 1909). “La benevolencia con el débil, el oprimido o el vencido [...] La etiqueta de la guerra exigía que en tales ocasiones no se derramase sangre si el vencido no resultaba ser de igual rango o capacidad que el vencedor” (Nitobe, 1909, pp. 53, 54)

En cuarto se encuentra la cortesía y/o etiqueta, está implicado el respeto hacia cualquier persona. “<Toda etiqueta es cultivar el espíritu, de tal suerte que, aun cuando estés tranquilamente sentados, ni el rufián más grosero pueda atreverse a poner la mano sobre vuestra persona>” (Nitobe, 1900/1909, p. 62). Se trata de una forma de mantener el cuerpo en orden y armonía, como una manera de demostrar que el espíritu es el que domina.

En el *bushido* se considera que sin la veracidad y sinceridad la cortesía es una farsa y una apariencia. La palabra de un samurái tiene un peso tan grande que, si hacia una promesa esta se cumplía, sin la necesidad de un documento escrito o firma. Su sola palabra era garantía de que su afirmación es la verdad (Nitobe, 1909).

El honor se trata de una conciencia propia sobre su dignidad. Hay un dominio sobre sí mismo, formado de la disciplina y educación de su profesión. Este se muestra a través de

la paciencia y la resignación, un samurái no cede ante las mínimas provocaciones, pues se consideraría ridículo y humillante (Nitobe, 1909; Trueba D., Trueba J.L., 2020). “La ira provocada por una ofensa insignificante es indigna de un hombre superior, pero la indignación por un gran motivo es una cólera justa” (Nitobe, 1900/1909, pp. 79, 80).

Como última gran virtud se encuentra la lealtad, en un principio hacia su Señor o Rey, el cual es una encarnación de las leyes del Estado, pero no exige una obediencia esclava, sino una lealtad de lo que dicta la propia conciencia del samurái (Nitobe, 1909). El *bushido* es un estilo de vida, sus preceptos no deben verse como reglas inamovibles e indestructibles, sino como decisiones de vida, donde la razón y conciencia propias son parte fundamental en el camino de la vida.

Los valores del *bushido* están plasmados en las personalidades de los héroes *Shōnen*. Mojica (2020), lo ejemplifica con personajes protagonistas como Naruto y Luffy, los cuales siguen de manera casi precisa el código *bushido*, son valientes, defienden a sus compañeros, tienen una meta a seguir y no dejarán que nada ni nadie se interponga en su camino, pero sobre todo son firmes a sus palabras.

Naruto y Luffy no necesitaron de un poder para lograr obtener reconocimiento de las personas y mucho menos una imagen falsa para tener el respeto de ellas. Lo único que necesitaron fue el honor, la honestidad y el valor para salir adelante y seguir en su camino y poco a poco construyeron un camino en donde nunca se presentó una deshonestidad o traición de parte de ellos a sus seres queridos ni a los que los rodeaban. (Mojica, 2020, p. 91)

3.2. Construcción de Personaje – La Heroína

Como ya se ha mencionado en la gran mayoría de historias los héroes son representados por figuras masculinas, mientras que a la mujer se le da dejado en un segundo plano.

Al hombre no solo se le permitió ser héroe, sino que se le fue exigido como parte de su credibilidad en cuanto a ser existente y a su pertenencia de pleno derecho en un clan. A la mujer se la sojuzgo para que no solo no lo intentara, sino que lo rechazara tanto para ella como para el intento de otras mujeres. (Los Santos, Stiegwardt, 2020, p. 33)

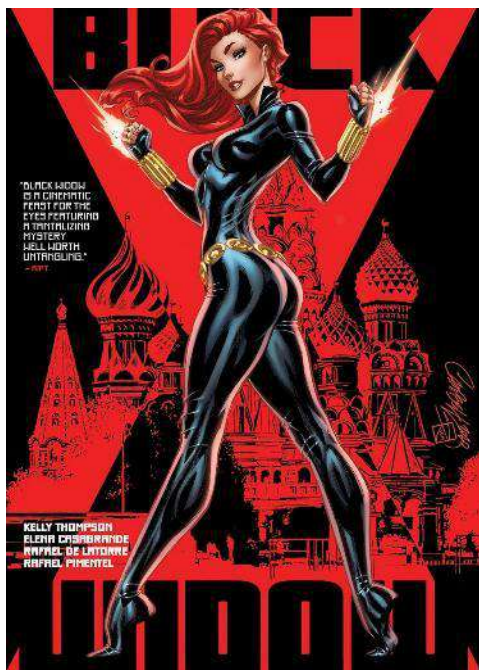
Lozano (2017) indica que, hasta el siglo XIX la visión que existía sobre las mujeres en la literatura, era la proporcionada por los hombres, “el hombre es el sujeto de la representación (el que tiene voz, el que habla), y la mujer es el objeto: algo sobre lo que se habla, sin identidad propia” (Lozano, 2017, p. 17). Indica que las mujeres solo podían ser clasificadas en dos tipos, La Virgen, siendo la mujer dócil, de la cual el personaje masculino consigue objetivos, puede representarse como una musa o madre; y La Prostituta, o *femme fatale*, tiene una fuerte carga sexual, es rebelde y suele ser castigada con la exclusión social o la muerte.

Lo anterior es visible en el manga *Shōnen*, demografía con un *target* pensado para adolescentes varones. Las mujeres son moldeadas de acuerdo al ideal y visión masculina, representando un tipo de ideal de femenino, asociado a su rol de género, son de carácter bondadoso, amable, preocupadas por ayudar a sus compañeros (Bastien, 2020; García, 2016).

Las mujeres son *kawaii* (tierno) pero sexys; sumisas, pero caprichosas; infantiles, pero aptas para tener relaciones sexuales, sus cuerpos son constantemente expuestos o se enfatiza en sus “atributos” femeninos como los pechos, piernas y trasero, sin necesidad en la gran mayoría de ocasiones.

Adicional sus cuerpos son víctima de chistes, señala Ludlow (2022), donde un personaje masculino toca los pechos o senos de un personaje femenino sin ninguna represalia. Otro ejemplo es que los personajes femeninos pierden la mayoría de su ropa o tienen un accidente que deja al descubierto su cuerpo.

Ilustración 21 Ejemplo de brokeback pose de Campbell



Nota 21 Tomada de Black Widow 1 [portada], por J Scott Campbell de Marvel Universe, 2024, Amazon (<https://acortar.link/vqFy0v>).

Lo anterior no es exclusivo del manga. En los años 90 en el cómic occidental, la figura femenina fue hipersexualizada, en parte porque el código de cómics se volvió menos estricto para dicha década, lo que fomentó que se tratara de vender el cuerpo femenino como un objeto de consumo. Una imagen representativa de la época es la conocida *brokeback pose* o pose de la espalda rota, donde un personaje femenino muestra los glúteos y pechos al mismo tiempo, siendo anatómicamente incorrecta, en situaciones de acción y batalla, sus trajes también eran más cortos o más pegados a sus cuerpos (AMC SELEKT, 2017; GO! el monitor geek, 2022).

Bernabé señala como en los mangas *Shōnen* de los años 50 hasta los años 80, los personajes femeninos, no tenían gran relevancia, y su papel se centraba en ser una excusa argumentativa para las acciones del héroe, siendo rescatada por el mismo, o un placer para el ojo (2012). Su participación estaba a papeles secundarios, con el de casarse, tener una familia, tener una relación romántica con el protagonista y ser personajes pasivos en general, pero también indica que en las últimas dos décadas el papel de las heroínas ha ido en aumento.

Sin embargo, la forma en la que los personajes femeninos han ido tomando el papel de héroe, ha sido calcando los valores y comportamientos masculinos y patriarcales. Esto puede deberse a los estereotipos que se tienen en relación con lo femenino y lo masculino, la primera se relaciona a lo sumiso, dulce, sentimental, afectiva, dependiente, rescatada, tímida,

maternal, mientras que en el segundo está lo rudo, duro, frío, intelectual, valiente, protector, agresivo, mundano, protector, indica Leal (2016).

De Pablo (2014) señala cómo en los mangas donde la mujer toma un papel de protagonista heroica, renuncia u oculta sus características femeninas, tanto en valores como en rasgos físicos, solo así puede tener un rol más activo, pero al final tiene una reconciliación con su naturaleza femenina a través del enamoramiento. Como ejemplo, *La Princesa Caballero*, de Osamu Tezuka, es el primer manga con una protagonista femenina, hay una constante lucha entre su parte masculina y femenina, ganando la última gracias al amor entre ella y el príncipe. Otro ejemplo es *Utena, la chica revolucionaria*, la protagonista viste como hombre, al buscar conseguir la fuerza y poder de un caballero.

En el *Shōnen* manga, los personajes femeninos deben masculinizarse simbólica o físicamente, catalogándolas como mujeres fálicas, teniendo todo un entramado de simbologías, algunos ejemplos son: el travestismo, ya sea de manera directa, el personaje lo decide por sí mismo, o indirecta con el uso de uniformes, como *Bleach* o *One Piece*, los personajes femeninos están obligados a usar un atuendo específico. Este el uso de armas específicas, la espada, se suele asociar a los hombres, representando poder y autonomía, Erza de *Fairy Tail* u Olivia de *Full Metal Alchemist*, suelen ser representadas con dicha arma. En última figura está la mutilación, la cual se refiere a la renuncia del personaje hacia su cuerpo femenino, por consiguiente, a su feminidad, explica de Pablo (2014).

Las mujeres fálicas se reintegran al orden patriarcal, a través, de las relaciones amorosas. Rebrotan su emotividad, feminidad y regresan a su rol social. Cuando Erza de *Fairy Tail* es relacionada románticamente con un personaje masculino, comienza a cepillar su

cabello con atención y cuidado, actividad que el personaje no mostro interés a lo largo de la historia (de Pablo, 2014).

“La percepción de los personajes femeninos, de la mujer en general, es totalmente distinta según el público al que va dedicada la obra en cuestión: la mujer no se trata de la misma forma en un cómic para lectores adultos que en uno para chicas adolescentes” (Bernabé, 2012, párr. 5). Es importante mencionar que la representación y percepción de las mujeres se relaciona con si la obra está realiza por un *mangaka*, o una *mangaka*, más allá de la demografía. Un *Shōnen* realizado por una mujer no recurre a los chistes y sexualizaciones a los que un autor masculino sí.

En el *Shōjo* y *Josei* los personajes femeninos activos en las tramas son mucho mayores que para las demografías masculinas, existe una mayor apertura para los personajes femeninos, hay una gran dualidad donde aún se reproducen estereotipos y roles de género, pero a la vez se encuentran nuevas representaciones de lo femenino, señala Bastien (2020). “Parece ser que la feminidad está adquiriendo matices nuevos, pero en el caso de la masculinidad podemos percibir mayor inmovilidad y una definición de lo masculino que se caracteriza, básicamente, por no ser femenino” (García, 2016, 36).

3.2.1. El Pensamiento Bushido en las Heroínas Femeninas. En el caso de que las mujeres recibieran enseñanzas en el *bushido*, reservada para los hombres, se buscaba alejarlas de sus características femeninas. Se les hacía reprimir sus sentimientos, endurecer sus nervios, saber manejar armas, como la *nagi-nata* (espada de largo puño), con el fin de que se acercaran más al ideal masculino y pudieran defenderse en caso de necesitarlo, siendo en el ámbito personal y doméstico, pues ellas no iban al campo de batalla. Debido a que las mujeres no tenían una guardia propia, con su entrenamiento se podían defender a ellas mismas, del

mismo modo que un samurái defendía a su señor. Incluso en caso de ser necesario sabían cómo realizar un suicido para mantener su castidad, Nitobe (1909).

“Se pedían a las mujeres las cualidades y gracias más amables de la vida” (Nitobe, 1909, p. 131). Las mujeres samurái practicaban danza, con la finalidad de que sus movimientos de combate fueran gráciles, a la vez que aprendían de música y literatura, de ese modo podían entretener a sus padres y esposos, siendo un entretenimiento doméstico, así como en las reuniones sociales como parte de la hospitalidad. Su práctica no era técnica, se practicaba por el gusto del arte, sin llegar a la vanidad, ni a la extravagancia. Dichas habilidades eran parte de las cualidades de la mujer domestica japonesa, explica Nitobe (1909).

En el manga *Shōnen*, es posible todavía ver dicho pensamiento de abnegación que se espera de la mujer hacia su familia, esposo e hijos.

Los arquetipos más frecuentes son los de aquellos personajes que actúan siguiendo el ideal de feminidad asociado históricamente a la mujer japonesa: de carácter bondadoso y afable, son jóvenes preocupadas en ayudar en todo lo posible a sus compañeros, demostrando con este tipo de comportamiento una afectividad coligada al prototipo esperado por su rol de género. (García, 2016, p. 30)

Como ejemplos están personajes como Hinata y Sakura de *Naruto*; Orihime de *Bleach*, una vez se casaron se dedicaron a las labores del hogar y a cuidar a sus hijos, a pesar de ser guerreras que entrenaron arduamente sus habilidades de pelea y estuvieron en la primera línea de batalla, mientras sus esposos siguen peleando, las habilidades de ellas ahora están reservadas a la protección de su familia, solo cuando se requiera.

3.3. Imagen, Cultura y Estereotipos

La imagen se trata de algo específico, una abstracción o recuerdo de algo, en el caso del dibujo dependerá de la subjetividad y técnica del artista, así como de su entorno dotándole de una fuerte carga cultural, antes, durante y después de su concepción, sin embargo, las imágenes por sí solas pueden tener dificultades para transmitir conceptos abstractos o poco claros (Dondis, s.f.; Eisner, 1998). En el caso de la narrativa grafica el texto completara al dibujo en la transmisión de su mensaje.

Los *mangakas*, a diferencia de los autores de cómic, son los encargados de sus historias y personajes de principio a fin, en la mayoría de los casos. Lo anterior les permite poder transmitir la información que quieren de una manera más sencilla y precisa, usar ideas abstractas, conceptos científicos o desconocidos, como señala Eisner (1998). El uso sincrónico del texto y el dibujo se vuelve crucial para que la información se reciba de manera exitosa por parte del lector.

Eisner (1998) explica que, en el cómic las imágenes estereotipadas son una forma de transmitir información de manera rápida, debido a que el autor solo cuenta con una viñeta para explicar un asunto o a un personaje, para lograr lo anterior las imágenes se vuelven un reflejo de características físicas socialmente aceptadas que al verlas activan la memoria del lector, dotándolas de un significado, esto se puede aplicar desde un oficio, hasta si un personaje es bueno o malo, bondadoso o peligroso, para lograrlo suele recurrirse a emplear características animales, como ejemplo, el *nekomini* mencionado anteriormente, donde a un personaje se le dan características felinas que denotan una personalidad voluble o curiosa.

Eisner (1998) menciona que habrá estereotipos exclusivos para una sociedad, como también están aquellos más allá de los límites culturales, probablemente se trata de residuos

de una existencia primitiva, tales como el reconocimiento de una persona peligrosa o identificación a gestos de amenaza, por lo que el autor debe hacer un uso inteligente del mundo de estereotipos disponibles para evocar una respuesta reflejo en el lector hacia sus personajes y situaciones.

En el caso de *Sailor Moon* se pueden apreciar el uso de ambos estereotipos, tanto los que solamente los japoneses pueden reconocer, así como otros que un grupo más general de lectores puede reconocer. Como ejemplo, los villanos suelen mostrarse con sus ojos abiertos completamente en blanco y amplias sonrisas, o directamente como sombras o seres deformes, estas características denotan peligro y/o amenaza, el lector reconoce que son los villanos sin necesidad que el texto lo diga directamente.

Ilustración 22 Ejemplo de vilanos presentados en Sailor Moon



Nota 22 Tomadas de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (pp. 85 y 147), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

Eisner (1998) añade que los objetos también hablan por sí mismos, siendo relevantes para la narración, funcionan tanto como adjetivos modificadores como adverbios, para el autor es un instrumento narrativo muy económico. La indumentaria es un ejemplo de lo anterior, pues indica la fuerza, el carácter, el oficio y hasta la intención que los personajes.

Usagi Tsukino es una niña de 14 años, de segundo de secundaria, esta información se refuerza visualmente porque se le ve usando un uniforme escolar, específicamente un *sailor fuku* o estilo de marinero. El *sailor fuku*, es uno de los estilos de uniformes escolares japoneses más característicos del país, se ha popularizado gracias al manga y anime, su diseño se basa en la moda militar y naval europea, especialmente la británica, están en gamas de azules, grises, negros y verdes, en los institutos se diferencian por el tipo de lazo en el cuello, señala Laura (2023). Aunque los lectores no conozcan el *sailor fuku*, el ver a un personaje con uniforme escolar le dice que se trata de alguien joven en edad escolar.

Ilustración 23 Usagi portando su uniforme escolar conocido como *sailor fuku*



Nota 23 Tomada de *Pretty Guardian Sailor Moon 1* (p. 12), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

También existen signos culturales que no serán asequibles para el público occidental, en el caso de *Sailor Moon*, Naoko en entrevista traducida por el Canal Danichuy (2022), señala que, fue su editor Fumino Osano (Osabu), que en una charla le dijo, que era fan del grupo *Onyanko Club*, el *Super Sentai* y las chicas mágicas. La autora mezclaría esos tres elementos, dando origen en un principio a *Codename Sailor V*, siendo un prototipo, para posteriormente pasar a *Sailor Moon*.

Probablemente para la cultura occidental la referencia de los *idols* es algo relativamente nuevo, pero en los países orientales es un elemento característico de su cultura popular, especialmente Japón, donde son sumamente importantes. *Onyanko Club*, que fue un grupo musical, integrado en sus inicios por once estudiantes de instituto, destacaba la

apariencia juvenil de sus miembros, era común verlas usar *sailor fukus*, y estuvo activo entre los años de 1985 a 1987 (Otakuniverse, 2010).

El *Super Sentai*, se trata un programa antológico japonés de acción real, que empezó sus transmisiones en 1975 con *Himitsu Sentai Goranger* y continúa hasta el día de hoy, comenta el creador de contenido Tokuecuador (2020). El programa muestra a un grupo de personajes diversos que visten trajes de combate de un color diferente para cada miembro, armas y un robot gigante, se enfrentarán a un enemigo que amenaza la paz del mundo. Actualmente sigue al aire, cada temporada es una historia original. La popularidad del programa ha sido tanta, que Bandai realizó una occidentalización del mismo, conocido como los *Power Rangers*, el cual combina grabaciones originales, es decir, usa su propio elenco e historia, con metrajes del *Super Sentai* en el que se está basado.

Takemoto (2024) menciona que mientras los héroes occidentales procuran evitar ser vistos mientras se transforman, Superman se cambia dentro de una cabina telefónica, los héroes orientales se lucen durante su transformación, conocidas como secuencias de transformación, donde se pasa de la apariencia común a usar un traje o disfraz especial. Estas secuencias son sumamente usadas en los *Mahō Shōjo*, el *Super Sentai* o *ULTRAMAN*, son una forma de mostrar el estatus especial del personaje. En adición, las poses que realizan los personajes, confirma y proyecta la autoimagen, es decir, se establece que han pasado a ser el yo ideal-heroico.

El comportamiento de "pose" es especialmente de naturaleza japonesa. En las artes escénicas y artes marciales tradicionales japonesas, la repetición de *kata* (lit. "formas") se enfatiza mucho. Al repetir los mismos movimientos, los practicantes adquieren su propia conciencia física y distinguen su propia imagen de sí mismos. Cuando un grupo de héroes y similares se

transforman y realizan una pose, me parece una confirmación del sentido japonés de autoimagen. (Takemoto, 2024, párr. 27)

En *Sailor Moon* es visible el paso al yo ideal-heroico, de chica común a guerrera, cuando Usagi realiza por primera vez su característica pose, viene de un momento de miedo y duda, pero después de dicho momento tiene más fuerza y confianza para enfrentar al enemigo, algo similar sucede con el resto de *Sailors*, sus poses y frases son formas de establecer quienes son ellas en ese momento y el papel heroico que están tomando.

Ilustración 24 Sailors presentándose ante su enemigo con frase y pose



Nota 24 Tomadas de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (pp. 188-189), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

Desde un lado más cultural el personaje de Rei, Sailor Mars, es una sacerdotisa en un templo sintoísta¹³, para un occidental este detalle puede pasar desapercibido o no entenderlo, pero el lector nativo captará de inmediato al estar conectado con su cultura y religión.

La arquitectura es otro elemento narrativo, al tener escenarios propios de Japón. La historia se desarrolla en un lugar llamado Juban, se muestra en periódicos y letreros, en la vida real se trata de una zona de Tokio llamada Azau-Juban, que cuenta con escuelas, subterráneo, área de comercios. Usagi, vive en una casa particular de dos pisos, lo cual puede indicar un nivel económico medio-alto, mencionado por el canal Edo Hakase (2022).

Los estereotipos también se aplican a las representaciones y personalidades de los personajes, especialmente aquellos que están para apoyar al protagonista, por lo que su personalidad se debe ajustar a la función que desarrollan. Naoko en entrevista, traducida por Danichuy (2021), menciona que para armar al equipo pensó en un cerebritito confiable, Ami; una bella doncella, Rei; y alguien con un estilo de chica mala, Makoto.

Álvarez (2013) señala que la representación femenina que se plasma en *Sailor Moon*, responde a imaginarios sociales asociados a lo que es el comportamiento femenino, Usagi y Minako son enamoradizas y apasionadas; Rei es seria y apasionada; Makoto es elegante y atlética; y Ami temeraria e inteligente.

El manga tiene sus propios símbolos culturales que son fácilmente identificables para los japoneses, mientras que para el lector extranjero será más difícil captarlos, pero la construcción general de la obra permite comprender el mensaje que se está transmitiendo, más que identificarse con la cultura, se conecta con los personajes y las emociones que

¹³ Religión nativa de Japón dedicada a la veneración de los *kami* (deidades).

transmiten. Retomando a Rei, aunque no se entienda que es una sacerdotisa, se deduce que es alguien con una fuerte conexión espiritual. Conforme se siga leyendo los signos serán más identificables y se empezará a construir significados.

3.4. Sailor Moon Ejemplo de la Feminidad como Parte de lo Heroico

Como ya se describió, en la narrativa heroica son abundantes las historias centradas en hombres, desarrolladas bajo el pensamiento patriarcal, en donde los atributos que están bajo el concepto de la masculinidad son los aceptados, mientras los atributos femeninos son rechazados y considerados débiles. *Sailor Moon* desplaza esta idea, al tener mujeres como protagonistas heroicas, que no rechazan u ocultan su feminidad.

García explica como en el *Shōjo* las mujeres son protectoras hacia su amado, pero en pocas ocasiones acudían a su ayuda de manera autónoma y directa sin recibir apoyo externo. “Los mangas <orientados a chicas> tendían a centrarse en la comedia romántica ambientada en la escuela. La acción estaba reservada en los cómics para chicos” (Junji, 2022, párr. 6). *Sailor Moon* rompe con esta idea, al tener un grupo de chicas que directamente pelean por sus ideales y seres queridos, si bien, pueden recibir apoyo de otros personajes como el misterioso Tuxedo Mask, Sailor Moon es quien debe realizar el ataque final para derrotar al enemigo que se presenta.

El personaje de Sailor Moon como arquetipo heroico toma elementos tanto de los griegos como de la Edad Media. Se tiene el mito griego de la diosa Selene y el humano Endimión, el cual, habla sobre un el amor eterno entre la pareja. Endimión le pediría a su abuelo Zeus el sueño perpetuo y no envejecer para permanecer para siempre con su diosa amada (Marti, 2021).

La pareja antes mencionada es traducida a los personajes de Serenity y Endymion, las vidas pasadas de los protagonistas Usagi (Sailor Moon) y Mamoru (Tuxedo Mask), pero con un tratamiento más propio a la historia de *Romeo y Julieta*. Naoko en su obra habla de una época antigua donde existió el Milenio de Plata, ubicado en la Luna, mucho antes de los acontecimientos que narra el manga, sus habitantes, tienen como misión vigilar y ayudar a la Tierra para que se mantenga en paz. La princesa Serenity desciende al planeta azul, conoce y se enamora del príncipe del Reino de la Tierra, Endymion. Serenity es la princesa heredera del Reino de la Luna, lo que la conecta a la idea de la descendencia real, en este caso matriarcal y no patriarcal, como sucedía con los héroes griegos.

Los humanos y los habitantes de la Luna, si bien no están en guerra, no se les permite interactuar entre ellos, siendo la unión de Usagi y Mamoru en sus vidas pasadas, un desafío a las leyes de sus mundos. A este conflicto se suma el mal que acechaba a la Tierra, y llevaría al final de ambos reinos, junto a la muerte trágica de los amantes. Dando lugar a la tragedia que evita a Serenity tomar su lugar y destino como siguiente gobernante de la Luna.

En el presente de la historia Usagi se vuelve una figura más cercana hacia una santa, se espera que restaure el Milenio de Plata, derrote al mal que en algún momento destruyó a los antiguos reinos de la Luna y la Tierra. Sus compañeras la ven como una imagen física de amor y esperanza. Ella misma pasara por una serie de tragedias que deberán prepararla para derrotar a su enemiga, La Reina Metallia.

El viaje del héroe de Usagi sigue el planteado por Vogler, a pesar de que para el autor la mujer no necesita realizar dicho viaje por que ella es a donde se quiere llegar, señala Murdock (2020). Luna, gatita acompañante y ayudante de las chicas, les aclara que las *Sailors* no son guerreras son protectoras, precepto que va acorde con las enseñanzas del *bushido*

hacia la mujer, pero que rompe con el esquema de que el héroe es un guerrero que se pone al frente de la batalla, siendo en este caso mujeres protectoras.

Muchos académicos, especialmente de la “generación del anime”, se planteaban si *Sailor Moon* no habría en realidad creado una imagen contraria a la posición tradicional de los aficionados que habían crecido con historias en las que quienes luchan para salvar el mundo son los hombres. (Junji, 2022, párr. 17)

Ilustración 25 Luna indica que la misión principal de las Sailors es ser protectoras de la princesa



Nota 25 Tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 133), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

Para analizar lo planteado, se retomará el viaje del héroe, considerando la perspectiva femenina de la autora y la protagonista. El viaje de Usagi empieza en su mundo ordinario, dentro de una época contemporánea, la protagonista es una estudiante de 2do de secundaria, tiene 14 años, es llorona pero amable; le gustan los videojuegos, no es buena estudiante; admira a la heroína Sailor V. Vive en una casa de dos pisos con su madre, una ama de casa, su papá, un periodista y su hermano menor (la molesta al decirle que quisiera una hermana inteligente). La zona donde Usagi vive es Juban en Tokio (se llega a ver la torre de Tokio en el fondo), con zonas comerciales, joyerías, videojuegos y escuelas. Su vida es bastante normal, dentro de una chica adolescente.

El llamado a la aventura inicia cuando la gata Luna le entrega un broche mágico, transformándola en la Guardiana Sailor Moon, con la misión de reunir a sus otras compañeras, derrotar al enemigo y encontrar a la princesa perdida. Su primera misión es ayudar a su amiga Naru, que fue atrapada por un enemigo misterioso, es esta parte conoce a Tuxedo Mask personaje de intenciones poco claras. Más adelante se descubrirá que ella es la princesa, heredera del Milenio de Plata y portadora el Legendario Cristal de Plata, artefacto de gran poder que el enemigo quiere poseer.

Su rechazo a la aventura es cuando Usagi le dice a Luna que no quiere pelear y volver a pasar por algo tan aterrador, refiriéndose a la batalla anterior. Antes de la siguiente batalla se queja de tener que pelear nuevamente, pero se termina transformando porque quiere salvar a Ami.

Ilustración 26 Usagi en negación de su papel heroico



Nota 26 Tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 47), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

En el caso del mentor se tiene principalmente a Luna como la que asesora-guía de Usagi, y de las demás guardianas, pero a diferencia que lo que marca Vogler del mentor como una figura superior y admirada por el héroe, la relación de Usagi es de amistad e igualdad,

más de una amiga. Tuxedo Mask es también un impulsor para que Sailor Moon luce, al ser un elemento de apoyo y una figura cambiante¹⁴.

Usagi atraviesa el umbral para entrar por completo en el mundo especial, cuando se muestra más analítica respecto a quienes podrían ser sus aliados y enemigos, partir de este momento se transforma y pelea con más seguridad y decisión, sus miedos se están alejando. Sus aventuras, aliados y enemigos se han desarrollado del Act 2 hasta el Act 9 (capítulos 2 al 9), con la integración de sus compañeras *Sailors*, Mercury, Mars, Jupiter, Venus con Artemis y Tuxedo Mask, este último va definiendo su posición y papel como compañero de Usagi. Los enemigos que se van venciendo son los 4 Reyes Celestiales integrantes de la organización enemiga el Dark Kingdom.

Su aproximación a la caverna más profunda ocurre después del secuestro de Tuxedo Mask durante el Act 9 por el Dark Kingdom, Usagi descubre que ella portaba el Cristal de Plata y es la reencarnación de la princesa Serenity, por lo que junto con las otras *Sailors* va a la Luna para obtener respuestas de su pasado. Durante este momento duda sobre su identidad personal, no sabe si ella es Usagi o la princesa Serenity.

¹⁴ Vogler describe a la figura cambiante como un personaje que el héroe y el lector le cuesta trabajo interpretarlo, su aspecto, humor y acciones, confunden al héroe lo que hace que se cuestione de lealtad o fines.

Ilustración 27 Usagi duda de su identidad



Nota 27 Tomada de *Pretty Guardian Sailor Moon 2* (p. 138), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

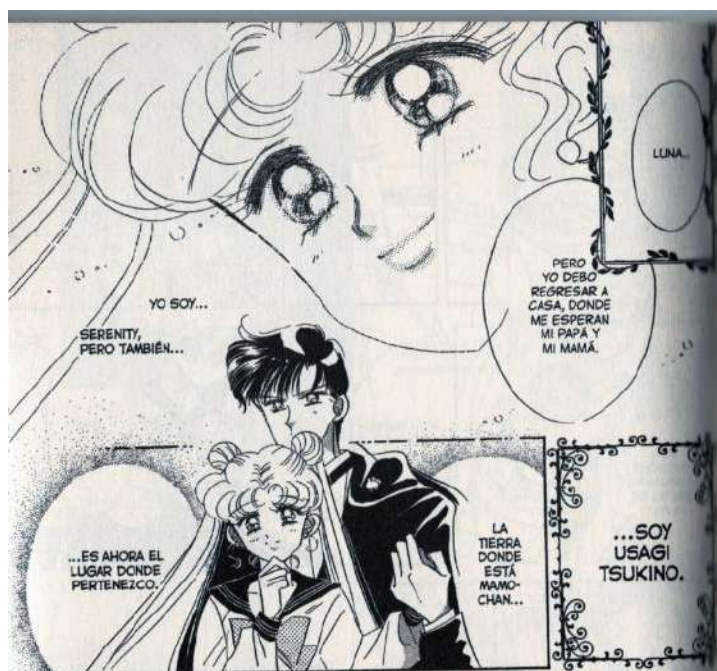
El enemigo utiliza a Mamoru para atacar a Sailor Moon, dando lugar a la odisea de la protagonista, lo que llevara al enfrentamiento con la villana la Reina Beryl. Aunque las *Sailors* logran vencerla, esto da paso a su enemigo más poderoso, la Reina Metallia. Esta última engulle tanto a Sailor Moon como a Tuxedo Mask. Sin embargo, las *Sailors* deciden unir todas sus fuerzas y sacrificar sus vidas para darle una oportunidad de derrotarla a Sailor Moon. Con el apoyo de Tuxedo Mask, quien ha perdido la vista, y sintiendo la energía de sus amigas y de Luna, Sailor Moon usa el poder del Cristal de Plata para derrotar a Metallia y salvar el mundo.

Después de la batalla, parece que ella ha muerto, pero es revivida por el beso de Tuxedo, el recupera la vista y los dos amantes finalmente pueden declararse su amor, reclamando la recompensa. En su camino de regreso Usagi se da cuenta que sus amigas han muerto en la batalla, se dirige junto con Mamoru a la Luna, donde el Castillo Lunar se ha restaurado y le indican que puede tomar su lugar como la nueva Reina Serenity.

Sin embargo, Usagi decide regresar a la Tierra junto con su familia, indica que ese es su hogar ahora, a la vez superando las dudas que tenía sobre su verdadero ser, se le entrega un nuevo broche y transformación con el que puede curar a sus amigas, a su vez restaurar a la Tierra y sus habitantes que sufrieron daño durante la batalla con Metallia. Usagi se reencuentra con sus amigas, en un emotivo momento. Todas regresan a sus casas para continuar con sus vidas normales, pero a la vez siendo protectoras de la Tierra.

Lo anterior cumple los pasos de la resurrección y el retorno con el elixir, cerrando el viaje del héroe como lo indica Vogler, pero con diferencias debido al protagonismo femenino que tiene la historia. Murdock (2020) señala que en el viaje de una heroína no hay una conquista del otro, sino un encuentro con uno misma, Usagi debe enfrentar su vida pasada, su papel como Sailor Moon, y encontrar un balance con su yo presente, sin recibir un reconocimiento del mundo exterior, como suele suceder con los héroes masculinos, pues su batalla fue interna, una vez terminada su lucha regresa a su casa sin que nadie del exterior supiera sobre sus hazañas.

Ilustración 28 Usagi aceptando su dualidad



Nota 28 Tomada de *Pretty Guardian Sailor Moon 3* (p. 129), por Naoko Takeuchi, 2016, Editorial Panini México.

Tanto Usagi como las *Sailors* no son personajes que busquen dominar sus emociones, Murdock (2020) señala que las mujeres son vistas como seres poco eficaces al ser volubles, y demasiado emotivos, pero en la obra sus emociones, tanto el enojo, el miedo y principalmente el amor permite a los personajes imponerse y triunfar sobre el enemigo. La relación de Usagi y sus compañeras sin tener un mentor como superior muestra como las mujeres no necesariamente se guían por las jerarquías impuestas por la mirada masculina.

Las *Sailors*, son jóvenes luchadoras activas, aceptan individual y grupalmente la misión que se les encomienda, se integran como grupo y tienen una coordinación responsable de acciones heroicas, señala Álvarez (2013). Naoko menciona que para ella era importante representar la amistad entre mujeres, Danichuy (2021).

“Las *Sailor Scouts* son jóvenes mujeres que cumplen con el papel de luchadoras, en oposición al tradicional énfasis japonés. Después de todo, es la feminidad de las colegialas la que las hace guerreras mágicas, activas y hermosas.” (Álvarez, 2013, p. 6)

Las ilustraciones que desarrolla la autora, están en lo que se espera de un manga *Shōjo*, con uso de líneas delicadas y suaves, con personajes estilizados, especialmente en sus figuras. Vivero (2016) indica que los cuerpos y su género están subjetivados bajo nociones sociales, culturales, económicos, y políticos determinados; se vuelven cuerpos sexuados que determinara las experiencias y conocimientos que almacenaran durante su vida.

El sujeto autor/a que vive en el mundo, convierte la experiencia mundana en una experiencia estética que, al estar mediada por un lenguaje, que a su vez responde a una serie de condicionamientos sociales, culturales e históricos, las transmite por medio de determinadas estructuras y giros lingüísticos. (Vivero, 2016, p. 119)

El sexismo determina los giros lingüísticos aceptados, se tiene expresiones específicas para las mujeres y otras para los hombres. Los rasgos lingüísticos de los sujetos son artificiales como la construcción de identidades genéricas. Es decir, la subjetividad que se forma al cuerpo se trasladara al discurso expresivo que se empleara en el texto literario, explica Vivero (2016). En este caso las *Sailors*, siguen el imaginario de las conductas femeninas que se esperan de las adolescentes, son enamoradizas, les gusta las labores del hogar, como cocinar, sueñan con tener novio y casarse, pero dichas características no son una subordinación hacia el pensamiento patriarcal sobre el papel que debe tomar una mujer (Álvarez, 2013; Vivero, 2016).

Álvarez (2013) señala que durante la transformación las *Sailors Guardianas*, pasan de una infantilización a la madurez, a través de la magia pasan de usar el uniforme escolar a portar broches, maquillaje, escotes y accesorios, todos vinculados a la adultez, a su vez hay

un reflejo del paso de actitudes infantiles a adultas, cuando toman el papel de guardianas, siendo una reproducción de la idea de que en la madurez de las niñas se toman actitudes más responsables y recatadas. Usagi rompe con dicha representación decide no seguir las significaciones, es activa, no reprime ni guarda ninguna de sus emociones, incluso al final sigue con parte de su personalidad infantil y llorona.

Usagi no sigue los giros tradicionales de las heroínas, no se masculiniza, ni sublima sus emociones, al contrario, su amor hacia otros es el motor que la lleva a enfrentarse a enemigos. No ve la lucha como una forma de ponerse arriba de su rival, no impone sus ideales ni busca la admiración de otros, solo es la manera de conservar el mundo que ella ha decidido proteger. No es una guerrera, sino una protectora, pero tampoco deja de ser una chica que quiere vivir su amor y disfrutar de la vida, con sus amigas.

Lo anterior desarrolla el análisis central del manga *Sailor Moon*, el viaje del héroe desde la perspectiva femenina, se entiende que la obra ofrece una visión nueva de las narrativas heroicas al tener a mujeres como protagonistas que mantienen sus valores femeninos, sin buscar copiar los masculinos, lo que da paso a un viaje de la heroína. Este análisis junto con las características semióticas establecidas que están dentro de la estructura del manga, sienta las bases para desarrollar la intervención que pondrá a los alumnos a enfrentarse a sus ideas preconcebidas sobre lo heroico.

Capítulo 3. Descubriendo a la Heroína

A continuación, se explica cómo se desarrolló la intervención. Se tomó en consideración dos puntos. Primero los contenidos que se aborden puedan estar a la par con el programa de Literatura II de la DGB (2018) para nivel medio superior y segundo los alumnos puedan apreciar el manga como un formato de lectura complejo, más allá del puro entretenimiento, usando lo explicado en los capítulos uno y dos.

En un primer momento se planteó el trabajar con estudiantes de nivel medio superior, para que ellos pudieran tener una mejor competencia lectora y apreciación respecto a otras formas de lectura. Se visualizó como un taller que estaría de la mano con el programa de la DGB, por lo que no se consideraría una evaluación sumativa como tal y las sesiones estarían enteramente centradas en *Sailor Moon*, pero esto no se pudo desarrollar tal cual. Se decidió que la intervención abarcaría el tiempo del Bloque IV, por lo que se tuvo que cambiar la idea inicial por un plan de trabajo que pudiera explorar el manga, junto con lo señalado en el programa de la DGB respecto a propósito, aprendizajes y actividades sumativas para evaluación.

Descubriendo a la heroína, como se titula la intervención, buscó abarcar el propósito del Bloque IV de Literatura II para alumnos de cuarto semestre, “descubre los diferentes formatos de la literatura actual, reconociendo las distintas maneras de expresión de sentimientos ante las problemáticas sociales, respetando la diversidad y mostrando apertura al cambio” (DGB, 2018, p. 20).

A su vez lograr los aprendizajes esperados, primero descubrir los diferentes formatos de la literatura, mostrar una actitud de respeto hacia la diversidad, como forma de expresión

de emociones y sentimientos, mostrar apertura a las nuevas propuestas presentes, así como desarrollar su creatividad y sensibilidad a través del uso de nuevos formatos literarios, favoreciendo la conciencia social y su impacto en su entorno (DGB, 2018).

A través del desarrollo de la intervención se pretende que los alumnos aprendan a leer el manga como un formato complejo, reflexionen grupal e individualmente los estereotipos preexistentes respecto a los que es un héroe: imagen, objetivos, jerarquías, cualidades y crecimiento y puedan confrontar sus conocimientos respecto al viaje y arquetipo del héroe desde la perspectiva femenina.

De esta manera los objetivos de la intervención van de la mano con los de la DBG, al permitir que los alumnos exploren un nuevo formato literario para ellos, del que pueden realizar un análisis guiado que los lleve a desarrollar una mayor sensibilidad hacia los temas que son propuestos en dichos formatos, que lo lleve a una nueva apreciación respecto al cómic y las narrativas heroicas.

Se trabajó con dos grupos de cuarto semestre, en la asignatura de Literatura II, durante un periodo de 8 sesiones de 50 minutos cada una, el grupo uno al que se denominara como 4A conto con 20 alumnos, pero solo se tomaran en cuenta ocho que dieron su permiso para el proyecto, el segundo grupo 4B conto con 23 alumnos de los cuales once dieron su permiso.

Al principio se preparó una planeación didáctica que abarcaría a los dos grupos, sin embargo, esta tuvo que dividirse en dos partes a partir de la sexta sesión, debido a un cambio de dinámica que se tuvo al ajustar para el grupo 4B, esto se explicara a detalle en el apartado relacionado a la sesión 6. Cada sesión incluyó actividades cuyo objetivo era registrar el

progreso de los alumnos en relación con los temas vistos durante las sesiones. Además, estos registros podían ser utilizados como parte de su evaluación final del módulo.

Para cada sesión, se estructuraron contenidos que abordaban los puntos más importantes del análisis literario, los cuales son: el arquetipo y el viaje del héroe, la influencia japonesa en los dos temas anteriores y la perspectiva femenina, desde lo que presenta el manga *Sailor Moon*. Cada actividad fue diseñada pensando en analizar y comprender los análisis personales y grupales que los alumnos realizaron respecto a estos temas durante las sesiones.

A su vez se preparó materiales de trabajo, como diapositivas para ilustrar los temas que se presentarían, plantillas para la realización de las actividades tanto de manera virtual o presencial, y se proporcionó el material de lectura de manera virtual. Cabe señalar que la versión que se usó para la lectura estuvo espejeada, es decir, el sentido de las imágenes y de la lectura estaba de la forma occidental, izquierda a derecha.

Ilustración 29 Izquierda Sailor Moon en el sentido de lectura japonés. Derecha Sailor Moon en sentido de lectura occidental



Nota 29 Derecha tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 9), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México. Izquierda tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 4) por Naoko Takeuchi, (s.f.), traducción no oficial de Gatikawaii

1. Sesiones

A continuación, se explica cómo se desarrolló cada sesión, con su respectiva planeación y los resultados que se obtuvieron. Para mayor detalle de las actividades, revisar el apartado de apéndices.

1.1. Sesión 1

Tabla 1 Plan sesión del día 1

No. de sesión y grupo	Sesión 1: 4A/4B				
Fecha	Jueves 25 de abril				
Objetivos de la sesión:	Presentación del curso y dinámica de trabajo de las sesiones. Conocer sus conocimientos previos respecto al manga y comprensión lectora.				
Actividad a realizar:	Prueba diagnóstica				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: ·Presentación del curso. ·Objetivos de la investigación-estancia	El docente: Presenta el curso Descubriendo a la heroína, señala los objetivos a realizar durante la investigación-estancia.	El alumno: Escucha con atención y toma apuntes.		Cuestionario de evaluación diagnóstica. Juego de adivinanza. Calendario de lectura. Carta de consentimiento.	50 minutos
Desarrollo: -Presentación del Bloque IV. -Concepto de historietas y tradiciones historietísticas. -Formatos de historietas -Elementos de las historietas. -Elementos propios del manga. <ul style="list-style-type: none"> • Particularidades • Subgéneros -Presentación de <i>Sailor Moon</i> <ul style="list-style-type: none"> • Datos generales • Calendario de lectura 	El docente: Presenta el Bloque IV, da los datos más importantes en relación a la historieta. Explica el formato de lectura que se leerá durante el curso. Presenta <i>Sailor Moon</i> como la lectura del curso dando los datos generales del mismo y el calendario de lectura.	El alumno: Escucha, toma nota y participa activamente.	Juego de adivinanza Calendario de lectura Link para acceder a la obra.	Link de lectura. Diapositivas Proyector	
Cierre: Prueba diagnóstica	El docente: Aplica la prueba diagnóstica y termina explicando el contrato de clase, entrega la carta de consentimiento.	El alumno: Responde la prueba diagnóstica.	Prueba diagnóstica Carta consentimiento.		

La primera sesión en ambos grupos abarcó la presentación del curso y su relación con el Bloque IV. Durante la explicación sobre las tradiciones historietistas, el grupo 4A mostró mayor interés y conocimiento, aportando más ejemplos a los presentados y relacionando la información con lo que ellos han consumido. Además, un alumno preguntó por qué no se mencionó en las tradiciones al tebeo español. Por otro lado, el grupo 4B mostró mayor resistencia hacia el cómic, especialmente cuando se presentó la obra de *Sailor Moon*. Cuestionaron que relación tenía con la heroína, lo cual ejemplifica que dicho concepto está sujeto a estereotipos, esta idea se volverá a resaltar en la actividad de la tercera sesión.

Antes de pasar a la actividad del día, prueba diagnóstica, se explicó y ejemplificó como leer un manga. Se entregó el calendario de lectura de la obra. Se decidió que la lectura fuera individual fuera del aula para poder abarcar durante el tiempo de las sesiones los temas de análisis de manera más profunda.

La prueba diagnóstica constó en la lectura de un fragmento de *Sailor Moon* en su sentido original con una serie de preguntas relacionadas al contenido, y sus conocimientos de cómic en general, con la finalidad conocer y determinar su comprensión de lectura respecto a historietas y manga.

Los resultados resaltan lo siguiente:

Tabla 2 Resultados más relevantes de la prueba diagnóstica de los grupos A y B

4A	4B
¿Has leído manga alguna vez? De responder sí ¿Cuáles han sido?	
Ninguno de los alumnos había leído manga antes.	Un alumno había leído manga, los otros diez no lo habían hecho.

¿Tuviste algún problema para realizar la lectura?, cómo seguir el orden de lectura o relacionar el texto con la imagen	
Cuatro alumnos mencionaron que si habían tenido alguna dificultad para la lectura, dos mencionan que su principal confusión fue el sentido de lectura, mientras tres alumnos que no habían tenido problema les pareció interesante el fragmento.	Tres alumnos no contestaron la pregunta. Dos contestaron que no tuvieron problema. Seis contestaron que tuvieron problemas con la lectura, dos especificaron que fue por el orden de lectura.
¿De qué trata el fragmento?	
La mitad mostró una buena interpretación de la obra, describiéndolo de manera completa, mientras la otra mitad solo describe una parte de lo que sucede en el fragmento.	Diez alumnos dieron una buena interpretación de la obra, describiendo de manera acertada lo que pasaba. Uno no dio una descripción adecuada.
¿Quiénes son los personajes?	
Dos alumnos enlistan de manera precisa a los personajes, 4A-1 y 4A-3 clasifican a los personajes como protagonista, amiga, maestra y friki y sus nombres. 4A-6 y 7 enlistan los personajes por su papel, pero no escriben sus nombres. 4A-4, solo anota a Usagi. Por último, 4A-2	Los alumnos 4B-1, 3, 6, 8 y 11, hacen una lista de los personajes, con sus nombres, el resto hace una combinación entre nombres y roles.

y 8, no escriben a los personajes que rodean a Usagi, pero a ella no la mencionan.	
¿Cómo describirías que es la relación de los personajes con Usagi?	
Seis señala que la relación de compañeros de clase que tiene Usagi, 4A-1 y 8, son más específicas sobre la relación con su amiga y la maestra. Mientras dos no dan una respuesta ambigua y poco específica.	Resalta que 4B-1, 2, 9 y 11, responden que no saben la respuesta o es incorrecta señalando que Usagi tiene una mala relación con todos los personajes. Los demás hacen una interpretación más acorde al fragmento, señalan la mala relación con la maestra, 4B-8 indica que, aunque los personajes regañan a Usagi se nota que se preocupan por ella.
¿Dónde se encuentran los personajes? ¿Qué elementos te lo indicaron?	
Cinco hacen una buena identificación del lugar, destacan 4A-1, 3, 4 y 7, señalan elementos visuales como los uniformes, la forma del edificio, los salones en el fondo. Tres identifican el lugar, pero no escriben como lo identificaron.	Seis indican que identifican el lugar porque se habla sobre exámenes y las clases, no hacen ninguna mención a elementos visuales. Cinco señalan la escenografía, y el examen como lo que les indico el lugar.
¿Por qué crees que Usagi está en el pasillo?	
4A-1, 2, 3 y 8, realizaron una buena inferencia señalando que Usagi se quedó en el pasillo por llegar tarde a su clase.	Seis hacen una buena inferencia al indicar que Usagi llegó tarde a clases. Cinco muestran una inferencia deficiente al indicar

	que Usagi está fuera por decisión propia o responder incorrectamente.
¿Por qué crees que Usagi no había desayunado?	
Todos muestran una buena inferencia al determinar que el personaje se había levantado tarde o se le hizo tarde.	Todos muestran una buena inferencia al determinar que el personaje se había levantado tarde o se le hizo tarde.
¿Qué otras formas de comunicación encuentras además de los textos?	
Destacan las respuestas de 4A-3, 6 y 8, que mencionaron las expresiones de los personajes, el resto señaló el dibujo de manera general.	La mayoría de las respuestas se trató de los gestos faciales, símbolos arriba de las cabezas y el dibujo, cabe señalar que algunas respuestas fueron mencionadas en la sesión como líneas de movimiento, y símbolos visuales.
¿Qué elementos llaman tu atención?	
Todos mencionan el dibujo como respuesta general, pero 4A-4, 6 y 7, resaltan al mencionan el estilo de dibujo expresivo, los rostros y la forma de lectura.	<p>4B-2 y 4 mencionaron la manera de leer y que es blanco y negro, mientras 4B-5 y 6 mencionaron las expresiones de los personajes, el vestuario y peinados.</p> <p>4B-8 señala que no le gusto, al sentir que había mucha saturación de elementos.</p> <p>4B-9 indica que le parecido algo completamente diferente a las historietas.</p>

Como se aprecia ambos grupos no están familiarizados, ni conocen sobre el manga, pero pudieron realizar una lectura optima del mismo, con la guía del docente y su propia intuición. Se mostró una mayor apertura del grupo 4A hacia el material, por el lado del grupo 4B existió una mayor resistencia, reflejado en sus respuestas ambiguas y/o incorrectas, directamente señalando que no les había gustado el fragmento, también resalta que este grupo no vio tantos elementos visuales como lo hizo el 4A, sus respuestas venían de lo señalado en clase o lo que leyeron directamente en los globos de texto.

1.2. Sesión 2

Tabla 3 Plan sesión del día 2

No. de sesión y grupo	Sesión 2: 4A/4B				
Fecha	Lunes 29 de abril				
Objetivos de la sesión:	Conocer la visión de los alumnos respecto a cómo conceptualizan la figura del héroe.				
Actividad a realizar:	Mapa mental donde se desglose los principales conceptos respecto a la visión del héroe, apariencia, características, valores, personajes característicos.				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: Recapitulación y aclaraciones de clase anterior.	El docente: Inicia la sesión recapitulando y aclarando puntos importantes de la sesión anterior.	El alumno: Escucha con atención.		Nearpod Pizarrón Plumones Diapositivas Hojas blancas	50 minutos
Desarrollo: Introducción al arquetipo del héroe. -Características principales del arquetipo del héroe. -Diferencias del héroe occidental, con el japonés.	El docente: El docente explica las características del héroe occidental y lo contrasta con el héroe oriental.	El alumno: Escucha con atención, analiza y toma nota.			
Cierre: Conclusión del arquetipo del héroe.	El docente: Indica a los estudiantes que realicen un mapa mental sobre su concepto de héroe.	El alumno: Realiza la actividad.	Hojas blancas		

La segunda sesión se centró en explicar el arquetipo del héroe, se empezó por definir lo que es este, que representa y las diferentes formas en que se ha manejado a través de la historia, se cerró explicando el pensamiento *bushido* y su influencia en la construcción del héroe japonés. En el grupo 4A, los alumnos no conocían personajes como Naruto y Luffy, los cuales se usaron para ilustrar a los héroes japoneses. El grupo 4B durante la explicación se mostró más complicaciones para entender el concepto de héroe, queriendo dar sus propios ejemplos como el Rayo Mcqueen, y cuestionando la idea del yo-ideal, usado en la definición de héroe, por el diálogo que se formó no se terminó lo señalado en la planeación, faltando tocar el último punto sobre el héroe japonés.

Ambos grupos indicaron que no habían realizado la lectura del manga porque tenían problemas para seguirla, por lo que se volvió a explicar la forma de lectura. Para la actividad se les pidió realizar un mapa mental donde plasmaran su idea de héroe, anotando las características que asocian con él, apariencia física, personalidad, valores y personajes que relacionan con la palabra, los resultados denotaron lo siguiente.

Tabla 4 Resultados más sobresalientes del mapa mental de los grupos A y B

4A	4B
4A2 a 8 señalan a los superhéroes de Marvel y DC como ejemplo de héroes, destacando la doble vida, teniendo su lado cotidiano y su alter-ego heroico, el uso de trajes especiales.	No hay tanta mención de superhéroes, pero entre los mencionados están, Batman, Superman, Capitán América. Entre las heroínas están Ladybug, Wonder Woman, Supergirl y Elasticgirl.

<p>Entre lo destacado de la personalidad está el ser protectores, amables, compasivos, honestos y altruistas</p> <p>Destacan a personajes masculinos como Spider-Man, Iron Man, Batman, Thor, Capitán América.</p> <p>Los pocos ejemplos de heroínas que mencionan son Wonder Woman, Black Widow y Wanda.</p> <p>4A-1 es el único en señalar una heroína como centro en su mapa, siendo esta Ladybug.</p>	<p>Destacan en personalidad el altruismo, la amabilidad, la solidaridad, la persistencia y el carisma.</p> <p>Destacan en características físicas, el ser musculosos, guapos.</p>
---	---

El grupo 4A muestra como mayor referente de héroe a los superhéroes de los cómics americanos. Mientras el grupo 4B tiene una percepción del héroe más abierta y ambigua, al igual que la clase pasada repitieron en su actividad lo indicado durante la sesión, y no dan tantos ejemplos propios. Destaca 4B-8 al indicar que para él su concepto de héroe es subjetiva, que puede ser una persona común, así como un superhéroe, mientras sea alguien que ayude a los demás.

En el grupo B hubo mención de personajes como Obi-Wan y Gandalf como personajes heroicos, mientras en el A mencionaron a personajes como Satoru Gojo, Danzai e Itachi, estos personajes entran más en el arquetipo de sabio o antihéroe, se trata de los personajes más fuertes o hábiles, han tomado decisiones moralmente ambiguas en sus

	<p>encuentran entre Usagi/Serena, con los ejemplos de heroxs vistos en clase, considerando apariencia, comportamiento y valores.</p> <p>Escribir si consideran que Sailor Moon puede ser una heroína, tomando en consideración lo visto en las clases.</p>				
--	--	--	--	--	--

La tercera sesión consistió en explicar y ejemplificar cómo se ha representado a la mujer en las narrativas heroicas, pasando de personajes pasivos a tomar roles más activos, pero ligados a la mirada masculina. Dando paso a la actividad de realizar un cuadro comparativo donde escribieran las características que notaban se repetían en las heroínas femeninas contrastando con lo que habían visto y leído del personaje de Sailor Moon, si coincidía o diferenciaba. Cerrando con la reflexión de si, a su punto de vista, Sailor Moon podía considerarse una heroína.

Durante la sesión el grupo 4A mostró interés respecto al tema, en especial las alumnas, las cuales fueron más abiertas con el tema, analizaron más las imágenes que se mostraron de ejemplo, indicaron que las mujeres tienen cierta representación en los cómics por el público al que van dirigido, siendo un reflejo de la sociedad en donde las mujeres son objeto de consumo para los hombres. Los alumnos por otro lado necesitaron explicaciones más directas sobre el tema, tomándolo con humor la mayoría del tiempo.

Los cuadros comparativos del grupo muestran en la primera parte una repetición de lo dicho en clase respecto a la heroína, se resaltan palabras como dócil, sensible, sexualizada y virgen, en comparación con Sailor Moon principalmente indican características como

infantil, curso, brillos. La visión general del personaje es que actúa de manera infantil, con un traje que le cubre poco y resulta impráctico. En su reflexión si la consideran una heroína por su nobleza y por ayudar a los demás constantemente, se menciona que tiene principios similares a los héroes que conocen.

El grupo 4B mostró un comportamiento similar al A, especialmente los alumnos al estar menos abiertos y analíticos respecto a la masculinización y sexualización de personajes femeninos, pero estuvieron más abiertos a dar ejemplos propios. En los cuadros comparativos resalta que usaron características más generales de lo que consideran son los héroes, mencionaron que son maduros tanto física como mentalmente, de comportamiento estoico producto de su experiencia, dichas característica van acorde a sus ejemplos de la sesión pasada de personajes imponentes; en mujeres solo resalta que son delgadas y/o musculosas.

Mientras que con Sailor Moon, se resalta que la ven como un personaje infantil con comportamientos inmaduros. Su figura delgada la hace parecer débil físicamente, es insegura y, en especial, a diferencia de los héroes, ella no pelea de manera física sino con energía, lo cual fue un punto que destacaron, ya que ella combate de una forma diferente a lo que conocían. También mencionan que su apariencia física es delicada y cuidada, señalando que “pareciera que nunca se despeina” (4B-2). Además, 4B-10 señala que considera que el personaje sí está sexualizado, pero en menor medida que los superhéroes.

Hubo una mayor variación en las respuestas respecto a si consideran a Sailor Moon como una heroína. Algunos señalaron que no la consideran una heroína, mientras que otros indicaron que todavía no la ven como tal. Por otro lado, quienes sí la consideran una heroína mencionaron que esto se debe a que sigue los patrones de héroe enseñados en clase o porque ayuda a otros de manera desinteresada.

1.4. Sesión 4

Tabla 6 Plan sesión del día 4

No. de sesión y grupo	Sesión 4: 4A/4B				
Fecha	4A - 8 de mayo de 2024 4B – 13 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Entender el uso de los estereotipos como elemento narrativo en las historietas/manga. Sensibilizar a los estudiantes para tener un mejor acercamiento al manga de <i>Sailor Moon</i> .				
Actividad a realizar:	Asociar imagen con palabras. Escribir las palabras que asocian con <i>Sailor Moon</i> .				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: Recapitulación y aclaraciones de clase anterior.	El docente: Inicia la sesión recapitulando y aclarando puntos importantes de la sesión anterior.	El alumno: Escucha y analiza con atención.		Nearpod Diapositivas Dispositivos	50 minutos
Desarrollo: Estereotipos como elemento narrativo visual en las historietas/manga	El docente: Explica como los dibujantes hacen uso de estereotipos en la historieta. Indica a los alumnos que asocien imágenes con palabras.	El alumno: Escucha, analiza con atención y realiza la actividad.	Actividad en nearpod con juego de asociación de imagen palabras		
Cierre: Sensibilización para acercarse al manga de <i>Sailor Moon</i> .	El docente: Pide que anoten las palabras con las que relacionan a <i>Sailor Moon</i> . Conecta sus palabras con los estereotipos y muestra imágenes que rompan con su idea de la obra.	El alumno: Realiza la actividad solicitada. Observa las imágenes mostradas por el docente.	Tablero de debate en nearpod		

Durante las tres sesiones anteriores se observó que los alumnos no realizaban la lectura del manga, ni mostraban interés por la obra de manera general, por lo que se decidió que la cuarta sesión sería una sensibilización. Las actividades se centraron en activar su interés hacia la obra, al enfrentar la imagen que tenían hacia ella. Para lo anterior, se explicó cómo en la narrativa grafica se hace uso de elementos visuales estereotípicos como una manera de transmitir información rápida sobre personajes y lugares.

Se realizaron dos actividades. La primera consistió en unir pares, se les ponía una imagen que tenían que unir con las palabras que más se relacionara con ella, se usó seis personajes de *Sailor Moon*, para dejar claro el papel que cumplen en la historia. En el grupo 4A completaron la actividad en un máximo de nueve intentos, siendo tres personas, el mínimo fue en siete intentos¹⁵, lo cual demuestra que son capaces de hacer la relación de imagen-palabra, aunque con un poco de esfuerzo, en especial para algunos personajes que no coinciden con su propia imagen estereotípica, lo que demuestra la relación cultural que existe en este caso.

La segunda actividad consistió en anotar las palabras que piensan cuando ven o escuchan *Sailor Moon*, las palabras que usaron fueron magia, tierna, luna, estrella; lo cual deja ver que, si había una imagen estereotípica respecto a la obra. Destaca lo indicado por 4A-3, que escribió trabajo en equipo y 4A-8 que escribió valentía. Para cerrar la sesión se buscó romper con su imagen de la obra al mostrar imágenes que no iba acorde a su idea de la misma, y dar un tiempo para que exploraran el manga de manera personal.

Durante la sensibilización, se apreció una mayor abertura a la obra, hicieron preguntas sobre ella, como que temas abarcaba, dieron sus propias opiniones, y se buscó puntos de relación e interés como en el caso de una alumna interesada en la moda, a la cual se le mostró la influencia de la obra en dicha área.

En el caso del 4B, en la primera actividad, tres alumnos realizaron la relación sin ningún error, mientras que el máximo de intentos fue diez. Dos no realizaron la actividad,

¹⁵ El alumno 4A-6 marco un total de 25 intentos, pero se considera como un error del juego.

mientras que otros dos la realizaron de manera hablada al no poder entrar en la aplicación.

Se nota poca dificultad para relacionar imágenes con palabras.

En la segunda actividad las palabras usadas por los alumnos son más variadas a comparación del grupo anterior pero que tienen menos relación directa con la obra, destaca el uso de dibujos, diferente, animado, valiente, tierna, y alegre; lo que deja ver que se trata de un contenido nuevo para la mayoría.

Durante una discusión que se tuvo al final de la sesión, se destacó una alumna que mencionó que no le gustaba nada que fuera *otaku*. Mientras otros mencionaron que los cómics los relacionaban con el puntillismo, uso de pocas palabras, muchos dibujos, superhéroes, colores, y con un contenido sencillo y básico. Se intentó romper dicha mentalidad con observaciones puntuales sobre *Sailor Moon* y con ejemplos de otros cómics. Un alumno menciona que, para él, los cómics eran un mundo completamente nuevo, por lo que pidió recomendaciones para adentrarse en él.

1.5. Sesión 5

Tabla 7 Plan sesión del día 5

No. de sesión y grupo	Sesión 5: 4A/4B				
Fecha	4A - 13 de mayo de 2024 4B – 16 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Conocer y evaluar sus avances de lectura.				
Actividad a realizar:	Prueba de control intermedio de lectura.				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: Recapitulación y aclaraciones de clase anterior.	El docente: Inicia la sesión recapitulando y aclarando puntos importantes de la sesión anterior.	El alumno: Escucha y analiza con atención.		Computadora Kahoot Dispositivos Diapositivas	50 minutos
Desarrollo: Control de lectura:	El docente:	El alumno:			

-Recapitulación de los capítulos 1-7 de <i>Sailor Moon</i> .	Realiza un de resumen de los capítulos 1 al 7 de <i>Sailor Moon</i> .	Escucha con atención y opina si el docente ha dejado algún punto importante fuera.			
Cierre: Seguimiento de lectura personal.	El docente: Pide a los alumnos realizar una prueba de seguimiento de lectura.	El alumno: Realiza la prueba.	Kahoot como evaluación de seguimiento de lectura		

La quinta sesión constó de una prueba de seguimiento de lectura de los primeros siete capítulos del manga, con la intención de incentivarlos a realizar la lectura. En el grupo 4A se realizó un resumen de los capítulos con datos sobre lo que pasaba con los cómics en los años 90, sin embargo, no se mostró mucho interés por parte de los alumnos hasta que se usó elementos visuales como videos y sonidos. Se les preguntó si Usagi cumple con las características de un héroe, a lo que la mayoría contesto que no.

La prueba se realizó en la página de Kahoot¹⁶ con la intención de hacer la prueba más dinámica con 15 preguntas de opción múltiple, verdadero o falso e identificar elementos visuales, todo siendo acontecimientos concretos de la obra. Se observa que las preguntas con información más específica que requieren de una mayor atención son las de mayores errores. Mientras las preguntas con respuestas más generales fueron las de mayores aciertos, lo que indica que si realizaron la lectura no prestaron atención a detalles, siendo una lectura superficial. Dos alumnos tuvieron más de 10 respuestas correctas lo que señala una lectura más completa, mientras los que tuvieron menos de 8 podría señalar una lectura parcial a nula.

¹⁶ Kahoot! es una plataforma digital que permite crear cuestionarios de diversos temas, basado en juegos para incentivar el intercambio y la participación de los docentes y alumnos.

Tabla 8 Puntuación del grupo 4A

4A – Seguimiento de lectura		
Alumno	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas
4A-3	12	3
4A-7	11	4
4A-5	9	6
4A-2	8	7
4A-4	7	8
4A-8	7	8
4A-6	6	9
4A-1	5	10

Nota 30 Resultados obtenidos de Kahoot!

En el caso del grupo 4B se decidió no realizar la recapitulación, al ver que no mostró interés el grupo anterior, por lo que se decidió realizar un dialogo con los alumnos, se les preguntó qué acciones tomarían si estuvieran en el lugar de Usagi, la mayoría contestó que primero ayudarían al gato como ella lo hizo, en caso de descubrir que tienen poderes los probarían, o los aprovecharían. En el caso de tener que enfrentarse a un monstruo la mayoría contestó que, si lo enfrentarían en lugar de ponerse a llorar como el personaje. Se explicó que dicha respuesta viene del pensamiento masculino de sublimar emociones.

También se discutió la actitud infantil del personaje, la mayoría relaciona la madurez al cambio de mente y emociones. Se propuso que la transformación del personaje es una referencia visual de la maduración de niña a adulta, al pasar de usar un uniforme escolar a una mini falda con accesorios, junto con entrar a un mundo más complejo al que ella estaba relacionada. Se pasó a realizar la prueba diagnóstica.

Tabla 9 Puntuación del grupo 4B

4B – Seguimiento de lectura		
Alumno	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas
4B-6	15	0
4B-3	9	6
4B-8	9	6
4B-10	9	6
4B-11	9	6
4B-2	9	6
4B-4	7	8
4B-5	7	8
4B-7	7	8
4B-9	6	9

Nota 31 Resultados obtenidos de Kahoot!

En este caso, el grupo mostró una mayor consistencia en sus respuestas, con resultados en un rango similar, un alumno obtuvo los quince aciertos, cinco con resultados arriba de la mitad y los otros cuatro manteniéndose en un rango medio bajo. En preguntas específicas se distingues pocos aciertos, también se aprecia más preguntas sin contestar y mayores variaciones entre las respuestas correctas e incorrectas, a diferencia del anterior grupo que tenían mayor constancia entre respuestas.

Lo anterior indica que el conocimiento y lectura que realizan los alumnos es más variable, pero se mantiene incompleta y superficial. Después de la clase un alumno se acercó para indicar que había leído hasta el capítulo cuatro, si le estaba gustando, pero tenía pena de decirlo a sus compañeros, lo que demuestra que, si existe una mayor resistencia del grupo hacia la obra, pero algunos muestran un pequeño interés y abertura.

1.6. Sesión 6

Tabla 10 Plan sesión del día 6

No. de sesión y grupo	Sesión 6: 4A				
Fecha	16 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Conocer e identificar los 12 pasos del viaje del héroe.				
Actividad a realizar:	Enlistar los 12 pasos del viaje del héroe de Miles Morales la película <i>Spider-man: un nuevo universo</i> .				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
<p>Inicio: Recapitulación de clases anteriores relacionadas con los héroes.</p> <p>Desarrollo: El camino del héroe: -Explicación de los 12 pasos del viaje del héroe.</p> <p>Cierre: -Relacionar a Miles con Usagi/Serena siguiendo la sensibilización.</p>	<p>El docente: Recapitula lo visto en las clases relacionadas al tema de los héroes y heroínas.</p> <p>El docente: Explica y ejemplifica los 12 pasos del viaje del héroe con la película de <i>Shrek</i>. Reproduce un video resumen de la película de <i>Spider-man: un nuevo universo</i>. Pide a los alumnos enlisten los doce 12 pasos del protagonista Miles Morales.</p> <p>El docente: Enlista las características de Miles y pide a los alumnos las relacionen con Usagi/Serena.</p>	<p>El alumno: Escucha con atención.</p> <p>El alumno: Escucha con atención y analiza. Observa el video indicado por el docente y realiza la actividad solicitada.</p> <p>El alumno: Participa activamente en la comparación y cierre.</p>	<p>Hoja en nearpod con modelo del cuadro de los 12 pasos. Hojas blancas</p>	<p>Diapositivas Nearpod Dispositivos Pizarrón Plumones Hojas blancas</p>	50 minutos
No. de sesión y grupo	Sesión 6: 4B				
Fecha	20 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Conocer los 12 pasos del viaje del héroe. Realizar una lectura conjunta de <i>Sailor Moon</i> que acerque a los estudiantes a la obra y continuarla ellos.				
Actividad a realizar:	Lectura conjunta del manga <i>Sailor Moon</i> .				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
<p>Inicio: Recapitulación de clases anteriores relacionadas con los héroes.</p> <p>Desarrollo: El camino del héroe:</p>	<p>El docente: Recapitula lo visto en las clases relacionadas al tema de los héroes y heroínas.</p> <p>El docente: Explica y ejemplifica los 12</p>	<p>El alumno: Escucha con atención.</p> <p>El alumno: Escucha con atención y analiza.</p>	<p>Carpeta con la obra de <i>Sailor Moon</i>.</p>	<p>Diapositivas Nearpod Drive con la obra de <i>Sailor Moon</i>.</p>	50 minutos

-Explicación de los 12 pasos del viaje del héroe. -Lectura conjunta de <i>Sailor Moon</i> . Cierre: -Aclaración de dudas o comentarios en relación a la lectura conjunta.	pasos del viaje del héroe con la película de Cars. Realiza una lectura conjunta con el grupo del capítulo 1 del manga de <i>Sailor Moon</i> . El docente: Se acerca a los alumnos preguntando sus dudas o comentarios en relación a la lectura conjunta.	Sigue la lectura junto con el docente. El alumno: Participa realiza sus dudas o comentarios surgidos durante la lectura.			
--	--	--	--	--	--

La sexta sesión presenta un cambio en la dinámica de ambos grupos, que hasta ese momento habían seguido la misma planeación y actividades, debido a el avance que cada grupo presentaba y su disposición durante las sesiones. En el 4A se explicó el viaje del héroe, usando como ejemplo la película de *Shrek*. La actividad consistió en ver un resumen de la película *Spider-Man: un nuevo universo*, donde tenían que identificar y anotar los 12 pasos del viaje del héroe que atraviesa el personaje de Miles Morales. Varios alumnos indicaron que ya conocían y habían visto la película.

Mientras realizaban la actividad se hizo una relación entre el personaje de Miles con Usagi, como personajes en la adolescencia que están atravesando tanto cambios físicos como emocionales, en el caso de Miles se muestra una rebeldía hacia los padres, al recibir la mordida de la araña presenta cambios físicos. Mientras Usagi tiene una actitud infantil, muestra su paso a la maduración con la transformación como metáfora visual, tema que se explicó al 4B la sesión pasada, siendo su cambio principal atravesar por emociones más complejas.

Seis alumnos realizaron la actividad, en sus respuestas se encuentra que la mayoría identifican sin mucho problema los primeros cinco pasos del viaje del héroe, el mundo

ordinario, la llamada a la aventura, el rechazo a la llamada, el encuentro con el mentor y la travesía con el primer umbral; pero muestran más confusión al pasar al sexto paso, pruebas, aliados y enemigos.

La mayoría falló en identificar del paso siete hasta el noveno, aproximación a la caverna más profunda, la odisea o calvario y la recompensa. Los seis fallaron en el camino de regreso y resurrección, exceptuando a 4A-7, que lo los menciona correctamente. Mientras en el último paso el retorno, la mitad contesto correctamente.

En las respuestas se aprecia que la mayoría considera que cuando el protagonista vence al villano es su momento de recompensa y cierre, sin analizar el aprendizaje o cambios que tuvo el personaje, tampoco identifican el propósito narrativo del personaje al tomar la misión heroica. Los primeros pasos al ser más claros les resulto más fácil de identificar.

En el grupo 4B el viaje del héroe se explicó con la película de *Cars*, debido a que en la segunda sesión el personaje generó debate si podía considerarse un héroe o no. La sesión pasada el grupo mostró resistencia y rebeldía a realizar la lectura por lo que la actividad consistió en leer en conjuntó el primer capítulo del manga de *Sailor Moon*, el docente leyó en voz alta con el fin de ejemplificar como es el flujo de lectura del manga.

Después de la lectura se pasó a enlazar su lectura con lo visto en clase, responder dudas y escuchar las opiniones de los alumnos, algunos indicaron que lo leído les recordó al programa de *Ladybug*, también comentaron que les sorprendió el grado de acción que la obra tenía, cerraron haciendo sus propias conjeturas sobre la juventud del personaje y el miedo que mostraba.

1.7. Sesión 7

Tabla 11 Plan sesión del día 7

No. de sesión y grupo	Sesión 7: 4A				
Fecha	20 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Relacionar el viaje del héroe con la obra de <i>Sailor Moon</i> . Conocer cómo se relacionan el subgénero <i>nekketsu</i> con el viaje del héroe.				
Actividad a realizar:	Enlistar los 12 pasos del viaje del héroe con Usagi/Serena.				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: Recapitulación de la clase anterior. Desarrollo: El nekketsu y el viaje del héroe: Cierre: Actividad en equipo.	El docente: Recapitula lo visto en la clase anterior, indicando el viaje del héroe de Miles. El docente: Explica y ejemplifica el subgénero <i>nekketsu</i> del manga y como este se relaciona con el viaje del héroe. El docente: Pide a los alumnos forman equipos y enlistar los 12 pasos del viaje del héroe con Usagi/Serena.	El alumno: Escucha con atención. El alumno: Escucha con atención y analiza. El alumno: Arma equipos como solicita el docente y realizan la actividad.	Hoja en nearpod con modelo del cuadro de los 12 pasos. Hojas blancas	Diapositivas Nearpod Dispositivos Pizarrón Plumones Hojas blancas	50 minutos
No. de sesión y grupo	Sesión 7: 4B				
Fecha	22 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Relacionar el viaje del héroe con la obra de <i>Sailor Moon</i> . Conocer cómo se relacionan el subgénero <i>nekketsu</i> con el viaje del héroe.				
Actividad a realizar:	Enlistar los 12 pasos del viaje del héroe con Usagi/Serena.				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: Recapitulación de la clase anterior. Desarrollo: El nekketsu y el viaje del héroe: Cierre: Actividad.	El docente: Recapitula el viaje del héroe visto en la clase anterior. El docente: Explica y ejemplifica el subgénero <i>nekketsu</i> del manga y como este se relaciona con el viaje del héroe. El docente: Pide a los alumnos continuar leyendo <i>Sailor Moon</i> de manera individual	El alumno: Escucha y analiza con atención. El alumno: Escucha con atención y analiza. El alumno: Realizan la actividad.	Hoja en nearpod con modelo del cuadro de los 12 pasos. Hojas blancas	Diapositivas Nearpod Dispositivos Pizarrón Plumones Hojas blancas	50 minutos

	y enliste los 12 pasos del viaje del héroe con Usagi/Serena.				
--	--	--	--	--	--

La séptima sesión con el grupo 4A constó en aclarar los pasos del viaje del héroe de Miles. Se pasó a explicar el *nekketsu*, como las narrativas heroicas que se suele encontrar en el manga, destacando la importancia de las líneas sanguíneas para los japoneses, la amistad y el desarrollo del personaje al superar los desafíos que se le presentan. Se cerró el tema reiterando que, en este tipo de historias, los personajes buscan vencer e imponerse, dando lugar a jerarquías y batallas.

La actividad constó en identificar y anotar los 12 pasos del viaje del héroe de Usagi, podían discutirlos en equipo. Los resultados muestran al igual que con Miles los primeros cuatro pasos les resultan fáciles de identificar, pero los siguientes se muestran más variados en cuanto a respuestas, 4A-3 y 4A-6, sus respuestas corresponden al anime y no al manga de *Sailor Moon*. El resto que realizó el ejercicio muestra dificultades para identificar los pasos, principalmente desde la aproximación a la caverna más profunda, sus respuestas son ambiguas y poco específicas, nuevamente señalan que el enfrentamiento final con el villano es la culminación del héroe, algunos solo mencionan que Usagi aprendió lecciones durante su viaje.

Cabe señalar que a diferencia de la película que se usó de apoyo en la sesión 6, los pasos del viaje de Usagi son más variables y revueltos al tener una historia de varios capítulos, lo que podría explicar su dificultad para identificarlos. 4A-7 logró identificar pasos que en el anterior ejercicio tuvo incorrectos, siendo la aproximación a la caverna más profunda y la odisea, lo que muestra una mejoría en su análisis personal.

En el grupo 4B se inició la sesión explicando el *nekketsu*, para pasar directamente a la actividad de identificar y escribir los 12 pasos del viaje del héroe de Usagi, a diferencia del grupo anterior la actividad fue individual y se les apoyo a entender los pasos de la protagonista, dando ejemplos y pistas. La actividad se realizó a la par se les pedía continuar con su lectura del manga. Durante la actividad 4B-2 indico que ya había hecho la lectura completa, misma que no le había desagradado, pero tampoco era lo suyo.

En sus actividades se muestra que la mayoría fue capaz de identificar los primeros seis pasos del héroe de manera correcta, mientras que para el resto sus respuestas son más variables, que van desde respuestas que se acercan hasta ser más ambiguas y poco claras. Al igual que el grupo anterior los mayores errores se muestra principalmente en los pasos nueve al once, donde el análisis es más profundo, pues implica entender las motivaciones y aprendizajes del protagonista durante su viaje.

El grupo mostro mayores aciertos, sus respuestas fueron más largas y elaboradas al grupo anterior, lo que dio en respuestas más claras. 4B-6 dio respuestas relacionadas al anime, mientras 4B-3 tuvo prácticamente todas las respuestas correctas, 4B-4 y 4B-11 también estuvieron en su mayoría acertados, el último mencionado destaca al mencionar a Tuxedo Mask como mentor de Usagi, tema que se exploró en el análisis de la obra, pero no se usó en la clase.

A pesar de ser un grupo más resistente a la obra, mostraron un mayor entendimiento de la misma y del viaje del héroe a pesar de no haber realizado la actividad de Miles Morales, lo cual puede deberse a que las dos últimas sesiones se trabajaron directamente con la obra, lo que pudo influir a que tuvieran una mayor conexión.

1.8. Sesión 8

Tabla 12 Plan sesión del día 8

No. de sesión y grupo	Sesión 8: 4A/4B				
Fecha	4A - 22 de mayo de 2024 4B – 23 de mayo de 2024				
Objetivos de la sesión:	Conocer los conocimientos adquiridos durante el curso y análisis personal que los alumnos desarrollaron respecto a la heroína.				
Actividad a realizar:	Reflexión final				
CONTENIDO:	ESTRATEGIAS:			RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	DURACIÓN
	Enseñanza	Aprendizaje	Evaluación		
Inicio: Recapitulación de los temas vistos durante las sesiones.	El docente: Realiza una recapitulación de los temas vistos durante las sesiones.	El alumno: Escucha y analiza con atención.		Diapositivas Pizarrón Plumones Hojas de reflexión	50 minutos
Desarrollo: Reflexión final	El docente: Entrega preguntas de reflexión.	El alumno: Realiza la reflexión.	Hoja con preguntas de reflexión final.		
Cierre: Conclusiones del curso	El docente: Concluye en curso, recogiendo las reflexiones y agradece a los alumnos por su participación.	El alumno: Escucha al docente y realiza comentarios en relación al curso.			

La octava y última sesión consistió en dar cierre al curso. Con ambos grupos se llevó a cabo la misma dinámica, se inició con una recapitulación de los temas vistos durante las sesiones, para pasar a la actividad final, un ensayo reflexivo, en el cual debían desarrollar de manera amplia su perspectiva respecto a los temas vistos durante el curso, al contestar una serie de preguntas a modo de guía, las cuales fueron. 1. ¿Cambió tu perspectiva respecto a la historieta, específicamente el manga? ¿Qué fue lo que cambió?; 2. ¿Cómo fue tu recorrido durante la lectura del manga de *Sailor Moon*? Reflexiona sobre las impresiones y expectativas que ibas teniendo conforme avanzabas en la lectura; 3. ¿Cuál era y cuál es tu visión de los héroes y heroínas antes y después del curso?; 4. ¿Consideras que *Sailor Moon* puede considerarse una heroína? Explica de manera amplia.

En el caso del 4A sus reflexiones muestran que, si tuvieron un cambio respecto a su perspectiva del manga, como un formato complejo. 4A-1 señala “antes veía a este manga y a los mangas en general como una forma de entretenimiento en Japón, con historias que llegaban a ser muy repetitivas y clichés con puro fan service. Pero al leer este cómic, pude apreciar la profundidad cultural y artística del manga.”. Mientras 4A-6 dijo “me di cuenta de que el manga puede reflejar y desafiar las normas sociales ya puestas, particularmente en términos de roles de poder y género.”

Entre sus comentarios respecto a lo heroico muestran un cambio sobre su visión de lo que es un héroe, pararon de catalogarlo como un ser fuerte e inalcanzable a un personaje más humano y complejo, 4A-1 indicó “después de la lectura entendí que los héroes pueden ser más humanos, tener debilidades y crecer a través de sus experiencias y relaciones”. 4A-6 “me di cuenta de que el verdadero heroísmo también necesita de gran parte el ser vulnerable, ser compresivo y el desarrollo de cada uno”.

Comentarios más enfocados hacia las heroínas muestra una apertura a verlas fuera de la visión masculina. 4A-2 señala “comprendí que las heroínas pueden ser tan complejas y poderosas como los héroes masculinos. Sailor Moon mostró que la vulnerabilidad, la empatía y la compasión son cualidades heroicas tanto como la fuerza y el valor”. 4A-6 “las *Sailor Senshi*, demuestran que la fuerza puede provenir de la unión y el amor en la batalla”.

Se muestra una apertura a su visión y concepto de lo heroico de ser principalmente superhéroes como principal referencia a otras formas de representación, en especial hacia el personaje de Usagi. 4A-1 “Sailor Moon es la esencia de la heroína moderna, imperfecta, pero contantemente esforzándose por el bien mayor, demostrando que la verdadera fuerza está en el corazón y en la gente que la apoya”. 4A-2 “considero que no solo es heroína por tener

poderes, sino por su capacidad de inspirar a otros y la manera en que promueve la amistad y el amor, así como también la superación de sacrificios por el bien de todos.

Se destaca la mención de las emociones femeninas como fuentes de fortaleza y no de debilidad. 4A-6 dice “se distingue como una verdadera heroína por su capacidad para amar y perdonar a sus peores enemigos, la disposición que ella tiene para arriesgarse por el bien común y el liderazgo que ella tiene inspirado en la compasión. 4A-8 menciona “Sailor Moon es una heroína porque ella es alguien valiente, humilde que pelea contra el mal sin esperar tan solo un gracias”. Tema que se mencionó, pero no se profundizó durante las sesiones.

Entre otros comentarios destacados está como la lectura les permitió conocer sobre otras visiones culturales. 4A-6 “me di cuenta de cómo el manga puede reflejar y desafiar las normas sociales ya puestas, particularmente en términos de roles de poder y género”. 4A-7 “me gustó mucho conocer más sobre una cultura diferente, Pude ver un reflejo de la sociedad japonesa, sus valores, tradiciones y formas de pensar”.

En el caso del 4B su cambio más notorio está en la imagen que tenían respecto a la obra. 4B-2 “al sumergirme en la lectura del manga *Sailor Moon*, experimente un cambio profundo en mi perspectiva respecto a la historieta en general [...] Sin embargo, al adentrarme en el mundo de *Sailor Moon*, descubrí una obra que desafiaba estas concepciones preestablecidas. La narrativa rica en complejidad emocional, los personajes multidimensionales y los temas universales que abordan que llevaron a apreciar el manga como un medio artístico y narrativo mucho más sofisticado de lo que había imaginado”.

4B-5 “está lectura de *Sailor Moon* fue una experiencia nueva pero buena, al principio mis expectativas eran las de disfrutar una historia de fantasía y ya, porque realmente yo no

soy mucho de una persona de leer mangas, sin embargo, conforme avanzaba en la lectura, me sorprendí gratamente al encontrar temas de empoderamiento femenino y la importancia de la cooperación y la amistad, las impresiones iniciales de una historia simple se transformaron en un aprecio por la profundidad emocional y las complejidades de los personajes”.

4B-11 “lo que más cambio fue mi percepción sobre la profundidad y el valor de las historias presentadas en los mangas [...] Durante la lectura de *Sailor Moon*, mis impresiones y expectativas fueron cambiando constantemente. Al principio, esperaba una historia simple y predecible, pero pronto me encontré intrigada por la complejidad de los personajes y las situaciones que enfrentan”.

Al principio el grupo mostraba dificultad para entender el concepto de héroe. 4B-8 “antes no podía ni siquiera definir que era un héroe, simplemente pensaba que era el protagonista bueno de la historia.... pero me doy cuenta de que un héroe se construye durante toda la historia”, pero después del curso, pudieron empezar a construir mejor dicha figura. 4B-4 “lo que más me interesó fue el recorrido del héroe ya que al final no importa si es de Estados Unidos o de Japón, al final el héroe tiene el mismo recorrido para ser lo que es”.

Anteriormente pensaban que los héroes eran personajes poderosos alejados de su lado humano, 4B-6 “veía a los héroes como figuras casi perfectas [...] entiendo que la verdadera fortaleza de un héroe radica en su humanidad y en su capacidad para superar sus propias limitaciones”. Ahora son capaces verlos como personajes complejos, 4B-11 “esperaba que un héroe fuera alguien perfecto, sin miedo ni dudas. Sin embargo, *Sailor Moon* me mostró que los héroes también pueden ser vulnerables, tener miedos y cometer errores, y aun así ser extraordinarios”.

Al abrir su panorama respecto a lo heroico, pudieron entender como Sailor Moon entra en las figuras heroicas, principalmente por los elementos que integran la obra, como los 12 pasos del héroe. 4B-3 “si la considero una heroína, ya que, aunque se basa más en una jerarquía matriarcal y en una línea temporal más actual, ella sigue el camino del héroe”. hay una mejor construcción en el concepto del yo-ideal que los héroes suelen representar, 4B-2 “a través de su empatía, compasión y capacidad para unir a otros en tiempos de adversidad, Sailor Moon personifica los más nobles ideales de la heroína”.

4B-11 desarrolló una visión personal de su concepto de héroe, “si creo que Sailor Moon es una heroína, con todas sus dudas y defectos, muestra una valentía y un compromiso inquebrantable para proteger a sus amigos y al mundo. Su capacidad para amar, perdonar y luchar por la justicia la hace una heroína en todos los sentidos”.

Otro comentario destacable está de 4B-8 el cual indica tener un cambio de visión respecto a la narrativa gráfica, “mi perspectiva acerca de las historietas, o cómics si cambiaron, yo pensaba que solo eran historias de superhéroes que solo luchan contra el mal, simplemente eso, no conocía que realmente tienen una historia y una trama detrás, los desarrollos de los personajes me sorprendieron pues yo pensé que siempre ganaban por el «poder del guion» y no, realmente tiene que pasar por mucho, aunque se repita la estructura de cómo se cuenta su historia”.

1.9. Otras consideraciones

Como se explicó al inicio del capítulo, la intervención formó parte del Bloque IV de la asignatura de Literatura II, por lo cual los contenidos y actividades se debieron desarrollar con la consideración de que se debía entregar una calificación sumatoria con el resto de los bloques de la asignatura, por lo tanto, cada actividad fue registrada y evaluada en base a

consideraciones que se tomaron con el docente base, principalmente con la última actividad la cual se pidió con una estructura y puntos específicos para poder evaluarse. Pero en el caso de la intervención no se considera relevantes la evaluación sumatoria, debido a que no forma parte de los objetivos que se plantearon.

Durante el transcurso de las primeras sesiones, algunos alumnos se acercaron a los docentes, para indicarles que sus padres no estaban de acuerdo con que leyeran manga, entre sus comentarios estaba que los padres no querían que vieran contenido inapropiado, violento o sexual, lo que muestra la desinformación que aún existe con relación al manga y cómic. Se invitó a los alumnos a mostrar el material a sus padres y explicarles que el tema de la narrativa gráfica forma parte del programa de estudios de la DGB. Adicional se informó al coordinador sobre la situación, el cual indicó que les explicaría a los padres en caso de tener alguna queja. No hubo más problemas con relación a este tema.

Durante las sesiones se pudo tener un acercamiento más personal con algunos alumnos, entre los que se destaca un alumno que pidió recomendaciones de cómics en general al ser un mundo desconocido totalmente por él, con otra alumna se tuvo un acercamiento a través de la moda, al exponerle como la obra se influenció y ha influenciado en dicho rubro. Otros dos alumnos comentaron que habían leído los trece capítulos completos, su experiencia la describen como buena y agradable, pero no creían continuar con más, un comentario similar hizo otro alumno hacia el anime.

Finalmente, en las sesiones se notó a las mujeres de ambos grupos más abiertas a los temas, en especial cuando se habló de la sexualización a personajes femeninos y el imitar las actitudes masculinas. Los hombres fueron más cerrados al hacer bromas o no comentar, sin embargo, en su última actividad se puede notar un avance en su perspectiva.

4B-1 en su primera imagen de los héroes, indica que son fuertes mentalmente con corazón noble y que no considera a Sailor Moon una heroína porque no cumple con los requisitos, pero en su reflexión final señala que el personaje cumple con los 12 pasos del viaje del héroe por lo que si se podría considerarse uno, es decir, empezó a notar las similitudes que existe en las narrativas heroicas, “después de entrar en la historia me empezé a agradar por la acción y como si le fui viendo un parecido con diferentes historias de superhéroes...”

4B-3 y 4B-8 coincidieron al decir que Sailor Moon se puede considerar una heroína al seguir los pasos del viaje del héroe, su imagen de ella es que les parecía demasiado “teen”, juvenil, delicada e inocente. Al final su idea se reafirma al indicar que el personaje si es una heroína por cumplir con los elementos narrativos heroicos, 4B-3 “el contexto de los héroes y las heroínas fue cambiando en mi perspectiva debido a las narrativas, contextos e incluso estereotipos entre hombres y mujeres, debido al patriarcado, la jerarquía y otras cosas”.

4B-8 “antes no podía ni siquiera definir que era un héroe, simplemente pensaba que era el protagonista bueno de la historia y punto final. Pero me doy cuenta que, un héroe se construye durante toda la historia, es un proceso largo y un camino difícil [...] no solo es alguien que de repente tiene poderes y siempre gana todas sus batallas”. Su visión heroica es más amplia y compleja que al inicio.

Su mayor cambio fue su percepción respecto a la obra, 4B-3 “*Sailor Moon* y el manga en general son una forma de expresión única que nos lleva a mundos imaginarios no solo con palabras, sino también con arte/dibujos”. Se aprecia como los alumnos entraron a la obra con una idea estereotípica, pero a través del curso ampliaron su visión tanto en las narrativas

heroicas como sobre la narrativa gráfica, al verla con una nueva profundidad fuera de sus ideas preconcebidas, de ser obras infantiles y poco profundas.

Conclusiones

Al inicio se planteó que los estudiantes mexicanos a nivel medio superior, no tenían una competencia lectora acorde a su nivel educativo, como lo evidencia los resultados de PISA 2019 y pruebas realizadas en CONALEP Tamaulipas. Los estudiantes no son capaces de comprender, analizar y establecer opiniones propias respecto a los contenidos que son presentados en los textos.

Con el fin de tratar de combatir la deficiente competencia lectora que presentan los alumnos se propuso acercar nuevos formatos de textos a ellos, específicamente el manga, al realizar una nueva exploración del antes mencionado, es decir, dejar de ver a los contenidos de narrativas gráficas como productos de entretenimiento banales con poco material de interés a reconocer y exponer las propuestas narrativas y literarias que presentan.

Para lo anterior se tomó en consideración que el plan de estudios correspondiente a la asignatura de Literatura II de la DGB en nivel medio superior, ya considera la narrativa gráfica como parte de sus contenidos a revisar en el Bloque IV “Nuevos escenarios de la Literatura (Literatura emergente), aunque, de manera reducida, al limitarlo solo a cómic y narrativa gráfica. Pero al tomarlo como base ya se puede llevar a cabo una exploración más amplia como se hizo, en un formato y tema específico que permita un mayor análisis.

También se consideraron las ventajas que la narrativa gráfica puede tener en el desarrollo de los estudiantes. Al inicio, se mencionaron algunas, como ser una ventana para fomentar la lectura al tratarse de un formato atractivo y visual, facilitar la adquisición de un mayor vocabulario, agudizar el pensamiento al ser un formato que une texto e imagen,

promover la alfabetización visual, y promover el aprendizaje de diferentes temáticas, como historia, cultura, valores, ética y aspectos sociales.

Las temáticas, valores, cultura y aspectos sociales fueron el cambio más importante que se pudo apreciar en los alumnos, ya que se les acercó a un formato completamente nuevo para ellos, con una historia que creían conocer a pesar de no haberla leído anteriormente. Esto llevó a un enfrentamiento con sus propias ideas preconcebidas sobre el manga y su contenido, en especial de una obra destinada a mujeres jóvenes.

Se planteó que es necesario adaptarse a la forma de consumo de los jóvenes, el manga es una de esas formas al gozar de gran popularidad, aunque, el reporte MOLEC 2024, señala que la lectura de historietas en el lapso de un mes en personas lectoras mayores de 18 años fue de solo 4.6%, lo que demuestra que aún se trata de un mercado nicho, incluso tuvo una disminución en comparación al año 2015 que fue de 6.6%, pero dicha baja se presentó en la mayoría de los materiales de lectura. En este punto, al considerar a los grupos con los que se trabajó, más que adaptarse a sus formas de lectura, se trató de una apertura a nuevas opciones de lectura.

Se decidió usar como corpus central el manga *Pretty Guardian Sailor Moon*, al considerarse una obra que podría ser un acceso fácil para alumnos que no estuvieran acostumbrados al manga. Al seguir vigente hasta nuestros días tanto en reconocimiento, al considerarse importante dentro de los contenidos con mensajes feministas y representación LGBTQ. Los grupos trabajados, a pesar de no haber visto el anime o leído el manga, reconocían a los personajes y su estética visual, principalmente a la protagonista Usagi/Sailor Moon, lo que demuestra que la obra es parte del imaginario colectivo.

Al buscar explotar el potencial de análisis que pueden tener los mangas, el mismo se centró en la figura heroica y su narrativa, desarrollada a lo largo de la historia en su mayoría desde la visión y expectativa masculina, pero en el caso de *Sailor Moon* se centra desde la perspectiva femenina, al tener a una autora que pone a mujeres jóvenes en roles centrales, en un tipo de historia comúnmente protagonizada por hombres, al tener una batalla del bien contra el mal.

En análisis se centró en identificar los elementos principales de las narrativas heroicas, siendo el arquetipo, sus tipos y el viaje, junto con los roles que ha tenido la figura femenina, lo anterior desde la mirada masculina que ha dado lugar a una cierta construcción de lo heroico. Posteriormente se pasó a comparar todo lo anterior pero ahora desde la mirada femenina, se identificó los valores y actitudes que mueven a las heroínas, y los cambios drásticos que se presentan en las historias al tener protagonistas mujeres.

También se tuvo que considerar el factor cultural de la obra, al tratarse de un producto originario de Japón, se identificó que ideales mueven a su sociedad, siendo el código moral y de comportamiento samurái, conocido como *bushido*, un elemento importante al momento de realizar su construcción heroica, tanto para hombres como mujeres, pues dicho código tenía reglas específicas para ambos géneros.

Una vez establecido el enfoque de análisis de la obra, se pudo empezar a esclarecer puntos importantes respecto a su formato, como ya se mencionó, el plan de estudios de Literatura II, en su Bloque IV, establece como conocimientos el cómic y la novela gráfica, al tener como objetivo descubrir diferentes formatos de literatura que existen, sin embargo, el programa mismo no termina de definirlos y clasificarlos, lo que deja ambigua su enseñanza, al no identificar que es necesario considerar de los mismos.

Primero es necesario establecer que el manga, se considera dentro de las narrativas gráficas, al tratarse de modelos literarios donde las imágenes con o sin texto cuentan un relato, aquí no solo entra el manga, sino también el cómic, la novela gráfica, los fotolibros, libro-álbum e incluso animaciones, todas las anteriores tienen yuxtaposición de imágenes coherente con o sin sonido o texto que en su totalidad forman una narración coherente y fluida.

Dentro de la clasificación de textos, la narrativa gráfica, se considera como textos discontinuos, siendo textos que su información se presenta de manera no lineal, con elementos gráficos, pero que si tienen un orden y lógica definida. La lectura de dichos textos se combina con dos vertientes, la visual y la textual, en las narrativas gráficas el lector tiene que aprender a interpretar tanto las imágenes como los textos, en ambos casos se han desarrollado signos propios que vuelven a la lectura en una experiencia rica y dinámica.

La lectura de las imágenes, se vuelve indispensable al momento de leer la narrativa gráfica, pues cumplen un papel narrativo e informativo y no solo estético, lo que ayuda a los alumnos en su alfabetización visual, al captar de una manera más profunda el sentido y significado de las imágenes que ofrece este tipo de textos. Lo que se traduce en aumentar en su competencia lectora, al tener más herramientas que les permitan analizar e interpretar obras de este estilo.

Para poder lograr dicha finalidad con los alumnos, se volvió necesario entender cómo es que este tipo de obras está construido, lo que llevo a explicar la teoría visual de la narrativa gráfica en su mayoría desarrollada por McCloud, aunque basada principalmente en los cómics occidentales, comparte una base teórica con el manga y otros formatos gráficos, pero fue necesario identificar los signos particulares que en este caso el manga tiene. Para el salón

de clases fue necesario comprimir la información a los elementos más importantes que construyen las narrativas gráficas, siendo, la viñeta, la imagen, las líneas de vida, las palabras y el color.

Primero en el aula se estableció que lo conocido como cómic se trata de un montaje de palabra con la imagen, en donde se conjuntan el dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) con la literatura (gramática, argumento, sintaxis), para contar una historia de manera coherente y lineal, entiéndase que lineal se usa para indicar que las imágenes siguen un orden que dan un seguimiento narrativo, más eso no quiere decir que los cómics no tengan elipsis u otros elementos temporales, pues como explico McCloud, se hace una elección del momento que se quiere mostrar, siendo importante para poder armar la historia.

El momento se muestra dentro de la viñeta, siendo el mayor indicador de lo que se quiere que se vea, también establece un tiempo y espacio específico, en el caso del primero puede ir mutando en relación a la forma y momento subsecuente, se puede representar un segundo, horas, hasta un infinito. El encuadre dentro de la viñeta señala la acción, los detalles, y los lugares. Su forma, tamaño y grosor además que ser tan variables como los autores así lo decidan, todo se conjunta en necesidad de la narración, de las emociones y sensaciones que se quieran transmitir. Lo que las vuelve parte importante de la experiencia del lector.

Como segundo elemento se tiene la imagen, se usa para representar, a los personajes, objetos y símbolos que se presentan dentro de la viñeta. Al tratarse una parte artística el uso de recursos que se puede utilizar está limitado solo a las capacidades y decisiones del autor. Para que la misma funcione es necesario que exista una especie de acuerdo entre dibujante y lector, el primero utiliza dibujos que el lector pueda reconocer, al establecer semejanza, expresión, lenguaje corporal y mundo que le sean reconocibles, de esta manera les dé una

carga emocional. Eisner señala que lo anterior se lograba con el uso de estereotipos visuales, los cuales sirven para crear relación, e indicar información al lector, sobre un personaje, lugar o cosa.

En esta parte se puede agrupar las líneas de movimiento y las de vida, las primeras siendo representantes visuales del movimiento que realiza una persona u objeto, mientras que las segundas son una especie de metáforas visuales, lo que las vuelve en símbolos de lo intangible, como emociones, temperatura, olores, estados o sensaciones. Siendo el manga un gran exponente de estos elementos.

El siguiente elemento fundamental se trata de la palabra, con ella se le termina de dar sentido a la imagen, dependiendo de la intención del autor, a veces esta puede tener más protagonismo que el dibujo o viceversa, pero trabajan en conjunto para mantener la fluidez del cómic, dando información, conversaciones, situando, de la tal manera que sea clara la narración.

La manera más común de encontrar las palabras es en los globos de texto, su forma más común es para indicar diálogos o pensamientos de los personajes, así como la viñeta, su forma, color y grosor, pueden dar énfasis a los sentimientos de los personajes. Otra forma de encontrar la palabra es en las onomatopeyas como una forma de dar presencia a los sonidos de animales o ambientales, con ellas el mundo formado se siente más rico y vivo.

El último gran elemento dentro de cómic es el color, el cual puede expresar el ánimo de los personajes, el tono que se quiere transmitir de un momento, generar profundidad y ambiente. El color permite generar sensaciones y puede volverse un elemento icónico que

represente a los personajes, como es el caso de superhéroes como Superman o Batman que tienen colores característicos, a pesar de existir diferentes versiones de ellos.

Lo puntos anteriormente explicados fueron la base teórica que se buscó transmitir a los alumnos, de tal manera que identifiquen sus elementos más importantes y se entienda que se está integrando dos disciplinas complejas como lo son la escritura y el arte que trabajan en conjunto formando su propio lenguaje, en el cual el lector debe participar activamente para poder entender los diferentes símbolos que se le presentan.

Es necesario aclarar que se han ido formando diferentes tradiciones historietistas, por lo que cada lugar a generado sus propios códigos, símbolos y particularidades, como es el caso del manga, el cual no hace un uso tan constante del color, pero ha dominado el uso de los tonos blanco, negro y grises, para generar infinidad de sensaciones, sombras, profundidades y demás. Un ejemplo, cuando las hojas comúnmente blancas se tornan oscuras señalan que lo que se ve a continuación es una acción ocurrida en el pasado.

El término manga en occidente se establece como todo aquel producto de narrativa gráfica que proviene de Japón o que eluden a su estilo. El mismo ha evolucionado a partir de su tradiciones gráficas e influencia occidental, pero ha logrado separarse a tal punto que un cómic y manga no pueden considerarse del todo similares, como ya se mencionó pueden tener una base teórica pero cada uno ha desarrollado sus propios códigos.

Pero dichos códigos no son una barrera que impida que una obra manga de manera general se entienda, al contrario, el lector puede ir aprendiendo su significado y uso. El manga es generalmente publicado en blanco y negro con ocasionales páginas a color, se recopila en pequeños tomos.

En sus historias sus personajes tienen un gran peso, por lo que su expresividad es muy importante. Hasegawa junto con Tezuka configuran un estilo muy importante dentro del manga, los ojos grandes, que junto con un dibujo detallista y estilizado, los personajes suelen tener una gran carga emotiva y narrativa. De ahí junto con el uso de líneas de vida, que a diferencia del cómic que expresan movimiento, en el manga también se usan para mostrar cómo le está afectando a un personaje la acción, si de manera rápida, dinámica o confusa o si le está generando sensaciones de ira, preocupación o tristeza, de esta manera es muy común que el manga introduzca a los lectores a los mundos internos de los personajes y poder ver su evolución de carácter y pensamientos. Los autores de manga, tienden a cargar a sus personajes de varios conflictos internos que tienen que superar.

Otros códigos visuales comunes en el manga, son los que representan emociones o estados de una manera más caricaturesca, como la vena saltona para el enojo, la flecha que atraviesa el cuerpo para señalar un comentario o característica que hiere al personaje, cuernitos en la cabeza para señalar una acción o pensamiento malicioso, lágrimas saliendo torrencialmente para indicar un fuerte llanto.

Una gran característica del manga es su capacidad de mostrar momentos hilarantes de manera caricaturista y pasar a momentos serios de manera fluida sin entorpecer la narrativa, pues los autores son capaces de establecer en cada viñeta el tono que se quiere de la misma. También los entornos son muy importantes, por lo que ver paneles de los lugares es común dentro de las obras, los personajes no solo interactúan entre ellos sino con el ambiente en general.

El uso de las viñetas también es notablemente diferente, los autores pueden variarlas en el tamaño, forma, grosor o prescindir de ellas para dar mayor dinamismo o carga emotiva

a un momento, dotándolas de un mayor peso narrativo, a su vez puede hacer uso de otros elementos estilísticos, como marcar los contornos para que vayan en relación a las emociones de los personajes.

El manga narrativamente suele darles mayor prioridad a los personajes que a la historia, lo que lleva a explorarlos profundamente en espacios complejos, debido a la conexión espiritual que Japón tiene con la naturaleza los entornos tienen una carga narrativa. El tiempo dentro de las obras puede ser tan efímero o enorme, en relación a como lo sienta el personaje, de ahí que en este tipo de obras sea común que un segundo en el mundo real se sienta enorme al hacer retrospectivas o se nos muestre los pensamientos que tiene el personaje.

De esta manera se da una base teórica para entender como está construida la narrativa gráfica, pero sin ser reglas fijas que se aplican a cada uno de sus formatos, sino que es más una guía que permita poder adentrarse más profundo y encontrar las particularidades que cada tradición historietista tiene.

Al entender cómo funciona el manga, se pudo explorar más a fondo las propuestas narrativas que ofrece. En el caso de *Sailor Moon* se dio énfasis a las narrativas heroicas y si la obra presentaba algo nuevo a explorar. Primero, fue importante entender cómo se habían desarrollado las mismas a lo largo de la historia y que papel había jugado la mujer dentro de las historias.

La imagen del héroe ha ido cambiando a lo largo de la historia, porque las sociedades han ido evolucionando, en este sentido se entiende que la figura heroica es una representación yo-ideal, alguien que representa las actitudes y valores más importantes para una sociedad,

en un lugar y tiempo específicos, lo que lo vuelve en un ideal a alcanzar, de ahí que se hallan establecido una serie de prototipos del mismo, el griego, de la edad media, el romántico, el intelectual y el antihéroe.

Todos estos prototipos a pesar de tener sus diferencias y motivaciones, se mueven bajo los mismos parámetros, los ideales masculinos. Los hombres son quienes cargan gran parte del peso narrativo, con personalidades encantadoras, valientes, decisivos, pero sobre todo hay una búsqueda de superación, el héroe quiere mostrar su poderío hacia otros, superar pruebas, resolver enigmas, derrotar monstruos, sublimar pasiones, para al final obtener un premio, honor, una mujer, venganza o reconocimiento.

Los héroes deben aprender de sus acciones para mostrar que son merecedores de la gloria, dando lugar a la estructura narrativa conocida como el viaje del héroe. En el mismo se hace un planteo de dos mundos el ordinario y el especial, el primero contendrá los primeros pasos del héroe, siendo el mundo ordinario, el llamado a la aventura, el encuentro con el mentor y la travesía del primer umbral. En esta primera etapa al héroe se encuentra en un ambiente natural y normal para él, será arrebatado del mismo al mostrarse el objetivo que debe cumplir, aunque al principio se niegue, el conocer al mentor le permitirá dar el salto hacia el siguiente mundo.

En el mundo especial, donde están los pasos de pruebas, aliados y enemigos, la aproximación a la caverna más profunda, la odisea o calvario, la recompensa y el camino de regreso, el héroe deberá mejorar sus habilidades, hacer aliados, ir descubriendo pistas o derrotar enemigos, cuando demuestra ser digno, se enfrenta al reto final para obtener la recompensa. Podrá regresar a su mundo ordinario, culminando los últimos pasos, la

resurrección y el retorno, al demostrar que en su viaje adquirido madurez, lo que lo lleva a superar una prueba final que valida el ser digno de la gloria.

El viaje del héroe sigue los ideales masculinos, el orden de los pasos puede variar o saltarse alguno, pero una vez emprendido el viaje el héroe no puede retroceder, tomar atajos, quedarse a la mitad del camino, es una estructura rígida que enfatiza la autoridad, la fuerza física y la conquista, aspectos que están vinculados a una perspectiva masculina-patriarcal.

En el caso de Japón a la perspectiva heroica se le suma el pensamiento *bushido*, siendo el código moral y de comportamiento de los samuráis. En el país nipón se espera que los héroes sigan los principios del código, siendo protectores con sus seres queridos, firmes ante sus convicciones e ideales, no darán la espalda a ningún desafío y seguirían hasta alcanzar sus metas. Adicional serán disciplinados, su fuerza no solo vendrá de su talento o habilidad especial, sino de un esfuerzo constante por alcanzar mejores resultados.

En todo este paradigma heroico, la mujer parece no tener un lugar para desarrollarse, en las primeras narrativas su rol estaba reservado a ser solamente el premio a ganar por el héroe, la virgen, o ser un obstáculo que seduce al protagonista, la *femme-fatale*. En los cómics incluso su rol es el de ser una mera motivación para que el héroe avance, habiendo el término mujer en la nevera

Cuando las mujeres comienzan a tener roles más activos en las historias heroicas deben despojarse de su feminidad, considerada como debilidad, se acoplan a los patrones masculinos, rechazan su ser femenino, se travisten, se mutilan física o simbólicamente, o en caso de mantener su feminidad, su cuerpo se queda al servicio de los hombres, como objeto de placer visual y físico, expresado a través de poses, atuendos, chistes y demás.

El *bushido* también atraviesa a las heroínas que se han presentado en Japón, el código establece que las mujeres deben ser gráciles, amables y bondadosas, hábiles en artes, que solo pelearan para protegerse a ellas mismas en caso de requerirlo. Su papel establecido es el de mujeres que esperan en el hogar el regreso de su señor.

Como las narrativas heroicas valían los estándares masculinos como los dignos, las mujeres carecen de un espacio en donde puedan desarrollarse activamente más allá de la visión masculina, en sus historias se espera al final regresen a su rol asignado de cuidadoras y madres, sin importar el papel que tuvieron en la historia, aplicado tanto en occidente como en el país nipón.

Bajo estos antecedentes se llega a la obra de *Sailor Moon*, en donde se tiene a mujeres como protagonistas, sin ideales masculinos a lo que aspiren. Usagi la protagonista no es llamada a la aventura bajo su voluntad, si bien se le presenta una misión, ella no se mueve por un deseo o codicia personal, a lo largo de la historia, es el sentimiento de querer ayudar lo que la impulsa, es el amor hacia sus seres queridos lo que le da la fuerza para no rendirse ante los desafíos.

Ella no cumple del todo con los arquetipos del héroe, representa a la parte griega al ser una descendiente de dioses a la que se le arrebató su lugar como gobernante de un reino, cuando la gloria y reconocimiento se le presenta, ella lo rechaza, muestra mayor preocupación por sus amigas que la ayudaron en batalla. También muestra parecido con el héroe de la edad media, es vista como una figura mesiánica, ayuda abnegadamente, pero no lo considera ni un deber, ni responsabilidad. Su objetivo no es derrotar e imponerse ante su enemigo, ella solo desea proteger y mantener la vida de la Tierra.

Su viaje está dentro de los pasos ya establecidos, pero enfrenta conflictos que los hombres no suelen tener. Se mencionó el no tener un propósito personal que inicie su viaje, su conflicto inicia al descubrir su destino como portadora del Cristal de Plata y heredera del Reino de la Luna, su duelo es personal, en relación a sus dos lados, la humana y la *Sailor*. Lo que la lleva una búsqueda personal para autodefinirse. Forja su propósito de vivir en la Tierra, protegiéndola al lado de sus amigas y amado, sin esperar un reconocimiento exterior o tomando un rol de poder sobre otros.

Visualmente las *Sailors* responden a estándares femeninos, en sus transformaciones muestran accesorios como moños, tacones, faldas en cuerpos estilizados, pero con los que pueden pelear y moverse de manera natural sin necesidad de mostrar partes del cuerpo provocativas desde la visión masculina, de hecho, su diseño se puede tomar como infantil bajo dicha mirada.

Sus motivaciones y conductas están dentro de los estándares femeninos, son infantiles, dulces, amables, estas características no les quita fuerza como luchadoras. Tanto Usagi como sus amigas no subliman sus emociones, demuestran valentía y determinación, lloran cuando algo no les gusta o se sienten mal, encuentran fortaleza en el cariño que se tienen como compañeras, no hay una búsqueda por dominar las emociones que se consideran débiles por aquellas que demuestren fuerza.

Con todo lo anterior *Sailr Moon* con sus primeros 13 capítulos, demuestra ser el resultado de años de *mangakas* mujeres que buscaron contar historias para sí mismas y su género sin seguir los estándares impuestos por los hombres, en especial en el manga, donde la demografía *Shōjo*, a pesar de estar pensada para mujeres, los autores fueron en sus inicios y durante un gran tiempo hombres. Takeuchi toma elementos del *nekketsu*, donde se puede

encontrar las narrativas heroicas japonesas, que solo se habían visto en la demografía *Shōnen*, adaptándolos a un concepto femenino, que reivindica a la mujer como una heroína propia que no necesita de los estándares masculinos para forjarse.

El análisis deja varios puntos que todavía podrían ampliarse más, empezando por si el resto del manga de *Sailor Moon* tiene más elementos de análisis relacionados al heroísmo y la concepción que se tiene del mismo, con relación a Usagi y sus amigas. El viaje de la heroína podría ser concepción real o es solo una adaptación al ya planteado por Vogler, idea ya presentada por Murdock, al basar su viaje de la heroína en la masculinización de la mujer. Por lo tanto, el viaje del héroe tiene una apertura a reconstruirse en base a quien lo cuente, tomando en consideración la corporalidad de quien lo atraviesa.

El anterior análisis planteó los conocimientos para desarrollar la secuencia didáctica que se implementaría durante la intervención, la cual consistió de 8 sesiones de 50 minutos cada una, en dos grupos de 4to semestre, 4A y 4B, de nivel medio superior, dentro de su asignatura de Literatura II, Bloque IV Nuevos escenarios de la literatura (literatura emergente), el cual abarca los conocimientos de Diferentes formatos de la literatura, historieta o cómic, novela gráfica.

Debido a que la intervención se realizó dentro de un bloque del programa de estudios, se buscó que los objetivos propios trabajaran de manera conjunta con los aprendizajes esperados del programa, mismos que señalan que los alumnos descubren diferentes formatos de la literatura, con una actitud de respeto hacia la diversidad, mostrando apertura a nuevas propuestas presentes en su entorno, así como desarrollar su creatividad y sensibilidad a través del uso de nuevos formatos literarios, lo que favorece su conciencia social e impacto de estos en su entorno (DGB, 2018)

El primer objetivo fue aprender a leer manga, como un formato literario complejo, al cambiar su modo de leer. El segundo reflexionar grupal e individualmente los estereotipos preexistentes respecto a lo que es un héroe: imagen, objetivos, jerarquías, cualidades y crecimiento. Tercero aumentar su capacidad de lectura inferencial y crítica al confrontar sus conocimientos respecto al camino y el arquetipo del héroe desde una perspectiva femenina, lo que los llevaría a una mejora en su competencia lectora.

Su relación se encuentra en explorar el manga como un formato literario en sí mismo, que hace uso de elementos visuales y textuales para contar una historia profunda, con la propuesta de que este formato explora una nueva idea sobre lo que es lo heroico, a través de la mirada femenina, lo cual despertaría su sensibilidad y creatividad al confrontar sus ideas respecto al significado de lo heroico o si se puede concebir nuevas formas del mismo.

Las sesiones se plantearon en explicar en cada sesión un tema relacionado a lo heroico con perspectiva femenina, relacionándolo con *Sailor Moon*, los alumnos de manera personal realizaban la lectura del manga con un calendario de lectura donde se señalaba que capítulos se debían abarcar para las sesiones.

En cada sesión se realizaba una actividad diferente, con el fin de reforzar los aprendizajes, y que cada alumno de manera individual identificara sus ideas respecto a lo heroico y lo confrontara con su lectura del manga, al identificar si hay similitudes o diferencias respecto a lo que ya tenía preconcebido. También se hicieron discusiones durante las sesiones relacionadas a los aprendizajes y temas que iban saliendo.

Lo primero a considerar es que, en ambos grupos, al momento de presentar la obra de *Sailor Moon*, mostraron confusión y resistencia a la obra, si bien indicaron que identificaban

al personaje de Usagi no habían consumido alguno de sus formatos, anime o manga, e incluso se hicieron la pregunta de qué tenía que ver con los héroes, por lo que desde un inicio ya hubo una confrontación a sus ideas.

Igualmente, los alumnos no habían hecho lectura de manga anteriormente, como indicaron en su prueba diagnóstica, a excepción de uno, por lo que se tuvo una insistencia constante por romper su rechazo hacia la obra y la narrativa gráfica en general, incluso hubo padres que se negaron a que sus hijos leyeran manga, al creer que se trataba de contenido inadecuado. En este sentido, usar una versión del manga con el sentido de lectura occidental, izquierda a derecha, resultó en una ventaja, pues el acercamiento les resultó más familiar.

Debido a su poca experiencia e interés, el dejar la lectura como actividad individual no resultó favorable, se tuvo que hacer adaptaciones para dedicar más tiempo a la lectura grupal, como sucedió con el grupo 4B, dando que ellos tuvieran mayor acercamiento a la obra que el grupo A. esto permitió que los alumnos si mostraron una mayor apertura a este formato, como lo muestra 4B-8 “yo no tenía expectativas de este manga, mis expectativas incluso eran algo negativas, pues nunca había leído un manga [...] Pude darme cuenta de lo equivocado que estaba, y me llevo un aprendizaje de los héroes, el manga y los cómics”.

Lo anterior cumple el primer objetivo de la intervención. El grupo 4A fue el que mejor mostró este resultado, como se mostró con 4A-1 y 4A-6, al indicar que antes veían a dicho formato como mera forma de entretenimiento, con historias banales, pero que después de la intervención pudieron ver su propuesta narrativa. El 4B experimentó un cambio principalmente hacia la obra de *Sailor Moon*, la mayoría había indicado que creían que se trataba de una obra infantil y cursi, pero que después de la intervención pudieron apreciar que tenía una historia más profunda.

El segundo objetivo también se cumplió, evidenciado principalmente con el grupo 4B, los cuales no tenían una imagen clara respecto a la figura heroica, al pensar que solo se trataba de alguien que hacía acciones buenas, pero conforme avanzó la intervención, entendieron su complejidad narrativa como la señaló 4B-8, al decir que pensaba que el héroe era solo el protagonista, pero al final entiendo que se trataba de un personaje más complejo que tiene un crecimiento durante su trayecto.

El tercer objetivo se cumplió parcialmente, con ambos grupos, señalaron que al principio no consideraban a Sailor Moon como una heroína, pero al cierre del curso si la podían considerar una, porque se cumplía con los puntos vistos en clase respecto a lo heroico, tales como el viaje del héroe y mostrar cualidades como la empatía, la valentía y la compasión. Por lo que pudieron hacer una comparación de los temas con el personaje, pero no mostraron un cambio profundo en relación a lo que diferencia un héroe masculino y femenino. Aunque, 4A-6 y 4A-8 lograron identificar elementos más propios de las heroínas al señalar valores como el amor y la abnegación.

Una posible razón por la cual no se pudo concretar el tercer objetivo, fue el tiempo tan ajustado con el que se contó. Esto impidió realizar una lectura conjunta con los alumnos, tener más ejemplos de héroes masculinos y femeninos que creará un mayor contraste, pero principalmente limitó el acercamiento más profundo que se puso tener con la obra.

La hipótesis planteaba que, al acercar a los alumnos al manga como una lectura crítica, sería posible fomentar en ellos una reflexión profunda y significativa, equivalente a una comprensión lectora inferencial y crítica, lo que aumentaría su competencia lectora. Al identificar y comprender elementos propios de los textos discontinuos, así como a reflexionar sobre los elementos narrativos que les permitieran sacar sus propias conclusiones respecto a

una obra. Aunque los alumnos ampliaron su panorama literario, logrando apreciar la complejidad de la narrativa gráfica y, en algunos casos, conectar con el personaje de Usagi, se requiere de más tiempo y atención para que los estudiantes puedan realmente crear una conexión profunda con una obra, sus análisis, aunque confrontaron sus ideas preconcebidas no alcanzaron el nivel de profundidad que se esperaba.

La narrativa del manga, como señala Berndt, requiere tiempo y atención para que se logre un vínculo profundo con sus lectores. Sin embargo, se demuestra que el manga puede usarse dentro de las aulas como un formato literario de análisis complejo y su integración en las aulas puede abrir el panorama de los alumnos hacia nuevas formas de lectura, que con guía del docente puede ayudarlos a cuestionar y ver propuestas narrativas que no están en los textos cánones tradicionales. Lo anterior cumple los objetivos planteados, se desarrolló y aplico una planeación didáctica con el manga como corpus de análisis, que toca temas profundos. Lo que demuestra que el manga tiene propuestas narrativas que vale la pena analizar dentro de las aulas, y también de manera teórica para analizar más sus propuestas narrativas y literarias.

Los resultados obtenidos tanto en la investigación como en la intervención fueron favorables, pero todavía quedan varios puntos que pueden seguirse explorando. Retomando a Méndez-Cabrera y Rodrigo-Segura “la inclusión del cómic, y por extensión del manga, entre las propuestas lectoras contribuye al propósito de configurar un canon necesariamente plural capaz de atender a la complejidad creciente de lectores en formación” (2023, p. 2).

El uso de la narrativa gráfica dentro de las aulas presenta un gran potencial, debido a la cantidad de obras existentes y temas que tocan, no solo ficticios, sino también históricos y

sociales, por lo que son un gran medio para exponer a los alumnos en temas profundos, que los lleve a desarrollar empatía y un mayor sentido crítico respecto al mundo que les rodea.

El mismo manga de *Sailor Moon* todavía tiene mucho campo de exploración, en esta investigación solo se abarco el primer arco, Dark Kigdom, pero la historia heroica de Usagi continua en 4 arcos más, Black Moon, Mugen, Yume y Stars, por lo que aún hay material para seguir estudiando, no solo el camino heroico de Usagi, sino también el de sus compañeras y de personajes nuevos que se van integrando. La obra integra temas como profundizar en el autodescubrimiento, la identidad de género, la diversidad en la construcción de las relaciones, e incluso la misma lucha por el amor y la justicia de Usagi va tomando nuevos matices.

El viaje de la heroína es un tema que apenas se está explorando, y aún queda mucho por descubrir, empezando por establecer si el mismo existe de manera independiente, o es una rama del ya conocido. Considerando que Murdock desprende su viaje de la heroína del establecido por Vogler y que las mujeres están dentro de un mundo masculino, pero como se revisó en *Sailor Moon* su viaje se construye desde un mundo y valores femeninos que no busca seguir la visión masculina de lo heroico.

El camino de héroe tampoco se queda atrás, a pesar de ser una estructura ampliamente usada continúa evolucionando y mostrando nuevos caminos, relacionado con el tipo de héroes que se van integrando en las historias, que no responden a un solo esquema y jerarquía. Vogler lo señala “el viaje del héroe es infinitamente flexible, permite múltiples variaciones sin sacrificar por ello su magia y nos sobrevivirá a todos (2002, p.55)” y la narrativa gráfica justo ofrece nuevas visiones heroicas para adentrarse.

Referencias

- Aguiló Pastrana, J. (2022). El fenómeno de los webtoon coreanos y su difusión global. *PORTES, Revista Mexicana De Estudios Sobre La Cuenca Del Pacífico*, 16(32), 107–123. Recuperado a partir de <https://revistasacademicas.uco.mx/index.php/portes/article/view/494>
- Aguirre Romero, J. M. (2012). Los héroes de papel y el papel de los héroes. *Revista de Estudios de Juventud*, (96), 87-103. https://www.injuve.es/sites/default/files/Revista96_5.pdf
- Alamillo Sánchez, J. (14 de febrero de 2018). *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Japonpedia. <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>
- Alfaro López, H. G. (2010). La lectura como proceso de comprensión y conocimiento científico. *Investigación bibliotecológica*, 24(50), 35-47. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2010000100003
- Alisten, C. J. (2008). *Alfabetización visual. Fundamentos para el desarrollo de proyectos de alfabetización visual para diseñadores gráficos y docentes en las escuelas* [Archivo PDF]. http://bibliotecadigital.tamaulipas.gob.mx/archivos/descargas/581611a40_AltisenCIaudioJosemariaAlfabetizacionVisual.pdf

- Álvarez Barroso, C; Caballero Rosado, M. (2021). *El tratamiento de la adolescencia japonesa en shōjo kakumei utena* [少女革命ウテナ(1997)]. La comunicación a la vanguardia: Tendencias, métodos y perspectivas. Editorial Fragua.
- Álvarez Gandolfi, F. (2021). “La Industria Está Llena de Otakus”: Cultura de Masas Japonesa y Economía Política de la Comunicación. *Razón y Palabra*, 25(111), 345-361.
<https://doi.org/10.26807/rp.v25i111.1789>
- Antúnez Mosteirín, E. (2022). *Autoras de manga shōnen: Diferencias en el tratamiento de personajes entre autoras y autores en el manga para chicos* [Tesis de Grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/264830>
- Bastien, C. (19 de mayo de 2020). *El rol de la mujer en el manga*. XIAHPOP.
<https://xiahpop.com/el-rol-de-la-mujer-en-el-manga/>
- Bergoce, A.A. (2023). De la caballería al shōnen: exploración en el cambio de géneros literarios en Don Quijote de la Mancha, El manga. *Nota al margen*, 1(1), 116-124.
- Bernabé, M. (2012). El papel de las chicas en el Shōnen manga. *Revista Tebeosfera, especial sobre la mujer en el cómic erótico*, (9).
https://revista.tebeosfera.com/documentos/el_papel_de_las_chicas_en_el_shonen_manga.html
- Berndt, J. (31 de mayo de 2012). *El papel del manga como cultura/ entrevistada por Yata Yumiko*. Nippon.com.
<https://www.nippon.com/es/views/b00802/#:~:text=Se%20decidi%C3%B3%20el%20tema%20%E2%80%9CEl,y%20aficiones%20comparte%20el%20manga>

Busso, M. P. (2012). Un recorrido sobre el autor: su problematización en Gadamer, Jauss y Eco. *Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación*, (118), 52-56.

<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/5291/1/RFLACSO-CH118-11-Busso.pdf>

Campbell, J. S. (diseño gráfico), Casagrande, E. (ilustrador), De Latorre, R. (ilustrador), Gomez, C. (ilustrador), Pimentel, R. (ilustrador), Thompson, K. (autor). (11 de junio de 2024). *Black Widow* [Portada]. Marvel Universe.

https://www.amazon.com.mx/BLACK-WIDOW-KELLY-THOMPSON-1/dp/1302952668/ref=sr_1_4?_mk_es_MX=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crid=2CHVKYX57KCST&dib=eyJ2IjoiMSJ9.oYGGpkHuHYFILz2qkFXVeVFul7uUFoZzVH4diSvPTw6NwIC5jKOdpY6EPXKeQMOikkbwNrrj2IOWOQjSbEu77AiMZXCzZS0-QCmU0gP5me3yw06Wsu0FAVNPsgMo7tzzHVLqqkJmQYPUhUcWFtomPZoiWG5yB_aPUa78Bx3wPdMXjPSPZ73F3vXRgSEmBN17miW7Sp1o9UcyPHw59fbRkOmLHL73ej7rh-kT3rOLOcEDZtDesa5Aba-YTv8KuuDn74Ib1q9clzwWQNgI3Omp4cFF7HzkqIsuEUGp704Sc80.Gw4uOqjAVPEf0NSV4HoLLg7artd9jL4NaYOmMjZ4JWA&dib_tag=se&keywords=black+widow+comic&qid=1746328480&srefix=black+widow+comic%2Caps%2C175&sr=8-4&ufe=app_do%3Aamzn1.fos.de93fa6a-174c-4df7-be7c-5bc8e9c5a71b#detailBullets_feature_div

Canal GO! el monitor geek. (26 de julio de 2017). *La Sexualización de las MUJERES en los Cómics*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/GJDbE_-qxK4?si=tKWEXwDUxnACXMyb

Canal GO! el monitor geek. (26 de marzo de 2025). *Un Gran Detalle ESCONDIDO en esta Portada DE SUPERMAN*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://youtube.com/shorts/47N9k4yTTwg?si=etg1L-ph7Xq8dg3d>

Canal AMC SELEKT. (26 de julio de 2017). *La hipersexualización de la MUJER en los CÓMICS / SUPERHÉROES / Canal HISTORIA* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://youtu.be/MSKOiuNqqf0?si=QAsH59gKjSamBOAc>

Canal Danichuy. (11 de abril de 2021). *Nuevos secretos revelados por la creadora de Sailor Moon, Naoko Takeuchi 2021 / Danichuy* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

https://youtu.be/Bh4FtnDBuRs?si=CfDzk1q1x_SHHFkN

Canal Edo Hakase. (08 de mayo de 2018). *Guía Otaku: El Barrio de Sailor Moon (Azabu Juban)* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=PxlJxuHbvm0&t=371s&ab_channel=EdoHakas
[e](#)

Canal Sourcerer Zeta. (10 de enero de 2013). *Historia del Anime de Chicas Magicas 3 (1984-1988)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. [https://youtu.be/yai33vfgYn0?si=xm9ISFo38J-](https://youtu.be/yai33vfgYn0?si=xm9ISFo38J-8Bnf9)

[8Bnf9](#)

Canal Sourcerer Zeta. (21 de febrero de 2013). *Historia del Anime de Chicas Magicas 4 (1990-1993)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. [https://youtu.be/EkpXoHCTvRo?si=u-](https://youtu.be/EkpXoHCTvRo?si=u-CIg1aZHO4JmY8L)

[CIg1aZHO4JmY8L](#)

Canal Sourcerer Zeta. (26 de noviembre de 2012). *Historia del Anime de Chicas Magicas 1 (1966-1973)* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
https://youtu.be/SzuuCYgJ0YM?si=9twvovTr-i_raZYf

Canal Sourcerer Zeta. (30 de noviembre de 2012). *Historia del Anime de Chicas Magicas 2 (1974-1983)* [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://youtu.be/11dksXcaPZk?si=ubmCzFW1nxSE0JQA>

Cassany, D., Luna M., Sanz G. (1994). *Enseñar lengua* (4ta edición). Editorial Grao.

Cerrillo, P. C. (2016). *El lector literario*. Fondo de Cultura Académica.

Cervantes Castro, R. D., Pérez Salas, J. A., y Alanís Cortina, M. D. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: caso específico del plantel N° 172 de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XXVII (2), 73-114.
<https://www.redalyc.org/pdf/654/65456039005.pdf>

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, (72).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica. (2018). *Guía Pedagógica y de Evaluación del Módulo Comunicación para la interacción social*. [Archivo PDF]

Comunidad Bratz. (3 de marzo de 2020). *Los 8 beneficios que aporta la lectura de cómics y novelas gráficas sobre los jóvenes y adultos*.

<https://www.comunidadbaratz.com/blog/los-8-beneficios-que-aporta-la-lectura-de-comics-y-novelas-graficas-sobre-los-jovenes-y-adultos/>

Correa, J. (15 de noviembre de 2013). *La lectura de imágenes 6: ¿Por qué hay que aprender a leer imágenes?* El español sin misterios. <http://espanolsinmisterios.blogspot.com/2013/11/la-lectura-de-imagenes-6-por-que-hay.html>

Darkor_LF. (8 de octubre de 2019). *Moto Hagio y el Grupo del 24*. La Nave Invisible. <https://lanaveinvisible.com/2019/10/08/moto-hagio-y-el-grupo-del-24/#:~:text=%C2%ABE1%20Grupo%20del%2024%C2%BB%20es,Moto%20Hagio%20y%20Keiko%20Takeyima.>

de Cabo Baigorri, M. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio Tiempo Y Forma. Serie V, Historia Contemporánea*, (26), 355–375. <https://doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14514>

de Pablo Rodríguez, A. (2014). La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del Shônen Manga. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (14), 14-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4544572>

Dirección General del Bachillerato. *Literatura II. Programa de estudios cuarto semestre*. [Archivo PDF]. <https://s001ea8d87e668b18.jimcontent.com/download/version/1537804033/module/7472312881/name/Literatura%20II.pdf>

Dondis, D. A. (s.f.). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili, S.A.

Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Norma Editorial.

Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Norma Editorial

García Burgo, D. (2016). *Análisis de roles de género, emoción y expresividad a través del manga* [Tesis de Grado, Universidad Autónoma de Barcelona].
<https://ddd.uab.cat/record/160623>

García Huerta, D. y García Núñez, R. (marzo 2012). El manga y su divulgación en México. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 2(2).
<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/171/236>

García Pacheco, J. A., & López Rodríguez, F. J. (2012). La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen manga y el horror manga. *Cuestiones de Género: de la igualdad y la diferencia*, (7), 119–136.
<https://doi.org/10.18002/cg.v0i7.906>

Gatikawaii (s.f.). *Pretty Guardian Sailor Moon* tomos 1-3 [Bishoujo Senshi Sailor Moon] (Scanlation). Recuperado de <https://gatikawaii-ve.tumblr.com/mangasailormoonlatino>

Halberstam, J. (2018). *El arte queer del fracaso*. Edales

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. *Módulo sobre Lectura (MOLEC) 2024*.
[Archivo PDF].

<https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2024/molec/molec2024.pdf>

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. (2012a). *Los textos continuos: ¿Cómo se leen? La competencia lectora desde PISA*. México: INEE [Archivo PDF].

https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2018/12/Textos_continuos.pdf

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. (2012b). *Los textos discontinuos: ¿Cómo se leen? La competencia lectora desde PISA*. México: INEE [Archivo PDF].

https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2018/12/Textos_discontinuos.pdf

Jiménez Pérez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. *Investigaciones sobre Lectura*, (1), 65-74.

<https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243919005.pdf>

Junji, H. (23 de marzo de 2022). *30 años de 'Sailor Moon': la Princesa de la Luna, amada en el mundo entero*. Nippon.com.

https://www.nippon.com/es/japan-topics/g02035/?cx_recs_click=true#

Lagones, J. (2016). Motivación de los estudiantes japoneses para el aprendizaje del español a través de la lectura del manga. *Tradición, Segunda época*, (14), 52-62.

<https://doi.org/10.31381/tradicion.v0i14.334>

Laura. (26 de agosto de 2023). *Los uniformes escolares japoneses*. Japonismo.

<https://japonismo.com/blog/los-uniformes-escolares-japoneses>

- Laura. (28 de agosto de 2023). *Los idols como objeto de cultura popular japonesa*. Japonismo. <https://japonismo.com/blog/idols-cultura-popular-japonesa>
- Leal Larrarte, S. (2016). El destino del héroe: el sacrificio de su sensibilidad femenina. *Nóesis: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 25 (49), 152-169. <https://www.redalyc.org/journal/859/85944550011/html/>
- Lechuga, V., Letelier, L., Poblete, P. y Labrín, J.M. (1998). *Semiótica de la Japoanimación (Análisis de contenido Dragon Ball Z)* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/133197>
- Lonna Olvera, I. (2022). Narrativa gráfica y hermenéutica. Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran. *Zincografía*, 6(11), 184-196. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.133>
- Los Santos, G. y Stiegwardt, T. (2020). El camino de la heroína, el arquetipo femenino universal para un nuevo paradigma. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (91), 24-45. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi91.3814>
- Lozano Mijares, P. (2017). *El papel de las mujeres en la literatura*. Santillana Educación, S. L.
- Ludlow, S. (29 de abril de 2022). *Autoras anónimas; el rol de las mujeres mangakas en el manga-anime*. La séptima pantalla. <https://laseptimapantalla.com/autoras-anonimas-el-rol-de-las-mujeres-mangakas-en-el-manga-anime/>
- Mancha Cómic! (6 de mayo de 2014). *Géneros temáticos del Manga*. https://issuu.com/jggonzalez/docs/triptico_generos_manga

Marti, M. (27 junio 2021). *El mito de la diosa Selene y el mortal Endimión*. Cultura Inquieta.

<https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/18352-el-mito-de-la-diosa-selene-y-el-mortal-endimion.html>

Martínez Lima, M. (2020). La construcción del héroe en la obra literaria. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (71), 86-90.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382020000200086&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Martínez Román, J. M. (2016). *Manga y Anime: La historia ilustrada* [Archivo PDF].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6096393>

Maya-Ambía, C. (2021). *Japón: el cansancio de una nación*. Universidad Nacional Autónoma de México.

<https://pueaa.unam.mx/uploads/publicaciones/pdf/JaponCansanciodeunaNacion.pdf>

McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Ediciones B. (pp. 28, 30, 31, 44, 101, 110, 126, 131)

McCloud, S. (s.f.). *Hacer Cómic: Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri. (pp. 15, 21, 32, 37, 48, 130)

Méndez-Cabrera, J., y Rodrigo-Segura, F. (2023). Educación literaria, diversidad cultural y manga: Una propuesta para la formación de lectores. *Ocnos*, 22(1).

https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.335

Moliné, A. (26 de noviembre de 2012). *Niñas sin sexo. Lo femenino en los manga clásicos*. Asociación Cultural Tebeosfera.

https://revista.tebeosfera.com/documentos/ninas_sin_sexo_lo_femenino_en_los_manga_clasicos.html

Morrison, G. (autor), Quitely, F. (ilustrador). (11 de octubre de 2011). *All Star Superman* [Portada]. Dc Comics. https://www.amazon.com.mx/All-Star-Superman-Grant-Morrison/dp/1401232051#detailBullets_feature_div

Murakami, S., y Bryce, M. (2009). Manga as an educational medium. *International journal of the humanities*, 7(10), 47-55. <https://doi.org/10.18848/1447-9508/CGP/v07i10/42761>

Murdock, M. (2020). *Ser mujer: Un viaje heroico Un apasionante camino hacia la totalidad*. Gaia Ediciones.

Nares Feria, Y. (30 de agosto de 2020). *Una de cada diez personas en México dice ser lectora de cómics*. Animal Político. <https://www.animalpolitico.com/analisis/autores/la-ventana-indiscreta/una-de-cada-diez-personas-en-mexico-dice-ser-lectora-de-comics>

Nippon.com. (21 de marzo de 2025). *Las ventas de manga en Japón alcanzaron un nuevo récord en 2024*. <https://www.nippon.com/es/japan-data/h02328/>

Nitobe. I. (1909). *Bushido El alma de Japón* (Jimenez de la Espada, G., Trans.) (13.^a ed.). Biblioteca Científico Filosófica. (Trabajo original publicado en 1900) <https://bibliotecadigital.jcyl.es/es/consulta/registro.do?id=33171>

Observatorio Andaluz contra la Homofobia, Bifobia y Transfobia. (12 de septiembre de 2023). *¿Qué es genderqueer?* <https://observatorioandaluzlgbt.org/genderqueer/>

- Online Star Register. (30 de julio de 2021). *Símbolo lunar: los significados de los símbolos de la luna*. <https://osr.org/es/blog/astronomia/simbolo-lunar-los-significados-de-los-simbolos-de-la-luna/?srsltid=AfmBOooYD7wserOiLKh2E8ey1w4cKH2Xr2Fpm-TWVcHgwKwnZyBLy8E->
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2019). *Programa para la evaluación internacional de alumnos (PISA) PISA 2018-Resultados* [Archivo PDF]. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_MEX_Spanish.pdf
- Otakuniverse. (17 de noviembre de 2010). *Onyanko Club*. Ounomachi. <https://ounomachi.wordpress.com/2010/11/17/onyanko-club/>
- Plaza, M. (21 de octubre de 2020). *Astroboy (nueva edición)* [Imagen]. Ramen para Dos. <https://ramenparados.com/astroboy-nueva-edicion/> CC by 2.0.
- Real Academia Española [@RAEinforma]. (16 de diciembre de 2019). #RAEconsultas *El japonésismo «otaku» se usa en referencia a los fanáticos de manifestaciones de la cultura popular japonesa como el.* X. <https://x.com/RAEinforma/status/1206553952046796800?lang=es>
- Real Academia Española. (28 de marzo de 2025). *Onomatopeya*. Recuperado el 3 de abril de 2025 <https://www.rae.es/gtg/onomatopeya>
- Revista de la OMPI. (septiembre de 2011). *El fenómeno del manga*. https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html

Rodríguez, F. (2013). La noción de género literario en la teoría de la recepción de Hans

Robert Jauss. *Revista Comunicación*, 11(2).

<https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/1274/1177>

Rojas Cisneros, H. E. (2022). *La novela gráfica con realidad aumentada: Un recurso pedagógico para la enseñanza del arte* [Tesis de Maestría, Benemérita Universidad

Autónoma de Puebla].

<https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/16230>

Salgado, D. (9 de abril de 2018). La Era Showa y el Grupo del 24: Las mangakas de la

modernidad. *Tebeosfera*, tercera época, (6).

https://revista.tebeosfera.com/documentos/la_era_showa_y_el_grupo_del_24_las_mangakas_de_la_modernidad.html

Sánchez, R.E. (28 de marzo de 2019). *Esquemas y analogías de la Luna como símbolo.*

Reflexiones Marginales.

<https://reflexionesmarginales.com/blog/2019/03/28/esquemas-y-analogias-de-la-luna-como-simbolo/>

Serradilla, E. (14 de diciembre de 2019). *Osamu Tezuka. El Dios del Manga. Museo Nacional d'Art de Catalunya (31 de octubre de 2019 hasta el 6 de enero del 2020).*

Canariasahora. [https://www.eldiario.es/canariasahora/sarjakuva-ja-elokuva/osamu-](https://www.eldiario.es/canariasahora/sarjakuva-ja-elokuva/osamu-tezuka-manga-nacional-catalunya_132_1188191.html#:~:text=1%2D%20El%20t%C3%A9rmino%20Akabon%20ser%C3%ADa,estar%20impresos%20en%20tinta%20roja)

[tezuka-manga-nacional-](https://www.eldiario.es/canariasahora/sarjakuva-ja-elokuva/osamu-tezuka-manga-nacional-catalunya_132_1188191.html#:~:text=1%2D%20El%20t%C3%A9rmino%20Akabon%20ser%C3%ADa,estar%20impresos%20en%20tinta%20roja)

[catalunya_132_1188191.html#:~:text=1%2D%20El%20t%C3%A9rmino%20Akabon%20ser%C3%ADa,estar%20impresos%20en%20tinta%20roja](https://www.eldiario.es/canariasahora/sarjakuva-ja-elokuva/osamu-tezuka-manga-nacional-catalunya_132_1188191.html#:~:text=1%2D%20El%20t%C3%A9rmino%20Akabon%20ser%C3%ADa,estar%20impresos%20en%20tinta%20roja)

Tajada Sanz, C. (2006). *El Mercado Español del Manga: Estado de la Cuestión*. Universidad de Zaragoza [Archivo PDF].

<https://www.ugr.es/~feiap/ceiap/ceiap/capitulos/capitulo28.pdf>

Takemoto, T. (28 de marzo de 2024). *"Él refleja los cambios que están sucediendo en el Japón moderno". Le pedimos a un psicólogo cultural que investiga héroes que analizara al Great Saiyaman, ¿y la conclusión puede sorprenderte!* / Entrevistado por Ryuta Shimabukoro. https://es.dragon-ball-official.com/news/01_2496.html

Takeuchi, N. (11 de septiembre de 2018). *Pretty Guardian Sailor Moon* Eternal Edition volumen 1 [Imagen]. Kodansha. <https://kodansha.us/reader/pretty-guardian-sailor-moon-eternal-edition/volume-1/chapter-1/>

Takeuchi, N. (2015). *Pretty Guardian Sailor Moon* volumen 1. Editorial Panini México (pp. 9, 10, 12-13, 47, 52, 85, 132-133, 147, 184-185, 188-189, 242).

Takeuchi, N. (2015). *Pretty Guardian Sailor Moon* volumen 2. Editorial Panini México (p. 138).

Takeuchi, N. (2016). *Pretty Guardian Sailor Moon* volumen 3. Editorial Panini México (p. 102, 129).

Takeuchi, N. (2017). *Codename Sailor V* volumen 1. Editorial Panini México (p. 167, 198 y 222).

Takeuchi, N. (2017). *Codename Sailor V* volumen 2. Editorial Panini México (p. 22, 214 y 243).

Thomas, J (autor). (25 de abril de 2019). *¿Qué es el sintoísmo?*. Nippon.com.
<https://www.nippon.com/es/japan-topics/b05218/>

Ticoman. (1 de enero de 2008). *Anime para novatos: lenguaje visual*. Comic Geekos.
<https://www.comicgeekos.com/blog/2008/01/01/anime-para-novatos-lenguaje-visual/>

Tomizawa, R. (19 de enero de 2016). *Sazae-san Part 3: Suicides and The Pressure Cooker of Japanese Education* [Imagen]. The Olumpians.
<https://theolympians.co/2016/01/19/sazae-san-part-3-suicides-and-the-pressure-cooker-of-japanese-education/> CC by 2.0.

Trueba Lozano, D. y Trueba Lara, J.L. (2020). *Bushido El Arte de la guerra de los samuráis*. Editorial Porrúa.

Vivero Marín, C. E. (2016). Género y teoría literaria feminista: herramientas de análisis para la aproximación social desde la literatura. *Sincronía*, (70), 114-134.
<https://www.redalyc.org/journal/5138/513852522006/513852522006.pdf>

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Manon Troppo.

Apéndices

Apéndice A. Sesión 1, Prueba Diagnóstica y Resultados

Actividad 1: Prueba diagnóstica

Instrucciones: Lee el fragmento de manga y responde las preguntas que se presentan.

- Nombre completo:
- Edad:

Nota: Si necesitas ayuda con secuencia de lectura, puedes guiarte con el siguiente esquema.

Ilustración 30 Esquema de lectura de manga



Nota 32 Tomada de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 242), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

Fragmento de lectura

Ilustración 31 Fragmento de lectura del manga Sailor Moon



Nota 33 Tomadas de Pretty Guardian Sailor Moon 1 (p. 12-13), por Naoko Takeuchi, 2015, Editorial Panini México.

1. ¿Has leído manga alguna vez?, de responder sí, ¿Cuáles han sido?
2. ¿Tuviste algún problema para realizar la lectura?, cómo seguir el orden de lectura o relacionar texto con imagen.
3. ¿De qué trata el fragmento?
4. ¿Quiénes son los personajes?
5. ¿Cómo describirías que es la relación de los personajes con Usagi?
6. ¿Dónde se encuentran los personajes? ¿Qué elementos te lo indicaron?
7. ¿Por qué crees que Usagi está en el pasillo?
8. ¿Por qué crees que Usagi no había desayunado?
9. ¿Qué otras formas de comunicación encuentras además de los textos?
10. ¿Qué elementos llaman tu atención?

Resultados Actividad 1

Tabla 13 Registro de respuestas de prueba diagnóstica de los grupos 4A y 4B

Nombre (alias)	Edad
4A-1	17
4A-2	17
4A-3	16
4A-4	17
4A-5	17
4A-6	17
4A-7	16
4A-8	17
4B-1	17
4B-2	16
4B-3	17
4B-4	16
4B-5	17
4B-6	17
4B-7	18
4B-8	18
4B-9	19
4B-10	16
4B-11	18
1. ¿Has leído manga alguna vez? De responder sí ¿Cuáles han sido?	
4A-1	No
4A-2	No
4A-3	No
4A-4	No

4A-5	No
4A-6	No
4A-7	No
4A-8	No
4B-1	No
4B-2	No
4B-3	Sí
4B-4	No
4B-5	No
4B-6	No
4B-7	No
4B-8	No
4B-9	No
4B-10	No
4B-11	No
2. ¿Tuviste algún problema para realizar la lectura?, cómo seguir el orden de lectura o relacionar texto con imagen.	
4A-1	Sí
4A-2	No
4A-3	-
4A-4	Un poco, si no hubiera dicho la maestra no hubiera sabido que era de derecha a izquierda
4A-5	No
4A-6	La verdad no, me parece algo muy interesante
4A-7	Me confundí de donde a donde tengo que leerlo
4A-8	Un poco, si
4B-1	Si por la manera de leer de derecha a izquierda
4B-2	-
4B-3	No
4B-4	-
4B-5	-
4B-6	Seguir el orden y la trayectoria de la historia.
4B-7	Sí, un poco
4B-8	Un poco
4B-9	Un poco si
4B-10	No
4B-11	Si
3. ¿De qué trata el fragmento?	

4A-1	De cómo la protagonista está llegando tarde a la escuela, el hambre y sus malas calificaciones y su amiga estando ahí con ella
4A-2	De una clase de inglés
4A-3	De que la protagonista llega tarde y dice que tiene hambre, pero la maestra la regaña porque le fue mal en su examen de inglés, y presenta a su amiga y al loco del salón
4A-4	De unas amigas estudiantes que hablan de su examen
4A-5	De una chica justificando porque llega tarde
4A-6	El por qué llegó tarde
4A-7	De que una chica va llegando tarde a su clase de inglés, porque no desayuno y le entregan sus calificaciones, además de que se ven algunos chicos de su clase
4A-8	Trata de una alumna que tiene mucha hambre y de sus interacciones en la clase de inglés
4B-1	De cómo llega tarde al examen
4B-2	De una niña que la regaña la maestra por llegar tarde y tener malas calificaciones
4B-3	Como tal nos muestra como una chica sacó malas calificaciones y luego comprueba sus calificaciones con sus amigos
4B-4	Sobre la niña que llega tarde a su clase y saca mala calificación en el examen
4B-5	De qué llegó tarde a su clase entonces la regañaron además por sus calificaciones malas, pero aparte como llegó tarde no pudo desayunar y tenía hambre
4B-6	Una niña que llega tarde a la escuela, la regaña su maestra y tiene un examen (saca malas calificaciones) . Tiene mucha hambre, así como también hace la introducción de su amiga.
4B-7	Sobre las clases y calificaciones de los personajes
4B-8	Trataba de que la chica llegó tarde, ella tenía hambre y había hecho un examen pero al parecer no le fue muy bien en el examen
4B-9	De qué saco malas calificaciones y de qué casi siempre llega tarde
4B-10	Inicia diciendo que tiene mucha hambre pero después comparte sus calificaciones y nos comprate su molestia por el inglés
4B-11	de que la chica llega tarde porque tenía hambre y su tutora la regaña y le muestra su calificación de su examen de inglés
4. ¿Quiénes son los personajes?	
4A-1	La maestra Haruna, Umino un friki, Usagi la protagonista y Naru-chan su mejor amiga.
4A-2	La maestra de inglés fraky y haru- Chan

4A-3	Protagonista: Usagi Maestra: Haruna Amiga: Naru Chan Tsukino Sakurada
4A-4	Usagi, Tsukino san
4A-5	-
4A-6	La chica, la maestra
4A-7	Su mejor amiga, la principal, el niño friki, y la maestra
4A-8	La maestra de inglés, friki, Nauru Chan
4B-1	Naru-Chan, Señorita Usagi, Tsukino-Chan
4B-2	Usagi y no se quien más
4B-3	Naru-chan, Haruna Sakurada y Usagi Tsukino-san
4B-4	Sailor, maestra haruna, su mejor amiga y friki
4B-5	La maestra y Usagi
4B-6	La principal Usagi Tsukino-Sai, la maestra Haruda, Naru-Chan y Friki
4B-7	Usag tsukino y maruchan
4B-8	Usagi Tsukino-San, Haruda, Naru-Chan, y el friki
4B-9	Usagi y naruchan y tsukino
4B-10	Usag tsukino-san ,Friki,
4B-11	Usagi tsukino-san, haruna sakurada, umuno, naru-chan
5. ¿Cómo describirías que es la relación de los personajes con Usagi?	
4A-1	Algunos son amigos, compañeros y maestros. Solo una relación cercana.
4A-2	Compañeros de clase
4A-3	Que quieren estar con ella
4A-4	Son amigos o compañeros de escuela y la maestra
4A-5	amigos
4A-6	Buena, pero un poco tensa
4A-7	Pues tenso con la maestra, y bueno que su amiga
4A-8	Son compañeros de clase
4B-1	No lo se
4B-2	Discute mucho con otros personajes
4B-3	Unos son sus amigos y la otra es su maestra de inglés
4B-4	Son amigos y la maestra le cae mal
4B-5	Buena, excepto la maestra porque tal vez está decepcionada por su trabajo en clase
4B-6	Su relación con su maestra es mala, y con su amigo se entiende que es buena.
4B-7	Lo están regañando

4B-8	Es algo rara, pues la están regañando pero creo que se preocupan por ella
4B-9	Algo tensa , por qué la niña no obedece mucho
4B-10	Es una compañera para sus amigos y su alumna para la maestra
4B-11	-
6. ¿Dónde se encuentran los personajes? ¿Qué elementos te lo indicaron?	
4A-1	En la escuela, la maestra y las ilustraciones del lugar, los temas que se tratan.
4A-2	En la escuela porque ahí hablan sobre la maestra
4A-3	En la escuela, porque hay un edificio, está la maestra y están en uniforme
4A-4	En una escuela, las imágenes de fondo muestran como salones y ventanas parecidas a la de una escuela
4A-5	En el pasillo
4A-6	Escuela
4A-7	En la escuela, la imagen del principio y la maestra además del examen
4A-8	En la escuela, en la clase de inglés
4B-1	Como en una escuela, por que hablan de un examen
4B-2	En la escuela
4B-3	En la escuela secundaria, un pequeño texto arriba de una imagen
4B-4	en la escuela, la escenografía
4B-5	En la escuela, porque hablan de calificaciones
4B-6	En la escuela, por el fondo que se puede ver detrás de donde pasan las escenas.
4B-7	En su escuela. Hablan de clase
4B-8	Pues como en una escuela. El fondo lo indica y que por qué hay una maestra y un examen
4B-9	En la escuela , me indicaron los elementos el examen y su maestra y sus compañeros
4B-10	En la escuela en un salón de clase
4B-11	En la escuela, por el diálogo situado en el salón de clases
7. ¿Por qué crees que Usagi está en el pasillo?	
4A-1	Porque está llegando tarde, se dirigía a su salón
4A-2	Porque llego tarde
4A-3	Porque llegó tarde
4A-4	Por qué estaba caminando
4A-5	Va a la escuela
4A-6	Tenía hambre

4A-7	Porque iba de camino a su clase
4A-8	Estaba llegando tarde
4B-1	Porque el niño de lentes sale como de una puerta
4B-2	Porque iba llegando tarde
4B-3	Llego tarde a clase
4B-4	está llegando tarde a clases
4B-5	Porque llego tarde a su clase y se quedó fuera
4B-6	Porque se siente más cómoda fuera del salón que dentro, por sus maestros.
4B-7	Está esperando
4B-8	Porque están tarde
4B-9	Por qué la regañaron y por qué llegó tarde
4B-10	Porque tiene hablar y va corriendo a su salón para no llegar tarde
4B-11	-
8. ¿Por qué crees que Usagi no había desayunado?	
4A-1	Por levantarse tarde
4A-2	Porque llego tarde
4A-3	Porque se le hizo tarde
4A-4	Por qué no le dio tiempo
4A-5	Se despertó tarde
4A-6	No le dio tiempo
4A-7	se le había hecho tarde
4A-8	No le dio tiempo
4B-1	Porque no tuvo tiempo
4B-2	se despertó tarde
4B-3	Olvido su desayuno o se fue muy rápido
4B-4	Porque se despertó tarde
4B-5	Porque iba tarde a la escuela
4B-6	Porque no administra bien su tiempo, y se entiende porque la maestra da a entender que van varias veces que llega tarde.
4B-7	Porque llegó tarde
4B-8	Porque llego tarde
4B-9	Por qué se levantó tarde , y no se organiza
4B-10	Porque iba tarde
4B-11	Porque salió tarde
9. ¿Qué otras formas de comunicación encuentras además de los textos?	
4A-1	Los dibujos y signos
4A-2	Pues los dibujos
4A-3	Las expresiones

4A-4	
4A-5	Símbolos
4A-6	Expresiones faciales
4A-7	Las expresiones
4A-8	Burbujas de pensamiento
4B-1	Los gestos faciales
4B-2	gestos exclamaciones
4B-3	Signos de exclamación, estrellitas, mini mensajes, etc.
4B-4	Los símbolos en sus cabezas que reflejan emociones
4B-5	Las expresiones de los personajes
4B-6	Las expresiones faciales de los personajes
4B-7	Cuestionamientos y exclamación
4B-8	Líneas de movimiento
4B-9	Sus expresiones y sus acciones en este
4B-10	Los dibujos que representan emociones o situaciones
4B-11	Dibujos y signos de exclamación
10. ¿Qué elementos llaman tu atención?	
4A-1	Los dibujos y las expresiones
4A-2	Los dibujos
4A-3	Los dibujos y las viñetas
4A-4	El estilo de dibujo tan expresivo, las viñetas
4A-5	Los dibujos
4A-6	De cómo se lee
4A-7	Las caras y el tipo de ilustración
4A-8	Los dibujos
4B-1	Los dibujos
4B-2	La manera de leer
4B-3	Los dibujos o los personajes
4B-4	que es blanco y negro
4B-5	Las expresiones de las personas
4B-6	El vestuario y peinados.
4B-7	Los gráficos
4B-8	Sinceramente no me gusta porque siento que te satura de tantas cosas que hay
4B-9	Sus expresiones sobre cómo son totalmente diferentes a las historietas
4B-10	Los dibujos
4B-11	-

Apéndice B. Sesión 2, Mapa Mental y Resultados

Actividad 2: Mapa Mental

Instrucciones: Realiza un mapa mental desglosando la imagen que tienes respecto a lo que es un héroe, anota las características que asocias con él, apariencia física, personalidad, valores y personajes que relacionas con la palabra.

Resultados Actividad 2

Imagen 1 4A-1

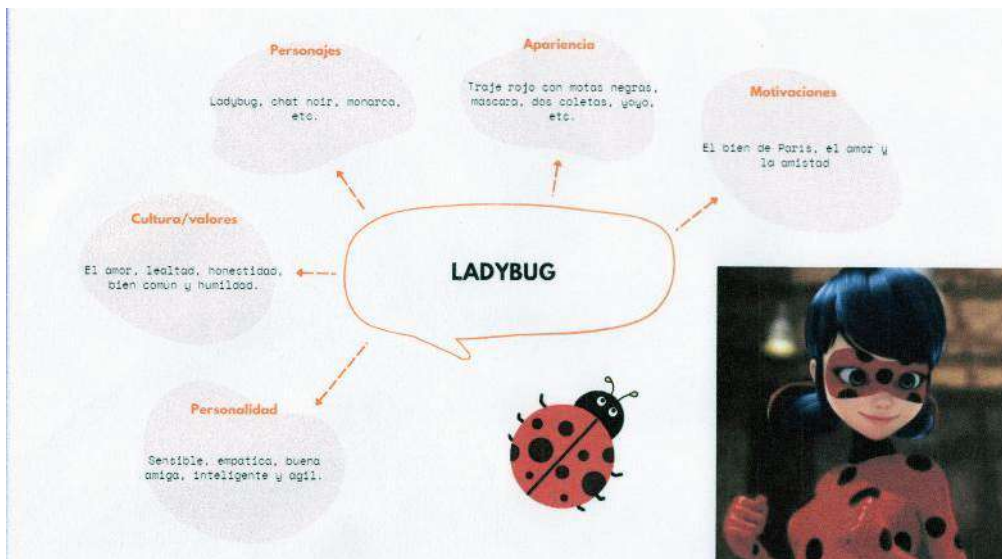


Imagen 2 4A-2

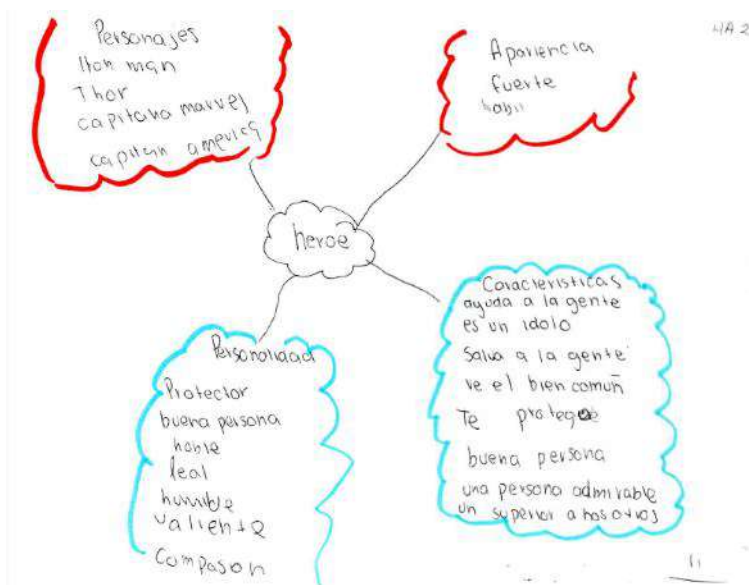


Imagen 3 4A-3

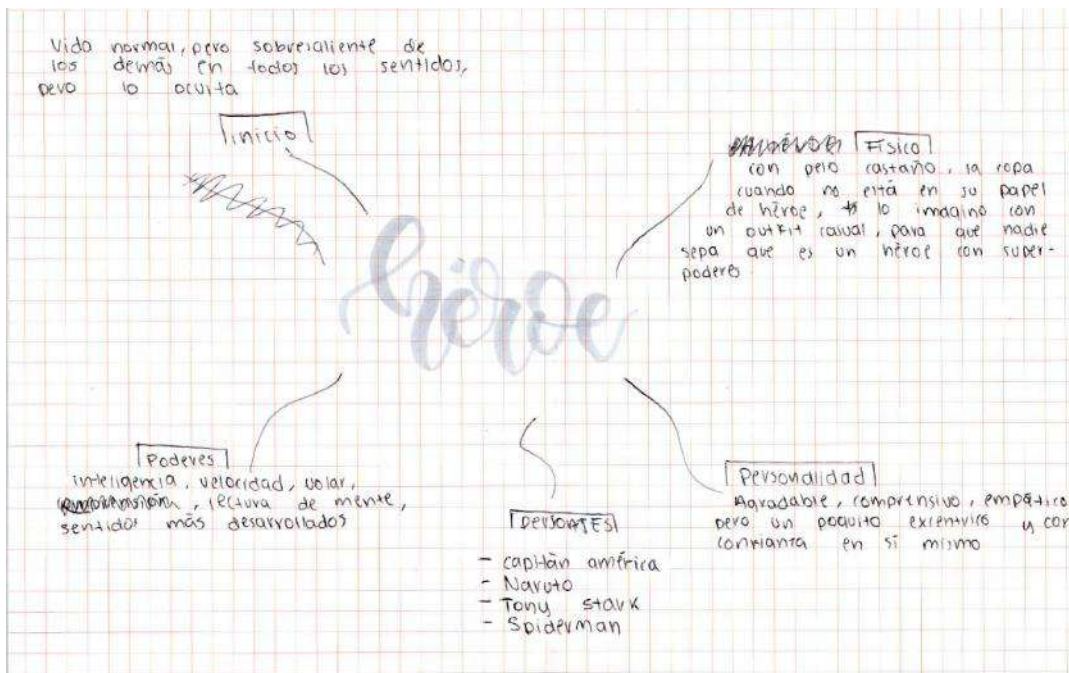


Imagen 4 4A-5

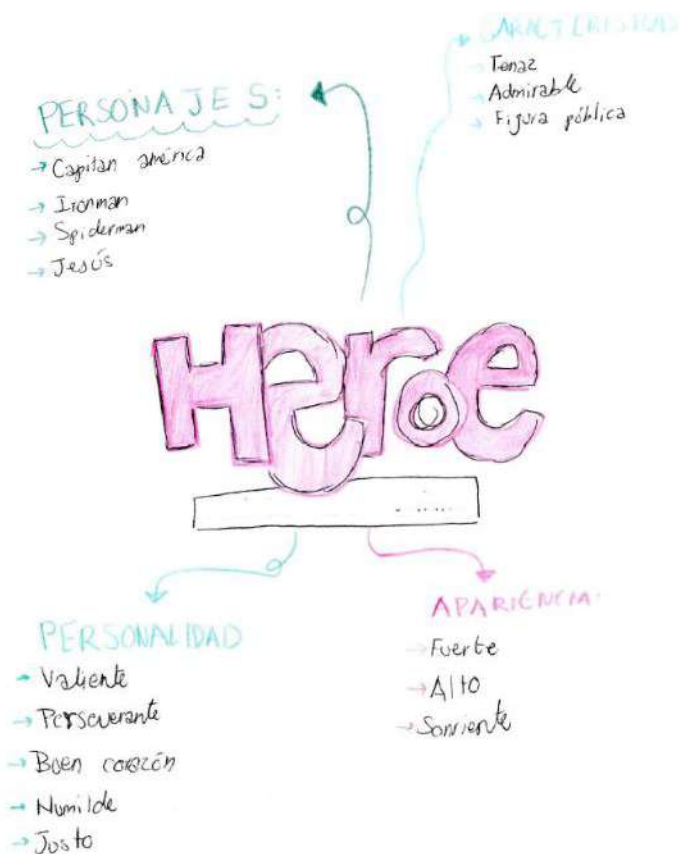


Imagen 5 4A-6

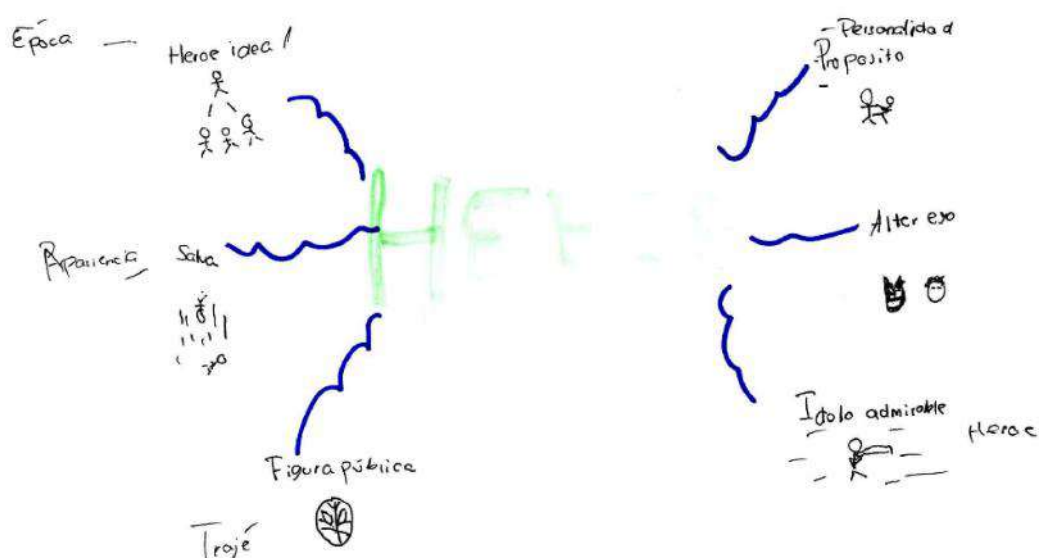


Imagen 6 4A-7

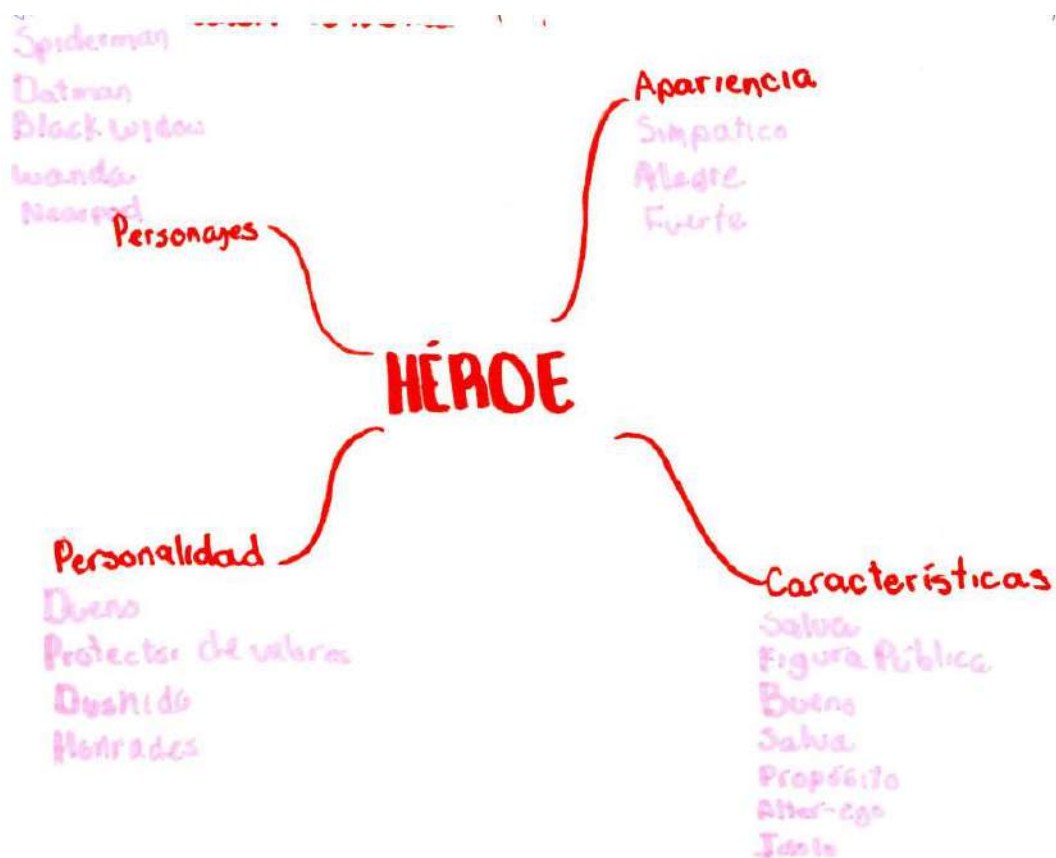


Imagen 7 4A-8

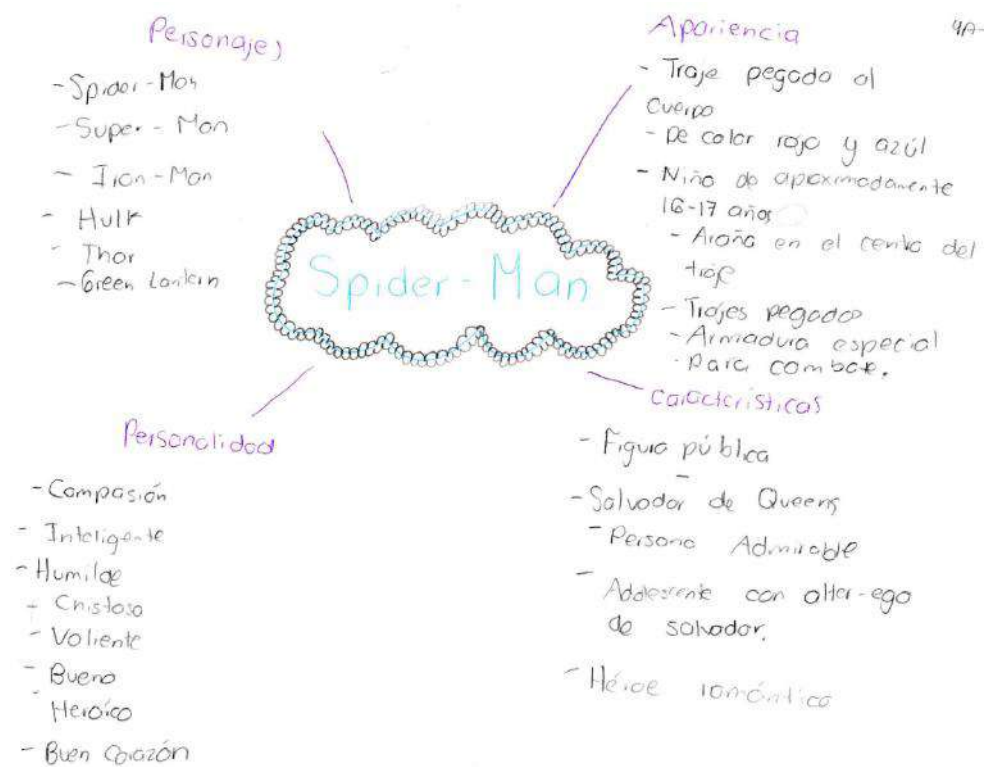


Imagen 8 4B-1

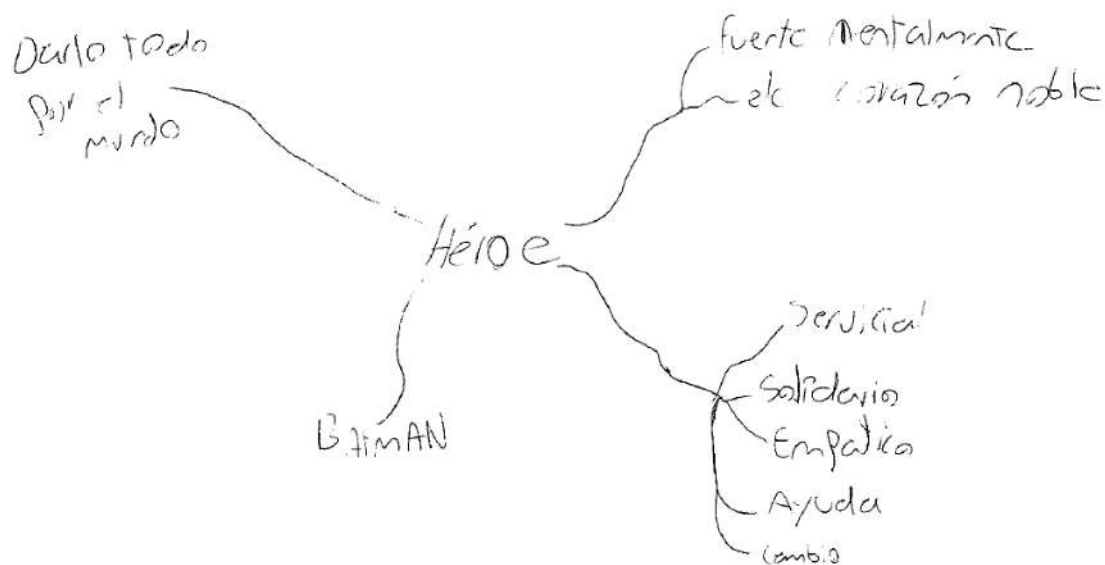


Imagen 9 4B-2

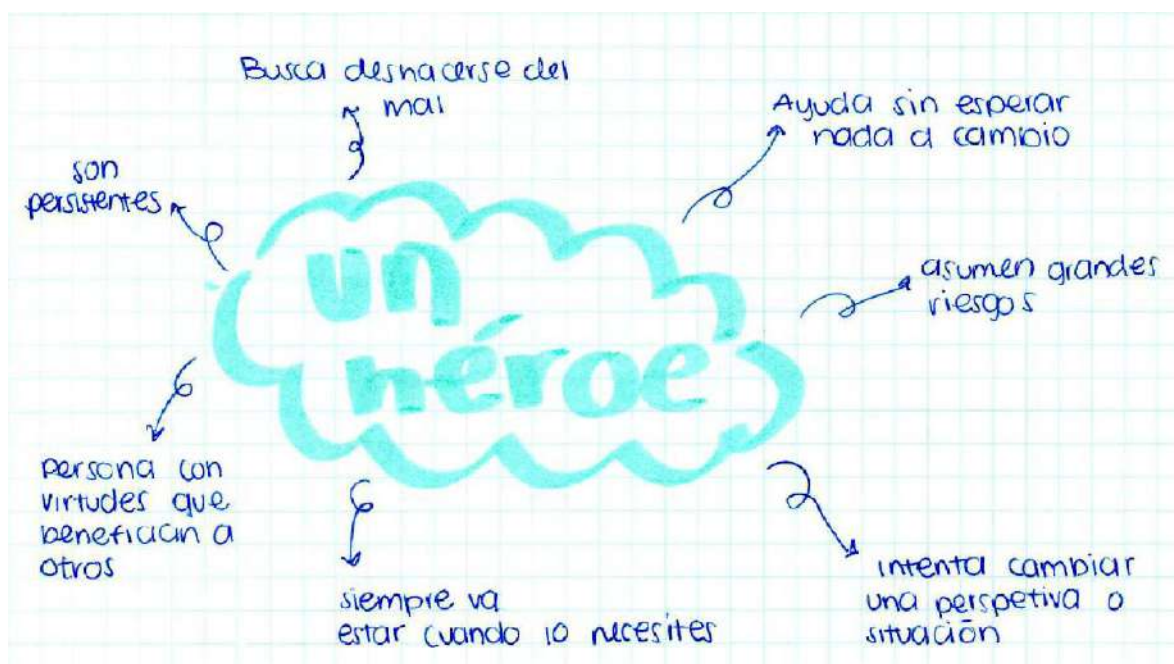


Imagen 10 4B-3

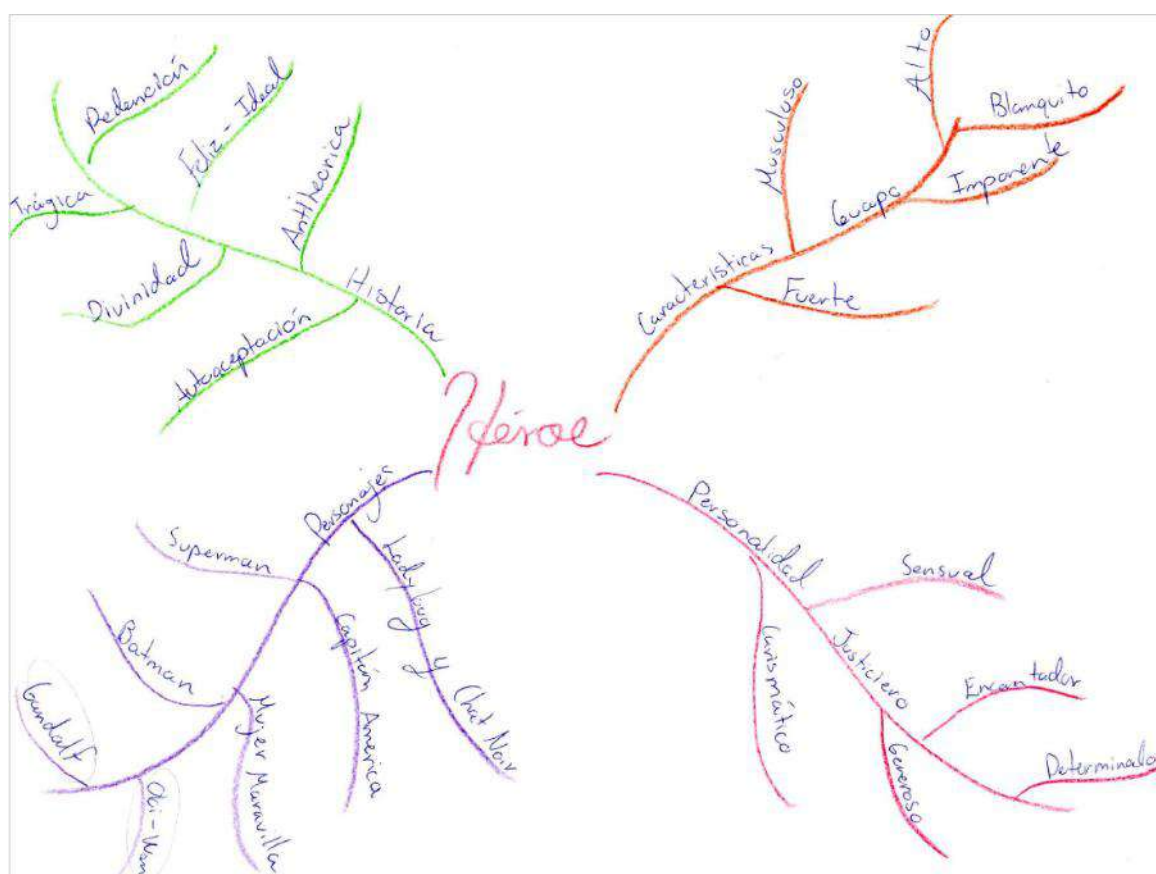


Imagen 11 4B-4



Imagen 12 4B-5

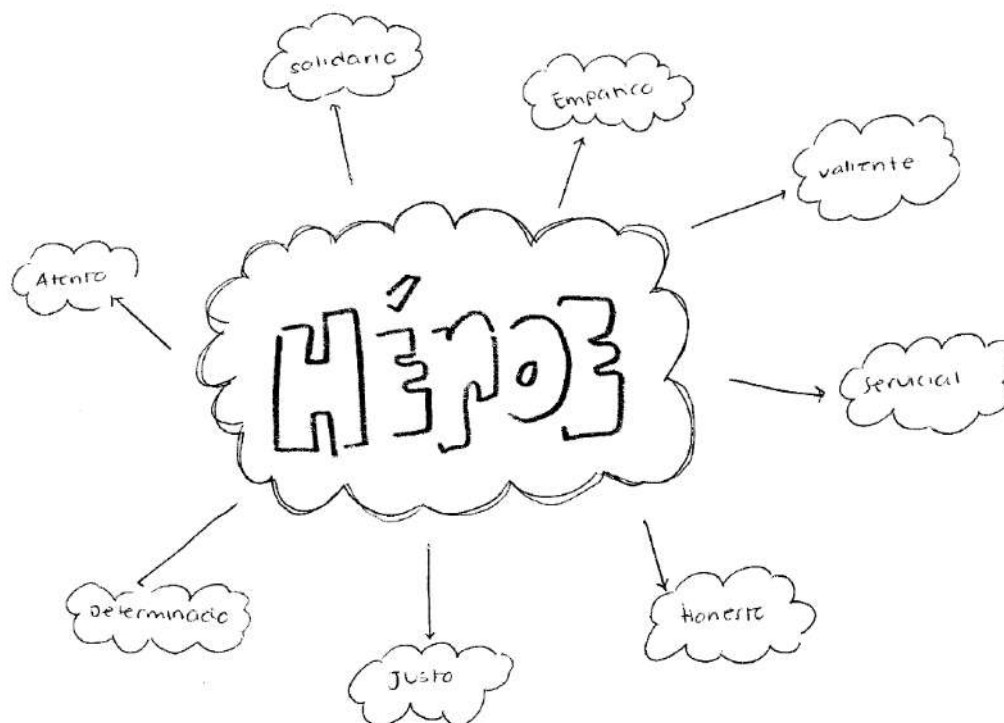


Imagen 13 4B-6



Imagen 14 4B-7



Imagen 15 4B-8



Imagen 16 4B-9

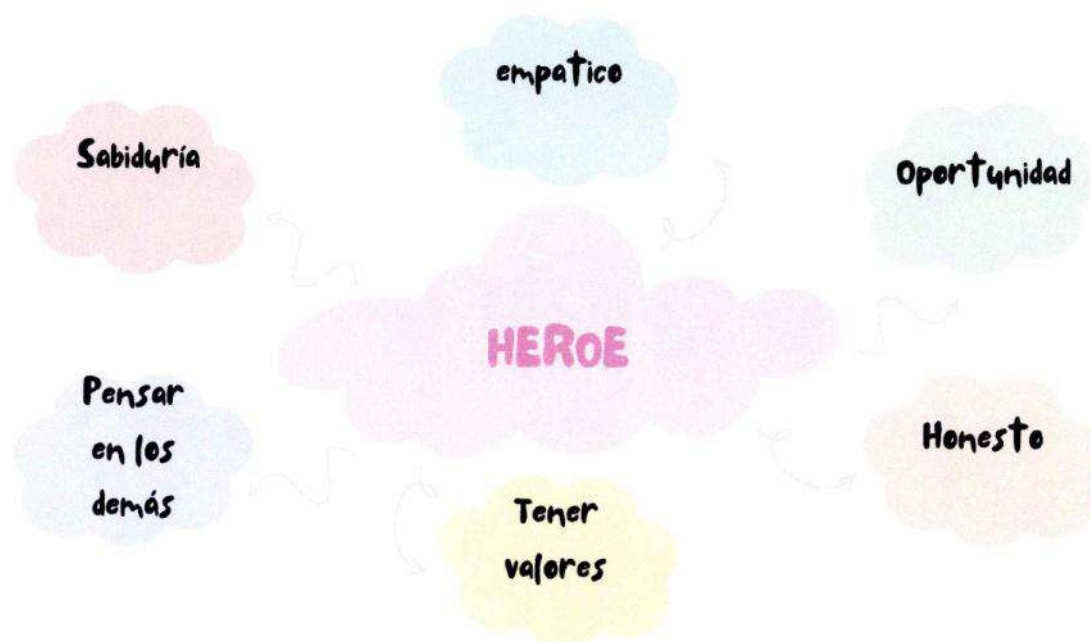


Imagen 17 4B-10

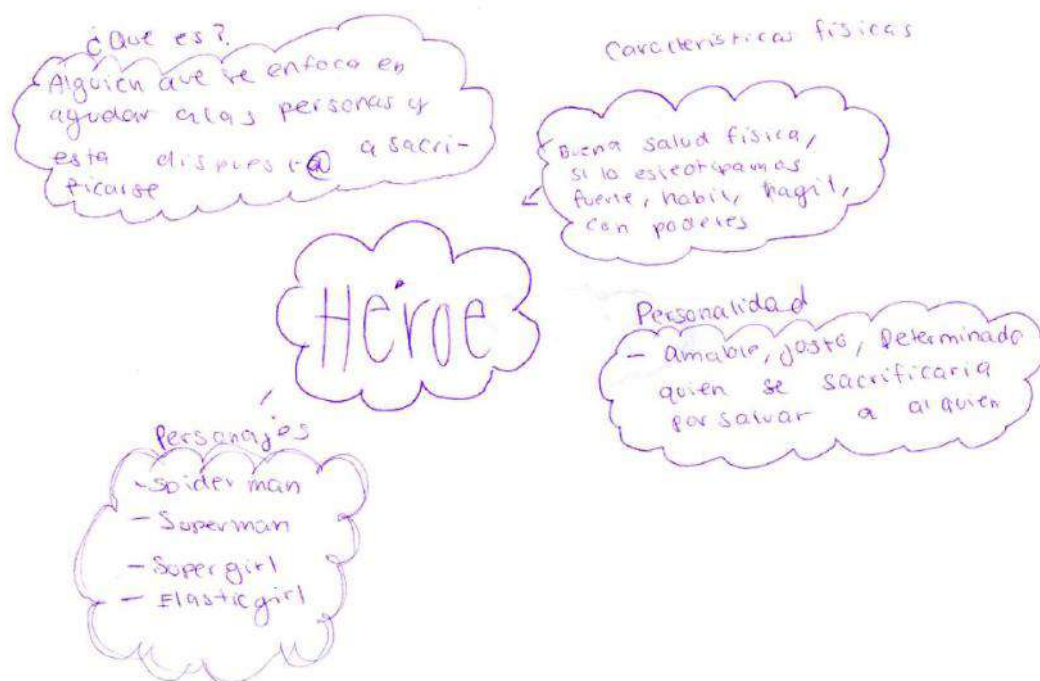
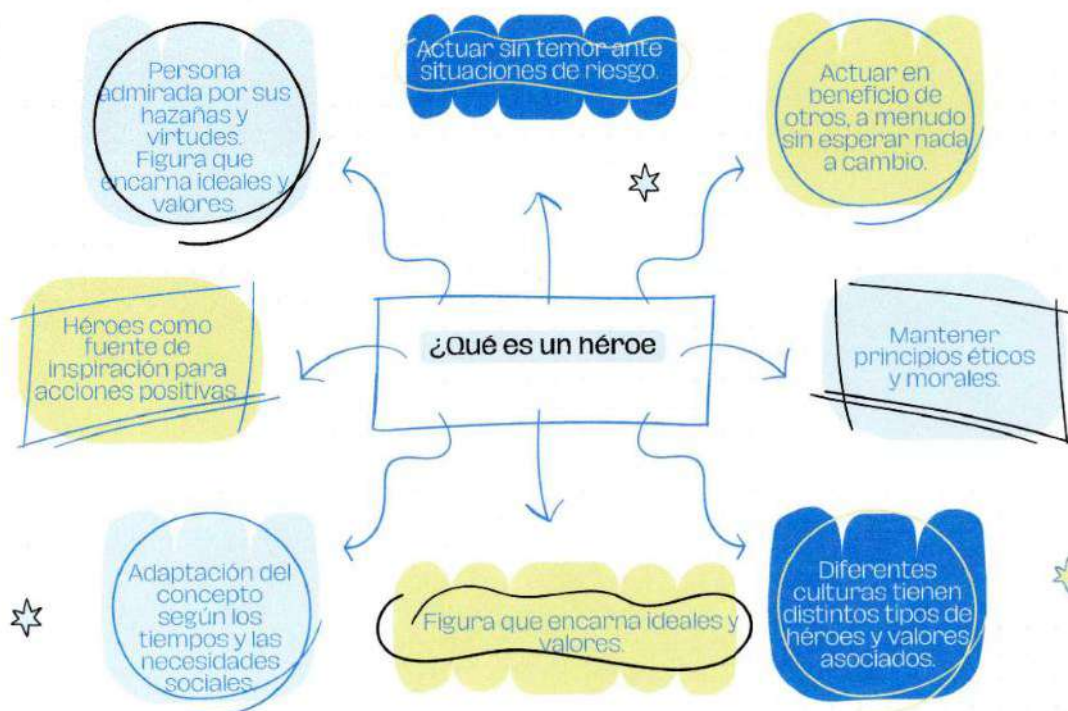


Imagen 18 4B-11





Apéndice 3. Sesión 3, Cuadro Comparativo y Resultados

Actividad 3: Cuadro Comparativo

Instrucciones: En base a lo visto en clases anteriores y en la del día de hoy realiza un cuadro comparativo en donde señales las diferencias y similitudes que encuentras entre los héroes, heroínas con Sailor Moon. En el cuadro de abajo anota una breve opinión sobre si consideras que Sailor Moon es o no una heroína. Puedes hacer uso de cualquier recurso que te sea útil.

Imagen 19 Modelo de cuadro comparativo

 Hérox	Sailor Moon 

Resultados Actividad 3

Imagen 20 4A-1



 Héroe/heroína	Sailor Moon 
Tienen principios similares Se ve más heroico	Tienen principios similares Se ve más cursi por los brillos
Sailor Moon si es una heroína aunque sea representado de una forma más "cursi"	

Imagen 21 4A-2

heroe

Se ve mas heroico
tienen principios similar

Sailor Moon
Se ve mas cursi por los
brillos

Opinion

Sailor si es una heroína aunque
es mas cursi

Imagen 22 4A-3

Sailor Moon (Usagi Tsukino)	Wonder Woman (Diana Prince)
Estudiante	Guerriera, embajadora y agente del gobierno
Habilidades Mágicas, y transformación	Fuerza sobrehumana, velocidad, vuelo, inmortalidad.
Llave mágica, tiara, y el cristal de plata	Lazo de la verdad
Sailor Scouts	Liga de la justicia

Imagen 23 4A-4

Héroe / Heroína		Sailor Moon
Mujer:	Hombre:	
Traje legados o descubiertos	Ropa más útil para moverse.	Tiene una faldita. ♀
Virgen y dócil	Lo único que se ve de su cuerpo son sus músculos	Que actúa muy infantil.
• prostituta		

Imagen 24 4A-5

Cuadro Comparativo	
HOMBRE	MUJER
→ Fuerte	→ Sensible
→ Frío	→ Frágil
→ Rudo	→ Sexualizada
→ Masculino	→ Débil

Imagen 25 4A-6




es los traje guridad tipicas perfecciones	 Héroe/heroína	 Sailor Moon
		Es Valiente Dice frases no tan sencillas Se ve la diferencia Generacional Tirne diferentes poderess Siento

Imagen 26 4A-7

HÉROE

- Ropa completa (cosea de cuello a pies)
- Virgen, esposa, prostituta
- Muy musculosos

Definitivamente porque desde que ayuda al gato negro se ve que le importa su alrededor. Y sacrifica parte de su adolescencia para salvar/proteger a los demás. Y su desarrollo a personaje wow!

SAILOR MOON

- La ropa que abre poco
- La voz es como de una niña
- actua infantil

Imagen 27 4A-8

	Sailor Moon
<ul style="list-style-type: none"> - Valiente - Traje especial - Seguridad - Sexualización - dramaturgia - Valiente - 	<ul style="list-style-type: none"> - Infantil - Femenina - Niña - Valiente - Empoderada

Sailor Moon si es una heroína, es valiente, segura, fuerte

Imagen 28 4B-1

Heroína/Héroe	Sailor Moon
<ul style="list-style-type: none"> - seguridad - Mejores trajes reforzados - Poderes más seguros - Más madurez 	<ul style="list-style-type: none"> - Infantil - Inmaduro - Menos "experiencia" - diferentes maneras de combatir
<p>A mi opinión Sailor Moon No se puede considerar una heroína. Porque no siento que cumple con los requisitos</p>	

Imagen 29 4B-2

Heroes / heroínas:

- golpean
- se lastiman
- se tocan físicamente
- su edad pareciera grande (adulto)

Sailor moon:

- pelean sin contacto físico
- su presentación personal está cuidada (pareciera que nunca se despeina)
- su poder se basa en energía y no fuerza física

Imagen 30 4B-3

Heroe / heroína		Sailor Moon	
Fuerte	Sexy	Super delgada	Distrada
Seguro	Modelos	Blanquita	Juvenil
Intimidante	Seductoras	Inocente	
Estóicos	Juvenil	Insegura	
Viejo	Delgada		
Musculoso			

Si considero que puede ser un héroe porque aunque no cumple con los aspectos físicos, ella si cumple con el camino del héroe.

Imagen 31 4B-4

 Hérox	Sailor Moon 
Heroe Valiente Empatico Poderoso Responsable	SI SI SI 1/2
SI	

Imagen 32 4B-5

HÉROE HEROÍNA	SAILOR MOON
→ Fuerte → musculoso → intimidante → poderoso → pelea física	→ Flaquita → tierna → dulce → tímida → Pelea energía
* creo que sailor moon puede ser una superheroína pero en un sentido muy fantástico	

Imagen 33 4B-6

Héroe / Heroína	Sailor Moon
<ul style="list-style-type: none"> → Experiencia → Seguridad y confianza → Expresiones más reservadas → vestuarios que enfatizan los atributos → Respeto hacia los demás → Compromiso 	<ul style="list-style-type: none"> → Valiente → Insegura → Inmadura → muestra los inicios de toma de responsabilidad → Esencia femenina y juvenil → Falta de experiencia

→ Considero que aunque Sailor Moon aún no llega al rol de héroe, está en camino por los indicios que podemos empezar a ver en la lectura.

Imagen 34 4B-7



 Héroe/heroína	Sailor Moon 
Debe ser valiente, honesto, debe pensar en los demás, tener valores, ser seguro de sí mismo, y persigue sus objetivos sin importar los obstáculos.	Es algo torpe y distraída pero busca el bien para todos y tiene buen corazón
Si busca el bien, sí puede ser héroe	

Imagen 35 4B-8



 Héroe/heroína	Sailor Moon 
<p>Los cómics han hecho a los heroes con el estereotipo que la sociedad tiene asociada con el hombre</p> <p>Los hombres héroes tienen poses y formas de intimidación y seguridad</p>	<p>A diferencia con ellos, tiene una personalidad como el estereotipo de una mujer, incluso se puede notar que todavía es una teenager</p> <p>Su forma de poses y de pelea son más delicadas y finas, no tanto de intimidación como en los otros caso</p>
<p>Creo que si se le puede considerar como heroína, pues sigue varios patrones como los que hemos visto en clas</p>	

Imagen 36 4B-9



 Héroe/heroína	Sailor Moon 
<p>Una heroína o un héroe es una persona que evita el mal</p>	<p>Sailor moon es una heroína porque hace el bien , y está consciente que sin importar su cuerpo o su forma de verse pelea con el mal</p>

Imagen 37 4B-10

SUPER Héroe	/ Sailor Moon
Se le sexualiza mucho la figura de la mujer en comparación al hombre, se le ve más como una imagen de entretenimiento que una heroína	Tiene más papel y utilidad en esa serie pero creo igual se le sexualiza un poco pero mucho menos que el de los super héroes

Imagen 38 4B-11

Héroe	Sailor Moon
<ul style="list-style-type: none"> • usan todo el cuerpo • sucede todo ahí • hablan mientras luchan • habilidad • sangre 	<ul style="list-style-type: none"> • magia • transformaciones • dramático • sale de la realidad • usa las manos

- No creo que sea una heroína

Apéndice 4. Sesión 4, Relación de Imágenes, Palabras Asociadas y Resultados

Actividad 4.1. Relación de Imágenes

Instrucciones: Asocia la imagen con la descripción que más se relacione con ella.

Imagen 39 Ejemplo de como la actividad era vista por los alumnos en Nearpod



Nota 34 Imagen obtenida de Nearpod

Resultados Actividad 4.1

Imagen 40 Registro de intentos realizados por alumno del grupo 4A

Alias	Aciertos	Intentos
4A-1	6	8
4A-2	6	9
4A-3	6	8
4A-4	6	8
4A-5	6	9
4A-6	6	25
4A-7	6	7
4A-8	6	9

Imagen 41 Registro de intentos realizados por alumno del grupo 4B

Alias	Aciertos	Intentos
4B-1	No realizado	
4B-2	Comentado	
4B-3	6	8
4B-4	6	10
4B-5	Comentado	
4B-6	6	6
4B-7	6	7
4B-8	6	6
4B-9	6	9
4B-10	No realizado	
4B-11	6	6

Actividad 4.2. Palabras que asocias

Instrucciones: Responde la pregunta ¿Qué palabras o imágenes asocias con la obra *Sailor Moon*?

Resultados Actividad 4.2

Imagen 42 4A-1



Imagen 43 4A-2



Imagen 44 4A-3

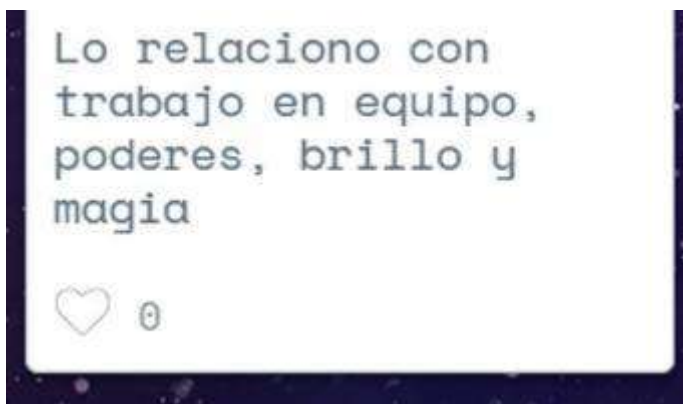


Imagen 45 4A-4



Imagen 46 4A-5



Imagen 47 4A-6



Imagen 48 4A-7



Imagen 49 4A-8

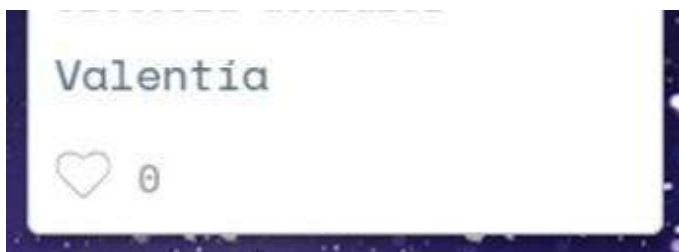


Imagen 50 AB-2

1. ¿qué asocias cuando escuchas sailor moon?
- tímida, poderosa, auténtica.

Imagen 51 4B-3

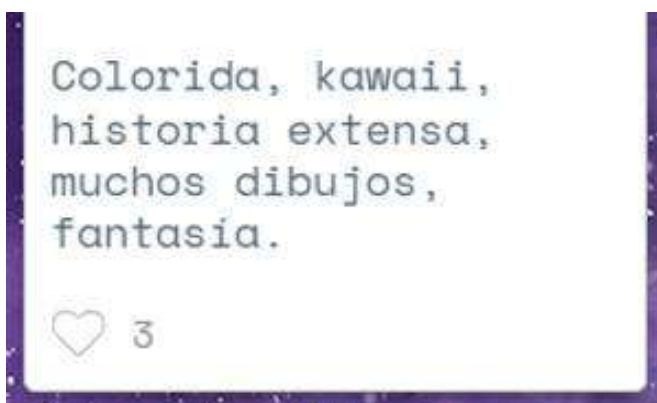


Imagen 52 4B-4

Japón
Mujer
Amistad
Poder
Luna
Universo
Estrella

Imagen 53 4B-5

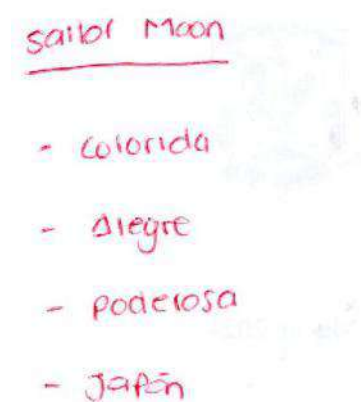


Imagen 54 AB-6



Imagen 55 4B-7

HEROINA
VALIENTE
PEREGRINA
LUCHADORA
REBELDE

Imagen 56 4B-8

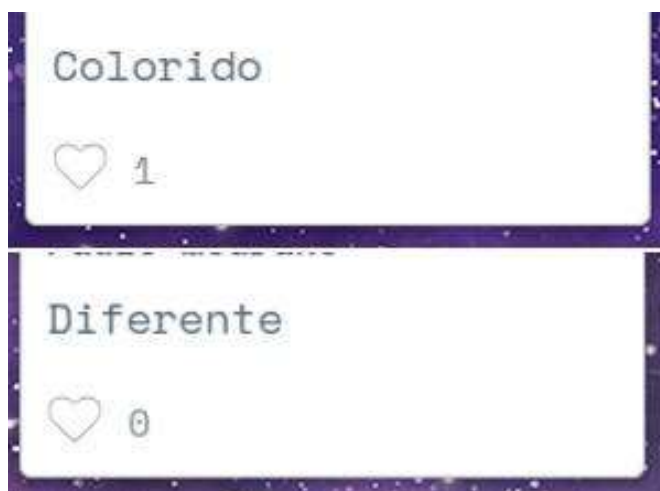


Imagen 57 4B-9



Imagen 58 4B-10



Imagen 59 4B-11



Lo primero que pienso al ver a Sailor Moon es en que es una niña infantil, a quien le falta madurar y va a la escuela

Apéndice 5. Sesión 5, Seguimiento de Lectura

Actividad 5: Prueba de seguimiento de lectura

Instrucciones: Lee con atención las preguntas y selecciona la respuesta correcta.

1. ¿Cuál es el orden de aparición de las *Sailors*?
 - a. Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V
 - b. Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor V
 - c. Sailor Moon, Sailor Jupiter, Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Jupiter
 - d. Sailor V, Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Júpiter
2. ¿Qué disfraces usa Serena con el poder de la pluma?
 - a. Doctora, reportera, princesa y fotógrafa
 - b. Doctora, azafata, princesa y novio
 - c. Locutora de radio, doctora, azafata y fotógrafa
 - d. Doctora, azafata, princesa y adivina
3. En los globos de texto con ¿Qué animal se suele representar a Serena?
 - a. Broche de transformación
 - b. Luna pelota
 - c. Conejo
 - d. Luna menguante
4. ¿Cuál es la misión de las Sailor Scouts?
 - a. Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata
 - b. Ser justicieras que luchan contra enemigos que amenazan la paz
 - c. Restaurar el Reino de la Luna
 - d. Proteger a la princesa y usar el Cristal de Plata
5. ¿Cuál es el nombre de la organización enemiga?
 - a. Dark Moon

- b. Death Busters
 - c. Negaverso
 - d. Dead Moon Circus
6. ¿Cuál es el objetivo de la organización enemiga?
- a. Buscar el espejo dorado que resguarda al Pegaso
 - b. Entregar la Tierra al alienígena Pharaon 90
 - c. Obtener las semillas estelares de las Sailor Scouts
 - d. Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo
7. ¿Qué conservan Darién y Serena uno del otro?
- a. Un reloj de bolsillo y un suéter
 - b. Un pañuelo y un reloj de bolsillo
 - c. Un pañuelo y un reloj de muñeca
 - d. Un collar y un reloj de bolsillo
8. ¿Cuál es la identidad de Tuxedo Mask y porque razón busca el Cristal de Plata?
- a. Darién chiba, lo quiere para entregarlo a Negaverso
 - b. Andrew Furuata, lo quiere para entregarlo al Negaverso
 - c. Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos
 - d. Kelvin Taylor, lo quiere para entregárselo a Molly
9. ¿Cómo Tuxedo Mask confirma la identidad de Sailor Moon?
- a. En el camión ve a Serena transformarse en Sailor Moon
 - b. Ella se lo dice durante una batalla
 - c. Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse
 - d. Lo sospecha en el camión y ella se lo dice durante el baile
10. ¿De cuál compañera al principio Serena cree que podría ser una enemiga?
- a. Rei
 - b. Amy
 - c. Lita
 - d. Molly
11. Luna dice que la princesa es la heredera del Reino de la Luna
- a. Verdadero
 - b. Falso
12. ¿Cuáles son las armas principales de Sailor Moon?
- a. Su cetro y talismanes
 - b. Su tiara y una espada
 - c. Su tiara y su antifaz
 - d. Su tiara y cetro
13. Serena y Darién no tienen sueños misteriosos
- a. Verdadero
 - b. Falso
14. Cuando Sailor Moon llora crea ultrasonidos
- a. Verdadero
 - b. Falso

Resultados Actividad 5

Tabla 14 Registro de respuestas de seguimiento de lectura de los grupos 4A y 4B

1. ¿Cuál es el orden de aparición de las Sailors?		
4A-1	Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor V	Incorrecta
4A-2	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4A-3	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4A-4	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4A-5	Sailor Moon, Sailor Jupiter, Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Jupiter	Incorrecta
4A-6	Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor V	Incorrecta
4A-7	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4A-8	Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor V	Incorrecta
4B-2	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4B-3	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4B-4	-	Sin respuesta
4B-5	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4B-6	Sailor V, Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Júpiter	Correcta
4B-7	Sailor V, Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Júpiter	Correcta
4B-8	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
4B-9	Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor V	Incorrecta
4B-10	Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter y Sailor V	Incorrecta
4B-11	Sailor Moon, Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Sailor V	Incorrecta
2. ¿Qué disfraces usa Serena con el poder de la pluma?		

4A-1	Doctora, azafata, princesa y adivina	Incorrecta
4A-2	Doctora, reportera, princesa y fotógrafa	Incorrecta
4A-3	Doctora, azafata, princesa y adivina	Incorrecta
4A-4	Doctora, reportera, princesa y fotógrafa	Incorrecta
4A-5	Doctora, azafata, princesa y novio	Correcta
4A-6	Doctora, azafata, princesa y adivina	Incorrecta
4A-7	Doctora, reportera, princesa y fotógrafa	Incorrecta
4A-8	Doctora, reportera, princesa y fotógrafa	Incorrecta
4B-2	Doctora, azafata, princesa y novio	Correcta
4B-3	Doctora, reportera, princesa y fotógrafa	Incorrecta
4B-4	Doctora, azafata, princesa y adivina	Incorrecta
4B-5	-	Sin respuesta
4B-6	Doctora, azafata, princesa y novio	Correcta
4B-7	Locutora de radio, doctora, azafata y fotógrafa	Incorrecta
4B-8	Doctora, azafata, princesa y adivina	Incorrecta
4B-9	Locutora de radio, doctora, azafata y fotógrafa	Incorrecta
4B-10	Doctora, reportera, princesa y fotógrafa	Incorrecta
4B-11		Sin respuesta
3. En los globos de texto con ¿Qué animal se suele representar a Serena?		
4A-1	Broche	Incorrecta
4A-2	Luna pelota	Incorrecta
4A-3	Conejo	Correcta
4A-4	Broche	Incorrecta
4A-5	Broche	Incorrecta
4A-6	Broche	Incorrecta
4A-7	Broche	Incorrecta
4A-8	Luna pelota	Incorrecta
4B-2	Luna pelota	Incorrecta
4B-3	Boche	Incorrecta
4B-4	Conejo	Correcta
4B-5	Conejo	Correcta
4B-6	Conejo	Correcta
4B-7	Boche	Incorrecta
4B-8	Boche	Incorrecta
4B-9	Luna pelota	Incorrecta
4B-10	Luna pelota	Incorrecta
4B-11	Luna pelota	Incorrecta
4. ¿Cuál es la misión de las Sailor Scouts?		
4A-1	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta

4A-2	Proteger a la princesa y usar el Cristal de Plata	Incorrecta
4A-3	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4A-4	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4A-5	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4A-6	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4A-7	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4A-8	Proteger a la princesa y usar el Cristal de Plata	Incorrecta
4B-2	Ser justicieras que luchan contra enemigos que amenazan la paz	Incorrecta
4B-3	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4B-4	Ser justicieras que luchan contra enemigos que amenazan la paz	Incorrecta
4B-5	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4B-6	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4B-7	Restaurar el Reino de la Luna	Incorrecta
4B-8	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4B-9	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4B-10	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
4B-11	Buscar y proteger a la princesa junto con el Cristal de Plata	Correcta
5. ¿Cuál es el nombre de la organización enemiga?		
4A-1	Death Busters	Incorrecta
4A-2	Negaverso	Correcta
4A-3	Negaverso	Correcta
4A-4	Dark Moon	Incorrecta
4A-5	Dark Moon	Incorrecta
4A-6	Death Busters	Incorrecta
4A-7	Negaverso	Correcta
4A-8	Dark Moon	Incorrecta
4B-2	Death Busters	Incorrecta
4B-3	Dark Moon	Incorrecta
4B-4	Dead Moon Circus	Incorrecta
4B-5	-	Sin respuesta
4B-6	Negaverso	Correcto
4B-7	Death Busters	Incorrecta
4B-8	-	Sin respuesta
4B-9	-	Sin respuesta
4B-10	Dark Moon	Incorrecta
4B-11	Death Busters	Incorrecta
6. ¿Cuál es el objetivo de la organización enemiga?		

4A-1	Entregar la Tierra al alienígena Pharaon 90	Incorrecta
4A-2	Obtener las semillas estelares de las Sailor Scouts	Incorrecta
4A-3	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4A-4	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4A-5	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4A-6	Obtener las semillas estelares de las Sailor Scouts	Incorrecta
4A-7	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4A-8	Obtener las semillas estelares de las Sailor Scouts	Incorrecta
4B-2	Entregar la Tierra al alienígena Pharaon 90	Incorrecta
4B-3	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4B-4	-	Sin respuesta
4B-5	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4B-6	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4B-7	Buscar el espejo dorado que resguarda al Pegaso	Incorrecta
4B-8	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4B-9	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta
4B-10	Buscar el espejo dorado que resguarda al Pegaso	Incorrecta
4B-11	Obtener el Cristal de Plata para gobernar el Universo	Correcta

7. ¿Qué conservan Darién y Serena uno del otro?

4A-1	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4A-2	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4A-3	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4A-4	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4A-5	Un collar y un reloj de bolsillo	Incorrecta
4A-6	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4A-7	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4A-8	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4B-2	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4B-3	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4B-4	-	Sin respuesta
4B-5	Un pañuelo y un reloj de muñeca	Incorrecta
4B-6	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4B-7	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4B-8	Un pañuelo y un reloj de bolsillo	Correcta
4B-9	-	Sin respuesta
4B-10	Un collar y un reloj de bolsillo	Incorrecta
4B-11	Un collar y un reloj de bolsillo	Incorrecta

8. ¿Cuál es la identidad de Tuxedo Mask y porque razón busca el Cristal de Plata?

4A-1	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-2	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-3	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-4	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-5	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-6	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-7	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4A-8	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-2	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-3	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-4	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-5	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-6	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-7	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-8	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-9	Andrew Furuata, lo quiere para entregarlo al Negaverso	Incorrecta
4B-10	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
4B-11	Darién Chiba, lo quiere para recuperar sus recuerdos	Correcta
9. ¿Cómo Tuxedo Mask confirma la identidad de Sailor Moon?		
4A-1	Lo sospecha en el camión y ella se lo dice durante el baile	Incorrecta
4A-2	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4A-3	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4A-4	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4A-5	Lo sospecha en el camión y ella se lo dice durante el baile	Incorrecta
4A-6	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4A-7	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4A-8	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4B-2	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4B-3	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4B-4	Ella se lo dice durante una batalla	Incorrecta
4B-5	-	Sin respuesta

4B-6	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4B-7	En el camión ve a Serena transformarse en Sailor Moon	Incorrecta
4B-8	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4B-9	Lo sospecha en el camión y ella se lo dice durante el baile	Incorrecta
4B-10	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
4B-11	Durante el baile toma el pañuelo con el nombre Serena y la ve transformarse	Correcta
10. ¿De cuál compañera al principio Serena cree que podría ser una enemiga?		
4A-1	Lita	Incorrecta
4A-2	Rei	Correcta
4A-3	Rei	Correcta
4A-4	Amy	Incorrecta
4A-5	Lita	Incorrecta
4A-6	Rei	Correcta
4A-7	Lita	Incorrecta
4A-8	Rei	Correcta
4B-2	Rei	Correcta
4B-3	Amy	Incorrecta
4B-4	Lita	Incorrecta
4B-5	Rei	Correcta
4B-6	Rei	Correcta
4B-7	Molly	Incorrecta
4B-8	Rei	Correcta
4B-9	Amy	Incorrecta
4B-10	Rei	Correcta
4B-11	Rei	Correcta
11. Luna dice que la princesa es la heredera del Reino de la Luna		
4A-1	Falso	Incorrecta
4A-2	-	Sin respuesta
4A-3	Verdadero	Correcta
4A-4	-	Sin respuesta
4A-5	Verdadero	Correcta
4A-6	-	Sin respuesta
4A-7	Falso	Correcta
4A-8	Falso	Incorrecta
4B-2	Verdadero	Correcta

4B-3	Verdadero	Correcta
4B-4	Verdadero	Correcta
4B-5	Verdadero	Correcta
4B-6	Verdadero	Correcta
4B-7	Verdadero	Correcta
4B-8	Falso	Incorrecta
4B-9	Verdadero	Correcta
4B-10	Verdadero	Correcta
4B-11	Falso	Incorrecta
12. ¿Cuáles son las armas principales de Sailor Moon?		
4A-1	Su tiara y su antifaz	Incorrecta
4A-2	Su tiara y cetro	Correcta
4A-3	Su tiara y cetro	Correcta
4A-4	Su tiara y cetro	Correcta
4A-5	Su tiara y cetro	Correcta
4A-6	Su tiara y cetro	Correcta
4A-7	Su tiara y cetro	Correcta
4A-8	Su tiara y cetro	Correcta
4B-2	Su tiara y cetro	Correcta
4B-3	Su tiara y cetro	Correcta
4B-4	Su tiara y cetro	Correcta
4B-5	Su tiara y cetro	Correcta
4B-6	Su tiara y cetro	Correcta
4B-7	Su tiara y cetro	Correcta
4B-8	-	Sin respuesta
4B-9	Su tiara y cetro	Correcta
4B-10	Su tiara y cetro	Correcta
4B-11	Su tiara y cetro	Correcta
13. Serena y Darién no tienen sueños misteriosos		
4A-1	Falso	Correcta
4A-2	Falso	Correcta
4A-3	Falso	Correcta
4A-4	Falso	Correcta
4A-5	Falso	Correcta
4A-6	Verdadero	Incorrecta
4A-7	Falso	Correcta
4A-8	Falso	Correcta
4B-2	Falso	Correcta
4B-3	Falso	Correcta

4B-4	Falso	Correcta
4B-5	Falso	Correcta
4B-6	Falso	Correcta
4B-7	Falso	Correcta
4B-8	Falso	Correcta
4B-9	Falso	Correcta
4B-10	Falso	Correcta
4B-11	Falso	Correcta
14. Cuando Sailor Moon llora crea ultrasonidos		
4A-1	Falso	Incorrecta
4A-2	Falso	Incorrecta
4A-3	Falso	Incorrecta
4A-4	Falso	Incorrecta
4A-5	Verdadero	Correcta
4A-6	Falso	Incorrecta
4A-7	Verdadero	Correcta
4A-8	Falso	Incorrecta
4B-2	Falso	Incorrecta
4B-3	Verdadero	Correcta
4B-4	Verdadero	Correcta
4B-5	Verdadero	Correcta
4B-6	Verdadero	Correcta
4B-7	Verdadero	Correcta
4B-8	Verdadero	Correcta
4B-9	Verdadero	Correcta
4B-10	Verdadero	Correcta
4B-11	Verdadero	Correcta
15. Sailor V no ayudo a las Sailor Scouts hasta su aparición en el capítulo 7		
4A-1	Falso	Correcta
4A-2	Falso	Correcta
4A-3	Falso	Correcta
4A-4	Verdadero	Incorrecta
4A-5	Falso	Correcta
4A-6	True	Incorrecta
4A-7	Falso	Correcta
4A-8	Falso	Correcta
4B-2	Falso	Correcta
4B-3	Verdadero	Incorrecta
4B-4	Verdadero	Incorrecta

4B-5	Verdadero	Incorrecta
4B-6	Falso	Correcta
4B-7	Verdadero	Incorrecta
4B-8	Falso	Correcta
4B-9	Verdadero	Incorrecta
4B-10	Verdadero	Incorrecta
4B-11	Falso	Correcta

Apéndice 6. Sesión 6, El Viaje del Héroe de Miles Morales

Actividad 6: Los 12 Pasos del Héroe de Miles Morales

Instrucciones: Anota los 12 pasos del viaje del héroe que sigue Miles. De manera precisa.

Imagen 60 Modelo para escribir los 12 pasos del héroe

Los 12 pasos del héroe	
1. El mundo ordinario	
2. La llamada a la aventura	
3. El rechazo a la llamada	
4. Encuentro con el mentor	
5. La travesía del primer umbral	
6. Pruebas, aliados y enemigos	
7. La aproximación a la caverna más profunda	
8. La odisea o calvario	
9. La recompensa	
10. El camino de regreso	
11. La resurrección	
12. El retorno	

Resultados Actividad 6

Imagen 61 4A-1

1. El mundo ordinario: Miles es un adolescente común viviendo en Brooklyn.
2. La llamada a la aventura: Después de ser picado por una araña radioactiva, Miles comienza a desarrollar habilidades similares a las de Spider-Man.
3. El rechazo a la llamada: Miles inicialmente rechaza el papel de héroe y lucha por aceptar sus nuevas responsabilidades.
4. Encuentro con el mentor: Encuentra a Peter Parker, un Spider-Man más experimentado de otra dimensión, quien se convierte en su mentor.
5. La travesía del primer umbral: Miles cruza el primer umbral cuando acepta la responsabilidad de convertirse en Spider-Man y salvar a su ciudad.
6. Pruebas, aliados y enemigos: Durante su viaje, Miles enfrenta diversas pruebas y encuentra tanto aliados como enemigos, incluidos otros Spider-Men de diferentes dimensiones.
7. La aproximación a la caverna más profunda: Enfrenta desafíos personales y emocionales que lo llevan a cuestionar su valía como héroe.
8. La odisea o calvario: Miles enfrenta momentos difíciles y desafiantes, incluida la pérdida y la lucha contra el villano Kingpin.
9. La recompensa: Miles finalmente encuentra la fuerza y la confianza para superar sus desafíos y salvar a su ciudad.
10. El camino de regreso: Después de la batalla final, Miles comienza su regreso a una vida normal, aunque ahora como un héroe reconocido.
11. La resurrección: Miles experimenta una transformación personal y emerge como un héroe completo y seguro de sí mismo.
12. El retorno: Regresa a su vida cotidiana, pero con una nueva comprensión de sí mismo y de su papel como Spider-Man.

Imagen 62 4A-2

- 1 Familia normal y mal alumno, estudiante hijo y alumno
- 2 El spiderman anterior lo motiva
- 3 Perder la usb
- 4 Se encuentra con el peter perdedor
- 5 Peter lo entrena y entran al laborg
- 6 la doctora recupera usb en la primera
- 7 encuentro de heroes
- 8 miles se enfrenta a su mayor desafio
- 9 obtiene recompensa significativa
- 10 regresan a sus mundos
- 11 se hace mas fuerte
- 12 regresa a su mundo con nuevas habilidades

Imagen 63 4A-3

Los 12 pasos del héroe en Spiderman	
1. El mundo ordinario	Familia, buen alumno y le gusta lo callejero
2. La llamada a la aventura	Picadura de la araña
3. El rechazo a la llamada	Busca a la araña y no quiere ser spiderman
4. Encuentro con el mentor	Encuentro con Peter Parker
5. La travesía del primer umbral	entran a las oficinas del malo
6. Pruebas, aliados y enemigos	encuentro con la versión mujer del doctor octopus y conoce a los demás spiderman
7. La aproximación a la caverna más profunda	Cuando se muere su tío
8. La odisea o calvario	Cuando pelean con todos los malos
9. La recompensa	Cuando controla sus poderes
10. El camino de regreso	Cuando está en casa y su papá le habla
11. La resurrección	Gana la batalla con los malos
12. El retorno	Continúa con su vida y se centra en sus calificaciones

Imagen 64 4A-6

Los 12 pasos del héroe	
1. El mundo ordinario	Miles es un chico normal que es un estudiante de preparatoria y no le gusta su nueva preparatoria de mayor
2. La llamada a la aventura	Le pica la araña
3. El rechazo a la llamada	Empieza a tener los efectos secundarios de la picadura y no le gusta
4. Encuentro con el mentor	Se encuentra a Peter B parker y lo lleva a su departamento
5. La travesía del primer umbral	Van hacia el laboratorio
6. Pruebas, aliados y enemigos	Los atrapan llevándose la pc y se encuentran con doctora octopus les ayuda Spider Gwen
7. La aproximación a la caverna más profunda	Miles se encuentra con los demás spider mans y lo ponen a proba dejándolo atado en silla
8. La odisea o calvario	Van camino hacia el colisionador y luchan todos juntos
9. La recompensa	Obtiene el perdón de los spidermen y el respeto de ellos, así también derrotando a King pin
10. El camino de regreso	El sale del lugar y ve que muchas personas ahora lo apoyan y la policía ahora lo ve bueno
11. La resurrección	Se siente bien como el mismo y vuelve con su familia
12. El retorno	Ahora él está conciliado y confiado de quien es, aceptando sus poderes y sabiendo que es el nuevo

Imagen 65 4A-7

- mundo ordinario
- 1 Vida normal
es muy callejero
becado en escuela prestigiosa
no contento con su vida
 - 2 La llamada a la aventura
va con su tío y le pica una
araña
 - 3 El rechazo a la llamada
investiga a la
araña
 - 4 Encuentro con el mentor
cuando se encuentra con
el Spiderman Ronson
 - 5 la travesía del primer umbral
cuando se meten a la
oficina de la doc
oticias de la doc
 6. pruebas, aliados y enemigos
los Spiderman de otros universos
son los aliados
 7. la aproximación a la caverna
mas profunda
se muere su tío
 - 8 La odisea o calvario
contra sus poderes
 - 9 La recompensa
le hacen un nuevo
traje
 - 10 El camino de regreso
su tío le pide
disculpas
 - 11 La resurrección
vence a Ronson
 12. El retorno
todos los Spiderman
se siguen viendo y
acepta que es Spiderman

Imagen 66 4A-8

Los 12 pasos del héroe en Spiderman	
1. El mundo ordinario	a miles le pica la araña y se empieza a dar cuenta de sus poderes
2. La llamada a la aventura	Se encuentra con spider gwen y ella le informa del mundo paralelo
3. El rechazo a la llamada	Miles no le cree a Gwen por sus responsabilidades
4. Encuentro con el mentor	se encuentra con los heroes como Spiderman gordo y los demas
5. La travesía del primer umbral	Miles se va con gwen y deja su mundo
6. Pruebas, aliados y enemigos	Se enfrenta a enemigos junto a sus nuevos amigos
7. La aproximación a la caverna mas profunda	es cuando miles se da cuenta la gravedad del problema, que todo podria desaparecer
8. La odisea o calvario	es cuando se enfrenta el solo con el señor de saco que pone a prueba sus habilidades
9. La recompensa	9. Miles se da cuenta de lo que puede hacer
10. El camino de regreso	10. Es cuando miles y los demas regresan a su mundo paralelo
11. La resurrección	11. Es cuando se da cuenta el héroe que es y todos los demas tambien lo ve
12. El retorno	

Apéndice 7. Sesión 7, El Viaje del héroe de Sailor Moon

Actividad 7: Los 12 Pasos del héroe de Sailor Moon

Instrucciones: Anota los 12 pasos del viaje del héroe que sigue Usagi (Serena). De manera precisa.

Resultados Actividad 7

Imagen 67 4A-1

1. El mundo ordinario :Escuela, estudiante
2. Se encuentra con una gatita llamada Luna
3. Serena duda de sus habilidades y responsabilidad como Sailor Moon
4. Se encuentra con Luna.
5. Serena acepta su destino y empieza a luchar.
6. Aliados y enemigos: Sailor guardians mercury, mars, jupiter y venus, dark kingdom.
- 7 Sailor descubre la verdad de la princesa luna.
8. Serena confronta sus mayores miedos y acepta su identidad.
9. Serena recupera la conciencia sobre su pasado como Serenity.
10. Regresan al reino Oscuro, la batalla final se avecina.
11. Serena se enfrenta a la reina Beryl y logran derrotarla.
12. Regresan a su vida cotidiana, Serena comprende mejor a sus papás.

Imagen 68 4A-2

- 1 mundo ordinario Serena tsukina vive una vida normal como estudiante de secu
2. Serena descubre su destino como sailor moon cuando encuentra a luna y obtiene el broche
3. Serena duda de aceptar su papel
4. Luna actúa como el mentor de Serena
5. serena se aventura mas allá de su mundo
6. Serena conoce a sus aliados como las otras sailor
- 7 enfrenta desafíos y mejoras
- 8 descubre la verdad de su pasado
- 9 alcanza su máximo potencial
- 10 logran derrotar al villano principal
- 11 regresa a su vida ordinaria
- 12 serena lleva consigo las lecciones aprendidas

Imagen 69 4A-3

Serenity

12 pasos del héroe

- 1º El mundo ordinario: Escuela, estudiante
- 2º Llamada a la aventura: Se encuentra con una gatita llamada Luna, que le dice que es Sailor Moon
- 3º Resistencia a lo llamado: Serena duda de sus habilidades y responsabilidades como Sailor Moon.
- 4º Encuentro con el Mentor: Se encuentra con Luna.
- 5º Travesía del primer umbral: Serena acepta su destino y empieza a luchar.
- 6º Aliados y enemigos: Sailor guardianas, Mercurio, Marte, Júpiter y Venus, enemigos son: Dark Kingdom
- 7º caverna más profunda: Las Sailor guardianas descubren la verdadera identidad de la Princesa Luna.
- 8º La odisea: Enfrentan una serie de batallas ~~que~~ que ponen a prueba su valentía y habilidades. Serena debe confrontar sus mayores miedos y aceptar su verdadera identidad como la Princesa Serenity.
- 9º Recompensa: Después de superar varias pruebas, Serena recupera la consciencia de su pasado como la Princesa Serenity y obtiene el cristal de plata, una herramienta que puede ayudar a salvar el mundo.
- 10º El camino de regreso: Serena y las Sailor Scouts deben regresar al ~~pasado~~ Reino Oscuro para enfrentarse a la reina Beryl a través del sacrificio y del amor, logra derrotarla.
- 11º Resurrección del héroe: En la confrontación final, Serena se enfrenta a la Reina Beryl y logra derrotarla.
- 12º El regreso: Regresan a su vida cotidiana. Serena comprende mejor a sus papás.

Imagen 70 4A-6

Los 12 pasos del héroe	
1. El mundo ordinario	<p>* Sailor es una chica de secundaria normal y algo torpe que lleva una vida típica de adolescente en Tokio.</p> <p>- Sailor encuentra a Luna, una gata parlante con una luna creciente en la frente. Luna le dice que está destinada a convertirse en Sailor Moon y proteger la Tierra.</p>
2. La llamada a la aventura	<p>- Luna le muestra a Usagi su nuevo papel como Sailor Moon.</p>
3. El rechazo a la llamada	<p>* Inicialmente, Usagi se muestra reacia a aceptar su nuevo papel como Sailor Moon. Se siente insegura de sus habilidades y responsabilidad.</p> <p>- Luna actúa como su mentora, proporcionándole orientación, apoyo y herramientas.</p>
4. Encuentro con el mentor	<p>- Usagi se enfrenta por primera vez en Sailor Moon y lucha contra un monstruo del Negaverso, marcando el comienzo de su vida como una guerrera mágica.</p>
5. La travesía del primer umbral	<p>- A medida que avanza el manga ella enfrenta varios desafíos y enemigos del Negaverso. En el proceso, forma un equipo con otras Sailor Scouts: Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter y Sailor Venus.</p>
6. Pruebas, aliados y enemigos	<p>- Usagi y las demás regresan a sus vidas normales, aunque sus memorias de la batalla final son borradas para protegerlas del dolor.</p>
7. La aproximación a la caverna más profunda	<p>* Sailor ha crecido significativamente como persona y como líder. Ella ha aceptado completamente su destino y su poder, y está lista para enfrentar cualquier desafío futuro con confianza y esperanza.</p>
8. La odisea o calvario	
9. La recompensa	
10. El camino de regreso	
11. La resurrección	
12. El retorno	

Imagen 71 4A-7

Los 12 pasos del héroe	
1. El mundo ordinario	<p>Usagi y las sailor scouts han estado viviendo su vida normal mientras luchan contra las amenazas del reino oscuro.</p>
2. La llamada a la aventura	<p>Las sailor scouts se dan cuenta que deben enfrentarse directamente a la reina Beryl para salvar la tierra.</p>
3. El rechazo a la llamada	<p>Las dudas y temores de Usagi sobre su capacidad para vencer a una enemiga pueden considerarse como forma de rechazo interno.</p>
4. Encuentro con el mentor	<p>Aunque Luna y Artemis han sido menos continuas, las sailor scouts deben confiar en lo que han aprendido hasta ahora.</p>
5. La travesía del primer umbral	<p>Las sailor scouts bajan al polo norte cruzando hacia el territorio del enemigo.</p>
6. Pruebas, aliados y enemigos	<p>En el camino enfrentan varias trampas y enemigos enviados por la reina Beryl.</p>
7. La aproximación a la caverna más profunda	<p>Usagi se enfrenta directamente a la reina Beryl acercándose a la confrontación final.</p>
8. La odisea o calvario	<p>La tensión aumenta cuando las sailor scouts deben usar todo su poder.</p>
9. La recompensa	
10. El camino de regreso	<p>La tensión aumenta cuando las sailor scouts deben usar todo su poder.</p>
11. La resurrección	
12. El retorno	

Imagen 72 4A-8

- 1: Serena Tsukino vive una vida normal como una estudiante de secundario que llega tarde a sus clases 4A-1
4A-1
 - 2: Ella descubre lo que va a ser su destino al encontrar la Luna y obtiene su broche transformador.
 - 3: Al principio ella duda de ser capaz de ser una heroína como Sailor Moon y enfrentar el mal.
 - 4: El gato Luna actuará como el mentor de Serena que la guiará a su camino como Sailor Moon.
 - 5: Ella se aventura más allá de la tierra para pelear con el mal que se aproxima.
 - 6: Ella consigue a su equipo que son los Sailor Scouts a lo largo del camino.
 - 7: Ella se ve en el lugar de enfrentarse contra los villanos y pelear por el bien.
 - 8: Hace el gran descubrimiento que ella es la reencarnación de la Princesa Serenity.
 - 9: Es cuando después de todos los desafíos obstáculos, se empodera a pesar de todo.
 - 10: Es cuando todos juntan sus poderes para derrotar al villano.
-
- 11: Usag. es ahora direccionado a volver a su vida ordinaria.
 - 12: Usag. vive su vida y lleva con ella los lecciones aprendidas y todo lo que ganó como su fuerza.

Imagen 73 4B-1

Mundo Ordinario: Serena es una estudiante normal, torpe y llorona según las primeras páginas del primer manga.

Llamada a la aventura: El gato negro llamado Luna la llama para convertirse en sailor Moon

El rechazo a la llamada: Serena no quería pelear y pensaba que era una broma o un sueño hasta que llega un enemigo y se lo quiebra

Encuentro con el mentor: Luna se convierte en el mentor y luna le dice que hacer y cómo tener sus poderes

La travesía del primer umbral: Serena acepta su destino como la sailor moon y empieza a realizar más misiones con las demás sailor.

Pruebas, aliados y enemigos: Serena se encuentra con otras sailors como: Sailor Mercury, Sailor Mars y Sailor Jupiter

La aproximación a la caverna más profunda: Yo entendía que la aproximación a la caverna más profunda fue o es cuando empiezan a buscar el cristal plata como ya con más centrado o cuando Serena se acerca al corazón de la conspiración del Reino Oscuro.

La odisea o calvario: Serena enfrenta pruebas cada vez más difíciles y dolorosas y debe superar sus miedos y dudas.

La recompensa: Yo lo note cuando descubre como la conexión con la princesa Luna y ya se hace amiga con las otras sailor.

El camino de regreso: Ya es cuando serena regresa de la batalla final y tiene que adaptar sus vidas

La resurrección: Serena enfrenta sus últimas pruebas y termina siendo la líder y protectora sailor

El retorno: Ya es una sailor como tal y como heredera de la reina luna

Imagen 74 AB-2

1. **El Mundo Ordinario:** Serena vive su vida cotidiana como una estudiante de secundaria.
2. **Llamado a la Aventura:** Encuentra una gata llamada Luna que le revela su destino como Sailor Scout.
3. **Rechazo del Llamado:** Al principio, Usagi duda en aceptar su papel como Sailor Scout.
4. **Encuentro con el Mentor:** Luna se convierte en su mentora y le proporciona orientación y entrenamiento.
5. **Travesía del Umbral:** Usagi abraza su destino y comienza su lucha contra las fuerzas del mal.
6. **Pruebas, Aliados y Enemigos:** Se enfrenta a enemigos como la Reina Beryl y conoce a otros Sailor Scouts que se unen a ella.
7. **Acercamiento a la Caverna Profunda:** Las batallas se intensifican, y Usagi se encuentra a sí misma desafiada en diferentes niveles.
8. **La odisea:** Enfrenta situaciones de vida o muerte y experimenta una transformación interna significativa.
9. **Recompensa:** Usagi adquiere nuevas habilidades y poderes, como la Espada Lunar.
10. **Camino de Regreso:** Después de enfrentar la oscuridad, Usagi se prepara para volver a su mundo ordinario.
11. **Resurrección:** Superando la adversidad, Usagi emerge más fuerte y lista para su próximo desafío.
12. **El retorno:** Regresa al mundo ordinario, llevando consigo la experiencia y la sabiduría ganadas durante su viaje.

- 1: Mundo ordinario: En cuanto a su vida personal, se nos muestra que es una chica normal de secundaria, con sus padres y pequeño hermano y ella se caracteriza por ser alguien distraída, torpe, chillana y dormilona; también tiene varios amigos como Molly que la acompañan día a día en la escuela y otras lugares.
- 2: Llamado a la aventura: Ella accidentalmente choca con una gata, Luna, la cual tiempo después aparece en su cuarto y le comenta que es Sailor Moon y le da un broche, con este la chica se transforma y casi al mismo tiempo debe ir a rescatar a su amiga de una señora toda fea y malvada, siendo su primera misión.
- 3: Rechazo a la llamada: Cuando la gata le dice que es Sailor Moon, ella no se lo cree y se muestra asustada e insegura, por ello en su primera misión ella prefiere huir que luchar, desahando volver a su vida normal, sin ninguna responsabilidad y también llora por todo lo que está sucediendo.
- 4: Encuentro con el mentor: Practicamente casi al inicio se encuentra con la gata Luna que es su mentora, dándole información sobre su identidad y misión, de la misma forma es quien le da el broche que le da poderes a Serena, guiandola constantemente, dándole apoyo emocional y también le ayuda a encontrar al resto de sus compañeras Sailors.

Imagen 76 4B-3 parte 2

5: Travesía del Primer umbral: Todo empieza desde que se transforme y va rescatar a su amiga y a otros de la monstrua enviada por los malos, aquí la chica supera sus miedos y falta de experiencia para derrotar a la criatura, tras esto Serena se da cuenta de lo serio de la situación y los futuros peligros que ella enfrentará.

6: Pruebas, Aliados y Enemigos: En cuanto a las pruebas podemos encontrarnos con el hecho de que debe enfrentar a varios monstruos casi a diario, como también enfrentar sus propios miedos/dudas sobre su misión y el como puede desarrollar sus habilidades.

Aliados: Esta la gata Luna, Sailor Mercury, Sailor Venus, Sailor Mars, Sailor Júpiter y Tuxedo Mask (su futuro novio). y Reina Serenity.

Enemigos: Están la Reina Beryl, la Reina Metalia, Malachite, Zoycite, Meflyte, Jedite, los monstruos y en general el Reino Oscuro.

7: La aproximación a la caverna más profunda: Aquí es cuando Sailor Moon empiezan a tener recuerdos de sus vidas pasadas junto a sus amigas, de la misma forma empiezan a tener enfrentamientos con los generales del reino oscuro y empiezan a descubrir más sobre este reino, teniendo pérdidas y sacrificios en cada batalla.

8: La odisea o calvario: El más importante es el enfrentamiento final con la Reina Metalia y donde Sailor Moon despierta el verdadero poder del Cristal de Plata y donde Tuxedo Mask apoya emocionalmente a Sailor Moon para usar de manera efectiva el cristal derrotando a la Reina Metalia.

Imagen 77 4B-3 parte 3

9. La recompensa: La principal recompensa es el control completo del Cristal de Plata manteniendo la paz y el equilibrio en la Tierra, reviviendo a sus amigas y besando al Tuxedo Mask. Por lo que Serena tuvo un crecimiento personal, enfrentando sus miedos y cumpliendo su misión.

10. El camino de regreso: Practicamente tras la derrota de la reina toda vuelve a la normalidad y paz, sin embargo ahora las chicas están en constante vigilancia en caso de que un nuevo mal surja o reaparesca, pero mientras tanto ellas se reincorporaron a la escuela.

11. La resurrección: Aquí podríamos incluir el como Sailor Moon adopta una transformación completa gracias al cristal, ayudando a resucitar el amor entre Sailor Moon y Tuxedo Mask, como también resucitando a las demás Sailor con la ayuda del amor.

12. El retorno: Aquí más que nada sería la reincorporación de las chicas a la vida cotidiana, principalmente a la escolar y familiar, fortaleciendo las relaciones personales y madurando psicológicamente gracias a las experiencias que vivieron juntas y que les ayudaran a derrotar futuras amenazas.

Imagen 78 4B-4

Parte I

1. El mundo Ordinario

Serena es una chica normal pero muy distraída; siempre llega tarde a las clases. Tiene muchos amigos pero su mejor amiga es Molly.

2. Llamada a las aventura

Ella un día se encuentra con una gata llamada Luna quien le dice que es Sailor Moon.

3. El rechazo a la llamada

Ella en cuanto se transformó tuvo una negación a estos nuevos poderes ya que como toda niña de 14 años ella apenas está aprendiendo quien es y de pronto su mundo dio un giro de 360 grados.

4. Encuentro con el mentor

Su mentor es Luna y se encuentra con ella en el capítulo 1 pero conforme pasa el tiempo ella le va explicando con más detalle sus poderes y misión; pero sobre todo está ahí para apoyarla en las dudas, miedos y peleas.

5. La travesía del primer umbral

Ella se da cuenta de la importancia de sus poderes cuando pelea contra un monstruo para salvar a su amiga.

6. Pruebas Aliados y Enemigos

Sus aliados son Amy Mizuno, Rei Hino, Mina Hino y Lita Kino; sus enemigos del reino de las tinieblas son la Reina Beryl, Malachite, Zoycite, Neflyte y Jedite.

7. Aproximación a la caverna más profunda

Es cuando Serena empieza a conocer su pasado con los recuerdos que le vienen a la mente.

8. La odisea

Es cuando se enfrenta a las Reina Beryl y Metalia.

9. Recompensa

El cristal y su beso.

10. Camino de Regreso

Empieza a regresar a su vida normal después de enfrentar a todo este mal.

11. Resurrección

Cuando reúne a sus amigas Marte, Júpiter, Venus y Mercurio.

12. Retorno

Regresa a su hogar pero con todos estos aprendizajes por controlar y poderes.

Imagen 79 4B-5

El mundo ordinario:

- Serena Tsukino es una estudiante promedio, algo torpe y con una vida cotidiana sin eventos extraordinarios.

La llamada a la aventura:

- Serena encuentra a Luna, una gata parlante que le revela su destino como Sailor Moon, protectora del amor y la justicia.

Rechazo a la llamada:

- Inicialmente, Serena no quiere aceptar su destino, se siente abrumada y asustada por las responsabilidades de ser Sailor Moon.

Encuentro con el mentor:

- Luna actúa como su mentora, guiándola y proporcionándole la información y las herramientas necesarias para convertirse en Sailor Moon.

La travesía del primer umbral:

- Serena acepta su destino y comienza su transformación en Sailor Moon, enfrentándose a su primer enemigo y descubriendo sus poderes.

Pruebas, aliados y enemigos:

- Serena se encuentra con otros aliados, como las Sailor Scouts (Mercury, Mars, Jupiter y Venus), y se enfrenta a múltiples enemigos enviados por el Reino Oscuro.

La aproximación a la caverna más profunda:

- Las Sailor Scouts se adentran en el corazón del conflicto al enfrentarse directamente a los generales del Reino Oscuro y a la Reina Beryl.
-

La odisea o calvario:

- Serena debe enfrentarse a grandes sacrificios y pérdidas, incluidos momentos de duda y desesperación al luchar contra fuerzas más poderosas.

La recompensa:

- Al vencer los desafíos, Serena obtiene la fuerza y el conocimiento necesarios para enfrentarse a la Reina Beryl y al Gran Sabio.

El camino de regreso:

- Después de derrotar a la Reina Beryl, Serena y las Sailor Scouts regresan a su vida cotidiana, aunque han cambiado profundamente por sus experiencias.

La resurrección:

- Serena se enfrenta a una última prueba, donde demuestra su crecimiento y su capacidad para liderar y proteger a sus seres queridos y al mundo.

El retorno:

- Serena vuelve a su vida como estudiante, pero con una nueva perspectiva y un mayor sentido de propósito, lista para enfrentar cualquier desafío futuro.
-

Imagen 80 4B-6

1. Mundo Ordinario: Serena Tsukino es una adolescente común que vive una vida despreocupada y sin mayores responsabilidades.
 2. Llamada a la Aventura: Serena encuentra a Luna, una gata que habla y que le revela su destino como Sailor Moon, la guerrera que debe proteger la Tierra y encontrar el Cristal de Plata.
 3. Rechazo de la Llamada: Inicialmente, Serena se muestra reacia a aceptar su nuevo papel debido a su naturaleza perezosa y su falta de confianza en sí misma.
 4. Encuentro con el Mentor: Luna actúa como su mentora, enseñándole sobre sus poderes y su misión. Más tarde, también recibe orientación y apoyo de Tuxedo Mask y otras Sailor Guardians.
 5. Cruzando el Umbral: Serena acepta su identidad como Sailor Moon y comienza su lucha contra los villanos que amenazan la Tierra, especialmente los del Reino Oscuro.
 6. Pruebas, Aliados y Enemigos: A medida que avanza la serie, Serena enfrenta múltiples desafíos y enemigos, como los generales del Reino Oscuro, y forma alianzas con otras Sailor Guardians, cada una con sus propias habilidades y personalidades.
 7. Aproximación a la Cueva Profunda: La misión se vuelve más peligrosa y personal cuando Serena descubre más sobre su pasado como la Princesa Serenity y su conexión con el Reino de la Luna.
 8. Prueba Difícil o Calvario: En la culminación de la primera temporada, Serena debe enfrentarse a la Reina Beryl y las fuerzas del Reino Oscuro en una batalla decisiva que pone a prueba su valentía y sacrificio.
 9. Recompensa (Obtención del Elixir): Después de derrotar a Beryl, Serena y sus amigas recuperan sus recuerdos y el Cristal de Plata, y el mundo se salva temporalmente. Ella también gana un mayor entendimiento y control sobre sus poderes.
 10. El Camino de Vuelta: Serena vuelve a su vida normal, pero las amenazas siguen apareciendo, y debe continuar su misión como Sailor Moon, enfrentándose a nuevos villanos y desafíos en cada arco de la serie.
 11. Resurrección: En varias ocasiones, Serena y sus amigas enfrentan la muerte y la resurrección, especialmente en la batalla final contra los Dead Moon Circus y Sailor Galaxia, donde Serena muestra su máximo poder y sacrificio.
 12. Regreso con el Elixir: Al final de la serie, Serena ha crecido significativamente en madurez y poder. Ha salvado el universo y ha establecido una era de paz, preparándose para su futuro como Neo Queen Serenity en el siglo XXX.
-

Imagen 81 4B-7

1. **Mundo Ordinario:** Serena es una chica común y corriente que asiste a la escuela, pasa tiempo con sus amigos y su familia, y se enfrenta a los problemas típicos de la adolescencia. Es conocida por ser un poco torpe y perezosa, y tiene un corazón muy bondadoso. Este es el escenario inicial antes de que ella descubra su identidad como Sailor Moon y se embarque en su misión para luchar contra las fuerzas del mal.
 2. **Llamada a la Aventura:** Serena encuentra a Luna, la gata parlante, quien le revela que es Sailor Moon y le entrega un broche mágico para transformarse y luchar contra el mal. Este encuentro marca el inicio de su viaje como heroína.
 3. **Rechazo de la llamada:** Serena duda de su capacidad para ser una heroína. Después de su primer encuentro con Luna y la revelación de que es Sailor Moon, Usagi se siente abrumada y asustada, cuestionando su valentía y habilidades para asumir este nuevo rol. Esta reacción de inseguridad y miedo es su forma de rechazar la llamada a la aventura.
 4. **Encuentro con el Mentor:** Luna actúa como su guía y mentora, proporcionándole el broche mágico que le permite transformarse en Sailor Moon y ofreciéndole consejos y apoyo a lo largo de su misión. Luna le enseña a Usagi sobre sus poderes y su destino, ayudándola a aceptar su identidad como guerrera y a enfrentar los desafíos que se avecinan.
 5. **La travesía del Primer Umbral:** Serena se transforma por primera vez en Sailor Moon y enfrenta a su primer enemigo. Este momento marca su transición definitiva del mundo ordinario al mundo extraordinario de las guerreras mágicas. Al aceptar su identidad y usar sus poderes para combatir el mal, Usagi cruza el umbral hacia su nueva vida como heroína.
 6. **Pruebas, Aliados y Enemigos:** Pruebas: Usagi enfrenta desafíos que ponen a prueba su valentía y habilidades como Sailor Moon. Aliados: Encuentra apoyo en otros Sailor Scouts como Mercury, Mars, Jupiter, Venus, así como en Tuxedo Mask y Luna. Enemigos: Combate fuerzas malignas lideradas por la Reina Beryl y sus secuaces, quienes amenazan con causar daño a la Tierra.
 7. **Aproximación a la Caverna más Profunda:** Selenia y sus aliados enfrentan desafíos cada vez más difíciles y peligrosos en su lucha contra las fuerzas del mal. Esto podría incluir batallas contra enemigos más poderosos, revelaciones impactantes sobre su destino o la aparición de obstáculos que ponen en riesgo su misión.
-
8. **La odisea y el calvario:** Odisea: Serie de pruebas que desafían a Serena y sus aliados. Calvario: Punto más bajo donde Usagi enfrenta una crisis profunda o pérdida devastadora.
 9. **La recompensa:** El crecimiento personal y el fortalecimiento de los lazos entre los personajes. Serena y sus amigos aprenden lecciones importantes durante su viaje como Sailor Scouts, lo que les permite madurar y convertirse en guerreros más fuertes y compasivos.
 10. **El Camino de Regreso:** Después de la victoria sobre las fuerzas del mal y la restauración de la paz, los personajes regresan a sus vidas cotidianas, pero ahora llevan consigo las lecciones aprendidas y el crecimiento personal obtenido durante su aventura.
 11. **La resurrección:** Este evento generalmente se produce mediante el uso de poderes mágicos o algún tipo de intervención divina. La resurrección puede ser un punto crucial en la trama, ya que permite que los personajes continúen luchando contra el mal y cumpliendo su misión como Sailor Scouts para proteger la Tierra y a sus seres queridos.
 12. **El retorno:** Después de haber superado obstáculos y demostrado su valentía, los personajes regresan con la satisfacción de haber cumplido su misión y con la determinación de enfrentar cualquier desafío futuro que se les presente. Es un momento de celebración y renovación, donde los personajes pueden disfrutar del fruto de su arduo trabajo y reflexionar sobre su viaje.
-

Imagen 82 4B-8

Mundo Ordinario

Esta historia trata de Serena, quien es una chica de 14 años y es estudiante en un colegio de Japón, ella se puede ver como una chica inmadura, algo tímida, torpe y llorona. Su mundo ordinario es normal, como el de cualquier chica de su edad que está estudiando, tiene algunos inconvenientes algunas veces, pero son cosas de toda la vida.

Llamada a la aventura

Al rescatar al gato Luna del grupo de niños, y quitarle las curitas de la cabeza encuentra una marca de una luna. Después de esto el gato busca a serena hasta su casa le revela a Serena sobre su destino a ser guerrera como Sailor Moon y le da el broche que le permite transformarse en Sailor Moon. Su misión encontrar el cristal de plata.

Rechazo a la aventura

Serena en un principio rechaza ser sailor moon solo por el hecho de que está abrumada por ello y no se siente lista para ser una guerrera con un objetivo tan importante, además, a pesar de pasar por varias "batallas", ella sigue sintiendo que no es una guerrera, incluso llora durante varias de las batallas.

Encuentro con el Mentor

Luna la convence de ser una guerrera sailor y se vuelve su maestro o su mentor, aportando capacitación en técnicas en magia, en motivación y todo lo necesario para llegar a su misión. El gato la guía durante sus aventuras y batallas, de algún modo, el le ayuda a erradicar ese sentimiento que ella tenía que no quería ser una guerrera Sailor.

Cruzar el Umbral o Aceptación

Serena después de todo acepta quien es, y en lo que va a llegar a ser, Sailor Moon, una guerrera que lucha contra el mal, a pesar de que en un inicio no quiere, su fuerte emoción por salvar y proteger a sus seres queridos fue mayor y fue uno de los factores por los que se da su aceptación.

Aliados y Enemigos

A lo largo del viaje Serena se encuentra con varias Sailor Scouts como, Sailor Venus, quien es la líder de las sailor senshin, Sailor Mars, quien es una sacerdotisa que tiene poderes espirituales; Sailor Mercury, quien se le describe como la sailor más inteligente y habilidades excepcionales; Sailor Jupiter es también una estudiante con mucha fuerza y habilidades de artes marciales; y Tuxedo Mask, quien tiene una conexión especial con serena, pues en vidas pasadas era el príncipe Endymion del Reino de la Tierra, y serena era la princesa Serenity del reino de la tierra y de igual manera se encontraría enemigos como la Reina Beryl y muchos más.

Acercamiento a la cueva más Profunda

La confrontación final se acerca y Serena junto el resto de aliados se dan cuenta de las amenazas que es el Dark Kingdom, la principal fuerza antagonista del manga y que es liderada por la reina metaria. Ellos buscan dominar la tierra y el universo entero, e igual de la conexión de Serena con la Princesa Serenity.

Prueba

La batalla contra varios generales del Dark Kingdom y sobre todo su batalla la Reina Beryl, que le sirve a la reina Metaria desarrollan a Serena como personaje principal, por que tiene que demostrar su valía como guerrera y su valentía para derrotar a los miembros de este grupo, además de el sacrificio enorme de las demás sailor scouts le dan una motivación extra para luchar. Además la reina Beryl es responsable de la tragedia de su vida pasada.

Recompensa

Después de su batalla, sus compañeras sailor reviven, esto puede simbolizar un nuevo comienzo y da esperanza por el futuro, además, se recupera el cristal de plata y serena se acuerda de su romance con el Rey Endymion o Tuxedo Mask en su vida pasada

Camino de Vuelta

Las Sailor Scouts vuelven a sus vidas ordinarias pero ya conociendo sus identidades, sus habilidades, lo que son capaces de hacer y su misión en el mundo, sabiendo que deben de estar listas para futuras amenazas que se puedan presentar.

Resurrección

Serena se vuelve una gran líder de las Sailor Scouts, después de todo ella enfrentó a las máximas fuerzas antagonistas y las superó, su miedo, su poco compromiso y su actitud inmadura se acaba y ella se vuelve más fuerte y se desarrolla como persona y como Sailor Scout.

Regreso

Serena regresa como Sailor moon, una sailor moon fuerte y que conoce sus habilidades, ella sabe que la recompensa final fueron sus aliados y amigos, ella ya sabe que es la Princesa Serenity y sabe todo sobre su vida pasada, ha madurado y hecho grandes amistades que la ayudaran a enfrentar el mal, esto presenta la lucha eterna del bien y el mal.

Imagen 83 4B-9

Etapa 1: El Mundo Ordinario: Usagi Tsukino es una adolescente común y corriente, un poco torpe y llorona, que sueña con ser una princesa, vive una vida normal con su familia y amigos, no tiene idea de su verdadero potencial ni de su destino como Sailor Moon.

Etapa 2: La Llamada a la Aventura:

Usagi se encuentra con Luna, un gato parlante que le revela su verdadera identidad como la Princesa Serena, la reencarnación de la guerrera Sailor Moon. Luna le da a Usagi un broche mágico que le permite transformarse en Sailor Moon. Usagi debe aceptar su responsabilidad como Sailor Moon y proteger a la Tierra del Reino Oscuro.

Etapa 3: Rechazo de la Llamada:

Usagi inicialmente se resiste a su nueva identidad y responsabilidades. Se siente insegura y cree que no está preparada para ser una heroína. Duda de su capacidad para derrotar al Reino Oscuro.

Etapa 4: Encuentro con el Mentor:

Luna guía y entrena a Usagi para convertirse en una Sailor Scout fuerte y capaz. Le enseña a Usagi a usar sus poderes y a luchar por el bien. Le brinda apoyo y confianza a Usagi en su viaje como heroína.

Etapa 5: Cruce del Umbral:

Usagi se transforma por primera vez en Sailor Moon y lucha contra Morga, su primer enemigo. Este evento marca el comienzo de su viaje como heroína y la separa de su vida anterior. Usagi se compromete a proteger a la Tierra y a luchar contra el mal.

Etapa 6: Pruebas, Aliados y Enemigos:

Usagi se enfrenta a una serie de pruebas y desafíos en su camino para derrotar al Reino Oscuro. Conoce a otras Sailor Scouts que se convierten en sus aliadas y amigas. Lucha contra enemigos poderosos y peligrosos que intentan destruir la Tierra.

Etapa 7: Acercamiento a la Cueva Interior:

Usagi profundiza en su entrenamiento y descubre su verdadero potencial como Sailor Moon. Aprende a confiar en sí misma y en sus poderes. Se acerca a sus compañeros y forma un fuerte vínculo con ellos.

Etapa 8: La Prueba Mayor:

Usagi se enfrenta a Beryl, la líder del Reino Oscuro, en una batalla final por el Cristal de Plata. Esta batalla es la prueba más difícil que Usagi ha enfrentado hasta ahora. Debe usar todo su poder y determinación para derrotar a Beryl y salvar a la Tierra.

Etapa 9: Recompensa:

Usagi derrota a Beryl y libera al Cristal de Plata del Reino Oscuro. Salva a Mamoru del hechizo de Beryl y finalmente puede estar con él. Trae la paz a la Tierra y se convierte en una heroína reconocida.

Etapa 10: El Camino de Regreso:

Usagi regresa a su vida normal, pero sabe que siempre estará lista para defender a la Tierra si es necesario. Continúa entrenando y creciendo como Sailor Moon. Agradece el apoyo de sus amigos y compañeros.

Etapa 11: La Resurrección:

Usagi se enfrenta a nuevos enemigos y amenazas en el futuro. Debe usar su fuerza y experiencia para proteger al universo. Descubre más sobre su pasado y su destino como Sailor Moon.

Etapa 12: el camino de retorno

Usagi se enfrenta a su batalla final contra el enemigo más poderoso que jamás haya enfrentado. Debe usar todo su poder y la ayuda de sus amigos para salvar al universo al final. Usagi sale victoriosa y trae la paz al universo.

Imagen 84 4B-10

Serena es una adolescente más de 14 años que va a la secundaria se podría decir que es un estudiante promedio, en el capítulo la aventura inicia cuando encuentra un gato llamada Luna la cual le dice que su destino es ser Sailor Moon con la misión de oírte ver a la tierra y encontrar el cristal de plata, en el rechazo de la llamada única expresando su aburrimiento y le agustina todo lo que implica ser Sailor Moon. En el capítulo Encuentro con el mentor Luna la orienta con su proisuro le explica

Sobre sus poderes y sus herramientas que tiene alistándola para lo que se le aproxime, en el capítulo cruzando el Umbral Serena por fin acepta su identidad como Sailor Moon y comienza a enfrentarse con sus enemigos dándole como inicio a su nueva etapa como heroína.

En el capítulo apruebas, aliados y enemigos Serena enfrenta varias pruebas pero también encuentra aliados como Mercury, Mars, Jupiter, etc. Continúa con sus enfrentamiento con nuevos enemigos. En el capítulo Arrecamiento a la cueva profunda descubren la amenaza de de Dark Kindom, Prieba Supermán: en este capítulo la batalla contra la Reina Beryl represmeta la prueba suprema de Serena en la fue al después serena y sus amenos recuperan el cristal de Plata y restablecieron La Paz

Imagen 85 4B-11 parte 1

Mundo ordinario: Serena es una chica común que vive una vida normal en Tokio, asistiendo a la escuela y preocupándose por cosas típicas de una adolescente.

Llamada a la aventura: Usagi encuentra a Luna, una gata mágica que le dice que ella es la guerrera Sailor Moon y que debe luchar contra las fuerzas del mal.

Rechazo de la llamada: Al principio, Usagi duda de sus habilidades y está asustada de asumir el rol de Sailor Moon, prefiriendo su vida ordinaria.

Encuentro con el mentor: Luna actúa como su mentora, guiándola y enseñándole sobre sus poderes y misión. Más adelante, Tuxedo Mask también se convierte en una figura de mentoría y apoyo.

Travesía del primer umbral: Usagi acepta su identidad como Sailor Moon y comienza a luchar contra los enemigos, embarcándose en su aventura heroica.

Pruebas, aliados y enemigos: A lo largo de la serie, Usagi enfrenta diversas pruebas y desafíos. Gana aliados en las otras Sailor Scouts (Mercury, Mars, Jupiter y Venus) y encuentra enemigos poderosos como la Reina Beryl y el Reino Oscuro.

Aproximación a la caverna más profunda: Usagi y sus amigas descubren más sobre sus misiones y enfrentan pruebas cada vez más difíciles. La trama se intensifica cuando se revela la conexión de Usagi con el pasado y el Reino de la Luna.

Odisea: Usagi enfrenta su mayor desafío cuando lucha contra la Reina Beryl y el Reino Oscuro, poniendo en riesgo su vida y las de sus amigas. Es un momento de gran peligro y transformación.

Recompensa: Después de derrotar a Beryl, Usagi obtiene una comprensión más profunda de su identidad como la Princesa Serenity y de sus poderes como Sailor Moon.

Camino de regreso: Tras la batalla, Usagi y las Sailor Scouts regresan a su vida normal, pero con una nueva perspectiva y fuerzas renovadas.

Resurrección: Usagi enfrenta nuevos desafíos y enemigos en arcos posteriores, mostrando crecimiento y evolución como líder y guerrera.

Imagen 86 4B-11 parte 2

Retorno: Al final de cada gran arco, Usagi regresa con nuevas habilidades, conocimientos y, a menudo, con la paz restaurada, beneficiando a su mundo y a ella misma. El ciclo de su viaje heroico continúa con cada temporada, reafirmando su papel como protectora de la Tierra.

Apéndice 8. Sesión 8, Reflexión Final

Actividad 8: Reflexión Final

Instrucciones: Desarrolla un ensayo reflexivo sobre el manga de *Sailor Moon* y los temas vistos durante el curso, para ello utiliza las preguntas que se presentan a continuación, léelas atentamente y reflexiona sobre los puntos que tocan. Cada pregunta debe responderse en mínimo un párrafo de 5 renglones, con un párrafo de introducción y uno de conclusión.

1. Después del curso, ¿cambió tu perspectiva respecto a la historieta, específicamente tu visión del manga? ¿Qué fue lo que cambió?
2. ¿Cómo fue tu recorrido durante la lectura del manga de *Sailor Moon*? Reflexiona sobre las impresiones y expectativas que ibas teniendo conforme avanzabas en la lectura.
3. ¿Cuál era y cuál es tu visión de los héroes y heroínas antes y después del curso?
4. ¿Consideras que *Sailor Moon* puede considerarse una heroína? Explica de manera amplia.

Resultados Actividad 8

Imagen 87 4A-1

Estas últimas clases me han dado conocimientos sobre el cómic en general, ha hecho que cambie mi punto de vista del manga.

Antes, veía a este manga y a los mangas en general como una forma de entretenimiento en Japón, con historias que llegaban a ser muy repetitivas y clichés con puro fan service. Pero al leer este cómic, pude apreciar la profundidad cultural y artística del manga. Aprendí a reconocer el cuidado en la creación de los personajes, la narrativa visual y los temas profundos que tocan, como la identidad, el sacrificio y la lucha por el bien común. Ahora pienso en el manga como una expresión más allá de lo artístico.

Al iniciar la lectura mis expectativas eran bajas; esperaba una historia de superhéroes cliché y aburrida. Mientras avanzaba, me sorprendió que habían personajes complejos y la trama. El desarrollo del personaje de Usagi por ejemplo, su crecimiento como líder y amiga. Entonces puedo decir que realmente me impresionó mucho el desarrollo en general que tuvo y cómo era expresado en la historia.

Antes, mi visión de los héroes y heroínas era influenciada por las películas típicas: personas solitarias con habilidades increíbles y fuera de lo común que luchan contra el mal. Después de la lectura, entendí que los héroes pueden ser más humanos, tener debilidades y crecer a través de sus experiencias y relaciones. Todo esto me hizo pensar que se toman en cuenta las cualidades como la empatía, la cooperación y el poder de la amistad.

Sailor Moon, o Usagi Tsukino, es indiscutiblemente una heroína. Aunque en un principio es una chica torpe y miedosa, su evolución a lo largo de la serie demuestra su valentía, perseverancia y compasión. No solo lucha contra fuerzas del mal, sino que también protege a sus seres queridos y muestra un gran sentido de responsabilidad y amor incondicional. Su capacidad para inspirar y unir a sus compañeras es una clara muestra de liderazgo. Sailor Moon es la esencia de una heroína moderna: imperfecta, pero constantemente esforzándose por el bien mayor y demostrando que la verdadera fuerza está en el corazón y en la gente que la apoya.

Imagen 88 4A-2

Ensayo

Cambio de Perspectiva

Antes de tomar esta clase , mi visión sobre Sailor Moon y el manga en general estaba limitada por una percepción superficial, como una serie infantil y lo que yo sabía era lo básico que se sabe de el manga y como el estereotipo en general Consideraba Sailor Moon simplemente como una serie más, popular en los años 90. Pero , después de las clases , mi perspectiva cambió significativamente. Aprendí a apreciar el manga no solo porque es algo que estéticamente se ve muy bien

, sino también por la manera en la que narra todo , sus temas que nos juntan un poco más con la cultura y su impacto en la representación de las mujeres en la cultura, sabiendo que en esos años no era tan común poner a mujeres como el centro principal

Recorrido durante la Lectura

Al comenzar la lectura del manga de Sailor Moon, mis expectativas estaban basadas en el típico estereotipo que se tiene de el manga, más que nada yo nunca había leído manga y pues la verdad no tenía como tal una idea de lo que era . Sin embargo, conforme avanzaba, me di cuenta que los temas que toca si van muy sincronizados, al igual de que no es como un libro normal como yo llegue a pensar en un inicio . desde los conflictos internos de serena Tsukino hasta la evolución de cada Sailor Scout, cada capítulo superaba mis expectativas. La serie aborda temas como la amistad, el amor y la identidad, todo bajo una capa de fantasía y aventura. La lectura se convirtió en una experiencia enriquecedora que me permitió ver más allá de los estereotipos iniciales.

Visión de Héroes y Heroínas

Antes del curso, mi visión de los héroes y heroínas estaba influenciada por los típicos héroes así como Batman o capitán america, héroes masculinos fuertes y heroínas que, aunque valientes, no eran como tal protagonistas simplemente un extra más . Después de las clases , comprendí que las heroínas pueden ser tan complejas y poderosas como los héroes masculinos. Sailor Moon mostró que la vulnerabilidad, la empatía y la compasión son cualidades heroicas tanto como la fuerza y el valor. Mi punto de vista de las heroínas se transformó, valorando su capacidad para liderar, luchar y, sobre todo, inspirar a otros desde su autenticidad y humanidad.

Sailor Moon como Heroína

Si, completamente ya qué hay una muy grande transformación desde un inicio empieza siendo llorona pero ps va cambiando al igual que como heroine es de muchas cosas como ella tiene valentía, compasión, empatía, son muchos puntos los cuales la hacen ser una heroína.

Imagen 89 4A-3

Ensayo Literatura

En este ensayo contaré mi experiencia y conceptos que vimos en clase acerca del concepto del héroe, pero no de manera común, nos vamos a alejar de los héroes que todos conocemos como los de Marvel, y lo veremos desde la perspectiva de los mangas. En el curso analizamos el manga "Sailor Moon", que es un manga bastante conocido. Este curso no permitió profundizar en una nueva forma de literatura

1º Después del curso, ¿cambió tu perspectiva respecto a la historieta, específicamente tu visión del manga? ¿Qué fue lo que cambió?

Yo considero que sí cambió porque yo desconocía todo este mundo de los mangas, yo solo tenía más o menos el concepto de que eran los animés, y me pareció muy interesante como los autores le dan tanta vida a los personajes, ya que las expresiones de los personajes son muy marcadas, y no necesariamente tiene que estar moviéndose el personaje para que podamos entender sus emociones.

2º ¿Cómo fue tu recorrido durante la lectura del manga de Sailor Moon? Reflexiona sobre las impresiones y expectativas que ibas teniendo conforme avanzaba en la lectura

Mi recorrido durante la lectura fue interesante, porque la verdad yo no tenía esa curiosidad de leer un manga, y fue de descubrimiento. Conforme avanzaba el manga me sorprendió la profundidad emocional y el desarrollo de los personajes, en especial de Serena, de una adolescente despreocupada a una líder. Así como también los temas que el manga como el manga tocó como la amistad, amor y sacrificio me parecieron muy interesantes.

3º ¿Cuál era y cuál es tu visión de los héroes y heroínas antes y después del curso?

Antes del curso, mi concepto de héroes y heroínas se centraba principalmente en las cualidades que vemos en la mayoría de éstos, como valentía, fuerza física, sacrificio por el bien, etc. Sin embargo, después del curso, considero que este concepto se amplió, porque no solo pueden demostrar ese tipo de características, sino también otro tipo de sentimientos, así como también no sabía que podíamos analizar muy a detalle un héroe o heroína. Por ejemplo, un método de análisis que usamos fueron los 12 pasos del héroe, en los que pudimos comprender un poco más sobre su entorno, objetivos, etc.

4º ¿Consideras que Sailor Moon puede considerarse una heroína? Explica de manera amplia

Sailor Moon podría considerarse una heroína porque demuestra el crecimiento personal y la capacidad de poder superar sus debilidades para proteger a sus seres queridos. Yo considero que también no solo es heroína por tener poderes, sino por su capacidad de inspirar a otros y la manera en que promueve la amistad y el amor, así como también la superación de sacrificios por el bien de todos.

En conclusión, me pareció muy interesante el curso, considero que logró ampliar nuestro conocimiento acerca de la literatura, porque, personalmente, yo no tenía conocimiento que

los cómics, mangas e historietas, se consideraban literatura. Así como también pudimos ver a mayor profundidad el concepto del héroe.

Imagen 90 4A-4

1: Si cambió, sobre todo desde el punto de vista de los estereotipos de las heroínas, etc. y vimos un pedacito de un capítulo, y realmente no cambia entre lo que hace ella y haría otro superhéroe. En la personal mi visión del manga no cambió mucho ya que yo ya tenía una idea de la trama. ~~Pero~~ 2: de lo que trata la historia, pero en cuanto a los estereotipos sí. Por ejemplo, me sorprendió mucho cuando la miss nos enseñó uno de los mangas en físico y al fijarme, Serena está sosteniendo una pistola, cuando yo creía que sólo usaba una coronita o ~~era~~ como a la mitad. Sale un monstruo (o demonio) más explícito, que yo no pensaría ni me imaginaria que saldría en Sailor Moon.

3: Mi visión de los héroes y heroínas cambió mucho y me encantó. Yo no soy muy observadora, antes yo los veía muy normal a los dos, pero a lo largo del parcial, pude ver a profundidad, como se sexualiza de manera descarada y muy evidente, a las heroínas, la pose de espalda rota, siempre se está buscando que se les vea algo, o que estén en una pose "seductora" en vez de heroica, valiente, etc. Pero también me di cuenta de que hubo cierta evolución y ya ha cambiado. Además vi que no debo juzgar apariencias, como con Sailor Moon. Por ejemplo.

4: Claro que es una heroína! Con ayuda de su equipo, luchan por el bien, el amor, etc. Tiene poderes y los usa para proteger, y enfrentarse a cualquiera que tenga intenciones malas. Es buena y valiente, a pesar de que se supone que es una niña, y llora, lo enfrenta y pelea contra lo que tenga que pelear.

Imagen 91 4A-5

Examen de literatura

El día de hoy les hablaré un poco acerca de *Sailor Moon*, la lectura de un manga que llevamos a cabo durante este último parcial, al igual que les contaré mi punto de vista tanto de la historia del manga como de los temas vistos en clase.

Primero que nada hablaré acerca de cómo es que cambió mi punto de vista sobre el manga. Normalmente los mangas se pueden llegar a ver mal por ciertas personas porque es algo muy "otaku" y la sociedad lo impone como algo malo, sin embargo, la lectura que llevamos a cabo me ayudó a cambiar la perspectiva que tenía acerca de ello. Para mí, el que a alguien le guste o no el anime o los mangas había sido algo muy irrelevante, pero gracias a esta clase y esta lectura me di cuenta que el manga puede ser muy padre ya que son entretenidos y fáciles de digerir.

Ahora bien, hablando un poco acerca de mi reflexión de la lectura, esta lectura se me hizo muy dinámica porque en todo momento te mantiene entretenido. Esta lectura aparte de todo, se me hace fácil de digerir y fácil de seguir. Al principio me costo algo de trabajo porque no me había metido mucho a la trama, pero después de los primeros capítulos empecé a agarrarle la onda y el gusto a la lectura.

Como bien sabemos, esta lectura es acerca de heroínas por lo que a lo largo del parcial vimos acerca de los mismos héroes y los diferentes tipos que hay. Aprendí que hay 12 pasos que crean a la historia de un héroe y el camino por el que tiene que pasar. Esto me hizo darme cuenta que los héroes tienen todo un transfondo del cual a menos que lo profundices muchas veces no te das cuenta de eso.

Para concluir, me gustaría decir que los poderes no significan ser un héroe, más bien las intenciones que tiene una persona. Por ende, por el corazón que tiene serena yo diría que si es una heroína por su nobleza y grandes rasgos de personalidad.

Imagen 92 4A-6

Reflexión final

Desarrolla un ensayo reflexivo sobre el manga de Sailor Moon y los temas vistos durante el curso, para ello utiliza las preguntas que se presentan a continuación, léelas atentamente y reflexiona sobre los puntos que tocan. Cada pregunta debe responderse en mínimo un párrafo de 5 rengiones, con un párrafo de introducción y uno de conclusión.

Desde su lanzamiento en la década de 1990, el manga Sailor Moon de Naoko Takeuchi ha sido un icono cultural. Ha sido una experiencia muy padre hacia nosotros los lectores con su a de acción, romance y el empoderamiento femenino. Vemos no solo la historia y los personajes de Sailor Moon la verdad se me hizo un manga bastante diferente a lo que suelo ver o las historias de heroínas que vemos en series o libros de personajes icónicos reconocidos mundialmente, pero si muy padre y también yo veía esto de los mangas no para mi, pero la verdad es que est una experiencia totalmente diferente.

Antes del curso, veía el manga principalmente como una historieta mas del montón o algo solamente para las personas que les gusta el anime sin mucho en sus aspectos culturales o lo que puede impactar en la sociedad. El curso me permitió apreciar el manga de Sailor Moon desde un punto de vista más crítico y analítico. Me di cuenta de cómo que el manga puede reflejar y desafiar las normas sociales ya puestas, particularmente en términos de roles de poder y género. Me di cuenta de la importancia de la amistad, y el empoderamiento femenino.

Recorrido mientras lees el manga

La lectura de Sailor Moon fue una experiencia muy padre. Mis expectativas al principio se basaban en pláticas de amigos de la serie, esperando una historia simple y entretenida. Sin embargo, la complejidad de la trama y el desarrollo profundo de los personajes me impresionaron a medida que avanzaba en la lectura. Las batallas en el espacio y los romances que se cruzaban con los temas de sacrificio, lealtad y lucha interna. Esta lectura me permitió ver más allá de lo que muchas personas generalizamos y apreciar las cosas de mejor manera.

Vision of Heros and Heroines

Antes del curso, los personajes tradicionales de fuerza física y valentía habían influido en mi manera de ver a los heroes. Sin embargo, mi perspectiva cambió con Sailor Moon y pues este 3er parcial con Literatura. Me di cuenta la verdad que el verdadero heroísmo también necesita de gran parte el ser vulnerable, ser comprensivo y el desarrollo de cada uno. Las Sailor Senshi, lideradas por Sailor, demuestran que la fuerza puede provenir de la union y el amor en la batalla.

Sailor Moon en su papel de heroína

Sailor Moon es para mí una heroína muy completa y un personaje muy redondo. Sailor comienza como una chica común con miedos y debilidades como todos, pero crece mucho a lo largo de la serie superándose cada vez más a ella misma. Se distingue como una verdadera heroína por su capacidad para amar y perdonar a sus peores enemigos, la disposición que ella tiene para poder arriesgarse por el bien común y el liderazgo que ella tiene inspirado en la compasión. Sailor Moon es la muestra que a partir de la fuerza y el amor se pueden lograr muchas cosas, y que a veces es el nacimiento de esa chispa que muchos heroes o personas normales necesitamos a veces para poder hacer cosas arriesgadas tan especiales como Sailor Moon.

Imagen 93 4A-7

Reflexión Final

1. Después del curso, ¿cambió tu perspectiva respecto a la historieta, específicamente tu visión de manga? ¿Qué fue lo que cambió?

La verdad es que yo no estaba tan relacionada con el mundo del manga y lo único que sabía o me imaginaba eran estereotipos. Sin embargo, mi perspectiva cambió significativamente en el momento en que comenzamos la clase. Me sorprendió descubrir que los mangas se leen de manera diferente a lo que estamos acostumbrados, empezando por la última página y avanzando hacia la primera, y de derecha a izquierda.

Analizar los personajes y su trasfondo me hizo ver la complejidad de las historias y la atención al detalle en la creación de los personajes. Además, me gusto mucho conocer más sobre una cultura diferente. Pude ver un reflejo de la sociedad japonesa, sus valores, tradiciones y formas de pensar.

Como conclusión me gusto mucho abrirme a nuevas perspectivas e informarme de algo que está padre y me estaba perdiendo.

2. ¿Cómo fue tu recorrido durante la lectura del manga *Sailor Moon*? Reflexiona sobre las impresiones y expectativas que ibas teniendo conforme avanzamos en la lectura?

Al comenzar el libro tenía mis dudas sobre si me iba a gustar. Además, leer al revés me costó acostumbrarme, y me gustan mucho libros llenos de palabras y descripciones detalladas. Al principio, no me estaba encantando. Pero, poco a poco me fui acostumbrando a que una expresión no necesita palabras, y eso es lo que tienen los mangas, los hace más ligeros pero también muy divertidos. Los dibujos comunican mucho sin necesidad de largos párrafos de texto en ocasiones.

En cuanto a la historia, me gustó mucho porque los personajes tienen un rango de edad similar al mío, así que es fácil empatizar con ellos.

Me gusto que se combinen cosas cotidianas y de fantasía en la trama. Los personajes enfrentan problemas comunes y misiones extraordinarias.

3. ¿Cuál era y cuál es tu visión de los héroes y heroínas antes y después del curso?

Al principio, siempre pensé que los héroes no tenían tanta profundidad en comparación con los villanos. Me atraían más los villanos porque sus motivaciones y razones para ser malos parecían más interesantes y complejas. Pero después de tomar este curso, me di cuenta de lo importantes que son los héroes y de que tienen historias extensas y bien desarrolladas de trasfondo. Cada héroe tiene una razón personal y única para ser quien es, y esto les añade una gran profundidad.

Además, no solo se dedican a salvar a los demás, sino que también arriesgan cosas importantes de sus vidas para cumplir con su papel de héroes. Arriesgan su familia, amigos y en muchos casos, ponen en peligro su educación y sus oportunidades profesionales.

4. ¿Consideras que *Sailor Moon* puede considerarse una heroína? Explica de manera amplia

Definitivamente sí, *Sailor Moon* puede considerarse una heroína. Desde el inicio de la serie, Usagi Tsukino, quien se convierte en *Sailor Moon*, demuestra su disposición a aceptar su destino cuando accede a ayudar a Luna, el gato negro.

A pesar de ser una adolescente común con preocupaciones típicas como la escuela y los amigos, Usagi asume la responsabilidad de proteger a la Tierra y sus habitantes. Esto significa que a menudo debe poner en riesgo su vida en batallas y aparte que tiene la preocupación de mantener su identidad en secreto. *Sailor Moon* es una heroína no solo por sus poderes y habilidades, sino por su crecimiento personal.

Imagen 94 4A-8

Después Antes de leer el manga de Sailor Moon, la verdad es que yo tenía una visión bastante cerrada hacia el tema de historietas y anime en general. Era algo que simplemente no le encontraba el sentido y mucho menos algún tipo de atracción. Cabe mencionar, que hace un tiempo si tuve un interés por las comics en mandarín debido a que es el idioma que estoy aprendiendo en el momento, sentí curiosidad porque sabía que eran lecturas cortas. Pero definitivamente después de leer el manga cambió por completo, por fin entendí como es que se leían y la verdad es que si fue una lectura que me cachó. Se puede decir que entendí la afición hacia el manga.

: Al leer el primer capítulo, honestamente pensé que Usagi iba a ser una niña indelencosa. No creí que al final se convirtiera o soliera a la luz que ella era la reencarnación de la Princesa Serenity. Me gustó que no tuvo que pelear sola, es decir que a lo largo del camino fue encontrando a sus amigos (Sailor Senshis). No pensé que las otras Sailors fueran tan necesonas, pero no, Usagi, las necesitó a todas para combatir el mal.

También me gusto que tenía un poco de romance.

- Como mencioné al principio yo pensaba que Usagi era una niña inocente e indefensa, pero no, terminó siendo toda una heroína.

- Sailor moon si es una heroína porque ella es alguien valiente, humilde, que pelea contra el mal sin esperar tan solo un gracias. Sailor moon es la definición de Heroína.

Imagen 95 4B-1

1.- Después de estar leyendo el manga de Sailor Moon a mi parecer si cambio mi perspectiva específicamente de los mangas mas que de las historietas o comics y mas porque yo tenía una perspectiva muy cerrada acerca de lo que eran los mangas y como nada más lo leía cierto grupo de personas con fanatismo por la cultura japonesa, sin embargo después de leer creo que sí es una nueva forma de literatura bastante buena ya que mezcla lo que ya se tenía con las culturas de otros países.

2.- Al principio la verdad si no me gustaba leerlo por la forma y las expresiones a parte de que no tenía color no le agarró gusto a la lectura sin embargo después de entrar en la historia me empezó a agrandar por la acción y como si le fui viendo un parecido con diferentes historias de superhéroes como lo sería superman por la parte de una doble vida, la conexión con la princesa se me hizo algo cliché pero me agrado .

3.- Tenía una perspectiva bastante común con los típicos superhéroes de marvel y de dc y no consideraba que sailor moon o algún extra fueran considerados héroes y tras conocer los 12 pasos del héroe considero que mejoró mi perspectiva después a lo que realmente conocía como lo que eran los héroes .

4.- Ya después de leer cierta parte de los 4 tomos considero que sailor moon si puede ser una heroína ya que cumple con los 12 pasos para ser una heroína y eso creo que sí puede hacerse un héroe sea cual sea tu historia nada más que yo eliminaría como el decir que a fuerzas tienen que ser superiores al humano promedio eso la verdad que no me gusta ya que considero que con tener algun buen motivo y una razón para hacer el bien hace que mejore y se cree la historia de los héroes

Imagen 96 4A-3

= Ensayo =

Durante este Tercer Parcial aprendimos una nueva forma de lectura, la cual es el manga un tipo de formato de lectura japones que se ha vuelto muy popular en los últimos años gracias a diversas series, tales como Sailor Moon.

Personalmente creo que estas clases han cambiado mi forma de ver esta forma de lectura, pues aunque creo que siguen siendo tramas muy ficticias o exageradas, estas no están alejadas del entretenimiento occidental, quitándose un estereotipo súper marcado en nuestra sociedad mexicana actual.

De hecho por estos estereotipos creí que la lectura iba a ser muy aburrida e incluso sin sentido, pero la verdad es que la historia de Sailor Moon tiene una historia y universo muy amplios, volviendo a los enemigos y sus planes muy interesantes para mí.

De la misma forma el contexto de los héroes y las heroínas fue cambiando en mi perspectiva debido a las narrativas, contextos e incluso estereotipos entre hombres y mujeres, debido al patriarcado, la jerarquía y otras cosas también influyen en el Yo ideal de las personas.

Por último quisiera mencionar que Sailor Moon si la considero una heroína, ya que aunque se basa más en una jerarquía matriarcal y en una línea temporal más actual, ella sigue el camino del héroe, el cual ayuda a desarrollar más al personaje en un contexto heroico e incluso personal.

En conclusión creo que Sailor Moon y el manga en general son una forma de expresión única que nos lleva a mundos imaginarios no solo con palabras, sino también con arte/dibujos y personalmente creo que sería interesante para mí este tipo de lecturas, para así poder ampliar mis conocimientos, culturales.

Imagen 97 4B-4

Durante este parcial vimos nuevas formas de literatura y la verdad es que nunca pensé que esto fuera algo nuevo pero ahora que lo vimos concuerdo en esto. El manga antes para mi era otra lectura que no me llamaba la atención y todavía no ha cambiado tanto eso pero si aprendí sobre como está estructurado y por que es así. Durante la lectura aprendí sobre el origen del manga pero lo que más me interesó fue el recorrido del héroe ya que al final no importa si es de estados unidos o de japon, al final el héroe tiene el mismo recorrido para ser lo que es. El final llega a la conclusión de que Sailor Moon

es una heroína, ya que ha pasado por todas las pruebas y tiene los mismos valores que cualquier otro héroe.

Imagen 98 4A-5 parte 1

Ensayo Reflexivo

El manga "Sailor Moon" no solo es una historia de aventuras y heroísmo, sino también una reflexión sobre el crecimiento personal, la amistad y la lucha contra la adversidad, a lo largo del curso, hemos explorado diversos temas que nos han permitido comprender mejor la profundidad de esta obra y sus implicaciones culturales y personales.

Al inicio del curso, veía "Sailor Moon" simplemente como una serie para ver en clase, pero, tras profundizar en su análisis, mi perspectiva ha cambiado significativamente, ahora, reconozco el manga como una obra compleja que aborda temas universales como el sacrificio, el amor y la lucha por el bien común, este cambio se debió a un entendimiento más profundo de los arcos narrativos y de desarrollo de los personajes, que reflejan aspectos importantes del viaje del héroe.

Esta lectura de "Sailor Moon" fue una experiencia nueva pero buena, al principio, mis expectativas eran las de disfrutar una historia de fantasía y ya, porque realmente yo no soy mucho de una persona de leer mangas, de echo nunca lo había echo, sin embargo, conforme avanzaba en la lectura, me sorprendí gratamente al encontrar temas de empoderamiento femenino y la importancia de la cooperación y la amistad, las impresiones iniciales de una historia simple se transformaron en un aprecio por la profundidad emocional y las complejidades de los personajes.

Antes del curso, mi visión de los héroes y heroínas se centraba en figuras con fuerza física y habilidades extraordinarias, tras el análisis de "Sailor Moon", ahora entiendo que el verdadero heroísmo también incluye cualidades como la empatía, la perseverancia y la

capacidad de inspirar a otros, las heroínas como Serena, que enfrentan sus miedos y dudas, representan un tipo de fuerza que es igual de valiosa, sino más, que la fuerza física. Considero que Serena es una verdadera heroína, no solo por sus habilidades como Sailor Moon, sino por su crecimiento personal y su capacidad para liderar con compasión y valentía, serena demuestra que los verdaderos héroes son aquellos que enfrentan sus desafíos internos y externos con determinación y amor, convirtiéndose en un faro de esperanza para quienes la rodean.

"Sailor Moon" es más que una simple historia de aventuras; es una lección sobre el crecimiento personal, la importancia de la amistad y el verdadero significado del heroísmo, este curso ha ampliado mi entendimiento y aprecio por el manga, mostrando cómo las historias pueden inspirar y reflejar nuestras propias luchas y triunfo, erena, como heroína, nos recuerda que el verdadero poder reside en el amor, la determinación y la capacidad de inspirar a los demás.

Imagen 99 4B-6

El manga "Sailor Moon", creado por Naoko Takeuchi, es una obra que ha sido fundamental en mi experiencia como lector de historietas. Al comenzar el curso, mi percepción sobre esta serie era bastante superficial, enfocándome principalmente en la acción y el entretenimiento. Sin embargo, a través del estudio académico y la reflexión profunda, mi comprensión y apreciación de "Sailor Moon" se han transformado significativamente. Este ensayo explorará cómo cambió mi perspectiva, el impacto del curso en mi interpretación del manga, mi recorrido emocional durante la lectura, y mi visión renovada de los héroes y heroínas, especialmente en relación con Serena, la protagonista.

Antes de iniciar este curso, veía "Sailor Moon" simplemente como una historia de aventuras destinada a entretener. Consideraba sus temas y personajes como simples y predecibles. Sin embargo, después de analizar el manga desde diferentes enfoques teóricos y culturales, mi visión ha cambiado drásticamente. Ahora entiendo que "Sailor Moon" aborda cuestiones complejas como la identidad, el empoderamiento femenino y la dinámica de las relaciones interpersonales. La historia, que inicialmente parecía sencilla, se reveló como una narrativa rica en simbolismo y profundidad.

Lo que realmente cambió fue mi capacidad para identificar y apreciar las capas subyacentes de la historia. El curso me enseñó a mirar más allá de la superficie y a entender los mensajes implícitos en la narrativa y el desarrollo de los personajes. Antes, me enfocaba en las batallas y los aspectos visuales del manga. Ahora, veo el viaje de Serena como una representación del viaje del héroe, con desafíos internos y externos que reflejan la lucha humana por la autoaceptación y el crecimiento personal.

Mi recorrido durante la lectura de "Sailor Moon" fue una experiencia de constante descubrimiento y reevaluación. Al principio, mis expectativas eran simples: una historia de chicas mágicas luchando contra el mal. A medida que avanzaba, empecé a notar la complejidad de los personajes y la profundidad emocional de sus experiencias. Cada capítulo y arco narrativo añadía nuevas dimensiones a mi comprensión, desde la nostalgia y la alegría hasta la introspección y la empatía. La narrativa me condujo a reflexionar sobre mis propias experiencias y el proceso de crecimiento personal.

Antes del curso, mi visión de los héroes y heroínas se centraba en su capacidad para enfrentarse a grandes peligros y poseer habilidades extraordinarias. Veía a los héroes como figuras casi perfectas. Después del curso, mi perspectiva se ha ampliado para incluir la vulnerabilidad, la evolución emocional y la capacidad de inspirar a otros como características esenciales de un héroe. Ahora valoro tanto los

triunfos internos como los externos. Entiendo que la verdadera fortaleza de un héroe radica en su humanidad y en su capacidad para superar sus propias limitaciones.

Definitivamente considero que Sailor Moon es una heroína. Serena no solo enfrenta enemigos poderosos, sino que también lucha contra sus propias inseguridades y dudas. Su viaje es un testimonio de crecimiento y resiliencia. A lo largo del manga, demuestra valentía, compasión y un profundo sentido de responsabilidad hacia sus amigos y la humanidad. Su transformación de una adolescente despreocupada a una líder fuerte y empática ilustra perfectamente el arco del héroe. La capacidad de Serena para mantener su bondad y amor incondicional, incluso en los momentos más oscuros, la define como una verdadera heroína.

El curso ha cambiado profundamente mi percepción de "Sailor Moon", permitiéndome ver la serie como algo más que una simple historia de aventuras. Ahora la aprecio como una obra que ofrece lecciones valiosas sobre la vida, la amistad y el empoderamiento. Mi viaje a través del manga ha sido un proceso de descubrimiento y crecimiento personal, que ha enriquecido mi comprensión de los héroes y heroínas. Serena, como Sailor Moon, se ha consolidado en mi mente como un ejemplo duradero de heroísmo, demostrando que la verdadera fuerza reside en la capacidad de amar y proteger, incluso frente a las adversidades más grandes.

Imagen 100 4B-7

Parte 2: Ensayo reflexivo.

Durante este tercer parcial hemos estado leyendo sobre el manga cómic como parte de nuestra calificación. Al inicio, esta se me hacía difícil leerla y poder mantener un seguimiento ya que no era algo que me llamara la atención por el transcurso de mi vida...

Ahora, puedo decir que empezando a conocer este tipo de lectura en historieta, es algo agradable la historia aunque sigo sin tener tanto interés sobre este mismo, con el mismo caso puedo decir que mi perspectiva sigue igual ya que este tipo de lecturas (historietas) no son de mi agrado.

El manga que nosotros hemos leído es el de Sailor Moon y puedo decir que los gráficos que contiene son muy llamativos y agradables por lo que conforme iba leyendo y viendo, aunque no tuvieran color, estos se me hacían interesantes y le iban dando sentido a la lectura aunque no dejaba que alguien se pueda imaginar otro tipo de cosa en otro escenario.

Esta lectura trata sobre la historia de un héroe que es Selena, ella ha estado pasando por varias cosas y con esto convirtiéndose de a poco en un héroe. Al inicio se puede ver que ella no está tan dispuesta a poder ocupar este puesto pero al final decide que no es tan malo y por fin lo logra.

Yo creía que los héroes eran todos esos que desde que nacieron o se crearon estaban dispuestos a hacer el bien, pero con Selena, me di cuenta que es algo que vas aprendiendo en el camino hacia ser un héroe y que no todos son unos que nacen para serlo. Me llamó la atención que hay diferentes tipos de héroes y que estos se pueden catalogar por su estilo de vida y aprendizajes que han tenido.

Al final, considero que Sailor Moon sí se podría considerar una heroína ya que hace todo lo posible para poder lograrlo y dejar todos esos miedos que tenía atrás. Ella es una buena chica, no solamente el como ella de mal describe, sino que conforme a la lectura nos íbamos dando cuenta que sirve para ser heroína porque busca el bien de los demás.

Imagen 101 4B-8

Sailor Moon

Sailor moon es una historia que sigue a Serena, quien es la protagonista de esta historia, al principio es inmadura, un poco tímida y torpe. Ella encuentra y rescata un gato llamado Luna. Este la busca y le dice que ella debe ser una guerrera Sailor Scout, y le da el broche que le ayudará a transformarse en Sailor Moon, y su misión es proteger al mundo del mal y encontrar el cristal de plata. Esta historia es una historia que rompe los estereotipos y la corriente del patriarcado, y que le da mucha fuerza a la mujer.

1. Después del curso ¿cambio tu perspectiva respecto a la historieta, específicamente tu visión acerca del manga?

Para ser honesto mi perspectiva acerca de las historietas, o comics si cambiaron, yo pensaba que solo eran historias de superhéroes que solo luchaban contra el mal, simplemente eso, no conocía que realmente tienen una historia y una trama detrás, los desarrollos de los personajes me sorprendieron pues yo pensé que siempre ganaban por "el poder del guion" y no, realmente tiene que pasar por mucho, aunque se repita la estructura de como se cuenta su historia, es muy buena, mínimo la historia de Serena es buena viéndolo desde el punto de vista de desarrollo de personaje.

2. ¿Como fue tu recorrido durante la lectura del manga?

La verdad yo no tenía expectativas de este manga, mis expectativas incluso eran algo negativas, pues nunca había leído un manga y tenía en mi cabeza este estereotipo de historias como de superhéroes que no tiene profundidad ni nada. Y la realidad es que me sorprendió para bien, si quizá no seguiré leyendo el manga, porque en general no soy alguien que disfrute mucho de leer, considero que fue una experiencia agradable y necesaria para cambiar esa idea del cómic y del manga.

3. ¿Cual era y cual es tu visión de los héroes?

Antes no podía ni siquiera definir que era un héroe, simplemente pensaba que era el protagonista bueno de la historia y punto final. Pero me doy cuenta que un héroe se construye durante toda la historia, es un proceso largo y un camino difícil para que un personaje se convierta en un héroe, no solo es alguien que de repente tiene poderes y siempre gana todas sus batallas.

4. ¿Consideras que Sailor Moon es una heroína?

Si considero que Sailor Moon si es una heroína, pues no solo lucha contra el mal, ella pasa por muchas cosas que la van madurando, desarrollando y construyendo como una heroína, siento que un punto de inflexión muy importante y que la consolida como una heroína es cuando su compañeras sailor se sacrifican y ella debe batallar sola y le da una motivación extra, creo que eso realmente la maduro y la convirtió en Sailor Moon.

La verdad el curso me pareció bueno, yo sinceramente tenía una idea muy equivocada del manga y de los cómics, y gracias a este curso pude darme cuenta de lo equivocado que estaba, y me llevo el aprendizaje de los héroes, el manga y los cómics, pero sobretodo que debería darme la oportunidad de hacer cosas nuevas y salir de mi zona de confort.

Imagen 102 4B-9

Ser un héroe es ser una persona que enseña tanto sus conocimientos , debe de ser débil pero cociente de que no por se débil tiene que ser malo si no es ser compasivo y saber que a pesar de toda las cosas que pasan debes de pensar en los demás y ser tu mismo, tomar en cuenta las emociones de los demás en momentos difíciles , y también saber comportarte en cada momento de, día A pesar de que nunca me llamó la atención esta parte de la importancia del héroe en una historia , la que sea , y el ,manga para mi era solamente que una historieta más , pero cuando decidí entender y estudiarla entendí que a pesar de que son muchas cosas diferentes a nuestras historietas son casi similares , todos tienen un problema y alguien se vuelve héroe no solo por ser bueno o bonita si no también por destacados en sus habilidades .al principio pensé que esto podría ser un tema tabú en el salón por varias opiniones de los demás , más que nada nunca quise hablar de esto por lo sexualidad que se le hacía a sailor moon por su cuerpo , pero después entendí que no es como lo ponen en la historieta , sino como nosotros la vemos y nuestra sociedad lo hace reflejar , , antes del curso mi visión los héroes y las heroínas era que no merecían tener este título ya que no hacían nada que cambiara el mundo o que solo era como una recompensa por algo que no era, y no era un privilegio para estos pero en realidad si , sailor moon yo si considero que sea una heroína y por qué ella es una chica que bajo rendimiento y baja autoestima por todos los que lo rodean , le tiran muchas cosas malas a su mente , y ella no se basó en eso , si no que quiso ser algo más de lo que dijeran , y eso es admirable , en conclusión ser una heroína no es solo es ser fuerte si no también ser sabia al momento de tomar decisiones complicadas bajo estrés , y es estar 100 comprometido contigo mismo , saber cuales son las batallas que puedes ganar y dejar tu ego atrás , y ponerte en los zapatos de los demás aún que no te agrade esa persona , su puedes ser el héroe de cada una de su vida, solo siempre tienes que ser el héroe de muchas personas , puede ser el héroe de ti mismo

Reflexión

Ser una adolescente normal de 14 años que va a la escuela secundaria, una de sus actividades favoritas es comer y dormir. Se podría considerar que es un estudiante promedio. En el capítulo llamada la aventura inicia cuando ella encuentra a una Gata llamada Luna, que le dice que su destino es ser Sailor Moon, lo cual significa que es que debe de ser una guerrera que debe de proteger la tierra y encontrar el cristal de plata.

En el capítulo rechazo de la llamada ella está aburrida y asustada por la responsabilidad que implica todo lo que le dijo la gata de ser Sailor Moon y ella cree que no está lista o que no puede asumir ese rol y esa responsabilidad de ser heroína, por lo que en el capítulo Encuentro con el mentor la gata actúa como su mentora, dándole como una orientación de los poderes mágicos y la herramientas que ella necesita para cumplir sus misiones, apoyándola en todo momento.

Después de esto, Serena acepta su identidad como Salomón, y es cuando comienza a luchar contra diferentes enemigos, y enfrentándose a diferentes retos, es aquí cuando realmente comienza la aventura como heroína, con pruebas, aliados y enemigos, uno de los aliados, que fue encontrando a otras Sailor Scouts, pero también enfrenta Enemigos como la Reina Beryl y los generales del Dark Kingdom.

Después de esto en el capítulo acercamiento a la Cueva más profunda Serena, y sus amigas es cuando descubren la verdadera amenaza del Dark Kingdom y es cuando se dan cuenta que es mucho más peligroso a medida que se van acercando a la confrontación final, cuando se enfrentan una batalla contra la reina y el Dark Kingdom en esta representa la prueba mayor para Serena en donde ella debe de demostrar su valentía y habilidades como líder y guerrera.

En la cual con sus amigas recuperan el cristal de la plata y restablecen la paz en donde ella empieza a recordar sobre su vida pasada y su amor con el príncipe Poniendo ya regresar a su vida cotidiana.

Respuestas a las preguntas:

Después del curso, ¿cambió tu perspectiva respecto a la historieta, específicamente tu visión del manga?

¿Qué fue lo que cambió?

Si, cambió mucho mi perspectiva, porque nunca me hubiera puesto a pensar cómo proyectaban los personajes de una manera en donde se marcaba muchísimo los estereotipos entre la mujer y el hombre, un ejemplo sería lo que nos explicaron de lo de la espalda rota. Como estas proyecciones tienen un impacto en la sociedad y podrían influenciar de una manera negativa en las personas, sin embargo también podría decir que no creo que todos los mangas sean malos y que si puedes encontrar algo atractivo, interesante como lectura, en este caso a mí sí me interesó el manga de Sailor Moon.

¿Cómo fue tu recorrido durante la lectura del manga de Sailor Moon?

Reflexiona sobre las impresiones y expectativas que ibas teniendo conforme avanzabas en la lectura.

Imagen 104 parte 2

Yo nunca había leído antes un manga, nunca fue algo como que me llamara la atención, entonces cuando nos pidió que le dijéramos algunos capítulos al inicio se hacía la verdad complicado el poder interpretar lo que decía el manga, hasta que en una de las clases nos empezó a explicar un poquito más, al tener una lectura acompañada, y ahí fue cuando podía entender mucho mejor lo que estaba leyendo.

También siendo muy sincera, al inicio no me llamó nada la atención la lectura de Sailor Moon porque yo tenía como una idea de qué era una lectura para niños, sin embargo, conforme fui leyendo me empezó a interesar un poquito más, las historias que contaban y las aventuras de las que Sailor Moon se enfrentaban y estoy muy contenta de que ahora puedo leer mangas.

3. ¿Cuál era y cuál es tu visión de los héroes y heroínas antes y después del curso?

Yo tenía la idea errónea antes de que todo aquel que hiciera el bien de alguna manera se convertía en héroe, sin embargo, ya después de que nos explicó mucho de las características de un héroe, podría decir que yo considero que un héroe es aquel que se puede sacrificar asimismo para poder salvar o hacer un bien, tener presente buenos valores, y ser éticamente respetable, por así decirlo.

4. ¿Consideras que Sailor Moon puede considerarse una heroína? Explica de manera amplia.

Yo puedo decir que sí es una heroína porque ha dejado un lado sus ideales o sacrifica

Imagen 105 4B-11

Parte 2

Al comenzar a leer el manga de Sailor Moon, lo hice con una actitud bastante escéptica. Siempre había considerado las mangas y el anime como algo infantil y poco profundo, dirigido principalmente a niños pequeños. Sin embargo, al adentrarme en la historia, mi perspectiva cambió significativamente. Descubrí que Sailor Moon aborda temas mucho más complejos y profundos de lo que esperaba, como la amistad, el amor, la responsabilidad y la lucha contra el mal. La evolución de los personajes y las tramas emocionales me hicieron ver que este manga no solo es entretenido, sino también reflexivo y enriquecedor.

Lo que más cambió fue mi percepción sobre la profundidad y el valor de las historias presentadas en los mangas. Al leer Sailor Moon, me di cuenta de que las historias pueden ser muy complejas y ricas en simbolismo y emociones, independientemente de su formato. Las batallas de Usagi no solo son físicas, sino también emocionales y éticas, lo que añade capas de profundidad a la narrativa. Además, la forma en que las relaciones entre los personajes se desarrollan y se exploran las lecciones de vida me mostró que estas historias pueden tener un impacto significativo en el lector, independientemente de su edad.

Durante la lectura de Sailor Moon, mis impresiones y expectativas fueron cambiando constantemente. Al principio, esperaba una historia simple y predecible, pero pronto me encontré intrigada por la complejidad de los personajes y las situaciones que enfrentan. Cada capítulo había nuevos desafíos y revelaciones que mantenían mi interés y curiosidad. Me sorprendió cómo cada personaje tenía una historia de fondo y un desarrollo significativo, lo que hacía que me importaran sus destinos y luchas. Al final, mi recorrido con Sailor Moon fue una experiencia gratificante que desafió y cambió mis expectativas iniciales.

Antes de leer Sailor Moon, mi visión de los héroes y heroínas estaba influenciada por los estereotipos típicos de valentía y fuerza física que predominan en muchas historias occidentales. Esperaba que un héroe fuera alguien perfecto, sin miedo ni dudas. Sin embargo, Sailor Moon me mostró que los héroes también pueden ser vulnerables, tener miedos y cometer errores, y aun así ser extraordinarios. La verdadera heroína, según el manga, es alguien que enfrenta sus miedos, aprende de sus errores y sigue luchando por lo que es correcto, incluso cuando las probabilidades están en su contra.

Si creo que Sailor Moon es una heroína. Con todas sus dudas y defectos, muestra una valentía y un compromiso inquebrantable para proteger a sus amigos y al mundo. Su capacidad para amar, perdonar y luchar por la justicia la hace una heroína en todos los sentidos. Lo que más me sorprende es su crecimiento personal a lo largo de la serie, donde pasa de ser una chica asustada e insegura a una líder fuerte y decidida. Su historia muestra que el heroísmo no reside solo en la fuerza física, sino en la resiliencia, la compasión y la determinación para hacer el bien.
