



El *manga* como estrategia de aprendizaje no formal

Paola Angélica González Solano
Universidad Autónoma de Tlaxcala
angelicadouceur@gmail.com

Iriana Castillo Vergara
Universidad Autónoma de Tlaxcala
iriana.castillov@uatx.mx

Área temática: Innovaciones curriculares.

Resumen

Este trabajo se presenta como un referente conceptual para fundamentar el objeto de estudio de una tesis de maestría. El objetivo del presente trabajo consistió en buscar si el género *manga*, de origen japonés, **ha tenido algún papel dentro del currículum** y dar evidencia de ello, así como manifestar que ha sido aplicado desde diversos puntos de vista, en diferentes materias y con objetivos distintos. A partir del estado del arte como estrategia metodológica, se desarrollan algunos planteamientos conceptuales sobre cómo el género *manga*, como se ha implementado dentro de la educación con la finalidad de realizar aportaciones para ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: *Manga, currículum, cómic, enseñanza, aprendizaje.*

Justificación

Desde su origen, el género *manga* ha sido considerado como un medio de entretenimiento y una expresión artística que poco a poco ha ido tomando fama fuera de su país de origen (Japón). Uno de los elementos que ha contribuido a la popularidad del *manga* son las adaptaciones animadas de algunas historias, mismas que han sido transmitidas en televisión abierta a través de los años y, en tiempos más recientes, por las plataformas de *streaming* y redes sociales.

Sin embargo, es posible visualizar a este género como un posible recurso para la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje considerando que los individuos aprenden en cada momento y a través de todos los recursos posibles.

Al contar el *manga* con elementos similares a los del cómic o las novelas gráficas como la transmisión de historias a través de imágenes combinadas con diálogo, es posible visualizarlo como un potencial recurso en el salón de clases. Pomata (2013) escribe sobre la utilización del género en el aula y proporciona su propia definición en común de cómic¹, tebeo² y *manga*³, mencionando que son variedades de novela gráfica estructuradas en viñetas donde abundan textos narrativos, principalmente de índole dialogal con el objetivo de contar una historia.

No obstante, el autor también señala que el conjunto de argumentos, dibujos, personajes, humor y lenguajes empleados en el género es lo que hace que el *manga* se distinga de las otras dos variedades. Del mismo modo, Pomata (2013) sugiere que el *manga* como recurso para la enseñanza y el aprendizaje podría aplicarse a la expresión escrita y a la comprensión lectora mediante ejercicios basados en la lectura o en la creación de diálogos.

El objetivo del presente trabajo consistió en buscar si el género *manga* ha tenido algún papel dentro del curriculum y dar evidencia de ello, así como manifestar que ha sido aplicado desde diversos puntos de vista, en diferentes materias y con objetivos distintos, tal y como se ejemplificará posteriormente.

Estrategia metodológica (en su caso)

El enfoque metodológico empleado a través de esta investigación ha sido exploratorio y documental, pues se han investigado a partir del estado del arte, aspectos teóricos e históricos del *manga* que permitieran conocer más acerca del género *manga*. Del mismo modo, se ha indagado sobre su utilidad en el ámbito educativo con la finalidad de conocer si ha sido empleado dentro del salón de clases o bien, con el objetivo de promover el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea de manera formal o no formal.

Enfoque conceptual

A lo largo de la historia el ser humano ha buscado comunicarse por medio de imágenes, tal y como en la antigüedad eran empleados los grabados, pinturas rupestres,

¹ Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia.

² Publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos.

³ Cómic de origen japonés.

litografía, entre otras expresiones que buscaban retratar la cotidianidad. Posteriormente, este medio de comunicación evolucionó hasta llegar a convertir esa transmisión de un mensaje hasta una forma de entretenimiento, como lo son actualmente los cómics, las historietas y las novelas gráficas.

Durante varias décadas, estos géneros fueron considerados de manera errónea como un medio de entretenimiento exclusivo para los infantes o audiencias más jóvenes. Sin embargo, recientemente estas expresiones narrativas conformadas por texto e imagen han despertado la atención de un público adulto, pues los lectores se han percatado de que también abordan temáticas maduras y de interés general, por lo que han sido realizados alguno estudios y análisis con respecto a los elementos que conforman el cómic, como aspectos narrativos, retóricos, semióticos, artísticos, editoriales, publicitarios, entre otros.

Unos evidentes ejemplos de ello

Por otra parte, tenemos el ejemplo del *manga*: un género literario japonés equivalente a los ya mencionados, pues el medio para lograr su objetivo de comunicar y transmitir un mensaje es similar, ya que de igual manera están conformados por texto e imágenes. No obstante, con el paso del tiempo, el género en cuestión ha ido adquiriendo identidad propia distinguiéndose así de sus homólogos occidentales.

Entre estas características, está el hecho de que las historias son recopiladas en volúmenes más gruesos que el formato que asemeja a una revista, propio de los cómics, pues la publicación del género en cuestión es similar al de un libro.

Aunado a ello, encontramos el hecho de que el sentido de la lectura comienza desde el final de los tomos hacia el comienzo de estos, así como los paneles de cada página son leídos de derecha a izquierda, conservando el sentido de escritura japonés, mismo que consiste en redactar de manera vertical, en columnas, y no de manera horizontal como está acostumbrada la población en occidente. De igual modo, destaca la carencia de color en sus páginas, con la excepción de unas pocas al inicio de cada tomo, así como elementos iconográficos exclusivos del *manga* y la exageración en sus ilustraciones.

Desarrollo

- Origen del *manga*
- Cómo llega a México

- Manifestación cultural y educativa

Si bien el género en cuestión no es tan costoso como un libro aun siendo de origen extranjero, es importante tomar en cuenta sus precios, mismos que van desde los \$69 MXN hasta los \$369 MXN en los sitios de internet de las empresas encargadas de publicar *mangas* así como en centros de venta autorizados, como las editoriales *Panini* o *Kamite*, quienes cuentan con las licencias y derechos para distribuir de manera legal las historias en nuestro país. No obstante, vale la pena mencionar que existen revendedores en las calles, puestos de revistas y tiendas especializadas en artículos japoneses que aumentan el precio de los tomos hasta en un 200 %, evidentemente de forma ilícita.

De igual manera, podemos encontrar sitios de internet y aplicaciones donde se pueden leer *mangas* por medio de imágenes escaneadas o a través de documentos en formato PDF. Entre estas páginas está el propio *Facebook*, *Manga Geek*, *TuMangaOnline*, *Mundo Manga*, *LeerManga*, etc. Con base en esto, podemos observar que, si bien una persona con interés por leer estas historias no requiere comprar un tomo de \$69 o casi \$399, sí necesita poseer un dispositivo inteligente como tableta, celular o computadora con acceso a internet.

Por su parte, Sergio Ballester Redondo (2018) argumenta que, pese a que el cómic, historieta y novela gráfica son géneros esencialmente narrativos (aquí se podría incluir también al *manga* tomando en consideración los argumentos anteriores), cuentan con los tres objetivos primordiales de la teoría de la comunicación: informar, formar y entretener. Un género narrativo, aunque esté exclusivamente compuesto de texto, transmite un mensaje, funciona como distracción y colabora en la formación de aquel sujeto que lo lee.

Si bien la literatura está catalogada por la intención con la cual está escrita y la finalidad comunicativa de aquel que lo produce como ser contado o imaginado tal y como menciona Gutiérrez (2010) (p. 8), los géneros del *manga* están basados en los sectores demográficos a los cuales están dirigidos: *kodomo*⁴, *shōnen*⁵, *shōjo*⁶, *seinen*⁷ y *josei*⁸

⁴ De significado literal al español: “niño”.

⁵ De significado literal al español: “chico” u “hombre joven”.

⁶ De significado literal al español: “chica” o “mujer joven”.

⁷ De significado literal al español: “juventud”.

⁸ De significado literal al español: “femenino”.

El primer género demográfico, el *kodomo*, es aquel dirigido hacia niños pequeños en edad preescolar o primaria. Cuenta con ilustraciones amigables a la vista y un lenguaje sencillo. El segundo género, *shōnen*, está destinado hacia una audiencia masculina adolescente, una edad entre 13 a 19 años, y cuenta con historias llenas de acción, protagonistas jóvenes y situaciones inverosímiles. Se podría decir que el género *shōjo* es el homólogo femenino del *shōnen*, pues está dirigido hacia chicas adolescentes de 13 a 19 años; las situaciones presentadas suelen ser más románticas, con protagonistas con poderes mágicos y cuyo estilo de dibujo es más ligero.

Por otra parte, tanto el género *seinen* como el género *josei* están destinados a hombres y mujeres en edad adulta, pues las historias cuentan con protagonistas mayores, tramas maduras y situaciones realistas a comparación de las clasificaciones anteriores, tales como problemas de la vida cotidiana.

Justo como se ve reflejado en el artículo *El género manga y su divulgación en México* de García Núñez y García Huerta (2012), son diversas las temáticas que se abordarán a través de este género:

Tal es la costumbre en el archipiélago japonés de la lectura de manga que existe una grandísima edición de títulos que abarcan, a su vez, una multitud de géneros que van desde los tiernos y melosos productos dirigidos al público infantil, hasta los tétricos, oscuros, violentos y explícitos mangas que están enfocados a cierto público adulto (p.11).

Vale la pena mencionar que en el género se han abordado historias relacionadas a la experiencia educativa, como *Boku no Hīrō Akademia (Mi academia de héroes)* (Horikoshi, 2014), *Ansatsu Kyōshitsu (Salón de clase de asesinato)* (Matsui, 2012) o *Great Teacher Onizuka (El gran maestro Onizuka)* (Fujisawa, 1997).

Mientras que el primero aborda la historia de adolescentes con dones sobrenaturales aspirantes a convertirse en súper héroes aprendiendo habilidades y técnicas con la finalidad de vencer a súper villanos, los últimos dos abarcan el día a día de docentes de secundaria dentro de contextos específicos: uno representa a un docente monstruo con la intención de destruir la luna buscando que sus alumnos logren matarlo, mientras que el otro es un joven ex-pandillero dispuesto a ayudar a sus estudiantes al sentir empatía por ellos.

Resultados y Conclusiones

Al Por eso, vale la pena preguntarse de qué manera los lectores de *manga* pueden adquirir aprendizaje, ya sea de manera consciente o inconsciente. Del mismo modo, aquellos encargados de investigar al género deben cuestionarse si los escritores de *manga* tienen la intención de transmitir conocimiento a través de su obra o si sólo es un efecto secundario, objetivo paralelo a la principal finalidad: entretener.

Para ello, es importante tomar en consideración la historia de vida de algunos autores, como el caso de Naoko Takeuchi, quien es licenciada en Química Farmacéutica, así como apasionada de la geología y astronomía, aspectos que se ven reflejados en su obra más famosa *Pretty Soldier Sailor Moon* (1991) a través de los elementos mencionados en ella y en los nombres de algunos personajes.

Por lo tanto, es válido considerar al *manga* como un potencial generador de conocimiento para todo aquel que lo lea y para ello es importante realizar una valoración de la temática o género de cada historia, pues con base en estos aspectos, nosotros como docentes con cierto acercamiento a esta expresión literaria podremos identificar cuáles historias resultarían de más ayuda para comprender ciertas lecciones o temas, contribuyendo a una dinámica de clase más entretenida e innovadora.

Referencias

- Ballester Redondo, S. (2018). *El cómic y su valor como arte*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Española, R. A. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de Tebeo:
<https://dle.rae.es/tebeo?m=form>
- Española, R. A. (s.f.). *Real Academia Española*. Obtenido de Cómic:
<https://dle.rae.es/c%C3%B3mic>
- Fujisawa, T. (1997). *Great Teacher Onizuka*. Kōdansha.
- García Núñez, R., & García Huerta, D. (2012). *El manga y su divulgación en México*.
- Gutiérrez, R. (2010). *Introducción a los textos literarios: teoría y ejercicios*. Secretaría General Técnica.



Horikoshi, K. (2014). *Boku no Hirō Akademia*. Shūeisha.

Matsui, Y. (2012). *Ansatsu Kyōshitsu*. Shūeisha.

Pomata García, J. A. (2013). El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L1/L2. *Actas del II congreso iberoasiático de hispanistas*. Kioto.

Takeuchi, N. (1991). *Pretty Soldier Sailor Moon*. Kōdansha.