

Adquisición de conocimientos curriculares a través del *manga*

Paola Angélica González Solano

Universidad Autónoma de Tlaxcala

angelicadouceur@gmail.com

César Sánchez Olavarria

Universidad Autónoma de Tlaxcala

cesarsanchez.olavarria@uatx.mx

Área temática: Evaluación del aprendizaje y del desempeño escolar.

Resumen

A lo largo de este proyecto, se pretendió investigar si los conocimientos curriculares están presentes en el género *manga*, exponente literario de origen japonés que involucra texto e ilustraciones al igual que las historietas y novelas gráficas occidentales. Se consideró que en su contenido se manifestarían diferentes tipos de conocimientos, los cuales serían transmitidos a los individuos con interés en el género ya mencionado a través de la lectura. En primera instancia, se definió qué son los conocimientos curriculares con la finalidad de describirlos a profundidad y, posteriormente, presentar ejemplos de cómo dichos saberes están presentes en el *manga*. De esta manera, los docentes o profesionales de la educación pueden tomar a consideración esta herramienta para los procesos de enseñanza y aprendizaje en distintos campos formativos.

Palabras clave: *Manga*, lectura, conocimientos curriculares.

Justificación

El presente trabajo surge a raíz de la investigación en desarrollo perteneciente a la maestría en Desarrollo Educativo e Investigación, *El manga como alternativa de aprendizaje libre bajo la pedagogía Freinet*, cuyo objetivo es determinar de qué manera el *manga* puede utilizarse como una alternativa de aprendizaje libre para la adquisición de nuevos saberes a través por medio de la lectura de este género.

A lo largo de dicha investigación, se observó que existe una gran diversidad de tramas abordadas en el exponente literario ya mencionado, las cuales van desde las más simples y sencillas de comprender (principalmente para individuos muy jóvenes y en edades tempranas), hasta las más complejas y con un trasfondo aún más profundo cuyo público es más maduro, pues cada historia manifiesta características y temáticas distintas.

A raíz de ello, en la presente investigación se ha cuestionado si en el *manga* se manifiestan conocimientos muy específicos de carácter curricular y, por consiguiente, si las historias manifestadas en el género se pueden emplear para que los estudiantes adquieran saberes por medio de su lectura. Por lo tanto, el objetivo fue demostrar a quienes no están familiarizados con el *manga* que existe contenido curricular y saberes en este género tan cotidiano en la vida de varios estudiantes; de esta manera, se podrá tomar en consideración este recurso para contribuir al aprendizaje de los individuos de manera innovadora sin encasillarse solamente en libros de texto.

Para comenzar a conceptualizar los contenidos curriculares, es importante tomar en consideración la definición propuesta por Villalta, Assael y Martinic (2013): “El conocimiento escolar en función de los contenidos curriculares de la enseñanza refiere a los contenidos o temas que la escuela tiene por tarea transmitir” (p. 84), mismos contenidos que son fundamentales para la formación de los individuos y requieren ser enseñados en los diferentes niveles educativos.

De igual manera y tomando como base los argumentos anteriores, vale la pena destacar la idea propuesta por Jiménez (2024), quien destaca la importancia de los conocimientos dentro de la formación de cada individuo:

Cuando se piensa en la formación de un individuo y todo lo que ha pasado para educarse en alrededor de quince años (considerando los estudios de educación básica y media superior), se reflexiona acerca de los conocimientos factuales, procedimentales y actitudinales que ha integrado un estudiante (p. 8).

La reflexión anterior permite llegar a la conclusión de que cada saber adquirido a lo largo de la educación de los individuos es fundamental para su formación y si bien Jiménez (2024) hace hincapié en la educación básica y media superior, esta idea se puede trasladar a los aprendizajes obtenidos desde la niñez hasta la vida adulta, fuera y dentro del aula.

Por otra parte, cabe recalcar que los contenidos mencionados están establecidos en los planes y programas de estudio por lo que resultan imprescindibles para los proceso de enseñanza y aprendizaje; sin embargo, los métodos de enseñanza y textos han sido los mismos por muchos años, haciendo caso omiso a nuevos recursos por los que los alumnos manifiestan mayor interés.

Enfoque conceptual

Para esta investigación es imprescindible describir qué es el *manga* puesto que, pese a ser un género que ha cobrado notoriedad en las últimas décadas, resulta desconocido para gran parte de la población, principalmente aquellos individuos de mayor edad o ajenos a la popularidad creciente en los últimos años.

Es importante señalar que, pese a que el *manga* tiene homólogos en occidente como la novela gráfica, el cómic, la historieta o los tebeos, posee identidad propia en cuanto a su estructura y estética que lo distingue de otros géneros similares, argumento defendido por González (2022):

El *manga* transmite un mensaje con base en el contenido gráfico de sus páginas, así como en el de cada una de sus viñetas y su organización, utilizando recursos como una exageración en las ilustraciones, en las expresiones faciales de los personajes, en las onomatopeyas empleadas y en el abrupto cambio de estilo de dibujo empleado en varios *mangas* (p. 33).

Si bien los géneros literarios ya mencionados (cómic, novela gráfica, historieta y tebeo) han sido utilizados de manera recurrente en el aula, el género *manga* ha estado presente en menor medida a comparación de sus homólogos occidentales y diversos factores pueden influir en esta poca repercusión dentro del ámbito educativo, como el hecho de que es un producto extranjero o de popularidad reciente.

Sin embargo, vale la pena mencionar que se puede adquirir en puestos de revistas, tiendas de autoservicio, tiendas de conveniencia y centros comerciales, así como también se puede leer por medio de internet.

En el argumento de González (2022), se defiende la autenticidad del *manga* como un producto único, innovador y con una estructura peculiar, con una extensa gama de historias capaces de fascinar a cualquier lector. Por lo tanto, en la presente investigación se planea rescatar la importancia en sus tramas como potenciales recursos para su implementación en el aula a través de los contenidos de sus historias.

Estrategia metodológica

El enfoque de la presente investigación fue cualitativo, puesto que no manifiesta aspectos cuantificables, sino se buscó describir los conocimientos curriculares e indagar si son manifestados a través del *manga*, considerando a este último como una potencial herramienta de

apoyo en el proceso de aprendizaje. Para fundamentar este enfoque, se tomó en consideración el argumento de Hernández y Mendoza (2018): “La investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (p. 390).

Para la presente investigación, se leyeron diversos tomos de *mangas* con la finalidad de determinar si algún conocimiento curricular se manifestaba en ellos, ya sea actitudinal, factual o procedimental, mismos que serían descritos posteriormente. Afortunadamente, se tenía un conocimiento acerca de la trama de varias historias pertenecientes a este género literario, puesto que en su momento muchas de ellas habían sido leídas a lo largo del tiempo, aunque otras fueron examinadas exclusivamente para esta investigación.

(Cuáles dimensiones consideré)

Desarrollo

A lo largo de esta investigación se le dio gran importancia a los saberes e información que los individuos obtienen a través de la lectura puesto que, como se ha mencionado, este fenómeno es fundamental para la adquisición del contenido plasmado en los textos al alcance de las personas.

Una propuesta de definición a dicho contenido es presentada por Latorre (2017): “Los contenidos curriculares hacen referencia al conjunto de conocimientos de las distintas áreas, procedimientos, capacidades, destrezas, valores y actitudes, que hay que en los diferentes ámbitos académicos para conseguir el aprendizaje esperado” (p. 1).

De este modo, Latorre (2017) clasifica a los contenidos curriculares en tres categorías: declarativo (clasificado también como factual o conceptual), procedimental y actitudinal (Ver figura 1). De esta manera, describe en qué consiste cada uno de estos contenidos.

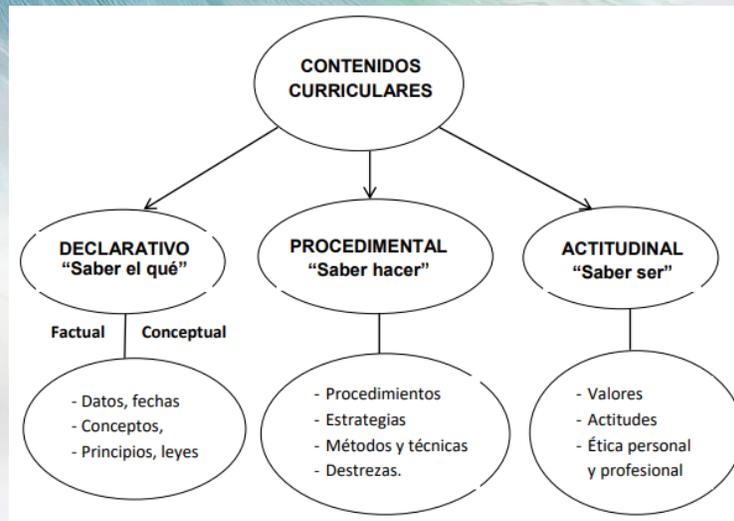


Figura 1. Esquema sobre contenidos curriculares.
Fuente: Latorre, (2017).

Estos conceptos son imprescindibles para la presente investigación puesto que definirán qué conocimientos, saberes o información adquirieron los individuos por medio del género *manga* con base en su lectura y no se presentarán sólo de manera general u homogénea, sino que permitirán clasificar cuáles aprendizajes han adquirido a través del tiempo.

Contenidos actitudinales

En primera instancia están los contenidos actitudinales, los cuales son aquellos relacionados con las cualidades y valores de un individuo, involucrando su forma de ser y su comportamiento. Latorre (2017) define a estos contenidos como:

Un valor es una cualidad de los objetos, situaciones o personas que los hacen valiosos y ante los cuales los seres humanos no pueden permanecer indiferentes. Por esta razón la creencia sobre el valor de un objeto es independiente de la posición de la persona. Los valores son más estables y cuando se perciben nos conmueven emocionalmente. Su componente principal es el afectivo, aunque también posee el cognitivo y el comportamental.

Contenidos factuales

La siguiente categoría hace referencia a la información relacionada con datos específicos y literales sin que requieran una interpretación subjetiva por parte de quien la adquiere; ejemplo de

ello puede ser la información leída en publicaciones impresas, medios digitales o medios audiovisuales, siempre y cuando estos datos sean veraces. Esta clasificación es descrita por Latorre (2017) como:

Los conocimientos factuales son los que se refieren a datos, hechos, fechas, cifras, acontecimientos, etapas históricas, lugares y capitales, nombre de autores, vocabulario, signos convencionales, etc. Implica el manejo de la información literal, o sea, lo que el estudiante debe saber; es una información verbal y que los estudiantes deben aprender en forma literal o "al pie de la letra" (p. 2).

Del mismo modo, la definición anterior es complementada con el concepto proporcionado por Villanta, Budnik y Valencia (2013): "Con leves variantes, diversos autores suelen coincidir en definir contenidos de tipo factual: elementos básicos o unidades de información que permiten al estudiante conocer una disciplina" (p. 84).

Contenidos procedimentales

Finalmente, se tienen a los conocimientos que describen cómo realizar determinadas actividades y seguir ciertos procesos los cuales son conocidos como contenidos procedimentales y, tal como sucedió con los contenidos anteriores, Villalta, Assael y Martinic (2013) manifiestan su proporcionan su definición: "*Procedimental*, referido al saber hacer aplicando criterios y desarrollando destrezas en el uso de determinadas técnicas y métodos" (p. 86). Por otra parte, se refuerza esta definición con aquella propuesta por Latorre (2017) y los conceptualiza como:

Implican el saber hacer o saber procedimental. Este conocimiento se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos y procedimientos ordenados y orientados a la consecución de un fin; hacen referencia a la metodología utilizada y aprehendida para lograr la asimilación de determinados contenidos (p. 5).

Sin embargo, los presentes contenidos se distinguen por el hecho de que no se quedan como simple información teórica, sino que los aprendizajes procedimentales implican llevarlos a la práctica con base en la afirmación propuesta por Latorre (2017): "Podríamos decir que a

diferencia del saber qué, que es de tipo declarativo y teórico, el saber procedimental es de tipo práctico, porque está basado en la realización de varias acciones u operaciones; es un saber cómo hacer” (p. 5).

Por lo tanto y, con base en las afirmaciones anteriores, se llega a la conclusión de que es indispensable que dichos procesos sean llevados a cabo en momentos precisos que requieran su correcta aplicación.

Resultados

Un ejemplo de contenidos factuales adquiridos a través de la lectura de un género es específico es la memorización de datos importantes, conceptos y conocimientos de un tema en específico, tales como los mostrados en libros de textos escolares o enciclopedias. Asimismo, un claro ejemplo manifestado en el género *manga* es la enseñanza de la Biología, Anatomía y Patología en *Cells At Work!* (Shimizu, 2015), historia que recurre a la figura retórica de la prosopopeya para humanizar las células del cuerpo humano. Tal como se puede observar en la figura 2, la cual corresponde a un panel extraído del *manga* ya mencionado, se presenta de forma sintetizada las características de una célula imprescindible en la anatomía humana, como es el eritrocito/glóbulo rojo.



Figura 2. Extracto del *manga Cells At Work!* (Shimizu, 2015)
Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, en la figura 3, se presentan las características del virus originado hace unos pocos años y con el cual todos los individuos estamos familiarizados. Al igual que con el ejemplo anterior, la descripción del SARS-COV-2 están sintetizadas, pero a su vez describe elementos básicos de esta enfermedad; de igual manera, este virus se manifiesta a través de células humanoides contaminadas y con un comportamiento errático a comparación del resto.

La serie *Cells At Work!* (2015) se distingue por presentar una temática diferente en cada capítulo, como puede ser el impacto de los medicamentos en el cuerpo humano, la curación de heridas, el origen de los estornudos, el funcionamiento del sistema inmunitario del cuerpo o el origen de distintas enfermedades.



Figura 3. Extracto del *manga Cells At Work!* (Shimizu, 2015)
Fuente: elaboración propia.

Para varios individuos, el hecho de ver el funcionamiento del cuerpo humano, la importancia de observar a cada una de las células y órganos, así como el origen de las enfermedades puede hacer que entiendan temas propios de campos formativos como Biología o Medicina de manera más dinámica y amigable.

Por otra parte, un ejemplo de exposición del contenido actitudinal en el género *manga* sería el de *Death Note* (2003), historia con una evidente manifestación de la lucha entre el bien y el mal, cuya trama consiste en si es justo asesinar a los criminales por medio de una libreta que permita a su poseedor terminar con sus vidas con la finalidad de *limpiar* el mundo o si, por el contrario, se les debe permitir vivir pese a su pasado delictivo, idea presentada en la figura 4.



Figura 4. Extracto del *manga Death Note* (Ōba & Araki, 2003).
Fuente: elaboración propia.

Dicho tema es completamente controversial y no se le puede dar una respuesta en concreto al planteamiento de la historia sin entrar en debate, pero esta misma característica permite a sus lectores llegar a distintas conclusiones una vez que lo hayan leído.

Finalmente, se tiene el conocimiento procedimental, cuyos ejemplos en *manga* más evidentes sobre este concepto son aquellas historias concentradas en juegos y deportes, como la práctica del fútbol americano en *Eyeshield 21* (Inagaki & Murata, 2002), la del voleibol en

Haikyū!! (Furudate, 2012) o la de juegos de baraja y azar en *Kakegurui* (Kawamoto & Naomura, 2014). A la par de la trama presentada en estas historias, también se le indica al lector cómo jugar o llevar a cabo cada una de estas actividades con lujo de detalle, permitiendo que la audiencia pueda tener conocimientos básicos que le permitan llevarlas a la práctica.

Conclusiones

Con base en la información ya mencionada, es evidente que los conocimientos adquiridos a través del *manga* no sólo se limitan a información o datos sobre temas en específico (como es el caso de los factuales), sino que transmitirán a los lectores saberes más allá de simple información o datos, incentivándolos a realizar una introspección sobre ellos mismos, sus actitudes, así como enseñándoles ciertos procedimientos y procesos en el camino.

Si bien existe la creencia de que funciona como una distracción o incluso que es exclusivamente para niños, es necesario valorar más su existencia, ya sea como exponente literario y principalmente, su potencial para generar y transmitir conocimiento, tal y como menciona González (2022):

Actualmente se le ha brindado más atención e importancia a estas expresiones literarias, realizando una mayor cantidad de estudios y análisis con respecto a los elementos que conforman el cómic, como aspectos narrativos, retóricos, semióticos, artísticos, etc., valorando también la importancia que estas expresiones han obtenido en la cultura popular, pues han logrado ser adaptadas en otros medios de comunicación como el cine, series de televisión y videojuegos.

Se llegó a la conclusión de que, en efecto, los contenidos curriculares se manifiestan a través del género *manga* y los docentes no necesariamente requieren encasillarse en los libros de texto sugeridos en los planes y programas de estudio, sino que pueden emplear como apoyo diferentes herramientas, incluyendo al género mencionado en la presente investigación. No obstante, es necesario que tengan un conocimiento previo del contenido del *manga* en cuestión con la finalidad de adaptar el contenido de las historias a los objetivos de sus clases. Sería importante que aquellos profesionales de la educación y con inquietud por recurrir a nuevas estrategias educativas tuvieran acercamiento con fanáticos del género *manga*

Referencias

Furudate, H. (2012). *Haikyū!!*. Shūeisha.

González Solano, P. A. (2022). *Estructura retórica y aspectos semióticos del manga (Tesis de licenciatura no publicada)*.

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGraw-Hill.

Inagaki, R., & Murata, Y. (2002). *Eyeshield 21*. Shūeisha.

Jiménez Jiménez, H. (2024). *Eficacia del Campo Formativo de Investigación Lingüístico Literaria en la formación de habilidades investigativas de los estudiantes de la Licenciatura de Lengua y Literatura Hispanoamericana de la UATx (Tesis de maestría no publicada)*.

Kawamoto, H., & Naomura, T. (2014). *Kakegurui*. Square Enix.

Latorre Ariño, M. (2017). Contenidos declarativos (factuales, conceptuales), procedimentales y actitudinales. *Universidad Marcelino Champagnat*.

Ōba, T., & Araki, T. (2003). *Death Note*. Shūeisha.

Oda, E. (1997). *One Piece*. Panini.

Shimizu, A. (2015). *Hataraku Saibō*. Japón: Kōdansha.

Villalta Páucar, M. A., Assael Budnik, C., & Martinic Valencia, S. (2013). Conocimiento escolar y procesos cognitivos en la interacción en la sala de clase. *Perfiles educativos*.
