

**LA ESTRATEGIA MANGA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA Y EL
PENSAMIENTO CRÍTICO, EN ESTUDIANTES DE GRADO DÉCIMO DEL COLEGIO ORIENTAL N° 26.**

AUTOR:

ANDERSON JAVIER FLOREZ GARCIA.



UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN, LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA.

PROYECTO DE GRADO.

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2020- II

**LA ESTRATEGIA MANGA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA Y EL
PENSAMIENTO CRÍTICO, EN ESTUDIANTES DE GRADO DÉCIMO DEL COLEGIO ORIENTAL N° 26.**

AUTOR:

ANDERSON JAVIER FLOREZ GARCIA.

COD: 1'090.522.740

ASESOR:

MG. SERGIO EDILBERTO GUAUQUE BENITES.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN.

NORTE DE SANTANDER.

S.J. DE CÚCUTA

2020- II

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar deseo afirmar que el hombre de veintiún años que elabora este proyecto, no es nada sin el Dios que le otorga la vida y la razón de ser. Él es el verdadero redactor de las concepciones concebidas en las siguientes páginas.

Asimismo, es para mí un honor agradecer a mi madre, Elizabeth García Correa, porque es ella el único ser humano que permanece a mi lado desde el primero de mis llantos y suspiros. Sin su amor y ternura, yo no tendría la pasión y el fervor pedagógico que tanto me caracterizan.

También es relevante expresar mi agradecimiento a la docente Yajaira Meneses Manzano y a los estudiantes de décimo bachillerato de la Institución Educativa Colegio Oriental N°26. Sus indicaciones, llamados de atención y consejos son, al menos para mí, la legítima base de este proyecto.

Finalmente, reconozco con orgullo que mis mentores, los magísteres Sergio Edilberto Guauque Benites y Paola Andrea Durán Peña (así como toda la familia de la Universidad de Pamplona), transformaron mi identidad y bendijeron mi proceso académico. Por ende, es un honor prolongar sus sueños y pregonar sus enseñanzas a las futuras generaciones.

«Carpe Diem...»

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 7 |
| CAPÍTULO 1: PERSPECTIVAS LINGÜÍSTICAS DEL <i>MANGA</i> | 14 |
| 1.1 LA LINGÜÍSTICA Y EL TEXTO..... | 14 |
| 1.1.1 El Proceso de Lectura de Goodman..... | 15 |
| 1.1.1.1 El nivel literal como base para la comprensión del texto dentro del <i>manga</i> | 17 |
| 1.1.1.2 El nivel inferencial como generador de hipótesis en la lectura del <i>manga</i> | 19 |
| 1.1.1.3 El nivel crítico como producto y objetivo de la estrategia <i>manga</i> | 21 |
| 1.2 LA LINGÜÍSTICA Y LA IMAGEN..... | 23 |
| 1.2.1 El Método de Erwin Panofsky..... | 24 |
| 1.2.1.1 El Nivel Pre-iconográfico como base para la interpretación de la imagen dentro del <i>manga</i> | 26 |
| 1.2.1.2 El Nivel Iconográfico como generador de las temáticas en la lectura del <i>manga</i> | 28 |
| 1.2.1.3 El Nivel de Significado Intrínseco como producto y objetivo de la estrategia <i>manga</i> | 30 |
| CAPÍTULO 2: PERSPECTIVAS EDUCATIVAS DEL <i>MANGA</i> | 32 |
| 2.1 EL <i>MANGA</i> : CONCEPTO Y RELEVANCIAS..... | 32 |
| 2.2 La Nueva Crítica de Roland Barthes..... | 34 |
| 2.3 <i>Manga</i> y Educación Colombiana..... | 37 |
| 2.3.1 <i>Manga</i> y Virtualidad Educativa..... | 39 |
| 2.3.2 La visión del <i>manga</i> desde la matriz de referencia..... | 42 |
| 2.3.2.1 La semántica, sintáctica y pragmática como elementos de análisis en el <i>manga</i> | 43 |
| 2.3.3 La visión del <i>manga</i> desde los Estándares Básicos de Competencia y Ejes Curriculares...46 | 46 |
| 2.3.3.1 Producción Textual con base a la estrategia <i>manga</i> | 47 |

| | |
|--|----|
| 2.3.3.2 Comprensión e Interpretación de Textos a partir de las historias <i>manga</i> | 48 |
| 2.3.3.3 La Literatura y el <i>manga</i> | 49 |
| 2.3.3.4 Medios de Comunicación y Otros Sistemas Simbólicos desde la intervención del <i>manga</i> | 51 |
| 2.3.3.5 Ética de la Comunicación con base a la estrategia <i>manga</i> | 52 |
| CAPÍTULO 3: ¿MANGA: PRODUCTO LINGÜÍSTICO PARA LA EDUCACIÓN?..... | 53 |
| 3.1 ANÁLISIS DEL TEXTO DISCONTINUO DESDE LA LINGÜÍSTICA TEXTUAL..... | 53 |
| 3.1.1 El proceso de lectura de Goodman, con base a la matriz de referencia..... | 54 |
| 3.1.2 El método de Erwin Panofsky, con base a los factores y los EBC..... | 55 |
| 3.1.3 Desarrollo de la nueva crítica en los estudiantes del grado décimo..... | 57 |
| 3.1.4 El blog virtual como medio de expresión socio-crítica para el <i>manga</i> | 58 |
| 3.2 METODOLOGÍA..... | 59 |
| 3.2.1. Tipo de investigación..... | 60 |
| 3.2.2. Método de estudio..... | 61 |
| 3.3. UBICACIÓN CONTEXTUAL. | 62 |
| 3.3.1. Población objeto..... | 63 |
| 3.3.2 Muestra..... | 64 |
| 3.4. PROCESO E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN..... | 65 |
| 3.5. RESULTADOS..... | 66 |
| CONCLUSIONES..... | 68 |
| WEBGRAFÍA..... | 72 |
| ANEXOS..... | 78 |

RESUMEN

El presente trabajo busca demostrar que el texto discontinuo *manga* (la variante oriental del comic y del tebeo) es una estrategia eficaz y viable para mejorar los procesos de lectura y el pensamiento crítico, en los educandos del sistema educativo en Colombia. La población de la propuesta es el grado décimo del Colegio Oriental N° 26 y el tipo de investigación es, según sus particularidades, cualitativa y descriptiva. El proyecto consiste, grosso modo, en emplear un primer reportaje como evaluación diagnóstica (más la tabla dofa para analizar los resultados), después se aplican tres actividades con el análisis del *manga* (según los teóricos de selección) y, finalmente, se utiliza un segundo reportaje como evaluación global (y su respectiva tabla dofa para interpretar los nuevos resultados). Por consiguiente, se llega a la publicación de un conjunto de textos periodísticos en la página Blogger.com, un sitio web donde se expone la crítica que hacen los estudiantes hacia los contextos ficcionales y reales. De este modo, y gracias a la argumentación en los tres capítulos construidos con base en los teóricos e investigadores que fundamentan la postura del autor, se esbozan doce conclusiones que materializan al objetivo general de este proyecto de grado.

Palabras clave: Pensamiento crítico, proceso de lectura, educación, *manga*, virtualidad, lingüística, texto, imagen y reportaje.

INTRODUCCIÓN

La educación, específicamente del 2020, enfrenta dos problemáticas que en conjunto atentan contra el óptimo desarrollo del proceso de la lectura y la escritura. La cuarentena preventiva despoja a los estudiantes y al cuerpo docente de los encuentros presenciales. Sin embargo, abre la puerta a otras estrategias a la hora de abordar la enseñanza- aprendizaje. Este proyecto busca solventar tres fronteras, una principal y dos consecutivas, con la intención de despertar el rostro crítico tan necesario en los distintos campos del conocimiento y en el mismo recorrido de la vida diaria. La primera frontera, o ruptura a reducir, es el rechazo del estudiante hacia la lectura. La segunda es la indisposición de los elementos espacio y tiempo. Y, por último, la tercera hace referencia a la no incorporación de las TIC en la rutina cotidiana del estudiante para la sustentación de talleres. Esta propuesta se efectúa en la Institución Educativa Colegio Oriental N°26. La instalación es rodeada por un sector que no trasciende el primero y segundo estrato, y afronta conflictos con la drogadicción, el hurto a mano armada y la carencia de núcleos familiares influyentes hacia el mejoramiento de la competencia lingüística. Por ende, es común que los niños y las niñas avancen en los grados educativos, desde transición hasta undécimo, con un léxico paupérrimo, redundancias de ideas, falta de conectores en sus discursos, falencia de lógica y coherencia en los enunciados, y la no utilización de los signos de puntuación. Todo parte de la inexistente práctica de la lectura y escritura que, ante pruebas de estado como el ICFES, arroja resultados infructíferos por la incomprensión de los textos y sus interrogantes. Por lo cual, la investigación se encamina a exponer la efectividad de la lectura del *manga* para el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico, en los estudiantes del grado décimo. Por tanto, en los próximos apartados se evidencian los siguientes objetivos:

OBJETIVO GENERAL.

- Exponer la efectividad de la estrategia *manga*, para el desarrollo de la comprensión lectora y del pensamiento crítico, en los estudiantes de grado décimo del colegio Oriental N° 26.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Analizar los posibles procesos de lectura y escritura que surgen a partir de la lingüística como medio de decodificación de la imagen y del texto en el *manga*.
- Explicar la posible viabilidad del *manga*, dentro de los procesos educativos, con base en las matrices de referencia, los factores de la Lengua Castellana y los EBC.
- Demostrar la efectividad de la estrategia *manga* para el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico, en los estudiantes de grado décimo del colegio Oriental N° 26.

Con base en los anteriores objetivos se esboza que la hipótesis, particularmente la de este trabajo de grado, es que el *manga* es una estrategia motivadora y pedagógica que funciona para mejorar los procesos de lectura y escritura crítica en la educación de los estudiantes de décimo grado. La idea de implementar el *manga* germina por premisas que surgen el jueves cinco de abril del 2018. Durante estas fechas, hace poco más de dos años, se publica la Encuesta Nacional de Lectura (ENLEC). Este estudio se lleva a cabo, en el 2017, por treinta y dos ciudades capitales de Colombia. Los resultados exhiben a Medellín como la ciudad más lectora con un promedio de 5,8 libros leídos durante el año, por individuo, mientras que Mitú es la ciudad menos lectora con un promedio de 3,3 libros leídos en doce meses. En esta escala de valores hallamos a San José de Cúcuta, en el octavo puesto, con un promedio de 5,4 libros leídos en un periodo de 48 semanas. Esta encuesta se realiza a 108. 383 personas (de 33.995 hogares) y no se

puede evitar compararlo con una noticia online que, incluso tres años antes a la encuesta colombiana, revela:

Y no solo es la Biblioteca Central de la Universidad de Helsinki, sino también el premio a una de las poblaciones con más altos índices educativos y de amor a los libros: cada finlandés lee una media de 47 libros al año. (Manrique, 2014, s.p.).

Finlandia, ya para entonces, lleva años luz en el hábito lector. Por consiguiente, y con base en esta problemática del contexto latinoamericano, se observa la conveniencia de un estudio en el que se proponga el *manga* como una alternativa para el proceso de lectoescritura en el aula. Esta herramienta cumple con incentivar al análisis, lógico y coherente, de textos escritos y gráficos. Es decir que su implementación beneficia tanto a la competencia lingüística, por el acercamiento a la lectura y a la producción de un discurso, como a los componentes de la Lengua Castellana, por los talleres digitales en los que se ejecutan análisis pragmáticos, semánticos y sintácticos. Por otro lado, el material de estudio es adaptable a situaciones de diferente índole. Funciona para clases presenciales y, con mayor proeza, para encuentros virtuales a causa de eventualidades como la actual cuarentena preventiva:

El dispositivo electrónico que más usan las personas de 12 años y más para leer, es el celular o *smartphone*, el 90,2% en el total nacional usa dicho dispositivo, el 90,9% en las cabeceras y el 86,2% en los centros poblados y rural disperso. En segundo lugar, se encuentra el computador de escritorio. (DANE, 2018, s.p).

El *manga*, como estrategia pedagógica, trasciende los límites referidos al espacio y tiempo. La transcendencia de esta frontera permite, a los niños y las niñas, evidenciar sus conocimientos al instante en que refuerzan el hábito lector por medio de un pasatiempo ameno. Esto es posible gracias a la amalgama de géneros y temáticas que manejan sus historias. Por ello,

el docente consigue que sus estudiantes interpreten las problemáticas reales (como el bullying, la desigualdad social, la violencia de género, la homofobia, la xenofobia, la guerra, la drogadicción, entre otras) y, desde los niveles de lectura, critiquen con objetividad las acciones y las situaciones cometidas por los personajes. Esto admite la concesión de alumnos con la capacidad de leer significativamente: «La prueba de lectura crítica del ICFES evalúa un conjunto de habilidades para comprender, interpretar y evaluar textos que pueden encontrarse en la vida cotidiana y en ámbitos académicos no especializados» (Ministerio de Educación Nacional, 2011, p. 1). Los posibles resultados son estudiantes preparados y dispuestos a abordar, por costumbre, cada una de las preguntas y textos que existen en la prueba ICFES. Las teorías que fundamentan esta propuesta, en aras de la educación, están dirigidas a la iconografía, al proceso lector, a la interpretación crítica y a la construcción de un texto periodístico. La viabilidad del *manga* consiste en que es un instrumento de recolección y análisis de datos que, por su enfoque didáctico y variabilidad temática, obtiene la aceptación del cuerpo estudiantil. Del mismo modo, otras ventajas son: la transcendencia de grados (es decir que esta metodología puede ser empleada en todos los grados de la educación colombiana), y la reducción de los requisitos (esto último se debe a que el uso de las TIC vela por la no inflación monetaria, mientras se alcanzan resultados notables para la educación). Para cumplir con el objetivo de integrar el *manga* y las TIC como una estrategia pedagógica que mejora los niveles de lectura en el grado décimo, la estrategia se fundamenta a partir de los ortodoxos estudios de Ferdinand de Saussure (1945), Kenneth S. Goodman (1982), Erwin Panofsky (1962), Roland Barthes (1966) y Felipe Pena de Oliveira (2009), y se corrobora con seis antecedentes (a nivel local, nacional e internacional) que se presentan a continuación. El primero de los antecedentes internacionales es «El *manga* como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L2 y L1». Este

artículo lo elabora Joan Antoni Pomata García (2013), profesor de Estudios Hispánicos, para la Universidad de Alicante de España y, en las *Actas del II Congreso Ibero-Asiático de Hispanistas*, esboza diversos objetivos que debe tener el implemento del *manga* en la educación. El segundo antecedente a nivel internacional es «El *manga*, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa = El *Manga*, su imagen y lenguaje, un reflejo de la sociedad japonesa». Este lo elabora Marian de Cabo Baigorri, en el año 2014, para la revista *Espacio, Tiempo y Forma*.

A nivel internacional se ve fácilmente que el *manga* da frutos positivos para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, es necesario aterrizar estas conclusiones a nivel nacional, con el fin de exhibir cómo se puede beneficiar a la educación colombiana. Para esto se consulta a Diego Mauricio Delgadillo Pérez (2016) y a su trabajo de grado *El Cómic: Un Recurso Didáctico para Fomentar la Lectura Crítica*. Esta monografía hace parte de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades y la publica la *Universidad Pedagógica Nacional*. Un segundo antecedente a nivel nacional es «El *manga* colombiano como un punto de entrada al mundo de la comunicación transcultural». Este proyecto lo elaboran Carlos Mario Cano Ramírez, Lina María Gonzales Correa y Mauricio Vázquez Rendón. Es evidente que, por lo menos en Colombia, el *manga* sí causa impacto en la formación de estudiantes con facultades para la crítica social. Ahora, para tratar este evento desde el contexto cucuteño, se presenta el trabajo de grado *Diseño de un Libro de Cómic Digital para la Apropiación de los Derechos y Deberes de los Estudiantes del Grado Segundo, Definidos En El Manual de Convivencia de la Institución Educativa Pedro Carreño Lemus de Convención, Norte de Santander*. Sus autores son Lesly Yaneth Duarte Coronel, Yulema Sanchez Angarita y Humberto Rojas Solano. Por otro lado, a nivel local también existe *The use of comics strips as an innovative tool to improve vocabulary and English writing production in 10th grader students from Provincial San José*

high school in Pamplona Norte de Santander: an action research. Este es un trabajo de grado de la *Universidad de Pamplona* y lo redacta Raúl Eduardo Salgado Araujo, en el 2017, para la facultad de educación.

Una cuestión por resolverse hace alusión a por qué los docentes, egresados y en formación, se abstienen de anexar la estrategia *manga* al proceso de lectura y escritura. Para resolver este y otros interrogantes que surgen en la elaboración del proyecto, se implementa una metodología que parte desde un reportaje-diagnóstico hasta un reportaje de evaluación global. Es decir que se inicia con el análisis de las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas de los estudiantes, (con base a las matrices de referencia sobre el análisis de textos discontinuos) y se prosigue a desarrollar cuestionarios (que se diseñan a partir de los tres niveles de lectura textual y los tres niveles de significación de la imagen) hasta observar resultados de mejoramiento en un nuevo reportaje (este funciona como producto final): «Para Marques de Mela (2003:65), la diferencia entre la nota, la noticia y el reportaje está en la progresión de los acontecimientos. [...] El reportaje es el relato ampliado de acontecimiento que ya ha repercutido en el organismo social». (Pena, 2009, pp. 74 – 75). Asimismo, esta metodología (por sus particularidades de hipótesis, deducción y descripción de una parcela de la realidad) se transforma en una investigación cualitativa que se apoya en el paradigma socio-crítico. Esto último, porque se busca que el estudiante contraste el contexto, ficcional y real, y germine un discurso crítico y analítico sobre las problemáticas sociales que le rodean.

Todas estas premisas se construyen en tres capítulos. El primero dialoga sobre las «Perspectivas Lingüísticas del *Manga*». En él se aborda la conexión de la lingüística con el texto y la imagen, el proceso de lectura de Kenneth S. Goodman (1982), los tres niveles de significación de la imagen de Erwin Panofsky (1962) y los tres niveles de lectura necesarios para

la correcta comprensión e interpretación del texto. En el segundo, «Perspectivas Educativas del *Manga*», se explica cómo la estrategia funciona con facilidad según la matriz de referencia de décimo (análisis semántico, sintáctico y pragmático del texto), los factores de la Lengua Castellana (Comprensión e Interpretación del Texto, Producción Textual, Literatura, Medios de Comunicación y Otros Sistemas Simbólicos, y Ética de la Comunicación) y los Estándares Básicos de Competencia. Finalmente, en el tercero («¿*Manga*: Producto Lingüístico para la Educación?») se unifican las teorías y los documentos del M.E.N para demostrar la viabilidad de la estrategia *manga*: «El *manga* sirve como recurso para la enseñanza y aprendizaje del español como L1, LE y L2. [...] Asimismo, se concluye que el campo de estudio del *manga* es desconocido y no ha sido estudiado de una manera suficientemente significativa». (Pomata, 2013, pp. 423 – 424). Los resultados y anexos corroboran la veracidad de las hipótesis que se construyen a partir de las prácticas anteriores. Las paulatinas conclusiones y recomendaciones se vinculan a los descubrimientos de las intervenciones del docente en formación. De esta manera, se logra la publicación de un conjunto de textos periodísticos en la página web de blogger.com, donde se contemplan los reportajes (evaluación –global) con un extraordinario mejoramiento en el uso de la norma APA, el implemento del punto y de la coma, la utilización de los conectores lógicos y la exposición del punto de vista del autor. La adopción de esta página, como medio de visualización de las consecuencias positivas de la estrategia *manga*, es un acierto a causa de vivir actualmente el dilema de la educación virtual. En este escenario de nuevos retos, por la carencia de los encuentros presenciales, vincular una herramienta como el *manga* (promotora de la lectura crítica) al blog virtual es un beneficio extra para la educación. Así, sin más preámbulos, se da inicio a *La estrategia manga para el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico, en estudiantes de grado décimo del colegio oriental n° 26*.

CAPÍTULO 1: PERSPECTIVAS LINGÜÍSTICAS DEL *MANGA*

1.1 LA LINGÜÍSTICA Y EL TEXTO:

La lingüística es una ciencia que aborda cuestiones referidas al origen, evolución, uso y desuso del lenguaje, la lengua y el habla. Analiza su implementación diacrónica y sincrónicamente, toma en cuenta la cultura, la situación, intención y el estrato social de los participantes, y tiene campos de aplicación desde la articulación de los sonidos, hasta el convencionalismo de las grafías. Sin embargo, el aspecto que se desarrolla en este proyecto de grado, nace de su conexión con el texto escrito: « Como el lenguaje no está las más veces al alcance de la observación, el lingüista deberá tener en cuenta los textos escritos, ya que son los únicos medios que nos permiten conocer los idiomas pretéritos o distantes». (Saussure, 1945, p. 30). Este puente analógico, entre lingüística y texto, es esencial para la comprensión del signo lingüístico ubicado en el enunciado escrito del *manga*. La estructura del discurso escrito precisa entenderse como una coalición de características lingüísticas que funcionan con base a un propósito comunicativo. Por tanto, se tiene control sobre la estructura y los componentes que conforman al texto. Por ello, se puede realizar narraciones, explicaciones, exposiciones, descripciones y transiciones en nombre del correcto entendimiento: “«Texto» es la unidad lingüística comunicativa fundamental, producto de la actividad verbal humana, que posee siempre carácter social; está caracterizada por su cierre semántico y comunicativo, así como por su coherencia profunda y superficial, debido a la intención (comunicativa)”. (Bernárdez, 1982, p. 85). Asimismo, es importante reconocer que los textos poseen conexión con los contextos. Lo anterior nos recuerda que el signo lingüístico es la unión (no solo de distintas categorías gramaticales con nociones convencionales) de un concepto y de una huella psíquica que,

paulatinamente, se sustituyen con los sustantivos de significado y significante. En pocas palabras, el *manga* transmite contexto por medio del signo lingüístico.

1.1.2 EL PROCESO DE LECTURA DE GOODMAN

Kenneth Goodman (1927 – 2020), notable profesor de la Universidad de Arizona, escribe en 1967 una teoría que se titula *A Psicolinguistic Quessing Game*. En este libro habla sobre el juego de transacciones que se lleva a cabo, por el lenguaje y el pensamiento humano, a la hora de leer un texto. Esta idea la termina de presentar en su excelso discurso *El Proceso de Lectura: Consideraciones a Través de las Lenguas y del Desarrollo*.

Sus aportes más importantes son producto de una educación estadounidense que, para el siglo XX, considera el aprendizaje de la lectura: «Como el dominio de la habilidad para reconocer palabras y adquirir un vocabulario de palabras visualizadas, palabras conocidas a la vista». (Goodman, 1982, s.p.). Es decir que al estudiante, en dicha época, se le acostumbra a identificar grupos de palabras, morfología y sintáctica simples, sin enseñarle a generar, a partir de sus aprendizajes previos, un significado global del texto. Es una lectura sin sentido ni objetivo. No obstante, el mismo Goodman rechaza este tipo de aprendizaje y, en medio del auge de la psicolingüística como puente entre los procesos mentales y el lenguaje, nos afirma que: «Leer es un juego de adivinanzas psicolingüísticas. Implica una interacción entre pensamiento y lenguaje». (Goodman, 1982, s.p.). Goodman argumenta que durante la lectura se exhibe un intercambio de premisas, se relacionan nuestros conocimientos adquiridos por experiencia propia o en lecturas externas, y se evalúa una y otra vez la nueva información. Es así como se transforma nuestra receptividad de las situaciones, de los personajes, de las hazañas y de las problemáticas y temáticas exploradas a fondo durante el análisis del *manga*. Es por ello que Goodman menciona: «Hay un único proceso de lectura para leer cualquier tipo de texto,

independientemente de su estructura y del propósito que tenga el lector en el momento de leer». (1982, s.p.). Este proceso de lectura, de constructos individuales y sociales, se arraiga fuertemente a los tres niveles de lectura existentes en el aula (literal, inferencial y crítico), debido a que los lectores inquieran en estructuras (micro, macro y súper) para darle forma al texto, encontrarle un sentido, un significado concreto y una razón de ser: «Los lectores utilizan todo su conocimiento disponible y sus esquemas para predecir lo que vendrá en el texto y cuál será su significado». (Goodman, 1982, s.p.). Al proceso de lectura lo influyen los propósitos del lector, sus bases teóricas, el estilo del autor, la diferencia de contextos – espacio y tiempo –, las características del escrito y demás cuestiones relevantes. Acto seguido, cada intérprete de la obra esboza una hipótesis diferente. Una conclusión que parte de prejuicios e ideologías compartidas. No obstante, lo impresionante de esta actividad, en el ámbito de los dibujos informales, es que: «Podemos pensar en la lectura como compuesta de cuatro ciclos, comenzando con un ciclo óptico, que va hacia un ciclo perceptual, de allí a un ciclo gramatical, y termina finalmente con un ciclo de significado». (Goodman, 1982, s.p.). El estudiante realiza este recorrido en diversas ocasiones. Desde el inicio hasta el final advierte correcciones y constituye nuevos aprendizajes. Aborda el estudio del *manga* con base a una forma gráfica, lo decodifica e interpreta mediante la sinapsis, relaciona los datos descubiertos con los datos almacenados y genera inferencias que le permiten evaluar el curso de los enunciados. Goodman explica que el significado: «Es construido mientras leemos, pero también es reconstruido ya que debemos acomodar continuamente nueva información y adaptar nuestro sentido de significado en formación». (1982, s.p.). Entonces, se evidencia que los lectores efectúan los tres niveles de lectura porque rastrean información, ejercen la inferencia y bosquejan una postura frente al texto. Sin embargo, para una mayor comprensión, a continuación se abordan estos últimos aspectos de una manera más

concreta y se relacionan con la lectura del *manga*, sus géneros, estilos, temáticas, problemáticas y demás características que pueden transformar la visión del estudiante.

1.1.1.1 EL NIVEL LITERAL COMO BASE PARA LA COMPRESIÓN DEL TEXTO DENTRO DEL MANGA:

El primero de los niveles para abordar la lectura del texto escrito en el *manga*, es el nivel literal. Su nombre es una pista de lo que sucede en los instantes iniciales de la comprensión e interpretación lectora, y su labor es la base para los dos siguientes niveles. En este estadio del conocimiento, el lector debe implementar sus aprendizajes previos para el rastreo de la información más superficial: « Podemos recuperar información de maneras diferentes. Algunas veces, necesitamos extraer la información más evidente porque nos sirve para identificar elementos básicos que responderían a preguntas como: ¿qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿quién?, ¿de qué manera?, ¿con quién?» (Ministerio de Educación Nacional, s.f., p.1). Si el educador se remite al *manga*, bajo esta perspectiva, su tarea es la de construir talleres donde el estudiante responda a interrogantes puntuales para la creación de un primer concepto general. Por otro lado, si el estudiante adopta la lectura del *manga*, en el nivel literal, su objetivo es demostrarle al docente que percibe las nociones de quién, qué, cuándo, dónde, cómo y por qué. Claro está que el nivel literal no solo abarca estos cuestionamientos: «Los procesos lingüísticos son tanto personales como sociales. Son personales porque son utilizados para satisfacer necesidades personales. Son sociales porque son utilizados para comunicar entre personas». (Goodman, 1982, s.p.). Una lectura de nivel literal, también se le puede llamar lectura rápida o superflua, sirve para satisfacer dichas necesidades personales y sociales. Esto sucede por la simple causa de que ningún proceso avanzado de pensamiento, se logra instaurar sin tener fundamentos. En otras palabras, no se puede hablar de lo que no se conoce: «Este es un nivel de lectura inicial que hace

decodificación básica de la información. Una vez se hace este tipo de recuperación de información, se pasa a otras formas de interpretación que exigen desplegar presaberes y hasta hipótesis y valoraciones». (Ministerio de Educación Nacional, s.f., p. 2). No se trasciende a la inferencia sin antes no identificar al protagonista principal, los personajes secundarios, la época, el antagonista y villano, la ubicación geográfica, el conflicto, el tipo de narrador y las principales razones por las que se cuenta la historia. Todos estos elementos los observa un lector comprometido y, su procesamiento, acontece de forma correcta a pesar de recibir una gran cantidad de información: «Pero quizás nuestra comprensión de una viñeta de Naruto sea más compleja y requiera más de un vistazo y cierto conocimiento de la estética japonesa» (De Cabo, 2014, p. 357). Entonces, se abre un universo nuevo ante el niño y la niña. La decodificación del signo lingüístico (significado y significante) logra optimizarse porque se interpreta por medio del rastreo de datos. Si un estudiante identifica el conflicto central que envuelve la trama de los protagonistas, durante la lectura rápida, esto puede significar que es capaz de analizar, en el mismo rastreo, las intenciones comunicativas del autor de la obra. Esto sucede sin importar que: «El lazo que une el significante al significado es arbitrario; o bien, puesto que entendemos por signo el total resultante de la asociación de un significante con un significado, podemos decir más simplemente: el signo lingüístico es arbitrario». (Saussure, 1945, p. 88). El lector se encuentra, en el análisis del *manga*, en un paso a paso de interpretación de signos que obedecen a la voluntad del hombre. No obstante, los rastrea, clasifica y analiza, hasta formar una imagen mental del camino que recorre la historia. Para que lo anterior acontezca, es necesario de un texto que conecte, complazca y motive. Por otro lado, juega también en contra los tipos de taller que se utilicen para la lectura literal. Porque de nada sirve leer si en realidad no se rastrea: «Desde mi punto de vista, aprender a leer comienza con el desarrollo del sentido de las funciones del

lenguaje escrito. Leer es buscar significado y el lector debe tener un propósito para buscar significado en el texto». (Goodman, 1982, s.p.). Esa búsqueda del significado es un evento cíclico que tiene la obligación de incitar al estudiante a releer el texto con el objetivo de hallarle un sentido más complejo y pertinente. De esta manera, en cuanto se sobreentiende el sentido y la dirección que adopta la trama, el estudiante es capaz de adelantarse a los discursos, a las decisiones y acciones dentro de la ficción.

1.1.1.2 EL NIVEL INFERENCIAL COMO GENERADOR DE HIPÓTESIS EN LA LECTURA DEL MANGA:

Una vez que el estudiante realiza el rastreo de información e identifica los elementos principales del texto escrito, precisa descubrir los sentidos globales y particulares de la lectura. El educando comienza a comprender cuestiones referidas al sistema de pensamiento de los personajes, sus acciones y los eventos en los que participan, y los relaciona con una temática en específico: «Es un nivel de lectura que exige hacer hipótesis y desentrañar intenciones en los textos, más allá de lo que las palabras expresan. Aquí se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto, de la cultura y de los presaberes». (Ministerio de Educación Nacional, s.f., p.2). El docente, durante la construcción de los talleres, es responsable de solicitarle al estudiante que responda interrogantes de acuerdo a qué intenciones comunicativas tiene el autor, por qué se emplea un tipo de narrador, cuál es la razón de decidir ejecutar tal acción estratégica, por qué se elige una figura literaria y no otra, qué posible conclusión se logra cavilar, entre otros. Esto sucede porque el lector puede: «utilizar estrategias de predicción para predecir el final de una historia, la lógica de una explicación, la estructura de una oración compleja y el final de una palabra». (Goodman, 1982, s.p.). Los textos literarios, como los empleados en el *manga*, le demandan al lector que analice la información e infiera acerca de su futuro. El joven de décimo grado necesita conectarse con el entramado, interpretar

las premisas con las que cuenta y generar hipótesis con base al desarrollo de un personaje que pasa de ser un villano a un héroe (o viceversa), de un asesinato que no tiene respuesta o de un contendiente que posee una técnica aparentemente insuperable. Sin embargo: «Al estudiante hay que hacerle expresas las diferencias y posibilidades de cada una, porque hay una exigencia distinta en el tipo de proceso cognitivo que se hace para pasar de la una a la otra». (Ministerio de Educación Nacional, s.f., p.2). En ocasiones, los docentes solo verifican si el estudiante entiende quién está contra quién, cuál es el tiempo y el espacio o dónde se ubica la narración, y no inducen al niño y a la niña a pensar si una hazaña es o no es justificada, si una problemática social tiene o no tiene solución, si una actitud resulta o no ser la correcta y, entonces, sucede que: «En el bachillerato los alumnos no desarrollan las habilidades lingüísticas necesarias [...] en el manejo de la lengua española, razón por la cual se les dificulta enfrentarse a textos de mayor nivel académico, tanto para leerlos como para escribirlos». (Semana, 2016, s.p.). No obstante, para este inconveniente se crean artículos académicos que estudian el «Uso de estrategias metacomprendivas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de segundo ciclo de un colegio oficial en Bogotá, Colombia». El anterior es un proyecto de cuatro autoras (Bibian Alexandra Rodríguez Ribero, María Eugenia Calderón Sánchez, Martha Helena Leal Reyes y Nicolás Arias-Velandia) para la Universidad Pedagógica Nacional y su Facultad de Humanidades. Y se indaga: «El efecto de una intervención en el aula usando la metacomprensión con énfasis en la formulación de autopreguntas, en la mejora de la comprensión lectora de estudiantes de tercero y cuarto grados de primaria». (Rodríguez et al., 2016, p. 93). Es un estudio de orientación empírica y analítica de un objetivo con carácter explicativo. Cuenta con la participación de 83 estudiantes y 8 docentes, de la Institución Educativa Distrital Alfredo Iriarte de Bogotá. Sus resultados demuestran que, gracias a la

resolución de cuestionamientos reflexivos, el estudiante trasciende al nivel inferencial de la lectura. Es decir que esta estrategia, planteada con textos literarios, es aplicable a la interpretación del Manga: «La inferencia es un medio poderoso por el cual las personas complementan la información disponible utilizando el conocimiento conceptual y lingüístico y los esquemas que ya poseen». (Goodman, 1982, s.p.). El diseño de talleres virtuales, en este proyecto investigativo, promete incentivar el uso de la inferencia mientras se disfruta de un texto atractivo para los alumnos en plena juventud.

1.1.1.3 EL NIVEL CRÍTICO COMO PRODUCTO Y OBJETIVO DE LA ESTRATEGIA MANGA:

El último de los niveles precisa ser un objetivo alcanzable, no una proeza insuperable, para el sistema educativo en Colombia. En este punto el lector ya no solo rastrea, decodifica y clasifica la información fundamental. Ni le basta con estudiar las premisas, formular las hipótesis e inferir acerca de los acontecimientos más relevantes. Sino que ahora quiere expresar su opinión y aportar un nuevo conocimiento: «Es un nivel de valoración que exige tomar posición crítica y poner al texto en relación con otros textos u otras situaciones y contextos». (Ministerio de Educación Nacional, s.f. p.2). El diseño de talleres, con base a la lectura y análisis del *manga*, necesita ser un reto para el lector. El docente debe formular las preguntas acordes y aplicar los ejercicios adecuados, para que el alumno realice ejercicios de intertextualidad (Intratextualidad, extratextualidad, interdiscursividad, paratextualidad, architextualidad, hipertextualidad e hipotextualidad). Estos ejercicios son un punto de comparación entre sus presaberes y los documentos otorgados por el docente (textos escritos, conversatorios, videos, audios, diapositivas, entre otros), con la intención de abordar la percepción crítica de la historia: «A este nivel se le considera el ideal, ya que en él el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos». (Gordillo, 2009, p. 5). Este proyecto tiene el

compromiso de conseguir que el educando identifique, en el *manga*, las problemáticas sociales que interfieren en la vida diaria. Debido a que si consideramos que uno de los objetivos de la educación es formar ciudadanos razonables y productivos, resulta conveniente que los alumnos puedan leer los códigos de su contexto y presentar un discurso lógico y coherente con el cual debatir:

Según los más recientes resultados del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) [...]; en competencia de lectura el 47% de los bachilleres colombianos está por debajo del nivel mínimo de la prueba o Nivel 2. “Ellos leen, entienden e infieren, pero cuando llegan al proceso de la lectura crítica a través del texto se les complica la situación”. (Semana, 2016, s.p.).

Por lo general, puede sucederle a cualquiera de los lectores, los estudiantes identifican cuestiones como el tiempo, espacio, narrador, problema principal, personajes y sistema de creencias. Luego explican qué sucede si se toman ciertas acciones dentro de la trama, hablan de por qué se inventa un poder y no otro, y exponen cuál es la motivación de un individuo. Sin embargo, al preguntarles qué clase de relación existe entre la historia ficticia y el mundo real, no comprenden el simple hecho de que exista una conexión entre las situaciones que se leen y las que se viven. En este punto, según Goodman, deben: «Tener estrategias de autocorrección para reconsiderar la información que tienen u obtener más información cuando no pueden confirmar sus expectativas. A veces esto implica un repensar y volver con una hipótesis alternativa». (1982, s.p.). Si las hipótesis no concuerdan con la evolución de la historia, posiblemente no se está efectuando la comparación de los sucesos con los eventos del mundo real. Es decir que en ningún momento se ha impregnado el proceso de lectura, con una posición crítica y analítica que interprete los discursos de los personajes, sus decisiones y los resultados a los que son

conducidos: «También creo que hay un único proceso de lectura para leer cualquier tipo de texto, independientemente de su estructura y del propósito que tenga el lector en el momento de leer.» (Goodman, 1982, s.p.). No importa que el ciudadano promedio se enfrente a un texto virtual o a una tesis de grado, se solicita un nivel crítico para evitar que el pensamiento, la cosmovisión propia del mundo, la influya el discurso de un orador con mejores facultades para el convencimiento y la manipulación de las masas. Por ende, durante el corto tiempo de aplicación de los talleres de lectura del *manga*, la meta máxima se observa en cuanto el niño y la niña logran afirmar con certeza por qué un acontecimiento es o no es válido ante la sociedad.

1.2 LA LINGÜÍSTICA Y LA IMAGEN:

La imagen es una representación de la realidad. En ella se retratan elementos significativos de un contexto, de una ideología, un evento, personaje, objeto, animal y hasta de la misma «nada» en el amplio sentido de la palabra. Es un tipo de discurso y, como todo discurso, posee un sentido coherente y lógico en su interior: «Lo que el signo lingüístico no es una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica. La imagen acústica no es el sonido [...] material, cosa puramente física, sino su huella psíquica». (Saussure, 1945, pp. 86 – 87). La lingüística puede estudiar el signo lingüístico y el signo lingüístico puede entenderse como la unificación de un concepto (construido por medio del proceso de lectura de Goodman y los tres niveles de comprensión e interpretación del texto) y de una imagen acústica que hace referencia a una realidad (un contexto determinado que se debe hacer y deshacer): « La riqueza expresiva de la imagen hace de ella una modalidad de comunicación humana muy eficaz. A lo largo de las últimas décadas, su estudio ha suscitado un gran interés en el ámbito de las ciencias sociales, y antropólogos». (Agustín, 2010, p.11). Resulta impresionante la cantidad de información que desborda una sola imagen en cuanto se analiza como un signo lingüístico que conecta una

parcela de nuestro mundo. El estudiante tiene la posibilidad de contemplar nuevas culturas, actitudes, estilos de vida, pensamientos, sitios significativos para la humanidad, entre otros, y no necesariamente precisan ser reales. Es por ello que debemos centrar en uno de los estudios que más atención presta a esta cuestión, a la iconografía porque: «Las representaciones iconográficas constituyen una parte sustancial de nuestra cultura visual contemporánea y es imposible ignorar su dimensión informativa y documental». (Agustín, 2010, p. 11). Entonces, para lograr una mayor comprensión de rol que juegan las imágenes en la implementación de la imagen en la lectura y análisis del *manga*, se exponen los aportes de Erwin Panofsky a continuación.

1.2.1 EL MÉTODO DE ERWIN PANOFSKY:

Al ser el *manga* un conjunto de dibujos o garabatos, es relevante entender que la índole de la investigación nos dirige, a docentes y estudiantes, a la lectura, análisis, descripción y crítica de las imágenes. Un evento que, según el investigador Daniel Montero Rodríguez (2016): «Es la esencia de la iconografía, interpretar la historia de la cultura a través de sus imágenes». (p. 5). Se habla de interpretar y para interpretar es necesario, en primer lugar, comprender textual y visualmente. Por consiguiente, para reconocer el camino correcto hacia esta comprensión de las imágenes, de su cultura y de los conceptos que resguardan en el interior, debemos recurrir a un teórico que hizo inmensos aportes a la iconografía. Erwin Panofsky (1892 – 1968), según María Isabel Rodríguez López (2005) – investigadora del área de ciencias y técnicas historiográficas de la Universidad Complutense de Madrid–: «Sentó las bases para un método Iconográfico, al concebir la Iconografía como una historia del arte de los textos y de los contextos, es decir, como una aventura puramente intelectual y no como una experiencia sensible» (p. 4). No es solo leer y disfrutar de la lectura lo que se busca en el *manga* como estrategia pedagógica para el aula, también, se anhela que el estudiante adquiera facultades intelectuales que le permitan relacionar

hechos históricos, sociológicos, conductuales, culturales, psicológicos y demás, con su contexto real, porque: «Cada obra de arte debe ser entendida y analizada como una expresión cultural mucho más compleja que un combinado más o menos armonioso, en el que entender a la técnica, o a la belleza que dimana de sus colores o formas» (Rodríguez, 2005, p. 4). Este enfoque sugiere que el abordaje del *manga* debe efectuarse por medio de niveles de profundización en las temáticas, cuestión evidenciada en los tres niveles de lectura. Sin embargo, el plausible Erwin Panofsky, para los estudios de la iconología e iconografía, desarrolla la teoría de «Los Tres Niveles de significación de la imagen». Con los cuales: «Debemos considerar que si bien las categorías [...] parecen indicar tres esferas independientes de significado, se refieren en realidad a aspectos de un solo fenómeno, es decir, a la obra de arte como un todo». (Panofsky, 1962, p. 53). El análisis del *manga* se encamina a un estudio no simplemente de su forma, del estilo o del género, sino que impulsa al niño y a la niña a examinar las ideologías del autor, los tópicos literarios, el contexto en el que surge, los mensajes implícitos y las intenciones que guían a la trama. El primero de los niveles de significación de la imagen, es el «nivel pre-iconográfico». El cual tiene como característica principal el rastreo inmediato de la información visual: «Se percibe por la identificación de formas puras, es decir, ciertas configuraciones [...] de línea y color, o ciertas masas de bronce o piedra de forma peculiar, como representaciones de objetos naturales, tales como seres humanos, animales, plantas, casas, instrumentos, etc.». (Panofsky, 1962, pp. 42 - 43). El observador debe capturar en su memoria y relacionar los trazos y formas con sus conocimientos previos. De este modo genera una impresión inicial que lo conduce a una paulatina hipótesis. Este es el primero de los propósitos a cumplir durante los talleres aplicativos en el aula o en el hogar. El segundo paso es el «nivel iconográfico»; un acercamiento ligero al contenido: «Temas o conceptos. Los motivos, reconocidos, así, como portadores de un

significado secundario o convencional pueden ser llamados imágenes y las combinaciones de imágenes son lo que los antiguos teóricos del arte llamaron «invenzion» (Panofsky, 1962, p. 43). Como preámbulo de la crítica, este segundo enfoque incita al estudiante a evaluar y clasificar las temáticas existentes en la obra seleccionada. (Homofobia, racismo, esclavitud, guerra, delitos informáticos, educación, salud, entre otros). En este punto el estudiante debe esbozar las razones por las que considere que el autor denuncia una parcela de la realidad que se evidencia en el contexto a nivel global, nacional y regional. Por consiguiente, bajo la guía del tutor, la comprensión de estas temáticas nos exige una lectura extra que enriquezca el estudio. Este proceso acontece en el nivel de «significado intrínseco o contenido», el cual: « Lo percibimos indagando aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un periodo, una clase, una creencia religiosa o filosófica —cualificados inconscientemente por una personalidad y condensados en una obra—.» (Panofsky, 1962, p. 44). Se precisa relacionar las temáticas con los textos que se despliegan en torno a ellas. La lectura de ensayos y monografías, o la visualización de largometrajes y cortometrajes, consolidan una fuente sustancial de información. Sin embargo, para un mejor entendimiento, se profundizan a continuación sus tres niveles de significación de la imagen.

1.2.1.1 EL NIVEL PRE-ICONOGRÁFICO COMO BASE PARA LA INTERPRETACIÓN DE LA IMAGEN

DENTRO DEL MANGA:

En esta primera estación, punto de conexión con el nivel literal de la lectura del texto escrito, se identifican las bases teóricas de lo que es la comprensión máxima de la imagen. Como se expuso en líneas anteriores, la iconografía comprende e interpreta el significado, las temáticas y el sentido de una construcción visual. Por consiguiente, es importante reconocer que: «Cada cultura tiene su propio lenguaje icónico que se repite en todos los grafismos. Y el cómic

no es una excepción: todos tienen su propio lenguaje dependiendo de la cultura en la que se desarrollen». (De Cabo, 2014, p. 357). Este comic de origen japonés es, indiscutiblemente, la puerta hacia un nuevo contexto. En este novedoso ámbito se descubren autores, géneros y diversos estilos de dibujo que obedecen a las intenciones del mangaka, el público, la situación y la época que se anhela representar. Si se analiza este suceso a partir del nivel pre- iconográfico de Erwin Panofsky, se sobrentiende que es un momento de observación de los puntos, las líneas, los difuminados, las tonalidades, formas, acentuaciones y demás estrategias que utiliza el dibujante para otorgarle una lógica y coherencia a su *manga*: «Cuando identifico [...] esta configuración como un objeto (un hombre) y el cambio de detalles como una acción [...], ya he pasado los límites de la pura percepción formal y he entrado en una primera esfera de contenido o significado». (Panofsky, 1962, p. 41). El diseño de los talleres, con base al nivel pre - iconográfico y al nivel de lectura literal, tienen que solicitarle al estudiante que analice las figuras instauradas en el interior de las viñetas. Es decir que el educando debe, en primer lugar, responder qué objetos, animales, paisajes y personajes humanos contempla. Y, en segundo lugar, hablar acerca de las características con las que los dibuja el autor. Una verbigracia de esto es que el niño o la niña observe un par de figuras (ver imagen N°1), en el *manga* de *Nanatsu no Taizai*, y mencione que hay dos personajes masculinos en medio de un combate, uno de ellos es de menor altura, al personaje de la izquierda su ropa le queda más ajustada y parece ser de cuero (por el reflejo de la luz en su superficie), y que el mangaka exagera el tamaño, de las letras y de los ojos, para dar la impresión de dolor y de sorpresa:



Imagen N° 1: Disputa entre Ban y Meliodas. (Suzuki, 2012, p. 17).

Para la ilustración previa no se realiza una descripción profunda y completa, pero lo que se esboza es más que suficiente para dar a comprender el ejercicio de análisis del nivel pre-iconográfico. Gracias a esta lectura, textual y gráfica, se identifican cuestiones referidas a las inclinaciones de los autores. Por ejemplo, si el *manga* es caricaturesco y sus personajes y escenarios poseen rasgos suaves (aparte de carecer de marcas de agravios físicos y de escenarios oscuros), es posible afirmar que es dirigido a un público infantil. No obstante, si hay un exceso de trazos fuertes y rigurosos (figuras realistas y escenarios lóbregos), se podría argumentar que es un *manga* dirigido a un público no infantil: «El mundo de las formas puras, reconocidas así como portadoras de significados primarios o naturales, puede ser llamado el mundo de los motivos artísticos. Una enumeración de estos motivos sería una descripción pre-iconográfica de la obra de arte». (Panofsky, 1962, p. 43). El consenso de todos los significados, relevantes y acordes, da como resultado una visión general del universo oculto dentro del *manga*. Esta recolección de datos, a partir de la decodificación del signo lingüístico, consiente el ascenso al segundo nivel de interpretación de la imagen.

1.2.1.2 EL NIVEL ICONOGRÁFICO COMO GENERADOR DE LAS TEMÁTICAS EN LA LECTURA DEL MANGA:

Esta nueva estación a la que ingresa el estudiante, vela por la aplicación de un análisis más refinado y riguroso. Una vez que se identifica un conjunto de motivos (por la visualización del estilo con que se dibujan las figuras), se hace uso del nivel inferencial para la comprensión e interpretación de los contenidos que desvelan cuál es la temática principal de la viñeta. Este tema hace parte de la trama central y le permite al lector generar el proceso de lectura de Goodman (ver página quince): «Lo percibimos al comprobar [...] que un grupo de figuras sentadas en una

mesa, en una disposición determinada y en unas actitudes determinadas, representan La Última Cena». (Panofsky, 1962, p. 43). El diseño de talleres, con base al nivel iconográfico y al nivel inferencial, precisa exigirle al estudiante que argumente de qué trata la escena. Por ejemplo si se aborda la lectura del *manga* de Naruto, obra de Masashi Kishimoto, el educando debe ser capaz de explicar que la historia transcurre en un mundo con divisiones geográficas, políticas, económicas, educativas y culturales, distintas a las nuestras. En este territorio existen naciones (País del Fuego, de la Tierra, del Aire, del Agua y del Rayo) que tienen su nombre con base a los cinco elementos de la naturaleza del chakra (energía natural de los seres vivos). Cada nación posee un señor feudal (dueño de todas las riquezas), una capital ninja (A manera de ilustración: La capital del País del Fuego es la Aldea Oculta Entre las Hojas o Konoha) y un dirigente ninja (Hokage, Kazekage, Mizukage Raikage y Tsushikage) que dirige las operaciones (misiones de grado S, A, B, C y D. Esto es según el grado de dificultad para el escuadrón ninja) en las cuales se infiltran, asesinan, secuestran, protegen o recuperan información, objetos, animales, territorios y personas : «Desde que comenzaron a publicarse cómics para adultos, éstos tenían ya tintes sociales ya que el formato que tiene el cómic refleja mejor que otras manifestaciones culturales la realidad que le rodea». (De Cabo, 2014, p. 357). Estas manifestaciones culturales son cúmulos de conocimiento a explotar por medio de la lectura del *manga*. Es importante enseñarle al estudiante a comparar los estilos artísticos, inferir sobre los posibles motivos de los mangakas y relacionar estos aprendizajes previos con las temáticas principales de la historia. Esto se plantea con el objetivo de enfrentarlos al cuestionamiento de por qué el dibujante elige una forma de dibujo y otra, de por qué elige una época para representar su historia y no otra, o de por qué coloca tanto énfasis en una situación y no otra: «Son muy comunes los *manga* sobre cualquier tipo de avance tecnológico; robots, engendros biomecánicos, Internet...quizás reflejo de una

sociedad que se vende a nivel mundial». (De Cabo, 2014, p. 366). Sin embargo, hay una cuestión que es mejor dejar en claro en este preciso momento. Las inferencias e hipótesis, de los motivos y temáticas, no deben alejarse de la visión del autor. A pesar que estos conceptos se construyen con base al razonamiento del estudiante y la instrucción del docente, la teoría de *Estudios Sobre la Iconografía* nos recuerda que: “Es importante darse cuenta que la frase «esta figura es una imagen de San Bartolomé» implica la intención consciente del artista de representar a San Bartolomé”. (Panofsky, 1962, p. 43). Es decir que la elaboración de las hipótesis (argumentos de acuerdo a la temática), se ejecuta con la intención de exponer y respaldar la posición del autor. Entonces si un mangaka añora representar la edad media, es imprescindible que el estudiante exponga que sus inclinaciones están conectadas a este tipo de lecturas y que esto ocasiona que su estilo de dibujo sea conformado con un tipo particular de trazos y sombreados. Lo mismo ocurriría con todos los *mangas*, sin importar su género o público de preferencia.

1.2.1.3 EL NIVEL DE SIGNIFICADO INTRÍNSECO COMO PRODUCTO Y OBJETIVO DE LA ESTRATEGIA MANGA:

La última estación, en los niveles de significación de la imagen, yace como la expresión máxima del razonamiento de los estudiantes. En este punto el educando (además de analizar las formas y figuras, e interpretar las temáticas principales de la obra de arte que se titula *manga*) debe identificar los valores simbólicos que contactan la ficción con la realidad: «La interpretación de estos valores «simbólicos» (generalmente desconocidos por el artista mismo y que incluso pueden diferir marcadamente de lo que el artista intentaba expresar conscientemente) es el objeto de lo que llamamos iconografía en un sentido más profundo». (Panofsky, 1962, p. 44). El significado intrínseco, el cual precisa rastrear el profesor y alumno, es inconsciente debido a que cualquier autor (sin importar el ámbito) refleja en su obra particularidades de sí

mismo y de la sociedad en la que vive. Por ende, es comprensible que los creadores de contenido generen procesos de reflexión sin percatarse por completo del hecho. Por consiguiente, si se realiza a conciencia y dedicación, cabe la posibilidad de analizar rasgos relevantes de una sociedad, una época o un país: «Una interpretación realmente exhaustiva del significado intrínseco o contenido podría incluso mostrar que los procedimientos técnicos característicos de un país, época o artista determinado [...] son un síntoma de la misma actitud básica». (Panofsky, 1962, p. 43). Esto es un hallazgo impresionante, porque se pueden entender hechos históricos con tan solo leer un comic oriental. Y más extraordinario aún es que los capítulos de los *mangas*, por el hecho de publicarse semanalmente, varían entre treinta a sesenta páginas (recordemos que el *manga* es, grosso modo, diálogos e ilustraciones) y esto conlleva a una lectura de máximo una hora. Es decir que el docente tiene a su disposición una herramienta que transmite concepciones que verdaderamente funcionan para un análisis crítico y que, encima, pueden leerse en poco tiempo las: «Formas puras, los motivos, las imágenes, las historias y las alegorías como manifestaciones de principios fundamentales». (Panofsky, 1962, p.43). Sin embargo, hay un aspecto que es imperativo dejar en claro. El nivel de estudio iconográfico y el nivel de estudio del significado intrínseco, se diferencian por algo más que solo porque uno de los dos estudia las temáticas y el otro aborda los significados simbólicos con los cuales perla un autor a su obra. Panofsky enfatiza que cuando se analiza el fresco de Leonardo da Vinci y se termina por aceptar que trece hombres sentados alrededor de una mesa representan la Última Cena, ese estudio es plenamente dirigido a la obra de arte (Panofsky, 1962, p.44). Esto sucede porque en el nivel iconográfico, a pesar de analizar los motivos y estilos del mangaka, no se busca comprender el pensamiento ni el contexto del autor. Por el contrario, en el instante que el docente y estudiante encuentran los valores simbólicos, se deben elaborar conclusiones sobre la personalidad y los

acontecimientos que rodean al artista. En este momento, gracias a la lectura crítica y al correcto uso del nivel de significado intrínseco, se germina la auténtica crítica social por la cual surge la idea de implementar el *manga* como una estrategia pedagógica: « Cuando tratamos de comprenderlo como un documento sobre la personalidad de Leonardo, [...] nos ocupamos de la obra de arte como un síntoma de algo más que se expresa a sí mismo en una variedad incontable de otros síntomas». (Panofsky, 1962, p.44). La reconstrucción de un sujeto y su época, puede abrirle la posibilidad al estudiante de ver el mundo de otra manera. Una lectura rápida del *manga* y un paulatino análisis en los tres niveles de significación, conducen a la visualización de un contexto con problemáticas, discursos, decisiones y acciones que repercuten en la vida diaria. Esta estrategia, según los hechos mencionados hasta ahora, logra los mismos resultados que la lectura de clásicos literarios (como Don Quijote de la Mancha de Miguel de Cervantes, María de Jorge Isaac, El Perfume de Patrick Süskind o Cien Años de Soledad de Gabriel García Márquez) y lo hace como una actividad práctica, interesante y rápida para el uso dentro del aula.

CAPÍTULO 2: PERSPECTIVAS EDUCATIVAS DEL MANGA

2.1 EL MANGA: CONCEPTO Y RELEVANCIAS.

El *manga* es, literalmente, la versión del comic en el oriente o, en su defecto, el comic es la versión del *manga* en el occidente. Como sea que se inicie su comprensión, para nadie es un secreto que ambos especímenes tienen elementos con los que se relacionan entre sí. Los dos poseen páginas, su impresión es - por lo general - sobre papel, desvelan al mundo portadas, viñetas, marcos, bocadillos y otras cuestiones importantes. No obstante, tanto el comic, como el *manga* o el tebeo (que poco o nada de mención le damos por ser el mismo comic, pero de producción europea), manifiestan una característica irrefutable e inmutable hasta el momento en

que se escriben estas palabras: Sus historias se desarrollan por medio de representaciones gráficas y textuales. Es decir que el texto escrito y visual es un recurso clave en su estructura dinámica: «Es lo que entendemos por “cómic de origen japonés” [...]. Su etimología responde a los ideogramas o kanji 漫 (man, “informal”) y 画 (ga, “dibujo”), lo que vendría a darnos un significado aproximado de “dibujos impulsivos” o “garabatos”» (Romero, 2014, p. 9). Uno de los primeros en implementar este término es Katsushika Hokusai (1760 – 1849) y lo hace en su obra Hokusai Manga, la cual la conforman cuatrocientos bocetos que no se conectan entre sí por ninguna trama en específico. Hokusai, junto a otros ilustradores de antaño como Rasuji Kitazawu (1876 – 1955) y Osamu Tezuka (1923 – 1989), unifica el estilo artístico de las ilustraciones occidentales con su cultura oriental y transforma la manera como se hacen los dibujos hasta entonces: «A pesar del crecimiento que ha tenido este género desde sus inicios en 1945 (Leung, 2005) como [...] adaptación del cómic americano, no fue hasta los años 80 cuando comenzó a exportarse a Europa y a EE.UU. de forma regular». (Pomata, 2013, p. 413). El *manga*, como toda gran obra del 2020, tiene un proceso evolutivo en el que comienza a explotar al máximo sus facultades de entretenimiento entre los años cincuenta y sesenta. Esto acontece gracias a que la relación de Estados Unidos y Japón sana nuevamente (por el asunto de la segunda guerra mundial), y se permite con mayor facilidad el intercambio de bienes y servicios. Hoy día, pleno siglo veintiuno, el *manga* sigue transformándose en una obra cada vez más compleja por tener un público que, paulatinamente, le exige más contenido y mejor calidad: «La influencia y repercusión del manga no entiende de horizontes (Norris, 2002), y no contentos con modificar sensiblemente el sector de la novela gráfica, es necesario atribuirle un protagonismo cada vez más visible en diversos ámbitos». (Pomata, 2013, p. 413). Del *manga* surgen constantemente adaptaciones anime (el relativo a las caricaturas de los comics), películas, series, pinturas,

tatuajes, videojuegos, canciones y demás. Sus historias son fuente de inspiración para escritores, mangakas, pintores, cantantes, doctores, deportistas y más. Lo leen niños, adolescentes, adultos y ancianos, gracias a que presenta un excelente número de géneros que se adapta a la medida a los distintos tipos de gustos (El Nekketsu, Spokon, Gekiga, Mahō Shōjo, Yuri, Yaoi, Harem, Mecha, Ecchi, Jidaimono y el Gore). Entonces:

Con tanta diversidad de obras *manga* y la cantidad de similitudes entre las tres variantes de novelas gráficas, se hace difícil comprender por qué el tebeo y el cómic han sido estudiados como recursos para la enseñanza y aprendizaje de la educación [...] y sin embargo, el *manga* apenas ha sido investigado en estos campos. (Pomata, 2013, p. 414).

No obstante, afirmar que una estrategia funciona no es igual a demostrarlo. Con miras a anexar el *manga* al sistema educativo en Colombia, se ha pensado en un segundo capítulo con base a los cuatro componentes de la Lengua Castellana y los cinco Ejes Curriculares. De esta forma se puede defender la postura que indica que el *manga* logra intervenir y adaptarse en cualquiera de los procesos de enseñanza sin ningún problema. Asimismo, cabe destacar que toda esta proeza se ejecuta a partir de las visiones de Roland Barthes, debido a que uno de los fines de la implementación del *manga* es despertar el pensamiento crítico en los estudiantes del grado décimo.

2.2 LA NUEVA CRÍTICA DE ROLAND BARTHES:

Líneas antes se menciona que el proceso de lectura es un juego de adivinanzas y de intercambio cognitivo entre el lector y el texto, y que este suceso es cíclico y está presente en cualquiera de los idiomas existentes (Véase la página 15 sobre las concepciones de Goodman). Asimismo, se explica que este trueque de premisas (Contextos, ubicaciones geográficas, intenciones comunicativas, ideologías y demás cuestiones relevantes durante la decodificación

del texto), provoca que el estudiante descubra un significado y un sentido en el que va profundizando conforme avanza en los niveles de lectura (literal, inferencial y crítico). Se traen a colación estos conocimientos debido a que son la esencia misma de la teoría de la Nueva Crítica, la cual defiende el filósofo y ensayista Roland Barthes en la obra *Crítica y Verdad* de 1966: «Nada tiene de asombroso que un país retome así periódicamente los objetos de su pasado y los describa de nuevo para saber qué puede hacer con ellos: esos son, esos deberían ser los procedimientos regulares de valoración». (p. 3). Tal cual lo expone el autor, desde un principio de su creación textual, la crítica consiste en una relectura (un evento cíclico, según Goodman) del material codificado. Solo de esta manera se consigue una adecuada valoración del cúmulo de conocimiento que se obtiene en las lecturas previas. No obstante, también nos indica: «Se anhela herir, reventar, golpear, asesinar la nueva crítica, arrastrarla al correccional, a la picota, hacerla subir al patíbulo». (Barthes, 1966, p.4). Esta afirmación sirve para esclarecer cómo un gran número de docentes, en pleno 2020, no le exige al estudiante la deconstrucción de una obra y la reconstrucción de sus temáticas y personajes. Únicamente se limitan a realizar preguntas para saber si entendieron de qué trata la historia y no se preocupan por enfrentar al educando ante el análisis de figuras literarias como lo son la prosopografía (Descripción física de un objeto, animal o sujeto) y la etopeya (Descripción psicológica de un animal o de un ser humano). Grosso modo, en este trabajo se aprende que la Vieja Crítica actúa como un juez que se divierte juzgando gracias al elemento verosímil de la palabra (uno de los aportes de Aristóteles): «Lo verosímil no corresponde fatalmente a lo que ha sido (esto proviene de la historia) ni a lo que debe ser (esto proviene de la ciencia), sino sencillamente a lo que el público cree posible». (Barthes, 1966, p.14). Es decir que se evalúa una obra, plausible o execrable, con base a si confirma o no lo que el pueblo considera *verdadero*. Sin embargo, R. Barthes invita a

comprender que no porque algo sea increíble, debemos clasificarlo como banal, risible o vacío.

R. Barthes asevera que la innovación es un evento que se debe aceptar sin olvidar que: «La verdadera “crítica” de las instituciones y de los lenguajes no consiste en “juzgarlos”, sino en distinguirlos, en separarlos, en desdoblarlos». (Barthes, 1966, p. 14). Frente a la propuesta del *manga* como una estrategia pedagógica, nadie debe negarse a reconocer en ella sus facultades como instrumento para la crítica. El estudiante tiene las capacidades para identificar en su entorno problemáticas de causa- efecto que contaminan el curso óptimo de la vida. Por ende, en este proyecto se vela por la unión de lo subjetivo (postura propia del alumno) y lo objetivo (apoyo textual): «La cuestión consiste en saber si tenemos o no el derecho de leer en ese discurso literal otros sentidos que no lo contradigan». (Barthes, 1966, p. 20). La crítica de R. Barthes habla de una objetividad que depende del rigor con el que se aborde la temática a analizar. Precisa esto de un acompañamiento máximo del docente, con el propósito de lograr que el estudiante lea los materiales educativos y constituya, junto a sus ideologías, un enfoque de crítica hacia la historia del *manga*. Asimismo, R. Barthes conversa de un gusto: «Mientras las escasas páginas de la antigua crítica son enteramente abstractas y, por lo contrario, las obras de la nueva crítica lo son muy poco, puesto que tratan de substancias y de objetos» (Barthes, 1966, pp. 23 - 24). En la Vieja Crítica no se analizan aspectos referentes a objetos (porque son habituales y, por lo tanto, banales) ni referentes a ideas (porque son abstractas en demasía). Así que se critica a partir de los valores – lo bueno y lo malo – que la sociedad acepta como válidos. En cambio, en la Nueva Crítica (teoría que se debe emplear en la construcción del producto final) se permite analizar todos los objetos y las ideas existentes en la trama. Por último, R. Barthes dialoga de una claridad que abarca la Vieja Crítica con referencia a su léxico: «Desde que un lenguaje no es el de nuestra propia comunidad, lo juzgamos inútil, vacío, delirante, practicado no por razones

serias, sino por razones fútiles o bajas». (Barthes, 1966, p. 32). Esta reflexión es trasversal a cualquier campo de estudio y, tergiversándolo un poco, induce a pensar que no es honesto desechar nuevas estrategias, metodologías o herramientas a la hora de incurrir en la educación. *La estrategia manga para el desarrollo de la comprensión lectora y el pensamiento crítico, en estudiantes de grado décimo del colegio oriental n° 26*, es un acontecimiento que permite reconocer contextos, genera procesos de lectura e incita a una crítica, subjetiva y objetiva, con la que se busca llegar a la producción textual del estudiante. Negarse a la oportunidad de implementar un pasatiempo atractivo para el estudiante, es rechazar (como lo hicieron en 1965 los sabios de la Vieja Crítica) un avance fundamental.

2.3 MANGA Y EDUCACIÓN COLOMBIANA:

El proceso de lectura y escritura es una de las metas más importantes de la educación colombiana. La lectura cumple con ser una herramienta base para el desarrollo, actitudinal y cognitivo, en las demás áreas del conocimiento (Matemáticas, Inglés, Biología, Ciencias Políticas, entre otras) y la escritura, como producto estructurado de las experiencias y racionalidades del niño y la niña, es el paso vital hacia la comunicación efectiva con el entorno que rodea a los estudiantes. En este sentido el docente, egresado y en formación, se enfrenta a un grupo de personas que precisan mejorar una competencia lingüística que se adquieren, principalmente, gracias al núcleo familiar y a los lazos sociales más cercanos. Por ende, es relevante entender que la lectura no es simplemente la decodificación de un texto, sino que también es:

Una serie de operaciones indispensables todas para la elaboración del significado, tales como: reconocimiento de la información, relación de dicha información con la almacenada en la memoria semántica del lector, activación de los significados

semánticos, realización de distintos tipos de relaciones entre las partes del texto, construcción del significado global o macroestructura, entre otras. (Aguirre, 2000, p. 148).

Dos peculiaridades de la competencia lingüística, la cual se comprende en su punto más básico como la capacidad de crear un número infinito de proposiciones a partir de un número finito de elementos de la lengua materna, son la lectura y la escritura (junto al escuchar y el hablar) que cumplen con un rol relevante en los ámbitos laborales, académicos y personales del hoy y del mañana. Es decir que el proceso de lectura y escritura debe ser concreto con el objetivo de forjar individuos que posean las habilidades para desenvolverse en la vida cotidiana. No obstante, en la actualidad hallamos niños y niñas con problemas para construir el significado (implícito y explícito), y relacionar este constructo con el contexto del texto escrito y con su propio contexto. Sin embargo: «La mayoría de los niños que, según el criterio de los adultos, no son capaces de aprender a leer y escribir, demuestran una capacidad de funcionamiento intelectual totalmente normal, no evidencian trastorno alguno». (Aguirre, 2000, p. 148). La dificultad radica en el cómo y con qué, estrategias y herramientas, el docente logra formar un hábito de lectura didáctico que trascienda los tres niveles de rastreo y manipulación de la información (literal, el inferencial y el crítico). La magnitud de este inconveniente se acentúa debido a que incide directamente a los cuatro componentes de la Lengua Castellana en el aula (la semántica, la sintáctica y la pragmática): «Se trata de una función cerebral y al no ser ejercitada antes de los catorce años, el niño no se habría acostumbrado a leer, por tanto da lugar a perder el interés y la lectura se vuelve una actividad negativa» (Ortiz, 2017, p. 2). Los estudiantes que trascienden, entre grados educativos, padecen de un vacío cognitivo que ocasiona falencias sin la necesidad de existir algún tipo de trastorno (de la inteligencia, la conducta, el lenguaje, entre

otros) que limite su capacidad de comprensión e interpretación. Por consiguiente, la labor de la educación demanda constantemente nuevas actividades que construyan el amor y la inmersión hacia la lectura y la escritura. Es por ello que el *manga* surge como una propuesta pedagógica con la intención de generar y recuperar este hábito como un pasatiempo en el cual el niño y la niña, según sus preferencias y bajo la guía del tutor de escuela, acceden a historias mágicas y sorprendentes que enriquecen su destreza de análisis y crítica literaria: «Se entiende que si las tres variantes de la novela gráfica contienen contenidos textuales, quiere decir que comparten el potencial y la capacidad para fomentar y trabajar el aprendizaje». (Pomata, 2013, p. 422). Para la materialización de estas hipótesis es imperativo que se muestre la adaptabilidad y viabilidad del estudio *manga*, según el cambio de la presenciabilidad a la virtualidad, la matriz de referencia y los cinco Ejes Curriculares de la Lengua Castellana.

2.3.1 MANGA Y VIRTUALIDAD EDUCATIVA:

Para la fecha (el bien conocido 2020) la república de Colombia se debate frente a la amenaza del COVID – 19. Uno de los enunciados que más se implementa en los discursos, es el Decreto de Aislamiento N° 531 del 8 de abril del año en curso. Por el cual: «Se imparten instrucciones en virtud de la emergencia sanitaria generada por la pandemia del Coronavirus COVID-19, y el mantenimiento del orden público» (Ministerio del Interior, 2020, p. 2). El presidente Iván Duque, en facultad de los poderes que promueven el numeral 4 del artículo 189, 303, 315 y el 199 de la Ley 1801 de 2016 de la Constitución Política de Colombia, ordena el inicio de la cuarentena preventiva a partir del mismo día. De este modo, instalaciones públicas como las academias, las instituciones educativas e institutos de formación técnica, suspenden los encuentros presenciales y se dan a la tarea de abordar las plataformas virtuales. Asimismo, se instauro el decreto 417 del 17 de marzo, por el cual se admite que el estado se encuentra en

situación de emergencia social, económica y ecológica, y el decreto 491 del 28 de marzo del 2020, por el cual se asumen medidas rigurosas para garantizar la prestación de servicios de las autoridades públicas y se analizan formas de protección laboral en vista de una presente emergencia pública.

Todos estos altercados (la pandemia del coronavirus, la cuarentena preventiva y la aceptación de nuevas alternativas que vinculan los aspectos académicos y laborales al hogar) repercuten en la educación colombiana. No obstante, los cuerpos administrativo, docente y estudiantil, deciden enfrentar la crisis mundial con base a la Ley 115, del 8 de febrero de 1994, en la que se admite a la educación formal como un derecho de la formación permanente y humana a nivel cultural, personal y social. Esta ley se genera a partir del artículo 67 de la Constitución Política (Regulación al préstamo del servicio educativo en preescolar, básica y media) y en su capítulo 4, el cual se denomina «Calidad y Cubrimiento del Servicio», nos enuncia que: «Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento» (Congreso de Colombia, 1994, p. 1). La Institución Educativa Colegio Oriental N°26 tiene el deber y el derecho de ejercer su misión y visión en los estudiantes del barrio Prados del Norte. Por consiguiente, responde a lo planteado en los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación. Este proyecto es un manifiesto conjunto a lo expuesto en el lineamiento conocido como «Currículo y proyecto educativo institucional», donde se explica que: «La escuela es entendida como un espacio (que no necesariamente es el espacio físico) en el que los sujetos, estudiantes, docentes, comunidad, construyen proyectos comunes y se socializan alrededor del desarrollo de saberes y competencias». (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 13). Por ende, es importante

observar los posibles resultados que se obtienen, con la utilización de las TIC, en la propuesta del *manga* como estrategia pedagógica. Por otro lado, en el apartado de «El trabajo por proyectos como alternativa de desarrollo curricular» se halla la necesidad de proyectar los esfuerzos hacia un aprendizaje significativo: «Aprender significativamente consiste en establecer vínculos entre los saberes con los que cuenta un sujeto y las nuevas elaboraciones, a través de procesos de discusión, interacción, confrontación, documentación; en fin, construcción del significado». (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 21). Es preciso concentrar la faena en elaborar un proyecto que otorgue resultados óptimos en el desarrollo de una lectura y producción que abarque los tres niveles de lectura. Tal y como se observa en el lineamiento de «Concepción de lenguaje», donde se afirma que: «Es necesario reconceptualizar permanentemente lo que estamos entendiendo por leer, escribir, hablar, escuchar, y asignarles una función social y pedagógica claras dentro de los procesos pedagógicos de la institución». (Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 27). Es aquí donde se enfoca el producto final de la propuesta en cuestión. El resultado de esta estrategia es forjar personas críticas de su contexto y de las acciones llevadas a cabo en la realidad. La función principal del comic oriental y de la aplicación de los niveles de lectura, es que el niño y la niña reconozcan las falencias (abusos de poder, dominación de masas, ideologías, falacias en los discursos) de los enunciados que tan sutilmente son elaborados por locutores externos. Todo esto es conducido al aula gracias al cuarto lineamiento, «Ejes alrededor de los cuales pensar propuestas curriculares», en el cual se descubren cinco ejes para la Lengua Castellana (Producción Textual, Comprensión e Interpretación del Texto, Literatura, Medios de Comunicación y otros Sistemas Simbólicos y Ética de la Comunicación) que permiten cavilar en: «Componentes del currículo e indicadores de logros de manera analítica, teniendo como horizonte global una orientación hacia la construcción de la significación y la comunicación».

(Ministerio de Educación Nacional, 1998, p. 29). Este proceso consiente la lectura y análisis del *manga* para el desarrollo del pensamiento crítico, como una actividad adecuada para intervenir y mejorar la comprensión lectora a partir de los cinco Ejes y estándares, y los ocho Derechos Básicos de Aprendizaje del grado décimo de secundaria.

2.3.2 LA VISIÓN DEL MANGA DESDE LA MATRIZ DE REFERENCIA:

Para el refuerzo del Día E en la nación de Colombia, versión 2016, se publican textos que la comunidad educativa acepta implementar en cada uno de sus proyectos institucionales. Entre ellos se encuentra un documento que aporta el significado, sentido y razón de ser de las matrices de referencia de lenguaje. Este archivo explica que las matrices de referencia no son un plan de acción ni una guía correctiva para ninguna problemática en específico, pero sí una excelente verbigracia de los efectos que se pretenden obtener: «Es un instrumento de consulta basado en los Estándares Básicos de Competencia (EBC), útil para que la comunidad educativa identifique con precisión los resultados esperados para los estudiantes». (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p. 1). Es importante prestar atención a este tipo de documentos, porque se basan en los aprendizajes que evalúa el ICFES a nivel nacional. Es decir que el docente tiene la oportunidad de combinar los DBC y los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje), y corroborar el éxito de sus clases por medio de las matrices de referencia que se diseñan con base a tres ramas de la lingüística (semántica, sintáctica y pragmática). El apartado que interesa acá es aquel que se dirige a los grados décimos y undécimos, el cual informa que se deben tomar en cuenta los textos: «DISCONTINUOS Literario: caricatura y cómic. Informativo: etiqueta, infografía, tabla, diagrama, publicidad, manual y reglamento». (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p. 1). El mismo M.E.N aconseja impartir el conocimiento mediante al comic (versión occidental del *manga*), debido a que este trae a colación todos los beneficios que esboza la lingüística para la

comprensión e interpretación del texto (véase los apartados de «La Lingüística y el Texto», y «La Lingüística y la Imagen»). No obstante, es una de las herramientas que menos se implementa en el aula y, los docentes, ni siquiera observan que: «Cabe preguntarse si trabajar otro tipo de libros en las clases de español, como lo son las historietas o cómics podría fortalecer la lectura crítica en los estudiantes». (Delgadillo, 2016, p.21). Gracias a estas matrices se reconsideran las planeaciones, el plan de área y asignatura, y hasta el Plan Educativo Institucional. El *manga*, al igual que el comic, posiblemente ayude a alcanzar mejores resultados en el ICFES. Sin embargo, para demostrarlo se analizan a continuación los tres aprendizajes que los educandos adquieren con la lectura del *manga*.

2.3.2.1 LA SEMÁNTICA, SINTÁCTICA Y PRAGMÁTICA COMO ELEMENTOS DE ANÁLISIS EN EL MANGA:

Es evidente que las matrices de referencia, exclusivamente las de décimo y once, no denominan los aprendizajes con el nombre de los componentes de la Lengua Castellana (semántica, sintáctica y pragmática). No obstante, tampoco es un misterio que estos aprendizajes se basan, exactamente, en dichos componentes. Sin más aclaraciones, se cita inmediatamente el resultado que debe buscar el docente en el aula con base a la semántica: «Identifica y entiende los contenidos locales que conforman un texto». (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p.1). Esta hazaña requiere de una lectura a nivel literal e inferencia. Las estrategias necesitan incitar al estudiante a rastrear y clasificar la información relevante y a exponer, desde su punto de vista, cómo cree que se irán desarrollando los elementos narrativos (protagonista, personajes secundarios, narrador, villano, escenario y demás). Lamentablemente, los estudiantes: «Manifiestan dificultades al momento de leer un texto de forma inferencial o crítica, y en muchas ocasiones ni siquiera alcanzan un nivel adecuado de lectura literal». (Delgadillo, 2016, p.19).

Hoy día el educando solo presta su atención a páginas web como Facebook, Twiter, Youtube, Whatsapp, Instagram, Tumblr, Tik Tok, Snapchat, entre otras (y estos son un paupérrimo ejemplo del mar de sitios interactivos que inundan la vida de los jóvenes desde los últimos veinte años). Entonces, es complicado lograr que el niño y la niña comprendan los elementos de los textos que no leen, porque sus pasatiempos consumen gran parte de su día a día. Por fortuna, el *manga*: «Como herramienta didáctica en la enseñanza del español como lengua propia y extranjera, [...] permite que el estudiante tenga una mejor comprensión e interpretación del texto y una motivación al momento de leerlos, pues los va a encontrar más entretenidos». (Delgadillo, 2016, pp.21 - 22). Hasta el momento, únicamente se esboza que el *manga*, comic y el tebeo capturan la atención del lector. Sin embargo, no hace falta profundizar en cómo esta estrategia beneficia los tres niveles de lectura, porque ya antes se exponen todas estas cuestiones (véase de la página 17 a la página 23). Por consiguiente, es posible concluir que el *manga* contribuye a la obtención del primero de los resultados que se plantean para la lectura de textos discontinuos. Por otro lado, el proceso de lectura (Goodman, 1982) demanda que el estudiante identifique un orden particular en los enunciados. Esto sucede porque no basta con entender que un número determinado de sílabas conforma a la palabra, ni es suficiente aceptar que las palabras dentro de la oración tienen un orden gramatical. En un grado décimo, a nivel sintáctico, el estudiante debe analizar la estructura (micro, macro y súper) de los discursos: «Comprende cómo se articulan las partes de un texto para darle un sentido global». (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p.1). No es simplemente que el estudiante logre decir cuál es el inicio, cuál es el desarrollo y cuál es el final (o el inicio, el nudo y el desenlace, en el caso de los libros de literatura). El educando necesita demostrar que observa la tesis (postura argumentativa central del texto), la antítesis (oposición lógica de la postura del texto) y síntesis (conclusión descriptiva y analítica a la que

llega el autor del texto). Estas partes no están separadas por enunciados ni puntos o comas, y para identificarlas es relevante una lectura crítica que se despierta con análisis contextual: «Debido a que los cómics muestran temas sociales, políticos o culturales, los jóvenes tendrán una mayor motivación e interés por expresar sus ideas y opiniones que les surgirán a medida que se trabajan estos relatos». (Delgadillo, 2016, p.22). Hallar la conexión entre sus partes le permite, al estudiante, establecer cuáles son las ideas principales y cuáles las secundarias. De igual forma le ayuda a percatarse del rol que juegan las citas bibliográficas en las situaciones que el texto expresa. De esta manera, puede concluir acerca de qué tipo de texto es, cuál es su función discursiva y cómo se refleja la intención comunicativa del autor. En uno de los antecedentes del proyecto se asegura que, gracias al implemento del *manga* en el aula, los estudiantes: «Serán capaces de pasar de un nivel literal [...] a un nivel en el cual desarrollarán un pensamiento crítico e inferencial que les permitirá arrojar argumentos sólidos para sustentar y defender las hipótesis». (Delgadillo, 2016, p.22). La estrategia *manga* cumple, indiscutiblemente, el objetivo sintáctico que el Ministerio de Educación propone a las instituciones públicas y privadas. La pragmática es el último componente a interpretar. Los resultados de su campo nos remiten, una vez más, a la comprensión crítica de los valores simbólicos de los textos. Las matrices de referencia, contenido del Día E, informan que se evidencia un nivel de lectura crítica cuando el estudiante de décimo y undécimo: «Reflexiona a partir de un texto y evalúa su contenido». (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p.1). Es decir que ya no solo recolecta y clasifica la información relevante, ni se conforma únicamente con realizar hipótesis y esperar acontecimientos. Ahora también toma una posición crítica y ejecuta juicios de valor hacia el contenido de los textos discontinuos. Una vez más se recuerda la importancia de llegar al nivel de lectura crítica y al nivel de significado intrínseco, con la intención de explotar al máximo el

coeficiente intelectual del educando: «Los elementos del cómic como el cartucho, el globo y el aspecto de los personajes, les posibilita inferir los patrones de la sociedad contemporánea, que ellos encarnan, los valores y la filosofía de vida.». (Delgadillo, 2016, p.4). Interpretar esta «filosofía de la vida» es, básicamente, analizar los valores simbólicos que conectan el contexto de la obra y del autor con los del lector. Describir los personajes, por medio de la prosopografía y la etopeya, le permite al educando observar paradigmas sobre el comportamiento de las personas en determinadas sociedades. Una vez que el alumno (siempre bajo el atento seguimiento del tutor) toma conciencia del parecido que existe entre las problemáticas de la ficción y las del mundo real, implementa sus saberes previos y: «Establece la validez e implicaciones de un enunciado de un texto (argumentativo o expositivo)». (Ministerio de Educación Nacional, 2016, p.1). Las decisiones, los discursos y las acciones se convierten en sistemas de pensamiento en los que se pueden descubrir sobreentendidos, presuposiciones, ideologías, significados explícitos e implícitos, y más. Si el estudiante contextualiza adecuadamente lo que ocurre en un capítulo de *manga*, demuestra tener que incluso saca provecho de la intertextualidad al comparar referencias, influencias, intenciones y relaciones de poder: «La lectura crítica proporciona una serie de herramientas que le ayudarán al estudiante a desarrollarse como un sujeto íntegro, que es capaz de juzgar el mundo que lo rodea, no sólo el académico, sino también el social». (Delgadillo, 2016, p.19). Esto último se pretende demostrar por medio de un reportaje periodístico que trae a colación las interpretaciones de los estudiantes. Con extrema facilidad se demuestra, nuevamente, la adaptabilidad y viabilidad del *manga* según las matrices de referencia.

2.3.3 LA VISIÓN DEL MANGA DESDE LOS ESTÁNDARES BÁSICOS DE COMPETENCIA Y EJES

CURRICULARES:

Colombia, en este siglo veintiuno, no solo busca la alfabetización universal para las zonas rurales y urbanas. Los objetivos de los docentes y directivos se centran, además, en alcanzar una educación de calidad que mejore el estilo de vida de los estudiantes y de su núcleo familiar. Para ello, en el 2006 se publican los Estándares Básicos de Competencias. Estos, a diferencia de las matrices que son una verbigracia de los resultados que los estudiantes deben alcanzar, exponen con total seguridad los aprendizajes que precisan poseer los estudiantes en cada grado.

Presuntamente, este es el cúmulo de conocimiento base para ingresar al siguiente nivel, debido a que son:

Un criterio claro y público que permite juzgar si un estudiante, una institución o el sistema educativo en su conjunto, cumplen con unas expectativas comunes de calidad;

Expresa una situación deseada en cuanto a lo que se espera que todos los estudiantes aprendan en cada una de las áreas a lo largo de su paso por la Educación. (Ministerio de Educación, s.f., s.p.).

Una institución debe reconocer cuando sus resultados no cumplen con lo que establecen los Estándares Básicos de Competencia (o EBC), porque esta falta de compromiso puede perjudicar el ingreso y adaptabilidad de sus estudiantes en cualquier otro centro educativo. Los EBC se distribuyen en cinco factores o ejes que rigen los contenidos temáticos por socializar. Estos son la Producción Textual, la Comprensión e Interpretación de Textos, la Literatura, los Medios de Comunicación y Otros Sistemas Simbólicos, y la Ética de la Comunicación. Por supuesto, no está de más mencionar que todas estas cuestiones pertenecen exclusivamente al área de Lengua Castellana y que, por lo tanto, no se aplican a ninguna otra materia.

2.3.3.1 1 PRODUCCIÓN TEXTUAL CON BASE A LA ESTRATEGIA MANGA:

El primero de los ámbitos a analizar es el de la producción de textos lógicos, coherentes y significativos. Este eje – factor solicita que el docente enseñe, al estudiante, la importancia y el impacto que puede generar un texto. Esta situación únicamente se consigue por medio de talleres de lectura, escritura y corrección, y esto último precisa hacerse constantemente en el aula. Es decir que no solo se necesita un hábito lector, sino que también se requiere de una metacognición habitual: «Produzco textos argumentativos que evidencian mi conocimiento de la lengua y el control sobre el uso que hago de ella en contextos comunicativos orales y escritos». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 40). Los EBC informan que el estudiante, de grado décimo y undécimo, tiene que demostrar que reconoce y maneja, según el contexto, los distintos niveles de la lengua. No es únicamente el cambio de lenguaje (cotidiano, vulgar, culto, técnico, entre otros), sino además su uso específico. Es importante saber que los niveles del lenguaje son el morfológico (comprensión de la composición de la forma de la palabra. Lugar de integración de la raíz, prefijos y sufijos), el sintáctico (conocimiento de las categorías gramaticales e interpretación de la ubicación, temporal y espacial, de las palabras dentro de la estructura de una oración), lexical (compendio e implemento de las expresiones lingüísticas que existen en determinado idioma. Neologismos, extranjerismos, entre otros...), y fonológico (producción y representación del sonido, y estructuración del discurso y análisis del discurso. Entre otros). Por ello, el *manga*: «No solo debe ser un elemento de cumplimiento sino que debe servir para incentivar el desarrollo de las posibilidades con que cuenta un docente». (Duarte et al., 2018, p.69). Estas cuestiones se ven inmersas, en la producción del producto, gracias a que no se puede leer sin utilizar la lingüística para analizar al signo lingüístico (véase la página 14, sobre el concepto y la huella psíquica). Entonces se cumple con el requisito.

2.3.3.2 COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN DE TEXTOS A PARTIR DE LAS HISTORIAS MANGA:

El factor de comprensión e interpretación de textos permite el desarrollo de la competencia comunicativa. Esta competencia es la capacidad de aplicar una posición propia, en un contexto o situación determinada, frente a los distintos tipos de textos escritos, orales, visuales y demás. Es necesario mejorar esta competencia, en los estudiantes, porque los diferentes ámbitos de la vida diaria le solicitan al hombre un análisis y uso concreto de las habilidades comunicativas (hablar, leer, escuchar y escribir). Ellas son, en conjunto, la receptividad y locución del pensamiento humano que se encamina hacia la interacción social con el entorno, los interlocutores y el mismo contexto. Por ello, el estándar del eje en cuestión, para décimo y undécimo, informa: «Comprendo e interpreto textos con actitud crítica y capacidad argumentativa». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 40). El M.E.N solicita que los estudiantes lean obras literarias y apliquen, por medio de herramientas para la organización cognitiva, la intertextualidad (Intratextualidad, extratextualidad, interdiscursividad, paratextualidad, architextualidad, hipertextualidad e hipotextualidad) y la crítica sobre las dimensiones ética, filosófica y estética. Esta decisión de releer, reinterpretar y retomar una nueva actitud crítica (como lo propone Roland Barthes) se consigue únicamente con un texto que los estudiantes realmente disfruten al leer. Una vez más se destaca esta peculiaridad del *manga*: «Se deben buscar alternativas que permitan su socialización y apropiación por parte de los estudiantes y los mismos docentes». (Duarte et al., 2018, p.13). El *manga* facilita la construcción de hipótesis y reseñas críticas acerca del sentido global del texto. Igualmente consiente la elaboración de textos narrativos, explicativos, argumentativos e informativos que hablen del contenido (social, cultural, religioso, político, entre otros) de los personajes y sus problemáticas (véase de la página 17 a la 23, sobre los niveles de lectura).

2.3.3.3 LA LITERATURA Y EL MANGA:

Este eje hace referencia al arte de utilizar la palabra para expresar pensamientos, sentimientos y emociones. De aquí que el análisis del discurso utilice gran cantidad de libros narrativos para enseñar a identificar las intenciones, objetivos, causas y efectos de un texto. Tal ejercicio lo valida la educación con el estándar: «Análisis crítica y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 40). El *manga* es un texto discontinuo en el que los autores se dan a la tarea de crear un mundo ficcional con elementos del mundo real. En su universo narrativo hallamos las mismas particularidades de las demás obras literarias. Puede tener un narrador (homodiegético, heterodiegético, intradiegético o extradiegético, según Genette), personajes (principales, secundarios y terciarios), escenario (compuesto por una ubicación geográfica y temporal) y una trama (la típica historia de inicio, nudo y desenlace): «Los comics consisten en una serie o secuencia de viñetas con ilustraciones y desarrollo narrativo. La idea es que conformen una unidad coherente que cuente una pequeña historia». (Duarte et al., 2018, p.16). Leer la sucesión de imágenes significa aprender a jugar con las reglas lógicas e internas de la historia. Por consiguiente, el estudiante tiene que hacerse a la idea de que existen personajes que poseen el don de volar, de manipular los elementos de la naturaleza, de eliminar la materia o crear la vida desde cero, y aun así debe concentrarse en vislumbrar y permanecer conectado a las temáticas principales. A los valores simbólicos que posiblemente le transmitan la crítica oculta de la trama. El educando, con base al estándar, precisa analizar: «Las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 40). Todas estas demandas educativas las resuelve el *manga*, gracias a la utilización del «Método de Erwin Panofsky» (véase de la página 24 a la 31, sobre los niveles de significación pre iconográfico, iconográfico e intrínseco). Esto se logra porque el estudiante, mediante a la

interpretación de las imágenes y de la huella psíquica de las viñetas, analiza los estilos, temáticas, valores simbólicos, motivos y géneros que caracterizan la estructura de la historia del *manga*. Por ende, se concluye que la estrategia funciona para este factor.

2.3.3.4 MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS DESDE LA INTERVENCIÓN DEL MANGA:

Cada persona es creativa a su manera y los docentes no son la excepción. El mundo de hoy presenta problemas sociales que son transmitidos gracias a los medios de comunicación. La televisión, la radio, el periódico (impreso y digital) y el internet (con sus infinitos blogs y artículos sobre el estado actual de la humanidad) extienden, ante los inexpertos ojos de los estudiantes, una muy variada amalgama de discursos que precisan analizarse y criticarse de manera objetiva. Por ello, existe el estándar: «Interpreto en forma crítica la información difundida por los medios de comunicación masiva». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 41). Es decir que el educando debe comprender la influencia que los medios de comunicación (a nivel cultural, económico, académico, deportivo, bélico, religioso, político, entre otros) generan en el subconsciente de las sociedades contemporáneas. Igualmente precisan interpretar las ideologías vigentes en los discursos publicitarios. La construcción de esta actitud crítica se puede lograr con el *manga* al comparar un fragmento, de una historia que se selecciona según los criterios que se desean enseñar, con una noticia o reportaje que repercute en el contexto local, regional, nacional o internacional: «Las oportunidades para formarse están cada vez a la orden del día para todas aquellas personas que siempre tenían una excusa asociada a los aspectos de espacio y tiempo para no llevar a cabo sus estudios». (Duarte et al., 2018, p.18). El fenómeno de la conectividad mundial facilita el rápido intercambio de información entre comunidades separadas por grandes distancias. Por ende, resulta bastante accesible investigar en internet

caligramas, grafitis, símbolos patrios, canciones y otras manifestaciones culturales que se pueden analizar y comparar desde su intervención en los *manga*. Estas actividades, posiblemente, inciten a la elaboración de textos que consientan la exposición de realidades ocultas detrás de las viñetas.

2.3.3.4 ÉTICA DE LA COMUNICACIÓN CON BASE A LA ESTRATEGIA *MANGA*:

Junto a la crítica objetiva que se busca generar en los estudiantes, por medio de la comparación y el análisis de los contextos reales y ficticiales, también se debe enseñar el respeto y la ponderación hacia la diversidad cultural del planeta tierra. El niño y la niña necesitan apreciar las características de los innumerables estilos de vida del hombre contemporáneo, y expresar aceptación inmediata y honesta: «Expreso respeto por la diversidad cultural y social del mundo contemporáneo, en las situaciones comunicativas en las que intervengo». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 41). El proceso de lectura y escritura, entonces, forja sujetos sociales que comprenden e interpretan el mundo. No obstante, esta interpretación no puede ser con el objetivo de alimentar los problemas de la sociedad (el racismo, la xenofobia, la homofobia, la teratofobia, la avaricia, la corrupción, entre otros). Estas cuestiones se estudian y se socializan, grupalmente, con el fin de humanizar al educando. Por ello, uno de los subprocesos específica: «Argumento, en forma oral y escrita, acerca de temas y problemáticas que puedan ser objeto de intolerancia, segregación, señalamientos, etc». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 41). En el mundo existen grupos étnicos (como los indígenas, en el caso de Colombia) que no son tomados en cuenta para la exposición de una temática educativa. Estas minorías se pueden trabajar gracias a la implementación de *mangas* que narren sucesos de opresión e injusticia. A manera de ejemplo, se presenta al lector un fragmento del *manga* de Dragón Ball:



Imagen N°2: Ataque de la Patrulla Roja
en la Tierra Sagrada de Karín. (Toriyama, 1984, p. 169).

Lo que se observa a simple vista, con base al nivel de significado pre-iconográfico e iconográfico de Erwin Pánofsky (1962), son las figuras alusivas a un grupo de soldados armados con armas de fuego y un indígena corpulento que defiende, con lanza en mano, a su hijo y a su hogar de telas y pinturas tradicionales. Se hallan en el bosque y es, posiblemente, una situación de abuso de la autoridad. Verbigracias como esta funcionan para estudiar los acontecimientos que, presuntamente, se llevan a cabo en el interior del país colombiano. El *manga*, por su amplio bagaje de representaciones y significados, es una estrategia altamente eficaz en el campo de la educación.

CAPÍTULO 3: ¿MANGA: PRODUCTO LINGÜÍSTICO PARA LA EDUCACIÓN?

3.1 ANÁLISIS DEL TEXTO DISCONTINUO DESDE LA LINGÜÍSTICA TEXTUAL:

Llega el momento de la unificación. Es hora de demostrar cómo el *manga*, con base a teorías y protocolos del M.E.N, se puede implementar en la educación colombiana para el mejoramiento del pensamiento crítico (Esto, si ya no se demuestra con anterioridad). Se debe retomar, entonces, una de las enseñanzas más relevantes para las ciencias humanas. Esta es, claro, la utilidad de la lingüística: «De hecho, todo el mundo se ocupa del lenguaje, poco o mucho. [...] Donde hayan germinado más ideas absurdas, prejuicios, espejismos, ficciones. [...] La tarea del lingüista es ante todo la de declararlos y disiparlos». (Saussure, 1945, p. 31). Es importante aplicar más este campo del conocimiento en la educación, por medio de textos discontinuos como es el *manga*, porque el discurso (la lengua y el habla) lo es todo en la vida del hombre y la mujer. Gracias a él existen sociedades (la principal y más destacada es la familia tradicional) y se crean, constantemente, nuevos fenómenos que consienten la evolución humana.

Por ello, la intervención del docente, con ayuda de la estrategia que aquí se propone, posiblemente signifique una corrección psicológica en el estudiante. Esto se esboza porque, como es observable en la actualidad, las personas tienden a menospreciar su propio lenguaje y a generar cambios (un ejemplo infalible es el uso incorrecto de los signos de puntuación en las redes sociales) que ocasionan falencias en su competencia lingüística: «Ya ahora la lengua no es libre, porque el tiempo permitirá a las fuerzas sociales que actúan en ella desarrollar sus efectos, y se llega al principio de continuidad que anula a la libertad». (Saussure, 1945, p. 99). Los cambios que la sociedad anhela realizar a la fuerza, repercuten en su integración a una academia que lucha por la enseñanza de la norma y de la correcta lectura crítica del contexto. Por consiguiente, las premisas e hipótesis, de este proyecto, apuntan hacia la construcción de la nueva crítica en la mente de los estudiantes. En pocas palabras, se busca que el educando sea autodidacta y autocrítico de su rol en la sociedad.

3.1.1 EL PROCESO DE LECTURA DE GOODMAN, CON BASE A LA MATRIZ DE REFERENCIA:

La matriz de referencia, un recurso para comparar y analizar los resultados, es bastante fundamental para el proceso de lectura y sus tres niveles. Por lo cual se propone al cuerpo docente que, al momento de utilizar una historia *manga*, dirija el desarrollo de los talleres hacia la resolución de preguntas (a nivel literal, inferencia y crítico) de análisis para la semántica (con el objetivo de corregir los problemas de significado), la sintáctica (para enseñar morfología y el orden correcto de las palabras) y la pragmática (para corregir la falta de crítica hacia el habla y el contexto): «El éxito de la lectura dependerá también del modo en que lector y escritor acuerden en las maneras de utilizar el lenguaje, en sus esquemas conceptuales, y en sus experiencias vitales». (Goodman, 1982, s.p.). Un estudiante con léxico paupérrimo, no logra conectar con el texto o con el escritor. Tampoco construye un sentido, porque no tiene el compendio de

significados ni las experiencias previas que le permiten valorar al texto. Es decir que su discurso prosigue, indefinidamente, con la carencia de las facultades necesarias para la crítica de su contexto. Por ello, en la decodificación de los textos (orales, escritos, visuales, entre otros) permanece en el nivel literal y hasta falla en el rastreo básico de la información (en el internet, especialmente la versión del 2020, se encuentran millones de ejemplos bajo el título de «videos de risa»): «Diferentes personas leyendo el mismo texto variarán en lo que comprendan de él, según sean sus contribuciones personales al significado». (Goodman, 1982, s.p.). Se necesita un instrumento que admita, en el estudiante, la exhibición de su punto de vista y, en el docente, la valoración de los resultados según lo que demanda el M.E.N en las matrices de referencia. Por ende, se recomienda la elaboración de un reportaje investigativo, descriptivo y narrativo. Este instrumento de finalización del proceso de enseñanza y aprendizaje, gracias a su objetivo de comunicar sucesos que repercuten en la sociedad, trae a colación la información que el estudiante analiza y critica de los contextos ficcionales y reales.

3.1.2 EL MÉTODO DE ERWIN PANOFSKY, CON BASE A LOS FACTORES Y LOS EBC:

La decodificación del texto puede mejorarse gracias a la visualización, comprensión y descripción de las imágenes que relacionan el contexto real con el contexto ficcional. La integración de esta teoría a los cinco factores (La Producción textual, la Comprensión e Interpretación de Textos, la Literatura, los Medios de Comunicación y Otros Sistemas Simbólicos, y la Ética de la comunicación), posibilita formar estudiantes que realmente disfrutan de la lectura, del análisis de los textos, de aprender acerca de otras culturas, de comparar y proponer sus propios pensamientos como posturas a defender. Esto sucede porque el lenguaje: «Es la capacidad humana por excelencia, que lleva al ser humano a apropiarse conceptualmente de la realidad que lo circunda y ofrecer una representación de esta conceptualización por medio

de diversos sistemas simbólicos». (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p. 19). La comunidad amante de los *mangas* y de sus representaciones anime, conocida popularmente como «otakus», crece a pasos agigantados. Hoy día, es demasiado común hallar un joven inmerso en la lectura de un libro de historias japonesas, en lugar de estar conectado con la literatura latinoamericana. No obstante, este acontecimiento no es del todo negativo. Es más productivo analizar el *manga Adolf ni Tsugu* (ver imagen N°3) y que los estudiantes conozcan las históricas atrocidades del mayor dictador de la segunda guerra mundial (1939 - 1945) que tratar de leer un libro que no captura la atención y no significa un cambio significativo en la forma de contemplar el mundo.



Imagen N°3: Discurso bélico de Adolf.
(Tezuka, 1982, p. 71).

Sin embargo, tampoco se debe caer en el error de creer que una revisión rápida del texto discontinuo genera un cambio inmediato en el coeficiente intelectual. Si las imágenes no son codificadas y decodificadas de una manera tan ortodoxa, entonces, ¿por qué necesitamos de una ciencia que las someta y analice? Esto sucede porque: «Es imposible, en principio, llegar a una descripción preiconográfica correcta, o a la identificación del contenido primario, aplicando indiscriminadamente nuestra experiencia práctica a la obra de arte». (Panofsky, 1962, p. 45). La experiencia y los aprendizajes previos, no son suficientes para desarrollar el pensamiento crítico en los educandos. Se precisa de otras lecturas, de conversatorios, de la contemplación de

documentales y la exposición de temáticas que fortalezcan los conocimientos del niño y de la niña. Lograr que el estudiante se integre a la socialización de los contenidos, es promover futuros lectores que investigan y escritores que reportan con objetividad.

3.1.3 DESARROLLO DE LA NUEVA CRÍTICA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO DÉCIMO:

Para llevar a cabo este objetivo final, el cual cumple con demostrar la efectividad del *manga* como producto para la educación, se menciona con anterioridad que se necesita la elaboración de un reportaje como instrumento de valoración del progreso estudiantil. No obstante, la construcción de dicho texto debe realizarse de acuerdo a dos funciones. La primera, como diagnóstico de las competencias y habilidades comunicativas de los estudiantes. Y, la segunda, como evaluación global o totalitaria. Estos resultados pueden analizarse por medio de la dofa (debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas) y proyectarse en las paulatinas conclusiones: «El reportaje es el relato ampliado de acontecimiento que ya ha repercutido en el organismo social». (Pena, 2009, p.75). El primero de los reportajes, el que cumple la función de diagnóstico, expone falencias tanto en la matriz de referencia, en los factores y en los Estándares Básicos de Competencia. Este esboza que el estudiante no es capaz de ejecutar una crítica constructiva y que no trasciende del nivel literal en el proceso de lectura. Todas estas cuestiones requieren atención y contraste en el segundo reportaje. En este punto, los estudiantes entienden que: «La crítica debe ser tan “disciplinada” como una policía [...]. Hacer una segunda escritura con la primera escritura de la obra es en efecto abrir el camino a márgenes imprevisibles, suscitar el juego infinito de los espejos». (Barthes, 1966, p.13). La mejoría se observa en cómo aprenden a descifrar la imagen y el texto. Un estudiante que avanza con calma y analiza cada uno de los componentes, tiene la posibilidad de decodificar las distintas capas de la historia. Esto quiere decir que él puede vislumbrar los rasgos básicos de la trama (y las figuras que los representan),

luego las temáticas (y los motivos del autor) y, finalmente, las problemáticas sociales que subsisten en el texto (junto con los valores simbólicos que unifican los contextos reales y ficcionales). Únicamente de esta manera, el educando consigue proyectar su conocimiento en el reportaje: «La exageración y la paradoja aparente están en el imaginario sobre el reportaje, siempre cubierto de glamour. Cuando pensamos en grandes periodistas, nos referimos a aquellos que fueron responsable de grandes y famosos reportajes». (Pena, 2009, p.81). Sin embargo, cabe recordar que trascender de un estado a otro, no es cuestión de la noche a la mañana. Es importante que haya actividades, entre las fechas de inicio y final del proceso de intervención del *manga*, con intenciones de familiarizar al estudiante con el nuevo tipo de lectura y las demandas que trae consigo. Por fortuna, la estrategia solamente exige pasión y vocación. Así que cualquier docente puede emplear al *manga*, en el aula, si este resulta ser de su agrado y acepción.

3.1.4 EL BLOG VIRTUAL COMO MEDIO DE EXPRESIÓN SOCIO-CRÍTICA PARA EL MANGA:

Para la visualización de resultados es importante tener un medio de comunicación que no permita el abandono del producto final (el conjunto de reportajes de evaluación global). Una forma confiable es reunirlos en un documento PDF y transmitirlo al ciberespacio de la web para garantizar su prevalencia durante el transitar de los años. No obstante, igualmente es plausible velar por el aspecto estético de este producto que expone, a un público analítico, el potencial del *manga*: «El Blog se convierte en un cuadernillo de anotaciones sobre temas que se almacenan en un orden cronológico que permiten incluir textos, imágenes y sonido y así el lector se mantenga actualizado y pueda hacer comentarios sobre la información». (Molina y Carreño, 2014, p. 57). El blog virtual funciona como un periódico mural donde los autores (docentes y estudiantes) esbozan sus cavilaciones, puntos de vista, ideologías, inconformidades y descubrimientos a un público que no necesariamente debe compartir su misma ubicación espacial o temporal. El blog

consciente el intercambio de opiniones y, para la comprensión del material, permite la visualización de imágenes y videos de apoyo. Por otro lado, no es necesario descargar ninguna clase de aplicaciones, debido a que la entrada a los blog virtuales puede realizarse por medio del navegador habitual. El blog: «Es un sitio virtual donde los estudiantes pueden expresarse y realizar actividades por lo tanto adquiere un nuevo conocimiento teniendo en cuenta las indicaciones dadas por el profesor. [...] Se construye una interacción entre compañeros a través de los comentarios» (Molina y Carreño, 2014, pp. 57 - 58). Gracias a la inclusión del blog, a la estrategia *manga*, otros estudiantes tienen la posibilidad de contemplar cómo se ejerce la crítica hacia un texto discontinuo. Asimismo, ponderar la historia permite que lectores atentos obtengan una reseña breve, con diversos puntos de vista, sobre la historia *manga* en cuestión. El blog es un medio perfecto para la socio-crítica y la construcción de foros investigativos.

3.2 METODOLOGÍA.

Para el proceso de implementación de la estrategia *manga*, dentro del aula, es recomendable el uso de un cronograma de actividades. No obstante, la cuestión de las clases virtuales reduce las posibilidades de intervención de los docentes en formación. Por ende, los talleres aplicativos no se pueden considerar en fechas exactas, sino que se debe esperar la oportunidad de ejecutarlos. Del mismo modo, son impredecibles las indicaciones de la docente a cargo y esto, lamentablemente, juega en contra la mayoría de las veces. Hay cambios, reducción de tiempo de intervención y eliminación de puntos a resolver por parte de los estudiantes: «La Metodología es entendida como un concepto global referido al estudio del Método (o de los métodos) desde un proceso sistemático en el cual se adquieren modos y formas de conocimiento». (Gordillo, 2007, p.123). En esta prueba piloto (porque el autor sigue en busca de mejorar la propuesta para un futuro) el paso a paso, de recolección de datos y análisis del

conocimiento, se conforma por la observación, la interpretación de las indicaciones de la docente, el diseño de talleres con base al formato o estilo del colegio, el análisis del reportaje-diagnóstico, explicación básica de las normas APA, socialización y resolución de los cuestionarios (de acuerdo a los tres niveles de lectura y los tres niveles de significación de la imagen), la aplicación reportaje – evaluación global y su respectivo análisis. A este camino se le puede llamar estrategia y esta: « Consiste en la recuperación de la práctica, a partir de métodos y procedimientos que requieren estudio profundo, exigen planeación, búsqueda de información actualizada, estudio de problemas para lograr lo propuesto». (Gordillo, 2007, p.129). El objetivo, de demostrar que el *manga* funciona para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del grado décimo, se cumple a pesar de los obstáculos del tiempo y del espacio. La metodología conduce a la materialización de un producto que de verdad hace bien a la educación.

3.2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La estrategia, de lectura y análisis del *manga*, parte de premisas e hipótesis que el investigador realiza de acuerdo a lo que solicita el Ministerio de Educación Nacional en las matrices de referencia, los cinco factores de la Lengua Castellana y los Estándares Básicos de Competencia. Sus objetivos, la metodología, el paradigma socio – crítico y el diseño de los talleres, surgen con base a los conocimientos que se adquieren en las prácticas pedagógicas de semestres anteriores: «La contrastación de hipótesis, medio por el cual se controla la validez o aceptabilidad de las teorías científicas [...], se lleva a cabo deduciendo consecuencias observacionales. Sin deducción no existiría manera de refutar teorías o de confirmar hipótesis». (Klimovsky, 1971, p. 9). Las deducciones finales deben corroborar la veracidad de las hipótesis. No obstante, para lograr que las deducciones sean acertadas y confiables para un lector externo al proceso (que no sea parte de la muestra ni del cuerpo docente), es necesario la aplicación de una

dofa (junto con sus respectivas conclusiones) que describa los datos y las peculiaridades de los estudiantes. Esta particularidad, convierte al proyecto en una investigación de orden descriptivo que selecciona: «Una serie de cuestiones, conceptos o variables y se mide cada una de ellas independientemente de las otras, con el fin, precisamente, de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno». (Cazau, 2006, p.27). Las descripciones de las debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas (iniciales y finales) benefician la construcción de los resultados que, grosso modo, demuestran la eficacia y la viabilidad del *manga* como producto para el ámbito educativo. Este es el tipo de investigación al cual se proyecta el trabajo de grado en cuestión. A una investigación hipotética, deductiva y descriptiva de las cualidades humanas y sociales que existen en la población de 10 – 02.

3.2.2. MÉTODO DE ESTUDIO.

La investigación de la estrategia *manga* (gracias a las teorías, los antecedentes y los conceptos que se citan para fundamentarla) ayuda a comprender aspectos de la realidad educativa del grado 10 – 02. Sus propósitos, más que centrarse en el avivamiento de las calificaciones, se proyectan hacia la motivación y el mejoramiento de la competencia comunicativa del estudiante: «El método es considerado como el camino para obtener un fin de manera ordenada, desde un conjunto de reglas». (Gordillo, 2017, p.123). Estas características, la no utilización de las cifras y la descripción de las facultades humanas para la comunicación, transforman a la estrategia *manga* en una investigación cualitativa. Por consiguiente, cabe comprender que la investigación cualitativa incita a tratar sobre problemáticas humanas. El investigador debe exponer resultados que cambien, por lo menos en la muestra, las falencias observables desde el principio: «Taylor y Bogdan (1986:20) consideran, en un sentido amplio, la

investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, las habladas y las escritas, y la conducta observable”». (Citado en Herrera, 2008, p.7). Los datos que se describen, base para la hipótesis y los objetivos, tienen que ver con la incapacidad para generar crítica y la paupérrima producción textual de los educandos. Esta investigación cualitativa, la cual describe problemáticas sociales, es la viva imagen del paradigma socio-crítico. Esto sucede debido al proceso de mayéutica y metacognición que se lleva a cabo en la resolución de talleres: «Con un marcado carácter autorreflexivo; [...] pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano; y se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social». (Alvarado & García, 2008, p.190). Este es el método de la estrategia *manga*, una investigación cualitativa, descriptiva y analítica de las problemáticas del individuo y de la sociedad. El segundo reportaje, producto final del proyecto de grado, precisa esbozar la inconformidad de la muestra hacia su contexto real y una paulatina evolución cognitiva en el estudiante.

3.3. UBICACIÓN CONTEXTUAL:

Debido al COVID – 19 (véase la página 39, sobre «*Manga* y Virtualidad Educativa») se les ofrece a los docentes en formación, específicamente el grupo liderado por la Mg. Paola Andrea Durán Peña, la oportunidad de realizar su práctica pedagógica en la institución educativa Colegio Oriental N°26. Sus instalaciones se ubican en la Calle 19an N° 4-89 y pertenecen al barrio Prados del Norte. El número de teléfono del colegio es 5819047, el correo institucional es coloriental26@semcucuta.gov.co y su rectora es Sara Inés Contreras Jaimes. Cabe acotar que estos datos se corroboran gracias al Directorio de Instituciones Educativas Oficiales de San José de Cúcuta. Lamentablemente, por el cierre total de las escuelas colombianas, los docentes en formación no ingresan presencialmente al aula ni conocen personalmente a los educandos de sus

respectivos grados de intervención. Es decir que preparan, asisten y socializan las temáticas (bajo la supervisión de Yajaira Meneses Manzano, docente de español del colegio en cuestión), pero solo de manera virtual. No existe, indiscutiblemente, la posibilidad de encuentros en horarios diferentes a los habituales y, mucho menos, se permiten acercamientos presenciales en lugares fuera de la institución educativa. Por ende, se opta por la implementación de plataformas virtuales como Google Meet, Gmail, Whatsapp y YouTube, para la explicación de las temáticas. La forma básica de calificación (con base al modelo de ser, hacer y saber) es por medio de talleres virtuales. Los estudiantes tienen quince días para resolverlos en su totalidad y los entregan por partes (primero una mitad y después la otra) cada siete días. No obstante, el desconocimiento de las situaciones particulares de los educandos, imposibilita el cumplimiento del objetivo en su totalidad. Hay quienes entregan a tiempo y, también, están los que envían sus talleres al mes. ¿Y cómo puede calificar objetivamente el docente? Este es un problema, porque no se conoce la veracidad del millón de excusas que presentan los estudiantes para no ingresar a clases ni participar o anexar los talleres. En pocas palabras, los profesores deben procurar ser extremadamente pacientes con los niños y las niñas.

3.3.1. POBLACIÓN OBJETO:

El autor de esta obra corre con la fortuna de seleccionar a uno de los mejores grupos del Colegio Oriental N°26. El grado de 10 – 02 (futuro undécimo) es, indudablemente, un excelente equipo para el desarrollo de la estrategia del *manga* y cualquier otra metodología que surja con el objetivo de hacerle bien a la educación. Este cuenta con una plantilla de cuarenta y dos estudiantes, de los cuales se destaca la participación de un máximo de veinticinco. Hay evolución conforme transcurren las intervenciones pues, en un principio, la observación permite reconocer que esta población tiene problemas de conectividad (internet lento o, simplemente, sin internet) y

participación voluntaria (micrófonos y cámaras clausuradas). La virtualidad coloca barreras entre los docentes y estudiantes, y es complicado lograr un acercamiento cuando los educandos prefieren permanecer callados o ignorar la invitación de la clase de Lengua Castellana. Una solución, a la no participación estudiantil, es utilizar la lista para nombrarles, preguntarles y forzarlos a permanecer atentos a los interrogantes porque estos se toman como calificación inmediata. De igual manera, en el transcurso de los encuentros se dialoga con los padres de familia y, con respeto y honestidad, se les solicita mayor familiarización y compromiso para con sus hijos. Así, con esfuerzo y entusiasmo se logra que en ocasiones aparezcan en pantalla y participen de las interrogantes. Gracias a los seminarios (debates entre equipos de cinco integrantes, sobre temas de confrontación moral con lo es la diversidad sexo-genérica), a las exposiciones (vida y obra de poetas reconocidos) y a los videos subidos a YouTube (en los que recitan poemas, razonan acerca de los tipos de reportaje o resumen el capítulo de un libro), se consigue renovar los entusiasmos de los estudiantes. La reconquista de esta pasión beneficia a la estrategia del *manga*, la cual ya de por sí es una actividad que los motiva a leer e indagar. Y, aunque la finalización fue prematura, los resultados son óptimos para la educación.

3.3.2 MUESTRA:

A pesar de ser un grupo numeroso, como se menciona líneas antes, solo se destaca la participación de veinticinco estudiantes. Por otro lado, es cierto que el número de talleres que se recolecta, sobre el reportaje y el *manga*, oscila entre veinte a treinta documentos. No obstante, esta última cifra se alcanza con retrasos, plagio (de compañeros y de páginas web) y actividades incompletas. Por ende, la muestra se reduce drásticamente a veinte participantes. Estos demuestran, con el pasar del tiempo, compromiso y gusto por la educación. Se les ve felices de contestar, reflexionar acerca de las problemáticas sociales y exponer sus conocimientos. Son

veinte talleres que se estudian, con base a la dofa, y se descubre lo que la lectura del *manga* puede lograr. El primero de los diagnósticos desvela que, en la producción de textos formales, investigan datos, citas y estadísticas para defender temáticas como los problemas laborales para las personas transgénero, la masacre de Samaniego, la salud mental por encima de la salud física, el abandono de animales, entre otros. Tampoco tienen conocimiento básico de las normas APA (erran en la selección del interlineado, en la fuente y tamaño de letra, y en la no utilización de una web-grafía) y su escritura, incluso en los mejores casos, está llena de yaqueísmos, dequeísmos, redundancias y carencia de conectores lógicos. Para estas cuestiones se planea, con la aprobación de la docente Yajaira Meneses Manzano, la socialización de recomendaciones para la redacción de un texto formal. En este, con el fin de garantizar un segundo reportaje de superior construcción, se explican las particularidades del uso de los signos de puntuación, del formato APA (únicamente interlineado, pie de página, fuente, tamaño de letra y web-grafía) y de las cinco preguntas fundamentales del género periodístico (¿qué, quién, cuándo, dónde y por qué?). En el segundo reportaje, momento de evidencia, se observa una transformación en el estilo de comprensión, interpretación y producción de los textos críticos.

3.4. PROCESO E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Para la lectura y el análisis del *manga*, como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento crítico, se implementa la observación participante en primer lugar. El docente, egresado y en formación, debe relacionarse con los estudiantes, conocer sus actitudes educativas y aprender acerca de sus falencias. Además, es necesario que utilice estos datos para proyectar las siguientes intervenciones y realizar los ajustes finales a los talleres del *manga*. Esto es recomendable porque, en ocasiones, la situación o la disposición de la muestra no benefician a la estrategia. En segundo lugar, es preciso utilizar una encuesta como consentimiento virtual por

parte de los educandos. Este punto es importante debido a que se manipulan datos que, posiblemente, terminen por afectar la integridad del niño o la niña. Entonces, hay que distinguir quiénes están de acuerdo con ser partícipes del proceso y quiénes no lo están. Una vez que se obtiene la aceptación virtual por parte de la muestra, se ejecuta el reportaje como evaluación inicial y la dofa como rejilla de análisis para los datos cualitativos del texto. Esta es la información base. De aquí se visualizan qué nuevos cambios se tienen que ejercer en los talleres y qué nuevas actividades hay que implementar. Cabe recordar que ninguna de estas decisiones debe ocasionar inconvenientes con la profesora a cargo del área de Lengua Castellana. Por el contrario, el docente precisa estar en concordancia con las temáticas del grado décimo. Contiguo al reportaje y a su respectiva dofa, se usan cuestionarios de análisis con preguntas que recorren los tres niveles de lectura (literal, inferencial y crítico). Lamentablemente, por la carencia de encuentros, en este trabajo de grado solo se llevan a cabo dos cuestionarios. No obstante, los resultados que se obtienen consienten la visualización de avances significativos en la comprensión e interpretación de los textos discontinuos. De esta manera, se repite el ejercicio del reportaje y la dofa (luego de efectuarse los anteriores procesos de recolección) con el objetivo de evidenciar la nueva crítica en el discurso de los estudiantes.

RESULTADOS

Los resultados de esta investigación, y de la interpretación de sus respectivos talleres, conducen a la elaboración de un blog virtual en la plataforma blogger.com. Este lleva por título *Universidad de Pamplona – Producto de Anderson Javier Florez García* y su primera publicación se denomina « Reportajes - 10 / 02 - sobre el manga Goblin Slayer Gaiden 2: Tsubanari no Daikatana, de Kagyu Kumo y Kurose Kousuke». Este es un recuento de catorce reportajes que se construyen gracias a la participación de veinte estudiantes del grado décimo del

Colegio Oriental N° 26: «Cuando se considera al *manga* como un producto mediador, se puede asumir también que hay algunos elementos narrativos más significativos para el contexto de la investigación». (Cano, Gonzales & Vázquez, 2019, p. 15). Estos textos periodísticos, descriptivos y críticos, son verbigracias del potencial que existe en un texto discontinuo (como lo es el *manga*) para la lectura y el análisis de los contextos ficcionales y reales. Con base a esto se demuestra que los estudiantes, gracias a la lectura del *manga*, mejoran en la comprensión e interpretación de textos y esbozan una conciencia crítica más habitual que en los momentos de lectura de un texto continuo:

La lectura del manga en Colombia no solo ha contribuido a definir y reforzar algunos imaginarios sobre Japón. [...] Desde un acto comunicativo resulta importante analizar los distintos elementos que usan en este grupo para ver el *manga* más allá de lo instrumental. (Cano, Gonzales & Vázquez, 2019, p. 3).

El *manga* no es solo un evento que sucede y ya, sino que es un estilo de vida que toma fuerza día tras día. En el presente proyecto, igualmente, se obtuvo como resultado el avance en la aplicación de las normas APA. Con el *manga* y la socialización del docente, los estudiantes aprenden como emplear el interlineado, el tipo y la fuente de la letra, y las mismas referencias bibliográficas. Asimismo, a partir de los objetivos propuestos, se les enseña a los estudiantes a utilizar los conectores lógicos y resolver las preguntas más relevantes para la coherencia del reportaje (quién, qué, cuándo, dónde, cómo y por qué): «El *manga* puede llegar a verse más allá de las lógicas de consumo. Pues, su distribución a gran escala no solo provoca que haya lectores en todo el mundo. Sino que emergen grupos como el Clud de Mangakas». (Cano, Gonzales & Vázquez, 2019, p. 18). Por otro lado, se observa un considerable avance en la descripción física (prosopografía) y psicológica (etopeya) de los personajes, y un una mejor interpretación del

escenario donde transcurren las historias del *manga*. La estrategia *manga* funciona. Mejora los niveles de lectura y los niveles de significación de la imagen. Es fundamental comenzar a tenerla en cuenta y más importante es que se instaure como una herramienta habitual para la enseñanza de la Lengua Castellana.

CONCLUSIONES

Por el asunto de la virtualidad, solo se obtienen once horas de observación e intervención a beneficio del docente en formación. Asimismo, este proyecto cuenta con, aproximadamente, tres meses de rediseño, socialización y contextualización de las cinco teorías, seis antecedentes y de los distintos documentos del Ministerio de Educación Nacional (matrices de referencia, niveles de lectura, EBC y DBA). Todas estas cuestiones (la estrategia *manga*, los objetivos, la hipótesis y su justificación investigativa) consienten la visión de las siguientes conclusiones. Primero, hay éxito en efectuar un reportaje o escrito como una evaluación diagnóstica, de la cual surgen las premisas que conducen a la proyección de los talleres a implementar. Esto se esboza con base a los resultados en la rejilla de debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas. Segundo, la tabla dofa cumple con su deber al exhibir falencias y virtudes, en el inicio y final de la ejecución de la estrategia *manga*: «El *manga* sirve como recurso para la enseñanza y aprendizaje del español como L1, LE y L2 [...] Asimismo se concluye que el campo de estudio del *manga* es desconocido y no ha sido estudiado de una manera suficientemente significativa». (Pomata, 2013, pp. 423 – 424). Tercero, la observación y constante comunicación con los educandos permite vislumbrar que su contacto con las historias *manga* es paupérrimo o, simplemente, inexistente. Son textos discontinuos que poco se utilizan para la lectura y, mucho menos, los utilizan los docentes para transportar la mente de sus estudiantes hacia la interpretación de otros contextos ficticios y reales. Cuarto, es una estrategia que se utiliza con

eficacia para la enseñanza de los estudiantes de lenguas extranjeras y viceversa: «Reinforcing writing skills through the use of comics as innovative tools is the chance and the challenge for overcoming students' English necessities». (Salgado, 2017, p. 7). En el mundo toma fuerza la integración de comic, del tebeo y del *manga* (a nivel de educación básica, media y superior), para que los educandos reduzcan la distancia con el vocabulario extranjero, afiancen conocimientos y expresen ideas con la intención de exponer sus facultades lingüísticas. Quinto, es importante que, durante las intervenciones de la estrategia *manga*, se expongan lo que son las normas APA. Una correcta explicación de cómo es la estructura de un documento, le permite al estudiante realizar un salto enorme hacia la admisible organización de un trabajo investigativo. Estas ideas, como se menciona líneas atrás, sí las aplican los educandos cuando se les motiva a mejorar: «Comics is an innovative tool and one of the best way that helps to solve these kind of issues, in that way students become more creative and have cohesion with their writing». (Salgado, 2017, p. 27). Para nadie es un misterio que el ser humano tiene la capacidad de superarse a sí mismo. El hombre y la mujer poseen el don de autorregularse, y de encontrar la forma más creativa para la resolución de un problema. Es por ello que el *manga* es eficaz, porque despierta la facultad de la creatividad humana. Sexto, los talleres que se diseñan a partir de los tres niveles de lectura y el proceso de lectura de Goodman, dan como resultado respuestas más coherentes, lógicas y sustanciales para la investigación pedagógica. Esto sucede a causa de avanzar y profundizar, paulatinamente, en el contenido de las historias *manga* y, por consiguiente, incentivar al estudiante a rastrear, deducir y cuestionar: «Comics makes students to enhance their writings and reading comprehension, thus comics is a striking tool that catch students' attention for drawing, moreover comics increases students' imagination where they can put into words their thoughts and their feelings». (Salgado, 2017, p. 27). Séptimo, la

decodificación de la imagen (con base a los tres niveles de significación de Erwin Panofsky) y el contraste de los estilos, temáticas y valores simbólicos de las sociedades plasmadas en las narrativas *manga*, incitan al análisis y crítica de las problemáticas sociales (el bullying, el racismo, la violencia de género, la homofobia, la desigualdad social, la xenofobia, la drogadicción, la guerra, entre otras). Este evento debe ser un objetivo constante en la carrera pedagógica del docente en formación y egresado. La educación precisa forjar sujetos capaces de leer, comprender, interpretar y de explicar por qué un texto, y no otro, es verbigracia de una realidad en específico: «La aplicabilidad del *manga*, desde un punto de vista teórico, puede abarcar y permitir la aplicación de todos los beneficios pedagógicos, psicológicos y personales». (Pomata, 2013, p. 417). Octavo, es necesario ejercer conversatorios y encuentros que enfatizen y dilucidan dudas sobre lo que es el *manga*, su origen, la evolución del concepto, los géneros según las temáticas y el público, y la influencia de la tradición oriental y occidental. No obstante, este reto no se lleva a cabo por la falta de integración del *manga* en la educación (como un elemento que se debe aprender entre las temáticas de selección) y la existencia de limitantes de tiempo y espacio. Noveno, es preciso tener tolerancia y paciencia con los estudiantes. Los docentes desconocen las particularidades de los contextos intrafamiliares. Es casi imposible saber qué excusas son falsas o verídicas y, mucho menos, se puede forzar al educando a cumplir con la participación, presentación y sustentación puntual de los talleres: «Comics play an important role that helps students to enhance their [...] competences, express their thoughts and feelings and allow them to be encouraged in the activities the teacher will develop with them». (Salgado, 2017, p. 27). Diez, luego de casi un año de convivir con la problemática del COVID - 19, los profesores del área urbana deben dejar de afirmar que no están listos para el reto de la virtualidad. Posiblemente el sistema no lo esté, pero los tutores sí tienen que saber cómo incluir

las Tecnologías de la Información y la Comunicación en sus clases. Hay escuelas donde solo se puede enviar documentos en PDF, para recibir las contestaciones cada dos semanas por medio de whatsapp. Sin embargo, cumplen con buscar una alternativa digital para continuar con su labor frente a una sociedad que, día tras día, se desestabiliza más y más: «Se considera que el Blog no solo ayuda al aprendizaje constructivo del estudiante sino ayuda en los procesos de evaluación». (Molina y Carreño, 2014, p.68). En este proyecto se trae a colación la viabilidad del *manga* con la potencialidad del blog virtual. Este medio de comunicación, una página web del internet, consiente la perfecta exposición de resultados y hallazgos durante la estrategia *manga*. Once, generar el pensamiento crítico a partir de la lectura del comic, tebeo o *manga* es un proceso que no se implementa con tanta regularidad, como la estrategia de representar un evento narrativo (sin importar su índole) por medio del mismo comic, tebeo o *manga*. Entonces, es una alternativa que todavía no se explora a cabalidad: «The implementation of comic strips had as result the students practiced the target language in a different and an innovative manner». (Salgado, 2017, p. 42). Doce, se concluye que la estrategia *manga* sí desarrolla la comprensión lectora y el pensamiento crítico, en estudiantes de grado décimo del colegio oriental n° 26. El producto es prueba de ello porque, a pesar de las limitaciones que aporta el año en curso, se logra un conjunto de reportajes que ejemplifican los efectos positivos que puede obtener un docente al utilizar la lectura del *manga*. No obstante, es verdad que en un principio se aspira a más encuentros, talleres, socializaciones y actividades con los educandos de décimo, pero el investigador permanece firme y con mesura frente a todos los datos cualitativos que se recolectan: «El cómic [...] favorece los procesos de comprensión de lectura, pues el hecho de que esté constituido por dos modos: el modo de la imagen y el modo de la escritura, exige una forma diferente de lectura». (Delgadillo, 2016, p. 4). De esta forma se cumple con los tres

objetivos propuestos al comienzo de la investigación y se dispone el autor, a manera de invitación, a esperar porque su avance ayude a los docentes a tomar la iniciativa y cambiar el modo como normalmente se enseña al estudiante. No hay que olvidar que la lectura debe ser entretenida y pasional, en lugar de importuna e infructífera.

WEBGRAFÍA

- Agustín, M. (2010). «El contenido de las imágenes y su análisis en entornos documentales». En *Polisemias Visuales, aproximaciones a la alfabetización visual en la sociedad intercultural*. España. Ed. Salamanca. Recuperado de:
<http://eprints.rclis.org/15921/1/978-84-7800-166-8-0085-0116.pdf>
- Alvarado, L. & García, M. (2008). «Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas». En *Sapiens*. Caracas, Venezuela. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3070760.pdf>
- Barthes, R. (1972). *Crítica y Verdad*. Buenos Aires, Argentina. Ed. Letrae. Recuperado de:
<https://static1.squarespace.com/static/58d6b5ff86e6c087a92f8f89/t/58e16d093a0411db1e32492c/1491168521998/Barthes%2C+Roland+-+Critica+y+verdad.pdf>
- Bernárdez, E. (1982). «Concepto del Texto». En *Introducción a la Lingüística del Texto*. Madrid, España. Ed. Espasa – Calpe. Recuperado de:
<https://es.calameo.com/read/0017531250fb106262e18>
- Cano, C., Gonzales, L. & Vázquez, M. (2019). «El *manga* colombiano como un punto de entrada al mundo de la comunicación transcultural». En *MangaMundoComunicacion*.

Medellín, Colombia. Recuperado de:

http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/11690/1/VazquezMauricio_2019_MangaMundoComunicacion.pdf

- Cazau, P. (2006). *Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales*. Buenos Aires, Argentina. Ed. El Psicoasesor. Recuperado de:

<http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>
- Colegio Oriental N°26. (2019). *Proyecto Educativo Institucional*. Cúcuta, Colombia. Recuperado de: <https://www.webcolegios.com/colorienta26/>
- DANE. (2018). « Encuesta Nacional de Lectura (ENLEC)». En *Boletín Técnico*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:

<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/enlec/bt-enlec-2017.pdf>
- De Cabo, M. (2014). «El *manga*, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa = El *Manga*, su imagen y lenguaje, un reflejo de la sociedad japonesa». En *Espacio, Tiempo y Forma*. Madrid, España. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/282070528_El_manga_su_imagen_y_lenguaje_reflejo_de_la_sociedad_japonesa_The_Manga_its_image_and_language_a_reflection_of_the_Japanese_society
- Delgadillo, D. (2016). *El Cómic: Un Recurso Didáctico para Fomentar la Lectura Crítica*. En *Universidad Pedagógica Nacional*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/3220/TE-19094.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Los%20resultados%20de%20esta%20investigaci%C3%B3n,una%20forma%20diferente%20de%20lectura.>

- Duarte, L. Et al. (2018). *Diseño de un Libro de Comics Digital para la Apropiación de los Derechos y Deberes de los Estudiantes del Grado Segundo, Definidos en el Manual de Convivencia de la Institución Educativa Pedro Carreno Lemus de Convención, Norte de Santander*. En Universidad Francisco de Paola Santander. Cúcuta, Colombia.
Recuperado de:
<http://repositorio.ufpso.edu.co:8080/dspaceufpso/handle/123456789/2073>
- Florez, A. (2020). «Consentimiento Virtual para Datos Investigativos». En *Google Drive*. Cúcuta, Colombia. Recuperado de:
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeSmG0-q07I1N-BOGYYeL1x9EsxF5-ufbO9TKGuzZ2N1NvJLQ/viewform>
- Goodman, K. (1982). *El Proceso de Lectura: consideraciones a través de las lenguas y del desarrollo*. Recuperado de: <http://delengualiteraturas.blogspot.com/2010/01/el-proceso-de-lectura-consideraciones.html>
- Gordillo, N. (2007). «Metodologías, método y propuestas metodológicas en trabajo social». En *Revista Tendencia & Retos*. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4929312.pdf>
- Herrera, J. (2008). *La Investigación Cualitativa*. Recuperado de:
<https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>
- Klimovsky, G. (1971). «El método hipotético deductivo y la lógica». En *Cuadernos de instituto de Lógica y Filosofía de las Ciencias*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de:
<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.177/pm.177.pdf>

- Manrique, W. (2014). «Finlandia, el país que ama los libros». En *El País*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
https://elpais.com/cultura/2014/10/02/babelia/1412266622_185872.html
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). «Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas». En *Colombia aprende*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340021_recurso_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). «Matriz de referencia lenguaje». En *Colombia aprende*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/articles-352712_matriz_1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2011). «Esquema de Lectura Crítica». En *ICFES saber 11°*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/1150353/Infografia%20de%20la%20prueba%20lectura%20critica%20Saber%2011.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (s. f.). «Los Niveles de Lectura». En *1 Serie Lineamientos Curriculares. Lengua Castellana*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/2%20Guias%20niveles%20de%20lectura.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). «Derechos Básicos de Aprendizaje DBA V.2». En *Colombia aprende*. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

- Molina, G. y Carreño, R. (2014). *El Blog Como Estrategia para el Aprendizaje de la Educación Física en Estudiantes de Séptimo Grado de Básica Secundaria*. En repositorios de la *Universidad de la Costa CUC*. Barranquilla, Colombia. Recuperado de: <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/4656/EL%20BLOG%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20EDUCACION%20C3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Panofsky, E. (1962). *Estudios Sobre Iconología*. Madrid, España. Ed. Alianza Universal. Recuperado de: https://www.academia.edu/38841929/Estudios_sobre_iconologia_Erwin_Panofsky
- Pena, F. (2009). *Teoría del Periodismo*. México. Ed. Alfaomega. Recuperado de: https://www.academia.edu/39729800/Teor%C3%ADa_del_Periodismo_de_Felipe_Pena_de_Oliveira
- Pomata, J. (2013). «El *manga* como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L2 y L1». En *Actas del II Congreso Ibero-Asiático de Hispanistas*. Kyoto, Japón. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/326698289_El_manga_como_recurso_de_enseñanza_adquisicion_y_aprendizaje_en_la_clase_de_espanol_como_LEL2_y_L1
- Romero, R. (2014). *El manga como recurso didáctico en las lecciones de Ciencias Sociales de 4º de ESO y 1º de Bachillerato*. En *Universidad Internacional de la Rioja*. Madrid. España. Recuperado de: https://www.academia.edu/37558972/El_manga_como_recurso_did%C3%A1ctico_en_las_lecciones_de_Ciencias_Sociales_de_4o_de_ESO_y_1o_de_Bachillerato

- Salgado, R. (2017). *The use of comics strips as an innovative tool to improve vocabulary and English writing production in 10th grader students from Provincial San José high school in Pamplona Norte de Santander: an action research*. En repositorios de la Universidad de Pamplona. Cúcuta, Colombia. Recuperado de:
<http://serviciosacademicos.unipamplona.edu.co/prestamo/>
- Saussure, F. (1945). «El Signo Lingüístico». En *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires, Argentina. Ed. Losada. Recuperado de:
http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=59
- Secretaría de Educación Municipal. (s, f.). «Directorio de Instituciones Educativas Oficiales». Cúcuta, Colombia. Recuperado de:
<http://www.semcucuta.gov.co/instituciones-educativas/>
- Semana. (2016). «Mediocres niveles de lectura y escritura entre los jóvenes colombianos». En *Revista Semana*. Colombia. En Recuperado de:
<https://www.semana.com/educacion/articulo/bajos-niveles-de-lectura-en-universidades-de-colombia/506165/>
- Suzuki, N. (2012). *Nanatsu no Taizai*. En *Weekly Shōnen Magazine*. Japón. Ed. Kōdansha. Recuperado de: <https://inmanga.com/ver/manga/Nanatsu-no-Taizai/74d824c1-85ba-4544-8fb2-aa4cceed9eea>
- Tezuka, O. (1982). *Adolf ni Tsugu*. Japón. Ed. Bungei Shunju. Recuperado de:
<https://comicdom.blogspot.com/2009/11/descarga-directa-adolf-de-osamu-tezuka.html>
- Toriyama, A. (1984). *Dragon Ball*. En *Shōnen Jump*. Japón. Ed. Toei Animation. Recuperado de: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200010>