



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO TOCANTINS/CAMETÁ
FACULDADE DA LINGUAGEM
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - LINGUA ESPANHOLA**

LUIS SIDNEY NASCIMENTO FIEL

**EL USO DE LA NOVELA GRAFICA MANGÁ COMO HERRAMIENTA
DIDACTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA ORALIDAD Y ESCRITA EN
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRAJERA**

CAMETÁ/PA
2018

EL USO DE LA NOVELA GRÁFICA MANGÁ COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA Y DE LA ORALIDAD DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRAJERA

Luís Sídney Nascimento Fiel¹- (UFPA)

Lorena Lopes de Freitas²- (UFPA)

RESUMEN

El presente trabajo ofrece al profesor de español como lengua extranjera (ELE) la posibilidad de considerar el género mangá como una herramienta didáctica que pueda abrir puertas para la enseñanza de una segunda lengua, la gran diversidad de temas como: aventuras, amor, deportes, sexualidad y otros, hace que el mangá sea accesible a todas las edades y géneros. Además de poseer una particularidad notable para su aplicación en las clases, que es su incontestable popularidad actualmente. Otro punto relevante del comic japonés es la presencia de imágenes con características muy reales, lo que confiere una enseñanza fundada también en el “lúdico”, visto que el mangá concede a los estudiantes motivación e interés para desenvolver los ejercicios propuestos. El mangá puede también englobar las cuatro destrezas lingüísticas (lectora, escrita, oral y auditiva). Utilizamos en este trabajo autores como ALONSO (2010), PARADA (2012), POMATA (2012), que nos posibilitan hablar del mangá en la enseñanza de lenguas. Por conclusión, el comic japonés puede ser utilizado soporte para los profesores de español, en búsqueda de buenos efectos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes, además de crear un ambiente favorable para la enseñanza, visto que cuenta con elementos del humor y la risa, cosa que pueden tranquilizar los alumnos y les dejaren más relajados, también proponemos actividades para trabajar la escrita y la oralidad utilizando el manga.

PALABRAS CLAVES: ELE; mangá; herramienta didáctica, enseñanza y aprendizaje.

RESUMO

O presente trabalho oferece ao professor de espanhol como língua estrangeira (ELE) a possibilidade de considerar o gênero mangá como uma ferramenta didática que pode abrir portas para o ensino de uma segunda língua, a grande diversidade de temas como: aventuras, amor, esporte, sexualidade e outros, faz do mangá acessível a todas as idades e gêneros. Além de possuir uma particularidade notável para sua aplicação em aulas, que é sua incontestável popularidade atualmente. Outro ponto relevante do *comic* japonês é, a presença de imagens com características muito reais, o que confere um ensino fundado também no “lúdico”, visto que o mangá concede aos estudantes motivação e interesse para desenvolver os exercícios propostos. O mangá pode também englobar as quatro destrezas linguísticas (leitura, escrita, oral e auditiva). Utilizamos em este trabalho autores como, ALONSO (2010), PARADA (2012), POMATA (2012), que nos possibilitam falar do mangá no ensino de línguas. Por conclusão, o comic japonês pode ser utilizado como suporte para os professores de espanhol, em busca de bons efeitos no processo de ensino e aprendizagem de seus estudantes, além de criar um ambiente favorável ao ensino, visto que conta com elementos de humor y riso, coisas que podem tranquilizar os alunos os deixarem mais relaxados, também propomos atividades para trabalhar a escrita e a oralidade utilizando o manga.

PALAVRAS-CHAVES: ELE; Mangá; Ferramenta didática; Ensino e aprendizagem.

¹ Estudiante de Letras-Lengua Española en la Universidad Federal do Pará; email: Luis Sídney Nascimento Fiel

² Profesora de lengua española con especialización en metodología de enseñanza de español y lengua portuguesa.

INTRODUCCIÓN

El mangá o *comic* japonés es un producto creado en el Japón y que hoy hace parte del cotidiano de muchas personas por el rededor del mundo. Mucho se discute en relación a esa popularidad, ya que no ocurre solo entre los jóvenes sino también entre personas de todas las edades. Esta gran fama en nivel mundial se da mucho por su cualidad no solo visual (con las imágenes) sino también por sus historias bien producidas y por la globalización de este género por medio de los avances tecnológicos, ya que hoy, cualquier persona puede descargar o leer en línea su mangá favorito en su ordenador sin precisar salir de su casa.

Uno de nuestros objetivos es dejar claro la fuerza que el manga tiene hoy, pues cuando se habla en popularidad, ni siempre el mangá tuvo está gran fuerza, en el principio este *comic* era solo comercializado en Japón, cuando su principal objetivo era hacer críticas a la situación política y económica del país, eran historias muy pequeñas, siempre llenas de ironía, muy distintas de lo que es hoy, justo por esa característica, los lectores se limitaban más entre el público adulto. Al recurrir del tiempo sus características fueron cambiando hasta ser lo que es hoy, un gran fenómeno en el mundo. Esta grande ascensión mucho se da por la gran variedad de temáticas (amor, aventura, acción, magia, deportes, etc.) y por contener personajes de diversas características, (bajos, fuertes, inteligentes, delgados, gordos, negros, blancos, homosexuales, etcétera) hace con que todos los tipos de personas se identifique con las historias.

Otras de nuestras metas es intentar valorar el manga como una herramienta didáctica, para eso demostraremos muchas características relevantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje y una característica que podemos señalar en esta novela gráfica es la presencia de dos elementos muy útiles para cualquiera clase, que es el humor y la risa, estos aspectos cuando bien utilizados pueden crear un ambiente muy propicio para la enseñanza y aprendizaje en las clases, ya que cuando los alumnos se sienten confortables se quedan con más confianza para ejercer actividades como hablar en español en las clases y serien mucho más participativos en debates y discusiones temáticas.

La posibilidad de se trabajar todas las competencias comunicativas también es un gran beneficio que el manga nos ofrece. Otro aspecto que pudimos señalar es la presencia de imágenes, que demuestra el ocurrido, llamando la atención del lector, que hace con que la historia se quede más interesante para él, y con eso hacer con que el lector tenga más ganas de leer, visto que la acción repasada en los textos es comprobada en las imágenes, estas que sin duda son un de los soportes principales que hace con que el alumno mantenga la atención.

Por eso, creemos que el gran objetivo de utilizar el manga como factor fomentador de la enseñanza de la escrita y la oralidad puede ser comprobado en este trabajo pues, allá de su gran popularidad entre personas de todas las edad y género, el mangá también puede ser utilizados de diversas formas y para distintos objetivos en el campo de la enseñanza y aprendizaje de español como lengua extranjera.

EL MANGA: ORIGEN Y CARACTERÍSTICAS

El manga o *comic* japonés es una novela gráfica criada por los japoneses, sus lectores en el inicio se limitaban en los individuos del país y las primeras obras eran más volteadas para los lectores adultos, ya que contenían un carácter político, pues eran relacionadas con la situación política y económica del Japón en aquel periodo.

Según Luyten (2014), la palabra manga fue introducida por el artista Hokusai, sus obras eran influenciadas por los paisajes bucólicos de artistas holandeses y franceses, de ellas, fueron copiadas la perspectiva y la forma de sombrear los dibujos, transformando así el estilo de las obras japonesas. En este periodo aun no eran los mangas como vimos en la actualidad, sino solo los dibujos e imágenes que más allá iban componer los mangas, la expresión y los trazos que serían utilizados en las producciones de ellos. La palabra manga es de origen japonesa, donde “man” significa informal y “ga” dibujo, luego los mangas son dibujos informales. En Japón, la palabra manga es utilizada para denominar todas las historietas en general, sin embargo, cuando este termo sale del país es utilizado para denominar solo los *comics* nipones³.

Cuando el manga gana características de cómic las primeras obras empiezan a ser producidas con trazos e historias muy sencillas, pero con rasgos diferentes de los otros *comics*, y una de esas particularidades que los difieren de las otras novelas gráficas como “el cómic estadounidense”, y el “tebeo” o “comic europeo”, es su forma de impresión case sin ningún color, solo negro y blanco, otro rasgo es la manera de cómo son leídos, de la derecha a izquierda.

Al recorrer del tiempo el manga fue cambiando, sus producciones que antes eran exclusivas para adultos, fueron creando rasgos de públicos más jóvenes a partir de 1925, esos rasgos fueron visto en obras de autores como *Katsuichi Kabashima* y *Shosei Oda*, sus cuentos aún no eran bien trabajados, las tramas eran sencillas y los dibujos tenían trazos no muy detallados, pero después, con el tiempo, fueron adquiriendo formas más complejas, con dibujos realistas y tramas muy bien trabajadas.

³ Comics nipones son historietas naturales del Japón y que poseen una escrita característica del país.

Según Cobos (2010) la primera obra que podemos señalar y que contiene características de los mangas contemporáneos fue producida en el año de 1952, creado por el mangaka Osamu Tezuka y denominado de *Tetsuwan-Atom*, sin embargo, más conocida en el occidente como *Astro boy*⁴. El manga del *Astro Boy* contiene muchas características de autores de otros continentes, como del grande productor Walt Disney, principalmente en la forma de animación en viñetas y las características de los personajes. La obra fue considerada como la consolidación del género manga y que he dado a su criador el título del *dios del manga*. En este período el mangaka era responsable por todo el trabajo, como dibujar, crear las tramas y comercializar. En los días actuales, la producción de manga cuenta con un equipo responsable por su producción, como varios dibujantes y escritores que tienen la responsabilidad de enriquecer las tramas en el recorrer de la historia.

Hoy en día, los mangas en el Japón no son comunes solo entre los jóvenes y niños como la mayoría de las personas del occidente creen que son. En verdad, la cultura del manga está presente en el cotidiano de grande parte de la población japonesa, está literalmente en toda parte del Japón. Para tener una base de la notoriedad de este cómic, grande parte de los papeles producidos en el país, sino la mayoría, son utilizados en sus producciones.

Pessoas de todas as idades leem os seus *mangás*, especialmente nos coletivos, durante as longas horas que tem que passar entre suas casas e a escola ou emprego. Por outro lado, nas numerosas livrarias do país (onde predomina a venda de *mangá*), podem folhear livremente os exemplares existentes, e muitos se aproveitam da ocasião para ler aquilo que não podem ou não pretendem comprar. (LUYTEN, 1995, p. 133).

Una prueba de que el manga es un gran fenómeno mundial, puede ser visto en un deporte que también es un fenómeno, el futbol, ya fue visto en muchos juegos de grandes equipos del mundo mosaicos con personajes de los mangas, como Paris Sant Germain, en el día 28 de febrero de 2018 hizo un mosaico de Son Goku⁵ en su estadio en el juego contra Olympique de Marsella, otra torcida que hizo esto homenaje fue la del equipo Sporting Charleroi de la Bélgica, con un gran mosaico de Vegeta⁶. Otro marco que demuestra la fuerza de este comic ocurrió en 2016 en la ceremonia de encerramiento de las olimpiadas en Brasil, en un video promocional de las olimpiadas en Tokyo en 2020, muchos personajes de manga

⁴ cuenta las aventuras de un niño robot con sentimientos humanos, de ojos grandes y orejas en forma de pico sobre su cabeza negra (muy al estilo de Mickey Mouse), él posee varios super poderes y fue creado por Doctor Tenma, un científico del Instituto de Ciencias del Japón, a la imagen y semejanza de su hijo que había fallecido en un accidente de tránsito.

⁵ Son Goku es el protagonista de un manga llamado dragon ball que cuenta la historia de un extraterrestre que llega pequeño en la tierra y encuentra una joven que le hace salir en una aventura a procura de famosas esferas que realizan deseos, fue producido por el mangaka Akira Toriyama.

⁶ Personaje del manga Dragon Ball.

fueron vistos, el capitán Oliver Tsubasa y sus amigos del manga *Super Campeones*⁷, Son Goku y Vegeta del mangá *Dragon ball* y otros, además de eso, hay algunos productos de las olimpiadas que ya están siendo comercializados con varios personajes de manga. Otra cosa que encantó los fans de manga y anime fue la noticia de que Son Goku, uno de los personajes más conocidos del mundo de los mangas en el occidente (sino lo más conocido), sería el embajador de las olimpiadas, juntos con otros personajes de los mangas.

De lo que podemos comprender por estructura, el manga en la actualidad está bien dividido y organizado, los elementos que hacen parte de esa estructura son las viñetas, globos, cartelas y las onomatopeyas. Las viñetas son como cuadros que contienen un espacio y periodo temporal donde están marcados los dibujos. “En cada viñeta aparece representado un espacio en el que aparecen los personajes de la narración. Ese espacio imaginario está delimitado por el encuadre de la viñeta, es decir, es la parte del espacio total que el dibujante nos quiere mostrar” (ALONSO 2010, p. 40). Son divididas y ordenadas en la plancha, hay una línea que sirve para dividir las, su nombre es línea demarcatoria, esta también puede servir para adicionar un significado a la propia viñeta, simbolizando un periodo de tiempos como pasado, (en una viñeta que acuerde de algo sucedido o hecho en el pasado), allá de eso, ellas fácilmente pueden ganar formas de objetos o fenómenos naturales, como nube, vientos, lluvia, cajas, puerta, ventanas, etc.

Cuando se habla de rasgos definatorios del comic, un principal componente que ayuda en la comprensión son los textos que acompañan los dibujos de las viñetas, esos, son añadidos a través de globos, cartelas y onomatopeyas. Un dialogo o pensamiento del personaje son inseridos en los globos, sin embargo, ellos también pueden ser llamados simplemente de bocadillos, él se compone de dos partes, una donde son escritos los textos de los personajes (pensamientos y diálogos), y otra que en forma de rabo, que indica para el personaje al cual el habla que está inserida en el globo corresponde. Existen otros tipos de globos, una de esa variación son los que poseen las líneas quebradas, que representan un mayor volumen sonoro en el dialogo, con una exaltación en el habla. Esos globos contienen la superficie puntiaguda, su formato es como de una pelota con dientes de sierra, sin embargo, estos globos también pueden significar que el ruido es proveniente de un objeto cayendo, aparato de sonido como una televisión, radio, etc.

⁷ El manga fue creado por Yoichi Takahashi en 1981, él cuenta la historia de un joven japonés que es enamorado por fútbol y con todas las dificultades que tiene consigue se tornar un jugador profesional y actuar en un equipo brasileño que para él era donde estaban los mejores del mundo.

Por otro lado, tenemos las cartelas, que son cuadros añadidos en las viñetas y que contienen textos donde el lector puede apoyarse para comprender el contexto de la historia o una situación de difícil comprensión, podemos decir que en los mangas esas cartelas son como la voz de un narrador en una pieza teatral o en un cine, que habla directamente con el lector sobre el contexto de la situación, haciendo una pequeña introducción de las historias. No hay ninguna regla en relación a las formas de las cartelas, además de que son criadas viñetas únicamente para ellas, pues no son compuestas de dibujos, sino, solo con sus textos de introducción.

Por último, tenemos las onomatopeyas, estas son textos incluidos en la viñeta, pero que no están inseridos en un globo o cartela, pues tratase de una expresión verbal y visual de un ruido que puede ser mostrado en la viñeta. La onomatopeya “se trata de expresar mediante palabras un sonido no verbal, mediante una transcripción fonética. Son palabras como plof, snif, bang, zas... normalmente aparecen libremente indicadas en la superficie de la viñeta (ALONSO p. 44). La onomatopeya es considerada un texto porque ella traduce con la escrita los sonidos que son presentados en la viñeta, ellas también pueden ser imágenes, ya que su forma y el tamaño auxilian y completan las características del sonido simbolizado por ella.

LA CULTURA OTAKU Y SUS COMPONENTES

Como ya vimos en este artículo, el manga está en toda parte del mundo, esta grande expansión se da mucho por los avances tecnológicos, en general por la internet. Hoy, una persona que tiene acceso a la internet puede descargar su manga favorito en cualquiera parte del mundo. Esos consumidores son conocidos como Otakus, en Japón los otakus son todos los individuos que consumen videos juegos, animes⁸, mangas, que leen bastante, son amantes de la tecnología y que tienen un gran potencial en la vida académica, que en otros países son conocidos como “nerds”, sin embargo, cuando este terno sale del Japón es utilizado solo para denominar los individuos amantes de la cultura oriental, en general de los animes y mangas.

Cuando hablamos de otakus algunas diferencias son importantes, según Parada (2012), esta forma de surgir en el ámbito social hace que el Otaku oriental y el occidental tengan semejanzas y diferencias, la más importante es: la forma y visión que sobre el fenómeno se dio en cada región; en Japón como una patología causada por el acto de ver o leer anime o manga, fascino por la internet, videos juegos y case una obligación de tener una vida académica perfecta, ya en la Latinoamérica como un lazo social construido a partir de un

⁸ Los animes son animaciones provenientes de los mangas, son dibujos animados de las historias.

gusto. El fato principal es que no importa la región del mundo, si es en Brasil, Colombia, en Europa o Japón, una característica que no cambia es el hábito de leer manga.

Los otakus son en su gran mayoría jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados. Este fenómeno, en perpetuo crecimiento desde los años 80 en Japón, representa hoy día un mercado colosal y se extiende con rapidez al resto del mundo. (MENKES, 2011, p. 52).

Con la grande expansión de la cultura japonesa por el mundo fue necesario agrupar estas personas consumidoras de los productos orientales, con eso, una expresión fue creada para clasificar esos individuos, la “cultura Otaku”, donde podemos añadir todas las personas que consumen los productos provenientes del Japón. El fascino es tan grande que en la mayoría de los países ocurren convenciones referentes a esta cultura, en ellas, las personas van trajeados de sus personajes favoritos de los mangas y animes, esta popularidad de los mangas entre todo el tipo de público “Para algunos se constituye en una forma de encontrar sentimientos, valores e identificaciones en un personaje animado que le hablan directamente a su mundo interior, o si se quiere a su psiquismo” (PARADA, 2012, p. 160).

En este contexto vimos una gran parte de los jóvenes en la actualidad que utilizan los mangas para huir de la vida real e intentar vivenciar en estas historias un mundo que les gustaría tener, con super poderes, animales mágicos, magia, senarios idealizados. Otros autores comparten de ideas parecidas, para Menkes (2011) el fenómeno de los otakus se ha alcanzado los jóvenes de todo el mundo probablemente porque, allá de las estrategias de mercado que son utilizadas, permite a sus lectores huir de un mundo cada vez más individualista y competitivo y pensar que pertenecen a un grupo que comparten una pasión hermética para el mundo de los mayores con los que ya no se sienten identificados.

Este gran fascino que las personas tienen por el manga y los otros aspectos de este comic que van ser acá trabajados, pueden ayudar el manga en el proceso para se tornar una herramienta didáctica en el campo del aprendizaje de lenguas, justo por conseguir trabajar todas las destrezas de la enseñanza y dos de las principales que son la competencia oral y la escrita. Estas dos destrezas son unas de las principales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua, visto que la comunicación ocurre en su gran parte por el habla y por medio de la escrita, en el habla sea por las calles, casas, trabajos y diversos ambientes y en relación a la escrita, esa es utilizada también en diversos ambientes y de diversos modos, sea para informar o recibir informaciones.

LA DESTREZA ORAL EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

La comunicación es una acción basada en diversas destrezas, donde el receptor debe comprender el mensaje para que el acto de la comunicación se concrete. Una de estas destrezas es el lenguaje oral, esta existe hace mucho tiempo, hasta mismo antes de la escrita y está conectada al hombre intrínsecamente desde sus primordios, es una destreza que no hace sentido sin la comprensión del oyente. El lenguaje oral puede variar de región a región en un mismo país, estado o provincia, debido a nuevos medios o hábitos de la sociedad hablante, que van cambiando con el tiempo.

La oralidad está siempre presente en la vida humana ya que nuestro discurso es hablado en el cerebro; se aprende hablar antes de aprender a escribir; por ello, todo ser humano inicia su ser social dentro de la mediación social. La expresión oral es capaz y casi siempre ha existido sin la presencia de las otras formas de mediación (ARROYAVE, 2004, p. 15-16 *apud* PIMENTEL, 2015, p. 02).

Cuando se habla de enseñanza de lenguas extranjeras, “la lengua oral es uno de los componentes más relevantes en el proceso de adquisición de lenguas, ya sea la lengua materna, lenguas segundas o lenguas extranjeras” (AGUSTÍN, p. 161). Por lo tanto, la oralidad, tanto en la comprensión como en la expresión, es una destreza crucial para la enseñanza y aprendizaje de lenguas, el momento conversacional en el ámbito de la enseñanza es fundamental para que el alumno pueda desarrollarse y tornarse un individuo competente comunicativamente, visto que la mayoría de la interacción entre individuos en la comunidad de la lengua meta ocurre por medio de conversaciones orales.

Considerando la importancia de la comunicación para el desarrollo del individuo y su socialización, así como la relevancia de las habilidades orales en esos procesos de interacción, el desarrollo de la oralidad adquiere un valor trascendental en los procesos de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras (AGUSTÍN 2007, p. 162).

La competencia comunicativa se ha convertido en el centro de la enseñanza de lenguas, con eso, la destreza oral es practicada en clases con diversas actividades conversacionales hechas entre los estudiantes. Son trabajados en clases los diálogos cotidianos y rutineros que el alumno pueda tener en las calles o en conversaciones sencillas, eso ayúdalos a tener una noción de como portarse en el medio de la lengua meta y con los nativos hablantes. Con eso, es de gran importancia que los profesores tengan buenas didácticas para trabajar esta destreza, materiales de apoyo que puedan incentivar los estudiantes a práctica de la oralidad, tanto en clase cuanto en su casa u otros ambientes.

Ya desde mediados del siglo pasado las habilidades orales han gozado de cierta prominencia en los distintos métodos de enseñanza de lenguas extranjeras. El advenimiento del método audiovisual supuso una vuelta de tuerca a la tradición más académica del método directo que basaba su instrucción en el estudio de aspectos gramaticales y léxicos de obras literarias a través del medio escrito (AGUSTÍN 2007, p. 162).

Antes la gramática era el centro de la enseñanza, pero eso fue cambiando, hoy, conocer solo la gramática no es lo fundamental, el alumno tiene que conocer las variaciones y las expresiones habladas en cada país o región, factores estos que en muchas de las veces no se encuentran en la gramática, eso llévalos a un incentivo mayor en la práctica oral, visto que es fundamental conocer esas expresiones orales, hablar y escuchar bien es muy importante para el éxito de la comunicación. Para Agustín (2007) más de ochenta por ciento de los estudiantes que buscan aprender una lengua extranjera tienen interés en los diálogos y acciones conversacionales de forma hablada, la atención se vuelve al habla. En este contexto la oralidad se torna una de las destrezas más importante en la enseñanza de lenguas, y que necesita de bastante atención y apoyo en el ámbito escolar.

LA ESCRITA EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAS

La escrita nació de la necesidad que el hombre tuvo de relatar lo que ocurría con él y de lo que veía en su rededor, considerada uno de los avances tecnológicos más importantes de la humanidad, la escrita permitió al hombre relatar lo que aprendía y repasar sus conocimientos de generación a generación. Hay registros que apuntan los egipcios como los primeros a utilizar la escrita, esta en el principio se limitaba a una pequeña parte de la sociedad, persona que tenían estatus de realeza, muchas riquezas, en general las clases dominantes.

Los egipcios emplearon la escritura jeroglífica, compuesta de ideogramas, que son objetos que no tienen ningún sonido fonético; de fonogramas, signos que sirven para Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación” expresar la pronunciación; signos silábicos, que representan a varias consonantes; y determinativos, que sirven para mostrar su función semántica, como los verbos. El significado de este sistema sólo lo conocían los sacerdotes, pero cuando tenían que expresarse con mayor rapidez utilizaban signos más sencillos para representar las figuras y ser entendidos por un mayor número de personas. Esta especie de escritura taquigráfica tenía la ventaja de que no se necesitaba saber dibujar muy bien, por lo que fue evolucionando hasta sustituir los jeroglíficos. (CARPIO 2003, p. 2-3).

Hoy, aprender la escrita y la lectura no es solo un derecho sino también un deber de todas las personas, visto que para tener un empleo o ejercer muchas funciones en la sociedad el individuo necesita saber escribir y leer. En todos los países son fornecidas escuelas

particulares y públicas, donde se enseña la escrita y la lectura para todos los alumnos de todos los géneros, colores, creencias y clases sociales, tornando así la educación y la oportunidad de aprender a leer y escribir disponibles para el máximo de personas.

Cuando se habla de destrezas, la escrita es una de las más importante, “La lengua escrita es, por naturaleza, mucho más conservadora que la lengua oral y eso comporta que se den muy pocos cambios en el sistema gráfico con relación a los que experimenta el sistema oral.” (CAMPS, et al, 2014, p. 07). Mientras el lenguaje oral esta en constante cambio, la forma escrita poco cambia con el pasar del tiempo, haciendo así con que la escrita sea una forma de homogeneidad, que hace con que personas de la misma lengua, pero de distintas regiones puedan comunicarse mismo con las variantes orales.

En la enseñanza de leguas es esencial que el alumno tenga el dominio de la escrita y lectura, pues allá de comunicarse oralmente pueden surgir situaciones que el alumno precise escribir y leer, utilizar un lenguaje más formal, sea para hacer pruebas, trabajos o hasta mismo enviar cartas o correos electrónicos formales, cosas como esas necesitan de un cierto dominio de la gramática en la forma escrita. Así es de gran relevancia el aprendizaje de la escrita, pues mismo con todos los avances tecnológicos, la escrita aun es muy utilizada en todos los medios, incluso en la propia internet, por eso para que el alumno sea un individuo competente comunicativamente también precisa ter el dominio de la escrita en la lengua meta, ya que en la escrita formal los enunciados siempre van ser claros, tiendo en miente los elementos de la gramática.

El sistema ortográfico asegura la transmisión íntegra y no ambigua de los enunciados escritos. Por ejemplo, las marcas redundantes de la lengua escrita, como las de género o número, favorecen la comprensión inmediata de las relaciones sintácticas entre los elementos de la frase y, por lo tanto, del texto. En general, todas las marcas de redundancia permiten la organización de las palabras de la frase, mostrando una visión lógica y coherente de ésta. La complejidad del sistema gráfico conforma y aclara el discurso escrito. (CAMPS, et al, 2014, p. 9).

Saber organizar las frases y los elementos textuales hace parte del camino que el alumno transcurre para se tornar un individuo competente comunicativamente, para eso precisa practicar la escrita, haciendo trabajos, escribiendo textos científicos o historias, el correcto es que, así como las otras destrezas, las escrita solo mejora practicándola. En este contexto el profesor surge como un facilitador del conocimiento, aplicando métodos y utilizando didácticas que hagan con que el alumno tenga ganas de aprender y continuar el aprendizaje.

EL MANGA Y LA ENSEÑANZA DE LENGUA

Por su popularidad, la novela gráfica japonesa está siendo muy estudiada, incluso hoy tenemos muchos trabajos ya escritos sobre el género en el campo de la enseñanza y aprendizaje, principalmente de lenguas, no solo como lengua materna, sino también como lengua extranjera y segunda lengua. El cierto es que el manga posee un gran potencial para tornarse recurso didáctico, no solo por sus textos repletos de cohesión y coherencia, como también por su variedad temática, de género y edad, pudiendo así alcanzar cualquier tipo de público. Otra ventaja que el manga puede proporcionar para los profesores de lengua es la facilidad de trabajar cultura en las clases, visto que, mismo siendo un comic oriental, existen mangas con temáticas diversificadas, como de diversos deportes, mitos griegos, egipcios, la propia cultura japonesa, etc.

Cuando se habla de características que ayudan el manga a ser un vector para la enseñanza de una lengua no pudimos olvidar de sus imágenes, que allá de ayudaren en la comprensión de los textos son de gran valía cuando se trata de prender la atención de los jóvenes, visto que la mayoría, sino todos, les gustan ver los dibujos y los ocurridos también a través de las imágenes. La presencia de las imágenes en los mangas no es un estímulo solo para los jóvenes, ya que la mayoría de las personas cuando se proponen a leer un texto ciertamente valoran mucho más cuando él viene con el auxilio de las imágenes para una mejor comprensión.

En el mundo académico, tenemos trabajos ya realizados en otros países que visan valorar el comic nipón como recurso didáctico, en *El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L1/L2*, Pomata (2012) compara los comics, estadounidenses y el tebeo europeo con el manga y demuestra que la novela gráfica japonesa también tiene un gran potencial para fomentar el proceso de enseñanza y aprendizaje de una según lengua, lengua extranjera y hasta mismo como lengua materna, destacando la riqueza de sus texto e historias muy bien trabajadas, la diversidad y las temáticas, “En líneas generales, las temáticas de las novelas gráficas son equiparables a las de la literatura, lo que ofrece un vasto campo de aplicación donde el docente puede elegir” (POMATA, 2012 p. 17).

Otro trabajo producido con la temática del manga intenta comprender cómo el manga puede ser tan popular entre las personas, en general jóvenes y niños, en *anime manga: una expresión artística que subjetiva al otaku*, el autor David Parada Morales ofrece una respuesta para esa gran fuerza del manga entre las personas, pues “Para algunos se constituye en una forma de encontrar sentimientos, valores e identificaciones en un personaje animado que le habla directamente a su mundo interior, o si se quiere a su psiquismo” (PARADA, 2012, p.

160). Dicho de otra forma, los mangas se tornan una especie de fuga de la realidad, para un mundo donde se puede tener poderes mágicos, conocer lugares que en su realidad no existen, animales ficticios y diversas aventuras.

El manga es el producto que el Japón más importa para otras partes del mundo. En 2003, en el XII encuentro práctico de profesores de ELE en Valencia, la profesora María Bixquert Ariño presenta un trabajo titulado *El uso del cómic en las clases de español*, donde ella describe con mucha claridad actividades que pueden ser realizadas con el cómic, sino embargo, su trabajo es basado en los cómics estadounidense y de Europa, pero que fácilmente pueden ser adaptados a el cómic japonés, visto que las diferencias entre los cómics son muy pocas.

Acercándose para una realidad más latinoamericana, en Bogotá, en un trabajo titulado *El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura*, los autores Jofre Anderson Forero Piñeros, Mony Carolina Herrera Hernandez y Byron Javier Narváez Ortiz, problematizan el ciclo de formación en las escuelas venezolanas y el índice de jóvenes y niños relacionados a la competencia lectora, partiendo de datos los autores comprueban la fragilidad en cuanto a la comprensión y análisis de textos, y la propuesta de utilizar el manga es porque “Esto muestra cómo se trabajan situaciones sociales de la vida real y las entrelaza con la ficción haciendo que los jóvenes las comprendan por medio del manga, y utilizarlo como una herramienta en las metodologías en la lectura, de esta forma el estudiante se sentirá identificado” (FORERO; HERRERA; NARVÁEZ, 2015, p. 09). Partiendo de este contexto, los estudiantes afirman que el manga puede surgir como un potenciador de la lectura, visto que además de los textos el alumno cuenta con imágenes que pueden ayudarlos a comprender la historia contenida en el manga y por ser una lectura de interés de los alumnos.

Así como los otros cómics, el manga es compuesto por estructuras simples, pero muy bien organizadas, con respecto a la enseñanza, para García (2013) el cómic es compuesto de elementos iónicos y verbales, que fácilmente puede ser utilizados como una táctica para obtener léxico de manera inductiva, visto que los estudiantes, allá de la trama, poseen en cada viñeta una situación ubicada en un área y en un tiempo exacto, lo que proporciona su comprensión de manera más sencilla y “lúdica”, de forma que los alumnos tengan placer en desenvolver las actividades propuestas.

El mangá posee otra característica que puede ayudar al profesor en su clase y mejorar el rendimiento de los alumnos en relación a la lengua española, esta característica es el buen humor que los textos pueden contener, la risa es un factor que sin duda puede dejar la clase más tranquila, con eso los alumnos pueden ganar más confianza y seguridad en sus hablas no

solo en la lengua materna sino también en la lengua meta, la auto confianza de los alumnos es una gran ventaja, visto que, hoy la principal dificultad es hacer el alumno, mismo con los errores, hablar o hasta mismo leer en la lengua meta, esta vergüenza es causada talvez por miedo de errar la pronuncia de una palabra, sea en la lectura de un texto o en la excusión de una actividad, la vergüenza también puede venir por el miedo de la opinión de sus colegas de clase, pues ya que en la mayoría son jóvenes, aún ocurre mucho las bromas y cosa de adolescentes entre ellos, sin embargo, cuando todos están en el clima de risa y relajados en la clase todos pueden participar de las charlas y actividades propuestas sin tener vergüenza. El humor y la risa puede proporcionar para los estudiantes un desarrollo mental que puede ayudarlos a ser más creativo.

El humor tiene la dimensión que está directamente relacionada con la creatividad y es la capacidad de generar humor. Existen personas que tiene la capacidad de hacer reír, verles el aspecto humorístico a las situaciones. Habitualmente cuentan historias triviales de la vida cotidiana transformándolas en una situación cómica. Esta habilidad creativa se expresa en forma de humor y es socialmente mucho valorada. (MARTIN, 2003, p. 50).

La verdad es que el humor, dependiendo de la cantidad puede ser prejudicial o un aliado en la enseñanza y que, así como muchos otros factores, cabe al profesor saber mediar y encuentra el punto ideal para los alumnos del aula. Prejudicial en el momento que el alumno empieza a cambiar la figura del profesor con de un amigo de su calle o de clase, pues esta relación puede si estrechar, sin embargo, el respecto entre ellos debe permanecer, para que el ambiente de enseñanza tenga su desarrollo.

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES CON EL USO DEL MANGA

Las actividades que acá serán propuestas pueden ser hechas con cualquiera ejemplar de mangá, no importando la tipología, sin embargo, el nivel de los alumnos es especificado visto la dificultad de las actividades y en el nivel de los estudiantes puede variar. Para la producción de las actividades, utilizamos algunas referencias que no solo hablan de los comics, sino también de acciones propuestas para los profesores en general en lo que se refiere a producciones de actividades.

Las actividades serán descritas paso a paso, donde serán informado los materiales utilizados y la forma que pueden ser aplicadas en las clases de lengua española, allá de eso, la destreza trabajada, el tiempo de realización de cada actividad y de que forma el profesor puede portarse en relación a la actividad y con la turma.

ACTIVIDAD ESCRITA 1:

1. OBJETIVO: En esta actividad tenemos como objetivo demostrar que pudimos enseñar la destreza oral a partir del comic japonés o mangá en la creación de diálogos de personajes.

2. EL NIVEL: Esta actividad está en el nivel de la Enseñanza Primaria, sin embargo, puede ser fácilmente adaptada para la Enseñanza Secundaria.

3. DESTREZA TRABAJADA: La destreza trabajada en esta actividad será la escrita y lectora, ya que para hacer el dialogo el alumno tendrá que leer el habla original de los personajes.

4. TIEMPO CALCULADO: El tiempo utilizado será de una hora clase o dos clases de 45min, este es el tiempo máximo a ser utilizado en esta actividad.

5. MATERIALES UTILIZADOS: Manga, pizarra.



Manga Nanatsu no Taizai, autor Nakaba Suzuki, capítulo 255, título: chico de la esperanza, p. 08.

METODOLOGIA DE ENSEÑANZA

PASO 1: presentaremos el mangá para la clase, haciendo un breve resumen de su historia hablando de los personajes y funciones. Este primero paso nos tomará algún tiempo en torno de diez a quince minutos.

PASO 2: después de explicarles el manga adentraremos en la dinámica de la actividad, ahora la explicación se centrará en la actividad. Los alumnos o el profesor elegirán una viñeta donde tenga un dialogo entre personajes, ellos entonces van a leer las viñetas para poder realizar el ejercicio. La elección de las viñetas será bastante rápida, para eso calculamos un tiempo de cinco minutos.

PASO 3: los alumnos entonces después de leer el dialogo, tendrán que crear otro dialogo para los personajes, totalmente diferente del dialogo original del mangá, este dialogo puede ser hecho en su cuaderno o por medio de fotocopias, ya que puede ser que los alumnos tengan acceso al manga y por eso van precisar sacar foto copias de las viñetas elegidas. En este paso la explicación llevará el resto de la primera clase por eso, la segunda clase será destinada para la realización de la actividad.

La competencia comunicativa que va a ser trabajada en esta actividad es la escrita, ya que los alumnos realizarán actividades de construcción de textos a través de los diálogos. En la elaboración de los diálogos el estudiante tendrá que utilizar con eficacia los elementos de la gramática, como la conjugación correcta de los verbos, pronombres, artículos, saber escribir las oraciones, la presencia de cohesión y coherencia es fundamental.

OBSERVACIONES:

- Esta actividad puede ser hecha en parejas, visto que cada alumno puede hacer el habla de un personaje, sin embargo, si el diálogo es pequeño un solo estudiante puede hacer los dos, la cantidad de alumnos en la clase también puede ser un factor, visto que en una clase con muchos alumnos llevará más tiempo para corregir la actividad si ella es realizada individualmente.

- Los diálogos pueden ser más direccionados, visto que el profesor puede elegir el tema de la conversación, pudiendo utilizar hasta mismo la propia clase como ambiente donde están insertados los personajes, el ambiente familiar también puede ser una opción, el diálogo puede estar hablando de alguno deporte, fiestas, etc.

- La cantidad de viñetas también puede ser elegida por el profesor, pues algunas contienen poco diálogo otras mucho y el criterio de la cantidad de producción escrita puede ser influenciada por la cantidad de viñetas.

- Si la actividad es realizada con fotocopias el profesor puede elegir la viñeta de forma que sobre un personaje para cada estudiante así cada pareja puede utilizar una fotocopia.

Para realización de esta actividad tomamos como referencia Bixquert (2003) que en su trabajo allá de otras actividades, trabaja la creación de diálogos por los alumnos partiendo de la lectura de los comics.

ACTIVIDAD ESCRITA 2:

1. OBJETIVO: El objetivo de esta actividad es desarrollar la destreza de la escritura del alumno a través de la producción de texto descriptivos.

2. EL NIVEL: El nivel de enseñanza acá propuesto en la actividad es el de enseñanza secundaria, sin embargo, dependiendo del nivel de los alumnos el profesor puede adaptar la actividad para su clase, tornándolas más sencillas o más complejas.

3. DESTREZA TRABAJADA: La destreza trabajada es la escrita, visto que los alumnos producirán textos descriptivos de las viñetas propuestas por el profesor.

4. TIEMPO CALCULADO: El tiempo utilizado para la ejecución de la actividad está calculado en dos clases de 45min.

5. MATERIALES UTILIZADOS: Mangá y/o fotocopias de las viñetas.



Manga Naruto Shippuden, autor Masashi Kishimoto, capítulo 500, título: el Nacimiento de Naruto, p. 10

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

PASO 1: El mangá es presentado para los alumnos, los personajes principales y como la trama esta organizada, todo eso en un pequeño resumen, después de eso, el profesor explicará la actividad que será propuesta, el tiempo utilizado para ese primer paso varía entre diez a quince minutos;

PASO 2: Los alumnos o el profesor elegirá una viñeta que tenga elementos posibles de ser descritos por el alumno, si el profesor elegir la viñeta tendrá que ver una con diversos elementos no pudiendo faltar el personaje en la viñeta, visto que el alumno también va a hacer la descripción personal, como este momento es bien sencillos pudimos reservar para él un tiempo de cinco minutos;

PASO 3: La clase se pone en silencio para que los estudiantes analicen las viñetas que van ser descritas por ellos, en este paso el alumno ya puede empezar su escrita, el resto de la primera clase será destinada para eso, alrededor de diez a quince minutos,

PASO 4: el alumno tendrá el deber de escribir un texto describiendo el ambiente que se encuentra en la viñeta, elementos de los personajes como ropa, pelos largos o cortos, si tiene algo en manos, si es un niño, una persona mayor, el ambiente en que están también puede ser descrito, como las casas alrededor, calles, si hay coches o no, si hay árboles, animales cercanos, etc. Para este último paso los alumnos tendrán una clase, visto que mientras los alumnos están haciendo la actividad, el profesor estará sacando las dudas de los estudiantes, además de eso la corrección será realizada en clase.

OBSERVACIONES:

- La actividad de descripción puede ser direccionada por el profesor, como solo para el personaje presente en la viñeta, haciendo así una descripción personal, de ropa, pelos, aparatos que puedan tener en manos o entonces solo para el ambiente y elementos de la naturaleza, arboles, animales, calles, casas, coches, y otros sustantivos.

- Mismo el mangá siendo sin ningún color, en la descripción el profesor puede pedir para que el alumno adicione colores para las ropas de los personajes, también para sus pelos, ojos, para los objetos que puedan tener en manos, coches, casas u otros elementos que puedan estar presente en la viñeta.

En la actividad el alumno va desarrollar su escrita, allá de desarrollar su vocabulario, teniendo en mente que para realizar una buena descripción el estudiante precisa conocer diversos elementos como, nombres de colores, nombres de partes del cuerpo humano, de las ropas que el personaje esta utilizando, allá de saber cosas los nombres de animales que puedan aparecer en la viñeta, coches, casa u otro objeto que pueda aparecer en la viñeta.

En esta actividad utilizamos como referencia el libro *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo? – Principios y practicas de la enseñanza del español como segunda lengua*, en él ALONSO (1994) señala diversas destrezas que pueden ser trabajadas y desarrolladas y la enseñanza de vocabulario es una de ellas, acá trabajado a través de la descripción.

ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LA ORALIDAD

ACTIVIDAD 1:

- 1. OBJETIVO:** en la actividad demostraremos como podemos desarrollar la destreza oral a través de actividades hechas con el mangá.
- 2. NIVEL:** el nivel de enseñanza puede variar, pues el nivel de los alumnos cuenta bastantes en la elaboración de las actividades, en una clase de Enseñanza Secundaria los alumnos pueden o no tener el dominio que se juzga propicio para realizar la actividad, entonces cabe al profesor verificar el nivel de cada aula.
- 3. DESTREZA TRABAJADA:** acá la destreza trabajada va es la oralidad del estudiante, ya que el alumno pronunciará diálogos presentes en el manga.
- 4. TIEMPO CALCULADO:** Para la ejecución de esta actividad el tiempo calculado es de dos clases de 45 minutos, visto que los estudiantes allá de las explicaciones tendrán un tiempo para estudiar los diálogos que serán reproducidos.
- 5. MATERIALES UTILIZADOS:** manga y/o fotocopias.



Manga Naruto shipuden, autor Masashi Kishimoto, capítulo 500, título: el nacimiento de Naruto p. 11

METODOLIGIA DE ENSEÑANZA

PASO 1: En este paso el profesor presenta el manga para los alumnos, así como en las otras actividades él hablará de la historia en un pequeño resumen, ya que la actividad va ser de la destreza oral, el profesor puede incentivar una charla inicial con los alumnos, para saber si le gustaran de la historia del manga y el ¿Por qué?, esto ocurrirá en un tiempo aproximadamente de veinte minutos;

PASO 2: en este momento los alumnos o el profesor elegirá una o más viñetas para la realización de la actividad, teniendo en cuenta el nivel de los alumnos, eso ocurrirá entre cinco y diez minutos;

PASO 3: los alumnos se juntarán en parejas para realizar la actividad, en este momento ellos tendrán un tiempo para estudiar los diálogos, la clase tiene que si poner tranquila y en silencio, ellos tendrán que leer para gravar lo que cada personaje habla para así reproducirlas, para juntarlos en parejas utilizaremos el restante del tiempo de la primera clase y el momento del estudio de las hablas será realizado en el comienzo de la según clase, para eso utilizaremos un tiempo de quince minutos;

PASO 4: la actividad es realizada por las parejas, cada alumno reproduce el habla de un personaje y así el profesor evalúa el habla y señala los puntos positivos y los negativos y les demuestra lo que hacer para mejorar, el restante de la clase será utilizada para la realización de la actividad, entre veinte cinco y treinta minutos.

OBSERVACIONES:

- La cantidad de alumnos puede ser definido por las viñetas, visto que en algunas viñetas hay más de dos personajes hablando, pero cuando el profesor elige la viñeta el mismo delimita la cantidad.

Acá en esta actividad va ser evaluada la pronuncia de las palabras en español, por eso el alumno tiene que intentar mantener su acento hispánico en su pronunciación. Para la elaboración de esta actividad utilizamos como referencia Pomata (2012), pues para él, “en el

campo de la Lingüística, para estudiar el texto dialogal, el lingüista debe centrarse en la actividad verbal enfocada en las interacciones orales, mediante el diálogo o la conversación” (POMATA 2012, p. 27).

ACTIVIDAD 2:

- 1. OBJETIVO:** el objetivo de esta actividad es trabajar la oralidad de los alumnos a través de actividades hechas con el mangá, allá de eso incentivar el trabajo en grupo.
- 2. NIVEL:** Para esta actividad el nivel recomendado es de la enseñanza media.
- 3. DESTREZA TRABAJADA:** la destreza trabajada va ser la oralidad, ya que los estudiantes hablan los diálogos propuestos en clase.
- 4. TIEMPO CALCULADO:** Para la ejecución de esta actividad cuatro clases de 45min.
- 5. MATERIALES UTILIZADOS:** Mangá y/o fotocopias.



Manga Naruto shipuden, autor Masashi Kishimoto, capítulo 500, título: el nacimiento de Naruto p. 10

METODOLOGIA DE ENSEÑANZA

PASO 1: El manga es presentado para los alumnos en un breve resumen y es hecho la división en dos de grupos, después de eso, utilizando el manga el profesor explica la actividad que va ser realizada, para este momento podemos reservar un tiempo de diez minutos;

PASO 2: En el segundo momento el profesor dividirá los estudiantes y elegirá una viñeta o hoja completa para realizar la actividad, la división será hecha en grupos de cinco o más estudiantes, este momento también puede ser hecho entorno de diez minutos;

PASO 3: la actividad se basará en continuar el dialogo de la hoja o viñeta elegida, sin embargo, esta continuación tendrá que ser totalmente autentica por parte de los alumnos, para eso los estudiantes tendrán la segunda clase completa.

PASO 4: después de hecho los diálogos, los estudiantes llevaran para sus casas y practicarán el habla para que en la próxima clase en aula los grupos representen la escena del manga que eligieron, como una presentación teatral, esta actividad puede llevar todas las dos clases o no, la cantidad de grupos será crucial para el tiempo utilizado para todas las presentaciones.

OBSERVACION:

- Las hablas serán mayores por eso el tiempo para los estudiantes practicaren será mayor, los grupos también serán con mas estudiantes y la presentación será como una pieza teatral en la frente de la pizarra del aula de clase.

En la actividad propuesta trabajaremos también la competencia discursiva, visto que los alumnos tendrán que leer los diálogos, comprenderlos para así adentrar en el habla de los personajes y crear la continuación del discurso del personaje tanto escrito como hablado. En esta actividad el alumno tendrá que conocer los elementos gramaticales para producir el dialogo y tener dominio en su habla.

Para elaborar esta actividad también utilizamos como referencial el trabajo *el uso del cómic en la clase de español* de la autora Bixquert (2003) que como ya fue dicho antes demuestra cómo hacer actividades utilizando comics, también fue utilizado Alonso (1994) que nos demuestra actividades para serien realizadas en grupos.

CONSIDERACIONES FINALES

Por conclusión, los interesantes del comic japonés resultan en motivación de los estudiantes que disfruten de este género como una herramienta didáctica que suele asociarse las historias (textos) con las imágenes que les es propio, envolviendo el lector de modo que éste se siente parte del relato presentado. Lo que se refiere a los contenidos, el profesor que debe examinar la importancia de cada temática, teniendo en cuenta las variables propias del alumnado, para que se tenga un buen provecho en las actividades. La implementación del manga como recurso didáctico puede garantizar un éxito, visto que siempre que el lenguaje del texto y de las viñetas sea interpretada de manera válida, se constituye un aprendizaje de lo que fue presentado.

En las actividades también comprobamos que sin ningún problema que el manga puede ser utilizado por el profesor para trabajar destreza como la escrita y la oralidad en la lengua meta que en acá es el español, actividades como de descripciones, producciones de diálogos, charlas entre grupos, reproducciones de hablas de personajes pueden ser fácilmente trabajadas por medio de esta novela gráfica japonesa.

Por lo tanto, consideramos que el presente trabajo es de gran importancia, visto que fue constatado que el manga es válido y puede ser fácilmente utilizado el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. En las actividades propuestas pudimos comprobar que el manga consigue trabajar las destrezas de la oralidad y de la escrita, por contener textos muy bien producidos, allá de su gran popularidad entre todos los públicos del

mundo y por contener soportes de las imágenes, él puede tornarse una gran herramienta didáctica para la enseñanza de español como lenguas extranjeras.

REFERENCIAS

AGUSTÍN LLACH, María Pilar. **La importancia de la lengua oral en clase de ELE: estudio preliminar de las creencias de aprendices.** Universidad de la Rioja, 2007.

ALONSO, E. **¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?** – Principios y prácticas de la enseñanza del español como segunda lengua, libro de referencias para profesores y para futuros profesores. Madrid: Edelsa Grupo Didascalía, 1994.

ALONSO ABAL, Marina. **El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica. Suplementos Marco ELE**, n. 14, 2010, p.6-32. Disponible en: <http://marcoele.com/suplementos/el-co_mic-en-el>. Acceso en: 25 marzo. 2017.

BIXQUERT ARIÑO, María. **El uso del comic en la clase de español.** XII Encuentro Práctico de Profesores de ELE. Valencia, 2003.

CARPIO BRENES, María de los Ángeles. Escritura y lectura: hecho social, no natural. In: **Actualidades investigativas en educación.** Costa Rica, v. 13, n. 3, p. 1-23, 2013.

CAMPS, Anna, et al. **La enseñanza de la ortografía.** 6. ed. Barcelona, Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L. 2014. p. 13.

COBOS, Tanía Lucia. Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina. **Razón y Palabra Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación.** Vol. 15, n. 72, 2010. Disponible en: <www.razonypalabra.org.mx> acceso en: 08 ene. 2018.

FRORERO PIÑEROS Jofre Anderson; HERRERA HERNANDEZ, Mony Carolina; NARVÁEZ ORTIZ, Byron Javier. **El manga, una herramienta didáctica en los procesos de lectura.** Corporación Universitaria Minuto de dios. Facultad de Educación Programa de Humanidades y Lengua Castellana. Bogotá dc, 2015.

GARCÍA, Isabel Martínez. **El comic como recurso didáctico en el aula de español como lengua extranjera.** 2013. p. 107. Disertación (Master Universitario en enseñanza de español como Lengua Extranjera) - Universidad de Cantabria, 2013.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Manga e anime ícones da cultura pop japonesa.** Fundação Japão em São Paulo, 2014.

_____. O sonho japonês” e a difusão do mangá. In: **Revista USP.** 27. ed. São Paulo: 130-137, 1995.

PARADA MORALES, David. Manga, anime: Una expresión artística que subjetiva al otaku. **Tesis psicológica,** Bogotá, n.7, 2012, p.160-175. Disponible en:<<http://www.Redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007>>. Acceso en: 25 marzo, 2017.

POMATA GARCÍA, Joan A. **El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L2.** 2012. p. 94. Disertación (Master Universitario en enseñanza de español como segundas lenguas (L2), Lenguas Extranjeras (LE)) - Universidad de Alicante, 2012.

MARTÍN CAMACHO, J. **El humor y la dimensión creativa en la psicoterapia.** Psicodebate 6. Psicología, cultura y sociedad, p. 45-58 Buenos Aires, 2003.

MENKES, D. La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. In: **Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud**, 10 (1), p. 51-62, México, 2012.

PIMENTEL YONG, Lesly Diana. **La Oralidad En La Enseñanza Del español Como Lengua Extranjera En El Municipio De Benjamin Constant.** Red académica de español como lengua extranjera – EnRedELE. Brasil, 2015.