

EL MANGA COMO RECURSO DE ENSEÑANZA, ADQUISICIÓN Y APRENDIZAJE EN LA CLASE DE ESPAÑOL COMO LE/L1/L2

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Presentado por: Joan Antoni Pomata García

Dirigido por: Dr. José Joaquín Martínez Ejido

Máster Universitario en enseñanza de español como
Segundas Lenguas (L2)/Lenguas Extranjeras (LE)

2011-2012



INTRODUCCIÓN

Mientras que el *tebeo* y *cómic* han gozado de mayor protagonismo en investigaciones sobre la enseñanza, aprendizaje y adquisición de idiomas, el *manga* ha pasado prácticamente desapercibido en la mayoría de estos ámbitos. Por este motivo, el presente estudio se centra en la aplicación del *manga* en la enseñanza, aprendizaje y adquisición del español como LE, L1 y L2, así como en comprobar si se puede adaptar al MCER como recurso en el aula. A través de ejercicios basados en el paradigma funcional, se pretende demostrar que el *cómic japonés* posee las tres propiedades del texto -cohesión, coherencia y adecuación-, y por consiguiente, corroborar que es un material válido para el uso en el aula de español como LE/L1/L2.

Palabras clave: *manga*, *cómic japonés*, español como LE/L1/L2, análisis textual, MCER.

SUMMARY

While *tebeo* and *comic* have had a higher prominence in teaching, learning and language acquisition research; *manga* has been practically forgotten in most of these areas. Therefore, the present research is focused on the use of *manga* in teaching, learning and Spanish acquisition as FL, L2 and L1, as well as on demonstrating whether CEFR can be adapted as a resource in the class. Via exercises based on the functional paradigm, this research tries to verify if the Japanese comic has the three textual properties –cohesion, coherence and adaptation- and corroborate, thus, that *manga* is a helpful material to be used in the Spanish lessons as FL/L1/L2.

Keywords: *manga*, Japanese comic, Spanish as FL/L1/L2, textual analysis, CEFR.

Índice

1- INTRODUCCIÓN.....	5
2- MOTIVACIÓN	11
3- OBJETIVOS.....	15
4- PRESUPUESTO TEÓRICO	18
5- METODOLOGÍA.....	34
6- ANÁLISIS	43
6.1 ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2/L1 BASADAS EN LOS OBJETIVOS COMUNES DEL CÓMIC, EL TEBEO Y EL MANGA.....	46
6.2 ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2 BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA	48
I. JUZGAR UN MANGA POR LA PORTADA.....	49
II. ¡¡QUE CAOS DE DIBUJOS Y VIÑETAS!!	52
III. ¡VAYA LÍO DE EMOCIONES!	55
IV. ESTOS CHICOS NO SON BUENOS... ..	58
V. JAPÓN ES UN PAÍS PARTICULAR	62
VI. ¡LEER MANGA ES HACER DEPORTE DEL BUENO!	64
6.3 ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2/L1 BASADAS EN LA COHERENCIA, COHESIÓN Y ADECUACIÓN TEXTUAL	69
ACTIVIDADES DE COHERENCIA.....	70
EJERCICIO 1.....	70
EJERCICIO 2.....	73
ACTIVIDADES DE COHESIÓN	77
EJERCICIO 3.....	77
EJERCICIO 4.....	79
EJERCICIO 5.....	83
ACTIVIDADES DE DECUACIÓN	83

EJERCICIO 6.....	83
7- CONCLUSIONES.....	84
8- BIBLIOGRAFÍA.....	89

Sobre el autor



Joan Antoni Pomata García, nació en 1982 en Alicante. En el año 2006 se graduó en estudios de Turismo en la Universidad de Alicante donde cursó, además, varios cursos de japonés como lengua extranjera. En el año 2008 se trasladó a Dublín (Irlanda) donde amplió su formación de inglés y experiencia laboral como profesor de español como lengua extranjera. Posteriormente, su creciente curiosidad por la docencia le llevó a ampliar sus estudios de posgrado en la Universidad de Alicante para formarse como docente en el área de español e inglés para extranjeros. Después de varias estancias en Japón con fines formativos y de perfeccionamiento del idioma, decidió realizar un curso de un año de japonés como segunda lengua en la Universidad de Estudios Extranjeros de Kioto. En la actualidad forma parte del equipo docente de dicho centro educativo.

Un cuento sobre el comienzo y el cambio:

La cucharita de porcelana¹

En un lugar en oriente, había una montaña muy alta que no dejaba entrar los rayos del sol, motivo por el cual los niños crecían raquíticos. Entonces, un viejo, el de mayor edad del poblado, se encaminó con una cuchara de porcelana hacia esa montaña.

Al verlo, le preguntaron sus vecinos: ¿Qué vas a hacer en la montaña?

- Voy a moverla.
- ¿Y con qué la vas a mover?
- Con esta cucharita de porcelana.
- Nunca podrás.
- Sí, nunca podré, pero alguien tiene que comenzar a hacerlo.

¹ <http://planosinfin.com/el-cuento-de-la-cucharita-de-porcelana>.

1- INTRODUCCIÓN

La tipología de la novela gráfica está repartida en tres pilares según su procedencia geográfica: el cómic –principalmente estadounidense–, el tebeo –o cómic europeo– y el manga –o cómic japonés–, elementos que si bien pueden parecer parecidos o incluso iguales al lector ocasional, una visión más profunda permite observar sus diferencias y rasgos más comunes.

Asimismo, los diccionarios no ayudan con su diferenciación, ya que según el diccionario de la Real Academia Española –de ahora en adelante “RAE”– (2012), el cómic es “la serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo” o “el libro o revista que contiene estas viñetas”; mientras que el tebeo se define como “la revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos” o “la sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase”. En el caso del manga, la RAE ofrece una definición bastante ambigua e incompleta, que no estuvo exenta de cierta polémica², de hecho, e incluso llegó a cambiarse después de varias quejas³. Actualmente⁴, la definición que aparece es provisional, a la espera de la 23ª edición, y según su definición, este género gráfico se presenta como “el género correspondiente al manga” o simplemente como “cómic de origen japonés”.

Dado que los diccionarios no ofrecen más luz sobre la definición del manga –por ejemplo el diccionario *online* de Cambridge lo describe como “*Japanese comic books that tell stories in pictures*”⁵ –, es necesario establecer ciertos rasgos definitorios para su distinción de las otras dos variedades tipológicas de novela gráfica. Sin embargo, antes de proceder a dicha diferenciación, se debe partir de una definición común que englobe los tres géneros de la novela gráfica. El cómic, el tebeo y el manga podrían definirse de la siguiente manera⁶: variedad de novela gráfica estructurada en viñetas donde abundan textos narrativos, principalmente de índole dialogal y conversacional, con el objetivo de contar una historia combinando texto y dibujo.

El manga, por su parte, posee ciertas características específicas que, si bien encajan con la definición mostrada anteriormente, no casan con las del cómic o el tebeo. La palabra “manga” proviene del japonés –漫画–, y está compuesta por dos ideogramas denominados *kanjis*, donde 漫 –

² La primera definición del manga por la RAE fue la siguiente: “género de cómic de origen japonés, de dibujos sencillos, en el que predominan los argumentos eróticos, violentos y fantásticos” o, como adjetivo, “perteneciente o relativo al manga. Videos, estética manga” (*BLOGS.ANTENA3.COM*, 2012a): “El manga según la RAE”, http://blogs.antena3.com/niponadas/manga-segun-rae_2012062200120.html.

³ *Blogs.antena3.com*, 2012b.

⁴ Septiembre del 2012.

⁵ Traducción: “cómic japonés que cuentan una historia mediante dibujos”.

⁶ Y que se sumará a la información aportada en el apartado “4. Presupuesto teórico”.

man- significa informal y 画 *-ga-* dibujo. Con estos antecedentes introductorios en mente, y continuando por esta línea, a continuación se muestran los rasgos generales más evidentes y representativos que diferencian al cómic de estilo japonés de las otras dos tipologías. Tales diferencias las podríamos dividir en características físicas, en el sentido que un manga es algo tangible, pues está impreso; y en rasgos intangibles, referidos a lo no relacionado con el soporte físico.

Por un lado, el cómic japonés posee ciertas características específicas en cuanto a los soportes físicos en los que se puede presentar, ya que normalmente, en Japón, los capítulos de las obras más exitosas se recopilan en revistas semanales o mensuales, donde aparecen los capítulos nuevos de dichas historietas, uno por cada manga que contenga la revista. Unos meses después, para su recopilación en capítulos de una misma serie, se reimprimen en tomos o volúmenes de 10 u 11 capítulos, ocupando entre 100 y 200 páginas cada compilación, convirtiéndose en tomo o volúmenes y traducándose a otros idiomas para su futura venta a nivel mundial. El color también es un hecho diferenciador, pues mientras los cómics y tebeos suelen ser más atractivos para la vista al tener todas sus páginas a color, el manga, por un motivo de ahorro de costes, se imprime únicamente con las cubiertas y algunas páginas centrales a color. Por último, el sentido de lectura de los mangas en la actualidad responde a la dirección original japonesa, empezándose a leer desde arriba hacia abajo y de derecha a izquierda⁷.

Por otro lado, en cuanto a los rasgos no tangibles, y en los que se basará principalmente el grueso del presente estudio, se incluyen varios conceptos relacionados con argumentos y temáticas, personajes y estilo de narración. En la actualidad se puede encontrar una ingente variedad de cómics nipones que componen y diversifican el ya asentado mercado de tebeos y cómics. El sector del manga ha crecido de tal manera, que en la actualidad abarca todo tipo de público y temática. Existen multitud de subcategorías para ambos sexos, edades y grupos sociales. El estilo de dibujo también posee ciertos rasgos distintivos que lo diferencian del cómic y el tebeo, como personajes menos realistas y más estereotipados, con menos sombras, con ojos grandes, bocas más pequeñas, pelo puntiagudo y de colores, etc⁸.

Continuando con esta diferenciación de lo intangible, el control que posee el *mangaka*⁹ sobre los personajes, argumentos y extensión de la obra es muy superior al de los dibujantes y guionistas de cómics y tebeos, donde los editores son los principales propietarios de estos ámbitos.

⁷ Gravett, 2004, pp. 9-14.

⁸ Gravett, 2004, pp. 13.

⁹ Dibujante-escritor de mangas.

Esto conlleva que en el cómic nipón, el argumento y el dibujo sea desarrollado por un mismo autor de una manera mucho más personal y que eventualmente tenga un final coherente con el argumento inicial¹⁰. Por el contrario, con los tebeos y cómics, la trama se puede prolongar ilimitadamente, pues los editores ejercen un mayor control sobre la continuidad la serie y generalmente evitan darle un final.

Una clave diferenciadora con el cómic y el tebeo es que el manga presta especial atención a la profundización del trasfondo y el tratamiento de las emociones y sentimientos de los personajes¹¹, pues en las series niponas de manga, es un recurso común que el/la protagonista/s de una serie y sus compañeros –incluso sus enemigos– muestren dudas, cometan errores, lloren de rabia o de felicidad, aprendan lecciones vitales, les atormenten dilemas morales o un largo etcétera de emociones y procesos psicológicos. En definitiva, el manga representa a los personajes de una manera más humana y humilde –aún teniendo súper poderes– gracias a la libertad del autor a la hora de desarrollar su obra, consiguiendo un resultado más íntimo y personal. Asimismo, los personajes del comic japonés no suelen recibir sus habilidades especiales de manera accidental – como es principalmente el caso del cómic americano–, si no que para conseguir sus objetivos, tales personajes entrenan y se esfuerzan para desarrollar dichas habilidades. Estos personajes suelen poseer una característica básica que los diferencia de las otras dos tipologías gráficas, y es su férrea convicción, motivación y perseverancia cuando se les presenta cualquier tipo de impedimento, hecho que provoca que los protagonistas se crezcan, maduren y aprendan durante el desarrollo de la trama.

Por último, y terminando las características no tangibles del manga japonés, encontramos que el manga muestra cierta preferencia por las temáticas e historias cotidianas, donde el personaje o personajes principales se especializan en sus disciplinas a base de esfuerzo, sacrificio y superación personal. Igualmente, esta tipología destaca por su enrevesada trama con multitud de personajes y las relaciones y acontecimientos que aparecen en la multitud de capítulos dotan al cómic nipón de un trasfondo significativo. De esta manera, la meta a conseguir por el personaje de un manga puede ser simplemente hacer el mejor pan de Japón¹², sobrellevar una familia con dos hijos en Japón¹³ o ser el mejor jugador del baloncesto¹⁴. Recientemente el manga dando cabida a

¹⁰ Aunque existen algunos mangas de una longevidad considerable, como por ejemplo *Golgo 13*, de Takao Saito (editorial Shogakukan), cuya primera publicación data de 1969, y cuenta con 155 tomos recopilatorios; o *Hajime no Ippo*, de Joji Morikawa (editorial Kodansha) que desde 1989 ha publicado 94 volúmenes recopilatorios. Ambas obras siguen en activo.

¹¹ Ueno, 2006.

¹² *Amasando Ja-Pan*, de Takashi Hashiguchi, Editorial Ivrea.

¹³ *Shin-chan*, de Yoshito Usui, Planeta DeAgostini.

temáticas raramente tratadas por otros géneros, como la minusvalía física en el ámbito del deporte¹⁵ o los sueños y pesadillas¹⁶.

Sin embargo, a pesar del crecimiento que ha tenido este género desde sus inicios en 1945 (Leung, 2005) como fruto de la copia y adaptación del cómic americano, no fue hasta los años 80 cuando comenzó a exportarse a Europa y a EEUU de forma regular. Ese difícil nacimiento y asentamiento estuvo marcado por duras críticas por parte de la prensa europea, que lo tachaba de sádico, obsceno y excesivamente violento (Gravett, 2004, 8-9). En la actualidad, dispone de un éxito global, debido a su aceptación y expansión internacional, un ejemplo de dicho logro es que las series más famosas del cómic japonés se puedan adquirir por todo el mundo. Un caso excepcional es, cómo no, en su país de origen, Japón, donde la repercusión de este tipo de cómic trasciende los límites¹⁷ y la sola aparición del último tomo de una de las obras más seguidas¹⁸ (Natsume, 2002) puede suponer unas ventas de casi cuatro millones de ejemplares¹⁹.

Sin embargo 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. Uno de estos campos es un subgénero que tiene su origen en el manga y que conjuga sus características con el género de los dibujos animados, el denominado *anime*²⁰, que surge con la función de llevar los principales cómics japoneses al género de la animación –así como también obras creadas específicamente para este formato–. Este género tiene como interés central el permitir al espectador ver en movimiento a sus personajes manga en películas o series de capítulos, ganando en espectacularidad y colorido. Del mismo modo, el cine también se ha visto influenciado por el manga y el *anime*, como comentan los autores Felipe (2011) y López (2012), es más, la repercusión e influencias no termina ahí (Natsume, 2003), sino que engloba campos tan diversos como medios de comunicación, manuales de sexualidad²¹, en el mismo cómic modificando y fusionándose con otros estilos (como con el cómic

¹⁴ *Slam Dunk*, de Takehiko Inuoue, Editorial Ivrea.

¹⁵ *Real*, de Takehiko Inoue, Editorial Ivrea.

¹⁶ *Pesadillas*, de Katsuhiko Otomo, Norma Editorial.

¹⁷ Tajada, 2006.

¹⁸ En Japón, el tomo 65 de *One Piece* llegó a vender 3,8 millones de copias. Hasta enero de 2012, esta serie ha vendido 250 millones de volúmenes, es la serie más exitosa de la historia del manga. En segundo lugar encontramos la serie *Kochikame* y *Dragon Ball* (en España *Bola de Dragón*), con casi 200 millones de ejemplares vendidos, este último gozó de cierto éxito en España a principios de los 90.

¹⁹ Natsume, 2003.

²⁰ Que viene de la palabra inglesa “animation”, en español “animación”.

²¹ Como en la obra de Aki Katsu denominada *Yura y Makoto: Manual de sexo*, con la colaboración del Centro Joven de Anticoncepción y Sexualidad de Madrid o del Centro de Investigación del Sexo en Madrid entre otros, de Mangaline Ediciones.

americano creando el manga americano²²), en traducciones (Bernabé, 2009), religión²³, filosofía²⁴, convenciones y festivales²⁵, etc.

Como se ha mencionado anteriormente, el resto del mundo no ha compartido el interés por este género de origen nipón con la misma pasión, al menos en sus orígenes, dificultando su expansión y distribución fuera de Japón, hecho que no ha impedido al lector conseguir las aventuras de sus personajes favoritos en tiendas especializadas o por Internet²⁶. En el caso de España, encontramos un significativo éxito y su posterior interés comercial y divulgativo después emitirse en las parrillas televisivas españolas animes como *Heidi* y *Marco* en 1975 (Tajada, 2006). Junto a su constante crecimiento en España y en el resto del mundo, su distribución y comercialización en el territorio nacional hizo que los puntos de venta anteriormente mencionados crecieran hasta llegar a la situación presente, donde grandes almacenes como El Corte Inglés o la FNAC poseen ya una zona dedicada particularmente al manga en sus secciones de librería.

Con tanta diversidad de obras manga y las 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 reglada del sistema de educación obligatoria español²⁷, en español como segunda materna –de ahora en adelante “EL1”, como segunda lengua –a partir de ahora “EL2”– y como lengua extranjera –al que denominaremos “ELE”²⁸– y sin embargo, el manga apenas ha sido investigado en estos campos, o al menos, con la misma profundidad y calado.

De cualquier modo, el panorama es, si cabe, aún más desolador en la docencia de ELE o EL2, donde lo más parecido es “Diseño de actividades lúdicas para la clase de ELE sobre el tebeo español con materiales de Internet” de Carmen Rojas Gordillo (2002), “El comic en la clase de ELE” (Alonso, 2012), “Un nuevo enfoque para la explotación del cómic en ELE” (Escudero, 2007),

²² Ruh, 2005.

²³ *La Biblia Manga*, Editorial Panini; o *Las vacaciones de Jesús y Buda*, de Hiraku Nakamura, Norma Editorial.

²⁴ *Así habló Zaratustra*, editorial Herder.

²⁵ Siendo los principales a nivel internacional el Comiket de Japón, el Festival Internacional de la Historieta en Angulema de Francia, el Lucca Comics and Games de Italia y el Comic-Con de EE.UU, ordenados por registros de asistencia. A nivel nacional El Salón del Manga de Barcelona o el de Madrid son los principales referentes.

²⁶ Ya sea mediante tiendas de venta online o el reciente fenómeno llamado *scanlation* (Hye-Kyung Lee, 2009), basada en la traducción amateur directamente del japonés al idioma objeto de las obras manga, que son escaneadas (de ahí su denominación) con el objetivo de colgar dichas traducciones no oficiales en páginas web y no esperar hasta que se edita en el país donde reside el lector.

²⁷ Por citar un artículo de cada ciclo formativo, la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2008) “Empleó el cómic como recurso didáctico en primaria”, Ana R. Fernández Herrera (2001) redactó el artículo titulado “El cómic: un instrumento de motivación para la enseñanza de la historia en la E.S.O.” enfocado a la enseñanza secundaria obligatoria, Nava (2002) se basó en la historieta y su aplicación en secundaria y finalmente Jiménez (2006), que amplió el campo del uso de la historieta más allá del ámbito didáctico.

²⁸ Como veremos con mayor profundidad a continuación.

“El arte invisible en acción. Los cómics en la clase de ELE” (Díaz, 2008), “Acercándonos a otros mundos. Propuesta de integración de dos géneros en la clase de ELE: la narrativa hispanoamericana y el cómic europeo” (Escudero, 2006) o “Muertos de risa: El cómic y el humor en la clase de ELE” (Leontarido y Peramos, 2011).

Para el manga y el uso en el aula de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una lengua, así como en el ámbito pedagógico, encontramos únicamente referencias fuera de España, como es el caso de “Development of Manga Literacy in Children” de Jun Nakazawa (2005) y “Creating and Amateur Manga in the US: Pedagogy, Professionalism and Authenticity” de Brian Ruh (2005). Por último, en la línea de utilizar el manga como recurso para la enseñanza y aprendizaje, se puede encontrar *Japonés en Viñetas*, de Marc Bernabé (2004), enfocado a enseñar japonés a través del textos basados en dialogálogos y vocabulario que se puede encontrar normalmente en el manga, aunque carente de la infraestructura necesaria para asentarse como base en la materia, esto es, que carece de metodología de aprendizaje o enseñanza, base teórica fuera del idioma japonés, libro del profesor, etc. En definitiva, por tales razones este libro no se adapta a la presente investigación.

Por todos los motivos citados anteriormente, el presente estudio pretende comprobar si el manga, ya que es tan parecido a sus hermanos cómic y tebeo, puede ser una opción válida para aplicarla como recurso para la enseñanza y aprendizaje de ELE, EL1 y EL2 –pero conservando su potencial específico²⁹ para la aplicación en este terreno– y en qué contextos³⁰.

²⁹ Comentadas en el apartado 6.

³⁰ Los objetivos de esta investigación como se detallan mayor detalle en el apartado denominado “3. Objetivos”.

2- MOTIVACIÓN

El motivo de escoger un tema como el manga responde a un conglomerado de motivaciones, que van desde lo personal hasta lo profesional, pasando, como no, por lo académico. No se puede valorar la existencia de una motivación preferente sobre las otras ya que el resultado de la suma de estas sirve de estímulo y de punto de partida para este proyecto, basado en la aplicación del manga como recurso para la enseñanza y aprendizaje de la lengua española.

En líneas generales, el cómic japonés o manga engloba un conjunto de argumentos, dibujos, personajes, humor, lenguaje... que hace que se distinga de las otras dos variedades de novela gráfica –cómic y tebeos–, como se ha mostrado con anterioridad. Paralelamente, el proceso de comercialización anexo a este fenómeno mundial se formuló como el complemento perfecto para el disfrute más amplio de esta experiencia lectora, con la venta de figuras de personajes, pegatinas, pósters, videojuegos y un largo etcétera.

Desde mi infancia, ha existido una relación especialmente estrecha con este medio de expresión que combina texto e imágenes. Los tebeos y los cómics también han formado parte de esa etapa de mi vida, pero debido a sus características intrínsecas, nunca consiguieron encandilarme como lo hizo el cómic nipón. Gracias al manga, he podido experimentar fantásticas historias, con personajes carismáticos e inspiradores, que vivían y viajaban por lugares fantásticos y sugerentes, ya fueran imaginarios o reales, y de una u otra me sumergí en esas aventuras tan particulares y cautivadoras. La gran mayoría de los argumentos que más me fascinaban tenían como protagonistas a los samuráis, una clase social que destacó por su diversidad y versatilidad de facetas, como la guerrera, la filosófica, la administrativa, etc. Este estamento social marcó de manera muy significativa la historia de Japón durante los siglos X y XIX permitiendo que al leer los distintos tomos de esta temática, pudiera conocer la historia del país, los lugares más influyentes, los personajes más carismáticos de Japón y sus religiones principales, pues muchos están basados en hechos, personajes o lugares reales. Todo este proceso no hizo más que acrecentar mi interés por este género narrativo y enriquecer mi experiencia al releer las historietas basadas en esta temática, aportándome una visión distinta en cada etapa lectora.

El simple hecho de disfrutar de la lectura de una de estas obras niponas en otro idioma distinto al español –mi idioma materno–, me ha ayudado sobremanera en el terreno del aprendizaje, adquisición y consolidación de una segunda lengua –a partir de ahora “L2”– o una lengua extranjera –a partir de ahora “LE”–. Lo que se traduce en que un simple hábito de lectura de una L2 o LE, en

mi caso en inglés y japonés en ambas modalidades, haya sido un componente crucial en mi aprendizaje de estos idiomas a través de las expresiones más habituales, vocabulario, gramática, sintaxis... que se encuentran en los mangas. A través de dicho proceso de lectura, fui desarrollando un interés cada vez mayor por el idioma objetivo, y de este modo comencé por mi propia cuenta a completar una libreta con el vocabulario nuevo y expresiones típicas, estableciéndose así un proceso de aprendizaje que perdura hasta el día de hoy.

Con todo, es necesario mencionar que, como alumno del Máster Universitario de Español e Inglés como L2/LE de la Universidad de Alicante, mi concepción y percepción sobre las posibilidades de explotación del manga en el ámbito de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE y EL2 ha sufrido una metamorfosis más que determinante. El nacimiento de este cambio de enfoque ha sido totalmente inspirador, pues ha supuesto que, a través de asignaturas del máster haya podido percatarme de dicho potencial. Todas las asignaturas del máster han aportado su granito de arena, en mayor o menor medida, sin embargo algunas materias han sido especialmente reveladoras, como por ejemplo:

- Comprensión y Expresión Escrita en Español como L2/LE, pues la lectura desarrolla la capacidad de juicio, de análisis, de espíritu crítico, facilita la concepción del pensamiento, sin olvidar, por supuesto que la escritura permite expresarse de una determinada manera y llegar a una audiencia de diversa y más amplia tipología. De suma importancia es recordar que cuando se lee, se aprende, lo que posibilita, por ejemplo, la percepción de los diversos estilos de escritura, lectura, tipos de textos, etc.
- Comprensión y Expresión Oral en Español como L2/LE, ya que la comunicación oral entre el emisor y el receptor posibilita mediante el habla la capacidad de discernir y expresar conceptos, ideas, sentimientos, etc. Tal objetivo se consigue mediante entonaciones, lenguaje no verbal, y demás recursos que no se encuentran en la lectura ni en la escritura.
- Literatura y Cultura Española en L2/LE, dado que el tratamiento de textos de diversas obras literarias aumenta el bagaje cultural, proporciona información, conocimientos sobre un vasto abanico de ámbitos, y permite al lector sumergirse las tramas, poesías, descripciones, diálogos, etc. y disfrutar la obra desde varios enfoques.

La explotación de ese tipo de este tipo de novela gráfica nipona abarca un conjunto de destrezas lingüísticas de alto interés en la enseñanza y aprendizaje y adquisición de una lengua para el alumnado. Según la definición del que da el Instituto Cervantes (2012) sobre las destrezas

lingüísticas³¹, el manga como recurso para la enseñanza y aprendizaje podría aplicarse a la expresión escrita y a la comprensión lectora mediante ejercicios basados en la lectura o en la creación de diálogos, entre otros³². A su vez también se puede tratar la expresión oral y la comprensión auditiva, mediante ejercicios de representación de diálogos en obras teatrales o debatir en un coloquio al tratar cualquier tema relacionado con el capítulo o volumen leído, por mencionar unos pocos. En el punto quinto denominado “Metodología” se desarrollará con mayor detalle las posibles aplicaciones de estas cuatro destrezas en relación al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas³³ –de ahora en adelante “MCER”–.

Soy consciente de que mi interés personal por el manga, y en especial por los argumentos de samuráis me hace pertenecer a un tipo de lector relativamente específico. Al mismo tiempo, la temática tan diversa y variada que ofrece el cómic japonés en la actualidad, provoca que el abanico de público al que se pueda dirigir se haya diversificado y aumentado significativamente. Por consiguiente, y basándome en su aceptación y éxito mundial, el uso del manga como recurso para la enseñanza, aprendizaje y adquisición del español como lengua materna –de ahora en adelante EL1–, extranjera o segunda lengua, adquiere una nueva dimensión que se postula como una opción más que plausible si se desarrolla de una manera coherente y se adecua a los niveles del MCER, tipo de alumnado, etc., como se explicará posteriormente en la sexta sección del presente proyecto.

Por todos los motivos anteriormente expuestos y basándome en la premisa de que los tebeos y los cómics ya han sido adaptados en cierta medida a la tarea de enseñanza, adquisición y aprendizaje³⁴ de una lengua –español en este caso concreto–, considero un avance beneficioso, eficiente y de suma importancia el hecho de aplicar los recursos para la enseñanza y aprendizaje que ofrece la novela gráfica empleando como recurso únicamente obras manga³⁵.

Se debe matizar el hecho de que la presente investigación tiene únicamente como meta el ámbito de la enseñanza del español como segunda idioma o lengua extranjera, aun basándose en ciertas ocasiones en el español como lengua materna. Las razones de esta matización son simples, pues puede enriquecer el campo de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE y EL2 –que se

³¹ [...] Las formas en que se activa el uso de la lengua. Tradicionalmente la didáctica las ha clasificado atendiendo al modo de transmisión (oral y escrita) y al papel que desempeñan en la comunicación (productiva y receptiva). Así, las ha establecido en número de cuatro: expresión escrita, comprensión auditiva y comprensión lectora (para estas dos últimas se usan a veces también los términos de comprensión oral y escrita). Instituto Cervantes (2012): *Centro Virtual Cervantes. Diccionario de términos clave de ELE*. Alcalá de Henares: Instituto Cervantes

³² Como se aprecia en el apartado cinco y seis.

³³ Se puede encontrar una tabla esquemática con los niveles comunes de referencia en http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_03_02.htm.

³⁴ Se explicará con mayor detalle en el apartado “5. Propuesta didáctica”.

³⁵ Excepto en el punto 6.1 en que se trabaja con el manga, cómic y tebeo de manera conjunta.

verá con más detalle en el apartado sexto—, dado que su aplicación a la enseñanza de un idioma que no sea el materno no se ha explotado en la misma medida que en el caso de sus compañeros de la novela gráfica, lo que supone un valor añadido. En definitiva, mi viaje por la novela gráfica y particularmente el manga, que se inició en mi época infantil y que ha continuado hasta la actualidad, me ha servido como motivación personal, y finalmente, puedo darle una aplicación creativa, enfocada al campo de la enseñanza y el aprendizaje de una LE o L2 basándome en mi experiencia docente y en lo aprendido durante el máster mencionado.

3- OBJETIVOS

El cómic y el tebeo poseen un potencial común para la enseñanza y aprendizaje con multitud de beneficios para la enseñanza y aprendizaje para el alumnado de EL2, EL1 o ELE – como se detalla en el apartado 6–. A continuación se detallan los principales y más significativos resultados de la aplicabilidad del cómic y el tebeo en estos ámbitos educativos. Como estas dos categorías de novela gráfica comparten dichas ventajas, se ha optado por ofrecer únicamente las del cómic, pues es la opción más estudiada y detallada y que a su vez engloba las del tebeo por adición.

Además, se debe mencionar el hecho de que la mayoría de estos trabajos sobre la docencia, didáctica y pedagogía se centran en el español como lengua materna (EL1), sin embargo pueden resultar igualmente útiles en ELE o EL2 si se adaptan adecuadamente, pues comparten las mismas características ventajosas, aunque no así su puesta en práctica, enfoque y explotación –puesto que los alumnos de EL1 no comparten las mismas características que los de ELE o EL2–. Dichos beneficios se exponen a continuación.

Como expone Manuel Barrero (2002, 12), los beneficios pedagógicos del cómic son, entre otros, la estimulación de la capacidad de abstracción e imaginación mediante la conexión imagen–significado; la capacidad compositiva a través de la localización de los elementos en la variedad de emplazamientos; de estimulación de la imaginación abstracta mediante el manejo del *gutter* –o calle– y de la génesis del tiempo entre sus secuencias; el fomento de la lectura y del interés por la correcta ortografía; la ayuda en el aprendizaje del lenguaje icónico; y finalmente, la comprensión de diversos modelos narrativos, como la viñeta secuenciada, la narración paralela, el *flash-back*, etc.

Continuando por este camino, la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009, 4–5), basándose en el trabajo anteriormente mencionado de Barrero, enfoca el potencial para la enseñanza y aprendizaje hacia la educación primaria, que no supone ninguna diferencia en cuanto a sus ventajas para la enseñanza y aprendizaje por su ámbito de aplicación. El tratado reformula los beneficios del cómic de Barrero, ofreciendo en este nuevo enfoque más beneficios, y que por añadidura son la mejora de la capacidad de concentración de los alumnos de primaria, la facilidad de adaptación del cómic al ritmo de lectura, la estimulación de la capacidad de síntesis, el hecho de facilitar sustancialmente el aprendizaje de idiomas, la práctica cuya meta es la de comprender e interpretar ciertos contenidos audiovisuales a un determinado nivel inicial; la actividad basada en cultivar una actitud crítica referente a la ideología por parte del alumnado; la ayuda que aporta al estudiante en su proceso de comprensión de la realidad cultural y social de su entorno más cercano

–pues el cómic es una vía de adquisición e instrucción de valores–; y, por último, la posibilidad de conseguir y tratar este tipo de material, además de ser económico. El apartado número 6 desarrolla el potencial para la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE y EL2, ofreciendo varios ejemplos de cada uno de ellos.

Ciertos estudios sí se centran específicamente en ELE, como Alonso (2012, 6–32), que describe los beneficios del cómic según los seis valores para la enseñanza y aprendizaje. Según la autora, el factor afectivo es clave en la docencia, y el cómic, como menciona Cuadrado et Al. (1999), se puede comprender con mayor facilidad que los textos, ya que es del agrado de docentes y estudiantes, es entretenido y su beneficio para la dinámica de la clase está probado, con un primer vistazo se consigue una idea general, aporta matices positivos a la clase y atrae la atención del alumnado mediante la estimulación de la creatividad.

En esta línea de argumentos relacionados con la docencia de ELE y EL2 a favor del cómic, se observa un cierto enfoque de carácter lúdico que, como comenta Moreno (2004), requiere la creación de un clima propicio para juegos y diversión en general, siempre que tales requisitos se den en un entorno donde se potencie el aprendizaje. Por otro lado, la autora continúa su exposición mencionando la necesidad de que la clase entera se contagie de ese espíritu, lo que implica que no solo los alumnos, sino los docentes deben centrarse en maximizar la capacidad creativa. A su vez estimula la creatividad del lector, pues, como comenta la autora, “las actividades que se pueden poner en práctica con el cómic destacan por su valor creativo: creación del cómic, posibilidad de ordenar e inventar historias, rellenar bocadillos, etc. Con ellas se puede desarrollar la imaginación y la creatividad del alumno, además de favorecer la comunicación, la integración y la cohesión grupal” (Alonso, 2010, 25).

Otro de los beneficios de los cómics es la aparición del humor y la risa en clase, pues el humor guarda una estrecha relación con la creatividad (Leontardi y Peramos, 2011), y que al unirse, producen un acto de sinergia, ya sea expresando emociones o ideas adecuadamente expresadas (Martín 2003). El desarrollo de la competencia intercultural supone el quinto beneficio, ya que la lengua y la cultura son indisolubles (Alonso, 2010, 32). Por último, la autora entiende el cómic como un *input* de gran acierto, basado en las cinco características anteriores, que otorgan un valor añadido a la novela gráfica que no poseen otros materiales.

A parte de dicho beneficios comunes entre las tipologías de la novela gráfica y los específicos del manga (que se detallan en con mayor calado en los puntos 1 y 6), el abanico de temáticas y géneros que ofrece el cómic en su versión nipona es realmente variado, ya que se puede

adaptar a cualquier edad y tipo de alumno. Mención aparte merecen los argumentos basados en la violencia, el sexo y el erotismo destinados a mayores de 18.

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. Por consiguiente, todas estas posibilidades para la enseñanza y aprendizaje se pueden adaptar a cualquier tipo de estudiante de español, ya sea como EL1, ELE o EL2. La aplicabilidad del manga, desde un punto de vista teórico, podría abarcar y permitir la aplicación de todos los beneficios pedagógicos, psicológicos y personales anteriormente mencionados, así como los del terreno de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una LE, L1 o L2.

Sin embargo, puede sorprender el hecho de que, comparado con sus otras dos modalidades, poco o nada se haya estudiado sobre el manga en el ámbito de la enseñanza, aprendizaje y adquisición del español, ya sea como primera, segunda o lengua extranjera. Como gran limitación en el presente proyecto –en relación al volumen total de la bibliografía existente relacionada con la novela gráfica– la mayoría de la bibliografía raramente trata ámbitos dedicados a la enseñanza, aprendizaje o pedagogía, y en el caso de que estén relacionados con el aprendizaje de la lengua española, rara vez suele centrarse en la adquisición y aprendizaje de ELE o EL2.

Por este motivo, y una vez explicados los beneficios comunes del uso de este tipo de recurso para la enseñanza y aprendizaje, los objetivos que se pretenden alcanzar con la presente investigación son:

- 1) ¿Es posible utilizar el manga como recurso de enseñanza, aprendizaje y adquisición en el aula de ELE, EL1 y EL2?
- 2) En caso afirmativo ¿Puede adaptarse el manga a los diferentes niveles del MCER?
- 3) En caso afirmativo ¿Cómo y para qué se puede utilizar?

4- PRESUPUESTO TEÓRICO

Para realizar el análisis textual del cómic japonés y valorar y probar su uso en la docencia de ELE o EL2, se requiere un ejercicio de retrospección para concebir *grosso modo* los antecedentes teóricos del texto, sus características principales y tipologías, junto con la transición del modelo formal al paradigma funcional y sus necesarias sustituciones de objeto de estudio: de la oración al texto y de la lengua al habla.

En el manga podemos encontrar textos narrativos en su mayor medida. Asimismo, existen otras tipologías textuales, y puesto que pueden encontrarse en las páginas de los mangas, son analizados en este apartado igualmente. A su vez, ha de explicarse qué características comunes poseen dichas tipologías, es decir, qué es un texto y qué elementos le constituyen. Tales componentes sientan la base para la concepción del estudio de textos dialogales en el manga mediante las actividades confeccionadas según estos pretextos, emplazadas en el apartado “6. Análisis”.

El presente apartado comienza por la definición de texto, prosigue con las tipologías textuales y el texto narrativo, el texto dialogal y la explicación del motivo del cambio al paradigma funcional. El punto cuatro termina detallando las tres propiedades textuales a tener en cuenta para el análisis textual según el nuevo paradigma y un esquema aún más detallado de estas características propias de un texto coherente, cohesivo y adecuado³⁶.

Como expone Marimón (2008, 35), muchos lingüistas han aportado sus propias definiciones del concepto de texto, pero en el fondo, la mayoría coincide en que el texto pertenece al ámbito de la comunicación. Sin embargo, todos estos lingüistas difieren en la enunciación del porqué se produce ese rasgo comunicativo. La novela gráfica, en cada una de sus tres vertientes, al contener texto, responde a un fin comunicativo, es decir, pretende transmitir un mensaje mediante una historia empleando viñetas. A continuación se citan algunos de los autores más significativos y sus aportaciones sobre su definición de texto:

- Para Schmidt (1977, 153) el texto sería “cada elemento verbal de un acto comunicativo enunciado en una actividad comunicativa que tiene ordenación temática y cumple una función comunicativa perceptible, es decir, realiza un potencial ilocutivo”. Visión basada en el intercambio textual entre el emisor y el receptor y en contextos socioculturales.

³⁶ Requerimientos necesarios para demostrar que el manga puede ser objeto de uso como material válido en el terreno de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE y EL2.

- J. Petöfi y A. García Berrio (1978) hablan de “la intención comunicativa del hablante”. Desde su punto de vista, los autores explican que “el texto como unidad teórica no tiene extensión prefijada [...] la delimitación del texto depende de la intención comunicativa del hablante, de lo que este quiera comunicar como conjunto de unidades lingüísticas vinculadas en un conglomerado total de intención comunicativa”.

- Halliday y Hassan (1983, 23) basan el contenido comunicativo del texto en la coherencia, que está en función del texto y del contexto de la situación; y la consistencia textual, que está marcada por el registro. El contexto situacional estaría compuesto por factores extralingüísticos, cuyo análisis se realizaría según los tres aspectos: campo, modo y tenor³⁷.

- Para Bernárdez (1982, 25), el texto posee un carácter comunicativo, pragmático y estructurado. Tomando como punto de partida los anteriores conceptos, Bernárdez (1982: 85) define el texto como:

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) del hablante de crear un texto íntegro y a su estructuración mediante dos conjuntos de reglas; las propias del nivel textual y las del sistema de lengua.

- Para Cuenca *et Alii* (1998, 3), la comunicación verbal se asienta sobre ciertos factores tales como la actuación de los hablantes –acto comunicativo–, el material del que disponen –sistema de su lengua– y el conocimiento del sistema –competencia lingüística– y de las situaciones de comunicación –competencia pragmática–. El texto es, en conclusión, “el resultado de la actividad lingüística de un individuo que proyecta su intención sobre un material verbal”.

- Por último, Van Dijk (2000, 24) hace referencia a la comunicación y a la interacción mediante el intercambio comunicativo por un medio escrito que toma forma de texto. Dichos elementos a estudiar son su objetivo, usuarios y las maneras en las que la interacción se produce.

- Castellá (1992, 50), basándose en el enfoque de Bernárdez, establece que un texto:

Es una unidad lingüística comunicativa, producto de la actividad verbal humana, que posee carácter social. Se caracteriza por la adecuación al contexto comunicativo, la coherencia informativa y la cohesión lineal. Su estructura refleja los procedimientos empleados por el emisor y el receptor en

³⁷ Que por motivos de extensión de la presente investigación, apenas reciben tratamiento en los ejercicios del punto seis.

los procesos de elaboración e interpretación. Se construye por medio de dos conjuntos de capacidades y conocimientos: los propios del nivel textual y de los sistemas de la lengua.

Sin embargo, las definiciones anteriores no están del todo completas, o al menos no se adaptan a la definición requerida para esta investigación, pues aunque sugieren elementos básicos y necesarios referentes al texto, no abordan con la precisión necesaria el tipo de estudio que requiere el análisis textual.

Por consiguiente, por motivos de afinidad con el tipo de estudio del corpus manga que se realizan en el punto “6. Análisis”, se parte de la visión de Van Dijk (2000) sobre qué es un texto, pues dicho análisis requiere un enfoque dinámico e interactivo. Por otra parte, y completando la definición anterior, se elige la enunciación de Castellá (1992) para completarla, pues menciona los tres términos definitorios que aparecen como constantes para asegurarse que la composición de un texto sea correcta. Estos componentes son la coherencia, la cohesión y la adecuación –que se analizan con más detalle al final de este cuarto punto–. En definitiva, el análisis textual ha de basarse en estos tres conceptos, requiriendo un enfoque dinámico e interactivo.

Asimismo, puede surgir la duda referente a la posibilidad de que el manga sea un texto o un discurso. Vicent Salvador (1990, 10) ofrece su visión sobre esta dicotomía desde un enfoque etimológico que muestra las diferencias entre texto y el discurso. Según este autor, por un lado, el texto es escrito, clausurado y breve un producto materializado, monológico, determinado individualmente y generalmente relacionado con tendencias europeas. Por otro lado, el discurso es oral, extenso y abierto, un proceso relacional, dialógico, un concepto genérico y tipológico y de ámbito de uso superior a la región europea. Por lo que se entiende que, según este autor, el manga es un texto, pues está escrito, pero responde a un origen figurado de interacción oral mediante la aparición de diálogos escritos.

Con todo, también podemos considerar la definición resumida de texto –ya sea oral o escrito– que también encaja con la presente investigación, es la que ofrece Marimón (2008, 41), concibiendo el texto como “Una unidad dinámica de interacción lingüística entre los participantes en un intercambio comunicativo” que posee textura y textualidad –como se explica en el siguiente párrafo–, que resume los anteriores enfoques manteniendo los conceptos de coherencia, cohesión y adecuación inherentes.

Por último, y para terminar la definición de texto y la descripción de sus principales características según el enfoque funcional, se procede a tratar los dos últimos conceptos

relacionados con la definición escogida de texto: textura y textualidad. La razón es obvia, ambos elementos están directamente relacionados con dos de los tres elementos referentes al tipo de análisis escogido para el corpus del cómic nipón: la coherencia y la cohesión (Marimón, 2008, 48-51). El enfoque de mayor calado sobre la textualidad es la ofrecida por Halliday y Hassan (1983, 2-3), basado en el estudio de lo interno, que se concibe de la siguiente manera: la textura es la cualidad por la que se diferencia a un texto de lo que no es, pues actúa como una unidad, resultando de las conjugaciones semánticas referentes al registro, la coherencia y la cohesión textual. Según Beaugrande y Dressler (1997), y ofreciendo una visión basado en un enfoque externo del estudio del texto, la textualidad se compone de cohesión, coherencia, intencionalidad, aceptabilidad, informatividad, situacionalidad e intertextualidad. Ambas orientaciones han provocado que la coherencia y la cohesión se convirtieran, por definición y necesidad, en el objeto de estudio por parte del gremio lingüista.

Una vez visto las principales características del texto, se debe establecer un listado y definir cada tipología, pues en el texto que contiene el género denominado manga pueden aparecer igualmente, no solo textos narrativos, como se podría pensar inicialmente. Existe una considerable diversidad textual que merece ser detallada en bases a características textuales como género, superestructura, tipo y secuencia, así como en función de los criterios lingüísticos que diferencian los distintos tipos de texto.

La lengua está ligada a la sociedad de donde esta es usada, de una u otra manera ambos conceptos están siempre conectados, y se modificarán el uno al otro a través de diferentes facetas. Como menciona Bajtin M. (1982), “al aprender una lengua aprendemos no sólo sus elementos gramaticales, sino también a reconocer y usar las formas genéricas ligadas a las esferas de actividad en que se organiza”, lo que deja entrever que existen ciertas cualidades que se mantienen de manera más o menos constante, elementos que se emplean con el objetivo de definirlos y analizarlos, y de esta manera, diferenciarlos de otras tipologías textuales. Por consiguiente, el género discursivo se podría definir como el “conjunto de enunciados relativamente estable ligado a una esfera social determinada”.

Para Horst Isenberg (1987), la tipología textual se establece como un “complejo de enunciados sobre textos que, como mínimo, contiene los siguiente elementos: Una determinación general de su campo de aplicación, una base de *tipologización*, un conjunto limitado y manejable de tipos de texto. Para cada tipología textual existe una especificación exacta de texto, y un conjunto

de principios de aplicación”. Por último, este lingüista añade que para considerar a una tipología textual como tal, requerirá ciertos elementos comunes.

Estos conceptos que comparten los textos se componen de los siguientes elementos: homogeneidad, cuando contiene una base de *tipologización* unitaria; monotipia, cuando no contiene un principio de acuerdo con el cual sea posible una clasificación múltiple; rigor, cuando en el ámbito de aplicación de la tipología textual no hay ningún texto ambiguo; y exhaustividad, cuando todos los textos posibles en el campo de aplicación de la tipología textual pueden clasificarse dentro de –al menos– uno de los tipos de texto definidos en las tipologías textuales.

Con anterioridad, como comenta Simón (2006), Grosse realizó un estudio sobre los textos escritos en alemán y francés, basado en la función textual de cada texto. Werlich (1976) también estableció su propia clasificación de textos según su función textual, aportando ejemplos de las distintas formas que pueden adoptar –según foco contextual y el idioma textual, respectivamente–. Los esquemas que describen esta tipología textual son los siguientes:

El modelo de Grosse³⁸:

CLASE DE TEXTO	FUNCIÓN TEXTUAL	EJEMPLOS
1. Normativos	Función normativa	Leyes, estatutos, contratos, poderes, partidas de nacimiento, legalización.
2. De contacto	Función de contacto	Escritos de felicitación, de condolencia
3. Que indican grupos	Función indicativa de grupos	Canciones de grupo (marsellesa)
4. Poéticos	Función poética	Poema, novela, comedia
5. En que predomina la automanifestación	Función de automanifestación	Diario, biografía, autobiografía, diario literario

TABLA 1- Tipología textual según Grosse

El modelo de Werlich (1976)³⁹:

TIPO DE TEXTO	FOCUS CONTEXTUAL	IDIOMA TEXTUAL
1. Descripción	Fenómenos fácticos en el espacio	Frases (y sus variantes) que expresan fenómenos en la secuencia.

³⁸ A partir de Grosse, se opta por presentar así la información para que se muestre más sistematizada.

³⁹ A partir de Werlich, se opta por presentar así la información para que se muestre más sistematizada

2. Narración	Fenómenos fácticos y/o conceptuales en el tiempo	Frases (y sus variantes) que señalan una acción en la secuencia.
3. Exposición	Análisis o síntesis e ideas conceptuales (conceptos) de los hablantes.	Frases (y sus variantes) que identifican y relacionan fenómenos en la secuencia.
4. Argumentación	Relaciones entre conceptos y manifestaciones de los hablantes.	Frases (y sus variantes) que atribuyen cualidades en la secuencia.
5. Instrucción	Comportamiento futuro el emisor o su destinatario.	Frases (y sus variantes) que reclaman la acción en la secuencia.

TABLA 2- Tipología textual según Werlich

Como se ha comentado con anterioridad, una de las características textuales que diferencian un modelo de texto de otro es la secuencia, que según Adam (1992) es el componente que sirve de base para ordenar y estructurar lingüísticamente partes de un texto o el texto en su totalidad según unos rasgos expresivos y organizativos. Se debe mencionar, a su vez, que las secuencias son modelos en los que las manifestaciones concretas se aproximan en distinto grado, es decir, son estructuras prototípicas. En el siguiente cuadro, se puede ver claramente la función de cada texto según el tipo de secuencia que lo caracteriza.

El modelo de secuencia de Adam⁴⁰:

TIPO DE SECUENCIA	FUNCIÓN
Descriptiva	Informar sobre el estado de las cosas fenómenos y situaciones ↓ DESCRIBIR
Narrativa	Informar sobre acciones y hechos ↓ NARRAR
Argumentativa	Exponer opiniones, defenderlas, rechazarlas, persuadir ↓ ARGUMENTAR
Explicativa	Entender ideas y conceptos ↓ EXPLICAR

⁴⁰ A partir de Adam, se opta por presentar así la información para que se muestre más sistematizada.

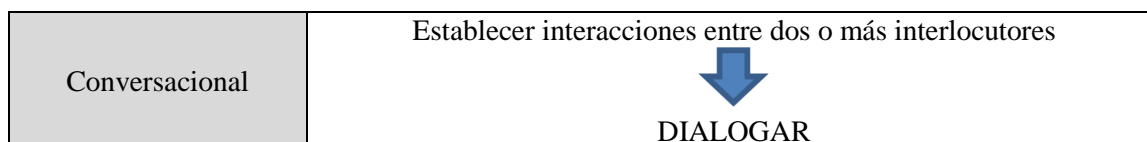


TABLA 3- Tipología textual según Adam.

La estructura composicional (Adam, 1992) establece que los planes textuales están en mayor o menor medida moderados por los géneros discursivos, pudiendo ser planes fijos, cuyo género está dado; o planes ocasionales, que pertenecen a un texto solamente. La estructuración secuencial se subdivide en tres niveles. El primer nivel se compone de los prototipos de secuencias, que pueden ser narrativa, descriptiva, argumentativa, expositiva o dialogal. El siguiente nivel se ajusta a las disposiciones secuenciales de base combinables, cuyas secuencias pueden ser coordinadas –sucesión–, alternadas –montaje en paralelo– o encajadas –inserción–. El tercer y último nivel de estructuración es dominante, pues genera un efecto de tipificación global, ya sea por la secuencia encajante, que abre y cierra el texto, o por la secuencia resumen, que como su nombre indica, sintetiza la totalidad el texto.

Se debe hacer mención igualmente al hecho de que se prefiera el concepto de secuencia como unidad al de texto, ya que en el ámbito pedagógico, facilita la transmisión de conocimientos tanto para el docente al explicarlas como para el alumno al comprenderlas, en contraposición a la tipología textual. Según Adam, existen las series lineales, las dominantes y secuencia-resumen. Las primeras pueden ser secuencias coordinadas, esto es, una secuencia que sigue inmediatamente a la otra; alteradas, reflejadas en varias series de secuencias transcurren en paralelo; o por último, encajadas, donde unas se insertan dentro de otras. En cambio, las segundas son secuencias que enmarcan el texto o que realizan un resumen de la totalidad.

Como se ha citado anteriormente, según Werlich (1976), el texto narrativo se centra en un contexto caracterizado por “fenómenos fácticos y/o conceptuales en el tiempo” y su idioma textual está compuesto por “frases –y sus variantes–, que señalan una acción en la secuencia”. Desde otro prisma, para Grosse (1976), lo más parecido a un texto narrativo serían los textos en los que predomina y cuya función textual es la automanifestación, así como los textos de transición –cuyo objetivo es exhortar y comunicar información– y los textos en los que predomina la información, como los que encontramos en las noticias, escritos científicos, etc. Esta clasificación de los modelos de Grosse y Werlich se ha hecho según el objetivo de narrar y/o informar sobre acciones y hechos, concerniente al modelo secuencial de Adam (1992).

Asimismo, en cuanto al análisis de textos narrativos, se debe aclarar el hecho de que la narrativa es inherente a los humanos, ya que mediante el habla se mantiene una interacción con los demás interlocutores al compartir hechos propios del emisor o de otra índole. Jolles (1939), junto a otros autores, emplearon el término “formas simples” para definir cualquier tipo de unidad de expresión lingüística mínima, como los gestos, y siempre en un contexto oral y social, tomando forma en mitos, leyendas, dichos, casos, enigmas, memorias, parábolas, etc. De ahí que se pueda extrapolar la idea de que la sociedad intenta interactuar con sí misma.

La consecuencia inmediata de este hecho mínimo y básico de comunicación es la narración oral, que para Labov (1978, apud, Laforest-Vincent, 1996, 20), “se considera relato todo conjunto de dos proposiciones narrativas, es decir, toda relación temporalmente ordenada de acontecimientos pasados”.

De este modo, hace su aparición la necesidad de una descripción de la sintaxis del relato oral, cuyos elementos serán empleados con cierta regularidad en este contexto. Estos elementos característicos son la presentación o resumen, que indican el tema principal del mensaje; la orientación o indicaciones, que establecen criterios tales como qué, quién, dónde y cuándo; la evaluación, centrado en el porqué; el desarrollo, que continúa un acontecimiento anterior implícito; el resultado, que expone el efecto de un suceso; y la coda, la que engloba cualquier otra cuestión. Un ejemplo breve de esta clasificación sería la siguiente:

“¿Quién? El fundador del portal Megaupload, Kim Dotcom, ¿qué? propuso ¿cuándo? hoy ir voluntariamente ¿dónde? a Estados Unidos ¿para qué? para ser juzgado ¿por qué? por supuesta piratería informática y otros delitos [...]” (EL PAÍS.es, 2012⁴¹).

Sin embargo, la narrativa no ha sido el único ámbito en interesarse por el género de la narración, la lingüística ha aportado estudios tipológicos sobre la lingüística del texto, realizados con posterioridad a los años setenta. Van Dijk (1978, 154-158) estableció el modelo de la superestructura narrativa para aportar algo de luz a este campo emergente.

⁴¹ EL PAÍS, 2012.



TABLA 4- Estructura narrativa según Van Dijk.

Si bien es cierto que no toda la comunidad lingüística coincide, sí que existe cierta conformidad en cuanto a los componentes de la narración, que son los principales pilares definitorios que ponen de manifiesto el acto narrativo, producto del objetivo del emisor. Un ejemplo de este suceso es la novela y su ingente variedad de estilos narrativos. Las bases comunes de todo acto narrativo son el proceso narrativo, una sucesión de acontecimientos, un universo creado por el autor y un punto de vista desde el que se muestra lo narrado.

A través de Bremond (1966) y su “Lógica de los posibles narrativos”, Adam (1992, 46-58) implanta los “seis constituyentes que deben aparecer para que se pueda hablar de relato”. Estos son la sucesión de acontecimientos, la unidad temática alrededor de un actor-sujeto, la transformación, el proceso, la causalidad narrativa y puesta en intriga y la evaluación final. De esta manera, Adam (1997, 57) establece el esquema lineal de la secuencia narrativa, que son las fases de la secuencia en función de las proposiciones narrativas. Dos años después aparece “Lingüística de los textos narrativos” (Adam-Lorda, 1999), que amplía el anterior trabajo simplificándolo con una nueva

disposición de cada una de las proposiciones y una organización de los fenómenos fácticos en el tiempo ya tratados anteriormente por Werlich.

Una vez establecido el plan textual para el análisis secuencial, se debe profundizar en ese estudio de la narración, cuyo procedimiento lingüístico más aceptado es el que se establece mediante el núcleo clasificador basado en sujeto + el verbo haber en pasado + complemento circunstancial de lugar + complemento circunstancial de tiempo, los tiempos verbales en pasado, las estructuras sintácticas predicativas y el uso de elementos deícticos temporales.

Como conclusión, se acepta por afinidad a la investigación y su análisis del corpus manga escogido la definición con los elementos que la comunidad lingüística considera necesarios para definir un texto narrativo. Esta definición puede verbalizarse de la siguiente manera: un proceso narrativo basado en una sucesión de acontecimientos que suceden en un universo creado por el autor y que son tratados desde un punto de vista desde el que se muestra lo narrado. Con lo que se establece que un manga contiene textos narrativos, ya que estos se caracterizan por transmitir los eventos que ocurren en una situación y un contexto determinados y que dan prioridad al enfoque y la manera en que se transmite.

Entre las tipologías de los textos narrativos, se pueden encontrar noticias periodísticas, novelas, cuentos, cómics, tebeos, mangas, rondallas, textos de historia, biografías, memorias, dietarios, diarios, y un largo etcétera. Y en cualquiera de estas manifestaciones narrativas, se cumple la función de narrar.

Como expone Marimón (2007), los seres humanos utilizamos el diálogo como recurso básico en nuestras interacciones, que dependiendo de la intención comunicativa, especifican el tipo de enunciados que se intercambian. Con todo, el estudio del texto dialogal es el resultado de un extenso recorrido en los campos de la sociología y de la antropología –entre otros–, que comparten un objetivo común, estudiar las relaciones verbales entre individuos. Para Pomerantz y Fehr (2000, 102), estos estudios sociológicos estudiaban “el modo en que los individuos de una sociedad realizan sus actividades y dan sentido al mundo que los rodea”.

Por añadidura, todo ese trabajo sirvió de precedente para cimentar el estudio de los usos reales de los hablantes cuando emplean el sistema lingüístico. Así pues, 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.

De esta manera, y haciendo un ejercicio de síntesis, se entiende que el manga contiene texto dialogal (o conversacional), y, como se acaba de exponer, esta tipología narrativa se define como una composición textual oral o escrita⁴² que responde a un fin comunicativo y que se basa en un acto verbal, pudiendo tomar la forma de un diálogo o de una conversación, y dada su flexibilidad de temática de planificación, contextos y funciones, se ordena según unas normas de coherencia internas.

Una vez explicados los conceptos de texto, texto narrativo y texto conversacional o dialogal, es turno ahora de adentrarse en el campo del análisis lingüístico, pues se ha explicado qué se pretende analizar, pero no cómo. Marimón señala (2008, 25-26) que el lenguaje ha sido objeto de estudio desde hace varios siglos, sin embargo, la lingüística se ha visto modificada recientemente por un cambio de modelo, reformulando su definición hasta convertirla en “el examen científico del lenguaje llevado a cabo con la precisión propia de una investigación científica” (Alcaraz, 1990, 12). Todo este proceso –motivado por una necesidad de cambiar un modelo que se estaba quedando obsoleto– requirió un exhaustivo y continuo ejercicio de reformulación de contenidos con el objetivo de esclarecer y completar las lagunas conceptuales de metodologías lingüísticas previas. Dicho esfuerzo se encaminó a cuestionar cualquier investigación científica anterior, caracterizada y marcada por el enfoque del modelo formal, orientación del análisis lingüístico surgida fruto de la lingüística estructural y la lingüística generativa (Lyons, 1975).

Las limitaciones y razones de dicha transformación, o metamorfosis “revolucionaria”, como atribuye Alcaraz (1990, 13), son evidentes. Por una parte, el carácter interiorista y la exhaustividad a la hora en desgranar con el máximo detalle un texto mediante el sistema lingüístico, suponía tal esfuerzo sobrehumano por parte del lingüista, que no compensaba la dedicación. Por otro lado, el hecho de que el resultado no se equipara al tiempo dedicado y trabajo realizado –pues todo tenía que estar científicamente probado y detallado–, provocaba una necesaria búsqueda de caminos alternativos que no requirieran tales premisas. Este es el contexto de gestación del “paradigma funcional”.

Esta renovada concepción está cimentada sobre dos premisas, la atención en el texto en lugar de la oración, y la preferencia del habla ante la lengua como campo de estudio. Este crecimiento exponencial de materia de investigación supone una bocanada de aire fresco al ámbito de estudio y trae consigo la aparición de nuevas y necesarias nociones con las que analizar un texto. Se concibe pues un campo de estudio que va más allá de la oración. Como resultado, conceptos

⁴² Por motivos obvios, el estudio del corpus manga únicamente se centrará en el texto escrito.

necesarios de carácter pragmático y de nuevo cuño como “contexto”, “usuario” o “comunicación” surgen para aportar luz en este nuevo estadio de cambio de paradigma.

Las implicaciones del nuevo arquetipo –aparte de su signo pragmático, renovación de ámbitos de estudio y transgresión de la barrera oracional– se caracterizan por la inserción de la lingüística cognitiva (Cifuentes, 1994), que centra sus esfuerzos en el ejercicio de comprensión de los procesos mentales de los interlocutores, de los elementos que componen la percepción y en la naturaleza del lenguaje.

Por lo tanto, el nuevo paradigma funcional enfoca el análisis de texto –concepto anteriormente definido– teniendo en cuenta la cohesión, coherencia y adecuación en el ámbito textual, conceptos sin definir y que no se tenían en cuenta al centrarse en la oración como terreno de estudio. A continuación se detallan más extensamente las tres propiedades textuales requeridas para que un texto sea considerado como tal.

La coherencia es la propiedad textual que está relacionada con el texto, viene precedida por el interés del hablante por comunicar algo mediante un contenido determinado y ordenado (Marimón, 2008, 59-60). Por consiguiente, podemos deducir de esta definición que la coherencia responde a un proceso constructivo donde, según Benárdez (1982, 158) el emisor parte de una intención original y se vale de material lingüístico y verbal para expresar su contenido textual. Este lingüista establece las siguientes características:

- a) Tener una intención comunicativa.
- b) Desarrollar un plan global que le permitirá que tenga éxito su texto.
- c) Realizar las operaciones necesarias para expresar verbalmente ese plan global.

Asimismo, la coherencia puede describirse desde el ángulo inverso, es decir, desde el punto de vista del receptor del mensaje –y no desde el del emisor–, basado en los procesos cognitivos requeridos para la comprensión de un texto y en las estrategias comunicativas pertenecientes al campo de la pragmática. Siguiendo esta línea, Walter Mignolo (1986) defiende la idea de que la coherencia va más allá del contenido del texto, se asienta en el intercambio comunicativo establecido por el emisor y receptor, donde el primero es el que debe establecer dicha característica en el mensaje.

Para este estudio del cómic japonés, se concibe la coherencia como la propiedad textual producida por el hablante mediante un contenido ordenado y de carácter constructivo con la

intención de emplear material lingüístico y verbal para que el oyente comprenda el mensaje pretendido, estableciéndose así un intercambio comunicativo más allá del contenido del texto.

Por lo que se entiende que el *mangaka*⁴³ parte con un objetivo antes de estructurar su obra, y que a través de los capítulos, páginas, viñetas y bocadillos se vale para lograrlo. El resultado final es interpretado por el lector, que gracias a la coherencia, interpreta el contenido, y este, a su vez, va permitiendo continuar con esta dinámica comprensiva durante el acto de lectura.

Como explica Marimón (2008: 103), “la cohesión es el conjunto de mecanismos que posee una lengua con el objetivo de organizar el ámbito textual”, son los medios por los que se vale el receptor para interpretar y comprender el mensaje codificado lingüística y gramaticalmente del emisor. Como se ha comentado anteriormente, la textura se vale de enlaces cohesivos para determinar lo que es un texto y lo que no lo es conectando unidades lingüísticas con conectores semánticos. Sin embargo, la cohesión de un texto no se basa solo en fenómenos de naturaleza lingüística, si no que en el mismo proceso cohesivo intervienen factores de tan diversa índole como el conocimiento general de los receptores del mensaje o las características en las que se da el acto comunicativo.

Bernárdez (1995, 26) sentencia y termina de completar la definición anterior y que se emplea en el análisis del corpus del presente trabajo de investigación afirmando que “los fenómenos cohesivos existen, pero el texto no es coherente porque tenga fenómenos cohesivos, sino porque los fenómenos cohesivos aparecen como consecuencia del carácter coherente del texto”. Como conclusión y definición final, establece Marimón (2008, 104) que la cohesión es:

La propiedad que hace referencia al tejido lingüístico del texto, que su presencia en un texto no garantiza que este vaya a ser comprendido aunque desde luego, facilita mucho el camino del receptor, y que es la totalidad del procesos de intercambio comunicativo y la puesta en juego de otras propiedades textuales – como la coherencia o la adecuación textual– lo que finalmente dan carta de naturaleza textual–discursiva a un determinado segmento de discurso escrito o hablado.

Por lo tanto, para que un manga sea cohesivo, requiere el uso de mecanismos que posee una lengua con el objetivo de organizar el ámbito textual para que el receptor comprenda e interprete dicha codificación lingüística y gramatical, valiéndose a su vez del conocimiento general de los receptores del mensaje y de las características en las que se produce el hecho comunicativo.

⁴³ Dibujante-escritor de un cómic nipón.

Por último, se concluye con el tercer elemento textual a analizar. Según la definición del Instituto Cervantes (2012)⁴⁴, la adecuación es:

La propiedad textual por la que el texto se adapta al contexto discursivo. Esto quiere decir que el texto se amolda a los interlocutores, a sus intenciones comunicativas, al canal de producción y recepción, etc., parámetros todos ellos que definen los registros. Por tanto, un texto es adecuado si la elección lingüística efectuada es apropiada a la situación comunicativa. Es la propiedad por la que el texto se amolda a la situación de comunicación.

Por añadidura, como comenta Marimón (2008, 157), se debe aclarar el hecho de que la adecuación “no se trata de un principio constitutivo de la comunicación textual, no es una de las normas de textualidad que debe cumplir un texto, la adecuación se refiere a la forma en que el conjunto de principios, concretados en un acontecimiento comunicativo o texto, se adaptan a una determinada situación de comunicación”.

Sin embargo, una vez reflejadas las conclusiones derivadas de la definición de Beaugrande y Dressler en los párrafos anteriores (1981, 46), y teniendo en cuenta las características lingüístico-discursivas resultantes de la situación de uso, se debe reformular y reflexionar sobre el concepto de adecuación nuevamente, en el que está basada la teoría del registro, junto con sus tres variables, campo, modo y tenor –que apenas se tienen en cuenta en el presente estudio por motivos de extensión del formato de esta investigación–.

En resumidas cuentas, se ofrece una definición básica y alternativa que resume y simplifica el concepto de adecuación, que queda de la siguiente manera: la perfecta relación entre lo que se dice, cómo se dice, dónde se dice y a quién se dice⁴⁵.

Por consiguiente, habiendo definido las tres propiedades textuales –coherencia, cohesión y adecuación–, entendido el porqué de dicha elección, y esclarecido los conceptos de texto, texto narrativo y dialogal, así como otras tipologías, se procede a desglosar los elementos que compondrán dicho estudio del corpus manga seleccionado mediante actividades adaptadas para el aula de ELE/EL2⁴⁶, basadas en las tres propiedades textuales descritas con anterioridad. Como exponen José Joaquín Martínez y María Isabel Santamaría en su trabajo “Curso de comunicación escrita: elaboración de informes técnicos y científicos” (2003, 7-9), las propiedades textuales se pueden desglosar de la siguiente manera:

⁴⁴ Instituto Cervantes, 2012.

⁴⁵ Muy útil si en clases de ELE o EL2 de nivel básico se intenta explicar dicho término

⁴⁶ Por motivos de espacio en el presente trabajo, se escogerán únicamente ciertos elementos de dicho esquema para la confección de actividades.

1. Coherencia: El texto debe ser percibido como una unidad de sentido.

- a) Su contenido informativo se organiza en torno a un tema que se va desarrollando: marco de integración global.
- b) Estructura.
- c) Progresión temática: lineal, de tema constante o de temas derivados.

2. Cohesión:

Mecanismos lingüísticos (forma) que aseguran y refuerzan la coherencia del texto.

2.1 Mecanismos de recurrencia

- a) Repeticiones de palabras que pertenecen a un mismo campo semántico.
- b) Uso de sinónimos.
- c) Uso de antónimos.
- d) Empleo de palabras que comparten un mismo significado connotativo.
- e) Uso de palabras que pertenecen a una misma familia léxica.
- f) Palabras que pertenecen a un mismo registro idiomático.
- g) Presencia de enunciados que tienen una estructura sintáctica semejante.

2.2 Mecanismos de sustitución

- a) Sustitución de una palabra por otra (sinónimos, hipónimos, hiperónimo).
- b) Empleo de pronombres y determinantes anafóricos.
- c) Empleo de deícticos.
- d) La elipsis.
- e) Empleo de adverbios.

2.3 Marcadores textuales

- a) Actitud del emisor ante el enunciado.
- b) El contenido o punto de vista del enunciado.
- c) Propiedades sintácticas: conmutación, modificadores, distribución en la oración.

2.3.1 Conectores textuales

- a) De adición o sumativos (*y, además, también, asimismo, encima, igualmente*)
- b) De contraste u oposición (*pero, sin embargo, aunque, a pesar de, no obstante, ahora bien, con todo, en cambio, aun así, por el contrario, de todos modos*)
- c) De consecuencia o causa (*luego, con que, entonces, por lo tanto, por consiguiente, de ahí que, así pues*)
- d) De sucesión temporal (*después, más tarde, a continuación, más adelante, años después*)

e) Ordenadores del discurso (organización interna del texto):

e.1) De apertura (*en primer lugar, para empezar*)e.2) De continuidad (*seguidamente, a continuación*)e.3) De cierre (*para terminar, por último*)e.4) De digresión (*por cierto*)

3. Adecuación: Relación del texto con el contexto situacional

3.1 Elementos de la comunicación.

3.2 Comunicación verbal y no-verbal.

3.3 Referentes culturales.

3.4 Las voces del discurso.

3.5 El punto de vista y la empatía.

ESQUEMA 5- Esquema de propiedades textuales de J. J. Martínez y M. I. Santamaría.

Para concluir y proceder al estudio del corpus, se puede establecer que, en breve, el manga es un tipo de novela gráfica que responde a las características comentadas anteriormente en cuanto al texto dialogal o conversacional⁴⁷, la única diferencia es que partiendo de su esencia oral, en las páginas de esta tipología de novela gráfica, se manifiesta siempre de forma escrita. Por otro lado, el texto presenta una tipología considerable, que, como se ha establecido con anterioridad, comparte ciertos rasgos que, por añadidura confeccionan la definición de texto⁴⁸.

En cuanto al análisis textual según el paradigma funcional⁴⁹, el presente estudio del corpus manga seleccionado⁵⁰ se basa en los conceptos de coherencia⁵¹, cohesión⁵² y adecuación⁵³ textual, así como en su profundización mediante el esquema de Martínez y Santamaría (2003) para responder los tres objetivos comentados en el apartado tres.

⁴⁷ Tipología narrativa como una composición textual oral o escrita que responde a un fin comunicativo, que se basa en un acto verbal, pudiendo tomar la forma de un diálogo o de una conversación, y dada su flexibilidad de temática de planificación, contextos y funciones, se ordena en base a unas normas de coherencia internas.

⁴⁸ «Una unidad dinámica de interacción lingüística entre los participantes en un intercambio comunicativo» (Marimón: 2008; 41) que posee textura y textualidad, manteniendo los conceptos de coherencia, cohesión y adecuación inherentes.

⁴⁹ Que sustituye al modelo formal mediante el cambio de objeto de estudio, basado en la sustitución de la oración al texto y de la lengua al habla.

⁵⁰ En el siguiente apartado denominado “3. Metodología”.

⁵¹ Propiedad textual producida por el hablante mediante un contenido ordenado y de carácter constructivo con la intención de emplear material lingüístico y verbal para que el oyente comprenda el mensaje pretendido, estableciéndose así un intercambio comunicativo más allá del contenido del texto.

⁵² Conjunto de mecanismos que posee una lengua con el objetivo de organizar el ámbito textual para que el receptor comprenda e intérprete dicha codificación lingüística y gramatical, valiéndose a su vez de del conocimiento general de los receptores del mensaje y de las características en las que se produce el hecho comunicativo.

⁵³ Propiedad textual por el que se produce la perfecta relación entre lo que se dice, cómo se dice, dónde se dice y a quién se dice.

5- METODOLOGÍA

Como se ha comentado en el punto tercero denominado “Objetivos”, entre las tres tipologías que pertenecen al ámbito de la novela gráfica existe una ingente cantidad de similitudes en cuanto a su potencial para la enseñanza, aprendizaje y adquisición de una LE y L2, así como ciertas diferencias de nivel técnico⁵⁴. Sin embargo, prácticamente se ha escrito, investigado o estudiado sobre una tipología de este género gráfico, objetivo de estudio de este estudio, este es, el manga. Por todo ello, en este apartado se pretende establecer las consideraciones para el estudio de esta tipología y así, en el apartado “6. Análisis”, ofrecer la base para responder a las tres hipótesis que conforman los objetivos de esta investigación.

Sin embargo, que el manga posea tales diferencias específicas no debe suponer un recurso suficiente por sí mismo para el aula de español por el simple hecho de tener dichos rasgos característicos, ya que dichas diferencias tan singulares, a pesar de ser aplicables a la creación de actividades para el aula –mostradas en el apartado 6.2–, no excluyen al tebeo y al cómic⁵⁵. Asimismo, la elaboración de actividades del presente estudio se centra en la aplicación del manga en el ámbito educativo, ya sea mediante los rasgos generales de la novela gráfica tomando como referente otros trabajos sobre el cómic y el tebeo y haciéndolos extensibles al manga, o bien elaborando actividades en las que solo se use el manga como fuente de material.

Con todo, aunque existan variaciones específicas de una u otra variedad de novela gráfica, tampoco son rasgos absolutos, es decir, siempre habrá alguna excepción en las otras dos tipologías de novela gráfica que desacrediten la total validez de dicho rasgo, y por lo tanto, cualquiera de las tres se postula como material para la clase de español⁵⁶. Por esto mismo, si el manga puede compartir características con el cómic y el tebeo, sorprende el hecho de que no se haya aplicado ni usado anteriormente un género con tantas obras y diversidad de estilos como el nipón.

Haciendo extensible el potencial de la novela gráfica a sus tres variantes se consigue una actualización instantánea del manga en el ámbito de estudio sobre la adquisición, aprendizaje y adquisición de ELE o EL2, que le sitúa al mismo nivel que el cómic y el tebeo y, por consiguiente,

⁵⁴ Divididas en el punto 1 como tangible e intangibles.

⁵⁵ Por ejemplo, el hecho de que un personaje sea dibujado de una manera determinada en el manga no es suficiente para la elaboración de una actividad que trate esta característica, es más útil centrarse simplemente en utilizar simplemente esos personajes, tengan las características específicas que tengan.

⁵⁶ Que los personajes del manga suelen llevar el pelo puntiagudo y de colores no quiere decir que todos lo hagan, como tampoco implica que los personajes de los cómics o tebeos nunca se dibujen de esa manera. Con todo, se elaboran actividades basadas en diferencias predominantes en el apartado 6.2.

supone una demostración práctica de que los trabajos mencionados en este estudio y empleados para la recapitulación de actividades del punto 6.1 son aplicables al manga. En otras palabras, si se pueden elaborar actividades que están basadas en artículos e investigaciones del cómic y el tebeo empleando únicamente el manga, se puede entender que dichos trabajos son aplicables de igual manera a este género de origen japonés.

Teniendo en cuenta que el presente estudio busca corroborar, dotar y establecer los escenarios en los que el manga se emplea con un fin práctico y a su vez se emplea para un uso real en el aula de ELE y EL2, la presente investigación pretende establecer las condiciones a tener en cuenta a la hora de elaborar los ejercicios de las actividades contenidas en el apartado siguiente. Asimismo, los objetivos específicos para la enseñanza, aprendizaje y adquisición del ELE y EL2 por parte del alumnado de español que ofrece el manga son abundantes, pues se postulan como el resultado de la suma total del potencial común de los cómics y tebeos –como se ha explicado anteriormente– y su adaptabilidad a otros campos de estudio como son, en el caso del punto sexto, la características específicas del manga y las tres propiedades textuales. Esta bartería de actividades se destina al uso en el aula de ELE y EL2 usando únicamente material perteneciente al cómic nipón. Continuando por esta línea, se detallan los tres apartados que suponen el objeto de análisis del siguiente apartado, es decir, el sexto:

A. Compilación de actividades prácticas y trabajos teóricos para la enseñanza, adquisición y aprendizaje basados en el uso de tebeo y cómic, y que por ende son aplicables a su vez al cómic nipón, pues comparten el potencial necesario para realizar ejercicios para el aula. Se presentan únicamente referencias a trabajos ya publicados de otros autores sobre la materia que ejemplifican cada objetivo de enseñanza, aprendizaje y adquisición del EL1, ELE y EL2.

B. Ejercicios adaptados al aula de ELE y EL2 con el objetivo de tratar las cuatro destrezas lingüísticas y en particular las relativas a la expresión y comprensión escrita. Estas actividades han sido creadas a partir de las características específicas del manga –detalladas en el punto 1–, y adaptados al MCER. En este caso se ha optado por utilizar cualquier obra manga para la confección de dichas tareas.

C. Actividades para el alumnado de ELE y EL2 basadas en el análisis textual, según el método funcional y centrándose en las tres propiedades textuales: coherencia, cohesión y adecuación –explicadas en el punto 4–, que se fundamentan en el esquema de Martínez y

Santamaría (2003). Para su concepción y elaboración se emplea un corpus específico –explicado en el siguiente párrafo–.

A modo de resumen se presentan los siguientes cuadros que pretenden esclarecer y sintetizar los tres puntos anteriores.

Actividades	Otros autores	Cómic y tebeo	Manga	MCER	Corpus
Grupo 1	Sí	Sí	Sí		
Grupo 2			Sí	Sí	
Grupo 3			Sí	Sí	Sí

TABLA 5- Resumen del objeto de análisis

Con el objetivo de realizar un análisis lingüístico mediante ejercicios para el aula de ELE y EL2, el corpus elegido ha sido el de temática relacionada con samuráis del Japón feudal de los siglos X a XIX, de un solo volumen por cada una de las cinco series elegidas y cada uno de distintos autores. De este modo, se da a entender que si únicamente con un corpus de temática específica⁵⁷, de extensión determinada y de distintos autores se pueden realizar actividades aplicables a este ámbito educativo y adaptarlas a los distintos niveles de MCER, con otras obras manga y distintos objetivos educativos, el resultado se concibe igualmente satisfactorios.

Los motivos de dicha selección temática son múltiples y de diversa índole, pero la razón principal es que esta temática es muy común y por lo tanto, las obras manga relacionadas con samuráis son fáciles de encontrar y adquirir. De igual manera, se puede optar entre otras muchas obras, dada la extensa temática y variedad de tipo de lector que conlleva aficionado a este género gráfico. A continuación se detallan los principales factores que han sido considerados para el análisis y la confección de actividades, teniendo como principal premisa el abarcar el más amplio espectro de posibles alumnos de ELE y EL2:

- Es una temática muy desarrollada, y teniendo en cuenta mi experiencia como lector, es la que mejor conozco.

⁵⁷ Pues como se ha comentado anteriormente, el género nipón se puede equiparar al género literario en cuanto a temáticas se tratan.

- Abarca gran variedad de temáticas secundarias, como de índole histórico, romántico, filosófico, religioso, humorístico, de ciencia ficción, de estrategia militar, de artes marciales, etc.
- Nueve siglos de hechos históricos⁵⁸, con personajes, lugares y acontecimientos que han ocurrido en Japón y eventualmente se relacionan con otros países.
- Temática orientada para todo tipo de público:
 - para menores de edad: con censura, relaciones de noviazgo, que tratan la literatura, la poesía y la filosofía, etc.
 - para mayores de 18 años, con contenido sexual, erótico y violento, etc.
 - dirigido al público femenino se encuentra el denominado *shojo* manga, el cual también cuenta con representación del género samurái.
- Ritmo de la trama, pudiendo centrarse la historia en la acción, los duelos, guerras y batallas, los diálogos, la descripción de lugares o acontecimientos históricos, el desarrollo y crecimiento de los personajes y un largo etcétera.
- Variedad en cuanto a extensión de los mangas, desde tomos únicos a series con más de 100.

Por todos estos motivos se ha decidido realizar un análisis textual de este corpus. Las obras niponas a analizar en su edición española mediante ejercicios son las siguientes:

- Samura, H. (2003): *La Espada del Inmortal*, Barcelona, Ediciones Glénat España S.L., vol. 1 –de ahora en adelante “LEDI”–.
- Watsuki, N. (2002): *Rurouni Kenshin: El Guerrero Samurái*, Barcelona, Ediciones Glénat España S.L., vol. 25 –de ahora en adelante “RK”–.
- Inoue, T. (1999): *Vagabond*, Barcelona, Editorial Ivrea S.L., vol. 1 –de ahora en adelante “VGB”–.
- Furuyama K. y Tanuguchi, J. (1992): *Crónicas del Viento*, Barcelona, Editorial Ivrea S.L., tomo único –de ahora en adelante “CV”–.
- Koike, K. y Kojima, G. (2004): *El Lobo Solitario y su Cachorro*, Barcelona, Editorial Planeta DeAgostini S.A., vol. 1 –de ahora en adelante “ELSC”–.

⁵⁸ El estamento samurái se nació y se estableció en el Japón feudal de los siglos X a XIX.

Contando con un total de 1370 páginas repartidas en cinco volúmenes, los cuales se acaban de exponer, se procede en el apartado siguiente a la elaboración de actividades basadas en el análisis textual mediante la coherencia, cohesión y análisis textual –en el “Anexo 1” se muestran las páginas escogidas para la confección de los ejercicios–. Con el fin de ser más preciso y así responder a los objetivos de esta investigación, cada contenido que se ha tratado del esquema de Martínez y Santamaría (2003) tiene al menos una referencia a los cinco tomos escogidos. Es decir, de un mismo contenido a analizar, se emplean textos reales de cada volumen que compone el corpus. La extensión de cada ejemplar escogido es la siguiente:

- LEDI: un volumen de 230 páginas.
- RK: un volumen de 240 páginas.
- VGB: un volumen de 240 páginas.
- CV: un volumen de 240 páginas.
- ELSC: un volumen de 420 páginas.

Como se ha explicado en el punto 1, el manga es un fiel reflejo de su sociedad, por lo que hay que tener en cuenta que, al ser originario de Japón, contiene datos sobre historia, costumbres, vocabulario general y específico, gestos característicos, gastronomía, religión, normas de comportamiento, festividades y ceremonias, moda e indumentaria, oficios, arte, juegos y un sinnúmero de contenidos interculturales que al lector novicio le pueden parecer desconocidos. Por este motivo, los tomos suelen tener explicaciones a pie de página explicando dichos aspectos o bien anotaciones ubicadas en la páginas finales a modo de compilación de aclaraciones.

Con carácter informativo únicamente, a continuación se ofrece un resumen de los rasgos interculturales más populares orientados al uso docente en el caso de que este desee realizar actividades basadas en dicho contexto cultural o ofrecerlo a modo de introducción al empezar la clase. Este escueto listado tiene como fin la recopilación de los elementos culturales e interculturales más significativos del cómic nipón –con algunos ejemplos reales–.

Dichos factores, debido a su envergadura y magnitud, no pueden ser descritos con suficiente rigor en el presente trabajo por un motivo de extensión. En todo caso, se emplaza al docente que desee trabajar con el manga como recurso para la enseñanza, adquisición y aprendizaje del español a documentarse y ampliar la información sobre los más significativos y a dotar de

suficiente contenido y profundidad a los relacionados con la sesión didáctica que le resulten más adecuados mediante los factores culturales de la cultura japonesa.

Factores culturales e interculturales del manga:

- Costumbres socialmente aceptadas:
 - Quitarse los zapatos en el recibidor al entrar en una casa japonesas o un restaurante tradicional.
 - Decir “se puede” (“*tadaima*”) al entrar en la propia casa y “adelante” (“*okaeri*”) para que esa persona entre en su propia casa.
 - En los medios de transporte urbanos como el tren, metro o autobús, se guarda silencio ya que es muy normal que los japoneses duerman durante dichos trayectos.
- Gestos:
 - Pedir perdón o saludar de manera formal implica una posición corporal determinada (se realiza con las rodillas, cabeza y palmas de la mano en el suelo). De manera informal, estando de pie, simplemente se juntan las palmas de las manos, la palma de la mano hacia arriba.
 - El símbolo del dinero (*okane*) se realiza con la palma de la mano hacia arriba y juntando el dedo pulgar e índice juntos formando un círculo.
 - Para saludar y despedirse se suele inclinar la cabeza, la inclinación dependerá del respeto, la posición social o laboral que exista entre las personas implicadas en el saludo o despedida.
- Comidas: *ramen*, *sushi*, *tempura*, *udon*, *sashimi*, *sukiyaki*, *butsudan*, *gyudon*, *ochazuke*⁵⁹, etc.
- Arte:
 - Ikebana: arte japonés del arreglo floral.
 - Artes marciales: judo, aikido, jiu-jitsu, karate, *kempo*, kendo, *ninjutsu*, etc.
 - *Kyudo*: tiro con arco japonés.
 - *Chanoyu*: ceremonia del té verde japonés.
- Estamentos sociales y particularidades:
 - Samuráis y ninjas: filosofía, código de honor-bushido, artes marciales, armas, etc.
 - *Maikos* y *geikos* (aprendices de geisha) y geishas: indumentaria, educación, arte, etc.
 - Mafia japonesa (*yakuza*): tatuajes religiosos por casi todo el cuerpo, negocios, drogas, etc.
 - *Hikikomori*⁶⁰.

⁵⁹ Esta comida es especialmente interesante e importante ya que significa que la persona que te la ofrece considera que debes irte de su casa.

- Oficios:
 - *Hosto*: acompañante masculino de mujeres que da conversación, bebe alcohol con la clienta, y puntualmente mantiene relaciones sexuales con esta.
 - *Kyabakura*: versión femenina de *hosto*.
- Festivales y ceremonias:
 - *Seijinshiki*: ceremonia que se celebra cuando un japonés cumple los 20 años.
 - *Obon*: cuando los espíritus vuelven a sus casas en agosto.
- Indumentaria: kimonos, *yukatas*, uniformes y ropa deportiva de instituto, etc.
- Juegos de azar y apuestas:
 - *Pachinko*: máquina traga-perras parecida al *pinball*.
 - *Keiba*: apuestas en carreras de caballos.
 - *Surotto*: máquinas tragaperras tradicionales.
- Vocabulario específico que no suele aparecer traducido:
 - Onomatopeyas.
 - Nombres de prendas de ropa (kimono, *yukata*...), armas (*katana*, *kunai*...) o platos de comida (*ramen*, curri con arroz, *tempura*...).
 - Sufijos que indican posición social, laboral o diferencia de edad: “-chan” para niños y mujeres, “-san” para personas de mayor edad, “-kun” para niños y varones, “-sama” para jefes y clientes, “-dono” para escritura formal (actualmente en desuso) y “-sensei” para profesores.

⁶⁰ Los *hikikomori* es un estamento social que por el estrés de que provoca el ritmo de vida y la exigencias laborales y estudiantiles japonesas, deciden aislarse y permanecer en su habitación, su único medio de comunicación con el exterior es Internet.

A continuación se muestran algunos ejemplos reales de los factores interculturales que podemos encontrar en las obras de manga:



Ejemplo de quitarse los zapatos al llegar a casa. Manga: *Death Note*, vol. 1.

Onomatopeyas en japonés y tratamiento de “-sensei”. Manga: *Naruto*, Cap. 317.



Ejemplo de *hikikomori*. Manga: *Welcome to the N.H.K.*, vol. 1, cap. 5.

Cómic japonés sobre samuráis. Manga: *Vagabond*, portada del tomo 33.

<p>DALES UNA DEMOSTRACIÓN. SHINDALJI. ENTENDI-DO.</p> <p>¿QUÉ CLASE DE SALUDO ES ESE?</p> <p>¡ESTOS HACCOS DE PUTA PLAYBOY EN MI HOGAR DE FLORES!</p> <p>"SHIN."</p> <p>トナリ</p> <p>N.T. "SHIN" SIGNIFICA VERDAD.</p>	
<p>Postura para pedir perdón o saludar formalmente. Manga: <i>Ocha Nigosu</i>, Cap. 4.</p>	<p>Cómic nipón sobre <i>yakuzas</i>. Manga: <i>Crying Freeman</i>, Cap. 1.</p>
<p>Manga sobre judo. Manga: <i>Yawara</i> o <i>Cinturón Negro</i>. Portada del tomo 1.</p>	<p><i>Gyudon</i> (comida japonesa). Manga: <i>Kinnikuman</i>, figura del personaje principal publicitando una marca de esta comida.</p>

TABLA 6- Ejemplos de aspectos culturales e interculturales en el manga.

6- ANÁLISIS

Como se ha comentado en el apartado anterior, el presente estudio del manga como recurso para la enseñanza, adquisición aprendizaje de una lengua se basa en los trabajos anteriores del cómic y del tebeo. Por ese motivo, en primera instancia, a modo de recapitulación se enuncian dichos beneficios comunes a través de los trabajos realizados por otros autores sobre las tres variedades de novela gráfica. Seguidamente se proponen actividades empleando dicho potencial beneficioso específicamente destinado a trabajar en el aula de ELE y EL2 y empleando únicamente el manga, adaptándolo al MCER. Finalmente se presentan ejercicios que cuentan con un corpus determinado, que también divididos según los niveles del MCER y que están basados en el cómic nipón, ya que de esta manera el alumno puede trabajar las propiedades textuales –coherencia, cohesión y adecuación–.

En breve, a continuación se exponen los tres requisitos en los que se cimentan los tres tipos de ejercicios y actividades del apartado sexto.

A) Objetivos y ejemplos prácticos que el manga, cómic y tebeo comparten, y que, por añadidura y como se explicó en el punto 3 se hacen extensibles a cualquier tipología del género de la novela gráfica. Por lo que se entiende que si las tres variantes de la novela gráfica comparten potencial para el aula, dicha capacidad para el aprendizaje, adquisición y aprendizaje de Ele/EL2 es aplicable al manga de igual manera. Extraídas de Barrero (2002, 12) y Federación de Enseñanza de CC.OO. (2009, 3-5). Dichas actividades se muestran a continuación, en el punto 6.1.

B) La meta pretendida en este apartado se orienta hacia la comprobación de que el manga es igual de válido que sus hermanos como recurso para la enseñanza y aprendizaje y adquisición de ELE y EL2, de este modo se haría extensible la lista del apartado 6.1 al manga, atribuyéndole las aplicaciones del tebeo y el cómic descritas en los estudios y artículos de otros autores de dicho apartado. Para ello se emplean los niveles del MCER y la lista mencionada, conjugada con algunas características que en el manga son más predominantes –detalladas en el punto 1–.

Tales beneficios se ponen a prueba únicamente empleando obras manga para la confección de actividades. De esta manera no solo se sugiere que su aplicación en el manga es posible, si no que se corrobora su eficacia. Dicha labor se basa en la comprensión y expresión principalmente, aunque se intenta trabajar las cuatro destrezas lingüística a través de las distintas actividades.

Asimismo, por motivos de tiempo y espacio, las actividades presuponen una sesión anterior donde se haya explicado lo necesario para completar el ejercicio con éxito, ya sea este requisito la gramática, el léxico, la composición literaria, etc.

Siempre se parte teniendo en cuenta el hecho del efecto sorpresa, pues los alumnos no se esperan un recurso para la enseñanza y aprendizaje de esta índole. A continuación se detallan las principales características y en el apartado 6.2 se muestran los ejercicios específicos mediante el uso del manga:

- I. Llegar a todo tipo de alumnos –ambos sexos, clase social y edad–. Por ejemplo las alumnas pueden trabajar con un tipo de manga dirigido especialmente a ellas, el denominado *shojo*.
- II. Adaptación, versatilidad y asimilación del tipo de lectura oriental.
- III. Profundización y análisis de aspectos psicológicos, morales, actitudes ante la vida, emocionales... de los personajes.
- IV. Tratamiento de temáticas adultas –erotismo, sexo⁶¹, violencia, etc.
- V. Diversidad de argumentos relacionados con la historia de Japón y otros países, normalmente basados en hechos reales.
- VI. Personajes con situaciones específicas de Japón, como los suicidios en el metro o los *hikikomori*⁶².
- VII. Extenso tratamiento de la temática deportiva, como es el caso del fútbol, baloncesto, béisbol, voleibol, etc.

C) En cuanto a las actividades enfocadas al análisis lingüístico, el objetivo que se pretende es que el alumno trabaje las propiedades textuales –coherencia, cohesión y adecuación– de los textos –en su mayoría diálogos– que aparecen de manera escrita en los cómics nipones del corpus elegido, donde se profundiza mediante actividades⁶³ en los factores comentados del esquema

⁶¹ La temática más relacionada con el ámbito sexual la abarca el manga *hentai* (que significa literalmente “pervertido”). También existe una variedad de temática sexual de mucha menos popularidad dirigida al público homosexual, basada en adaptar las obras manga más exitosas con este estilo argumental.

⁶² Los *hikikomori* es un estamento social que por el estrés de que provoca el ritmo de vida y la exigencias laborales y estudiantiles japonesas, deciden aislarse y permanecer en su habitación, su único medio de comunicación con el exterior es Internet.

⁶³ En este caso, no se pretende adaptar específicamente los ejercicios al MCER, pues se deja ese objetivo para el anterior análisis. Sin embargo, se observa que cada actividad está catalogada en alguno de los seis niveles del MCER y, a su vez, se observa cierta flexibilidad en el nivel de dificultad de las tareas propuestas en esta tercera parte del punto sexto.

sobre las propiedades textuales⁶⁴. Las actividades mencionadas se ubican en el punto 6.3 y se resumen en las siguientes tablas.

	A1	A2	B1	B2	C1	C2
Número de actividades	1	4	5	4	5	2

TABLA 7- Resumen del número de actividades elaboradas según niveles del MCER

	Cohesión	Coherencia	Adecuación
Número de actividades	3	4	1

TABLA 8- Resumen del número de actividades según las tres propiedades textuales

⁶⁴ Martínez y Santamaría, 2003.

6.1 ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2/L1 BASADAS EN LOS OBJETIVOS COMUNES DEL CÓMIC, EL TEBEO Y EL MANGA

A continuación se mencionan los objetivos y actividades comunes que comparten el tebeo, el cómic y el manga para el aula de ELE, EL1 y EL2, con sus respectivos trabajos referenciados en cada campo:

- Mejorar la comprensión lectora y la expresión escrita –de textos narrativos y dialogales y conversacionales–, en *Marco ELE* (2012⁶⁵) y Díaz (2008⁶⁶).
- Estimular el proceso de memorización, la ortografía y adquisición de léxico, en Leontardi y Peramos⁶⁷ (2011) y *Marco ELE*, (2012⁶⁸).
- Aprender y desarrollar el lenguaje icónico y los distintos tipos de textos, en Prado, (2005⁶⁹).
- Desarrollar la capacidad analítica –del lenguaje narrativo y dialogal– y de síntesis, en Rojas (2002)⁷⁰.
- Estimular la creatividad estudiantil, de la concentración, de la capacidad de abstracción – mediante la asociación imagen-significado– y de la imaginación⁷¹, en Prado (1995) y Ruh (2005).
- Estimular la capacidad crítica y de reflexión⁷², en Escudero (2011⁷³).
- Desarrollar la expresión oral, en Instituto Cervantes (2012⁷⁴) y Bixquert (2003⁷⁵).
- Traducción del idioma original al lenguaje objetivo, en Bernabé (2009⁷⁶).

⁶⁵ Marco ELE, 2012.

⁶⁶ Díaz, 2008.

⁶⁷ Leontarido y Peramos, 2011.

⁶⁸ Marco ELE, 2012.

⁶⁹ Prado Aragonés, 1995.

⁷⁰ Rojas Gordillo, 2002.

⁷¹ El recurso docente debe consistir en la creación de una novela gráfica.

⁷² Sin embargo, es necesario que el profesor provea y ayude al alumno a desarrollar las técnicas necesarias para llevar estas tareas a cabo. Este aprendizaje supondría la creación de una actitud crítica por parte del alumno en cuanto a valores, ideologías, contextos, personajes, temáticas, argumentos, etc.

⁷³ Escudero, 2006.

⁷⁴ Instituto Cervantes, 2012.

⁷⁵ Bixquert, 2003.

⁷⁶ Bernabé y Calafell, 2009, págs. 23-29.

- Enseñar a los alumnos a aprender una materia –por ejemplo historia– del programa educativo mediante la recopilación de información o la lectura de novelas gráficas, en Fernández (2001).
- Mejorar el dominio y uso de Internet con actividades enfocadas a la enseñanza y aprendizaje, en Rojas (2002).
- Como producto cultural e intercultural, Catalá (2007⁷⁷) y Snauwaert (2011⁷⁸).

⁷⁷ Catalá Carrasco, 2007.

⁷⁸ Snauwaert, 2011.

6.2 ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2 BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA

Como se ha comentado en el apartado anterior, es necesario comprobar la aplicabilidad del cómic japonés como recurso en la enseñanza, adquisición y aprendizaje de ELE y EL2. Por este motivo, se han confeccionado siete actividades –alguna con varias tareas– basadas en las características del manga –que aparecen listadas en el apartado anterior–. En la concepción de los siguientes ejercicios, se ha tenido en cuenta, por motivos de espacio en el presente trabajo, un hecho de índole práctico, esta es, la aplicación de la teoría en clase mediante las actividades propuestas, que parten del presupuesto de que el profesor ya la ha trabajado con anterioridad. Para las actividades de este apartado no se ha concebido un corpus específico, únicamente capítulos de manga.

Se ha optado por estructurar dichos ejercicios en función de los niveles del MCER, encontrándose una actividad al menos para cada nivel. Las competencias lingüísticas están centradas en la gramática y el léxico. En cuanto a las destrezas lingüísticas tratadas, se observa cierta preferencia por la expresión escrita (EE) y la comprensión lectora (CL), sin embargo, con el objetivo de abarcar un terreno mayor en este campo, se ha optado por incluir algunos ejercicios de interacción oral (IO) y expresión oral (EO).

Finalmente, al tratarse de tareas que han de realizarse en clase, las actividades se distribuyen de tal forma que pueden realizarse en el aula de manera individual, por parejas, pequeños grupos o entre toda la clase. El objetivo perseguido en la elaboración de las siguientes tareas es demostrar la flexibilidad –ya que un tratamiento más extenso supondría otro tipo de enfoque– que permite emplear el cómic.

A continuación se exponen dichas actividades.

I. JUZGAR UN MANGA POR LA PORTADA

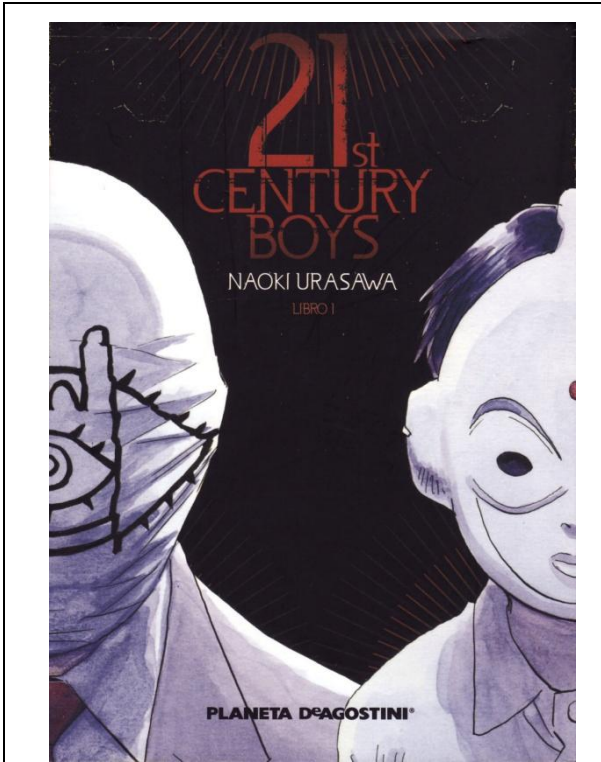
Autor	Joan Antoni Pomata García
Nombre de la actividad	<u>JUZGAR UN MANGA POR LA PORTADA</u>
Nivel de la actividad	A1-A2
Destinatarios (niños, adolescentes, adultos, etc).	Cualquier alumno de ELE/EL2
Duración	20-30 minutos
Objetivos	Compartir y exponer ideas Practicar los adjetivos para descripciones básicas Reflexionar sobre la comparación de un libro y el manga.
Competencias lingüísticas	Gramática y léxico
Destrezas (CA, CAu, EO, IO, CL, EE, IE)	EE, EO
Contenidos (elementos concretos: léxicos, gramaticales, funciones, etc.)	Adjetivos descriptivos básicos Oraciones simples con atributos
Dinámica (en pareja, en grupo, etc.)	Individual, parejas y toda la clase
Materiales	Fichas con ejercicios

TABLA 9- FICHA DE ACTIVIDADES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA (1)

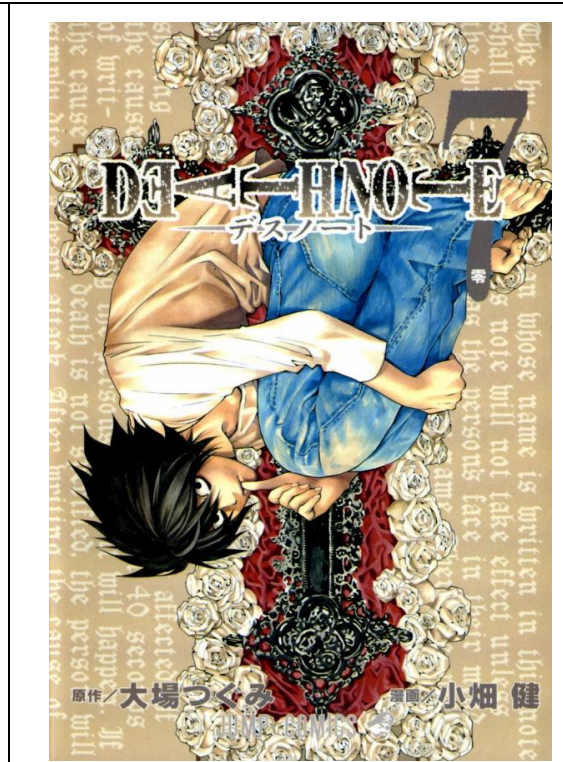
Por todos es conocida la expresión “nunca juzgues un libro por su portada”, ¿pero un manga puede reflejar más que un libro en su portada?

En el siguiente cuadro se os presentan varias portadas de algunos cómics japoneses en su versión española. ¿Qué os sugieren? Recuerda utilizar el vocabulario de los adjetivos para descripciones –colorido, violento, sencillo, tranquilo...– que visteis en la sesión anterior de tu clase de ELE/EL2.

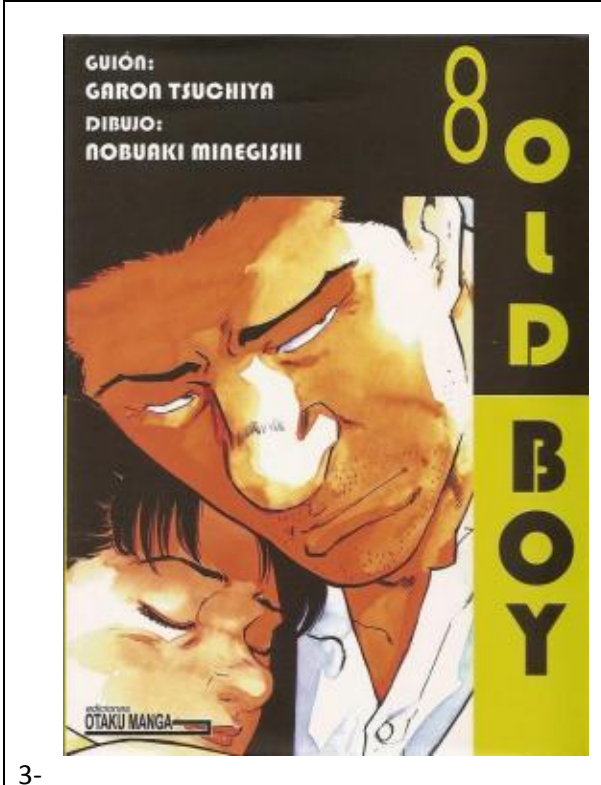
Describe los mangas siguientes con los adjetivos que consideres característicos, a continuación comprueba tus repuestas con las de tus compañeros.



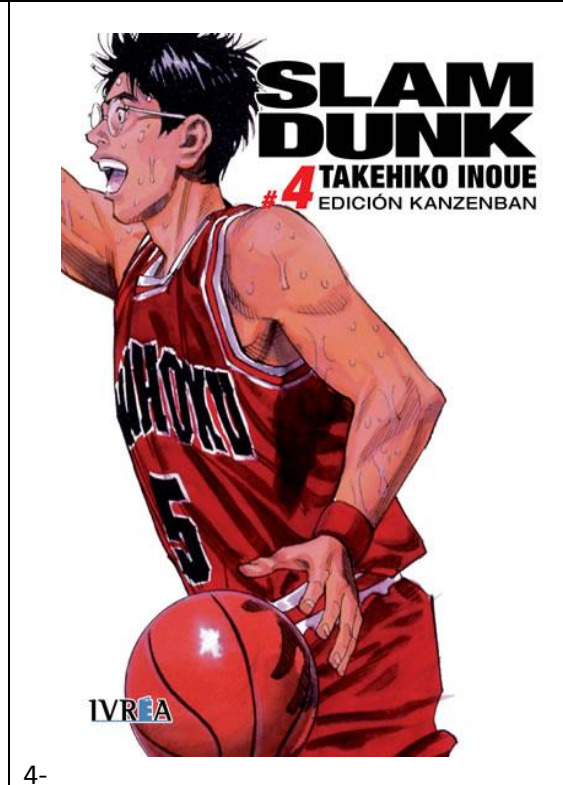
1-



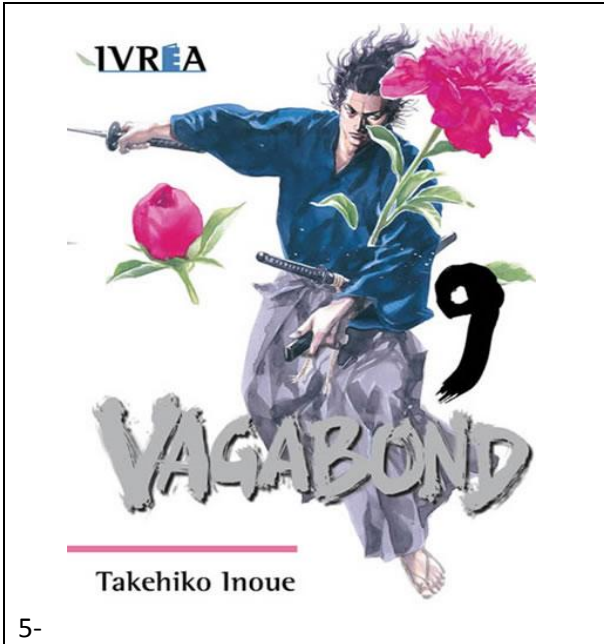
2-



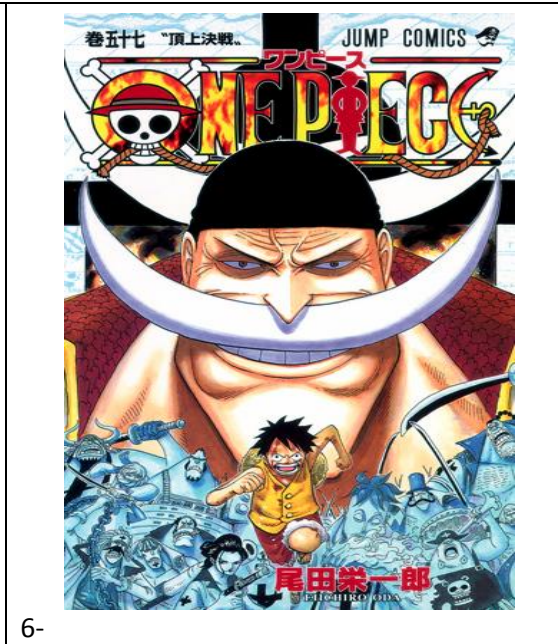
3-



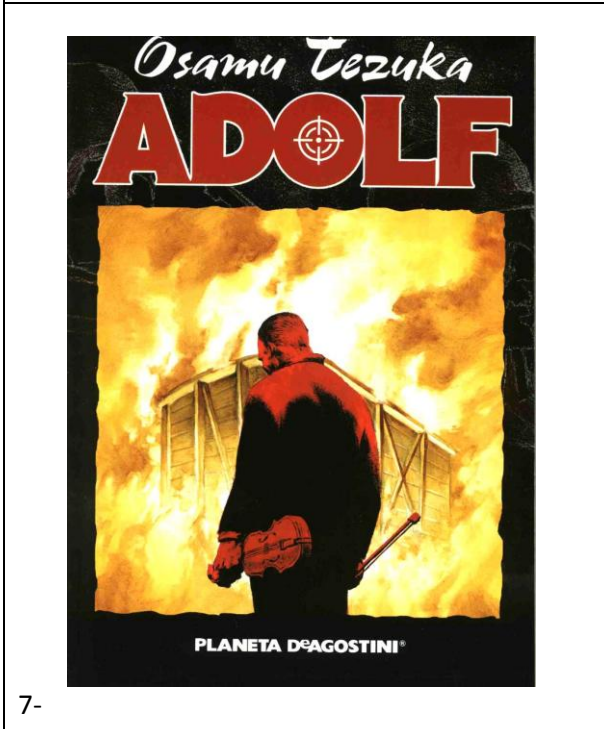
4-



5-



6-



7-



8-

En orden de aparición: 21th Century Boys, Death Note, Old Boy, Slam Dunk, Vagabond, One Piece, Adolf y Keroro.

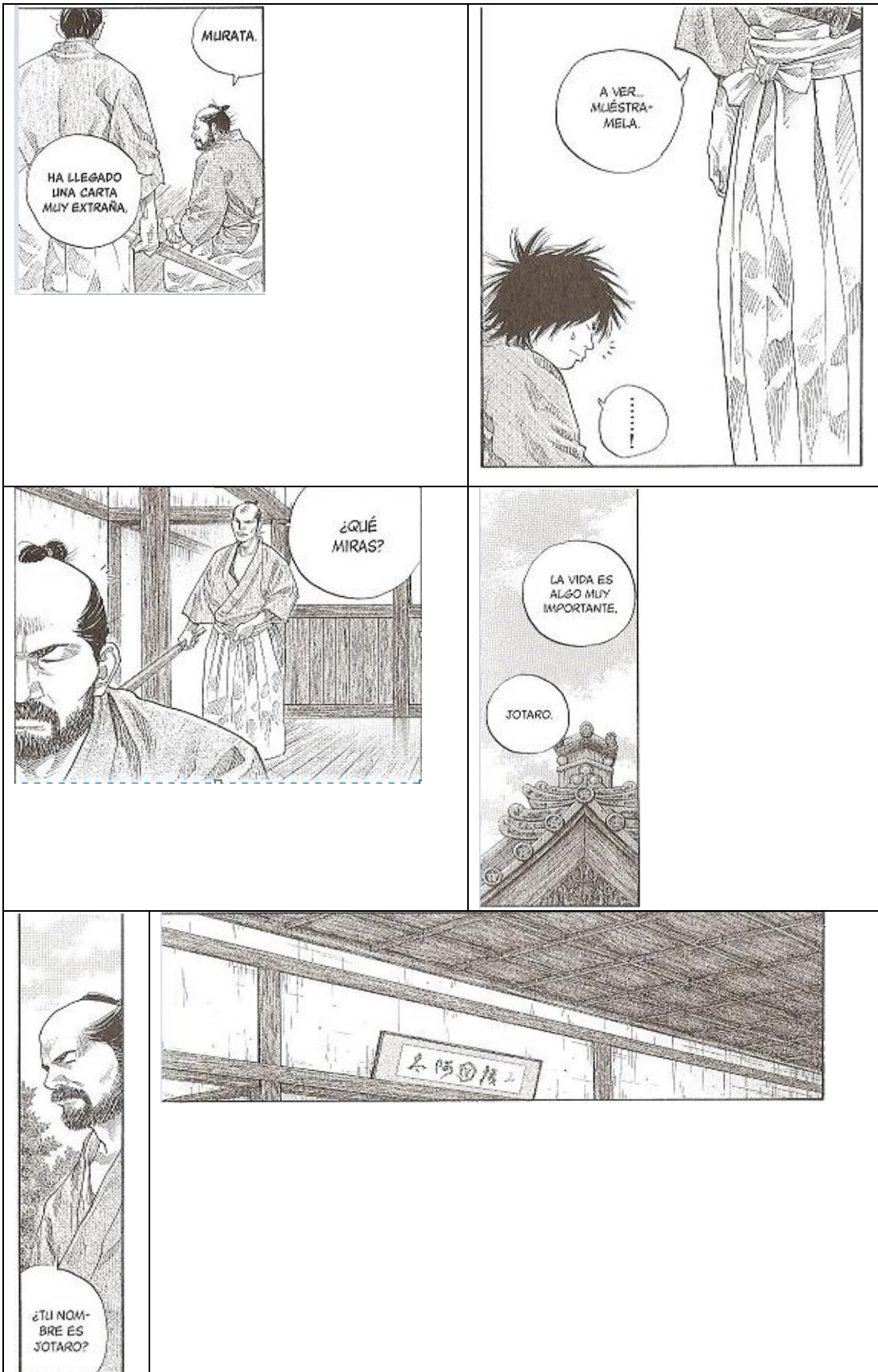
Manga	Adjetivos:
Manga 1	Este manga es _____, _____, _____ y _____.
Manga 2	Este manga parece _____, _____, _____ y _____.
Manga 3	Este manga es _____, _____, _____ y _____.
Manga 4	Este manga parece _____, _____, _____ y _____.
Manga 5	Este manga es _____, _____, _____ y _____.
Manga 6	Este manga parece _____, _____, _____ y _____.
Manga 7	Este manga es _____, _____, _____ y _____.
Manga 8	Este manga parece _____, _____, _____ y _____.

II. ¡¡QUE CAOS DE DIBUJOS Y VIÑETAS!!

Autor	Joan Antoni Pomata García
Nombre de la actividad	<u>¡¡QUE CAOS DE DIBUJOS Y VIÑETAS!!</u>
Nivel de la actividad	A2-B1
Destinatarios (niños, adolescentes, adultos, etc).	Cualquier alumno de ELE/EL2
Duración	30 minutos (15 minutos para cada ejercicio)
Objetivos	Familiarizarse con el dibujo del manga y el formato de lectura oriental y occidental Conseguir versatilidad y acostumbrarse a leer en ambas direcciones.
Competencias lingüísticas	Gramática y léxico
Destrezas (CA, CAu, EO, IO, CL, EE, IE)	CL
Contenidos (elementos concretos: léxicos, gramaticales, funciones, etc.)	Oraciones de nivel pre-intermedio Vocabulario de nivel pre-intermedio
Dinámica (en pareja, en grupo, etc.)	Individual
Materiales	Fichas con ejercicios, tijeras y pegamento

TABLA 10- FICHA DE ACTIVIDADES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA (2)


1. Recorta y ordena las siguientes viñetas de manga según el actual orden oriental actual del cómic japonés. Recuerda que la dirección actual de lectura del manga es de derecha a izquierda y de arriba abajo. La dirección de lectura occidental de algunos mangas, los cómics y los tebeos es de izquierda a derecha y de arriba abajo.

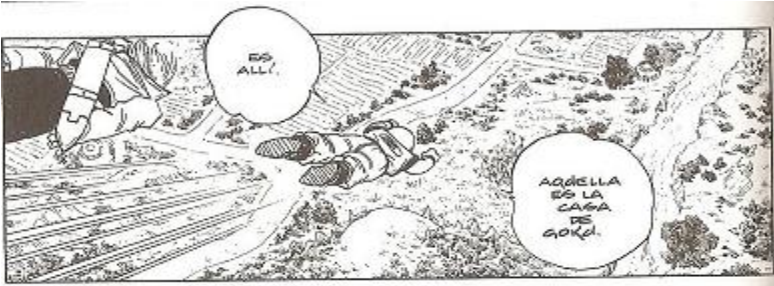



Vagabond, vol. 9, cap. 83, pág. 133.

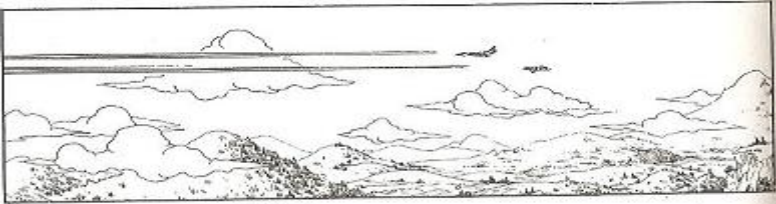
2. Recorta y ordena las siguientes viñetas de manga según el orden occidental del cómic y del tebeo.


Recuerda que, como este manga, también pueden leerse con el sistema occidental.

1- 

2- 

3- 

4- 

5- 

*Bola de Dragón, vol. 30, pág. 106.

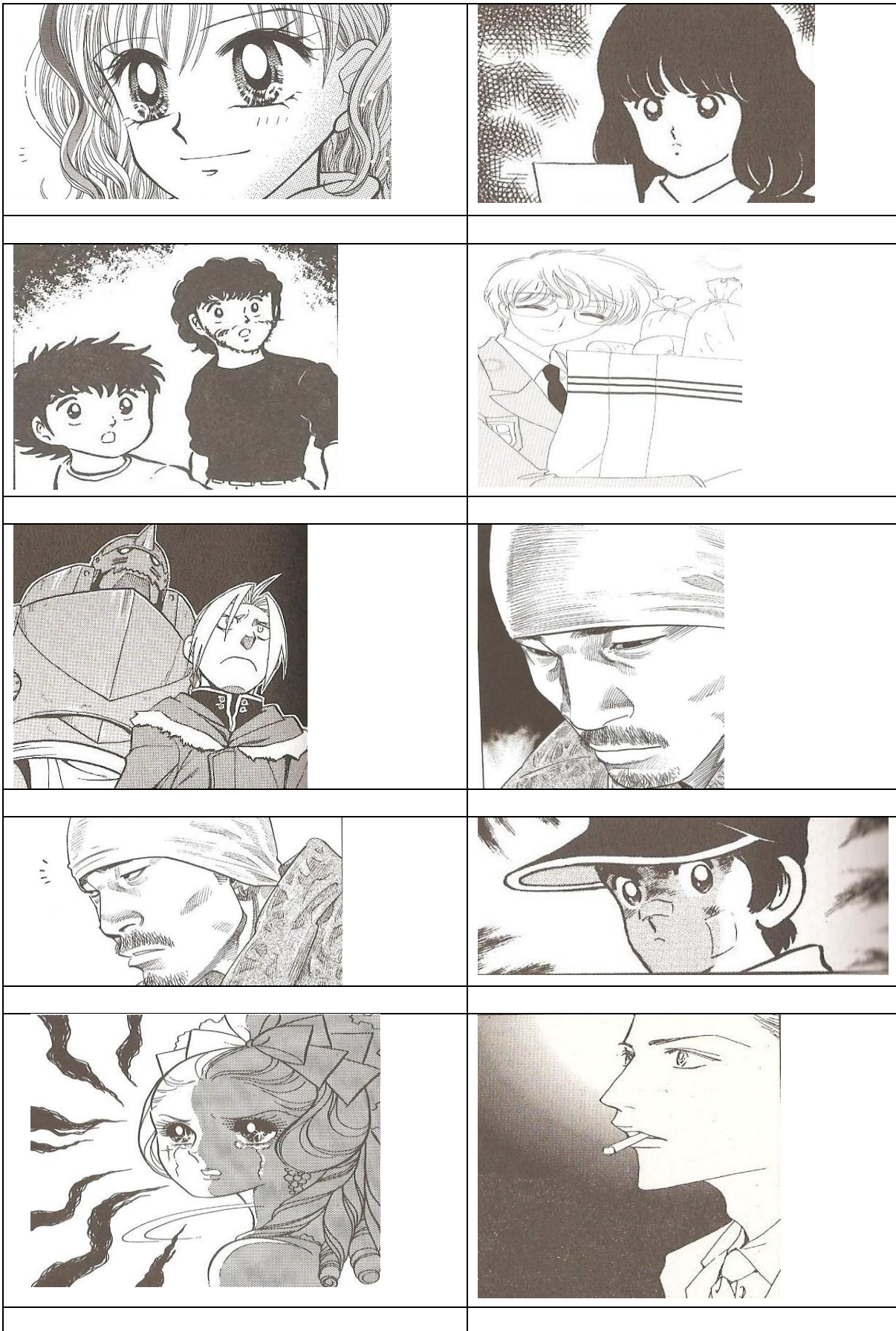
III. ¡VAYA LÍO DE EMOCIONES!

Autor	Joan Antoni Pomata García
Nombre de la actividad	<u>¡VAYA LÍO DE EMOCIONES!</u>
Nivel de la actividad	A2-B1
Destinatarios (niños, adolescentes, adultos, etc).	Cualquier alumno de ELE/EL2
Duración	40 minutos (20 minutos para cada ejercicio)
Objetivos	Reflexionar sobre emociones y estados de ánimo Familiarizarse con las expresiones faciales del manga Aprender a utilizar el diccionario Debatir sobre interpretaciones personales Adjetivos muy parecidos para fomentar el diálogo oral
Competencias lingüísticas	Léxico
Destrezas (CA, CAu, EO, IO, CL, EE, IE)	EE y EO
Contenidos (elementos concretos: léxicos, gramaticales, funciones, etc.)	Vocabulario sobre estados de ánimo y emociones, con sinónimos y antónimos
Dinámica (en pareja, en grupo, etc.)	Por parejas
Materiales	Fichas con ejercicios y diccionario

TABLA 11- FICHA DE ACTIVIDADES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA (3)

1- Mira las siguientes viñetas manga y averigua el estado emocional o de ánimo de los personajes. Decide con tu compañero las emociones de cada personaje y escríbelas debajo de cada expresión manga. Si hay alguna palabra que desconozcas, puedes utilizar el diccionario para buscar su definición.

Boquiabierto	Serio	Sorprendido	Atento	Desolado	Perplejo
Dubitativo	Dichoso	Decepcionado	Furioso	Sereno	Extrañado





*En orden de aparición de izquierda a derecha: *Gals*, vol. 10; *Bateadores*, vol. 8; *Capitán Tsubasa*, vol. 4; *Card Captor Sakura*, vol. 8; *Full Metal Alchemist*, vol. 17; *Real*, Vol. 7; *Real*, Vol. 7; *Bateadores*, Vol. 8; *La Rosa de Versalles*, Vol. 1; *Nana*, Vol. 10 y *Death Note*, vol. 7.

2- ¿Cuáles de estos adjetivos son sinónimos? ¿Y cuáles son antónimos? Completa la tabla de abajo con los adjetivos del cuadro. Utiliza al menos un sinónimo y un antónimo para cada adjetivo.

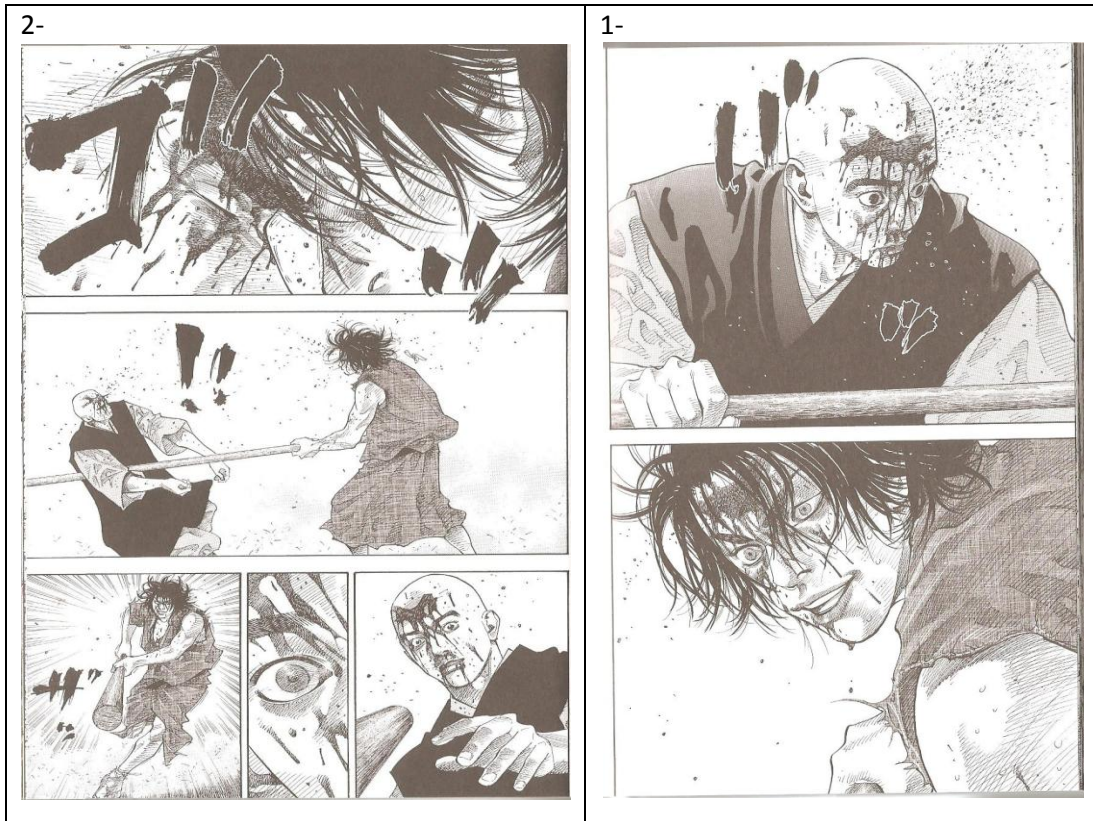
<i>Adjetivo</i>	<i>Sinónimo</i>	<i>Antónimo</i>
Boquiabierto		
Serio		
Sorprendido		
Atento		
Decidido		
Perplejo		
Dubitativo		
Dichoso		
Decepcionado		
Furioso		
Sereno		
Extrañado		

IV. ESTOS CHICOS NO SON BUENOS...

Autor	Joan Antoni Pomata García
Nombre de la actividad	<u>ESTOS CHICOS NO SON BUENOS...</u>
Nivel de la actividad	B1
Destinatarios (niños, adolescentes, adultos, etc).	Mayores de 18 años
Duración	40-50 minutos (20-25 minutos para cada ejercicio)
Objetivos	Familiarizarse con el punto de vista del narrador Practicar el texto narrativo y el diálogo
Competencias lingüísticas	Gramática y léxico
Destrezas (CA, CAu, EO, IO, CL, EE, IE)	EE, CL
Contenidos (elementos concretos: léxicos, gramaticales, funciones, etc.)	Pretérito indefinido en tercera persona del singular Vocabulario específico de índole sexual
Dinámica (en pareja, en grupo, etc.)	Individual
Materiales	Fichas con ejercicios








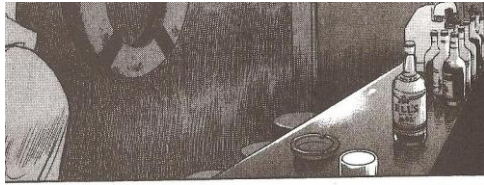

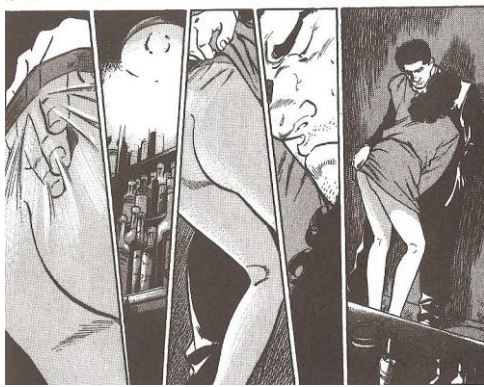
TABLA 12- FICHA DE ACTIVIDADES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA (4)

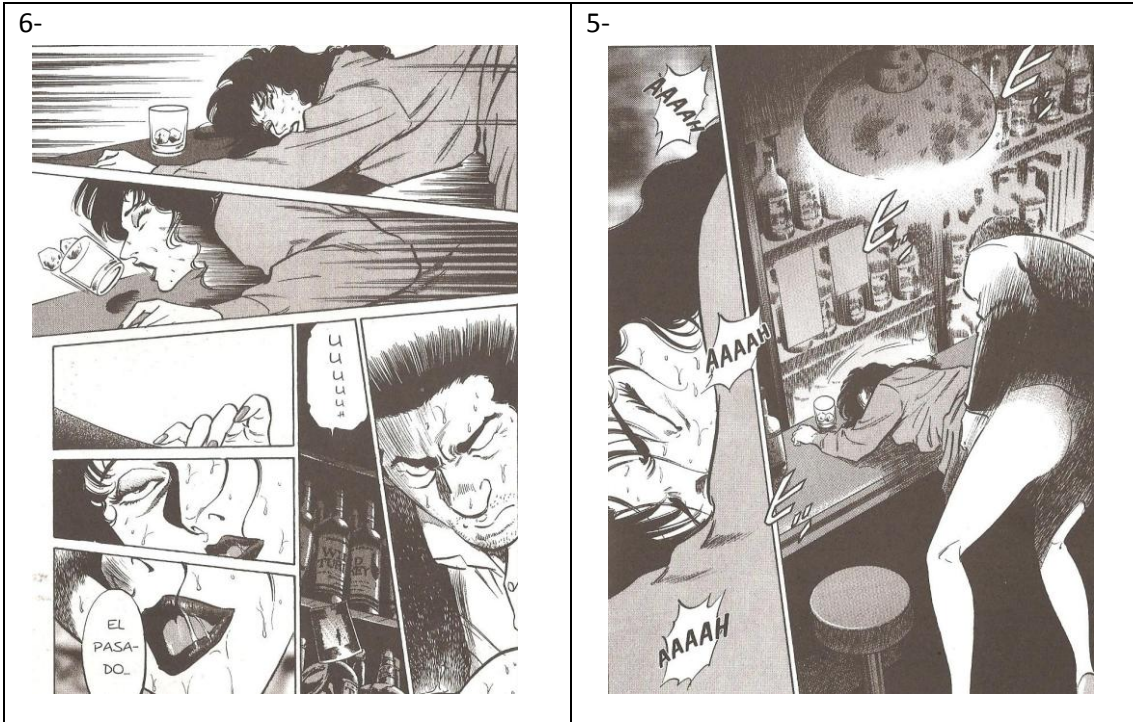
1- Utiliza estas imágenes de sexo y violencia. Recuerda que se empieza a leer por la derecha. Escribe una breve historia describiendo lo que ocurrió desde el punto de vista del narrador de una novela (texto narrativo), puedes incluir diálogos creados por ti mismo. Debes utilizar el pretérito indefinido. Tienes una breve introducción a modo de ayuda para cada uno de los dos mangas, pero si quieres puedes crear una tú mismo. Mínimo de palabras: 70, máximo: 100.



*Vagabond, Vol. 5

Allí estaba, delante del hombre que mató a mi padre, estaba muy furioso, quería matarle. Él sangró mucho, _____

<p>2-</p>  <p>¿QUÉ TIPO DE PISTA?</p> <p>¡DEJATE DE CHORRAS!</p> <p>ES INÚTIL QUE SE PONGAN AGRESIVO</p>  <p>NO PODRÁS ACORDARTE.</p>  <p>VENGA.</p>	<p>1-</p>  <p>¿QUÉ VA.</p> <p>ES COMO SI ME ESTUVIERAS HACIENDO HABLAR POR HIPNOSIS.</p> <p>JU, JU, JU</p>   <p>TE DARÉ UNA PISTA MUY IMPORTANTE PARA TU JUEGO.</p> <p>SI FOLLAMOS Y HACES QUE ME CORRA.</p>
<p>4-</p>  <p>AAAAH</p> <p>AAAAH</p>	<p>3-</p>   



*Old Boy, Vol. 3

Fue un día de trabajo duro. Llegué al bar para beber algo y allí la encontré. Era tan guapa... Ella se rió y me dijo: "es como si me estuvieras haciendo hablar por hipnosis...", yo pensé... _____

V. JAPÓN ES UN PAÍS PARTICULAR

Autor	Joan Antoni Pomata García
Nombre de la actividad	<u>JAPÓN ES UN PAÍS PARTICULAR</u>
Nivel de la actividad	C1
Destinatarios (niños, adolescentes, adultos, etc).	Adolescentes y adultos
Duración	90 minutos (50 minutos para el primer ejercicio y 40 para el segundo)
Objetivos	Aprender sobre las contradicciones de Japón Investigar y documentarse Familiarizarse con los textos descriptivos y narrativos y artículos de opinión Sintetizar en un listado todo lo aprendido Dominar la búsqueda de información por Internet
Competencias lingüísticas	Léxico y gramática
Destrezas (CA, CAu, EO, IO, CL, EE, IE)	EE, IO y CL
Contenidos (elementos concretos: léxicos, gramaticales, funciones, etc.)	Textos descriptivos y narrativos Artículos de opinión
Dinámica (en pareja, en grupo, etc.)	En grupos de cinco e individualmente
Materiales	Fichas con ejercicios, documentación sobre las contradicciones de Japón y ordenador con Internet

TABLA 13- FICHA DE ACTIVIDADES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA (5)

Japón es un país de contrastes, por ejemplo, es la tercera potencia mundial pero la primera en número de suicidios por habitante. Sus empresas son de las más importantes a nivel mundial, pero los jóvenes se quedan en sus habitaciones sin querer salir debido al estrés y la presión que impone la vida nipona (son los llamados *hikikomori*). Antiguamente, los samuráis que deshonraban a sus señor tenían que cometer *seppuku*, un suicidio ritual japonés, incluso había un albacea oficial cuyo cargo era el de asistir en dicha ceremonia. ¿Sabes de alguna contradicción más sobre Japón? Te invitamos a leer un poco sobre el tema e informarte.

1- En grupos de cinco, informaros sobre esta temática y debatir sobre las contradicciones del país del sol naciente. Para ello, te proponemos las lecturas de *Welcome to the N.H.K.* y *El lobo solitario y su cachorro*, que tratan el tema de los *hikikomori* y el *seppuku* respectivamente.



**Welcome to the N.H.K.*, vol. 1 y *El Lobo solitario y su cachorro*, vol. 1 (respectivamente).

1- Después de leer los primeros volúmenes de sendos mangas, ¿Qué opinión te merecen sendos temas? Individualmente escribe un artículo opinión sobre Japón y lo que has aprendido con la lectura recomendada. Debes tratar el tema de los *hikikomori* y el *seppuku* entre otros. Extensión mínima: 150 palabras. Extensión máxima: 200 palabras.

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

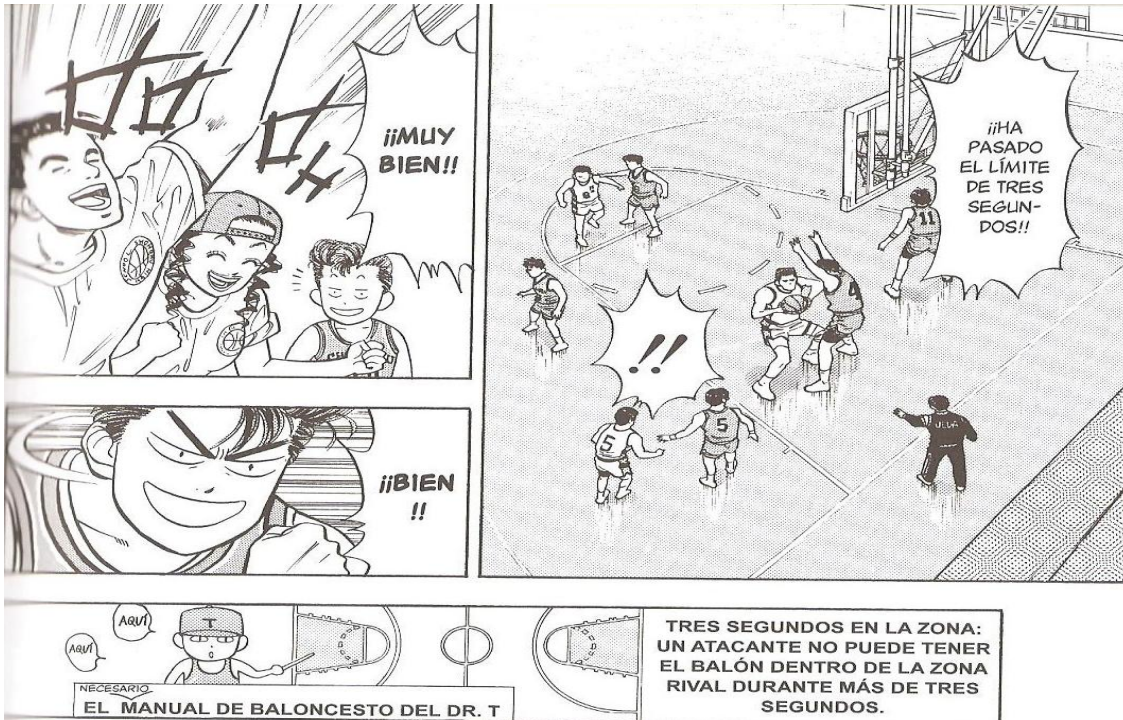
VI. ¡LEER MANGA ES HACER DEPORTE DEL BUENO!

Autor	Joan Antoni Pomata García
Nombre de la actividad	<u>¡LEER MANGA ES HACER DEPORTE DEL BUENO!</u>
Nivel de la actividad	B2
Destinatarios (niños, adolescentes, adultos, etc).	Cualquier alumno de ELE/EL2
Duración	60 minutos (30 minutos para cada actividad), la segunda actividad es de duración variable, dependiendo de la profundidad del deporte escogido.
Objetivos	Familiarizarse con las reglas de algún deporte (en especial el baloncesto) Familiarizarse con los textos narrativos Asociar alguna acción del manga con una norma o táctica específica Vocabulario sobre el deporte
Competencias lingüísticas	Léxico y gramática
Destrezas (CA, CAu, EO, IO, CL, EE, IE)	EE, y CL
Contenidos (elementos concretos: léxicos, gramaticales, funciones, etc.)	Estructuras con imperativos, tener que + infinitivo, Cuando + subjuntivo y condicionales Léxico deportivo
Dinámica (en pareja, en grupo, etc.)	Individualmente
Materiales	Fichas con ejercicios y mangas elegidos

TABLA 14- FICHA DE ACTIVIDADES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL MANGA (6)

El cerebro es un músculo como cualquier otro, y como tal, necesita ejercicio. La lectura es un gran deporte pues pone a tu cerebro a trabajar, se puede entrenar como en cualquier deporte. De hecho, existe una gran variedad de deportes que el manga ha tratado en su dilatada trayectoria.

1- En este ejercicio te proponemos aprender las normas del baloncesto con el cómic japonés *Slam Dunk* de Takehiko Inoue. Recuerda utilizar las estructura trabajadas como en el primer ejemplo: imperativo, tener que + infinitivo, cuando + subjuntivo, condicionales, etc.



*Slam Dunk, vol. 2.

Ejemplo 1: Cuando un jugador esté más de tres segundos en la zona, se le penalizará.

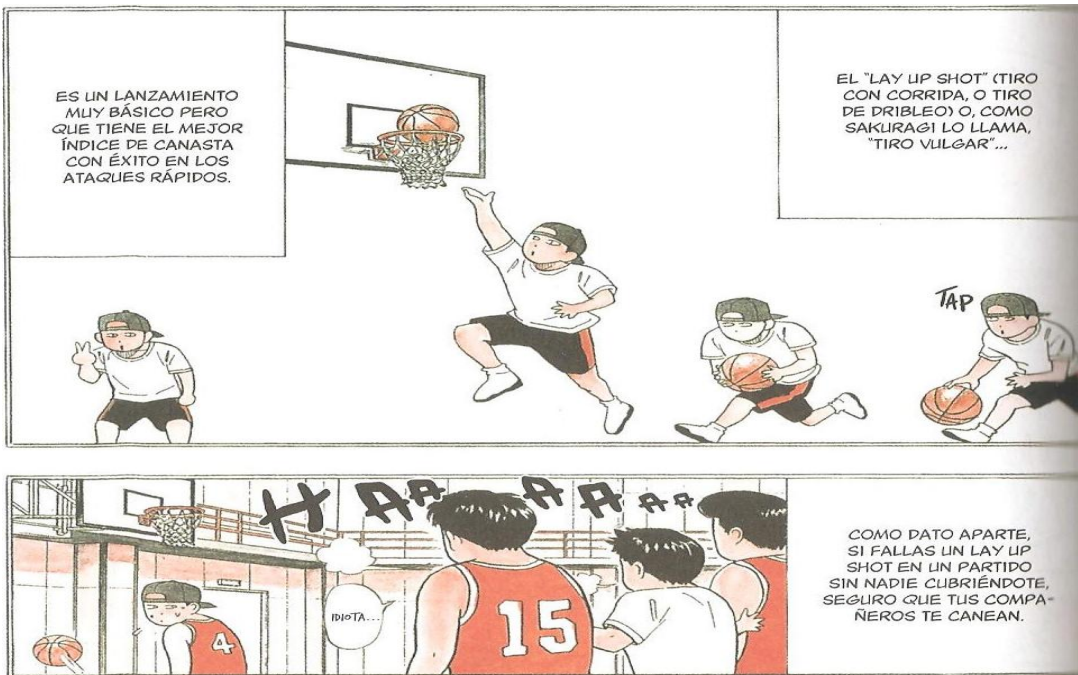
Sal de la zona antes de tres segundos o el cometerás falta.

Si no sales de la zona antes de tres segundos, el árbitro te pitará falta.

Un jugador tiene que salir de la zona antes de los tres segundos de la zona rival.



*Slam Dunk, vol. 3.

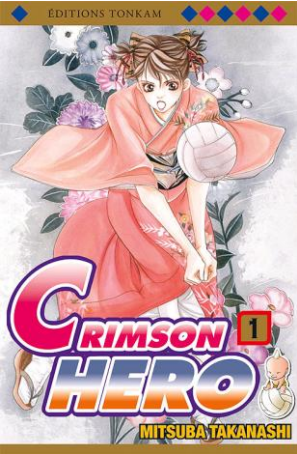




*Slam Dunk, vol. 4

2- Ahora escoge un deporte de los siguientes y sumérgete en la lectura del manga correspondiente. Haz una lista del reglamento y de las técnicas de la especialidad escogida conforma vayas aprendiendo el juego. Aquí te ponemos algunos ejemplos de *mangas* para que vayas calentando...

Portada del manga	Nombre del manga	Deporte tratado
	Capitán Tsubasa	Fútbol
	Prince of tennis	Tenis

 <p>SLAM DUNK #5 TAKEHIKO INOUE EDICIÓN KANZENBAN IVREA</p>	<p>Slam Dunk</p>	<p>Baloncesto</p>
 <p>REAL 2 Takehiko Inoue IVREA</p>	<p>Real</p>	<p>Baloncesto paralímpico</p>
 <p>CHICHO TERREMOTO NOBORU ROKUDA DASH KAPPEI 3 banzai</p>	<p>Chicho Terremoto</p>	<p>Baloncesto y ping-pong</p>
 <p>Bateadores MITSURU ADACHI TOUCHI MANGA Traducido por Emilio Gallego</p>	<p>Bateadores</p>	<p>Beisbol</p>

	<p>Crimson Hero</p>	<p>Voleibol</p>
	<p>Air Gear</p>	<p>Patinaje</p>
	<p>Bowling King</p>	<p>Bolos</p>

*En orden de aparición: *Capitán Tsubasa*, vol. 1; *Prince of Tennis*, vol. 16; *Slam Dunk*, vol. 5; *Real*, vol. 2; *Chicho Terremoto*, vol. 3; *Crimson Hero*, vol. 1; *Air Gear*, vol. 1 y *Bowling King*, vol. 1.

6.3 ACTIVIDADES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LE/L2/L1 BASADAS EN LA COHERENCIA, COHESIÓN Y ADECUACIÓN TEXTUAL

Con el objetivo de aportar razones sólidas que confirmen que el manga es un recurso –para la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE, EL1 y EL2– que cumple las propiedades textuales –requeridas para considerar un texto apropiado y que así cumpla con su objetivo comunicativo–, se trabajan a continuación ciertos aspectos de coherencia, cohesión y adecuación textual –teniendo como referente el esquema de Martínez y Santamaría (2003, 7-9) del apartado “4. Presupuesto teórico”–. El corpus que se ha tenido en cuenta en la confección de actividades, como se ha comentado anteriormente, responde a un fin demostrativo, pues, si se pueden elaborar tales ejercicios para el aula de español como LE, L1 y L2 con un recurso determinado –cinco volúmenes manga en total con un total de 1370 páginas–, de diferente autores y de temática basada en los samuráis de los siglos X a XIX, se presupone que con cualquier otro corpus se obtiene el mismo resultado.

El alumno será consciente de tales subapartados del esquema de análisis y la teoría que conlleva únicamente cuando su nivel lo requiera y el profesor lo considere necesario⁷⁹. En cambio, esta vez simplemente se calificará la dificultad de las actividades según sistema del MCER, es decir, no se busca en este caso mínimo una actividad para cada nivel. En este supuesto las tareas se basarán únicamente en las propiedades textuales, ya sea individualmente, por parejas, en grupos pequeños o entre toda la clase de ELE/EL2, en esta ocasión se deja flexibilidad en este aspecto.

A continuación se ofrecen las seis actividades elaboradas, y debajo de cada una, una tabla con las páginas del corpus de donde se han sacado los ejercicios. Estas tablas no se entregan al alumno de ELE/EL2, sino que son simplemente informativas para esta investigación, pues muestran las referencias directas al corpus seleccionado –excepto las actividades número cinco y seis, que no requieren imágenes o utilizan las mismas que en los ejercicios anteriores.

⁷⁹ Puesto que un estudiante de ELE de nivel A1 no precisa saber la definición de cohesión para rellenar los espacios en blanco de un texto con conectores cohesivos de consecuencia o de contraste, por ejemplo. En definitiva, el alumno de nivel básico puede deducir y completar los ejercicios sin necesidad de conocer la teoría pura, puede valerse del contexto, por ejemplo.

ACTIVIDADES DE COHERENCIA

EJERCICIO 1

Observa las siguientes intervenciones de diálogos manga.

- a) Identifica el tema que tratan.**
- b) Señala las implicaciones y las presuposiciones que subyacen.**

a) Es natural que Takezo todavía no haya sido capturado. Desde pequeño ha frecuentado la montaña como si fuera su hogar, ¡es un animal! Es capaz de comer pájaros, conejos, cortezas de árbol... podrá sobrevivir varios días. Cuando un animal huye a la montaña, a ustedes, los humanos, no les queda esperanza.

_____.

b) Uno de sus puntos vitales está debajo de su axila. El golpe le atravesará las costillas y alcanzará el pulmón. Y aunque siga consciente, en poco rato no podrá respirar y no podrá mover ni el dedo meñique.

_____.

c) Ese libro sin duda cambió el mundo. El concepto de que el emperador era una figura ornamental sin peso político cambió para convertirlo en el divino soberano de todo el país. Las crónicas secretas Yagyu finalmente sirvieron a su propósito después de doscientos años... Hoy finalmente tenemos un país libre con un emperador en su centro.

_____.

d) Verás... ha llegado el momento del cambio de gobernadores. Un nuevo gobernador vendrá a Isawa. Y el señor Kishimoda y yo iremos a Edo en espera de ser destinados a otro lugar. En realidad, nos hemos estado embolsando dinero de los tributos, tenemos miedo de que el nuevo gobernador lo descubra, y queremos tapar estos agujeros de alguna manera. De repente ha ocurrido algo que puede facilitarnos las cosas.

_____.

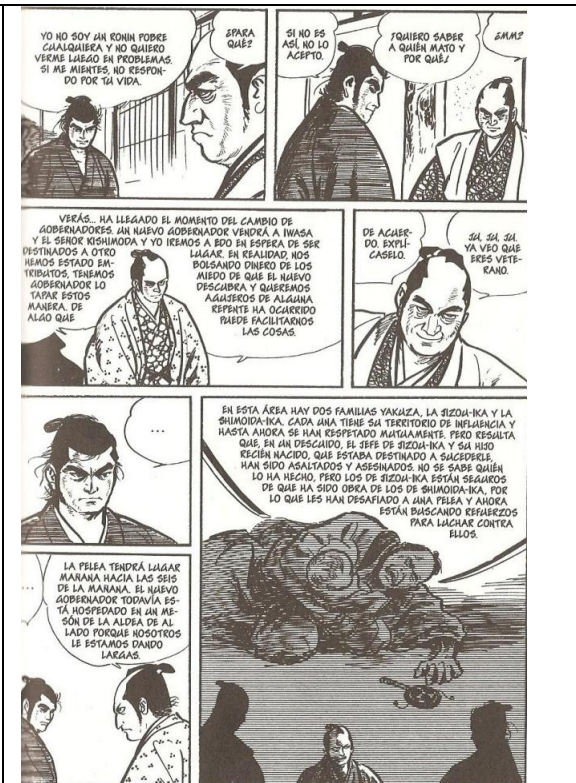
e) Dicen que el Bushido, el arte de la guerra, consiste en encontrar la manera idónea de morir... qué grandes palabras... al oírlas sintió que no estaría mal morir como un guerrero. Aunque yo no soy más que un ser ruin cuyo único mérito fue nacer en una familia de samuráis... ¡Hay que encontrar “algo por lo que morir”! Hasta entonces, creía sinceramente haber vivido para eso... bajo sus órdenes maté a mucha gente, rodaron muchas cabezas... ¡Me creía un héroe! ¡Nunca había dudado ni por un instante que no pudieran ser tipos malvados! Sin embargo, el auténtico malvado... ¡se encontraba más cerca de mí de lo que nunca pensé!

MATERIAL UTILIZADO PARA EJERCICIOS DE COHERENCIA (EJERCICIO 1)

<p>TEMPLO SHIPPOU</p> <p>PODRÁ SOBREVIVIR VARIOS DÍAS.</p> <p>ES CAPAZ DE COMER PÁJAROS, CONEJOS, CORTEZA DE ÁRBOL...</p> <p>DESDE PEQUEÑO HA FRECUENTADO LA MONTAÑA COMO SI FUERA SU HOGAR.</p> <p>ES NATURAL QUE TAKEZO TODAVÍA NO HAYA SIDO CAPTURADO.</p> <p>¡ES UN ANIMAL!</p> <p>¡A USTEDES, LOS HUMANOS, NO LES QUEPA ESPERANZA.</p> <p>¡CUANDO UN ANIMAL HUYE A LA MONTAÑA.</p> <p>MH...</p>	<p>¡¡¡AR-CANO OFEN-SIVO: HAWA-TARI!!!</p> <p>¡UNO DE SUS PUNTOS VITALES ESTÁ DEBAJO DE SU AXILA. EL GOLPE LE ATRAVESARÁ LAS COSTILLAS Y ALCANZARÁ EL PULMÓN.</p> <p>Y AUNQUE SIGA CONSCIENTE, EN POCO RATO NO PODRÁ RESPIRAR Y NO PODRÁ NI MOVER EL PÉPO MENIQUE...</p> <p>AGH...</p>
<p>a) VGB, cap. 8, pág. 138</p>	<p>b) RK, Vol. 25, Acto 222, pág. 189</p>



c) CDV, vol. único, cap. 9, 188



d) ELSC, Vol. 1, cap. 4, págs.. 106-107



e) LEDI, Vol. 1, cap. 1, págs. 16-17



EJERCICIO 2

Ordena los diálogos de los siguientes cómics japoneses para que tengan sentido.

- Diálogo a:
 - ¡Fuera le espera un coche!
 - Hyogo Kujiranami ha destrozado la comisaría... ¡Y se ha escapado!
 - ¡Qué miserable!
 - ¡Tiene que volver a la ciudad urgentemente!
 - He venido para matar el rato, y mírame.
 - ¡Inspector Fujita! ¡es terrible!

- Diálogo b:
 - ¡¡Odia tanto como yo a Tekezo!!
 - *Ahá.*
 - *Psé.*
 - Di "sí".
 - ¿¡Nos es cierto?!
 - ¿No, Otsu?
 - No digas "*ahá*".
 - ¿No es cierto?
 - No digas "*psé*".
 - Es la prometida de mi hijo Matahachi.

- Diálogo c:
 - ¿Qué sucede?
 - Está en el este de la ciudad, dirigiéndose hacia Yamashina.
 - Es la señal de los espías Iga para los Yagyu.
 - El palanquín del emperador retirado se dejó en el templo Sennyuuji esta mañana, pero no está regresando al palacio.
 - Los veo.
 - Ahh...
 - ¡¡Juvei, dos sombreros!!

- Diálogo d:
 - Caramba, me sorprende... diría que una vez oí que el hecho de morir a manos de uno mismo denota una gran falta de respeto a Dios, el Creador.
 - No creo que puedas expiar tantas vidas arrebatadas, ni siquiera parcialmente, ¡Dios mío! Dale un poco de luz a este hombre... ¡Concédele tu piedad! Vaya, su respuesta es un poco desalentadora... me dice que deberás pagar con tu vida.
 - ¿No me digas? Eso ya ha pasado de moda... verás, actualmente el lema de nuestra iglesia es que “todo tiene un límite”.

- Diálogo e:
 - Itto Ogami.
 - No importa... dicen que luchas muy bien.
 - Es el gobernador Iheibe Kishimoda.
 - Siento haberle hecho esperar.
 - No lo hago mal.
 - ¡Tú! ¡No hables al señor en ese tono!
 - ¿Qué quieres decir con eso?
 - ¿Cómo te llamas tú?
 - ¡Sí! ¡Ya veo que luchas muy bien!
 - Quiero pedirte un favor. Quiero que mates a alguien. Te pagaré 100 ryos.

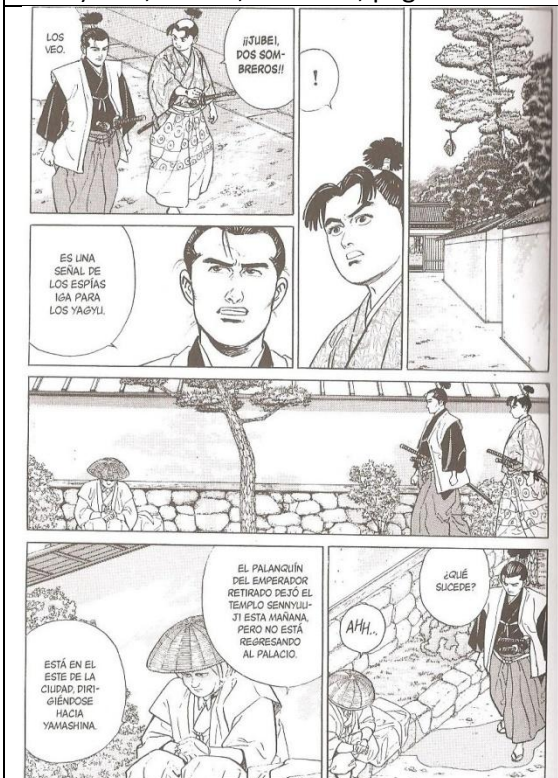
MATERIAL UTILIZADO PARA EJERCICIOS DE COHERENCIA (EJERCICIO 2)



a) RK, vol. 25, Acto 222, pág. 75



b) VGB, Vol. 1, pág. 160



c) CDV, vol. único, cap. 4, pág. 85



d) LEDI, Vol. 1, cap. 1, pág. 3



e) ELSC, vol. 1, cap. 4, págs. 104-105

ACTIVIDADES DE COHESIÓN

EJERCICIO 3

Ordena correctamente las siguientes oraciones.

a) Ropa / a / tu / sangre / huele.

_____.

b) Lugares / vamos / donde / habido / ha / a / los / batallas.

_____.

c) Dejarte / vida / a / sí / ti / puedo / con.

_____.

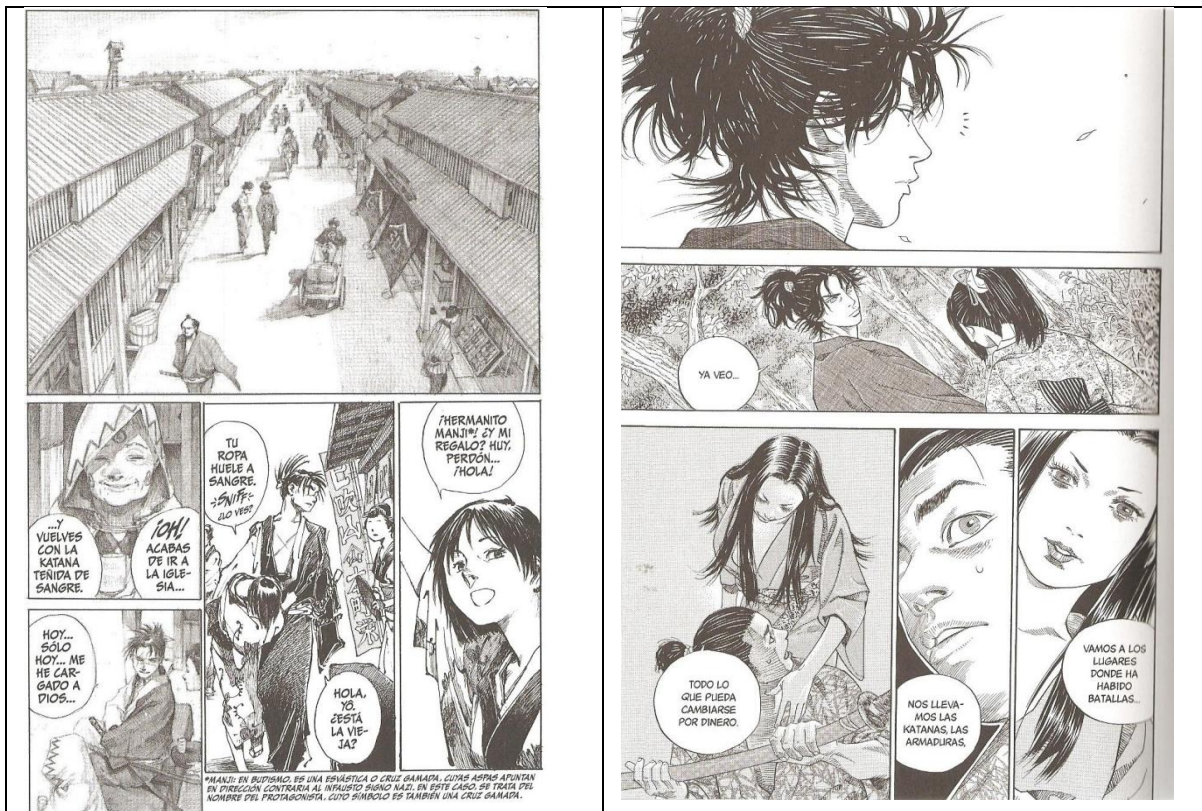
d) Que / crecido / me / has / parece.

_____.

e) Lo / acordamos / i / no / esto / ! / es / que

_____.

MATERIAL UTILIZADO PARA EJERCICIOS DE COHESIÓN (EJERCICIO 3)



<p>LEDI, vol. 1, cap. 1, pág. 8</p> <p>A TI SÍ PUEDO DEJARTE CON VIDA.</p> <p>¿PIENSAS ENFRENTARTE A MÍ?</p> <p>¡WAAAA!</p> <p>IMMI!</p>	<p>VGB, Vol. 1, cap. 2, pág. 15</p> <p>ME PARECE QUE HAS CRECIDO.</p> <p>YAHIKO, NO SÉ POR QUÉ, PERO...</p> <p>DOF</p> <p>PERO ME HA DADO ESA IMPRESIÓN.</p> <p>EEH... ¡PERDONAME!</p> <p>¡BAH, LORAI! ¡ME DA LO MISMO!</p> <p>¿QUÉ ES LO QUE ME IBAS A DECIR Y ME IBAS A HACER SENTIR MEJOR?</p> <p>DIME, ¿QUÉ?</p> <p>APAP</p> <p>AH... BUE... NO...</p> <p>¡SERÁ MEJOR QUE ME ESCUCHES!</p> <p>¡VA-LEI!</p> <p>OOOH...</p> <p>¡AHORA YA TIENES MEJOR ASPECTO, NO INTERESA LA FINA QUE TE LO DIGA.</p> <p>MECHAN</p> <p>COMO SIGUES IGUAL DE TRISTE TE LO DIRE.</p>
<p>CDV, cap. 1, pág. 24</p> <p>SI IMAGINO QUE CON LO DEL AZOTE DEL VIENTO DEL NORTE, SE REFIERE A LLEVAR AL SR. WAKAI A SOTO PARA QUE SEA SUZUJADO. SI ESPERAMOS, EL MISMO DECIDIRÁ QUITARSE LA VIDA PARA TORNAR NOS. A CAMBIO, TENGAMOS BENEVOLENCIA CON SU HIJO.</p> <p>¿USTED LE ENTENDE ARAKAWA?</p> <p>UTILIZAR AL HIJO PARA DESTRUIR AL PADRE ES UNA DE LAS ESTRATEGIAS DEL MAESTRO DE LUCHA CHINO SONSHI. ¡UNA IDEA MUY PROPIA DE UN SICARIO.</p> <p>PARA COMO VEE EL CORAZÓN DE ALGUIEN NO HAY NADA MEJOR QUE IRSE A LOS HIJOS DE SU PROPIA SANGRE.</p> <p>TAH! ENTONCES...</p> <p>ES UN HOMBRE TERRIBLE... ¿ESE 'LOBO SOLITARIO'?</p>	<p>RK, vol. 25, acto 219, pág. 3</p> <p>TAH! ENTONCES...</p> <p>ES UN HOMBRE TERRIBLE... ¿ESE 'LOBO SOLITARIO'?</p>
<p>ELSC, vol. 1, cap. 3, pág. 85</p>	

EJERCICIO 4

Completa las siguientes oraciones con los conectores textuales necesarios y especifica de qué tipo son.

- a. De las palabras en cursiva, ofrece al menos un sinónimo y un antónimo.
- b. ¿Encuentras algún significado connotativo?
- c. ¿Hay palabras que pertenecen al mismo campo idiomático? Si no las hay, escoge tres de las oraciones de abajo y ofrece tú mismo ejemplos.
- d. ¿Hay palabras que pertenecen al mismo campo semántico? Si no las hay, escoge tres de las oraciones de abajo y ofrece tú mismo ejemplos.

a) _____ se le parece... era un rojo "vital" creo *recordar*... lo tengo en la punta de la lengua
¿Qué será?

b) No creo que se niegue a tu petición, _____ estar basada en un rencor personal.

c) _____ vengan lo más rápido que puedan, los *refuerzos* no llegarán _____ una hora. Y lo más probable es que, para _____, la ciudad sea un río de sangre en llamas, _____ rápido...

d) _____, una voccecita que pide *auxilio* seguro que le toca el corazón... _____ esa es su verdad, se ha alzado para responder a esa voccecita.

e) Desde su juventud ha soñado con convertir este *sistema* en un régimen imperialista. _____ ahora se haya convertido en un monje, sigue teniendo mucha influencia política.

f) Los *shinobi* del emperador son terribles, se vuelven vagabundos, se infectan de enfermedades, viven de limosnas, _____ incluso, _____ se hacen pasar por acróbatas ambulantes.

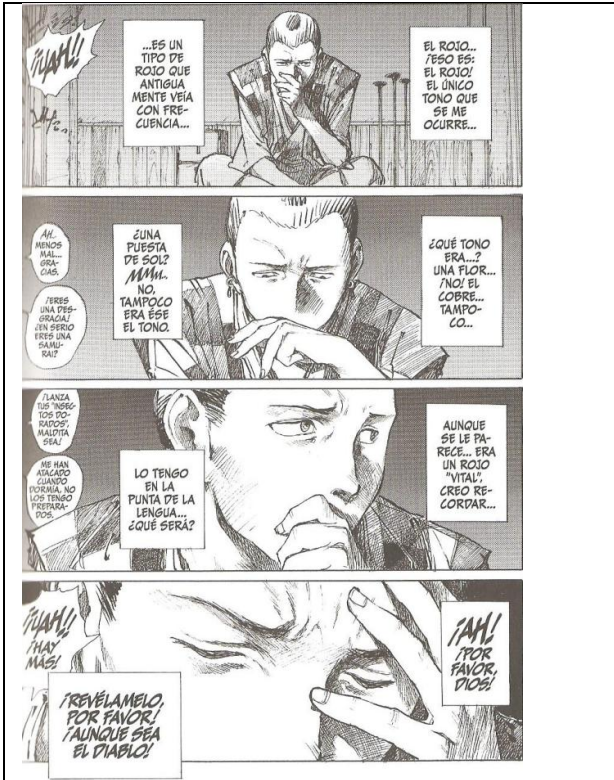
g) ¡Al menos deberías darles las gracias! Nos *salvaron*, y _____ nos han protegido todos estos días.

h) ¡Te mataré y _____ me mataré!

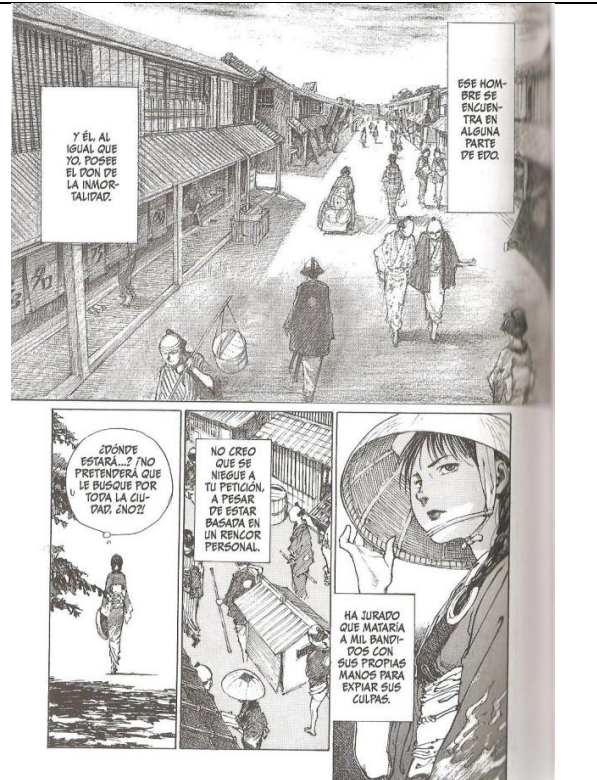
i) Siento no haberme presentado antes. Soy Oko _____ pertenezco a la familia Yakuza Jizou-Ika que tiene su seda un poco más adelante, en Isawa. _____, está en su camino _____ debería pedirle que entrara _____ ofrecerle _____ fuera una taza de té, _____ estamos de viaje por algo *urgente* _____ no me es posible. Lo siento.

j) Usa unos métodos muy astutos, no son propios de un sicario... deberíamos decir a la brigada de mosqueteros que van a matarle que tengan cuidado. _____, señor... este *sicario*, el "Lobo Solitario", ha cumplido su objetivo utilizando al niño para humillar a Besho y haciendo que el ataque se interprete como un duelo personal...

MATERIAL UTILIZADO PARA EJERCICIOS DE COHESIÓN (EJERCICIO 4)



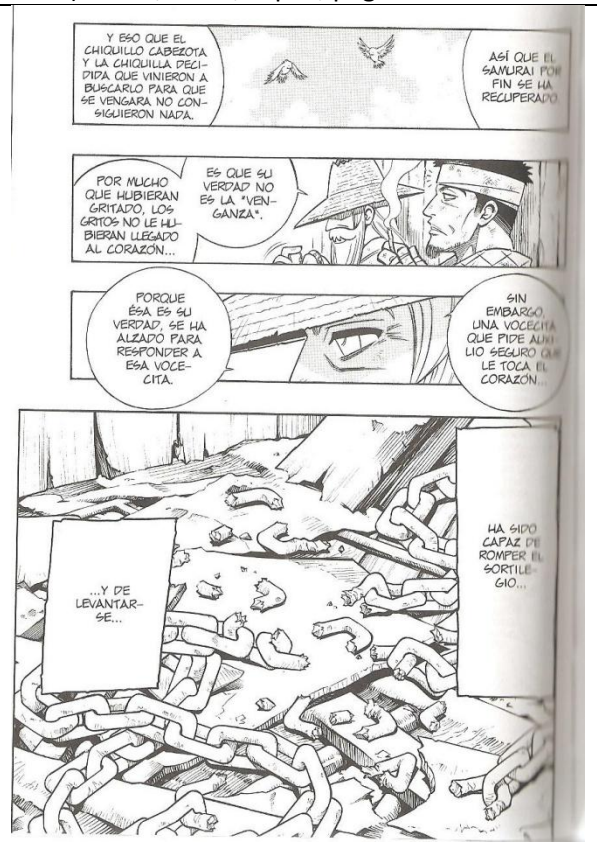
a) LEDI, vol. 1, cap. 2, pág. 31



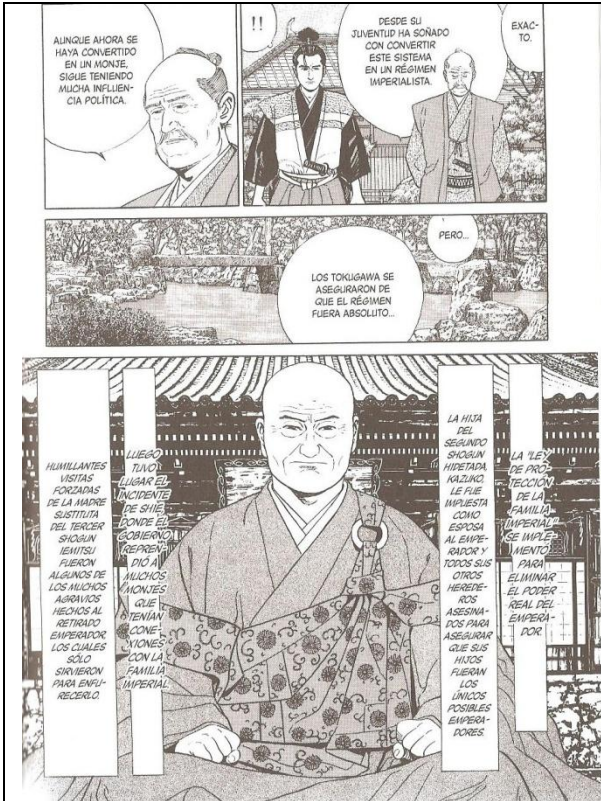
b) LEDI, vol. 1, cap. 1, pág. 23



c) RK, vol. 25, acto 219, pág. 7



d) RK, vol. 25, acto 224, pág. 16



e) CV (tomo único), Cap 2, pág. 7



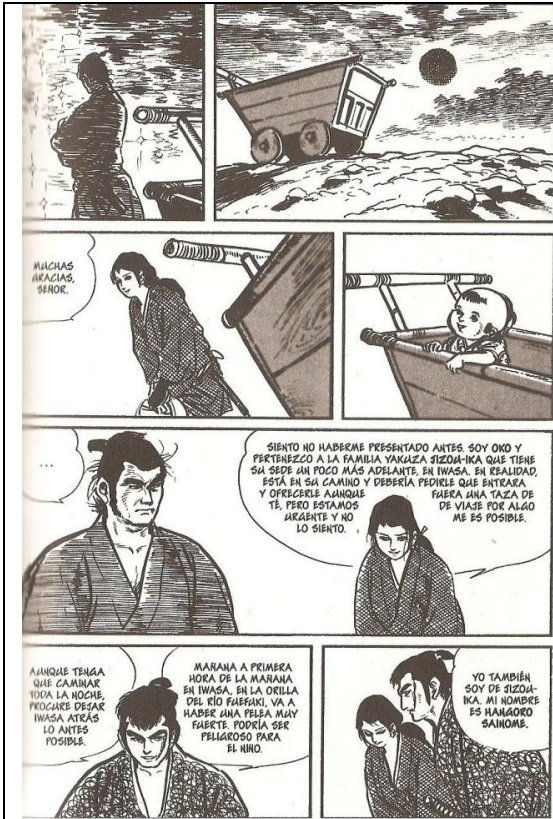
f) CV (tomo único), Cap. 2, pág. 56



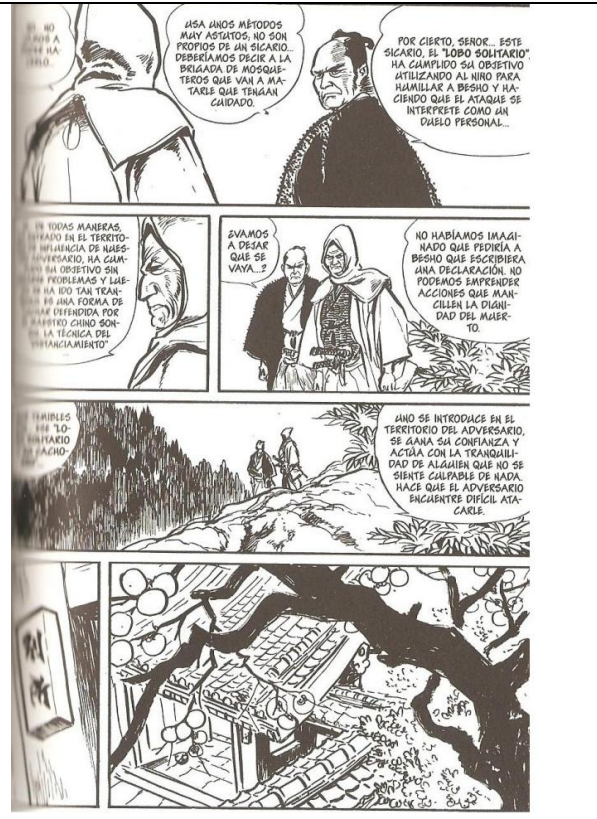
g) VGB, vol. 1, Cap. 2, pág. 36



h) VGB, vol. 1, Cap. 9, pág. 212



i) ELSC, vol. 1, Cap. 4, pág. 96



j) ELSC, vol. 1, Cap. 4, pág. 130

EJERCICIO 5

Ahora redacta un texto ambientado en un cómic manga que conozcas o inventes. A continuación cambia algunas frases y/o palabras de su lugar correspondiente e intercambia el texto desordenado con el de tu compañero. Una vez terminado esta tarea, corregid ambos textos entre los con la ayuda de los originales y de tu compañero. El texto debe contener entre 60 y 70 palabras.

ACTIVIDADES DE ADECUACIÓN

EJERCICIO 6

Observa los ejercicios anteriores.

- a) ¿Encuentras algún elemento de comunicación no-verbal? Señala al menos 2.**
- b) ¿Qué referentes culturales de Japón puedes localizar? Señala al menos 3.**
- c) Analiza tres viñetas en función del punto de vista y la empatía de la adecuación.**

7- CONCLUSIONES

El presente trabajo de fin de máster se ha estructurado con la el propósito de contestar las preguntas de unos objetivos específicos, de ahí que los diferentes apartados que componen la presente investigación hayan respetado el esquema tradicional de un trabajo de investigación de esta envergadura.

La introducción ofrece una visión general de las definiciones de las tres variedades tipológicas de la novela gráfica, así como un trato más extenso del manga, que abarca las diferencias y similitudes de este género con el cómic y el tebeo, sus inicios y la evolución hasta la actualidad, así como un repaso a las publicaciones específicas del tebeo y el cómic dentro del campo de la enseñanza y el aprendizaje de una LE, L1 y L2. Asimismo se puntualiza el escaso tratamiento que ha recibido el manga para este propósito.

Por otro lado, esta investigación nace como un conglomerado de razones personales, académicas y profesionales, pues siempre me ha interesado este género nipón, que aúna mi experiencia como alumno, docente y lo aprendido durante el Máster Universitario de Español e Inglés como LE/L2 del curso académico 2011-1012. De esta manera he podido aplicar lo experimentado en el ámbito de la enseñanza, aprendizaje y adquisición del ELE, EL1 y EL2 en el presente estudio.

El objetivo de esta investigación es comprobar si el manga sirve como recurso para la enseñanza y aprendizaje del español como LE, L1 y L2, si se puede adaptar a los distintos niveles del MCER, de qué manera y para qué debería utilizarse. Por este motivo, una vez comprobado la utilidad y aplicabilidad de los cómics y tebeos en este contexto y haber demostrado las numerosas similitudes entre las tres tipologías de la novela gráfica, el análisis se ha estructurado en tres partes, y siempre en función de la aplicación práctica en aulas reales de español.

El estudio realizado enumera primeramente actividades y trabajos previos –cuyo recuso es el cómic y el tebeo–, orientados a la enseñanza, adquisición y aprendizaje del EL1, EL2 y ELE, y por lo tanto aplicables al cómic japonés, puesto los beneficios en común de las tres variantes tipológicas han sido previamente demostradas. En segundo lugar, el análisis se dirige hacia las características específicas que distinguen al manga del cómic y el tebeo. De esta manera, empleando únicamente obras de manga, se confecciona una serie de actividades representativas de cada nivel del MCER centradas en que el alumno trabaje las destrezas lingüísticas en general y la expresión y comprensión escrita en particular. Por último, la investigación se adentra en el campo del análisis

textual según el paradigma funcional, cuyos elementos a examinar son la coherencia, la cohesión y la adecuación textual. Para este menester, se elaboran actividades realizadas a partir de un corpus concreto basado en cinco volúmenes de manga, y enfocadas a que el estudiante trabaje en el aula las tres propiedades textuales necesarias para considerar un texto como tal.

Para estas tres secciones de análisis, se ha requerido un contenido teórico que explique la transición del modelo formal al paradigma funcional y el renovado concepto de texto, las tipologías textuales, el texto narrativo y el dialogal, así como las tres propiedades textuales y el objeto de análisis textual: coherencia, cohesión y adecuación.

De acuerdo a lo comentado en los párrafos anteriores, se exponen a continuación las respuestas a los tres objetivos planteados en el inicio de la investigación del apartado tres: ¿es posible utilizar el manga como recurso de enseñanza, aprendizaje y adquisición en el aula de ELE, EL1 y EL2?; en caso afirmativo, ¿puede adaptarse el manga a los diferentes niveles del MCER?; y en el supuesto de que pueda adaptarse, ¿cómo y para qué se puede utilizar?

1- Es posible utilizar el manga como recurso de la enseñanza, aprendizaje y adquisición de ELE y EL2 puesto que la confección de actividades del apartado sexto así lo evidencia. Una vez hecha la comparación de las tipologías de la novela gráfica y aclarado que el potencial educativo de este género no radica en sus diferencias –enunciadas en punto 1– sino en sus aplicaciones comunes en el aula de idiomas. Podemos concluir que cualquiera de dichos beneficios pueden aplicarse indistintamente a las tres variantes de la novela gráfica y, por lo tanto, cualquier estudio previo sobre el cómic y el tebeo hacerse extensible al manga, considerarse tales beneficios válidos para cualquier tipología gráfica, independientemente de la zona geográfica donde se hayan elaborado. Como constatan los trabajos de otros autores sobre la aplicabilidad del tebeo y el cómic y teniendo en cuenta las similitudes entre las tres tipologías de la novela gráfica, por ende, se establece que el manga posee un potencial para el aula de ELE, EL1 y EL2 igualmente válido que el cómic y el tebeo.

2- A su vez, el manga ofrece variedad y flexibilidad suficiente para adaptarse al MCER, como se ha demostrado a través de las actividades expuestas en el sexto apartado denominado “Análisis”, y por lo tanto puede aplicarse a un sistema educativo que adopte esta clasificación o una similar. Las actividades elaboradas empleando el manga se catalogan siempre según su dificultad y la idoneidad del dominio de una lengua por parte del alumno en base a los niveles del MCER. Tal posibilidad de clasificación demuestra claramente que mediante el uso del manga se pueden adaptar las cuatro destrezas lingüísticas según distintos niveles de dificultad para el alumno.

3- Por último, en el apartado 6.1 se enuncian los objetivos comunes de la novela gráfica, es decir, la manera en la que se puede utilizar indistintamente cualquiera de sus variantes gráficas para la confección de actividades en el ámbito de la enseñanza, adquisición y aprendizaje de ELE, EL1 y EL2. Es más, mediante la confección de ejercicios basados en las diferencias del manga respecto a las otras dos variantes del apartado 6.2 y las actividades enfocadas al análisis textual según las propiedades textuales del punto 6.3, queda demostrado que el manga es válido y apto para su explotación en el aula de ELE, EL1 y EL2, pues cumple con los requerimientos de coherencia, cohesión y adecuación textual. Por añadidura, las actividades propuestas el punto número 6.3 se basan en un corpus determinado, por lo que demuestran que con un material de una determinada extensión –cinco tomos manga– se puede explotar una materia específica.

Con todo, se ha de comentar que aunque se hayan trabajado las diferencias del manga –comentadas en el primer apartado– en forma de actividades en el apartado 6.2, dichas diferencias no se consideran determinantes ni suficientes para suponer que el manga posea ciertas características propias que le posibiliten la confección de un tipo de ejercicios para el aula que en cambio el tebeo y comic no permitan. Simplemente se pretende demostrar que el manga puede utilizarse para trabajar dichas características, que como se ha comentado no se consideran ni determinantes ni exclusivas a la hora de elaborar actividades basadas en el potencial común de la novela gráfica o en las particularidades del manga. En resumidas cuentas, se entiende que el manga, al igual que el cómic y el tebeo, se puede emplear para confeccionar el mismo tipo de actividades para la clase, pues comparten las características necesarias para llevar a cabo tal tarea creativa. El presente estudio, al pretender demostrar la aplicabilidad del manga en un ámbito educacional, toma las características comunes de la novela gráfica y elabora actividades empleando únicamente obras de manga, así como aplica ciertos rasgos específicos de este género gráfico a la hora de crear actividades para los alumnos de español, con el objetivo de demostrar su valía, pues hasta la fecha no ha habido un estudio, artículo o investigación que comprobara su eficacia a través de su aplicación real.

En el transcurso del planteamiento y elaboración del presente trabajo de fin de máster, se han observado ciertas carencias y limitaciones relacionadas con el material bibliográfico dedicado específicamente al manga, el tiempo y la extensión prefijada de la que se dispone. Tales circunstancias han condicionado e influenciado con mayor o menor trascendencia el resultado final de la investigación, por lo que realizando un ejercicio de retrospección, se exponen las delimitaciones más determinantes.

Teniendo en cuenta los tres objetivos de la investigación, hay un factor que se repite y aparece constantemente. El campo de estudio del manga es desconocido y no ha sido estudiado de una manera suficientemente significativa. Se observa una carencia ya no solo relacionada con el uso del manga en distintos ámbitos pedagógicos o en la enseñanza y adquisición de lenguas, sino en la infraestructura necesaria para llevar el manga al aula de ELE, EL1 y EL2. Este factor de carácter restrictivo supuso un análisis –aún mayor del concebido inicialmente– de las características del cómic y el tebeo, que sí ha sido investigado y tratado con mayor rigor y en este terreno educativo, así como una comparación –de mayor precisión que la idea inicial– de las tres tipologías de la novela gráfica.

Por motivos de tiempo para la elaboración de la investigación y el espacio determinado del mismo, no se han podido comprobar la eficacia de las actividades propuestas –no se consideran en esta ocasión las ya elaboradas por otros autores– confeccionadas en el apartado de análisis, suponiendo trece en total. Este hecho hubiera aportado resultados referentes a la eficacia real de las actividades, así como posibles mejoras basadas en la impresión de los alumnos y el análisis de las correcciones por parte del docente.

Acerca de la elección del corpus de las actividades del análisis textual del manga, se ha optado por una temática específica en detrimento de tomos sueltos de diferente temática. En el caso de la segunda posibilidad –dado que se pretende comprobar que un objetivo específico es aplicable a la clase de ELE, EL1 o EL2 con un corpus de una determinada extensión– hubiera sido imposible ceñirse a dicha meta, ya que escoger un tomo de dicha índole tipológica hubiera supuesto la confección de una base de trabajo mucho más amplia a la hora de reunir una muestra significativa –se calcula un mínimo de treinta tomos–.

El último factor condicionante también está relacionado con el corpus utilizado en el análisis textual, pues aun habiendo tratado un objetivo muy delimitado empleando el manga –explicado en el quinto apartado denominado “metodología”– con resultados satisfactorios, no implica que cualquier materia para la enseñanza, adquisición y aprendizaje del ELE, EL1 y EL2 surta el mismo efecto. Con todo, se da a entender que el potencial del manga está provisto de la utilidad y eficacia requerida para cumplir con el propósito de la presente investigación.

Debido a la escasez de estudios y trabajos sobre la aplicación del cómic japonés en el terreno de la enseñanza, adquisición y aprendizaje de una LE o L2, así como al hecho no haber comprobado en un contexto auténtico y práctico las trece actividades propuestas, se sugiere la aplicación de dichas actividades en clases con alumnos de ELE, EL1 y EL2 dependiendo del

dominio de la lengua objetivo. Igualmente se insta a contar con docentes con la debida preparación y dominio de este género de novela gráfica y a la creación de una infraestructura suficientemente amplia y diversificada de material basado en el manga para su aplicación en el aula de ELE, EL1 y EL2 o incluso en otra lengua, ya sea adaptando los materiales existentes basados en los cómics y los tebeos, o confeccionando otros nuevos únicamente con el manga como recurso principal.

8- BIBLIOGRAFÍA

- Jean-Michel Adam, *Les textes types et prototypes. Récit, description, argumentation, explication et dialogue*, col. "Fac-Linguistique", Armand Colin.
- «Los textos: heterogeneidad y complejidad», en *Didáctica de la lengua y la literatura para una sociedad plurilingüe del siglo XXI*, Cantero Serena, Francisco José, Antonio Mendoza Fillola y M. Celia Romea Castro, Universitat de Barcelona, Servicio de Publicaciones, 1997.
- Adam, Jean Michel y Clara-Ubaldina Lorda, *Lingüística de los textos narrativos*, Barcelona, Ariel, 1999.
- Alcaraz Varó, Enrique, *Tres paradigmas de investigación lingüística*, Alcoy, Marfil, pp. 12, 1990.
- Alonso Abal, Marina, «El cómic en la clase de ELE: Una propuesta didáctica», *Suplementos Marco ELE*, núm. 14, pp. 6-32, disponible en <http://marcoele.com/suplementos/el-comic-en-ele/>
- Arens, Hans, *La lingüística: sus textos y su evolución desde la Antigüedad hasta nuestros días*, 2 vols., Madrid, Gredos, 1976.
- Bajtín, Mijaíl, *Estética de la creación verbal*, Siglo XXI Editores, México, 1982.
- Barrero, Manuel, «Jornadas sobre la narrativa gráfica», Jerez de la Frontera, 2002.
- Baugrande, Robert Alain y Wolfgang Ulrich Dressler, *Introducción a la lingüística del texto*, Barcelona, Ariel, 1997.
- Bernabé, Marc, *Japonés en viñetas*, Barcelona, Norma Editorial, 2004.
- Bernabé, Marc y Verónica Calafell «La traducció del manga», en *XVI Seminari sobre la Traducció a Catalunya. Còmic, manga i conte il·lustrat*, Barcelona, Associació d'Escriptors en Llengua Catalana, , 2009, pp. 23-29.
- Bernárdez, Enrique, *Introducción a la lingüística del texto*, Madrid: Espasa-Calpe, pp. 1982, 158.
- «La teoria del text com a fenomen d'autorregulació», en R. Artigas, *El significat textual*, Barcelona, Generalitat de Catalunya, Com Materials Didàctics, 1, 1995, pp. 21-27.
- Bixquert Ariño, María, XII Encuentro Práctico de Profesores de ELE. El uso del cómic en la clase de español, International House of Barcelona y Difusión, 2003, disponible en <http://www.encuentro-practico.com/pdf03/bixquert.pdf>
- Blogs.antena3.com, «El manga según la RAE», 2012^a, disponible en http://blogs.antena3.com/niponadas/manga-segun-rae_2012062200120.html
- Blogs.antena3.com, «La RAE rectifica sobre manga y sushi», 2012^b, disponible en http://blogs.antena3.com/niponadas/manga-segun-rae_2012062200120.html.

- Bremond, Claude, «La lógica de los posibles narrativos», en VV. AA., *Análisis estructural del relato*, 1966.
- Briz Gómez, Antonio, *El español coloquial en la conversación*, Ariel, Barcelona, 1998, pp. 62.
- Cambridge Dictionaries Online, 2012, disponible en <http://dictionary.cambridge.org/>
- Castellá Lidón, Josep Maria, *De la frase al text. Teories de l'ús lingüístic*, Barcelona, Empúries, 1992.
- Catalá Carrasco, Jorge, «El cómic en la enseñanza del español como lengua extranjera», The University of Georgia, 2007.
- Cifuentes Honrubia, José Luís, *Gramática cognitiva. Fundamentos críticos*, Madrid, Eudema, 1994.
- Cohn, Neil. «Japanese Visual Language. The structure of manga», en *Manga: The Essential Reader*, Continuum Books, 2008.
- Conca, María, Adela Costa Catalá y Maria Josep Cuenca Ordinñana, *Text i gramàtica: teoria i pràctica de la competència discursiva*, Barcelona, Teide, 1998.
- Cuadrado, Charo, Yolanda Díaz y Mercedes Martín, *Las imágenes en la clase de E/LE*. Madrid, Edelsa, 1999.
- Díaz Trivín, Jonathan, «El arte invisible en acción. Los cómics en la clase de ELE», Departamento de Lengua Aplicadas, Universidad Antonio Nebrija, 2008.
- Escudero Medina, Consuelo, «Acercándonos a otros mundos. Propuesta de integración de dos géneros en la clase de ELE: la narrativa hispanoamericana y el cómic europeo», *Revista Foro de Profesores de ELE*, 2, Universidad de Amberes, 2006.
- «Un nuevo enfoque para la explotación del cómic en el aula de ELE», *Revista Foro de Profesores de ELE*, 3, Universidad de Amberes, 2007.
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía, «El cómic como recurso didáctico en la educación primaria», *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 5, 2009, pp. 4-5.
- Felipe López, Alonso Ricardo, «Influencia del Anime en el Cine de Acción», *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 2011, 21.
- Fernández Herrera, Ana Rosario, «El cómic: un instrumento de motivación para la enseñanza de la historia en la E.S.O.», *Aula y Docentes*, 2001, pp. 183-190.
- García Berrio, Antonio y János S. Petöfi, *Lingüística del texto y crítica literaria*, Madrid, Alberto Corazón, 1978.
- Gravett, Paul, *Manga. La era del nuevo cómic*, Londres, Laurence King Publishing Ltd, 2004.
- Halliday, Michael Alexander Kirkwood y Rugaiya Hassan, *Cohesion in English*, Londres, Longman, 1983.

- Horst, Isenberg, «Cuestiones fundamentales de tipología textual», en Bernárdez, Enrique (comp.), *Lingüística del texto*, Madrid, Arco, 1987.
- Instituto Cervantes, *Centro Virtual Cervantes. Diccionario de términos clave de ELE*. Alcalá de Henares: Instituto Cervantes, 2012.
- Jiménez Varea, Jesús, «El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios», *Ámbitos*, 15, 2006, pp. 121-209,
- Jolles, André, *Formes simples*, Editions du Seuil, París, 1932.
- Kebrat-Orechori, Catherine, *Les interactions verbales*, 3v., París, Armand Colin, 1994.
- Laforest, Guy, «De l'importance des symboles en polique», en *Le Devoir* 1996.
- Lavob, William, *Where does the linguistic variable stop? A response to Beatriz Lavandera*, 1978.
- Lee, Hye-Kyung, «Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation», *Media Culture Society*, SAGE Publications, 2009, disponible en <http://mcs.sagepub.com>.
- Leontaridi, Eleni y Natividad Peramos Soler, «Muertos de risa: el cómic en la clase de ELE», en *III Jornadas de Formación del Profesorado de español*, Instituto Cervantes de Sofía, Universidad Aristóteles de Salónica, 2011.
- Leung, Pato, «Manga! Manga!», Standford Japan Center, 2005.
- López Rodríguez, Francisco Javier, «Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés», *Revista Comunicación*, 10, Universidad de Sevilla, Vol. 1, pp. 1549-1564, 2012.
- Marimón Llorca, Carmen, *El texto dialogal*, Madrid, Excellence, 2007.
- *Análisis de textos en español. Teoría y práctica*, Alicante, Publicaciones Universidad de Alicante, 2008.
- Martínez Egido, José Joaquín y María Isabel Santamaría Pérez, «Curso de comunicación escrita: elaboración de informes técnicos y científicos», Universidad de Alicante, pp. 7-9, 2003.
- Mignolo, Walter, *Teoría del texto e interpretación de textos*, México, UNAM, 1986.
- Moreno García, Concha, «El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática», *RedELE*, 0, Universidad Antonio Nebrija, 2004. www.mec.es/redele/revista/pdf/moreno.pdf.
- Nakazawa, Jun, (2005): «Development of manga literacy in children», *Applied Developmental Psychology: Theory, Practice, and Research from Japan*, Information Age Publishing, Cap. 2, pp. 23-42.
- Natsume, Fusanosuke, «Japanese manga encounter the world», en *Japan Echo*, Vol. 29, Iss. 3, pp. 63-70, 2002.
- «Japanese Manga: Its Expression and Popularity», en *ABD*, Vol. 34, No. 1, 2003.

- Nava Borrego, José Reyes, «El empleo de la historieta como recurso didáctico para la enseñanza del español en la escuela secundaria», en *Segundo Congreso de Imagen y Pedagogía*, Mazatlán, Sinaloa, 2002.
- Norris, Craig, «The global flow of manga and anime: the past, present and future», en *Cultural Flows with(in) a globalising Asia*, 2002.
- Pomerantz, Anita y Barbara Jean Fehr, «Análisis de la conversación: enfoque del estudio de la acción social como prácticas de la producción de sentido», en Van Dijk, T., *El discurso como interacción social*, Madrid, Gedisa, pp. 101-139, 2000.
- Prado Aragonés, Josefina, «Aprender a narrar con el cómic», en *Comunicar*, 5, pp. 73-79, 1985.
- Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, vigésima segunda edición, 2012.
- Rojas Gordillo, Carmen, «Diseño de actividades lúdicas para la clase de ELE sobre el tebeo español con materiales de Internet», en *X seminario de dificultades específicas de la enseñanza del español a lusohablantes*, págs. 229-252, 2002.
- Ruh, Brian, «Creating amateur manga in the US: pedagogy, professionalism, and authenticity», en *International Journal of Comic Art*, pp. 375-394, 2005.
- Salvador Liern, Vicent, «L'anàlisi del discurs, entre l'oralitat i l'escriptura», *Captlletra, Revista de Filologia*, 7, pp. 9-31, 1990.
- Sánchez de Ramírez, Irayda, «Coherencia y órdenes discursivos», en *Letras 50*, Caracas, UPEL-IPC-CILLAB, 1993.
- Schmidt, Siegfried Johannes, *Teoría del texto. Problemas con la lingüística de la comunicación verbal*, Madrid, Cátedra, 1997.
- Schodt, Frederik, *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, Tokyo, Kodansha International, 1983.
- Simón Pérez, José Rafael, «Propuestas para la determinación de los tipos de textos», en *Sapiens, Revista Universitaria de Investigación*, 1, 2006.
- Snauwaert, Erwin, «El cómic, un camino hacia la competencia intercultural: unas claves para América Latina», en *Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, 27, 2011.
- Tajada Sanz, Cristina, «El mercado español del manga: estado de la cuestión», en *La investigación sobre Asia Pacífico en España*, Colección Española de Investigación sobre Asia Pacífico, Editorial Universidad de Granada, cap. 28, Núm. 1, pp. 473-488, 2006.
- Tusón Valls, Amparo, *Análisis de la conversación*, Barcelona, Ariel, pp. 56, 1997.
- Tusón, Jesús, *Teorías gramaticales y análisis sintáctico*, Barcelona, Teide, 1980.
- *Aproximación a la historia de la lingüística*, Barcelona, Teide, 1982.

Ueno, Junko, «Shojo and Adult Women: A Linguistic Analysis of Gender Identity in Manga (Japanese Comics)», en *Women and Language*, Vol. 29, Núm. 1, pp. 16-25, 2006.

Van Dijk, Teun Adrianus, *El discurso como interacción social*, Madrid, Gedisa, 1978, pp. 276-281.

— *El discurso como estructura y proceso*, Barcelona, Gedisa, 2000.

Werlich, Egon, *A text grammar in English*, Heidelberg: Quelle & Meyer, 1976.