

El universo del manga y el anime. Innovación docente en Comunicación Audiovisual

The universe of manga and anime. Teaching innovation in Audiovisual Communication

Rafael Luis Bono Reyes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5612-9426>

Universidad de Sevilla

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

rbono1@us.es

DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/9788447231898.013>

Pp.: 189-202



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Resumen

En este capítulo se lleva a cabo el análisis de los resultados obtenidos en el Ciclo de Mejora en el Aula (CIMA) para la asignatura Cómic y Humor Gráfico, del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla. Durante cuatro sesiones de dos horas de duración, se pretende diseñar una experiencia de aprendizaje acorde a las necesidades del alumnado, con el objetivo de que adquieran conocimiento con un enfoque distinto a las clases a las que se han habituado. El tema seleccionado es del manga, un medio con un gran reclamo visual, capaz de despertar el interés y fomentar el trabajo activo a través de actividades diferentes, que pongan a prueba la implicación de los estudiantes.

Palabras clave: Cómic y humor gráfico, comunicación audiovisual, docencia universitaria, desarrollo profesional docente, manga.

Abstract

This chapter analyzes the results obtained in the *Improvement Cycles in Classroom* (ICIC) for the subject Comic and Graphic Humor of the Degree in Audiovisual Communication at the University of Seville. During four two-hour sessions, the aim is to design a learning experience according to the needs of students, with the objective of acquiring knowledge with a different approach to the classes to which they have become accustomed. The selected theme is manga, a medium with great visual appeal, capable of arousing interest and encouraging active work through different activities that test the students' involvement.

Keywords: Comic and graphic humor, audiovisual communication, university teaching, teacher professional development, manga.



Introducción

El presente capítulo recoge la experiencia de la aplicación de un Ciclo de Mejora en el Aula (en adelante CIMA). Este CIMA se desarrolla en la asignatura de Cómic y Humor Gráfico, optativa de 4º del Grado en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla, con alrededor de 60 estudiantes matriculados. Anteriormente se han realizado ciclos de mejora en esta asignatura, como el de Pérez-Gómez (2023), aunque el contenido y la metodología son distintos. La docencia se ha repartido en dos clases semanales, cada una de dos horas de duración, los lunes y los jueves en horario de 15:30 a 17:30. Durante las dos semanas que duró esta experiencia se impartieron contenidos sobre la 4ª unidad temática que figura en el proyecto docente de la asignatura: El Manga. Sus epígrafes son: Precedentes, Historia, Géneros, y Autores.

Diseño previo del CIMA

A la hora de diseñar métodos diferentes de aprendizaje deben tenerse en cuenta los distintos aspectos que pueden influir en el desarrollo y la ejecución de estos, como la cantidad de alumnos y sus conocimientos previos sobre la materia a impartir, los recursos de los que se dispone, el entorno emocional y el clima de trabajo, etc. (García-Díaz, Porlán y otros, 2017). Siguiendo a Bain (2005), conocer los intereses y las necesidades del alumnado contribuye a diseñar actividades que despierten sus ganas de aprender e involucrarse en los procesos de aprendizaje.

Al mismo tiempo, se trata no solo de transmitir los conocimientos teóricos y guiar las posibles aplicaciones prácticas de la materia, sino de promover aptitudes y habilidades transversales que contribuyan a su desarrollo social y personal. Teniendo esto en mente, el aula debe convertirse en un espacio seguro en el que la diversidad y el respeto sean pilares fundamentales, donde se fomente la perspectiva de género y la inclusión de todo tipo de realidades humanas. Asimismo, en caso de encontrarnos con estudiantes con necesidades específicas de aprendizaje, adaptar las actividades con el fin de que nadie quede al margen.

Mapas de contenidos y problemas claves

La figura 1 muestra un esquema de los contenidos que van a impartirse en la asignatura y cómo se relacionan entre ellos. Se pretende, en primer lugar, que el alumnado aprenda los conceptos esenciales sobre los medios del manga y el anime. Una vez reconocidas las características básicas de su lenguaje visual, ahondar en su trayectoria histórica desde los precedentes,



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

como el *ukiyo-e* o estampas xilográficas, hasta su historia más reciente tras el punto de inflexión de la Segunda Guerra Mundial. En este periodo surgen los géneros del manga, las primeras emisiones de anime y diferentes autores y autoras que deben conocer. Este tema es puramente teórico, por lo que los contenidos se dividen en datos, conceptuales y procedimentales.

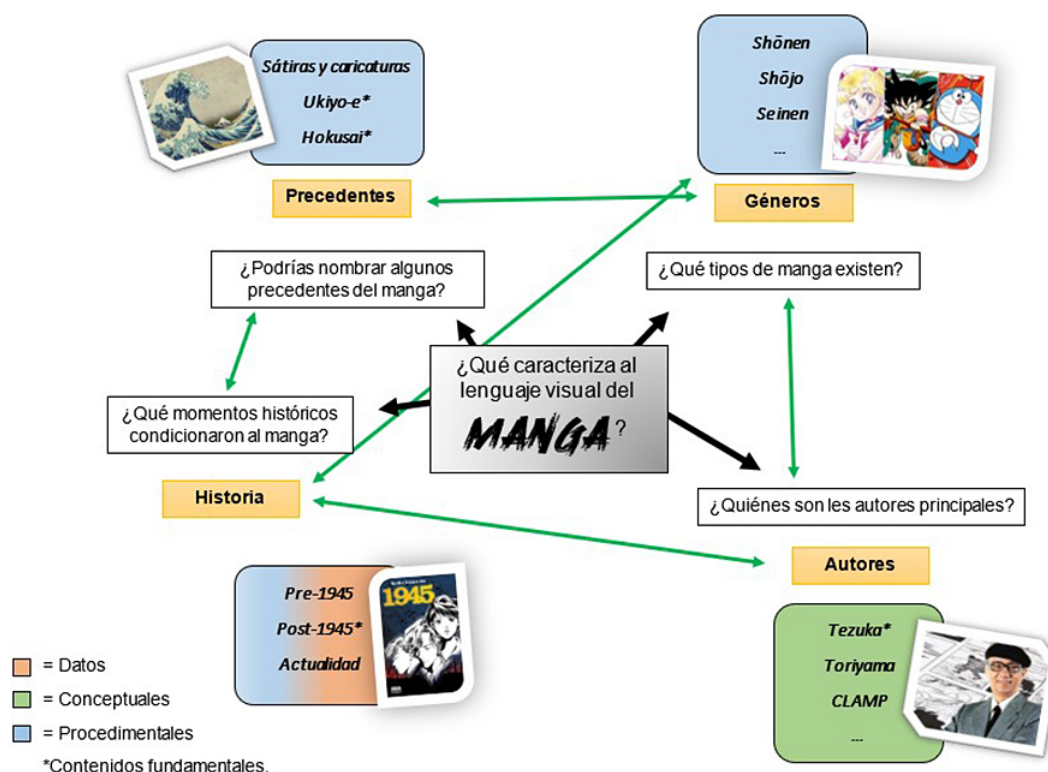


Figura 1. Mapa de contenidos

El objetivo principal es que extraigan los conocimientos más importantes de las sesiones, las cuales se diseñarán acorde a diferentes criterios para lograr unas clases entretenidas a la par que didácticas, a través de un problema a resolver (Finkel, 2008). Sin embargo, se han presentado una serie de obstáculos. Se parte de un horario poco motivador para la asistencia y el rendimiento, lo cual se une con la motivación inicial del alumnado que, pese a tratarse de una optativa que han escogido libremente, en su mayoría no demuestran gran interés previo por el manga, el anime o el medio del cómic en sí mismo. Esto se suma a su perfil como alumnos de 4º curso, cuya motivación en líneas generales ha llegado a un punto crítico por diversos motivos. De hecho, pese al gran número de estudiantes matriculados, apenas asistía el 25%, problemática que ya se daba en esta y otras asignaturas con otros y otras docentes.

Modelo metodológico y secuencias de actividades

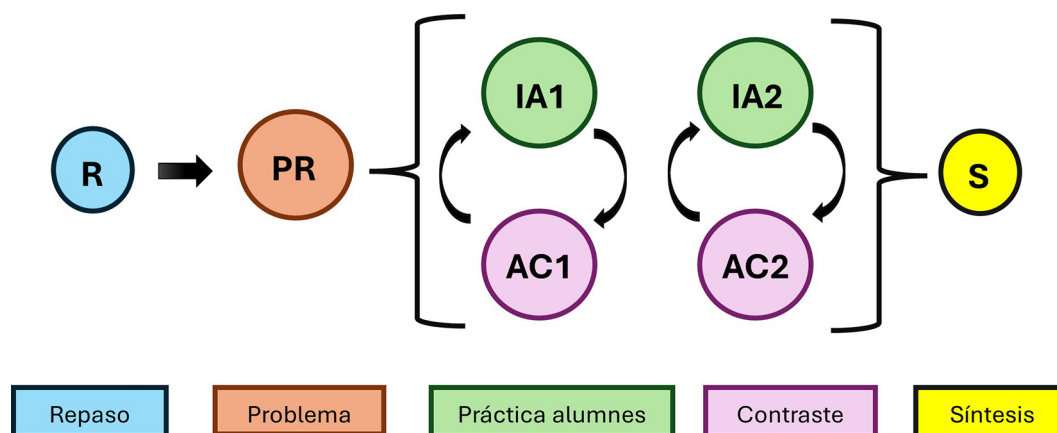


Figura 2. Modelo metodológico

El modelo metodológico (figura 2) a aplicar, inspirado en los ciclos de mejora vistos en Delord, Hamed y otros (2020), comienza con un Repaso de la sesión anterior, previo a plantear el Problema a resolver, para más tarde exponer las Ideas de Alumnos intercaladas con Actividades de Contraste o explicaciones del/a docente; por último, se realiza una breve Síntesis sobre lo aprendido en la sesión. En la tabla 1 se explica en detalle la secuencia de actividades llevadas a cabo en cada una de las cuatro sesiones de aplicación del CIMA.

Tabla 1. Secuencia de actividades

Actividad Tiempo	Descripción
Sesión 1: Aproximación al manga (4/11/2024)	
Repaso/ Presentación 40 min	En esta primera sesión se les entregó el cuestionario inicial que debían cumplimentar. Acto seguido de procedió a realizar una presentación breve del profesor y alumnos, donde se incluyeron preguntas individuales sobre su interés por el manga y el idioma japonés, de cara al posterior desarrollo de las sesiones.
Problema 30 min	Se expusieron en el proyector varias imágenes de diferentes mangas y otros cómics. El objetivo era que reflexionaran, en grupos de 5-6, sobre cuáles de las obras mostradas se correspondían con un manga y qué motivos les llevaban a dichas conclusiones, cumplimentando la información a través de una ficha facilitada por el profesor. <i>Contenidos:</i> Concepto y Características del manga.

Actividad Tiempo	Descripción
IA.1 y AC.1 40 min	Exposición por parte de los grupos de lo analizado y explicaciones intercaladas del profesor sobre lo analizado.
Síntesis 5 min	Síntesis de la clase, ideas principales extraídas y <i>feedback</i> sobre las actividades. Se les comunicaría posteriormente una actividad para la siguiente clase, cuyas instrucciones aparecerían en la plataforma virtual.
Sesión 2: Precedentes del manga (7/11/2024)	
Repaso 10 min	Repaso de la clase anterior, donde vimos el concepto del manga y sus características principales. <i>Contenidos:</i> Concepto y Características del manga.
Problema (casa)	Para esta sesión, siguiendo las pautas de la actividad propuesta en la plataforma, les alumnos tenían que haber buscado información, por grupos de clase, sobre los precedentes del manga en sus distintos soportes, a escoger entre los diferentes propuestos. <i>Contenidos:</i> Precedentes del manga.
IA.1 y AC.1 70 min	Exposición por parte de los grupos de lo trabajado en casa y explicaciones intercaladas del profesor sobre aquello que han trabajado.
IA.2 y AC.2 30 min	Debate sobre los distintos formatos y su relación con el manga actual. ¿Qué figuras e inspiraciones reconocen y pueden relacionar? Explicación sobre las figuras estilísticas y características formales del manga y sus precedentes.
Síntesis 5 min	Síntesis de la clase, ideas principales extraídas y <i>feedback</i> sobre las actividades. Antes de finalizar se les comunicaría que, siguiendo la dinámica anterior, se mandaría una actividad para la siguiente clase, cuyas instrucciones aparecerían en la plataforma virtual. En esta ocasión debían traer información sobre las etapas de desarrollo del manga tras la Segunda Guerra Mundial.
Sesión 3: Historia contemporánea del manga (11/11/2024)	
Repaso 10 min	Repaso de la clase de la semana anterior, donde vimos los precedentes del manga. <i>Contenidos:</i> Precedentes del manga.
Problema (casa)	Para esta sesión, los alumnos deberían haber trabajado en casa sobre las etapas de desarrollo del manga tras la Segunda Guerra Mundial, en grupos de clase, a elegir entre los propuestos en la plataforma virtual. <i>Contenidos:</i> Historia del manga.
IA.1 y AC.1 70 min	Exposición por parte de los grupos de lo trabajado en casa y explicaciones del profesor basándose en lo trabajado por los alumnos. Si hay alguna etapa histórica que no hayan analizado, comentarla haciendo alusión al proceso desde lo que hayan investigado (enmarcándola en el contexto).



Actividad Tiempo	Descripción
IA.2 y AC.2 30 min	Debate sobre lo investigado en Sesiones 2 y 3. ¿Qué diferencias observan entre unos períodos históricos y otros? ¿Qué relación ven entre los precedentes históricos y el desarrollo del manga tras la Segunda Guerra Mundial? Explicación sobre los contenidos que hayan aparecido en la sesión, el debate y los que falten por complementar.
Síntesis 5 min	Síntesis de la clase, ideas principales extraídas y <i>feedback</i> sobre las actividades.
Sesión 4: Géneros y temáticas del manga (18/11/2024)	
Repaso 10 min	Repaso de la clase de la semana anterior, donde vimos la historia del manga. <i>Contenidos:</i> Historia del manga.
Problema 50 min	Para esta sesión llevé a clase varios primeros tomos de diferentes mangas, con diversos géneros y estilos. Se repartió uno a cada grupo de 5-6 personas con el fin de leerlo y analizar sus características formales y conceptuales. Se les proporcionó una ficha de actividad donde debían anotar los rasgos, personajes y tramas que observarían. <i>Contenidos:</i> Características del manga, Géneros del manga.
IA.1 y AC.1 25 min	Exposición por parte de los grupos de lo analizado y explicaciones intercaladas del profesor.
IA.2 y AC.2 15 min	Debate sobre los diferentes géneros de manga que se han visto. ¿Creen que falta alguno por nombrar? ¿Cuáles podrían ser? Explicación sobre los diferentes géneros de manga que aparecieron y los que quedaban por aparecer.
Síntesis 15 min	Síntesis de la clase, ideas principales extraídas y <i>feedback</i> sobre las actividades. Se les entregó el cuestionario final, idéntico al inicial, para comprobar qué tanto habían aprendido a lo largo de las sesiones.

Cuestionario inicial-final

Este es el cuestionario que se pasó al alumnado al inicio de la Sesión 1 y al final de la Sesión 4, por medio de un código QR expuesto en la pantalla que les derivó a un enlace de Google Forms:

Como cada año, se celebra el Mangafest en Sevilla. El fin de semana del 6, 7 y 8 de diciembre tendrá lugar este evento en FIBES y, como también es tradición, la Facultad de Comunicación tendrá un stand en representación de la Universidad de Sevilla. Se buscan personas de diversos perfiles de entre el alumnado de 4º del grado de CAV para llevar a cabo diversas tareas. ¿Nuestra misión? Elaborar un manga que dé a conocer el día a día en la Fcom, con el fin de promocionar las actividades culturales que aquí se realizan.



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Nos hará falta un guion interesante, un dibujo llamativo... Pero ¿por dónde empezamos?

- 1) Vale, igual no sabemos mucho de manga, pero si piensas en arte japonés puede que se te vengan a la mente imágenes como esta. ¿Sabrías decir cómo se llaman este tipo de imágenes? ¿Podrías nombrar algunos precedentes del manga?
- 2) Pero ¿eso es manga? No puede ser... ¿Cómo ha cambiado tanto? Tal vez esta transformación se deba a algún hecho crucial para Japón. ¿Sabrías decir algún momento histórico que marcara el desarrollo del manga?
- 3) Bien, igual no tenemos mucha idea de cómo ha sido y es el manga, pero ¿todos los mangas son iguales? Doraemon, One Piece, Sailor Moon... No, está claro que no son lo mismo. Ah, espera... ¿Y si hacemos lo mismo que con el resto de medios? Pensar en la trama, el guion, los personajes, el target... ¿Qué tipos de manga conoces?
- 4) Todo eso está genial, pero partir de cero... Podríamos buscar inspiración antes de empezar a dibujar, porque hay tantos estilos como mangakas (dibujantes de manga). ¿Qué autores de manga conoces?

Aplicación del CIMA

El CIMA se aplicó durante los días 4, 7, 11 y 18 de noviembre, en un total de cuatro sesiones.

Relato resumido de las sesiones

El día de la Sesión 1, 4 de noviembre, apenas había 20 estudiantes en el aula. La clase inició presentándome y preguntando sus nombres con el fin de ir conociéndoles. Acto seguido proyecté el código QR que utilicé para redirigirles al formulario de Google que contenía el cuestionario de ideas previas. En esa primera sesión el contenido a impartir era una Introducción al Manga, para lo cual planteé la dinámica de seleccionar imágenes de diferentes tipos de cómic, de entre las cuales debían discernir cuáles pertenecían a algún manga y cuáles no. De esta forma, aprenderían las diferencias formales y estilísticas del medio, antes de pasar a una breve explicación de los aspectos más importantes. La actividad generó bastante interés y el clima fue acogedor.

De cara a la Sesión 2, programada el 7 de noviembre, solicité a través de la plataforma virtual que buscaran información, en grupos, sobre diversos puntos del apartado Antecedentes del Manga, con la finalidad de



exponerlo en clase y aplicar la teoría a su trabajo. No obstante, al parecer la idea de trabajar en casa no les resultó demasiado atractiva. Ya en jueves, después del repaso del contenido visto en la sesión anterior, solicité a los grupos salir a exponer lo que habían trabajado. Lo que no esperaba fue que solamente tres de los seis grupos que se habían formado hubieran hecho la tarea. Esto llevó a que, una vez terminadas sus exposiciones, tuviera que darse el resto de la materia para ese día de forma magistral. Aun así, decidí seguir con mi planteamiento inicial y repetir la mecánica de trabajo en casa para el lunes siguiente.

La Sesión 3, del lunes 11 de noviembre, fue mejor. El fin de semana habían trabajado todes y, ya inmersos en la dinámica, los seis grupos expusieron tras el repaso inicial. En esta ocasión se les pidió que eligieran de entre una serie de temas relacionados con el Manga desde 1945, organizados por décadas. Mi explicación, en este caso, se limitó a señalar los aspectos que no habían mencionado y resaltar aquellos que me parecieron interesantes. No hubo necesidad de volver al método magistral, pues los datos más relevantes los habían expuesto sin problemas.

La última sesión, la del jueves 14, tuvo que aplazarse al lunes 18 debido a las incidencias meteorológicas causadas por la DANA. Les llevé unos mangas en formato físico, ya que hablamos de los Géneros y Temáticas del Manga. El objetivo era, en parejas, leer por encima y analizar los principales rasgos en tramas y personajes de cada uno de los géneros y temas propuestos. Se implicaron bastante y a su exposición de ideas apenas tuve que añadir contenido, solo matizarlo y comentar otros aspectos relevantes que no se habían tratado con anterioridad. Finalizando la sesión, volví a proyectar el cuestionario de ideas inicial.

Evaluación del aprendizaje de los estudiantes

Por medio del cuestionario inicial que se llevó a cabo en la Sesión 1 y el mismo realizado al final de la Sesión 4, se han analizado las respuestas de diez estudiantes que asistieron a ambas experiencias, mediante escaleras de aprendizaje (figuras 3 a 6) y una tabla de mejora (tabla 2).

Los números del 0 al 3 corresponden a los diferentes niveles de conocimiento en los que se ubicó a los estudiantes, tanto en el cuestionario inicial (CI) como en el final (CF); donde 0 equivale a respuestas nulas o en blanco, 1 a respuestas cortas en relación con la materia, 2 a respuestas más elaboradas, y 3 al buen conocimiento de la materia.



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)



Figura 3. Escalera de aprendizaje pregunta 1



Figura 4. Escalera de aprendizaje pregunta 2



Figura 5. Escalera de aprendizaje pregunta 3



Figura 6. Escalera de aprendizaje pregunta 4

Tabla 2. Evaluación del aprendizaje

Estudiante	Pregunta 1		Pregunta 2		Pregunta 3		Pregunta 4	
	CI	CF	CI	CF	CI	CF	CI	CF
E1	0	3	1	2	2	2	0	1
E2	0	0	0	1	0	0	0	0
E3	0	1	0	1	1	0	1	0
E4	0	1	1	1	1	2	0	1
E5	0	1	1	2	1	3	2	3
E6	1	1	1	1	2	3	2	1
E7	1	1	0	0	0	0	0	0
E8	1	2	1	2	0	1	1	1
E9	0	1	0	1	1	2	1	2
E10	0	1	0	1	0	2	0	0

Verde: Mejora. Amarillo: Igual. Rojo: Empeora.

Evaluación del CIMA

Comprender los modelos mentales de los estudiantes y aprender a adaptarse a ellos es importante para saber cómo enfocar la metodología de clase. Partir de aquello que conocen, de sus referencias para que no partan de la nada y les resulte más asequible el asimilar conceptos nuevos. Por ello es interesante realizar cuestionarios de ideas previas y ver qué saben sobre el tema a impartir, así como registrar el interés general que pueda suscitar la materia. Desde mi punto de vista, el mayor reto actual en la enseñanza consiste en conectar. Conectar con una generación diferente y en constante cambio. Saber adaptarse y responder a sus inquietudes resulta complicado, pero cuando se consigue interactuar con sus intereses se puede lograr esa conexión, con el fin de captar su atención y generar un clima de entendimiento, acortar distancias. Por lo tanto, la metodología que se plantee debe responder a este principio de captar su atención y mantener un clima de trabajo en el que aprendan mientras desarrollen otras aptitudes.



Aspectos a mantener o cambiar en un futuro CIMA

El modelo con el que más eficacia he obtenido es el de desarrollar actividades para que las realicen en la misma clase, por grupos. La lluvia de ideas y la interacción creativa entre estudiantes hace que, por lo general, se impliquen más y pasen un tiempo agradable mientras responden al problema que se les ha planteado. Sintetizar el trabajo del día anterior y dar *feedback* sobre su desempeño, motivarles y estimularles con problemas que puedan resolver y referenciar situaciones cotidianas con las que puedan verse identificadas, dar un tiempo para que trabajen, contrastar sus resultados con aportaciones docentes y dar una conclusión final de la sesión, con unos minutos de margen para posibles dudas y cuestiones a resolver. En mi experiencia, es una metodología que funciona siempre que el grupo esté medianamente cohesionado.

Para próximas experiencias intentaría cambiar el trabajo en casa por una opción más práctica en clase, o al menos esperar a que estén más activos para mandar ese tipo de tarea. Pese a las dificultades, la experiencia ha sido positiva e incorporaré en un futuro actividades que les motiven y les descubran, a su vez, nuevas experiencias de aprendizaje.

Principios Docentes para el futuro

Junto a todo lo anterior y como se comentó al inicio del texto, considero relevante generar un clima de respeto, un espacio seguro para todo tipo de personas y diversidades, y dejar muy marcados los límites de expresión. Muchas personas, tras las clases, me han agradecido que tuviera en cuenta cuestiones transversales que deberían estar normalizadas, como la perspectiva de género, la inclusión de diversidad LGTBQIA+, o hablar de cuerpos, mentes y personas diversas en general. He detectado que generar este ambiente da pie a que estas personas se atrevan a alzar su voz por encima del ruido en contra, cuando de otra manera no hablarían de su realidad o experiencias. Al generar dinámicas que fomentan la empatía entre distintas personas y sus realidades, he observado cómo surgen cuestiones importantes a tratar, que forman parte de esas aptitudes que también deben fomentarse.



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)

Referencias bibliográficas

- Bain, K. (2005). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Editorial de la Universidad de Valencia.
- Delord, G.; Hamed, S.; Porlán, R. y De Alba, N. (2020). Los Ciclos de Mejora en el Aula. En N. De Alba y R. Porlán (Coords.), *Docentes universitarios. Una formación centrada en la práctica* (pp. 128-162). Morata.
- Finkel, D. (2008). *Dar clase con la boca cerrada*. Editorial de la Universidad de Valencia.
- García-Díaz, E., Porlán, R. y Navarro, E. (2017). Los fines y contenidos de enseñanza. En R. Porlán (Coord.), *Enseñanza universitaria. Cómo mejorarla* (pp. 55-72). Morata.
- Pérez-Gómez, M.A. (2023). El cómic a través de la historia: innovación docente en la asignatura Cómic y Humor Gráfico. En R. Porlán y A.F. Villarejo-Ramos (Coords.), *Ciclos de mejora en el aula. Curso 2022-23. Experiencias de innovación docente de la Universidad de Sevilla* (pp. 367-382). Editorial de la Universidad de Sevilla. <http://Dx.doi.org/10.12795/9788447225408.024>



Esta obra se distribuye con la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0.)