

**EL MANGA, UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA.**

**INTEGRANTES**

**JOFRE ANDERSON FORERO PIÑEROS**

**MONY CAROLINA HERRERA HERNANDEZ**

**BYRON JAVIER NARVÁEZ ORTIZ**

**DOCENTE**

**WILLIAM PERDOMO**

**COORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS**

**FACULTAD DE EDUCACION**

**PROGRAMA DE HUMANIDADES Y LENGUA CASTELLANA**

**BOGOTA DC. 2015**

## **ÍNDICE**

### **1 INTRODUCCIÓN.**

1.1 Problematización

1.2 Objetivo general

1.3 Objetivos específicos

1.4 Justificación

1.5 Limitantes

1.6 Antecedentes

### **2 MARCO TEORICO**

2.1 Enfoque de democracia y educación

2.2 Estrategia didáctica

2.3 El manga

2.4 La narrativa grafica en el manga

2.5 La relación entre el sistema simbólico y la imagen

2.6 El Manga y la lectura de los textos discontinuos

2.7 Características del manga en pro de una estrategia didáctica

2.8 La viñeta

2.9 La lectura del manga, un reflejo del contexto social

2.10 El manga como texto narrativo

2.11 El proceso de narración

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

3.1 Enfoque

3.2 Metodología

3.3 Diseño metodológico

3.4 Procedimientos

### **4. CONCLUSIONES**

### **5. BIBLIOGRAFIA**

### **6. ANEXOS**

## **AGRADECIMIENTOS**

Al dar a conocer esta propuesta queremos agradecer a William Perdomo por el apoyo que nos en el proyecto, también agradecemos al profesor Alfonso Soriano quien desde el inicio de la propuesta realizo un acompañamiento personalizado, brindando su asesoría y conocimiento para que esta se llevara a cabo.

Adicionalmente queremos agradecer al profesor Eurias Casas, las tutorías brindadas fueron de gran importancia para la propuesta, su tiempo, su conocimiento y dedicación con nosotros en cada momento sirvió para la corrección y la elaboración adecuada de esta propuesta.

Finalmente un profundo agradecimiento a nuestros familiares los cuales nos dieron su apoyo en todo momento en el hogar, dándonos la fuerza para seguir adelante poder ser profesionales y futuros profesores del área lengua y humanidades de lengua castellana.

**¡GRACIAS!**

# 1 INTRODUCCIÓN

## 1.1 Problematización

En la actualidad los colegios en Colombia presentan problemáticas en torno a la lectura de los niños, niñas y jóvenes en los ciclos formativos; estas dificultades se hacen evidentes a través de los análisis y comparaciones que realizan algunos centros educativos sobre los resultados de las pruebas Icfes y PISA; en los que se evidencian las falencias en cuanto a la comprensión y análisis de textos. La Investigadora Martha Delgado Barrera, realiza una investigación sobre los retos en equidad y calidad en la educación básica, tomando como referencia los resultados de las pruebas anteriormente mencionadas, en los que se muestra los niveles de lectura que poseen los estudiantes; así mismo el análisis de estos resultados indica el posicionamiento en el que se encuentra Colombia frente a otros países, Delgado.(2014) afirma que “El país se ubica en los rangos inferiores entre los países participantes y por debajo de países latinoamericanos como Chile, México y Argentina”(p.3). En esta medida, las razones por las cuales se obtienen este tipo de resultados, radican en la poca importancia y conciencia que se hace sobre la lectura.

Así pues, Gladys Rosero y Lucía Ramírez, recalcan la importancia de los procesos de comprensión lectora en los estudiantes, puesto que:

La comprensión lectoescritora se ha convertido actualmente en un tema de actualidad, por cuanto es un factor esencial para el ser humano, ya que a través de ella conoce, se reconoce, construye y reconstruye; por otra parte el Ministerio de educación nacional la toma como el eje del proceso de aprendizaje y según los resultados del ICFES y las pruebas saber, nos dan a conocer que los estudiantes colombianos no comprenden lo que leen (Ramírez y Rosero, 2005, p. 2).

En esta medida se hace necesario mejorar las metodologías en torno a la lectura realizada por los estudiantes, al mismo tiempo en el que se reevalúe la función de los profesores e instituciones frente a los procesos que se desarrollan y a la contribución que presentan en la solución de problemas en torno a la lectura; ya que el deber de las instituciones en la actualidad es buscar herramientas para el desarrollo lector, “Actualmente, dentro de las Instituciones Educativas existe una marcada apatía en cuanto a la lectura de textos, revistas, libros, cartillas, etc. Ésta sumándola a los avances tecnológicos tanto científicos y medios de comunicación, agudizan cada vez más este problema” (Ramírez y Rosero, 2005<sup>a</sup>:2).

La mayoría de estudiantes muestran interés por las series animadas, en cuanto a las imágenes que allí se muestran; los medios de comunicación. El medio para llamar la atención del público juvenil es acceder a series o dibujos animados extranjeros, como el “Anime” o animación japonesa que gracias a su variado manejo de temáticas para todas las edades, se utiliza para captar la atención del público, aunque por desconocimiento o falta de indagación se desconocen que sus raíces provienen de un arte antiguo que une a imagen y la escritura, este arte se llama manga (historieta).

En la época actual el manejo de esta clase de historietas con sus amplias temáticas ha revolucionado la manera tradicional de leer el contexto japonés ha utilizado la historieta para promover el hábito lector entre sus habitantes porque el campo de acción no solo abarca a los estudiantes juveniles, sino también a los niños de primera infancia hasta hombres y mujeres de edades adultas explotando la diversidad de temas a las que pueden recurrir los compradores de manga.

Es por eso que al investigar sobre nuevas metodologías en el aula de clase en torno a la lectura, se busca proponer una estrategia didáctica que pueda ayudar a fortalecer los procesos de aprendizaje del estudiante, usando nuevas herramientas como el manga. Ahora la pregunta que surge en esta investigación es **¿cómo se fomenta la lectura a través del manga en el ciclo 3 de la educación básica?**

## **1.2 Objetivo general**

Fomentar la lectura de los estudiantes del tercer ciclo de educación básica por medio del manga.

## **1.3 Objetivos específicos**

1.3.1 Identificar las herramientas del manga en el uso de los procesos lectores.

1.3.2 Establecer cuál es la relación del manga con el contexto social del estudiante.

1.3.3 Plantear una unidad didáctica para innovar en las metodologías utilizando las tics como medio de aprendizaje.

## **1.4 Justificación**

La educación en torno a la lectura y escritura se ha manejado de una manera tradicional viendo las nuevas herramientas como un tabú, ya sea por el currículo académico o por la pedagogía de los colegios, las cuales no permiten al profesor desarrollar nuevas estrategias metodológicas en el hábito de la lectura y escritura de los estudiantes.

Esta propuesta busca fomentar el hábito lector por parte de los estudiantes para evidenciar nuevas herramientas de aprendizaje. La razón principal de esta investigación es dar a conocer el manga como una herramienta didáctica en pro de las habilidades lectoras de los estudiantes del tercer ciclo de la educación básica.

El manga como herramienta adapta la didáctica que habitualmente se maneja en el aula de clase para potenciar la interpretación textual. Es evidente la relación que se encuentra entre el lenguaje y la propuesta que se quiere llevar a cabo, por esa razón se consideró importante tener en cuenta los lineamientos curriculares que encontramos en la estructura de los estándares básicos de competencias del lenguaje los cuales son: producción textual, comprensión e interpretación textual, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.

Se busca con el manga determinar cuáles son sus posibilidades que ofrece en el desarrollo de los procesos de lectura en los estudiantes del ciclo 3 de la educación básica para adaptar este arte en pro de las didácticas e innovarlas en el ámbito educativo, cabe decir que el manga es algo que no se ha desarrollado en Colombia enfocándolas en el área de las humanidades y lengua castellana, esto ayuda a buscar algo nuevo en torno a la enseñanza para no estancarse en antiguas metodologías, los profesores con esta propuesta se pueden guiar para buscar alternativas en torno a la enseñanza y enfrentar los problemas en el ámbito educativo.

Dentro de esta propuesta se usa como trasfondo la mitología, el Manga conecta las historias que utiliza con la actualidad, haciendo del proceso lector un reflejo de la realidad para el estudiante involucrándolos con los acontecimientos de una época y aprenden a diferenciar la realidad de la ficción; al realizar la lectura se analiza con los estudiantes el trasfondo de las historias que se desarrollan a través de los mitos y leyendas que estudia un contexto.



Esto muestra cómo se trabajan situaciones sociales de la vida real y las entrelaza con la ficción haciendo que los jóvenes las comprendan por medio del manga, y utilizarlo como una herramienta en las metodologías en la lectura, de esta forma el estudiante se sentirá identificado.

La propuesta quiere innovar los procesos de la lectura por medio del manga para fomentar los hábitos en los estudiantes por esta herramienta, y reforzar dichas habilidades, de esta forma se justifica la aplicación del manga en el lenguaje debido a que este tipo de historietas combinan la imagen con otros recursos escritos que son de gran importancia en el mundo perceptivo, valorativo y cognitivo.

Con esto se pretende fortalecer las competencias hacia un aprendizaje en el desarrollo de la lectura y escritura del estudiante para implementar las TICs y combinar el currículo académico de una institución con las nuevas tecnologías en la educación aplicándolas en la enseñanza en su forma de leer.

## **1.5 Limitantes**

Los limitantes que se evidencian en la investigación son las siguientes:

1. Hay pocas investigaciones sobre el manga en el ámbito educativo en Colombia con los procesos lectores, además las pocas investigaciones provienen de Japón y Estados y que no cuenta con una traducción al español.
2. El poco alcance a las producciones textuales de este arte, tanto por cuestiones económicas o por cuestiones de importación.
3. La censura por las temáticas trabajadas en algunas historias, puesto que el choque cultural puede repercutir en ámbitos morales en la institución.

## 1.6 Antecedentes

En el rastreo se encontraron 3 investigaciones que tienen como enfoque el manga, el anime y el cómic dando pautas esenciales para el diseño de talleres para el refuerzo en la lectura y escritura de los estudiantes del tercer ciclo de educación básica. Las investigaciones que se tienen en cuenta son las siguientes:

En primer lugar, nos basamos en la investigación *Fuck Yeah Anime estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras* (2010), Santiago Andrés Arciniegas Gómez y Sergio Felipe Mora Leon de la Universidad Sergio Arboleda plantean que en el anime tiene una función como medio narrativo por medio del lenguaje como un producto artístico proveniente del manga evidenciando sus características semióticas y lingüísticas:

El anime es indiscutiblemente una forma de arte mediática (Napier, 2001). Al ser, principalmente, un medio visual, es importante enfatizar en los estilos visuales característicos del género. Sin embargo, el anime tiende a variar de artista a artista o de estudio a estudio. Algunos animes pueden ser una estilización salvaje y exagerada, otros en cambio, son mucho más realistas, destacando pocas exageraciones estilísticas. De hecho, cada serie de anime produce su propio manual de estilo de animación que es generalmente publicado después del lanzamiento de la serie. Mientras series diferentes y artistas diferentes tienen sus propios estilos artísticos, muchos elementos estilísticos se han hecho tan comunes que son percibidos como propios del anime en general. Sin embargo, esto no significa que todo el anime moderno comparta un único estilo artístico común. Muchos animes tienen un estilo muy diferente de arte que comúnmente es llamado "estilo anime". Generalmente, la forma más común de dibujos anime consiste en "exagerar rasgos físicos como ojos grandes, pelo grande y miembros alargados y, dibujar burbujas de discurso dramáticas, líneas de velocidad, onomatopeyas, la tipografía exclamatoria (Arciniegas y Mora, 2010, p.17).

Según la investigación, el anime tiene uso comercial debido a que posee un campo de recepción bastante amplio entre niños y adolescentes algunos son consumistas desde su infancia, otros lo llevan un poco más lejos hasta su adolescencia y otros incluso hasta su adultez. El mangaka (autor de un manga) adapta el anime según la población a la que va dirigida, esto se ve en diferentes series por lo tanto tienen sus propios estilos artísticos, combinándolos con sus elementos estilísticos, que se han hecho tan comunes y que son percibidos como propios del anime en general.

En la investigación *Fuck Yeah Anime*, se enfoca en el diseño del anime transmitido por la televisión colombiana basándose en *la re-significación de las imágenes*, describiendo en él los

gustos producidos por este tipo de animaciones puesto que tiene elementos relacionados con la posible construcción de una visión política por parte de sus consumidores y analizando las estructuras semióticas que posee.

El "estilo anime" generalmente es la forma común que tienen las animaciones realizadas en Japón, consiste en exagerar los rasgos físicos de sus personajes como son el tamaño de los ojos, cabellera exagerada y miembros alargados simulando la apariencia física occidental a la cual quieren caricaturizar los diseñadores de tales series.

El trabajo explica la relación del anime con la narrativa y la semiótica en un profundo análisis de los aspectos importantes de cada historia haciendo énfasis en la imagen como signo de comunicación apoyado en el signo lingüístico. De esta forma, el anime permite analizar un mundo diferente haciendo parte de lo social, cultural, familiar e histórico.

La segunda investigación que realizo Jenny Mercedes Arias la lucha del bien y el mal, la situación actual del comic en Colombia da a conocer la verdadera situación actual del comic en el país. La investigación tiene como fin mostrar el desinterés del colombiano en el comic como una forma de arte gráfico. Este proyecto tiene como propósito recuperar una gran parte de la historia del comic en Colombia y dar a conocer la importancia del comic en nuestro país. Esta investigación da un abre bocas del origen e historia del comic a nivel mundial, incluso se puede considerar una herramienta en el ámbito educativo.

Además se han realizado pocos trabajos acerca del comic en Colombia. Incluso es considerado como un tema infantil y pocos lo ven como una herramienta que puedan usar en una opinión o crítica específicamente en las competencias curriculares. Esta investigación es base para ver las falencias que hay en las didácticas de la educación en torno a la lectura y escritura.

Analizando esta investigación de la lucha del bien y el mal, la situación actual del comic en Colombia se basa con la problemática educativa y se asemeja al poco apoyo de estas nuevas herramientas didácticas como el manga. Lamentablemente el manga y el comic es visto en los colegios como un tema de ocio y no de aprendizaje, cabe recordar que el poco alcance económico de importación de estos textos dificulta el uso de estas herramientas en pro del proceso de la lectura y escritura del alumno, hasta hace pocos años se empezó a introducir este arte en los estudiantes.

En la investigación “El aprendizaje de la lectura y escritura en el nivel de secundaria I” Matilde Guerrero Rodríguez analiza. El papel del profesor es muy importante porque es un protagonista el cual está activo constantemente con sus alumnos, decide lo que va a enseñar, escoge los contenidos, los materiales, la organización que tendrá el aula, la organización de la actividad y la manera de evaluar. Esta nueva propuesta educativa nos lleva a tener una concepción moderna de la tarea del profesor el cual es autónomo, decidido y creativo, es importante tener en cuenta palabras como: aprendizaje, lectura y escritura, alumno-profesor, constructivismo, didáctica, composición textos, tipos de escritos, estrategias de lectura, orientaciones metodológicas.

Dentro de esta didáctica existe una composición clave para llevar a cabo una lectura y escritura fácil, este proceso inicia con la escritura de textos alternándolos de tipo informativo y poético, seguido de los argumentativos. Es importante generar actividades previas para estimular la creación y organización de hechos e ideas, transformar los materiales previos respecto a las convenciones de la lengua y del tipo de texto que se realice y tener en cuenta la redacción o presentación final de cualquier texto.

Es importante guiar al estudiante a los distintos tipos de texto cómo lo son el descriptivo, narrativo, expositivo y argumentativo, por esta razón el texto escrito tiene en cuenta dos procesos cognitivos en conjunto con la expresión lingüística: El proceso de interpretación “**La lectura**”.

El profesor partirá desde la lectura para llegar a la escritura, debe hacer que los estudiantes se sientan protagonistas, informarles desde el principio del curso lo que se va a trabajar, tener en cuenta los intereses de los alumnos, establecer relaciones constantes entre los saberes que el estudiante ya maneja y los que va a asimilar y presentar textos cercanos a la realidad del estudiantado evitando los textos que no llamen su atención.

En el ámbito educativo la perspectiva constructivista enfocada a la lectura tiene como origen el conocimiento que el estudiante desarrolla sobre los aspectos escritos y tiene en cuenta la organización de lo gráfico, el hecho de que lo escrito tiene un significado, la forma en que la escritura representa un lenguaje.

## **2. MARCO TEORICO**

### **2.1. Enfoque de democracia y educación.**

La propuesta se enfoca desde la pedagogía experimental de John Dewey. Esta teoría se interesa en reformar la práctica educativa, tratando de innovar los modelos pedagógicos donde se trabajan diferentes situaciones, no solo en el ámbito educativo sino además en el personal; esto permite adaptarlo al medio que lo rodea que es el aula de clase, fomentando experiencias significativas en la lectura.

La propuesta tiene en cuenta la significatividad y la interacción en un ambiente organizado para fortalecer las experiencias educativas del estudiante en torno a la lectura. Es importante el intercambio de la comprensión a través del lenguaje donde desarrolla una comunicación entre estudiante y profesor innovando en la didáctica como enlace para llegar a un aprendizaje significativo en el proceso del desarrollo de la lectura.

Dewey muestra la importancia del trabajo que hace el profesor en pro del saber del estudiante para influenciar la transformación de la pedagogía tradicional, de esta manera, el proyecto utiliza el manga como una nueva alternativa en el aprendizaje, a los procesos de lectura.

Según el artículo “movimientos de renovación pedagógica” de Sara Zamora indica que en la educación se busca transformar las didácticas de un profesor, porque no solo enseña a un estudiante, sino que contribuye a formar a los estudiantes en la vida social. Este concepto de educación trata los problemas educativos en torno la propuesta de buscar nuevas metodologías encaminada a trabajar en la formación de los estudiantes.

En la actualidad, el manga es poco conocido en el ámbito académico colombiano, por lo que su aplicación dentro del aula de clase tratará de innovar en el ejercicio pedagógico en refuerzo del proceso de lectura en el estudiante generando un conocimiento a través de temáticas que atraigan su atención, de esta forma se llenaran los vacíos que existan en su desarrollo lector asimilando las herramientas necesarias por medio del hábito lector que se pretende generar.

## 2.2 Estrategia didáctica

Es importante recordar que la estrategia didáctica se entiende como un conjunto de experiencias en donde el profesor tiene un proceso pedagógico para construir un conocimiento y cumplir unos objetivos específicos. Dentro del proyecto el principal autor es John Dewey, quien contribuyó en el mejoramiento de la educación que hace una reconstrucción de prácticas morales y sociales, su teoría plantea un cambio en la metodología de la enseñanza basándose en el ejercicio significativo; él no era seguidor de la pedagogía tradicional sino todo lo contrario su objetivo era plantear una propuesta nueva en la educación.

Su modelo constructivista guía al estudiante en crear su propio conocimiento a través de las experiencias; el estudiante aprende de una manera natural para tener en cuenta su vida cotidiana donde se puede llevar al ámbito educativo, donde reflexionen, analicen y busquen hipótesis acerca de la enseñanza. A partir del marco teórico se plantea una estrategia didáctica para enfocar de una manera clara el proyecto, a través del hábito lector que cada uno construya por medio del manga y mejorar la metodología en la enseñanza de la lectura en el ciclo 3; e intercambiar conocimiento y comunicándose entre sí. Este es un aprendizaje activo que hace uso de ambientes físicos y sociales para extraer lo que contribuya a experiencias importantes que generen cambios en la persona.

Una estrategia didáctica es la elaboración de una serie de procesos que llevan a lograr un objetivo. En esta propuesta se tomó como estrategia el uso de la unidad didáctica donde se desarrollaran los objetivos específicos para llevar a cabo una serie de procesos los cuales son: Fomentar la lectura de los estudiantes del tercer ciclo de educación básica por medio del manga en ocho sesiones se tomarán temas como lectura de textos, interpretación de textos. Se realizará el acompañamiento por parte del maestro en la clase, el cual hará la explicación de los conceptos que se trabajarán y en el cual están relacionados con la lectura.

El profesor luego de explicar en clase los temas a ver, hará una breve introducción al contenido de la lectura y los objetivos que se pretenden alcanzar. Se busca por medio de esto, acercar al estudiante a otros tipos de textos llamativos y escapar de la monotonía, se pretende realizar un ejercicio con el manga y de este modo mejorar el análisis y la comprensión lectora, Posteriormente, se hará una evaluación por medio de la herramienta wikispaces que permita dar

cuenta del proceso lector que han elaborado mediante una serie de preguntas basadas en los diferentes mangas.

Cada una de las actividades busca cumplir con el objetivo de fomentar la lectura de los estudiantes, y utilizar como herramienta el manga. Se pretende que cada clase sea diferente y utilice diversas herramientas tecnológicas para hacer más interesante y no monótona la metodología, además que los jóvenes conozcan alternativas y se interesen por diferentes procesos de aprendizaje.

### **2.3 El Manga**

Según Ljlacourt (2011) afirma que “Manga es el término formal para llamarle al cómic japonés. La razón por la cual se le llama con esa palabra tan particular es porque el cómic japonés se distingue mucho del cómic de cualquier otra parte del mundo.”. Recuperado de <http://f3comics.com/?p=33>.



Ilustración 1. Imagen de un texto manga. Recuperado de <http://cpibooks.com/books-and-more/books/comics-and-mangas/>.



Según un artículo del blog kaicron el manga es antiguo, se remonta desde el siglo VII A.C, a partir de los década de los 80 se empezó a conocer a nivel mundial, abarcando diferentes géneros para llegar a diversidad de lectores, desde niños hasta adultos abarcando diferentes temáticas, aunque es reconocido por capturar temáticas antiguas y darles nueva forma contando varias aventuras de héroes que seducen a diferentes lectores. Es una de las principales formas de expresión cultural japonesa haciéndose conocer por medio de las revistas “Shonen Jump” que se traduce a varios idiomas en el mundo y en latinoamericano se acerca con la publicación mensual de la revista “Donkan”.

“Shonen Jump” es una de las revistas reconocidas a nivel mundial por dar a conocer las muestras piloto de muchas de las historietas importantes en la actualidad japonesa como Dragón Ball Z, Bleach, One Piece y Naruto son ejemplos claros de famosas publicaciones. Los mangas se publican en conjunto para que tomen fuerza o moda; ya cuando un manga se vuelve popular se aparta de “Shonen Jump” para desarrollarse como una publicación con una editorial autorizada retomando todas las publicaciones en varios tomos para que los fanáticos o coleccionistas que solo desean tener una historia en particular puedan adquirirla sin la necesidad de coleccionar el folletín durante un largo periodo de tiempo.



Ilustración 2. Imagen de la revista Shonen Jump. Recuperado de <http://akito-z.minus.com/md4E9deeZ>.

## **2.4 La narrativa grafica en el manga**

Según Eisner. (2008), afirma que “El arte de crear una imagen estereotipada para el propósito de la narración”(p.19) entonces, se puede definir el manga como narración grafica debido a que es una secuencia de imágenes que narran un hecho configurándose dentro de una historia. De esta forma, el manga es un texto narrativo que se apoya en la imagen para mejorar el entendimiento de su historia.

Debido al anclaje que tiene la narración con el ámbito social del ser humano, la imagen es un apoyo fundamental dentro de lo que se pretende desarrollar en este proyecto, puesto que fomentará un hábito de lectura en el estudiante para el uso de herramientas necesarias que interpreten como el narrador ejerce control sobre los acontecimientos de la historia, además del trasfondo cultural e histórico de los textos.

Con el fin de que los estudiantes identifique la secuencia básica de las historias que son narradas por medio de la imagen, ellos tendrán una relación estrecha con la narrativa grafica para mostrar las problemáticas que se tratan en el manga, porque este tipo de historieta obedece a la estructura formal de la narración, pero al ser apoyada por la imagen, potencializa la interpretación de la historia en el aula de clase debido a las características que brinda el manga en su ejecución artística y la escritura de sus historias relacionadas con el contexto social.

Entonces, el manga como narrativa grafica ofrece la vinculación de la función de la historia con el apoyo de la imagen a partir de la comprensión del contexto social que se interpretara en el aula de clase partiendo de la relación de los acontecimientos narrados dentro del manga con la realidad de los estudiantes para así, crear una familiaridad entre el estudiante y el texto creando un vínculo hacia la lectura que fomentara un hábito lector en los estudiantes.

## **2.5 La relación entre el sistema simbólico y la imagen**

Un sistema simbólico es un mecanismo que se relaciona con lo extra corporal y la corporalidad de un individuo en una sociedad. Su función principal es usar los signos que construyen la forma de relacionarse con otros individuos. Los sistemas simbólicos hacen parte de la sociedad, formando y adaptando a los propios miembros de una misma comunidad, esto hace que tenga

una sola forma de pensar, sentir y ver el mundo a partir del punto de vista sugerido por la comunidad. Entonces un sistema simbólico construye clases sociales y grupos.

Dentro del sistema simbólico la imagen la construye el individuo mediante lo aprendido a lo largo de su vida y de su contexto social en donde se forma. La imagen puede tomar varias interpretaciones por varios individuos, este tipo de cosas puede generar una manera de pensar acerca de la imagen la cual está generando una interpretación propia de lo visto anteriormente, por ejemplo: un joven que ve a Naruto por primera vez en un manga puede crear su propia interpretación acerca del personaje y su contexto.

El sistema simbólico junto con la imagen puede generar varias interpretaciones dependiendo el contexto en donde se exhiba la imagen. Este tipo de imágenes nos dan a conocer un tipo de cultura, sociedad y temática. Las temáticas en el manga pueden ser tomadas en diferentes puntos de vista en la sociedad por ejemplo: un estudiante puede considerar el manga como una fuente cultural.

## **2.6 El Manga y la lectura de los textos discontinuos**

El manga se acerca a la lectura con los textos discontinuos, que tienen una organización diferente a un continuo ya que estos tienen una organización por medio del párrafo ordenando en oraciones por ejemplo; apartados, capítulos y libros. Además se clasifican por su tipo, ya que pueden ser narrativos, expositivos, argumentativos y descriptivos a diferencia de los discontinuos que requieren ciertas estrategias de lectura no lineal como lo son las tablas, gráficos, cuadros, mapas, comics, novelas gráficas. Estos tienen varios elementos que también requieren distintos enfoques.

Es necesario desarrollar la lectura de estos textos para mejorar los niveles de comprensión lectora, es importante mencionar como en los colegios brindan los conocimientos para conocer el significado de distintos tipos de textos, dando más importancia a los de carácter continuo que a los discontinuos, debido a esto en este proyecto se pretende incentivar la lectura en los estudiantes del ciclo 3.

Al leer un texto es importante tener en cuenta el formato en el que este se presenta por eso es importante en este proyecto hacer la diferencia entre textos continuos y discontinuos. Es

importante conocer las relaciones que se pueden establecer entre la imagen y la escritura. Dentro de los discontinuos también encontramos la caricatura o tira cómica, esta es una narración de una historia mediante viñetas, las cuales son una representación gráfica de acciones realizadas, los globos que son todo lo que los personajes piensan, sueñan, desean, dicen etc, son expresados con palabras e imágenes. Además dentro de la caricatura o tira cómica encontramos personajes y escenarios que llevan al lector a realizar otro tipo de lectura y lo lleva a analizar una información que se distribuye en gráficos o imágenes.

Lo anterior mencionado muestra como a la hora de desarrollar un proceso de lectura, no se debe ignorar las grandes diferencias en el comportamiento de los lectores ante un texto, ya que es importante entender que la comprensión de un lector varía al encontrarse con diferentes tipos de textos, por esa razón en este proyecto se quiere mostrar la importancia de leer manga, el cual invita a realizar una lectura de derecha a izquierda contextualizándolo con un contexto social.



Ilustración 3. Imagen Kakashi, Sakura y Naruto leyendo explicando la importancia de leer.

Recuperado de [http://www.fotolog.com/sakura\\_haruno119/86612845/](http://www.fotolog.com/sakura_haruno119/86612845/).

El manga es un texto discontinuo, esto hace que este organizado en forma diferente a los continuos, por ese motivo para leerlo se utiliza un método diferente mientras que en una novela encontramos la organización de párrafos acomodados en secciones y capítulos. En la propuesta, la herramienta fundamental para atraer a los estudiantes hacia el desarrollo de las competencias-

lectoras es por medio del manga, en el manejo de la lectura literal en donde se acerca al lector a la imagen como parte fundamental relacionándolo con el funcionamiento educativo como herramienta metodológica.

Cabe decir que la ayuda del dibujo es entendible y adapta la comprensión lectora del estudiante puesto que al hablar de manga nos trasladamos a un estilo de texto innovador, que nos insita a leer de una manera diferente. Estamos acostumbrados a leer de manera tradicional los textos pero en el manga nos aleja de este monopolio y hace que el texto impreso se convierta en una lectura con un estilo diferente. El manga trabaja en los estudiantes con la interacción entre texto e imagen, este proceso se lleva a cabo con la unión de imágenes iniciando una nueva metodología en la lectura. Pérez y Roa (2010) afirma que “Pero es claro que no hay formas estándar de leer, depende de las intenciones que se tienen, del tipo de libro, de la función comunicativa, de los propósitos didácticos que se persiguen, de las condiciones particulares de los niños” (p.38).

## **2.7 Características del manga en pro de una estrategia didáctica**

Esto se puede usar en la estrategia didáctica para a lograr un objetivo y utilizar el manga como una herramienta en los procesos de la lectura para generar una interpretación de los textos, donde el profesor por medio de su metodología en la clase, el cual hará la explicación de los conceptos que se trabajarán lo relacionado con el hábito lector; se puede desarrollar las diferentes competencias a partir de las características en el manga y su uso en pro de las metodologías para reforzar la didáctica y demostrar algo diferente a los estudiantes.



Ilustración 4. Kakashi leyendo una novela haciéndolo en el paraíso recuperado de [http://www.fotolog.com/u\\_narutosasuke\\_u/9673494/](http://www.fotolog.com/u_narutosasuke_u/9673494/).

Dentro del manga se encuentra un ejercicio lector innovador para los estudiantes, modificando prácticas habituales y creando una conexión con los hábitos lectores rompiendo los esquemas tradicionales que se evidencian en clases, cambiando las didácticas usadas para fomentar esta competencia.

El proceso de lectura en comic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el comic, que ya proporciona la imagen. Cuando ese proceso se realiza como ha de ser va más allá de la convención y la velocidad y se convierte en un todo perfecto. Esta peregrina en la forma de lectura merece, de todas, se considerada como literatura, ya que se sirve de imágenes (Eisner, 2008<sup>a</sup>: 5).

Una característica del manga se centra en la organización de las viñetas al momento de abordar la lectura, debido a que por tradición, en occidente se lee de izquierda a derecha, en cambio, la lectura japonesa habitualmente se realiza de derecha a izquierda, pese a la traducción al español, el orden de las viñetas no se ve afectado, de esta forma el estudiante interactúa de otra manera con la lectura.

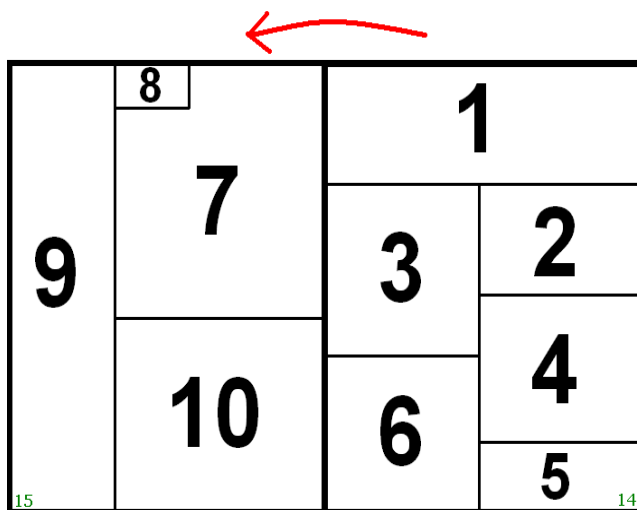


Ilustración 5. Ejemplo de un diagrama explicando la estructura de la lectura en el manga. Recuperado de <https://gnosisdementia.wordpress.com/2012/11/17/un-vistazo-a-manga/diagrama-de-lectura-de-manga/>.

Otra característica se ve en el efecto máscara, es una combinación que hace el manga con sus personajes mezclándolos con un espacio real haciendo tomar vida a la lectura; resaltando las características del manga para que el texto no sea plano jugando con los personajes dándole un toque de realidad. También se observa como en los personajes del comic americano existe una estructura diferente a la del manga, porque en el americano sus dibujos son desproporcionados en la estructura anatómica del personajes.



Ilustración 6. Imagen de Deaht Note explicando el efecto máscara en el manga. Recuperado de <https://www.pinterest.com/jjmayfild020302/1/>.

También se observa como en los personajes del comic americano existe una estructura diferente a la del manga, porque en el americano sus dibujos son desproporcionados en la estructura anatómica del personajes, en cambio en el manga tiende hacer más caricaturizado permitiendo deformar a los personajes exagerándolos en ciertos rasgos, esto se detalla en su cara que sirve para mostrar sensaciones como los sentimientos. El manga utiliza la caricatura para poder en la cara deformarla por medio de los gestos en transmitir una emoción en un personaje.



Ilustración 7. Imagen que explica cómo funciona el dibujo en explicar las emociones de un personaje recuperado de <http://www.taringa.net/posts/arte/10256144/Como-dibujar-anime-Muy-Completo.html>

De esta forma, se fomenta la lectura de los estudiantes, ya que el manga se escapa de la rutina lectora que se ha manejado por tradición en las instituciones educativas, ahora, se pretende que por medio de la lectura que se realiza en el manga, el estudiante adapte las herramientas adquiridas para poder ser aplicadas a textos académicos y poder plasmar sus ideas de acuerdo al contexto académico que maneje.

## 2.8 La viñeta

El manga se expresa por medio del lenguaje, teniendo la capacidad de comunicar una idea por medio de un signo que es la viñeta, permitiendo a la lectura complementar las imágenes dando sentido a la historia por medio de la interacción entre el cuadro y los diálogos, haciendo concreto al manga e incluso ambientarlo; ya que la viñeta puede describir factores como son el diálogo de los personajes, clima, sonidos y emoción.

Vemos como el mangaka hace un trabajo creativo utilizando la escritura como signo fundamental para dar objetividad a la imagen, generando relaciones entre el ilustrador quien es el narrador y con sus personajes quienes se expresan su discurso.





Ilustración 8. Imagen de explicación de la viñeta en el manga como funciona en la lectura .recuperado de <http://www.taringa.net/posts/imagenes/17116419/Naruto-Manga-645-Dos-Poderes-En-Espanol.html>.

También cabe añadir que la viñeta trabaja de la mano con la lectura, la cual es un elemento vital en el manga ayudando a dar una fuerza visual llamando la atención en la lectura del estudiantado. En este extracto de la historieta japonesa “Dragón Ball Z” de Akira Toriyama, la imagen describe la fuerza del combate de dos de sus personajes principales que son Goku y Freezer, por medio de la representación escrita del sonido (onomatopeya) se representan los golpes y la destrucción.

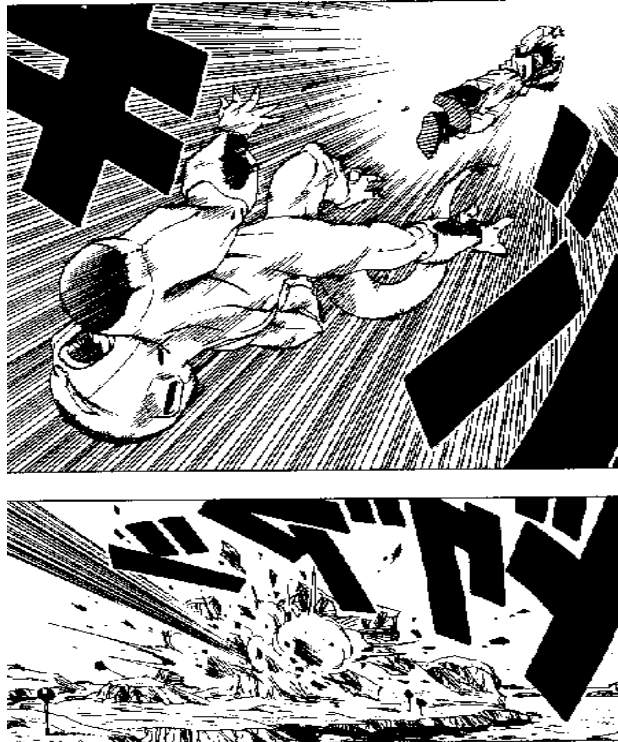


Ilustración 9. Imagen de la pelea del manga entre Goku y Freezer explicando como la escritura ayuda al manga darle fuerza. Recuperado de <http://lounge.moviecodec.com/vs-general/goku-vs-superman-vs-naruto-vs-ichigo-vs-luffy-vs-hst-vs-dragon-ball-z-vs-bleach-x-one-piece-v-toriko-320546/3>.

Esta imagen se une con la escritura para poder dar el efecto que Akira Toriyama quiere transmitir al receptor de esta escena, dándole una significación a la imagen empezando a ver la descripción combinando el lenguaje visual con el escrito, complementándolo con los gestos en la cara de los personajes, la cual trasmite la furia y utilizando las posturas de los cuerpos o la kinésica de los personajes en sus movimientos, esto se conoce como la transición; este elemento sirve para fusionar imagen y texto. Esto se explica en el libro el arte secuencial de Will Eisner “el texto de acompañamiento añade pensamientos escritos a mano en un estilo consecuente con el sentir que se desprende del mensaje. El tratamiento visual de las palabras a la manera de elementos gráficos forma parte del vocabulario” (Eisner, 2008b:12).

El lector puede entender la descripción de una imagen y sirve ampliamente, ya que es difícil representar por medio de las letras un sonido y la transición nos lo facilita de una manera extraordinaria fomentando la lectura en el estudiante.

## 2.9 La lectura del manga, un reflejo del Contexto social

El manga es uno de los mayores exponentes culturales en Japón debido a que su arte ha plasmado perfectamente el contexto social del país oriental. En la actualidad, es usado para mostrar la tradición, costumbres, religión e incluso problemáticas de edades determinadas en la vida del ser humano enfocándose sobre todo en la niñez, pubertad y juventud debido a que los personajes principales de las historias en su mayoría se encuentran en estas etapas. Usando como trasfondo la mitología, el manga conecta las historias que utiliza con la actualidad haciendo del proceso lector un reflejo de la realidad para el estudiante, así se ha descubierto que el manga se puede usar como herramienta en un texto, para poder en este caso analizar un contexto social.

Runouri Kenshin (Samurái X) nos muestra por medio del contexto histórico como se unen varios factores mencionados anteriormente, además describe hechos relevantes y los desarrolla de forma literaria. De esta forma, el mensaje es manejado por lo subjetivo, teniendo en cuenta lo que se quiere transmitir al receptor.

También es fundamental la actitud descriptiva, es decir la mayor a presentar una imagen “fiel” ajustada por el objeto o, por el contrario a incluir su propia subjetividad en la descripción. Ello permite distinguir entre descripciones subjetivas. Las primeras suelen tener una finalidad solamente informativa y en ellas el emisor trata de ocultar su punto de vista personal o, en todo caso, intenta que esto no influya en la imagen que el receptor se forme del objeto descrito (Rey, Castañeda, & Gordillo, 2000, p.5).

Por medio de la caricatura, el manga utiliza la descripción del retrato, esto es una metodología más creativa en la lectura; como evidencia tenemos la obra del autor Nobuhiro Watsuki llamada Runouri Kenshin, esta obra relata el principio de la era Meiji, el exterminio de los samurái y la crítica los hechos históricos que marcaron al Japón como lo fue la guerra Boshin, el tiempo del Bakumatsu y el fin de la dinastía Tokugawa.

El personaje metafórico es Kenshin Himura, él hace alusión a los samurái sin dueño o Ronin, además, la configuración de los personajes secundarios de la obra también se basan en personas que tuvieron participación en esta época del país nipón. Por medio del retrato usa las palabras y describe que le sucede al personaje, indicando que es un famoso destajador llamado Batousai el destajador, haciendo una mirada a las diferentes problemáticas del país oriental a comienzos de la era meiji situándonos en el contexto tanto histórico como cultural.



Ilustración 10. Imagen de en Runouri Kenshin. Recuperado de [http// e.com/forums/battles-7/himura-kenshin-vs-captain-america-1524714/](http://e.com/forums/battles-7/himura-kenshin-vs-captain-america-1524714/).

De esta forma la función del retrato describe cómo era la vida de las personas que existieron en la transición histórica de la emancipación cultural japonesa alrededor de la vida de Kenshin Himura. Entonces, el manga facilita la lectura histórica porque involucra a los estudiantes con los acontecimientos de la época y aprenden a diferenciar la realidad de la ficción.

Al realizar la lectura de esta clase de manga, se analiza con los estudiantes el trasfondo de las historias que se desarrollan a través de los mitos y leyendas que estudia el contexto histórico de Japón, relacionándolo con la mitología utilizando mangas como Naruto y Dragon Ball donde se puede desarrollar un análisis lector dando importancia a la tradición cultural colombiana rescatando nuestra propia mitología para que el estudiante indague en la lectura de mitos precolombinos además de hacer una comparación con los mitos japoneses y griegos trabajados en los manga. De esta forma, el estudiante desarrollará una interacción con la lectura situándose en un contexto social.

En una orientación de corte significativo y semiótico tendríamos que entender el acto de leer como un proceso de interacción entre un sujeto portador de saberes culturales, intereses deseos, gustos, etcétera, y un texto como el soporte portador de un significado, de una perspectiva cultural, política, ideológica y estética particulares, y que postula un modelo de lector; elementos inscritos en un contexto: una situación de la comunicación

en la que se juegan intereses, intencionalidades, el poder; en la que está presente la ideología y las valoraciones culturales de un grupo social determinado ( Pérez y roa, 2010, p.37).

La mayor herramienta que utiliza el manga es la tradición cultural. Esto se refleja en el manga de Naruto la obra que se basó en el cuento llamado “La leyenda de Jiraiya el galante” escrito entre 1839 a 1868. Este cuento representa la cultura ninja, el tema central de la historia del manga, además, el cuento de Jiraiya es la base de la filosofía shinobi (ninja) mostrando las costumbres de esta cultura; cabe también mencionar que los personajes de Jiraiya, Orochimaru y Tsunade son los personajes principales del cuento japonés.



Ilustración 11. Imagen de Jiraiya personaje de Naruto recuperado de <http://p-e-r-v-y-s-a-g-e.deviantart.com/>.

Esto muestra cómo el factor social es fundamental para la elaboración textual del manga acercándose a temas profundos como la lectura literaria encargada de representar el contexto social. Al reflexionar sobre el proceso lector se hace uso del manga para analizar la cultura junto con las características del lenguaje. De esta manera se busca con una reflexión o un análisis por medio de la moraleja. En los cuentos, la moraleja funciona como la enseñanza que dejan las consecuencias de los actos que hace el hombre. El manga utiliza un método similar dentro de sus historias debido a que busca dejar una enseñanza, de esta forma, el estudiante entenderá cómo la lectura se relaciona con el contexto que rodea el manga en unión de algunos factores como la

metáfora, la fantasía y la tradición oral. Estos elementos se unen para reforzar el entendimiento de las historias por parte del estudiante.



Ilustración 12 imagen de los Saiyajins explicando la similitud del manga con la cultura recuperado de [http://nonixz21.blogspot.com/2011\\_12\\_01\\_archive.html](http://nonixz21.blogspot.com/2011_12_01_archive.html).

En Dragón Ball Z se evidencian todos estos factores, la trama del manga utiliza la historia de “Viaje al oeste, las aventuras del Rey Mono” usando las aventuras de Sun Wukong (en el manga Son Goku) como transfondo para trenzar varios mitos con la historia principal, por ejemplo, la raza guerrera de los Saiyajin toma la leyenda de la disciplina samurái junto con el mito de Ozaru. Estas dos historias se entrelazan para dar como resultado una raza guerrera que se caracteriza por ser extremadamente agresiva. De esta forma, la lectura del manga se une con la leyenda ayudando a los estudiantes a descubrir la diversidad cultural que se oculta detrás de la lectura de esta clase de textos discontinuos, dando como resultado la ejercitación de los procesos lectores además de regular un hábito lector.

En la mayoría de los mangas, cuando se hace un ejercicio de lectura, se puede enfocar la dinámica de la vida de los personajes hacia la parte educativa para evidenciar la relación entre la mitología y el manga; fomentando el hábito lector de estos textos.

En varios capítulos del manga de Naruto se evidencia esta realidad. El personaje principal de la historia es un niño rechazado por ser diferente; cuando era un bebé, un demonio llamado Kiubi (de las 9 colas) ataca su pueblo llamada Konoha (aldea escondida entre las hojas) y el líder que era el 4 Hokage llamado Minato Namikaze que es el padre de Naruto, decide salvar el pueblo sacrificando su vida y encerrando este demonio dentro de su hijo.

Cuando el Hokage hace este acto de sacrificio quiere volver héroe a Naruto porque gracias al niño salvara a su pueblo del mal, pero sucede algo triste para la vida del niño y es que ese acto es malentendido por el miedo de la gente, por tener dentro al Kiubi, causante de la destrucción de su aldea, el miedo al demonio genera un rechazo de la aldea hacia Naruto, dejándolo solo y marginado por ser diferente.

Esto muestra como el manga trabaja un ámbito serio debido a que toma situaciones sociales de la vida real y las entrelaza con la ficción haciendo que los jóvenes las comprendan por medio del ejemplo, así mismo, el manga utiliza un recurso literario usado por la fábula y el cuento que es la moraleja, de esta forma el manga por medio de sus historias, refleja problemáticas en el aula como es el Bullying, como ejemplo tenemos el manga de Naruto, debido a que muchos de sus personajes cuando asisten a la Academia Ninja sufren a diario de esta clase de situaciones. Otro reflejo de realidad es que los personajes principales de la historia son huérfanos. Naruto, Sasuke y Kakashi sufren por la soledad de la ausencia de sus padres en sus vidas, sintiendo el peso social y psicológico y como este influye en su actuar y personalidad teniendo 3 perspectivas distintas de una misma problemática.

Por esta razón, el manga puede ser utilizado en el aula de clase, no solo para reforzar los procesos lectores de los estudiantes, sino para mostrar por medio de las vivencias ficticias de los personajes de las historias valores culturales y sociales que llevarán al estudiante a la reflexión de su actuar dentro de una sociedad.

## **2.10 El manga como texto narrativo**

El manga no solo cumple una función de describir; sino de contar una historia, como lo hace los textos narrativos:

“no es solamente describir una secuencia de hechos o de eventos. Narrar supone una situación de comunicación en la que un narrador tiene la intención de querer representar de una determinada manera una experiencia del mundo a un destinatario. Narrar es la actividad posterior a la existencia de una realidad.” (Rey, et al., 2000<sup>a</sup>:5).

En Naruto por ejemplo representa o narra el mundo de los adolescentes y niños como las problemáticas y mundo de los estudiantes como las tareas, sus padres entre otras y este manga por medio de la escritura narra una realidad que viven , esto es más claro en esta tira del manga.



Imagen 13. Tira del manga de Naruto explicando cómo funciona como texto narrativo en el manga. Recuperado de: <http://www.taringa.net/posts/imagenes/15482740/Naruto-Shippuden-Manga-599-Obito-Uchiha-Es-Tobi.html>.

La narración representa una realidad, en donde el mangaka pretende recrear un contexto habitual del colegio y de los niños, para que el receptor entienda de una manera las acciones que ellos conocen, como se ve en la tira de Naruto asociándola a la vida escolar, en este caso la lectura sirve para conectar la historia de una manera sarcástica, la cual se nos pueda hacer muy divertida y entretenida utilizando la imaginación.

## 2.11 El proceso de narración

El manga puede ayudar a entender el proceso narración de un texto, porque el mangaka en su ejercicio de crear una historia tiene que hacer en una detallada observación de lo que pasa alrededor de la historia que quiere plasmar en el texto, así él utiliza en primera parte la acción de crear por medio de la narración de una historia ayudando al estudiante al proceso lector.



En las eras primitivas, el narrador de historias en un clan o tribu hacía de animador, profesor e historiador. Mediante la narración se conserva el saber, que iba pasando de generación en generación. Esta misión sigue realizándose en los tiempos modernos, por un lado, el narrador debe encontrar algo que contar y por otro lado debe dominar las herramientas necesarias para poderlo hacer. (Eisner, 2008<sup>a</sup>:7).

La relación del manga con la escritura interactúa por medio de la narración ya que el mangaka cumple una función de narrador, pasando sus saberes de generación en generación y creando una historia con una conexión entre el lector y la narración. Además tiene una estructura que se muestra por las gráficas que maneja, teniendo una guía entre el principio y fin de una historia para poder hacer un orden en la narración, el mangaka usa la imagen para poder transmitir la secuencia con la cual desea contar la historia.

El manga usa un narrador que generalmente cuenta los hechos o la trama de la historia cumpliendo el papel de la “voz” asemejándose con cualquier libro o texto; el mangaka utiliza la viñeta para informar los sucesos que pasan en un manga, haciendo uso de la escritura, ya que la imagen en este caso predomina un poco más, la letra sirve al mangaka para informar por medio de la viñeta.

Este elemento se diferencia por lo que hace, dar al manga un narrador omnisciente, el manga en este caso utiliza para dar fuerza al narrador, él cuenta una situación y los cambios culturales, en este caso se puede ver como el manga puede trabajar en función de la metodología, defendiendo la propuesta didáctica de este arte en pro de la lectura; lo que se busca en sí es innovar la enseñanza para que los alumnos mejoren sus producción textual y sean innovadores en sus escritos, desarrollando su creatividad.

El manga por medio de la escritura hace uso del narrador; el mangaka quiere representar una historia por medio de las viñetas, haciendo una función de comunicación entre el emisor (mangaka) y lector (estudiante). Por medio de la lectura se interactúa de manera novedosa para el entendimiento de la historia.



Imagen 15. Tira de Naruto explicando el proceso de narración, en un texto manga recuperado de: <http://es.mangahere.co/manga/naruto/c650/18.html>.

Cuando el estudiante inicia un ejercicio de creación textual como cuentos, poemas etc., se pueda guiar por medio del manga identificando como la escritura funciona en pro de la narración para mejorar la comprensión de un texto; ya que con la imagen el manga ejemplifica lo que relata haciendo de manera novedosa, la escritura y reforzarlo en su proceso de la lectura enfocándolo en su enseñanza.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Enfoque**

La investigación exploratoria como su nombre mismo lo indica invita hacia la exploración e impulsa a investigar por medio de una recolección de datos y selección de tema. Esta investigación permite sacar conclusiones definitivas y además es una utilidad en la hipótesis realizando un análisis. Dentro de esta propuesta los propósitos son exploratorios, descriptivos y explicativos, siendo flexible y respondiendo preguntas de (que, porque, como).

En esta propuesta se pretende mostrar una visión aproximada a una realidad. Así en este proceso se tomó una problemática en la falta de hábitos de lectura en los estudiantes y se tomó como herramienta el manga; este tema escogido ha sido poco explorado y puede llegar a ser una nueva herramienta que por su novedad permite un trabajo en el proceso de lectura.

Esta investigación permite relacionarnos con temas desconocidos e innovadores llevando a cabo una investigación más completa sobre un contexto determinado donde se efectúa en este proyecto teniendo claro que la propuesta es un tema que ha sido poco estudiado, de esta manera se realiza un análisis exploratorio familiarizándonos con fenómenos desconocidos siendo flexibles en la metodología que se maneja.

La investigación se inició como exploratoria por el conocimiento actual del tema que podemos ver en la lectura del proyecto y el enfoque al que se pretende dar estudio. En primera instancia se revelo las pocas investigaciones relacionadas con la lectura tomando como herramienta el manga; por esa razón esta propuesta se ha realizado a medida del problema formulado anteriormente en este texto es decir se tomó las evidencias, se revisó y luego se realizó un análisis.

Dentro de la investigación se permite familiarizar al lector con un objeto desconocido ayudando a concluir un problema y la formulación de una hipótesis. En la propuesta que se quiere llevar a cabo un tema relativamente desconocido pero dispone de una amplia cantidad de datos a investigar detectando que aspectos son relevantes y cuáles no. Por esa razón al recolectar los datos fue posible crear un marco teórico determinando factores relevantes al problema, haciendo

que la metodología sea amplia y fortalecer la lectura en los estudiantes del ciclo 3 de la educación básica.

### **3.2 Metodología**

-Las actividades se realizaron por medio del programa wikispaces el cual permite un alcance de los mangas para que los estudiantes desarrollen su ejercicio lectura de otra manera y la utilización de una cartilla que es a una guía al profesor y alumno sobre el manga.

-Las actividades se enfocaran de acuerdo a los diferentes mangas, la cual se desarrollará en 8 sesiones.

-Se realizará el acompañamiento por parte del maestro en la clase, el cual hará la explicación de los conceptos que se trabajarán y en el cual están relacionados con la lectura.

-Posteriormente, el maestro luego de explicar en clase los conceptos relacionados anteriormente, hará una breve introducción al contenido del manga y los objetivos que se pretenden alcanzar con esta herramienta didáctica.

-Se busca que por medio de esta didáctica, acercar al estudiante a la lectura que le permita ver otros tipos de textos llamativos escapando de la monotonía, se pretende con el manga, y de este modo mejorar procesos de la lectura.

-Posteriormente, se hará una evaluación por medio de la herramienta wikispaces y Hot potatoes que permita dar cuenta del proceso de lectura que han elaborado mediante una serie de preguntas basadas en los diferentes mangas.

-Cada una de las actividades busca cumplir con el objetivo de fomentar la lectura de los estudiantes, basados en el manga. Se pretende que cada actividad sea diferente y utilice diversas herramientas tecnológicas para hacer más interesante y no monótona la actividad, además para que los jóvenes conozcan alternativas en su proceso lector.

### 3.3 Diseño metodológico

El diseño metodológico se centra en estas fases.

Fase 1 Se realizó una búsqueda de antecedentes donde se verifico en las pruebas saber e investigaciones educativas y periodísticas relacionadas con el área de lectura haciendo un análisis sobre la problemática en la educación y el poco interés de los estudiantes hacia la un hábito lector.

Fase 2 Determinar que la herramienta favorable para desarrollar este proyecto cubriendo las necesidades de los estudiantes, era enfocar el proceso de lectura hacia el manga.

Fase 3 Implementar las tics para desarrollar las competencias en lenguaje usando la wiki como herramienta para que conozcan el manga.

Fase 4 Diseñar una unidad didáctica tomando el manga como una estrategia didáctica teniendo él cuenta el gusto de los estudiantes y la libertad de expresión.

### 3.4 procedimientos

#### Plan de Unidad Didáctica

##### **Autor de la Unidad**

Nombres y Apellidos	JOFRE ANDERSON FORERO PIÑEROS MONY CAROLINA HERRERA HERNANDEZ CAMILO ANDRES HERMOSO ALDANA BYRON JAVIER NARVÁEZ ORTIZ
Ciudad, Departamento	Bogotá, Cundinamarca

##### **¿Qué? - Descripción general de la Unidad**

Título	EL MANGA, UNA HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS DE LECTURA
Resumen de la Unidad	El presente trabajo pretende demostrar como por medio del manga los estudiantes del ciclo 3 pueden desarrollar y aprehender contenidos relacionados dentro de los estándares

	básicos de competencias del lenguaje entre los que se encuentran: la lectura.
Área	Humanidades y lengua castellana.
Temas principales	Lectura de textos, Interpretación de textos con el manga.

### ¿Por qué? – Fundamentos de la Unidad

Estándares Curriculares	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendo en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, sociales, entre otras, que se evidencian en ellos.</li> </ul>
Objetivos de Aprendizaje	<p>Los objetivos principales del presente trabajo, busca ofrecer a los estudiantes una herramienta didáctica que fomente su aprendizaje de manera significativa en todo lo concerniente a la lectura haciendo énfasis en los siguientes contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Fomentar la lectura de los estudiantes del tercer ciclo de educación básica por medio del manga.</li> <li>❖ Identificar las herramientas del manga en el uso de los procesos lectores.</li> <li>❖ Establecer cuál es la relación del manga con el contexto social del estudiante.</li> <li>❖ Plantear una unidad didáctica para innovar en las metodologías utilizando las tics como medio de aprendizaje.</li> </ul>
Resultados/Productos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fomentar en los estudiantes la lectura por medio del manga para leer otros tipos de textos como literarios o analíticos.</li> <li>✓ Los estudiantes a través del manga mejoren su proceso de lectura, demostrándose en su proceso académico.</li> <li>✓ Evidenciar en los estudiantes la apropiación de los conceptos relacionados con la competencia lectura.</li> </ul>

### ¿Quién? - Dirección de la Unidad

ciclo	3
-------	---

### Perfil del estudiante

Habilidades prerequisite	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Tener la habilidad de realizar procesos de comprensión lectora a partir del nivel primario (literal).</li><li>✓ Poseer un mínimo grado de concentración mediante la lectura de textos.</li><li>✓ Tener la disposición para leer los textos.</li></ul>
Contexto Social	✓ Población con alto grado de vulnerabilidad, estrato 2.

### ¿Dónde? ¿Cuándo? – Escenario de la Unidad.

Lugar	Bogotá
Tiempo aproximado	1 semestre académico

### ¿Cómo? – Detalles de la Unidad

Metodología de aprendizaje	<p>Las actividades se realizaron por medio del programa wikispaces el cual permite un alcance de los mangas para que los estudiantes desarrollen su ejercicio lectura de otra manera y la utilización de una cartilla que es a una guía al profesor y alumno sobre el manga.</p> <p>Las actividades se enfocaran de acuerdo a los diferentes mangas, la cual se desarrollará en 8 sesiones.</p> <p>Se realizará el acompañamiento por parte del maestro en la clase, el cual hará la explicación de los conceptos que se trabajarán y en el cual están relacionados con la lectura.</p> <p>Posteriormente, el maestro luego de explicar en clase los conceptos relacionados anteriormente, hará una breve introducción al contenido del manga y los objetivos que se pretenden alcanzar con esta herramienta didáctica.</p> <p>Se busca que por medio de esta didáctica, acercar al estudiante a la lectura que le permita ver otros tipos de textos llamativos escapando de la monotonía, se pretende con el manga, y de este modo mejorar procesos de la lectura.</p> <p>Posteriormente, se hará una evaluación por medio de la herramienta wikispaces y Hot potatoes que permita dar cuenta del proceso de lectura que han elaborado mediante una serie</p>
----------------------------	--

	<p>de preguntas basadas en los diferentes mangas.</p> <p>Cada una de las actividades busca cumplir con el objetivo de fomentar la lectura de los estudiantes, basados en el manga. Se pretende que cada actividad sea diferente y utilice diversas herramientas tecnológicas para hacer más interesante y no monótona la actividad, además para que los jóvenes conozcan alternativas y se interesen por diferentes actividades.</p>
--	--

Procedimientos Instruccionales (basado en el modelo de aprendizaje y métodos seleccionados)

Línea de Tiempo	Actividades del Estudiante	Actividades del Docente	Herramientas didácticas
-----------------	----------------------------	-------------------------	-------------------------

Actividad 1:

<i>60 minutos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los primeros treinta minutos se hará la introducción al manga mediante la visualización de un vídeo.</li> <li>• Posteriormente se ingresará al aplicativo o herramienta tecnológica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del manga la exposición del video llamado “Que es el manga” utilización de la cartilla</li> <li>• Acercamiento a la herramienta (wikispaces) y breve explicación sobre el objetivo de clase o los talleres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• youtube</li> <li>• wikispaces</li> <li>• calameo</li> <li>• cartilla</li> </ul>
-------------------	--	--	--

Actividad 2:

<i>60 minutos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• orígenes y géneros del manga.</li> <li>• inducción de la herramienta wikispaces y Resolver las preguntas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del origen y los géneros del manga.</li> <li>• Dar la instrucción sobre como ingresar a la herramienta como usarla en su proceso de aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Youtube</li> <li>• Cartilla</li> <li>• wikispaces</li> <li>• calameo</li> </ul>
-------------------	--	---	--



Actividad 3:

<p>60 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como interactúa el manga con la lectura.</li> <li>• Resolver las preguntas sobre el taller</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la instrucción de ingresar a la herramienta y dar inicio a la lectura del texto manga y como interactúa con la lectura.</li> <li>• Resolver dudas y estar atento a posibles preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• youtube</li> <li>• wikispaces</li> <li>• animextremist</li> </ul>
-------------------	--	--	--

Actividad 4:

<p>60 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de imágenes por medio del manga</li> <li>• Resolver las preguntas sobre el taller</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la instrucción de ingresar a la herramienta dar inicio a un taller de la imagen y la interacción con la lectura.</li> <li>• Resolver dudas y estar atento a posibles preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• youtube</li> <li>• wikispaces</li> <li>• animextremist</li> </ul>
-------------------	---	---	--

Actividad 5:

<p>60 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La mitología en el manga</li> <li>• Resolver las preguntas sobre el taller</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la instrucción de ingresar a la herramienta para iniciar el taller sobre la relación de los mitos leyendas orientales en el manga</li> <li>• Resolver dudas y estar atento a posibles preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• youtube</li> <li>• wikispaces</li> <li>• animextremist</li> </ul>
-------------------	--	--	--

Actividad 6:

<i>60 minutos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lectura crítica y análisis del manga</li> <li>• Resolver las preguntas sobre el taller</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la instrucción sobre como ingresar a la herramienta para comenzar el taller e interactúa la crítica en el manga.</li> <li>• Resolver dudas y estar atento a posibles preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• youtube</li> <li>• wikispaces</li> <li>• animextremist</li> </ul>
-------------------	--	---	--

Actividad 7:

<i>60 minutos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• interacción de la escritura en el manga.</li> <li>• Resolver las preguntas sobre el taller</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la instrucción sobre como ingresar a la herramienta hacer talleres de como la lectura es importante en el manga y trabajando de manera creativa con ella.</li> <li>• Resolver dudas y estar atento a posibles preguntas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiki spaces</li> <li>• Hot Potatoes</li> </ul>
-------------------	--	--	---

Actividad 8

60 minutos	. Creación de mangas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar la instrucción de ingresar a la herramienta hacer elaborar por medio de la wiki para la creación de una historieta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiki spaces</li> <li>• Toondoo</li> <li>• Pixtón</li> <li>• Bistrisps</li> <li>• youtube</li> </ul>
------------	----------------------	--	--

Estrategias Adicionales para atender las necesidades de los estudiantes

## Evaluación

La evaluación está basada en la participación y resultados que se obtienen en cada una de las actividades con la wiki. Teniendo en cuenta los objetivos, se incluyen diferentes actividades relacionadas con los comics manga, las cuales permiten conseguir los objetivos propuestos, evaluar el desarrollo de las actividades, y además de fomentar los. Por lo tanto, se determina que tantas historias fueron leídas y los resultados que se obtuvieron en cada una de las actividades.

## Plan de Evaluación

Antes de empezar la unidad	Introducción al manga y al programa wikispaces.
Durante la unidad	Lectura del manga, desarrollo de las actividades al finalizar cada una de las lecturas, puntaje que se obtiene en cada una de ellas promoviendo el ejercicio de creación de textos por partes de los estudiantes.
Después de la unidad	Lecturas realizadas, ejercicio y resultados en cada actividad.

## Materiales y Recursos TIC

Hardware

- 

Software

- 

Materiales impresos	Mangas de Naruto, Dragón ball z, Samurái x, cartilla.
Recursos en línea	wikispaces.
Otros recursos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hotpotatoes- Toondoo- pixtón – bstrips – youtube – animestremist- calameo.</li></ul>

A continuación en los esquemas encontraremos sintetizado la elaboración de la wiki:



Rúbrica: analítica para evaluar la presentación y comprensión de un tema.

Criterios	Nivel				1.Deficiente
	4.Exelente	4.Sobresaliente	2. Aceptable	2 Insuficiente	
<b>Interacción de la wiki con los hábitos de lectura utilizando el manga.</b>	Utiliza distintos recursos que fortalecen la presentación del tema.	Utiliza poco recursos que fortalecen la presentación del tema.	Utiliza uno o dos recursos, pero la presentación del tema es aceptable.	Utiliza uno o dos recursos, pero la presentación del tema es insuficiente.	No utiliza recursos adicionales en la presentación del tema.
<b>Comprensión y análisis de la lectura.</b>	Realiza con precisión todas las actividades planteadas sobre el tema.	Realiza con precisión la mayoría de las actividades planteadas sobre el tema.	Realiza con precisión algunas actividades sobre el tema.	Casi no realiza las actividades planteadas.	No realiza las actividades planteadas.
<b>Dominio de estrategias de búsqueda de información de</b>	Demuestra dominio de estrategias de búsqueda.	Demuestra un nivel satisfactorio de dominio de estrategias de búsqueda.	Demuestra dominio de algunas estrategias de búsqueda.	No domina estrategias de búsqueda.	No domina estrategias de búsqueda.

	<b>Calificaciones</b>				
<b>Criterio</b>	<b>Excelente (100%)</b>	<b>Sobresaliente (80%)</b>	<b>Aceptable (60%)</b>	<b>Insuficiente (40%)</b>	<b>Deficiente (20%)</b>
<b>Interacción con la Wiki (25%)</b>	Publica frecuentemente (de 3 a 5 veces a la semana.)	Publica de a 2 3 artículos semanales.	Publica de 1 a 2 artículos semanales.	No publica casi en la wiki (0-1)	No publica en la wiki
<b>Gramática y ortografía (25%)</b>	La gramática y la ortografía la mayoría de veces es la adecuada.	Incluye algunos errores gramaticales y de ortografía.	Incluye algunos errores gramaticales y de ortografía.	Presenta frecuentes errores gramaticales y de ortografía.	Presenta frecuentes errores gramaticales y de ortografía.
<b>Análisis en la lectura (25%)</b>	Tiene un excelente análisis sobre la lectura de los textos mangas	Tiene un buen análisis sobre la lectura de los textos mangas	Tiene un aceptable análisis sobre la lectura de los textos mangas	No tiene un poco análisis sobre la lectura de los textos mangas	Tiene un poco análisis sobre la lectura de los textos mangas
<b>Comentarios en la wiki (25%)</b>	Comenta en las actividades de los compañeros (4 a 5 compañeros)	Generalmente ofrece comentarios.	Ofrece poco comentarios a sus compañeros	No ofrece comentarios significativos	No ofrece comentarios significativos

#### **4 CONCLUSIONES**

- Se propone que se puede adaptar con el manga las didácticas en torno a la lectura.
- El manga es una propuesta didáctica que busca fortalecer los procesos del aprendizaje por medio del aprovechamiento de sus recursos didácticos.
- En el manga se puede desarrollar una nuevas metodologías, poniéndolas en acción por lo cual podemos adaptarlo a los diferentes procesos de la lectura; como la descripción, argumentación y la narración, involucrando los lineamientos curriculares en el ámbito académico en el ciclo 3 de aprendizaje.
- Se busca implementar las tics como puente entre las tecnologías de la educación y la lectura y escritura, para no solo beneficiar al profesor en mejorar su didáctica; si no brindarles al estudiante una nueva manera de enseñanza entorno a la lectura.
- Se pretende utilizar la wikispaces como herramienta que facilita el trabajo de investigación, esperando lograr un resultado, utilizando la web para facilitar la forma de llevar talleres, mangas y metodologías didácticas al estudiante.
- Es importante implementar la parte visual en el área de lengua castellana. Esta propuesta no tiene como propósito llamar la atención del estudiante con imágenes sin sentido, sino al contrario enlazar esas imágenes con el fin de fortalecer esas debilidades en la lectura y en la producción textual en el área de lengua castellana.
- Esta propuesta no solo aportara información al lector acerca del manga japonés y su historia. Sino al contrario nos enseña cómo implementar el manga en una forma didáctica para fortalecer la lectura en ciclo 3, y mostrar las herramientas en el currículo académico.
- La propuesta busca también la reflexión en el profesor de que pueda ayudarse con el manga en su didáctica para que innové en su metodología rompiendo con la monotonía de las clases.

## 5 BIBLIOGRAFIA

- Arias, J. M. (2005). *La lucha del bien y el mal, la situación actual del comic en Colombia*. Universidad minuto de Dios, Bogotá, Colombia.
- Arciniegas, S. & Mora, S. (2010). *Fuck Yeah Anime estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras*. Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Colombia.
- Barrera, M. D. (2004). *La educación básica y media en Colombia retos en equidad y calidad*. Bogotá: fundacion Konrad Andenauer.
- Cassany, D. (2009). *Para ser letrados voces y miradas sobre la lectura*. Barcelona: 2009.
- Calvino, I. (1985). *Seis propuestas para el nuevo milenio*. Siruela.
- Eco, U. (1968). *La estructura ausente*. Lumen.
- ELPais.com.co*. (05 de 02 de 2012). Recuperado el 15 de 01 de 2014, de <http://www.elpais.com.co>: <http://www.elpais.com.co/elpais/colombia/noticias/alumnos-en-colombia-leen-pero-entienden>
- Eisner, W. (2008). *El arte secuencial*. Bogotá D.C : Norma s.a.
- Eisner, W. (2008). *La Narrativa Gráfica*. Bogotá D.C: Norma s.a.
- Girado, J. J. (1982). *Dialectología General e Hispanoamericana*. Bogotá D.C.: Imprenta del Instituto Caro y Cuervo.
- Hernández, U. (8 de diciembre del 2010) *La lectura y La escritura como problema de formación en Colombia*. Recuperado de <http://www.iered.org/miembros/ulises/2010/12/08/la-lectura-y-la-escritura-como-problema-de-formacion-en-colombia/>.
- Ljlacourt. (18 de 02 de 2011). *F3 Comics*. Recuperado el 12 de 03 de 2015, de <http://f3comics.com/>
- Gibraltar S.A. (2003). *Gran diccionario enciclopédico ilustrado GRIJALBO*. Bogotá, Colombia : Editorial Gibraltar S.A.
- kraicon. (s.f.). *kraicon*. Recuperado el 30 de 08 de 20014, de kraicon: [http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura\\_japonesa/manga/historia\\_manga\\_inicio.htm](http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura_japonesa/manga/historia_manga_inicio.htm)
- Pérez, M. & Roa, C. (2010). *Herramientas para la vida: Hablar leer y escribir para comprender el mundo. Referentes para la didáctica del lenguaje en el primer ciclo*. CERLALC, Bogotá, Colombia.



radio, c. (12 de Julio de 2007). *Caracol Radio*. Recuperado el 01 de Enero de 2014, de Caracol Radio: <http://www.caracol.com.co/noticias/actualidad/el-60-por-ciento-de-los-ninos-en-colombia-tienen-problemas-de-lectoescritura/20070712/nota/452758.aspx>.

Ramírez, L. Rosero, G. (2005). *Navegando y escribiendo voy aprendiendo*. Centro Educativo Santa Rosa. Potosí, Colombia.

Rey, A., Castañeda, A. L., & Gordillo, A. (2000). *Serien Interpretación y producción de textos*. Bogotá : Gaia.

Rodriguez, M. G. (2009). *El aprendizaje de la lectura y escritura*. la habana cuba.

Romero, C. (Compositor). (03 de 03 de 2015). ¿ Que es el manga? [C. Romero, Intérprete, & C. Romero, Dirección].

Quintana, A. (2007). Linealidad y la multilinealidad . En A. Quntana, & R. Rueda Ortiz, *Ellos vienen con el chip incorporado* (pág. 244). Bogotá D,C: IDEP.

*Tipos de*. (05 de 06 de 2013). Recuperado el 23 de 11 de 2014, de Tipos de: <http://tiposde.info/tipos-de-lectura-que-existen/>.

Zamora, S. (2010). *movimientos de revolucion pedagogica*. Recuperado el 04 de 03 de 2015, de movimientos de revolucion pedagogica: <http://movimientosrenovacionpedagogica.wikispaces.com/La+escuela+progresiva+y+la+pedagog%C3%ADa+de+Dewey>.

Zecchetto, V. (2005). *Seis semiologos en busca del lector*. Buenos aires: La crujia.

## 6. ANEXOS

1 cartilla educativa sobre el manga.

2 wikispaces lenguaje del manga herramienta en el procesos de la lectura. Recuperado de:  
<http://www.wikispaces.com/user/my/camilobatero>

### Imágenes.

- 1 <http://cpibooks.com/books-and-more/books/comics-and-mangas/>.
2. <http://akito-z.minus.com/md4E9deeZ>.
3. [http://www.fotolog.com/sakura\\_haruno119/86612845/](http://www.fotolog.com/sakura_haruno119/86612845/).
4. [http://www.fotolog.com/u\\_narutosasuke\\_u/9673494/](http://www.fotolog.com/u_narutosasuke_u/9673494/).
5. <https://gnosisdementia.wordpress.com/2012/11/17/un-vistazo-a-manga/diagrama-de-lectura-de-manga/>.
6. <https://www.pinterest.com/jjmayfild020302/>.
7. <http://www.taringa.net/posts/arte/10256144/Como-dibujar-anime-Muy-Completo.html>
8. <http://www.taringa.net/posts/imagenes/17116419/Naruto-Manga-645-Dos-Poderes-En-Espanol.html>.
9. <http://lounge.moviecodec.com/vs-general/goku-vs-superman-vs-naruto-vs-ichigo-vs-luffy-vs-hst-vs-dragon-ball-z-vs-bleach-x-one-piece-v-toriko-320546/3>.
10. [http:// e.com/forums/battles-7/himura-kenshin-vs-captain-america-1524714/](http://e.com/forums/battles-7/himura-kenshin-vs-captain-america-1524714/).
11. <http://p-e-r-v-y-s-a-g-e.deviantart.com/>.
12. [http://nonixz21.blogspot.com/2011\\_12\\_01\\_archive.html](http://nonixz21.blogspot.com/2011_12_01_archive.html).
13. <http://www.taringa.net/posts/imagenes/15482740/Naruto-Shippuden-Manga-599-Obito-Uchiha-Es-Tobi.html>.
14. <http://es.mangahere.co/manga/naruto/c650/18.html>
15. <http://es.mangahere.co/manga/naruto/c650/18.html>.