

LENGUAJE, CONTEXTO, IMAGINACIÓN, Y ELEMENTOS ARTÍSTICOS, UNA
PERSPECTIVA DE LA COMPRESIÓN LITERARIA EN LAS OBRAS DE EDGAR
ALLAN POE Y HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

Luis Camilo Arévalo Valencia.

Sebastián Gómez Echeverri.

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de educación

Licenciatura en español y literatura

Pereira

2019

LENGUAJE, CONTEXTO, IMAGINACIÓN, Y ELEMENTOS ARTÍSTICOS, UNA
PERSPECTIVA DE LA COMPRESIÓN LITERARIA EN LAS OBRAS DE EDGAR
ALLAN POE Y HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

Luis Camilo Arévalo Valencia.

Sebastián Gómez Echeverri.

Director

Arbey Atehortúa Atehortúa

Trabajo para optar al título de Licenciados en español y literatura

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de educación

Licenciatura en español y literatura

Pereira

2019

Nota de aceptación

Jurado

Jurado

Firma del director de trabajo de grado

Pereira, 2019

Agradecimientos

Primeramente gracias a Dios, gracias a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, por creer en mí y en mis capacidades; a mí hermano por enseñarme el valor de nunca desistir por más pesada que sea la carga; a María Alejandra por su amor, sus consejos y su paciencia, sin ustedes este logro no sería posible. Además quiero agradecer a mi universidad por permitirme formarme en ella y a todas aquellas personas que de una u otra manera me apoyaron durante este camino. Finalmente quiero agradecer a mis profesores por su esfuerzo y dedicación. A todos ellos, infinitas gracias.

Luis Camilo Arévalo Valencia

Quisiera agradecer a mis padres, quienes siempre me estuvieron impulsando a seguir adelante, quienes han hecho hasta lo imposible por ayudarme a cumplir mis metas; A mis abuelos que siempre me han estado apoyando con sus sabios consejos. Un agradecimiento muy especial a Kelly quien siempre estuvo a mi lado apoyándome con su amor incondicional. A todos los compañeros con quien llegué a compartir, gracias; a los profesores que velaron por mi formación como profesional, quedo totalmente agradecido.

Sebastián Gómez Echeverri

Resumen

La presente propuesta didáctica tiene como finalidad desarrollar el proceso de comprensión lectora en estudiantes de grado noveno, haciendo uso de elementos iconográficos basados en obras literaria de autores como Edgar Allan Poe y Howard Phillips Lovecraft como material de inmensas oportunidades para la comprensión y producción de textos literarios. En el presente proyecto investigativo destacamos categorías conceptuales tales como: contexto, didáctica de la literatura, lenguaje y enseñanza. Por lo tanto, mostraremos la aplicación de elementos iconográficos como herramienta pedagógica en la clase de lengua castellana.

Palabras clave: Comprensión, lenguaje, herramienta pedagógica, elementos iconográficos, secuencia didáctica

Abstract

The purpose of this didactic proposal is to develop the process of reading comprehension in ninth grade students, making use of iconographic elements based on literary works of authors such as Edgar Allan Poe and Howard Phillips Lovecraft as material of immense opportunities for the comprehension and production of texts Literary In the present research project we highlight conceptual categories such as: context, didactics of literature, language and teaching. Therefore, we will show the application of iconographic elements as a pedagogical tool in the Spanish language class.

Keywords: Understanding, language, pedagogical tool, iconographic elements, didactic sequence

Tabla de contenido

Introducción.....	9
Planteamiento del Problema.....	10
Objetivo General.....	11
Objetivos específicos	11
Capítulo I: La comprensión lectora: una necesidad teórica y práctica en la formación de los estudiantes.	12
1.1. Comprensión lectora.....	12
1.2. Fomento a la creatividad	14
1.3. Desarrollo competencias de comprensión.....	19
Capítulo II: Marco teórico: Transformación de literatura a elementos iconográficos.....	20
2.1. Contexto.....	20
2.2 La novela	21
2.3 Elementos iconográficos.....	23
2.4 Adaptación (transformación: literatura- relato gráfico).....	35
2.5 Secuencia didáctica.....	37
Capítulo III: Marco Metodológico.....	40
3.1 Tipo de investigación.....	40
3.2 Diseño de la secuencia	40
3.3 Población	41
Capítulo IV: Secuencia didáctica	44
Conclusiones.....	61

Recomendaciones	63
Bibliografía.....	65
Webgrafía	67
Anexos.....	70

Introducción

En el presente proyecto de investigación se abordarán las aptitudes pertenecientes al mejoramiento de la comprensión lectora. Este trabajo investigativo, efectúa una contextualización desde la novela gráfica, tomando como punto de referencia los diferentes tipos de ilustraciones, entre los cuales estudiaremos el cómic, sus elementos, características y repercusiones en cuanto al impacto que genera en el estudiante al momento de abordar los diferentes tipos de texto literario. Así mismo, daremos cuenta de la transición y modos de aplicación de texto literario a elemento iconográfico, es decir, la transformación de literatura a novela gráfica.

Este trabajo va enfocado a la mejora de la comprensión lectora, la cual puede ser desarrollada de forma didáctica por medio de textos iconográficos. Para la ejecución de este proyecto, es necesario la creación de una secuencia didáctica, en la cual se evidenciarán las formas y los métodos que se llevarán a cabo para que los estudiantes –de grado noveno- empiecen a tener un interés y una convicción frente a los textos, novelas, etc. Exponer a los estudiantes las distintas maneras de acercarse a un libro, en este caso, queremos dar la inclusión a un nuevo método, así como la apertura a una herramienta que casi no se ha explorado y que puede dar buenos resultados en materia de comprensión lectora: el texto iconográfico.

Vemos entonces que los textos iconográficos pueden ayudar de manera significativa en la comprensión lectora de las personas, ya que al momento en que la persona se pone en contacto con los elementos iconográficos, empieza a distinguir recursos que ayudan a interiorizar elementos como el contexto y las situaciones en las que se desenvuelven los personajes, así mismo el lector hará parte de la historia tal como pasa en las obras literarias.

A medida que el lector avanza en lectura, empieza a crear imágenes mentales de las situaciones presentes en la novela escrita. Emilio Sánchez Miguel en su texto titulado: “La Comprensión Lectora”, toma una posición frente a la competencia argumentativa e interpretativa en los jóvenes. *“Parece que mientras los lectores van leyendo e interpretando el significado de las palabras y oraciones del texto, crean simultáneamente en su mente un modelo de lo que allí está siendo relatado o descrito”* (p.192) Esta creación de imágenes mentales será de gran importancia al momento de la transformación de literatura a elemento iconográfico, la percepción que tenga el lector sobre lo escrito, será el reflejo de los elementos que tuvo en cuenta al momento de interpretar la lectura del texto. Así mismo, el lector potenciará su creatividad al momento de plasmar entre viñetas y diálogos de texto su perspectiva del texto escrito.

Planteamiento del problema

Durante muchos años, la comprensión lectora ha sido una de las competencias que más se le dificulta explotar a estudiantes y que a lo largo del tiempo ha creado gran preocupación en profesores. La falta de comprensión al momento de abordar un texto escrito, hace que se cree un impedimento al momento de obtener información.

De acuerdo con un informe publicado por la UNESCO¹ (2011), más de la mitad de los estudiantes latinoamericanos no superan los niveles de competencia en cuanto a capacidad lectora para el momento de concluir sus estudios superiores. En total, hay 19 millones de adolescentes que se les dificulta comprender e interpretar textos escritos.

Hemos evidenciado en los estudiantes, obstáculos al momento de entender los textos que se leen en clase. La ausencia del pensamiento crítico, literario e inferencial en los estudiantes,

¹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura es un organismo especializado de dicha Organización.

al momento en que se les plantean preguntas o posiciones frente a una novela o un texto, es notable ya sea por causas estéticas, es decir, la exagerada cantidad de palabras impresas en interminables páginas, o simplemente, la ausencia de motivación por parte del docente. Nos vemos entonces enfrentados a un problema, en donde la competencia comprensiva no se está desarrollando de una manera adecuada.

Esta situación nos lleva a pensar en la implementación de estrategias más didácticas para los estudiantes, con las cuales, de una manera más efectiva, se fortalezca la competencia de comprensión textual. Este problema nos ha llevado a pensar en las posibilidades que tienen los textos iconográficos dentro del aula de clase, pues su interpretación y relación en cuanto a la literatura y los textos escritos, se facilita.

Objetivo general:

Diseñar una secuencia didáctica basada en el mejoramiento de la comprensión lectora por medio de textos iconográficos en estudiantes de grado noveno.

Objetivos específicos:

- Capacitar al estudiante en pro a la lectura de obras literarias, para que de manera crítica, comprensiva y analítica, adquiera la capacidad de distinguir los diferentes tipos de elementos presentes en los textos escritos y así mejorar su competencia comunicativa e interpretativa.
- Incentivar y fomentar la competencia creativa en estudiantes de grado noveno.
- Diseñar una secuencia didáctica que se base en textos iconográficos para mejorar la comprensión lectora.

Capítulo I. la comprensión lectora: una necesidad teórica y práctica en la formación de los estudiantes

1.1 Comprensión lectora

Conceptos principales de la función

Comprensión

Entendemos por *comprensión*, la actividad de interpretar situaciones, contextos, posturas, etc. En este caso, hablamos de la comprensión lectora, Esta competencia ayuda al lector a extraer el significado de un texto, a su vez le da una interpretación y posteriormente adquiere una posición argumentativa frente a una temática específica.

Concepto de comprensión lectora: La comprensión lectora es una competencia que, actualmente y durante el transcurrir del tiempo, es necesaria y útil en la enseñanza y aprendizaje en las diversas áreas y ámbitos tanto escolares como cotidianos. La comprensión siempre está dirigida en la incorporación de nuevos conocimientos por ser una actividad que debe ser realizada de forma constante y mecanizada. A partir del siglo XX, se hace hincapié en la importancia de comprender un texto para suplir así necesidades educativas, sociales, profesionales del ser humano.

Concepto cómic- Comprensión lectora: Los textos iconográficos son de gran ayuda en la comprensión lectora, ya que al momento en que la persona se pone en el ejercicio de leer, se encuentra con imágenes que impulsan su imaginación en cuanto al contexto y las situaciones en las que se desenvuelven los personajes. A medida que el lector avanza en su lectura, empieza a crear imágenes mentales de todo lo que pasa en cada parte del texto, dando entrada a lo dicho en la obra de Emilio Sánchez Miguel en su texto titulado “La comprensión lectora”: “*Parece que mientras los lectores van leyendo e interpretando el significado de las*

palabras y oraciones del texto, crean simultáneamente en su mente un modelo de lo que allí está siendo relatado o descrito” (p.192) Basados en la teoría de Sánchez, deducimos que la utilización de imágenes es de gran ayuda para mejorar la competencia de interpretación textual en las personas, así mismo, se impulsa el hecho de imaginar las situaciones y acciones ejecutadas por los personajes involucrados en la historia, lo cual, ayuda a fortalecer el componente creativo del lector. A continuación, las obras que servirán como referente aplicativo en la estrategia de mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes, y que dan cuenta de la transición entre obra literaria y relato gráfico.

Corben y Margopoulos (Corazón delator): Extraído de la colección “*Haunt of Horror*”, los ilustradores Corben y Margopoulos nos presentan la adaptación a novela gráfica del elemento literario “*Corazón delator*” del escritor Edgar Allan Poe. Conocido también como “*Corazón revelador*”, esta obra literaria relata la historia de un hombre que por una obsesión sobrenatural comete un asesinato. Esta adaptación deja a la vista un sin número de elementos gráficos y de construcción esquemática que son fundamentales al momento de la enseñanza en cuanto a la producción y transformación de elementos literarios a componentes iconográficos. Viñetas, encuadres, diálogos, distribución espacial, son reflejo del estilo tanto del escritor como de los dibujantes. Esta transformación conlleva una inmensa responsabilidad, revelar el estilo de un autor como Edgar Allan Poe, junto con todas sus características descriptivas y contextuales, requiere de gran habilidad y precisión.

Alberto Breccia y Norberto Buscaglia (Los mitos de Cthulhu): Ediciones Periferia en 1975 hace la adaptación de nueve relatos gráficos: *El ceremonial*, *El morador de las tinieblas*, *La sombra sobre Innsmouth*, *La cosa en el umbral*, *La ciudad sin nombre*, *La llamada de Cthulhu*, *el color que cayó del cielo* y *El que susurraba en las tinieblas*. Estas proyecciones gráficas basadas en la gran obra de H.P Lovecraft, *los mitos de Cthulhu*, nos regresan en el tiempo hacia tiempos en donde el hombre aún no hacía su aparición. La obra

explora y pone a prueba el componente psicológico del ser humano. Fantasmas, demonios y seres de pesadilla son protagonistas antes de la aparición del ser humano, seres inmateriales que buscaban apoderarse del planeta. Si bien la obra literaria, *los mitos de Cthulhu*, aparentemente carece de una continuidad temática que fácilmente puede confundir al lector, el relato gráfico ayudará al estudiante a estructurar el orden de las historias y así encontrar una secuencia que proporcione un sentido lógico entre los relatos. Así mismo, su comprensión literaria mejorará de manera significativa, pues el estudiante se verá en la tarea de crear un orden deductivo basado en la lectura de cada una de las historias inmersas en la obra.

Scott McCloud: La transición entre viñetas que propone McCloud, agudiza el estudio del cómic pues lo lleva mucho más allá del contexto artístico situándolo en un plano investigativo.

Art Spiegelman (Cómico Maus): Este cómic ayuda a los estudiantes a comprender un hecho que marcó el mundo, la segunda guerra mundial. Explica cómo los judíos vivían a manos de los nazis. Todo esto lo muestra con dibujos, en un contexto de pelea entre gatos y ratones.

Este tipo de texto iconográfico ayuda a los estudiantes a vincularse a la literatura de una manera muy didáctica, ya que por medio de sus dibujos se expresan emociones y sentimientos que ayudan a facilitar la competencia de comprensión.

1.2 Fomento a la creatividad

Según señala Piaget (1964), “*La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento*”, no hay palabra más indicada para describir la creatividad, como lo es la libertad. La educación, debe tener como fin específico

fomentar la creatividad como una expresión de independencia, que basada en la cultura y las relaciones interpersonales, ayuden a la concepción de la sociedad y del mundo en general.

Educar desde la creatividad es fundamental para crear un sentido de independencia en los estudiantes, su capacidad de producción va a depender siempre de su autonomía para tomar decisiones. Los caminos que decida tomar y las herramientas que utilice serán determinantes en la calidad de su producción. Su modo de concebir la sociedad y sus aspiraciones, serán reflejo de su creatividad.

Impulsar la capacidad creadora en los estudiantes ha sido un reto que durante muchos años los docentes han abordado con gran intensidad. La creatividad depende, en gran parte, de la visión del mundo que poseen los estudiantes. Ejemplo de esto, es la teoría de las múltiples personalidades (Gardner, 1983) En la voz de Howard Gardner, *“la inteligencia no es un conjunto unitario que agrupa diferentes capacidades específicas, sino una red de conjuntos autónomos interrelacionados entre sí”*. Gardner expone 8 tipos de inteligencia: lingüístico-verbal, lógico-matemática, viso-espacial, musical, corporal-cenestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

Inteligencia lingüístico-verbal

Ubicada principalmente en el área de Broca, esta inteligencia dispone una inclinación al lenguaje oral y escrito. Las personas que poseen este tipo de inteligencia, dominan una capacidad lingüística superior. La creación de guiones y diálogos, son acciones que fácilmente pueden ser desarrolladas mediante este tipo de inteligencia y que claramente se verán reflejadas en la producción del cómic. La población que adquiere este tipo de inteligencia, sobresale por actitudes como el poder de convencimiento, su capacidad para enseñar, memorizar, explicar y leer. Como ejemplo de esta población, se encuentran los abogados, profesores, literatos, poetas, pedagogos, filósofos, entre otros.

Inteligencia lógico-matemática

Producida en ambos hemisferios del cerebro, este tipo de inteligencia se basa en la capacidad que tiene una persona para comprender, analizar y aplicar símbolos, conceptos numéricos y manejo del espacio, así como su capacidad de solucionar problemas por medio de operaciones lógico- matemáticas. La administración espacial y la capacidad de adaptar diagramas, son fundamentales al momento de la producción del cómic y adecuación de literatura a elementos iconográficos. Así mismo, este tipo de inteligencia, resulta de gran importancia al momento de establecer las relaciones: causa-efecto. La personificación y las fórmulas simbólicas presentes en los elementos gráficos, deben ser cuidadosamente adecuadas según la intención y propósito, tanto de la composición gráfica como de la obra literaria.

Inteligencia viso-espacial

Aquella persona que posee este tipo de inteligencia, adquiere la capacidad de producir e imaginar ilustraciones y adecuarlas en diferentes dimensiones. Su capacidad para memorizar, diseñar y plasmar bosquejos de situaciones específicas, los hace idóneos al momento de producir elementos iconográficos partiendo de obras literarias.

Inteligencia musical

Ubicada en el hemisferio derecho, es aquella inteligencia mediante la cual las personas dominan la composición, interpretación y percepción musical.

La aplicación de este tipo de inteligencia en cuanto a la producción de elementos iconográficos, la situamos en la transición del bosquejo a la animación. Una persona que domine este tipo de inteligencia, fácilmente puede ubicar, según el contexto o la situación de los personajes, una composición musical para amenizar y resaltar la intención de la viñeta.

Inteligencia corporal- cinestésica:

Las personas que poseen este tipo de inteligencia, sobresalen por sus capacidades de control sobre los movimientos corporales. Sus capacidades para revelar el entorno mediante la corporeidad, expresión de sentimientos, visión del mundo, construcción de movimientos acordes con la manifestación de posiciones específicas, son esenciales al momento de la composición gráfica. Cada actor involucrado representa un contexto diferente. Expresar los sentires del ser humano en la literatura ha sido una tarea conjunta entre la imaginación y la descripción, la transición a elementos gráficos supone la utilización de la inteligencia cinestésica para la correcta representación de los juicios morales, éticos y estéticos de los personajes involucrados.

Inteligencia intrapersonal

Localizada en los lóbulos frontales y parietales del cerebro, esta inteligencia determina la competencia de conocimiento propio mediante el juicio que la sociedad hace de nuestro comportamiento. La inteligencia intrapersonal se encarga de las pasiones que habitan nuestro interior y utiliza los sentimientos como medio para cumplir con una serie de objetivos y metas en la vida (Gardner, 1993). Nuestro papel en la sociedad se basa en el conocimiento de nosotros mismos, cualquier acción que implique un impacto en el mundo exterior, es radiografía de nuestro sentir interior. Por lo tanto, al momento de producir elementos iconográficos a partir de obras literarias, estamos haciendo parte de la historia al plasmar en su contenido un poco de nosotros mismos. Una aleación entre los sentimientos del autor, las acciones, los sentires de los personajes, y la huella que deja el compositor en una novela gráfica.

Inteligencia interpersonal

En este tipo de inteligencia, aquellas personas que la poseen tienen la capacidad de detectar y determinar los aspectos de las situaciones y contextos que son realmente importantes para otras personas. En cuanto a la producción de elementos iconográficos, el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales son de gran importancia y definen la intención y la calidad de la producción gráfica. En la inteligencia interpersonal, las personas reúnen todas sus capacidades, aptitudes, actitudes y las reconfiguran en pro a la construcción de un solo elemento.

Inteligencia naturalista

Ubicada en el hemisferio derecho, en este tipo de inteligencia, las personas tienen la capacidad de admirar el mundo físico-natural que los rodea. Este tipo de población disfruta de actividades al aire libre como acampar y contemplar las acciones de la conducta animal y vegetal. En los escenarios presentes en novelas gráficas y cómics, los ambientes naturales que involucran elementos de la naturaleza son abundantes. La capacidad naturalista del compositor gráfico será de gran utilidad, pues su conocimiento sobre los comportamientos de los ambientes que involucran la naturaleza, reflejarán en la estructura de la narración gráfica un sentido de apropiación.

Todas las personas poseen en mayor o menor grado este tipo de inteligencias, dependiendo del contexto, su aplicación es variable. Cada persona sobresale por una u otra inteligencia, lo cual no quiere decir que el compositor deje a un lado las demás o que una inteligencia sea más importante que otra. Para la producción de elementos iconográficos y la transición de literatura a novela gráfica, es necesario potenciar cada inteligencia para lograr que la transformación cumpla con el propósito que originalmente el autor de la novela quiere transmitir. La novela gráfica activa cada inteligencia en pro a la comprensión de textos, ampliando de igual manera, la capacidad creativa de los estudiantes.

1.3 Desarrollo competencias de comprensión

Como futuros docentes debemos conocer y además adoptar una posición concienzuda sobre las estrategias que debemos utilizar al llevar un recurso como los medios iconográficos al aula de clase, a lo largo del tiempo hemos notado como asignaturas tales como Español, la geografía y las ciencias sociales en general han sido poco a poco excluidas de las actividades de enseñanza, la adecuación de una metodología que incluya la enseñanza por medio de imágenes y viñetas puede ser modelo para cualquier asignatura, para ello es de suma importancia reconocer que dejar al margen el contexto sociocultural de los estudiantes así como la excepción de elementos históricos y culturales puede traer graves problemas tanto para el profesor como para sus estudiantes a largo plazo. La inclusión del método artístico nos aleja de los pesados libros de ortografía y de extensas novelas que parecieran nunca tener fin. Inmerso en un mundo de posibilidades, el estudiante por medio de una herramienta como el cómic, cuenta con la posibilidad de incluir en sus aprendizajes más que un contenido específico, una suerte de conocimiento histórico y social incluido en novelas de diferentes naturalezas. Comprender el mundo que nos rodea crea en nosotros una visión más crítica a aquello que pasa a nuestro alrededor, pero ya no basta con exponer por medio de palabras y discursos aquello que se quiere comunicar, los medios iconográficos hacen también parte de un dispositivo novedoso que nos ayuda a comprender cómo funciona nuestro mundo y cómo la sociedad es cambiante con el pasar del tiempo, en muchas ocasiones aquello que entra por los ojos es más efectivo que aquello que se dice con palabras.

Capítulo II: marco teórico

Transformación de literatura a elementos iconográficos

2.1 Contexto

Como dispositivo aplicativo tenemos muy en cuenta que la utilización de los medios tecnológicos y de divulgación masiva como redes sociales son muy populares entre las personas, ya que con el avance tecnológico de los últimos años es muy fácil obtener un dispositivo móvil. Estos dispositivos pueden ser de gran ayuda para la reproducción de elementos iconográficos. Elementos tales como dispositivos móviles, *e-books*, dispositivos portátiles de lectura, *tabletas*, celulares y medios de interacción que incentivan la creatividad, son los principales medios de aplicación que hemos tenido en cuenta a la hora de lograr nuestro objetivo principal que es la comprensión de las lecturas propuestas en la secuencia didáctica que queremos desarrollar en este documento.

La implementación del cómic por medios físicos, acude a la necesidad de rescatar el gusto por lo palpable, es evidente que se puede promover la compra legal de novelas, cómics, novelas gráficas, historietas, entre otras, logrando así que un estudiante pueda tener un encuentro más íntimo y directo con los textos, aunque cabe aclarar que los recursos tecnológicos que mencionamos anteriormente también son una herramienta válida que ayuda al estudiante en su comprensión lectora y además es una herramienta didáctica gracias a que el internet nos brinda un amplio espacio para investigar, descargar contenido, leer en línea, buscar información pertinente, noticias, etc.

Todo lo dicho en los párrafos anteriores nos lleva a pensar en el componente central de este documento, el cual tiene como objetivo principal la mejora de la comprensión lectora, este objetivo lo podemos evidenciar por medio de: talleres que hacen parte de herramientas

metodológicas a partir de rejillas de evaluación textual brindando un paso a paso en el proceso de comprensión.

2.2 La novela

Una novela es un relato o historia que se cuenta por medio de un libro. Esta tiene varias partes que la estructuran, sabiendo que se tiene un inicio en el que se da un contexto del relato; un nudo, que es el momento cumbre de los hechos que se presentan y un desenlace que es en donde los hechos se resuelven y se le dan un final.

Dentro de las novelas hay varias características únicas que les dan un estilo y una marca personal por parte del autor, estas características permiten que las novelas se clasifiquen en un género dentro de la literatura universal. A continuación veremos los géneros en los cuales se divide la novela literaria según la autora María Raffino.

Novela de aventuras: En donde se cuenta desde inicio hasta fin un viaje o un recorrido vital de un personaje, que al volver ya no es el mismo que partió.

Novela de ciencia ficción. Aquellas en que se exploran las posibilidades de impacto de la tecnología y el conocimiento científico en la vida de los seres humanos.

Novela policial. Sus relatos tienen que ver con el esclarecimiento de un crimen cometido y sus protagonistas tienden a ser oficiales de policía, detectives o agentes de la ley.

Novela romántica. Cuenta historias centradas en las aventuras o desventuras amorosas o eróticas de sus personajes.

Novela de caballerías. Centra su relato en la vida de un caballero andante y sus aventuras en la Europa del medievo.

Novela de terror. Plantea relatos aterradores, con presencia de monstruos y entidades sobrenaturales misteriosas, que causan miedo o tensión al lector.

Novela fantástica. Ofrece un mundo posible construido por completo desde la imaginación, con sus propias reglas, criaturas e historia, distintas del mundo real.

Novela realista. Lo contrario a la fantástica, ofrece relatos ambientados en el mundo real, sin atributos mágicos ni sobrenaturales.

Novela psicológica. Aquellas que se adentran en las reflexiones, sentimientos y el mundo interior de los personajes, más que en los eventos ocurridos.

Novela filosófica. Plantea reflexiones de orden existencial o trascendente ambientadas en un relato que las propicia o las fomenta.

Novela epistolar. Aquella que relata su historia a partir de la reproducción supuesta de cartas, entradas de diario, correos electrónicos y otras formas de correspondencia entre los personajes.

Cabe resaltar que la literatura ha acompañado al hombre desde que se inventaron los primeros grafemas, así que damos cuenta de que hay un sin fin de textos, documentos, ensayos, novelas, cuentos, poemas, etc. que hacen parte de la literatura universal. También es válido agregar que a algunas obras se les ha dado más importancia que a otras, por eso es pertinente que demos a conocer algunas de las obras más reconocidas a través de la historia:

- *La Ilíada* y *la Odisea*- Homero.
- *Don Quijote de la Mancha* - Miguel de Cervantes Saavedra.
- *El monje* - Matthew Gregory Lewis.
- *El nombre de la rosa* - Umberto Eco.
- *Crimen y castigo* - Fiodor Dostoievski.
- *Madame Bovary* - Gustave Flaubert.

- *Hamlet* - William Shakespeare.
- *Cien años de soledad* - Gabriel García Márquez.

Aquí solo nombramos algunas de las obras más reconocidas, las cuales han trascendido a través de los años, las cuales siguen vigentes y que aún se leen por muchas personas en todo el mundo.

Después de haber dado esta corta aclaración de lo que es una novela, nos metemos en los que nos concierne a nosotros, y es todo lo relacionado con los textos iconográficos, como lo son comics, historietas, novelas gráficas, viñetas, etc. Este tipo de textos también nos cuenta una historia que tiene una estructura para que sea fácil de comprender. Estos textos tienen la particularidad de combinar los diálogos de los personajes con ilustraciones que van acorde a la historia que se va contando.

2.3 Elementos iconográficos

El tipo de texto sobre el cual se apoya este trabajo, es el texto iconográfico; entre este tipo de textos se ven involucrados los cómics, las novelas gráficas y las historietas.

Este tipo de relato está diseñado de forma gráfica, en donde los dibujos son puestos en un orden específico para que sea entendible, a este orden secuencial se le denomina viñetas, las cuales se encargan de darle un orden de lectura. Junto con estas viñetas, vienen incluidas unas nubes que están puestas en un lugar específico de la página, en estas se reflejan los diálogos de los personajes y algunos elementos como onomatopeyas. Estas viñetas y nubes nos ayudan a darle un orden de lectura, en el cual se puede ir leyendo el diálogo y a la vez mirando las acciones que toman los personajes. el orden en el que están ubicados dichos elementos mencionados con anterioridad, están puestos con el fin de que sea muy intuitivo el orden de lectura y que a la vez sea fácil y entendible para la persona que lo lee.

Dentro de este tipo de texto, se pueden encontrar revistas, volúmenes, colecciones, compilaciones, etc. Las cuales se han vuelto muy accesibles para cualquier persona. Hoy día incluso se hacen festivales en los que se centra en la compra y venta de comics.

En cuanto a la lectura de textos iconográficos en dispositivos móviles, podemos encontrar aplicaciones para celular y tabletas que sirven para la lectura de cómic, lo cual es una herramienta muy útil para las personas, ya que solo se debe descargar el comic que se quiera leer y reproducirlo en la aplicación.

Las temáticas que se pueden encontrar en los textos iconográficos, son muy variadas, hay de todo tipo de temas que pueden ser desarrollados. En estos últimos años, se ha vuelto muy popular los cómics de superhéroes entre niños, jóvenes y adultos. También hay algunas novelas que son muy famosas y tienen un reconocimiento a nivel mundial a las cuales se les han hecho adaptaciones en cómics, esto nos demuestra que cualquier historia puede ser adaptada en este tipo de formato, esto se hace con el fin de que las personas se vean más atraídas hacia la literatura, y este formato nos ayuda a tener una mejor comprensión y una imaginación narrativa más amplia, ya que la idea de tener ilustraciones de los personajes, las diferentes situaciones y escenarios, ayudan a que el lector comprenda más fácilmente las historias.

Subtipo textual: De la misma forma que el cine y la literatura, el cómic como representación de iconografía aplicada en aula de clase tiene diferentes subgéneros representativos que lo distinguen de las demás expresiones artísticas. El cómic se nutre del cine y la literatura como de muchos otros géneros y va dirigido a múltiples tipos de lectores, por lo tanto, así como gustos, existen diversos tipos de comic dirigidos al público tales como: la ciencia ficción, el humor (incluye la sátira), drama, detectivescos, infantiles, fantásticos, entre muchos otros. La aplicación de estos tipos de cómic en el aula depende tanto de la población como de los gustos y la relación de los estudiantes con el texto iconográfico que se

va a tratar pues antes de abordar el comic se debe tener una previa preparación tanto de los subgéneros como de los temas que se van a tratar.

A modo de ejemplo tenemos como referente la adaptación de la novela *satanás* del escritor colombiano Mario Mendoza, gracias a la producción artística de Keco Olano quien ha logrado plasmar esta gran obra en un elemento iconográfico, nos resulta sumamente atractivo para implementar en el aula de clase y explicar elementos de la literatura colombiana además de ubicar a los estudiantes en un contexto social, político y mediático representado por medio de la iconografía, lo cual facilita la comprensión textual.

¿Qué elementos se requieren para la creación del guion?

Como ya hemos planteado en momentos anteriores, el comic está dirigido por un sin número de secuencias que llevan un orden específico para poder ser leído con mucha facilidad. Sabemos que el trabajo del ilustrador es de los más importantes dentro del comic, ya que este es el que se encarga de darle vida a las animaciones, personajes, espacios, habitaciones. Por lo cual podríamos decir que el ilustrador hace de director dentro de un texto iconográfico, pero debemos tener en cuenta que la función que cumple el guionista también es de suma importancia, ya que el trabajo de esta persona a cargo del guion, es la que se encargará de contarnos la historia, de contarnos cómo se desarrolla cada situación, cada pensamiento de los personajes, además de darle una voz y un carácter único a cada personaje, por lo cual podríamos decir que el guionista toma un papel de codirector en el comic.

Se nos hace de vital importancia explicar cómo se puede crear un guion y las cosas que hay que tener en cuenta al momento de crearlo. Lo primero que se debe tener en cuenta, es que no se tiene un orden específico para crear un guion, ya que este está meramente influenciado por la imaginación, por lo tanto depende mucho de la forma de trabajar tanto del ilustrador como del guionista, ya que en algunos casos el guionista puede dar detalles de cómo irá el encuadre de cada viñeta, o puede pasar que el ilustrador plasme la idea y después el guionista se haga

cargo de poner sus ideas en el dibujo ya plasmado. Son muchas las formas que hay para crear un guion que vaya acorde a un texto iconográfico, pero hay que tener en cuenta ciertos aspectos que son importantes a la hora de escribir un guion:

1. Sinopsis de la historia:

Es importante que el guionista ya tenga una idea de cómo ira guiada la historia que se quiere contar, de tener en cuenta en que partes irán los puntos clave de la historia, la sinopsis, los argumentos de la historia desde el inicio hasta el final.

2. Escaleta de la historia:

Hay que tener en cuenta que el guion de una historieta o comic no es redactado de la misma manera que un guion de novela o de cine, ya que en estos se muestra lo que dirán los personajes en cada escena, en los cómics es diferente, el guion se planea es por medio de la cantidad de páginas que se tienen planeadas para el comic. Se cuenta que ocurrirá en cada una de las páginas, se divide la historia por páginas y secciones.

3. Relatar qué pasa en cada página:

Como ya dijimos anteriormente, el guion se va dirigiendo por el número de páginas que se van a utilizar, luego se debe llegar a un acuerdo en cómo será la distribución que llevará la página, el número de viñetas y qué escenas se van a contar en esta, ya que en una sola página se pueden llegar a evidenciar hasta 3 escenas. Todo este acuerdo de acomodación de viñetas y guion son las que se encargaran de darle un ritmo al texto iconográfico, son los que marcaran el tiempo y la velocidad en la que se contará la historia.

4. Escritura del guion viñeta a viñeta:

Por último, después de dar un orden a las viñetas y tener un acuerdo con el dibujante, se procede a agregar texto a las páginas, en donde se pondrá los diálogos de cada personaje, los pensamientos, algunos elementos que darán transición a la lectura, como por ejemplo un “*al*

día siguiente” o *“2 días más tarde”*. Es importante también hacer un encuadre del orden de lectura de los cuadros de dialogo, ya que estos deben de ser sumamente intuitivos para facilitar la lectura a las personas.

Elementos del cómic tales como: viñeta, encuadre, planos, ángulos, metáforas visuales, líneas cinéticas

Lo primero que debemos preguntarnos es ¿Qué es una viñeta?, pues bueno, una viñeta es un instante narrativo que se delimita por una línea negra, esta viñeta puede tener diferentes formas, ya sea un cuadrado, un rectángulo o un círculo. Dentro de la viñeta se muestra una acción, un personaje, una situación, etc.

Después de saber lo que es una viñeta, es correcto que miremos los tipos de viñetas que pueden presentarse durante la lectura de un texto iconográfico. El taller de bellas artes de Sevilla clasifica los tipos de viñetas de la siguiente manera:

1. Viñeta cerrada o abierta:

La viñeta cerrada se caracteriza por estar sellada por todos sus lados, está limitada por líneas que forman una figura geométrica, ya que estas pueden tener cualquier forma. En este tipo de viñeta se pone una sola toma o imagen que representa algún momento de la historia que se está contando.

La viñeta abierta no tiene ningún tipo de limitación, el artista que dibuja las animaciones tiene la total libertad de expandir su ilustración por toda la página, incluso cuando la viñeta se ve cerrada por líneas puede expandir su dibujo logrando así efectos visuales más llamativos para el lector.



Viñeta 1

2. Viñeta ortogonal y viñeta diagonal:

La viñeta ortogonal es uno de los tipos de viñetas más comunes, estas viñetas se basan en trazar una línea a través de toda la página para separar una imagen de otra, formando así un rectángulo muy grande.



Viñeta 2

La viñeta diagonal es todo lo opuesto a la viñeta ortogonal, esta se caracteriza por trazar líneas de arriba debajo de la página, dando así una sensación de movimiento a este tipo de viñetas. Estas son utilizadas comúnmente para dar un dinamismo a los dibujos, también se usan mucho para escenas perturbadoras o de suspenso.



Viñeta 2.1

3. Viñeta interior y exterior:

La viñeta exterior hace que se separe ya sea por un dibujo, como por ejemplo una carretera que cruce por la página y separe dos animaciones, o se puede separar por el mismo margen del dibujo.



Viñeta 3

Y la viñeta interior, es aquella que contiene una viñeta dentro de una viñeta, este es un recurso utilizado para mostrar detalles de algo que es importante dentro de los dibujos.



Viñeta 3.1

4. Viñeta decorativa:

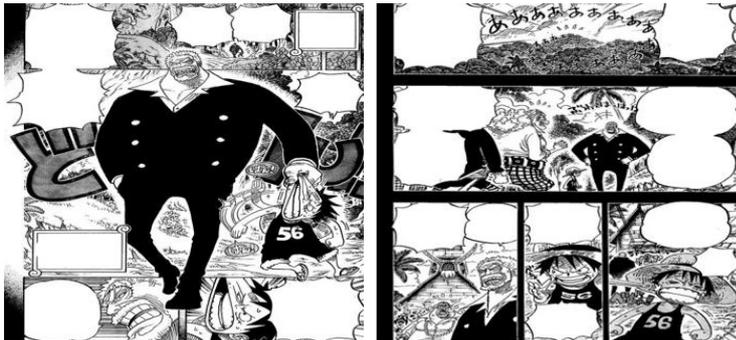
Este tipo de viñeta, como su nombre lo dice, tiene un fin meramente decorativo, en donde el borde de la viñeta pasa a hacer parte de la ilustración. Este tipo de viñeta se utiliza regularmente para dar un ambiente o para especificar un detalle de una situación. Los ilustradores deben de tener especial cuidado con esta viñeta, ya que la decoración no puede quedar tan cargada por que se podría perder el hilo de la historia que se está ilustrando.



Viñeta 4

5. *Viñeta rota:*

La viñeta rota tiene la característica de romper con las márgenes que limitan la viñeta, el artista tiene la total libertad de dibujar algún personaje que sea más grande que la viñeta, que algunas partes se salgan de la viñeta. Esto se hace con el fin de darle un poco más de dinámica y movimiento a los personajes, siendo utilizadas especialmente en momentos de acción y de drama.



Viñeta 5

6. *Viñeta psicológica:*

La viñeta psicológica es utilizada para hacer que una idea cobre más fuerza, en muchos casos también es utilizada para crear alguna sensación en el lector. LA viñeta psicológica tiene un gran poder de expresión, ya que en ella se plasman ideas muy profundas por que se pueden plasmar ideas de los personajes, estados mentales y físicos, sentimientos muy fuertes, etc.

Este tipo de transición nos sirve para dar cuenta de pequeños detalles, para hacer que el tiempo pase muy lentamente, para crear tensión y suspenso.



Grafica Transición 1

Ejemplos: La cámara se acerca lentamente a Nino en el comic de Vanna Vinci "Aida" para darle un efecto más dramático a la entrada del personaje.

Este tipo de transición también nos ayuda para ver como un personaje desarrolla sus acciones cuadro a cuadro, así nos damos cuenta de los diferentes estados de ánimo que puede tener un personaje.

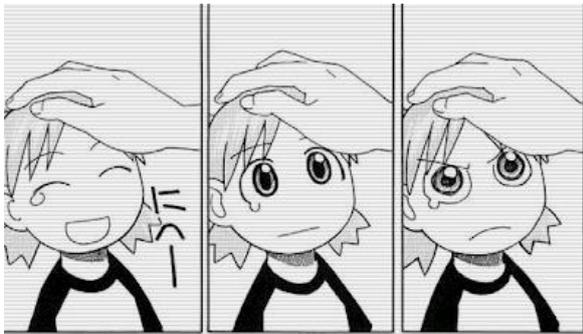


Gráfico transición 1.1

2. Acción a acción

En este tipo de transición podemos ver como un personaje hace una serie de acciones significativas, teniendo en cuenta que cada una de las acciones es diferente. El dibujante elige solo un momento por acción. En este caso, la imaginación del lector debe estar preparada, ya que debe ser este quien imagine las cosas que pasaron entra cada acción. Esta es normalmente utilizada para hacer avanzar el argumento y mantener un ritmo vivo.



Gráfico transición 2

Ejemplos: Aquí podemos ver a *Rorschach* en una escena del cómic “*Watchmen*”, de Moore y Gibbons. El personaje entra en la habitación, ve una estufa, abre la compuerta y mete la mano. Saca un trozo de ropa de la niña asesinada.

3. Tema a Tema

En esta, se muestran a varios personajes en una sola escena. Se utiliza para darle una continuidad a la historia, pero con la característica de que se muestra un cambio de objetivo, mostrando detalles que son de alto interés.



Gráfico transición 3

Ejemplos: Aquí podemos ver al detective *John Blacksad* manteniendo una conversación poco amistosa con un macarra. Se nos muestra en cada momento lo que necesitamos ver, pero la escena es una sola. Guarnido y Díaz Canales.

4. Escena a escena

En este tipo de transición se muestra un cambio de escena muy drástico, en donde se muestra un cambio de escenario. El salto que da la escena a pesar de ser grande, va conectado. Este recurso es utilizado para mostrar diferentes escenarios.



Gráfico transición 4

Ejemplo: aquí podemos ver a *Blacksad* de nuevo, esta vez viendo como en una escena, su novia flirtea con otros hombres, en la viñeta siguiente hay un salto en el tiempo, no sabemos si de horas o días y de lugar.

5. Aspecto a aspecto

Transiciones de un aspecto del escenario a otro. No necesariamente debe haber acción, el enfoque que tiene esta transición es el de meramente mostrar el plano de una situación, la cual se puede prolongar en varias viñetas. Esta es utilizada generalmente para dar un panorama más amplio a un lugar determinado, para que el lector se haga una idea de la situación que se puede llegar a presentar en ese escenario.

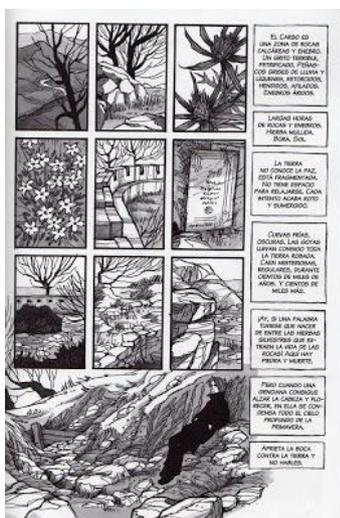


Gráfico transición 5

Ejemplos: página del cómic “*Aida*” en al que se nos muestra a través de una sucesión de viñetas de aspecto a aspecto el ambiente del Carso.

6. *Non sequitur*

Este último es un tipo de transición poco utilizado, ya que este consiste en ilustraciones que no tienen nada que ver una con la otra, por lo general están en desorden y no llevan una secuencia lógica. Este tipo de transiciones sólo se ha logrado ver en cómics experimentales.

2.4. Adaptación (transformación literatura - relato gráfico)

Con todos los elementos que hemos mencionado anteriormente referente a los cómics y los textos iconográficos, podemos empezar a hacernos una idea de lo que es la creación de una de estas historietas, ya que hemos visto paso por paso como se puede llegar a crear uno de estos textos. Y no solo nos referimos a la creación de una historia completamente nueva y diferente a las historias que cuentas ya sea los libros, los cuentos o la literatura en general, también damos cuenta de que cualquier novela que cuente una historia puede llegar a estar en el punto de mira de cualquier persona, la adaptación de algún cuento o novela es completamente válida dentro de este tipo de texto del que venimos tratando, ya que cualquier persona podría plasmar una serie de dibujos frente a una historia, lo cual se nos hace una propuesta muy interesante, ya que así podríamos ver como una persona se imagina a los personajes, lugares, situaciones, etc. Sería como ponernos en la mente de otra persona y visualizar el punto de vista de alguien más frente a esa historia.

Para presentar la evidencia de que una novela puede ser adaptada, tomamos el ejemplar que nos plantea el novelista y poeta Carlos Salem (Argentina 1959) quien ahora debuta en el cómic con *Que decidan las cerillas* (Novela Gráfica) con dibujos del cineasta, guionista y realizador Kike Narcea, que también se estrena en la novela gráfica. Una historia de serie

negra en la que Carlos adapta parte de su novela *El huevo izquierdo del talento*. Aquí podemos evidenciar como un novelista se interesa por el mundo del cómic, el cual junto con un ilustrador, en este caso Kike Narcea, logran dar una adaptación muy satisfactoria al cómic.

Estas dos personas dan cuenta del difícil trabajo que lleva dar una adaptación precisa de una novela, ya que estas dos personas son profesionales en el tema e intenta dar un panorama muy bien pensado y producido, de aquí que se evidencie una dificultad para hacer la adaptación. Pero debemos tener en cuenta que no se necesita ser un profesional en el tema para poder hacer una adaptación precisa de alguna novela, ya que la imaginación y el talento de algunas personas pueden llegar a dar grandes frutos en una adaptación.

A continuación veremos algunas imágenes del producto final de la adaptación de Carlos Salem y Kike Narcea:



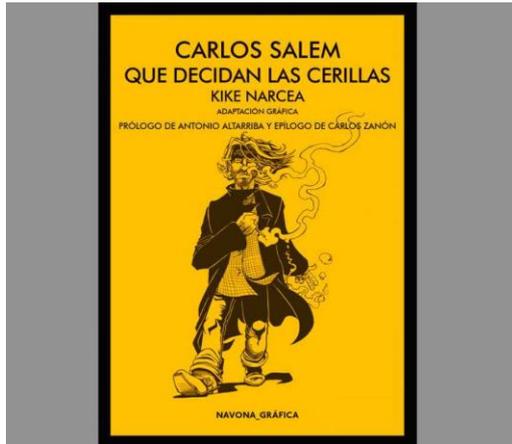
Viñeta 1

Viñeta de '*Que decidan las cerillas*'



Viñeta 2

Viñeta de '*Que decidan las cerillas*'



Viñeta 3

2.5 Secuencia didáctica

Definición: ¿Cómo un diseño de secuencia didáctica basado en textos iconográficos ayuda en el fortalecimiento de la competencia lectora en estudiantes de grado noveno?

Características: Se expone un diseño didáctico en el que tomamos una fuerte postura frente a la implementación de elementos iconográficos para fomentar la comprensión lectora. Como característica principal, tomamos diferentes dimensiones del discurso argumentativo presente en los diversos géneros literarios que previamente llevados a la iconografía son la herramienta perfecta para la comprensión lectora a partir de actividades de producción y socialización colectiva que pueden ser abordadas desde la escuela secundaria, explicitando cómo pueden integrarse en una secuencia didáctica. Para instruir las secuencias didácticas, se plantean cuantiosos modelos de actividades y ejercicios.

Finalidades: El principal objetivo de esta secuencia didáctica consiste en desarrollar las diferentes competencias lingüísticas: Leer y escribir, beneficiando el correcto uso del léxico y estructuras lingüísticas, así como la comprensión lectora y la capacidad de comunicarse, creando en el estudiante una concientización de desarrollo social a partir de la contextualización con obras literarias llevadas a la iconografía.

Políticas de apoyo: En los Lineamientos propuestos por el ministerio de educación nacional, se plantea la evaluación de las competencias lingüísticas adquiridas teniendo en cuenta textos completos, que incluyen novelas y cuentos, orales o escritos, afines con realidades que ubican al estudiante en un contexto particular. Esta evaluación se agrupa sobre los métodos de comprensión lectora en relación con los niveles: literal, inferencial y crítico-intertextual; y sobre los procesos de producción escrita desde las categorías de: representación textual, superestructura textual, estructura textual (punto de vista pragmática, semántico y morfosintáctico) y expresión gráfica (1998, p.79). (Información tomada de la página del ministerio de educación nacional)

En la página del MEN podemos encontrar los DBA que van dirigidos a grado noveno y que incluyen la población a la cual va dirigida nuestra secuencia didáctica. Los objetivos que se plantean y que mejor se adecuan a nuestras propuestas son los siguientes:

1. Articula las características del contexto en el que se produce un texto para ampliar su comprensión.
2. Utiliza tablas o diagramas para organizar la información de un texto que va a producir, que ha leído o visto, diferenciando los niveles de generalidad de las ideas.
3. Escribe objeciones y acuerdos frente a textos y temas estudiados y construye argumentos adecuadamente fundamentados.
4. Planifica, escribe, revisa, reescribe y edita sus escritos en función de su propósito comunicativo.
5. Identifica que las palabras tienen un origen y puede dar cuenta de algunos de ellos.
6. Valora la solidez de un argumento frente a la relevancia y suficiencia de la evidencia presentada.

En la página del ministerio de educación nacional podemos encontrar materiales aplicativos y actividades de apoyo que dan cuenta de cada una de las competencias propuestas por los derechos básicos de aprendizaje.

Antecedentes investigativos

1. *El cómic como recurso didáctico en el aula de lenguas extranjeras*, Máster de Formación del Profesorado de Secundaria Trabajo Fin de Máster. Autora: Isabel García Martínez.
2. *El cómic en la clase de ele: una propuesta didáctica*, Mara Alonso Abal
3. *El cómic como recurso didáctico*, Milagros Guzmán López
4. *El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria*, Hilda Viviana Mora Galeano, Carlos Duván Carranza Ramos
5. *Uso educativo de los cómics y herramientas para elaborarlos (tic)*, Juan Carlos López García

Capítulo III: marco metodológico

3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo investigativo, tiene como perspectiva un enfoque cualitativo. En palabras de Sampieri, Collado y Baptista (2003) “*Se utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación*”. (p.8) Lo cual significa que esta propuesta investigativa no busca obtener resultados a partir de elementos cuantificables, si no, por medio del análisis de hipótesis que se obtendrán a medida que se desarrolle la secuencia didáctica.

Un enfoque cuantitativo en este trabajo investigativo, no sería pertinente, ya que lo que se busca evaluar, es la calidad de la producción en cuanto a su resultado y no el número de caracteres o páginas que se utilicen para lograr su cometido.

3.2 Diseño de la secuencia

El diseño utilizado en la presente propuesta investigativa, es de orden descriptivo. Basados en el planteamiento de Sampieri, Collado y Baptista, proyectamos los resultados del presente proyecto investigativo fundamentados en la recolección de datos, medición y evaluación sobre las diferentes variables en la investigación centrados en el componente cualitativo. Por lo tanto, este diseño de evaluación será de gran utilidad al docente. Pues podrá estudiar, ordenar, y evaluar de manera ágil y precisa los resultados de aprendizaje en los estudiantes.

3.3 población

La población a la cual se conduce la secuencia didáctica que promete este trabajo de investigación, es para estudiantes de grado noveno, educación media (E.M), las edades a las cuales va dirigida la secuencia didáctica varían entre los 14 y 17 años de edad.

Objetivo general

Al finalizar la secuencia didáctica los estudiantes de grado noveno estarán en la capacidad de:

- Comprender textos complejos a partir de la implementación de elementos iconográficos que involucren la producción de los mismos, afianzando y mejorando las habilidades y competencias lectoras y escritas.

Objetivos específicos

- Conocer las ideas preliminares acerca del cómic, y la novela gráfica mediante una puesta en común, en pro a la creación de un concepto colectivo.
- Identificar el concepto general de cómic y su tipología a partir de exposiciones grupales permitiendo la interiorización de los elementos iconográficos.
- Reconocer el concepto general de novela gráfica, sus modelos y características a partir de exposiciones grupales permitiendo la interiorización de los elementos iconográficos.
- Interpretar los elementos que se requieren para la producción de elementos iconográficos mediante su conceptualización y trabajo en equipo, favoreciendo la comprensión y enfoque comunicativo.

- Conocer e interiorizar los elementos presentes en el guion, sus usos y cómo éste construye contexto.
- Identificar la conceptualización de relación Elemento iconográfico- literatura analizando su transición por medio de la obra “Corazón delator” del autor Edgar Allan Poe, facilitando y fortaleciendo su percepción.
- Explorar el nivel de indagación que tienen los estudiantes frente a un texto.
- Promover la lectura del texto iconográfico
- Evaluar la lectura del cómic por medio de preguntas.
- Evaluar, basado en lo dictado en el decreto 1290 del ministerio de educación nacional, y conforme con lo dicho en el PEI (Plan educativo institucional), las competencias comunicativas, lingüísticas, discursivas, creativas; que durante las 10 sesiones anteriores los estudiantes han podido interiorizar en pro a un solo objetivo: el mejoramiento de la comprensión lectora.

Justificación

1) Como docentes debemos aprovechar cada recurso y herramienta para crear en los estudiantes un sentimiento de inquietud e inconformismo con el mundo que los rodea. Elementos iconográficos como el cómic y la novela gráfica, son utilizados como vehículos didácticos que nos permite agregar elementos artísticos a la perspectiva que tienen los estudiantes sobre un texto o situación cualquiera mezclando la retórica con la imagen.

2) A diferencia de campos como el cine, el cómic tiene como ventaja ser lo suficientemente manejable como para que los estudiantes puedan manipular a su antojo las situaciones según su capacidad argumentativa y crítica pues sus numerosas herramientas permiten transformar y reformar lo ya establecido creando un dinamismo tanto en la producción como en aquello que quiere comunicar.

3) Crear perspectivas a partir de viñetas y construcción de diálogos ampliará su capacidad imaginativa y artística, creando en el estudiante un estado de seguridad en sí mismo y por consiguiente el evidente mejoramiento de su capacidad comunicativa.

4) El cómic en el aula de clase crea un ambiente más ameno, aumenta en el estudiantado el interés por el aprendizaje ya que es fácil de manejar y leer, por lo tanto cada estudiante se sentirá identificado con situaciones y tanto su producción como su interpretación será óptima.

5) Los elementos iconográficos finalmente despertarán en el estudiante el placer por la lectura, pues su sentimiento de curiosidad aumentará a tal punto de querer saber qué hay más allá de las tediosas y largas líneas. Siendo al fin su capacidad imaginativa más amplia, en cada página encontrará algo más que un escenario o una situación, en su mente se recreará de manera fantástica cada momento.

Capítulo IV: secuencia didáctica

Lenguaje, contexto, imaginación, y elementos artísticos,

Una perspectiva de la comprensión literaria en las obras de Edgar Allan Poe y Howard Phillips Lovecraft

Identificación de la secuencia: Lenguaje, contexto, imaginación y elementos artísticos.

Nombre de la asignatura: español

Nombre del docente: Luis Camilo Arévalo Valencia, Sebastián Gómez Echeverri

Grupo o grupos: Noveno

Dispositivos: Se propone un portafolio de evidencias para llevar a cabo un control sobre los ejercicios que los estudiantes elaboren durante el desarrollo de las sesiones.

Recursos

- Fotocopias que contienen textos expositivos y mapas conceptuales así como actividades de socialización.

- Recortes de revistas y periódicos.

- Video beam*

- Obras literarias y cuentos cortos tanto para la exposición del tema como para la producción del cómic a partir de los mismos.

- Aplicación para celular “*Perfect Viewer*”

- Ejemplares de colecciones completas (Cómics)

Cronograma

- **Sesión 1-** Contrato didáctico e indagación de conocimientos previos
- **Sesión 2-** Introducción al concepto de cómic y sus géneros.
- **Sesión 3-** Introducción a la novela gráfica, sus características y modelos
- **Sesión 4-** Herramientas para la realización de elementos iconográficos.
- **Sesión 5-** El guion y su componentes
- **Sesión 6-** Un acercamiento de la relación: Elemento iconográfico - literatura.
- **Sesión 7-** Trabajo en equipo – análisis e indagación frente al cómic.
- **Sesión 8-** Lectura de cómic.
- **Sesión 9 -** Taller de lectura crítica y literal.
- **Sesión 10 -** Integración

FASE DE PLANEACIÓN O PREPARACIÓN

TAREA INTEGRADORA: Literatura del horror.

Antes de dar inicio a las sesiones de la presente propuesta didáctica, los docentes deberán situar en contexto a los estudiantes con dos obras de la literatura del horror como lo son “*Corazón delator*” y “*los mitos de Cthulhu*” de los escritores Edgar Allan Poe y Howard Phillips Lovecraft. Entre el horror y la fantasía, así se recrean los escritos de estos dos autores, que de manera sobrenatural sobrepasan la imaginación, penetrando en la mente de sus lectores y reanimando sus fantasmas y demonios.

Es pertinente realizar desde el principio un acompañamiento en cuanto al contexto de estas dos obras, como tarea integradora, se propone conocer la biografía en donde se expone la vida y obra de estos dos autores. Es de gran pertinencia considerar la aplicación de estas dos obras en el aula de clase, pues aparte del goce literario que ambas producen, la imaginación del estudiante se verá elevada a un gran nivel. Además, la literatura del horror es de gran interés en los jóvenes. En un mundo plagado de textos sin sentido literario, los grandes clásicos son aun fuente de gusto y placer por la literatura.

INTEGRACIÓN DE LA SECUENCIA CON LA PLANEACIÓN INSTITUCIONAL

COMPETENCIA:

Literatura

ESTÁNDARES

- Identifica en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos.
- Comprende en los textos que lee las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras características.

COMPETENCIA:

Comprensión e interpretación textual.

ESTÁNDARES.

- Elabora hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que lee.
- Relaciona el significado de los textos que lee con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido.
- Produce textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas.

DBA

- Lee obras literarias completas y fragmentos de la literatura, en un plano regional, nacional y universal.
- Evalúa y toma compostura frente a aspectos puntuales de obras de la literatura

- Examina y contrasta múltiples expresiones culturales (verbales y no verbales) del ámbito local y global.

SESIÓN 1. CONTRATO DIDÁCTICO E INDAGACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS

Objetivo específico: Conocer las ideas preliminares acerca del cómic, y la novela gráfica mediante una puesta en común, en pro a la creación de un concepto colectivo.

Indicadores de desempeño:

- Describe y argumenta los elementos básicos de la imagen observada
- Da a conocer sus perspectivas mediante la mesa redonda
- Participa activamente proponiendo sus puntos de vista

Actividades diarias

Apertura:

A partir del saludo respectivo y presentación formal hacia los estudiantes, se indagará su condición y disposición para la sesión, realizando una pequeña actividad rompe-hielo que consiste en la formación de una mesa redonda donde puedan conocerse nombres de los estudiantes, gustos e intereses generales personales y escolares, continuando con el contrato didáctico que incluye el establecimiento de normas de convivencia para el desarrollo de todas las sesiones y demás compromisos de clase planteados en forma conjunta. Además se explicará en breve la finalidad de la secuencia didáctica y su tema central.

Desarrollo:

Seguidamente, aun en mesa redonda y con el fin de indagar conocimientos previos de los estudiantes. Los docentes presentarán dos ejemplos, el primero referenciando un prototipo del cómic “*Mafalda*” del ilustrador Joaquín Salvador Lavado, y el segundo una representación de la novela gráfica “*Corazón delator*” del autor Edgar Allan Poe.



Gráfico 1.



Gráfico 2

Los ejemplares se reproducirán facilitando numerosas copias por el salón y dando la indicación de observar de forma individual sus detalles detenidamente, sin aun los docentes intervenir, deberán formarse subgrupos de 3 personas donde puedan debatirse sus conocimientos y llegar entre los integrantes del grupo a una conclusión en general de lo que observaron y esta finalmente sea compartida al grupo en general. Después de ello, se realizará a la totalidad del grupo preguntas como: ¿Qué pueden ustedes observar? ¿Qué conocen ustedes acerca de esta historia gráfica? ¿Qué características tiene?, entre otras preguntas que permitan estar al tanto de las percepciones tanto grupales como individuales.

Cierre:

Finalmente, los docentes harán en conjunto con los estudiantes una breve distinción entre la novela gráfica y el cómic. Basados en las percepciones del grupo en general, propondrán a los estudiantes indagar un poco más sobre el cómic y la novela gráfica ya de una manera más profunda incluyendo el plano social, político y crítico alrededor de la historia, con lo cual se daría inicio a la próxima sesión.

SESIÓN 2. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE CÓMIC, SUS CARACTERÍSTICAS Y GÉNEROS.

Objetivo específico: Identificar el concepto general de cómic y su tipología a partir de exposiciones grupales permitiendo la interiorización de los elementos iconográficos.

Indicadores de desempeño:

- Reconoce el género al cual pertenece un comic.
- Describe con sus propias ideas las características del género.
- Da a conocer sus propias ideas y respeta las de los demás

Actividades diarias

Apertura:

En primer lugar, antes de proceder con el desarrollo procedimental de la sesión, se dispondrán los docentes a saludar y dar las pautas para el avance sobre el concepto de cómic, sus características y géneros. Cada vez que se dé inicio a una sesión, los estudiantes dispondrán de 5 minutos para hacer un recuento de lo visto en la clase anterior, esta actividad será grupal.

Desarrollo:

Se hará un muestreo sobre aquello que los estudiantes han investigado, dando un panorama general alrededor del cómic, y sus antecedentes. Sobre las conclusiones expuestas por los estudiantes, se expondrán los diferentes géneros y tipos de cómic. Posteriormente, se dividirá a los estudiantes en subgrupos de 3 a 4 personas con el objetivo de proporcionarles a cada grupo un apartado aleatorio de los siguientes ejemplares:



Gráfico 3

Sin especificar el género al cual pertenecen, (ciencia ficción, policíacos, educativos, político-social) los estudiantes identificarán, según sus percepciones en cuanto a las pautas instruidas por los docentes sobre géneros y características, las propiedades del elemento iconográfico al cual han hecho el análisis.

Cierre:

A manera de cierre, por medio de una participación voluntaria, un integrante de cada grupo dará a conocer las conclusiones que el grupo creyó convenientes basadas en el tipo de cómic, la idea es que cada estudiante perciba las características que inicialmente se les ha explicado y de manera individual interioricen estos elementos. Posteriormente se hará una puesta en común basada en los conceptos reales que serán confrontados y afianzados en la próxima sesión.

SESIÓN 3. INTRODUCCIÓN A LA NOVELA GRÁFICA, SUS CARACTERÍSTICAS Y MODELOS

Objetivo específico: Reconocer el concepto general de novela gráfica, sus modelos y características a partir de exposiciones grupales permitiendo la interiorización de los elementos iconográficos.

Indicadores de desempeño:

- Fortalece los conceptos de novela gráfica y sus modelos
- Identifica las características de la novela gráfica mediante su análisis
- Reconoce la diferencia entre cómic y novela gráfica, partiendo de unas características fundamentales

Actividades diarias

Apertura:

Como es común en cada sesión, se da el inicio respectivo con saludo, presentación de lo próximo a realizar y haciendo un recuento de lo anteriormente tomado, además, socializando los conceptos vistos se presentará a los estudiantes una lectura que dé respuesta de que es el cómic y sus tipos, permitiendo la confrontación de las percepciones de los estudiantes con las significaciones reales, por lo tanto, deberán realizar un cuadro comparativo, evaluando sus ideas previas con las nuevas adquiridas.

Desarrollo:

Del mismo modo, se abrirá espacio a una introducción sobre lo que es la novela gráfica, se propone un ejercicio de lluvia de ideas, escribiendo sus respuestas en el tablero, con el propósito de que los estudiantes de manera colectiva, elaboren las posibles distinciones en cuanto al cómic y la novela gráfica. Cada grupo delega dos de sus compañeros para que en el tablero realicen un cuadro distintivo. Posteriormente, se hará una lectura rotada del artículo *¿Qué es una novela gráfica?* del autor David Castillejo. La revisión colectiva de este documento se hace con el fin de analizar y complementar los conocimientos de los estudiantes sobre la novela gráfica.

Cierre:

A modo de cierre, los docentes presentarán, por medio visual, diversos ejemplos de cómics y novelas gráficas, se realizará un comparativo entre los saberes previos y los nuevos adquiridos. De esta manera se evaluará a los estudiantes en cuanto a la distinción de características, el cómo identifican el espacio, el tiempo, que tipo de lenguaje y códigos se utilizan. Estos elementos serán de gran ayuda en las próximas sesiones en donde se procederá a la producción. La distinción entre los relatos gráficos, novela gráfica y cómic, será interiorizada por los estudiantes. Independiente del relato gráfico, las características de elaboración estética son muy similares, por lo tanto, los estudiantes aprenderán a distinguir mediante otros tópicos, como tiempo de imprenta y secuencia lineal temporal entre una historia y otra, la diferencia entre cómic y novela gráfica. Finalmente los docentes solicitarán a cada estudiante, para las próximas sesiones, tener presente una obra literaria que hayan leído y que les haya sido de mucho agrado.

SESIÓN 4. HERRAMIENTAS PARA LA REALIZACIÓN DE ELEMENTOS ICONOGRÁFICOS.

Objetivo específico: Interpretar los elementos que se requieren para la producción de elementos iconográficos mediante su conceptualización y trabajo en equipo, favoreciendo la comprensión y enfoque comunicativo.

Indicadores de desempeño:

- Interpreta los elementos del cómic y hace uso de ellos según sus características
- Crea distinciones entre Cómic y novela gráfica, basado en los conocimientos nuevos adquiridos
- Expresa ideas, socializa y construye conceptos a partir de nueva información

Actividades diarias

Apertura:

Ahora que se tiene claro los diferentes géneros y característica tanto del cómic como de la novela gráfica, los docentes procederán inmediatamente a explicar otros elementos que más adelante serán de gran utilidad para concretar los universos de producción según los parámetros que en esta sesión se dicten. No sin antes aplicar un pequeño quiz de dos preguntas en donde se cuestionará a los estudiantes sobre la distinción entre los relatos gráficos y sus características.

Desarrollo:

Los docentes por medio de diapositivas y ejemplos comparativos expondrán a la clase elementos del cómic tales como: viñeta, encuadre, planos, ángulos, metáforas visuales, líneas cinéticas, elementos expuestos en el capítulo 2 del presente trabajo investigativo, y verán cómo estos componentes influyen de manera significativa en el contexto de cada género. Para dar cuenta de los aprendizajes obtenidos se hará una actividad de comunicación de dibujos en donde se dividirá a los estudiantes en subgrupos de dos personas. La actividad consiste en la creación de una imagen por estudiante, el perfil debe contener múltiples elementos propios del cómic, el otro estudiante basado en la explicación anterior debe identificar los elementos propios del cómic. El tema será libre pues a su vez se evaluará implícitamente la percepción de los géneros y sus características.

Cierre:

A modo de cierre, los docentes dejarán en consideración de los estudiantes la siguiente pregunta: ¿Qué tanto influye en el contexto de la historia el NO uso de los elementos como viñetas, encuadres, etc.? Los estudiantes por medio de las herramientas que se les ha proporcionado, deberán hacer una relación entre los elementos estéticos que componen un relato gráfico y cómo este influye, tanto en el contexto, como en la intención que refleja el ilustrador al momento de transformar la obra literaria. Intención que debe ser espontánea al propósito del autor en el momento en el cual fue escrita la obra.

SESIÓN 5. EL GUIÓN Y SUS COMPONENTES.

Objetivo específico: Conocer e interiorizar los elementos presentes en el guion, sus usos y cómo éste construye contexto.

Indicadores de desempeño:

- Identifica las partes que sirven para elaborar un guion a partir de la obra escogida.
- Fortalece su competencia de producción escrita.
- Percibe el texto como unidad creadora de sentido.

Actividades diarias

Apertura:

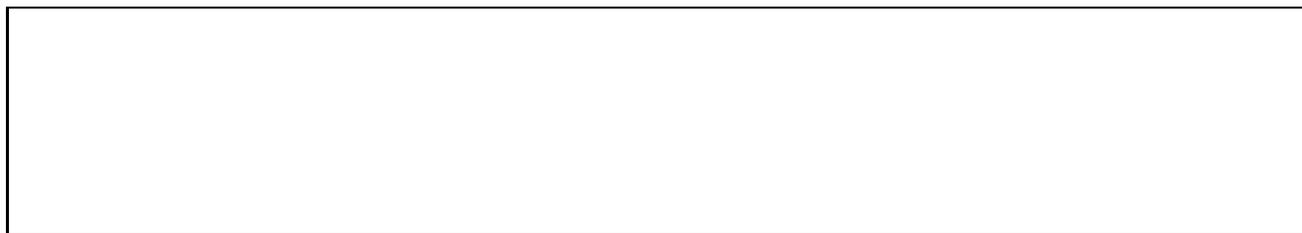
Iniciando la sesión, se hará una revisión de lo hecho en la clase anterior y se dará una respuesta conjunta a la pregunta que se dejó en consideración al finalizar la sesión. Los docentes pasarán por los distintos grupos revisando el trabajo que han elaborado hasta el momento los estudiantes. A partir de esto, el docente hará un sondeo sobre la claridad en los conceptos que se abarcaron en las clases anteriores: los géneros, los tipos de viñetas, los tipos de cómics, etc.

Desarrollo:

A partir de este momento, los docentes procederán con críticas constructivas para el mejoramiento de la creación del elemento iconográfico. Terminada esta evaluación, se permitirá un espacio prudente para que los estudiantes concluyan con su creación. Se propone una mesa redonda para aclarar las dudas mediante una actividad de preguntas aleatorias. Cada estudiante escribirá en un papel cualquier duda que haya adquirido durante el desarrollo de las sesiones. Posteriormente, cada pregunta se consignará en un recipiente y de manera aleatoria se pasará por cada uno de los puestos, cada estudiante extraerá del recipiente el papel que traerá una duda en cuestión de cualquiera de sus compañeros. Si el estudiante no se siente en la capacidad de responder la pregunta, entre toda la comunidad estudiantil, incluyendo los docentes, procederán a dar respuesta a la incógnita o duda que se presente. Cuando haya finalizado dicha actividad, los docentes se dispondrán a dar una explicación de cómo crear un guion y acoplarlo a sus viñetas, tema expuesto en el capítulo 2 del presente trabajo investigativo.

Cierre:

Finalmente, para la próxima sesión los docentes solicitarán a cada estudiante traer un cuento corto, o novela que conozcan de su autor favorito, mediante la obra en consideración, se dará un acercamiento, elemento iconográfico-literatura y posteriormente se proporcionarán las pautas para su producción.



SESIÓN 6. UN ACERCAMIENTO DE LA RELACIÓN: ELEMENTO ICONOGRÁFICO - LITERATURA

Objetivo específico: Identificar la conceptualización de relación Elemento iconográfico- literatura analizando su transición por medio de la obra “Corazón delator” del autor Edgar Allan Poe, facilitando y fortaleciendo su percepción.

Indicadores de desempeño:

- Reconoce la relación de cómic-literatura.
- Fortalece su competencia creativa mediante la práctica.
- Crea cómic partiendo de obras o producciones reconocidas.
- Participa y atiende activamente.

Actividades diarias

Apertura:

Antes que nada, al iniciar la sesión, los docentes evaluarán de manera rápida los conocimientos adquiridos por cada estudiante aclarando dudas y generando expectativa por las futuras actividades. Los estudiantes, en este momento de la secuencia, deben interiorizar y relacionar los elementos del relato gráfico, deben saber la aplicación del guion y cómo estos componentes se vinculan con el contexto.

Desarrollo:

Los docentes llevarán elementos de exposición que den cuenta la veracidad en la transición literatura-cómic, por lo tanto, de manera pertinente se llevará al aula de clase la obra “*Corazón delator*” del autor Edgar Allan Poe, en formato literario y gráfico. Esta obra, hace poco hizo parte de esta metamorfosis de lo literal a lo iconográfico, por lo tanto, servirá de referente para reconocer las características y elementos del comic dentro de la obra.

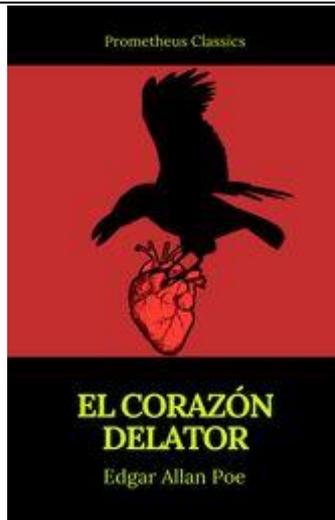


Gráfico 4

Como Plus en la introducción de la transición entre literatura y cómic, se abordará un tópico que más adelante diferenciará un simple dibujo de una secuencia histórica específica. De manera magistral, los docentes explicarán la articulación narrativa y cómo todos estos elementos y características antes expuestos son el alma de la creación del elemento iconográfico, pues cada viñeta y recuadro no puede ser reflejo de una imagen que se congela en el espacio, como es el caso de una obra de arte, sino que por el contrario los recuadros, encuadres, planos y ángulos crean una articulación que desencadenan en una historia. Se pondrá una puesta en escena de McCloud, expuesto en el capítulo 2 del presente proyecto investigativo, el cual distingue 5 tipos de transiciones entre viñetas: *momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto*.

Los estudiantes examinarán la obra en cuestión que se les ha solicitado en la sesión anterior, deberán analizar cada elemento y distinguir la microestructura y las macro proposiciones presentes en el texto. Estas herramientas serán de gran ayuda para suprimir la información contenida en la obra, y extraer las ideas más relevantes para la elaboración del relato gráfico.

Cierre:

Seguidamente los docentes recopilaran el contenido que el estudiante ha traído a clase, ya sea una novela o un cuento corto, el estudiante tendrá la tarea de producir y transformar el elemento principal y convertirlo en comic tomando en cuenta las disposiciones mencionadas en sesiones anteriores. Si bien no se logra en el tiempo restante estipulado finalizar lo que se ha propuesto, los estudiantes deberán elaborar sus producciones gráficas en sus hogares. Para la próxima sesión, la materialización del relato gráfico, a partir de la obra, debe estar terminado según los parámetros expuestos en clase.

SESIÓN 7. TRABAJO EN EQUIPO – ANÁLISIS, PRODUCCIÓN E INDAGACIÓN FRENTE AL CÓMIC.

Objetivo específico: Explorar el nivel de indagación que tienen los estudiantes frente a un texto.

Indicadores de desempeño:

- Analiza concienzudamente obras literarias.
- Pone a prueba los conocimientos previos sobre el cómic y los utiliza para mejorar su producción
- Investiga en equipo y relaciona los componentes presentes en los elementos iconográficos.

Actividades diarias

Apertura:

En esta sesión, los docentes proporcionarán un recopilan las evidencias de las producciones que en la clase anterior se ha dado inicio. Se indagará al grupo en general sobre los inconvenientes en cuanto a la producción del elemento iconográfico y nuevamente se resolverán las dudas que hayan adquirido durante este proceso.

Desarrollo:

Posteriormente, el número total de estudiantes se dividirá en dos grupos. Los docentes repartirán a la mitad del grupo unas viñetas de la adaptación gráfica de la obra “*Los mitos de Cthulhu*”, obra del escritor H.P Lovecraft, las cuales solo tienen un dibujo con un respectivo personaje que se pueda distinguir. La otra mitad del grupo tendrá una parte del guion que abordará un tema relacionado con los personajes que tienen la otra mitad del grupo en sus viñetas. Los estudiantes deberán hablar entre ellos, leer, analizar las imágenes e inferir cuales concuerdan, logrando así, que todos los estudiantes se interrelacionen. El trabajo en equipo consiste en poner de acuerdo los intereses comunes de cada estudiante y llegar a un óptimo resultado.

Cierre:

Después de que todos hayan concordado entre el dibujo y el guion, docentes y estudiantes procederán a socializar: cada grupo, con apoyo de los docentes, expondrá de qué se trata la historia que cuenta el fragmento de cómic que les ha correspondido, después dirán a qué género pertenece y todos los elementos que analizaron para llegar al acuerdo de que esa parte del guion con el dibujo son las que corresponden. Como tarea, los docentes requerirán a los estudiantes que descarguen la aplicación *Perfect Viewer* en sus dispositivos móviles, para poder realizar una actividad en la próxima sesión. En caso de no tener una total cobertura de dispositivos móviles, se

recomienda solicitar, con anticipación, la sala de cómputo para que todos los estudiantes puedan participar de la actividad.

SESIÓN 8. LECTURA DE CÓMIC

Objetivo específico: Promover la lectura del texto iconográfico

Indicadores de desempeño:

- Interpreta el cómic basándose en las pautas expuestas en las sesiones anteriores.
- Reconoce elementos fundamentales del texto iconográfico y rápidamente hace distinciones entre géneros y tipos.
- Fortalece su interpretación textual.

Actividades diarias

Apertura:

En esta sesión, los estudiantes deben tener en sus celulares la aplicación “*Perfect Viewer*” en sus celulares.

En primer lugar, los docentes dirigirán una introducción a la novela gráfica “*Maus*” del autor *Art Spiegelman*. Obra con la cual, los estudiantes conocerán el contexto de una época marcada por la guerra y el conflicto y lo que ha logrado este texto en el mundo de los elementos iconográficos, etc. Los estudiante por medio de dispositivos móviles, seguirán en tiempo real las viñetas de esta novela gráfica. A su vez, integrarán en sus conocimientos, nuevas posibilidades de producción a partir de temáticas y diversos contextos.

Desarrollo:

Acto seguido, los docentes compartirán un archivo a los estudiantes que contiene el cómic “*Maus*” este se puede compartir ya sea por un grupo de *WhatsApp* o vía *Bluetooth*. En caso de que algún estudiante no haya podido descargar la aplicación, o que no cuente con un celular, llevaremos dos ejemplares del libro (en fotocopias). Los estudiantes, ya con unos conocimientos base adquiridos en las sesiones anteriores, tendrán la posibilidad de indagar sobre una época clave

en la historia de la humanidad. Su percepción sobre diferentes contextos se ampliará y se impulsará la recuperación de la memoria histórica por medio de los elementos gráficos.

Cierre:

Después de compartir el texto, los estudiantes procederán a leer el comic individualmente durante el resto de la clase, expresar sus ideas, inquietudes, dudas y socializar. Los docentes harán recomendaciones de obras literarias a las cuales pueden acudir los estudiantes para ampliar su percepción sobre la historia y los diferentes contextos. Finalmente, como tarea los estudiantes deberán leer por lo menos hasta la página número 100.

SESIÓN 9. TALLER DE LECTURA CRÍTICA Y LITERAL.

Objetivo específico: Evaluar la lectura del cómic por medio de preguntas.

Indicadores de desempeño:

- Comprende textos literarios complejos.
- Reconoce la importancia de los elementos iconográficos en cuanto a su contribución a la comprensión lectora .
- Expone su punto de vista, basándose en argumentos sólidos sobre los cuales se encuentran teorías y posiciones de autores.

Actividades diarias

Apertura:

Antes de aplicar el cuestionario con las preguntas planteadas, se indaga a los estudiantes sobre su percepción de la novela gráfica “*Maus*”. Basados en esta novela gráfica, y en los documentos y libros que como elemento extra se les ha recomendado para entender un poco más de qué trata la obra, se proponen las siguientes preguntas:

Desarrollo:

¿De qué se trata, principalmente, el texto?

¿Qué ocurrió?

¿De qué se trata la historia?

¿Cuáles son los hechos más importantes?

¿Qué tipo de texto es este?

¿Qué te parece lo que propone el autor?

¿Qué habrías hecho tú?

¿Cuál es la actitud del narrador?

Cierre:

Al final de la sesión, toda la clase participará para responder las preguntas en conjunto. Los docentes agregarán a su portafolio de evidencias los resultados de este cuestionario para su respectivo análisis en cuanto a la comprensión lectora.

SESIÓN 10. INTEGRACIÓN

Objetivo general: Evaluar, basado en lo dictado en el decreto 1290 del ministerio de educación nacional, y conforme con lo dicho en el PEI (Plan educativo institucional), las competencias comunicativas, lingüísticas, discursivas, creativas; que durante las 10 sesiones anteriores los estudiantes han podido interiorizar en pro a un solo objetivo: el mejoramiento de la comprensión lectora.

Indicadores de desempeño:

- Se le facilita comprender textos literarios y acude a la transición de elementos iconográficos.
- Promueve la lectura de textos literarios.
- Reconoce los elementos iconográficos como un medio para mejorar la comprensión lectora y entiende que ningún cómic o novela gráfica podrá explicar con detalles precisos lo escrito por el autor original.

Actividades diarias

Apertura:

Los docentes llevarán una amplia colección de cómic de diferentes géneros, ilustradores, así como obras literarias que apoyan la creación de los relatos gráficos. Los ejemplares serán

expuestos en mesas para que estén a disposición de los estudiantes, ellos podrán observar los cómics, novelas gráficas, relatos iconográficos, leerlos, interactuar y socializar entre ellos.

Desarrollo:

Se dará a conocer los resultados de la producción hecha por los estudiantes en donde se evaluaron los componentes y propiedades del texto iconográfico. Se evaluará sobre la comprensión lectora, el placer por la lectura, la producción textual, gráfica y la percepción global que los estudiantes adquirieron.

Cierre:

Al final de la clase, los estudiantes realizarán una autoevaluación, en donde expondrán lo que aprendieron durante todas las sesiones anteriores. Los estudiantes evaluarán la labor de los docentes y se socializará sobre futuras actividades en cuanto a qué se debe mejorar y qué se debe agregar o suprimir. Los docentes agradecerán al grupo en general por su disposición y basados en las sugerencias se procederá a un constante plan de mejoramiento para futuros proyectos de aplicación didáctica.

Conclusiones

- En general, la población estudiantil carece de la competencia de comprensión lectora. Encontrar métodos y estrategias para fortalecer la comprensión y producción de textos literarios, es una necesidad que debe ser urgentemente aplicada en el plan institucional de las entidades educativas.
- Planear y aplicar una secuencia didáctica que solamente se enfoque en el fortalecimiento de la comprensión de textos literarios es insostenible. Mientras no se aplique en su contenido el fortalecimiento de la competencia creativa e imaginativa, los objetivos planteados en la secuencia didáctica, en cuanto a comprensión de textos literarios, carecerían de credibilidad y certeza.
- La posibilidad de integrar obras gráficas en la elaboración y desarrollo de los procesos de enseñanza, amplia en los estudiantes el componente crítico y su percepción de la realidad, su manera de concebir y comprender diferentes contextos presentes en la sociedad.
- Es pertinente planear cambios en los procesos de enseñanza a corto, mediano y largo plazo. Esto debido a que muchos planes de estudios tradicionales carecen de herramientas para afrontar las necesidades que los estudiantes requieren hoy en día. Muchos de estos planes tradicionales son contradictorios en cuanto a la perspectiva de las nuevas generaciones de maestros.
- La enseñanza de elementos artísticos, constituye, en gran medida, el desarrollo creativo, productivo, comprensivo y crítico de los estudiantes. La enseñanza del arte integra elementos emocionales y cognitivos, así como el análisis de los diferentes tipos de perspectivas.
- La enseñanza de obras literarias por medio de elementos iconográficos, activa en los estudiantes ambos hemisferios del cerebro. Recordemos que el hemisferio izquierdo

es el encargado de las actividades verbales, lingüísticas, analíticas, etc. Mientras que el hemisferio derecho se encarga de las actividades musicales, artísticas y holísticas. En la comprensión y la producción, tanto de obras literarias como de adaptaciones gráficas, es necesaria la asociación de ambos hemisferios.

- El docente debe estar en constante capacitación. Como actividad fundamental, debe tener presente cada novedad que refleje la secuencia didáctica que se aplica.

Recordemos que cada institución educativa posee planes institucionales diferentes, por lo tanto, es pertinente considerar modificaciones a la secuencia en cuanto a su contenido, todo esto con el fin de cumplir los objetivos principales.

Recomendaciones

A los estudiantes:

Los estudiantes deben optar por apreciar la lectura como una manera de revolución que enfrenta la sociedad analfabeta y negligente del siglo XXI. La práctica lectora debe ser constante para ir mejorando en habilidades de conocimiento. Así como en diferentes campos, en donde el ser humano debe poner a pruebas sus habilidades, la lectura debe ser concienzuda y disciplinada para lograr avanzar en habilidades comunicativas, críticas y de comprensión.

A los docentes:

Se recomienda a los docentes, implementar en su diaria labor, la constante capacitación en cuanto a estrategias de enseñanza, retroalimentación de conceptos, y aplicación de herramientas informáticas. Estos elementos, de manera estructurada, serán de gran utilidad para llevar a cabo los planes de enseñanza y cumplimiento de los objetivos de la secuencia didáctica.

A los padres de familia:

La labor de enseñanza y preparación de los estudiantes para afrontar los retos del mundo actual, no son solo tareas que el docente debe adjudicarse por oficio. Los padres de familia deben incentivar en sus hijos el placer por la lectura y los elementos artísticos. Se recomienda hacer una lectura conjunta en donde se lleguen a espacios de discusión, un espacio de apreciación artística con actividades de visita a museos y monumentos. A su vez, estas prácticas mejorarán la relación padre e hijo.

A la institución educativa:

Las instituciones educativas deben considerar en sus planes a futuro, la modificación de los planes de enseñanza y del diseño curricular que se aplique a los estudiantes. La constante formación y capacitación de los docentes debe ser una meta fundamental. La comprensión no solo se debe dirigir al área de español, todas las asignaturas deben hacer parte de esta iniciativa, esto con el fin de lograr un desarrollo integral en los estudiantes.

A los entes gubernamentales:

Promover e incentivar la lectura y las prácticas artísticas por medio de talleres gratuitos para estudiantes de escasos recursos. Independiente de la institución educativa, elaborar olimpiadas de conocimiento en donde los estudiantes pongan a prueba sus habilidades discursivas, lingüísticas, comunicativas, etc. Promover la lectura de textos por medio de canales de difusión masiva como periódicos, revistas y medios televisivos.

Bibliografía

- Ganem, P; y Ragasol, M (2010) *Piaget y Vygotski en el Aula: El Constructivismo Como Alternativa de Trabajo Docente*. Editorial Limusa.
- Gardner, Howard. *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica*, ediciones Paidós, (2011)
- Lovecraft, Phillips. *Mitos de Cthulhu*, Alianza editorial, (1935)
- McCloud, Scott. *Entender el Cómic: El arte invisible*. (Abulí, Enrique Trad.) Bilbao: Astiberri. (pp. 216).
- Pérez. (2009) *Actividad Secuencia Didáctica y Pedagogía por Proyectos: Tres Alternativas para la Organización del trabajo Didáctico en el Campo del lenguaje*.
- Poe, Edgar. *Corazón delator*, Broadway journal, (1845)
- Sampieri R. Collado C. Baptista P. (2003) *Metodología de la investigación*, México D. F. México: Mcgraw Hilli interamericana editores, s.a.
- Salem, Carlos. *El huevo izquierdo del talento*, editorial escalera, (2013)
- Salem, Carlos. *Que decidan las cerillas*, editorial Novona, (2018)

Sánchez, Emilio. *Procedimientos para instruir en la comprensión de textos*, Ministerio de educación. (1989)

Webgrafía

- Banana, Flavita (2018) *La viñeta de Flavita Banana, 3-2-1 Cenas familiares- Las viñetas de Flavita*, recuperado de: <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/13445-el-humor-absurdo-e-inteligente-de-flavita-banana-en-25-vinetas.html>
- Cubero, David (2017) *El guion de Cómic*, recuperado de: <https://cursosdeguion.com/6-el-guion-en-los-comics/>
- Díaz, Juan, (2000), *Imágenes cómic Blacksad*, recuperado de:
<https://www.pinterest.es/pin/358036239100309610/?lp=true>
- Díaz, Pepe, (2011) *Adelanto exclusivo de Harakiri Magazine*, recuperado de:
<http://www.womics.cl/blog/adelanto-exclusivo-de-harakiri-magazine/>
- Gibbons, Dave, (1987) *Imágenes cómic Watchmen*, recuperado de:
<https://www.normacomics.com/comic-watchmen-todo.html>
- Gris, Edian (2012) *¿Me Ayudarías A Leer 2000 Cómic Durante El Año 2013?*, recuperado de: <http://aecomics.com/me-ayudarias-a-leer-2000-comics-durante-el-2013/>
- Guerrero, Cecilia (2019) *Comprensión de lectura: herramientas para formular preguntas*, recuperado de: https://www.canva.com/es_mx/aprende/compression-lectura-herramientas-para-formular-preguntas/
- Laboratorio pedagógico lenguaje II, (2015) *El lenguaje de la historieta*, recuperado de:
<https://sites.google.com/site/442ellenguajedelahistorieta/elementos2>
- Marvel, Cómic (1985) *Imagen cómic Aida*, recuperado de: <https://www.cbr.com/agents-of-shields-squadron-supreme-easter-egg-could-change-the-marvel-cinematic-universe/>

Mendoza, Mario; y Olano, Keko (2012) *Satanás*, recuperado de:

<https://www.planetadelibros.com.co/libro-satanas-novela-grafica/283727>

Ministerio de educación nacional (2015) *Decreto único de educación*, recuperado

de:https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf

Ministerio de educación nacional (2016) *Derechos Básicos de Aprendizaje, lenguaje*,

recuperado de:

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/DBA_Lenguaje.pdf

Ministerio de educación nacional (2002) *Decreto 1278 de junio 19 2002*, recuperado de:

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-86102_archivo_pdf.pdf

Ministerio de educación nacional (2006) *Estándares básicos de competencias*, recuperado de:

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de educación nacional (1998) *Lineamientos curriculares*, recuperado de:

https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf

Nieto, Carlos, (2016) *Cómo hacer un guion de cómic*, recuperado de:

<http://carlosnietoart.es/guion-comic-parte-1/>

Pérez, Julián; y Gardey, Ana, (2010) *Definición de viñeta*, recuperado de:

<https://definicion.de/vineta/>

Play, Google (2019) *Aplicación Perfect Viewer*, recuperado de:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rookiestudio.perfectviewer&hl=es_CO

- Quino, (1964) *Imágenes cómic Mafalda*, recuperado de: <https://eligeeducar.cl/9-tiras-comicas-mafalda-reflexionar-rol-docente>
- Raffino, María (2018) *Concepto de novela*, recuperado de:
<https://concepto.de/novela/>
- Revista dibujo artístico (2012) *Tipos de cómic*, recuperado de:
<http://educacionartisticaelcomic.blogspot.com/p/tipos-de-comic.html>
- Revista Manomanka (2008) *Viñeta Psicológica*, recuperado de:
<http://manomanka.blogspot.com/2008/09/vineta-psicologica.html>
- Revista Semana, (2017) *La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien*, recuperado de: <https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-lectura-en-america-latina/541971>
- Salem, Carlos (2019) *Adaptar tu novela al cómic es como verla con los ojos de otro*, recuperado de: <http://www.rtve.es/noticias/20180215/carlos-salem-adaptar-tu-novela-comic-como-verla-ojos-otro/1677900.shtml>
- Spiegelman, Art (1991) *Maus*, recuperado de:
<http://www.guiadelcomic.com/comics/maus.htm>
- Suarez, Angie, (2009) *Las cinco transiciones*, recuperado de:
<http://tallerdecomicbaa.blogspot.com/2009/01/las-5-transiciones.html>
- Trellez, Irsa (2018) *La comprensión lectora: una necesidad teórica y práctica en la formación inicial de maestros primarios*, recuperado de:
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/06/comension-lectora-maestros.html>

Anexos

Anexo I

Corazón delator

Autor: Edgar Allan Poe

Fecha de publicación original: Enero de 1843

Ficha técnica

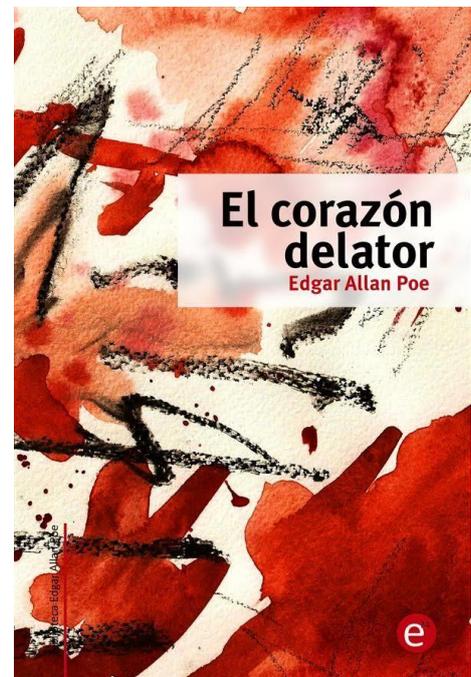
Género: Cuento de terror y ficción gótica

Título original: The Tell-Tale Heart

Texto original: Mystery Tales of Edgar Allan Poe

Fecha de publicación: Enero de 1843

Portada



Anexo II

Corazón delator (novela gráfica)

Autor: Corben Margopoulos

Fecha de publicación original: Mayo de 2012

Ficha técnica:

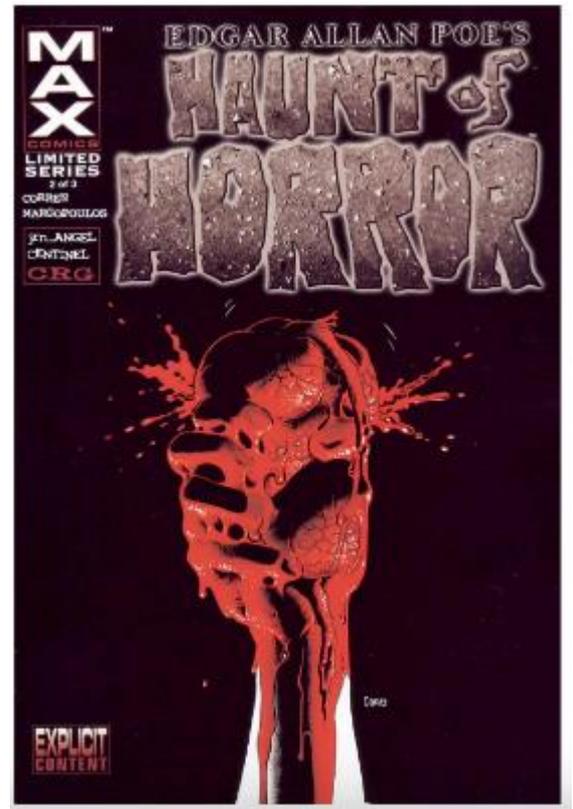
Album 19x28cms, tapa dura, 110 páginas b/n y color

Idioma: Español

Guión: Rich Margopoulos, Edgar Allan Poe

Dibujo: Richard Corben

Incluye Haunt Of Horror

Portada

Anexo III

Mitos de Cthulhu

Autor: Howard Phillips Lovecraft

Fecha de publicación original: Entre 1921 y 1935

Ficha técnica:

Título: Los mitos de Cthulhu.

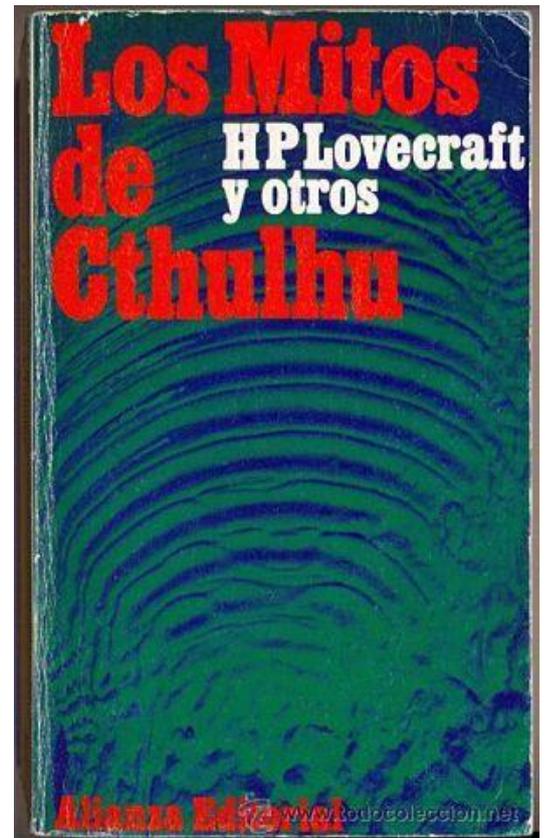
Autor: H.P. Lovecraft y otros.

Editorial: Alianza editorial.

Biblioteca de fantasía y terror.

Páginas: 640 Págs.

Portada



Anexo IV

Mitos de Cthulhu (novela gráfica)

Autor: Alberto Breccia

Fecha de publicación original: Noviembre de 1973

Ficha técnica:

Autor: H. P. Lovecraft, Alberto Breccia, Norberto Buscaglia

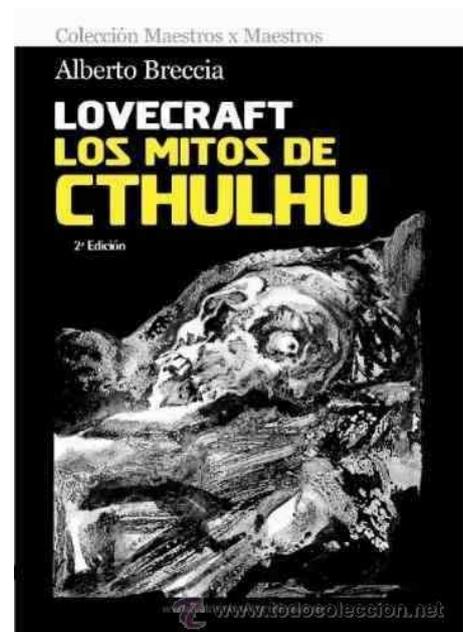
Género: Cómics, Novela Gráfica

Editorial: SINS ENTIDO

Fecha de publicación: 1973

Fecha de edición: 2011

Número de páginas: 124

Portada

Anexo V

Satanás (novela gráfica)

Autor: Keco Olano

Fecha de publicación original: Octubre de 2018

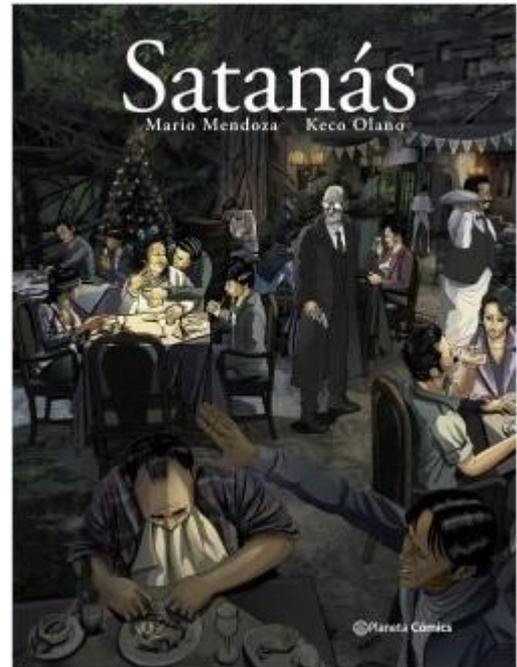
Ficha técnica

Fecha de publicación: 12/10/2018

Idioma: Español

Colección: Fuera de colección

Sentido de lectura: Occidental

Portada

Anexo VI

Cómic “Maus”

Autor: Art Spiegelman

Fecha de publicación original: Entre 1977 y 1991

Ficha técnica:

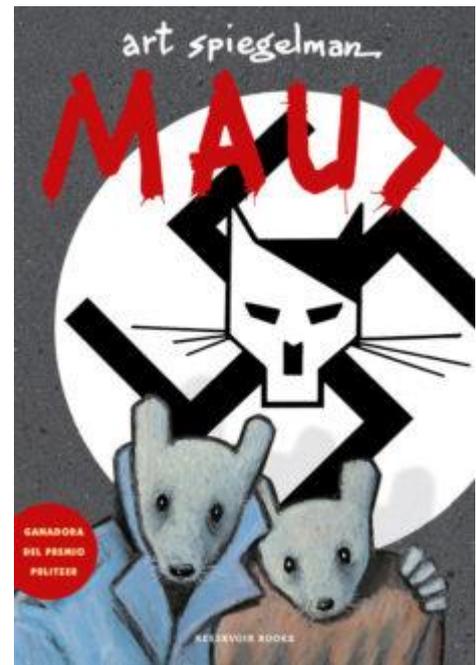
Autor: Art Spiegelman

Editorial: Random House Mondadori

Número de páginas: 296

Género: Cómic

Portada



Anexo VII

Cómic “Que decidan las cerillas”

Autor: Carlos Salem

Fecha de publicación original: 2018

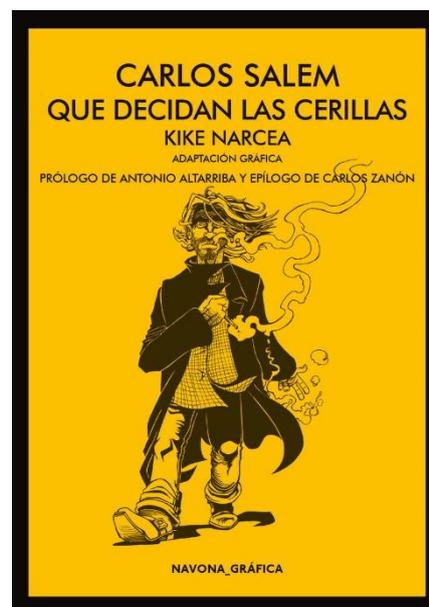
Ficha técnica:

Autor: Carlos Salem

Editorial: Navona

Número de páginas: 170

Género: Cómic

Portada

Anexo VIII

Novela “El huevo izquierdo del talento”

Autor: Carlos Salem

Fecha de publicación original: 2013

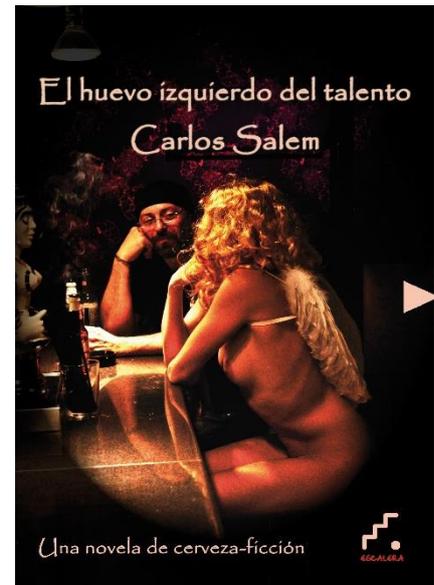
Ficha técnica:

Autor: Carlos Salem

Editorial: Escalera

Número de páginas: 162

Género: Novela

Portada

Anexo IX**QUIZ (RELATO GRÁFICO)**

- 1) Nombre 5 características que distinguen un cómic de una novela gráfica.
- 2) Elabore un cuadro descriptivo que explique cada uno de los géneros del relato gráfico.