

**LA NOVELA GRÁFICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA
ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA**

POR:

**NATALIE DÍAZ BETANCUR
ALICIA DEL PILAR MARTIN PIÑA**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y
LENGUA CASTELLANA
BOGOTÁ D.C.
2017**

**LA NOVELA GRÁFICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA LA
ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA**

POR:

**NATALIE DÍAZ BETANCUR
ALICIA DEL PILAR MARTIN PIÑA**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN
EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y LENGUA
CASTELLANA**

DOCENTE ASESORA:

ANA MARÍA BUITRAGO SUÁREZ

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES Y
LENGUA CASTELLANA**

BOGOTÁ D.C.

2017

*A mi esposa Liliana Delgado quien con su amor, paciencia y apoyo incondicional,
contribuyo a la culminación de éste lindo proyecto, te amo mi Lili*
Natalie Díaz Betancur

*En memoria de mis padres y mi mamita Cecilia a quienes siempre tengo presentes
en mi mente y a quienes llevaré eternamente en mi corazón*
Alicia Martin Piña

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos especialmente a Liliana Delgado, por su respaldo constante en este proyecto, además de ser compañera de vida de una de nosotras, es amiga incondicional que nos dio fortaleza en los momentos que queríamos desfallecer. ¡Lili gracias infinitas!

Muchas gracias al abuelito Piña, a nuestros amigos de la universidad, Andre, Lui, Marce, Dieguito, Will y Migue, fueron días de muchos esfuerzos y sacrificios, pero valieron la pena por compartir con personas tan increíbles como ustedes.

Queremos agradecer también, a la profesora Ana María Buitrago Suárez por entendernos, orientarnos, por sus aportes y su apoyo para este proyecto, sin su ayuda esto no sería posible, sobre todo gracias por su paciencia.

En fin, gracias, miles de gracias a todas las personas que creyeron en nosotras y con una palabra de aliento nos animaron a seguir.

¡Gracias enormes!

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
OBJETIVOS	11
General	11
Específicos	11
JUSTIFICACIÓN	12
ANTECEDENTES	14
MARCO TEÓRICO	19
1. TEXTOS DISCONTINUOS	19
1.2. Narrativa gráfica	20
1.2.1. Novela gráfica	20
1.2.2. Uso de los textos discontinuos y la novela gráfica en el aula	24
1.3. Una mirada desde los Lineamientos y los Estándares a la novela gráfica	28
2. HISTORIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA	32
2.1. La familia Indoeuropea	33
2.1.1. Anatolio:	33
2.1.2. Greco-armenio-indo-iranio	33
2.1.3. Celta-íalo- tocario	33
2.1.4. Balto-eslavo-germánico	34
2.2. Lenguas ibéricas y prerromanas	34
2.2.1. Iberos	34
2.2.2. Turdetanos	35
2.2.3. Celtas	35
2.2.4. Griego	35
2.2.5. Púnico-Fenicia	35
2.2.6. Vascones	36
3. MARCO METODOLÓGICO	36
3.1. Enfoque Metodológico	36
3.2. Tipo de investigación	36
3.3. Fases de la investigación	37
3.3.1. FASE 1. Elección y selección de recursos	37
3.3.2. FASE 2. Revisión de textos y referentes teóricos	38
3.3.3. FASE 3. Elección de herramienta para realizar una novela gráfica	38

3.3.4. FASE 4. Implementación piloto del recurso pedagógico	38
3.3.5. FASE 5. Análisis de resultado	39
4. RESULTADOS	44
4.1. FASE 1	44
4.2. FASE 2.	47
4.3. FASE 3	48
4.4. FASE 4	51
4.5. FASE 5	59
5. CONCLUSIONES	61
BIBLIOGRAFÍA	63

INTRODUCCIÓN

El lenguaje es la base de la cultura dado que abre las puertas a una mayor interacción e integración social. Gracias al lenguaje los seres humanos han construido significados que fueron necesarios en su curso evolutivo, estableciéndose como el principal recurso cognitivo que le da la oportunidad de apropiarse de su realidad, tener una interpretación que le permite transformar el entorno acorde con sus exigencias y comprender o dar explicación a cuestionamientos de diferente naturaleza.

En este sentido, los elementos culturales de aprendizaje, tendrán que orientarse a estudiar el lenguaje más allá de un saber hacer y una repetición memorística. Esto requiere que se brinden herramientas para que éste se pueda apropiarse, comprender y aplicar en todas sus expresiones.

Por lo tanto, a través de este proyecto de investigación, se plantea que entre más diversos recursos pedagógicos se pongan al alcance de los estudiantes, mayores y más voluntarias serán las probabilidades de acercamiento al lenguaje a la cultura y a favorecer los procesos de aprendizaje. De acuerdo con lo dicho, la propuesta se centra en presentar una posibilidad frente al libro tradicional para la enseñanza-aprendizaje de la Historia de la Lengua Española, la cual es parte fundamental dentro de las lenguas.

Por esta razón, se realizó un pre diagnóstico con estudiantes y profesores de la licenciatura, que sirvió para identificar los recursos utilizados en la Corporación Universitaria Minuto de Dios para la enseñanza- aprendizaje del espacio académico de Historia de la Lengua Española, donde se identificó la necesidad de otros recursos diferentes al libro tradicional, lo que orientó la investigación hacia el diseño y creación de una novela gráfica que se enfocara en contenidos de esta temática en particular.

Al determinar la novela gráfica como recurso, el tipo de investigación se sitúa como exploratoria porque dentro de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana no se tienen antecedentes de proyectos que usen este recurso, al ser exploratoria su enfoque será cualitativo ya que permite dar cuenta de manera más detallada del proceso y evolución dentro de las cinco fases del proyecto (Pre diagnóstico, Delimitación conceptual e histórica de los contenidos, Diseño y creación de la novela gráfica, Implementación piloto y Análisis de resultados).

La novela gráfica hará un recorrido por los aspectos más importantes en la evolución de la lengua, empezando con la familia Indoeuropea, se abarcarán temas como la cultura, las herencias idiomáticas y los procesos lingüísticos. Sin embargo, el contenido será presentado hasta el capítulo de Leguas Ibéricas y Prerromanas, dejando abierta la opción de continuidad para investigaciones futuras. Se tomarán como referencias trabajos e investigaciones elaborados anteriormente por el filólogo español, Rafael Lapesa y por el mexicano Antonio Alatorre y su libro *Los 1001 años de la Lengua Española*.

Así pues, se pretende hacer de la novela gráfica una alternativa dentro de los recursos existentes para la enseñanza aprendizaje en este espacio académico y que de igual manera sirva como antecedente para futuros proyectos encaminados por esta línea.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de los logros más importantes que se obtienen en la escuela, es el de aprender a leer, ya que esto constituye la puerta de entrada a los demás saberes. Pero leer no es solamente decodificar la combinación de letras, es un proceso que va más allá. De acuerdo con lo señalado por Guzmán, Chalela y Gutiérrez en el texto *“La Lectura y la escritura en los niños, un aprendizaje con sentido que articule la educación inicial con la básica primaria, a partir de una propuesta de la licenciatura en educación preescolar de la Universidad Santo Tomás”*: Para leer no es suficiente reconocer las letras ni su correspondiente valor sonoro (cuando lo hay), pues la lectura es un complejo proceso de producción de sentido”. (Guzmán, M. , Chalela, M. , Gutiérrez, A.)

De acuerdo con lo dicho, en el proceso de lectura intervienen varios factores, dentro de los que están: las habilidades interpretativas del lector, sus conocimientos previos, la información contenida en el documento y el tipo de texto a leer. En este sentido, para que exista un diálogo de saberes eficaz al momento de leer, es necesaria una construcción de significados desarrollada a través de la interacción que tienen el lector y el escrito. Por ello, las herramientas que se utilicen con este propósito deberán tener en cuenta aspectos como el nivel académico del lector, que tan teórico es el tema y hasta lo extenso de su contenido. Además, de procurar despertar el interés en la persona que lee.

En los espacios académicos universitarios, se hace muchas veces evidente que este dialogo de saberes no es eficaz. Esto puede obedecer a que se escoge y se recurre a herramientas poco acertadas en el aula. Por esto, vale la pena indagar si los recursos pedagógicos empleados por los docentes y estudiantes en los procesos de enseñanza son pertinentes y/o adecuados y cumplen con las expectativas de los mismos.

Considerando lo expuesto y para este trabajo en particular, se tomará el caso específico de los recursos utilizados para la enseñanza-aprendizaje del espacio académico Historia de la Lengua Española dentro de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana, ofertada en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Sede Principal). Teniendo en cuenta, que los estudiantes que inician la carrera todavía no tienen las suficientes bases conceptuales con respecto a temas relacionados con este espacio académico, dispuesto para ser enseñado en el primer semestre de esta licenciatura, lo que de gran manera les dificulta entender claramente libros con gran contenido teórico sobre la lengua española.

Inicialmente, se realizó una encuesta con el objetivo de precisar cuáles son los recursos pedagógicos implementados por los profesores y estudiantes y cuáles consideran que faltan dentro de este espacio académico. En este acercamiento previo la mayoría señaló que los recursos más utilizados son textos como *Los 1001 años de la Lengua Española* de Antonio Alatorre, *Manual de lingüística Hispanoamericana* de Cándido Aráus Puente, Diccionario lengua española, textos históricos, reseñas, resúmenes, etcétera. Además, afirmaron que son en gran parte muy teóricos.

Del mismo modo, manifiestan que faltan textos de lecturas más dinámicas, lecturas creativas y cursos más interactivos, lo que da a entender que faltan textos que los motiven a acercarse a los temas propuestos y que les posibilite otras maneras de relacionarse con los textos, diferente a una lectura tradicional de un contenido escrito.

De acuerdo con los datos obtenidos en este acercamiento, se puede evidenciar que hay poca variedad en los recursos que se usan para la enseñanza - aprendizaje de la asignatura Historia de la Lengua Española, pues estos se reducen en su mayoría a libros o textos en los que gran parte del contenido es escrito y por ende la única

opción de adentrarse en este es a través de su lectura lineal y tradicional, que no resulta fácil porque estos contenidos se centran en aspectos teóricos que se vuelven engorrosos para los estudiantes, ya que los conocimientos previos al respecto son escasos y hasta inexistentes.

Además, dentro de los recursos pedagógicos relacionados con la enseñanza-aprendizaje de la historia de la lengua española, en la Hemeroteca de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Sede Principal), se encuentra un vídeo realizado en 1999 titulado: “*El viejo mundo*” dirigido por Ribé Gloria con investigación y guion de Acosta Magdalena, Reygadas Pedro y Ribé Gloria. El vídeo hace un recorrido a través de la historia y la evolución de la lengua castellana. En el que de manera general se realiza una “biografía de la lengua”, la cual hace referencia entre otros a los aportes de las lenguas indoeuropeas, de los visigodos, los romanos, los árabes, etcétera. Relaciona también, conceptos como Península Ibérica, Hispania, latín (vulgar y culto), lenguas romances y hace alusión a la *Gramática Castellana* de Antonio de Nebrija, pero en ningún caso profundiza estos aspectos ni tampoco sobre temas teóricos relacionados con el origen y evolución de la lengua española.

El anterior vídeo es otra forma de dar a conocer la historia de la lengua española, diferente a los textos, *El viejo mundo* se puede tomar como una ayuda alternativa y didáctica para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos propios de la historia de la lengua española, sin embargo, es el único recurso distinto a los libros existente en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Sede Principal), lo que hace que sea insuficiente y hasta desgastante o tedioso para los estudiantes de la licenciatura.

En este sentido, como docentes en formación de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana y en concordancia con el pre diagnóstico hecho a estudiantes y profesores, surge el siguiente interrogante: ¿Es pertinente utilizar la novela gráfica como un recurso pedagógico para la enseñanza - aprendizaje de la historia de la lengua española?

OBJETIVOS:

General:

Proponer la novela gráfica como recurso pedagógico, para la enseñanza de la historia de la Lengua Española, que contribuya a potenciar el aprendizaje en este espacio académico, a los estudiantes de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de la Universidad Minuto de Dios.

Específicos:

- Realizar un diagnóstico que dé cuenta de los recursos pedagógicos implementados por los profesores y estudiantes de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de UNIMINUTO para la enseñanza-aprendizaje de la Historia de la Lengua Española
- Establecer los contenidos históricos y conceptuales para la realización del guion de la novela gráfica en torno a la Historia de la Lengua Española.
- Crear una novela gráfica que dé cuenta de algunos contenidos del espacio académico Historia de la Lengua Española.

JUSTIFICACIÓN

El español es una lengua que posee como característica una pronunciación más sencilla y cómoda frente a otros idiomas lo que ha facilitado su diversidad de acentos y vocabularios, según el Instituto Cervantes (2015), es la segunda lengua materna del mundo por número de hablantes, tras el chino mandarín, y la segunda lengua en un cómputo global de hablantes. Esta lengua ha estado en permanente evolución desde sus inicios con los cambios morfológicos que surgieron entre otros con el latín vulgar, el protorroance y los aportes léxicos del árabe, hasta la consolidación de castellano.

Algunos de los sitios web y escritos que permiten dar cuenta de lo dicho anteriormente son el portal de *Colombia aprende* y uno de sus apartados acerca de la lengua española, así mismo un trabajo presentado para la Universidad Nacional del Litoral, Santa Fe, Argentina por *Walker Douglas Pincerati*, sobre la historia de la Lengua Española.

Existen también otros textos que cuentan detalladamente datos sobre el origen, proceso y consolidación de esta lengua, dentro de los que se encuentran: *Historia de la lengua española* de Ramón Menéndez Pidal, *Los 1001 años de la lengua española* de Antonio Alatorre y el *Manual de lingüística Hispanoamericana* de Cándido Aráus Puente. Pese a la completa y minuciosa información que contienen estos libros acerca del tema, es conveniente también, recalcar que los textos utilizados en el contexto universitario son demasiado teóricos y complejos para estudiantes de primer semestre, quienes tienen pocas o ninguna base sobre este tema y la importancia del mismo, o sobre lectura teórica.

De igual manera, con los resultados de una primera encuesta hecha a estudiantes de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana, se pudo precisar dicha falencia, también que ellos preferirían textos más dinámicos para aprender acerca de las temáticas.

Por lo anterior, el presente trabajo se hace con el fin de llevarle al estudiante una herramienta moderna y actualizada para la aprehensión de saberes que permita reforzar la apertura de nuevos significados históricos sobre la lengua castellana y su proceso evolutivo tanto filogenético como ontogenético, social y cultural.

La novela gráfica de la cual se pretende hacer uso tiene como finalidad facilitar a estudiantes la comprensión de la historia de la lengua española y la importancia de conocer el proceso que la ha llevado a ser hoy una de las lenguas con más riqueza léxica, de la cual se puede decir que atesora unas 150.000 palabras en su diccionario histórico, sin pasar por alto la influencia tecnológica, sus vocablos y los anglicismos (Rada, 2016), también para que los profesores hagan uso de esta, como un medio literario alternativo, que validado dentro de la categoría de herramientas pedagógicas responde a las necesidades de una comunicación rápida y efectiva.

Para tal fin se adaptará, el texto *Los 1001 años de la Lengua Española* de Antonio Alatorre a un formato de novela gráfica, donde se plantea un texto que relaciona imagen y palabra, para relatar los aspectos principales en la evolución de la Lengua Española. Abarcando entre otros temas: La Familia Indoeuropea, Lenguas Ibéricas y Los Prerromanos. De igual manera se abordan, las herencias idiomáticas y los procesos lingüísticos acontecidos para la consolidación del español. Sin embargo, a causa de la extensión de este tema, el presente trabajo se delimitará a contar la historia del español hasta los conceptos correspondientes al capítulo II del libro en referencia.

Permitiendo que este se convierta en un antecedente para futuros estudiantes de la licenciatura, y como una opción que posibilite su continuidad dentro del Semillero de Investigación en Semiótica “SIS” y el Semillero de Literatura “Urdimbre”, de los cuales hacen parte las autoras de la propuesta. De igual forma también sea referente en otros semilleros de la universidad enfocados a la imagen, la literatura y lectura y el desarrollo de estrategias pedagógicas.

Es además, un recurso que no se ha usado para contar la historia de la lengua española, lo que puede facilitar que el estudiante interactúe de manera más autónoma y entusiasta con el mismo. Aprovechando las funciones pragmáticas de la imagen (descriptivas, artísticas, informativas), en favor de la enseñanza y como un elemento esencial para ser trabajado en los espacios académicos

Por otra parte, como docentes en formación de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana resulta conveniente proponer la novela gráfica como herramienta pedagógica, porque esta permite iniciar desde el aula el fortalecimiento de las habilidades interpretativas y comunicativas en

la lectura de diversos tipos de textos, a partir de la comprensión de los procedimientos narrativos establecidos en la imagen y la secuencia de imágenes asociados con su función simbólica, representativa y convencional.

ANTECEDENTES

Para identificar cuáles son algunos de los recursos pedagógicos donde es utilizada la imagen (el dibujo) como uno de los principales componentes para la enseñanza dentro de un espacio académico específico, se han consultado varias fuentes como repositorios universitarios y bases de datos, donde se encontraron:

A nivel nacional, en el año 2007 en la Universidad Tecnológica de Pereira, el proyecto de grado: *“El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del Colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de Dosquebradas”*, presentado por Rengifo López Giovanni y Marulanda Giovanni como requisito para optar al título de Licenciado en Educación Español y Comunicador Audiovisual

En este trabajo se realiza un análisis de las estrategias y metodologías utilizadas para la enseñanza de la literatura en el aula de clase. Su objetivo es: *“Diseñar una estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de lectura sobre textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del Instituto Enrique Millán Rubio, mediante el uso del comic como modelo estratégico”* (Marulanda, G. y Rengifo López, G., 2007) El proyecto plantea mejorar desde un instrumento lúdico la comprensión de lectura de textos narrativos literarios y que los docentes puedan utilizar esta herramienta para motivar a los estudiantes a la lectura y comprensión de textos.

El trabajo de investigación fue planteado en cuatro fases: 1. *Diagnóstico*: donde se aplica una pre-prueba con el fin de conocer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. 2. *Ejecución*: En esta se emplean talleres de cómic que buscan lograr una mayor comprensión lectora. 3. *Aplicación de post- prueba*: después de realizada la fase anterior, se evalúa nuevamente el nivel de competencia lectora investigativa. 4. *Evaluación de resultados*: en esta última fase se analizan y comparan los resultados

de la pre y post-prueba. Algunas de las conclusiones de este trabajo de investigación son:

- Los docentes de las instituciones educativas desconocen las posibilidades que ofrece el comic como estrategia de enseñanza de la literatura y como recurso para optimizar la comprensión lectora de sus estudiantes.
- En el medio educativo, no existen suficientes estudios ni referencias bibliográficas que se refieran al Comic como estrategia de enseñanza por lo cual este trabajo plantea un campo de acción que puede ser de gran utilidad en los procesos de enseñanza.
- El comic como estrategia de aprendizaje permite clasificar la información procesada contenida en los textos literarios para una mejor comprensión y clasificación de las estructuras narrativas literarias.
- El comic permite además potenciar la capacidad de síntesis, la capacidad discursiva-narrativa y desarrolla la creatividad a partir del uso de símbolos, metonimias, metáforas e hipérboles de forma gráfica que lo llevan a niveles de abstracción mediante la imagen. (Marulanda, G. y Rengifo López, G., 2007)

Este proyecto es relevante para este trabajo de grado, porque se hace evidente la importancia de relacionar imagen con palabra en los procesos didácticos en el aula. Además, sugiere un proceso de enseñanza a través de herramientas no tradicionales que usan la imagen como uno de sus aspectos principales para este caso particular, el cómic.

Del mismo modo, para el año 2016 en la Universidad Tecnológica de Pereira, fue presentado por *Buitrago Robledo, Luisa Fernanda y Castañeda Montoya, Cristian David* como requisito para optar al título de Licenciados en Artes Visuales, el proyecto de grado: “*Ángel mortal : Novela gráfica*”

En este proyecto se da una mirada a la historia del cómic y de cómo forma parte de esta investigación; desde sus inicios, sus primeros autores y obras más representativas que dieron pie a la evolución del nombre y contenido del mismo término, dando paso al de Novela Gráfica, los impactos que se han

generado y demostrar el cambio significativo que ha traído consigo este nuevo nombre. (Buitrago Robledo, L. y Castañeda Montoya, C., 2016)

Allí se realiza la adaptación de una novela literaria a una novela gráfica y su objetivo es: “Crear una novela gráfica a partir de la novela literaria “Ángel mortal”, eligiendo algunas escenas como tema central en la creación para visualizar y dar vida a los personajes”. (Buitrago Robledo, L. y Castañeda Montoya, C., 2016)

Para este proyecto de investigación, se toma como base la novela literaria *Ángel Mortal* que consta de 307 páginas. Esta novela es releída en varias ocasiones, para hacer una estructura más pertinente con el formato de novela gráfica. Luego, se realiza un resumen y se elaboran descripciones de los personajes; al igual que de los escenarios y atmósferas narrativas. Después de esto se procede a organizar por viñetas el resumen especificando para cada una los planos a usarse. Por último, se hace la ilustración, tomando como base la técnica *Paper Cutting* y fotografías para elaboración de los dibujos. Estos son algunos apartes de las conclusiones de este trabajo titulado *Ángel Virtual*:

Así como en el sector académico es relevante una nueva manera de ver el arte, es adecuado decir que el impacto que tiene en la sociedad puede ser gratificante, puesto que al ser una novela adaptada al entorno Risaraldense, a un mundo juvenil tan cercano a nosotros, permite que la fantasía llegue a nuestro mundo, haciendo que no solo los protagonistas hagan parte de ella, sino, también aquellos que se interesen en estas nuevas propuestas: al público, porque cualquiera de nosotros puede ser parte de algo significativo y claramente sentirse identificados con los personajes, sin importar que sean parte de un mundo fantástico, que no se aleja de la realidad de nuestra cotidianidad. (Buitrago Robledo, L. y Castañeda Montoya, C., 2016)

Por su propuesta de creación de una novela gráfica y adaptación de un texto literario para el contenido de esta, este proyecto se conecta necesariamente con el planteado en el presente trabajo de investigación, puesto que se fundamenta en la creación de un mismo recurso como lo es la novela gráfica, al cual se le adapta un texto literario. El recorrido que se hace hasta llegar a la consolidación de lo que se

conoce hoy como novela gráfica, es fundamental para este trabajo puesto que da un contexto histórico amplio y detallado de la novela gráfica. Se da cuenta también, de las fases de lo que fue la adaptación del texto literario al gráfico y su ilustración, así como los recursos y herramientas utilizados para este fin; brindando con ello elementos importantes que se deben tener en cuenta para adaptar el texto *Los 1001 Años De La Lengua Española* de Antonio Alatorre a un formato de novela gráfica

Para finalizar, en el año 2013, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Sede principal), fue presentado, por *Alfaro Rojas Anita María, Blanco Silva Jennyfer Andrea, Borrás Bernal Ángela Marcela, Salamanca Guasca Miyerlandy*, como requisito para optar al título de Licenciadas en educación básica con énfasis en humanidades y lengua castellana, el trabajo de grado: “*Recurso virtual de aprendizaje sobre la historia de la lengua española*”.

La investigación tomada como antecedente, es un estudio sobre la historia de la Lengua Castellana, cuyo objetivo es: “Diseñar un recurso virtual donde se refleje el origen y la evolución de la lengua española, dando cuenta de los cambios que se originaron en cada uno de los niveles de la lengua” (Alfaro Rojas, A. , Blanco Silva, J. , Borrás Bernal, A. , Salamanca Guasca, M., 2013), el trabajo se piensa como apoyo para el estudiante en proceso de formación, sobre la historia y evolución en la formación de la lengua castellana, analizando las culturas que hicieron parte del proceso y para hacer de la tecnología una herramienta virtual que promueva un acercamiento entre el estudiante y el maestro por medio de la cultura visual.

Para la elaboración de esta herramienta educativa se utilizó la plataforma Adobe Dreamweaver CS4. El trabajo de investigación se realizó en cuatro etapas, 1. *La indagación*: donde se recopilan datos de autores y de los sucesos más relevantes de la historia de la lengua española. 2. *Análisis de la información*: se precisan características, estructura y diseño de la propuesta. 3. *Creación de la plataforma virtual*. 4. *Muestreo*: se pidió a un número determinado de estudiantes de la licenciatura que explorarán el software para conocer sus comentarios y sugerencias y si era el caso hacer las mejoras correspondientes. Dentro de las conclusiones de este proyecto de investigación se encuentra:

(...)Esta propuesta pedagógica es un apoyo tanto para estudiantes como para docentes de Licenciatura en Lengua Castellana ya que presenta los contenidos de una manera distinta a la tradicional, permite que el estudiante pueda hacer uso de las TIC'S y herramientas virtuales, y logre interactuar con la información que se plasma en el aplicativo de una manera sencilla y práctica (...) (Alfaro Rojas, A. et al. (2013))

Este trabajo contribuye a la presente investigación, ya que evidencia la necesidad de otros recursos pedagógicos para la enseñanza de la historia de la lengua española, diferentes a las tradicionales (por lo general libros), dentro de la Universidad. Además evidencia la preocupación de otros estudiantes por diversificar las herramientas. Se concibe también, en el marco de diseñar un recurso que facilite el reconocimiento de las diferentes etapas transcurridas, en la historia de la lengua española y los conceptos propios que de esta se desprenden. Sin embargo, esta propuesta no se implementó por la dificultad de publicación, lo que sirve como ejemplo para optar por un programa con acceso más sencillo.

En los años 2015 y 2016, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Sede Principal), específicamente en la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades y Lengua Castellana se han presentado algunos proyectos de grado relacionados con los textos discontinuos y el cómic, como lo son:

Por un lado, el presentado por Guavita Ramírez Jhonner Alexander y Sierra Ríos Liz Maytte, titulado “Desarrollo de la competencia interpretativa a través del modelo de análisis del libro álbum la cosa perdida” que tiene como objetivo general “Implementar un modelo de análisis a partir de un libro álbum, con el cual se fomente la lectura de imágenes y contribuya al desarrollo de competencia interpretativa en los educandos de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades y Lengua castellana de primer semestre” (Guavita Ramírez J. A. y Sierra Ríos L. M., 2015).

De otro lado se encuentra el trabajo de grado “El cómic como texto discontinuo a través del género negro” presentado por: Castro Ronderos Ángela Milena y Hernández Vargas Henry Alejandro que tiene como objetivo general: “Contribuir al desarrollo de las habilidades lectoras, a partir del texto discontinuo (cómic e historieta)

y el género negro como recurso didáctico en los estudiantes de grado Décimo del Liceo del Caribe en la asignatura del Plan lector.” (Castro Ronderos Ángela Milena y Hernández Vargas Henry Alejandro, 2016)

Los anteriores trabajos de grado, dan cuenta que el tema de trabajar textos discontinuos en el aula es una necesidad que se va haciendo más evidente en los últimos años y que desde los semilleros de investigación se han apoyado estas propuestas, pero aún falta profundizar e implementar. Conforme a esto, el uso dentro de los espacios académicos por parte de la comunidad educativa de este tipo de textos debe ser mayor.

MARCO TEÓRICO

1. TEXTOS DISCONTINUOS

El clásico libro impreso, es el más conocido dentro de los formatos dispuestos para la lectura, no obstante, existe una amplia y variada gama de posibilidades que se han desarrollado con el paso del tiempo y la evolución tecnológica. Se pueden encontrar entre estos: los libros electrónicos, los audiolibros, etcétera. Pero no sólo el formato se ha transformado, las formas de presentación de los contenidos también son diversas, como lo manifiesta Sanz (2005) en su Artículo “La lectura en el proyecto PISA” publicado en la Revista de Educación, número extraordinario 2005 encontramos: “los denominados textos discontinuos porque no siguen la estructura secuenciada y progresiva: se trata de listas, cuadros, gráficos, diagramas, tablas, mapas, etc. En estos textos, la información se presenta organizada, pero no necesariamente secuenciada ni de forma progresiva.” (p. 104)

Estos textos se caracterizan por no tener una estructura lineal y por lo general se realizan en forma gráfica. Un ejemplo de ellos es la novela gráfica, propuesta como herramienta pedagógica en esta investigación, de la cual se hablará haciendo un breve recorrido por su historia. La novela gráfica hace parte de lo que se llama narrativa gráfica de la cual también se hará referencia ya que es fundamental explicar su relevancia dentro de los textos discontinuos.

1.2. Narrativa gráfica

Desde su mismo nombre *narrativa gráfica* se puede tener una noción de lo que es su significado, que de forma literal se puede entender como narrar a través de dibujos. Una definición más formal pero que se asemeja a la dada anteriormente, es la que plantea el guionista chileno Benavides (2015) , en el sitio web *narrativa gráfica*, “La narrativa gráfica es un medio de expresión que usa imágenes y textos, de manera simultánea, para contar una historia o comunicar un mensaje.” (Benavides, 2015)

Dentro de este medio de expresión se encuentran la infografía, la historieta, el cómic, el manga, entre otros. Todos ellos consolidan una parte sobresaliente dentro de los textos discontinuos. Muchas de estas formas de expresión como el cómic, la historieta o el manga son muy conocidas dentro del público en general, en contraste con otras que no lo son tanto, pero que en los últimos años han venido ganando reconocimiento, tal es el caso de la novela gráfica y así lo dice Moreno (2016) en su trabajo titulado *La novela gráfica en Colombia, arte y memoria para el postconflicto*:

Si bien no hay cifras precisas sobre la producción de comics en Colombia, lo cierto es que las nuevas tecnologías y las redes de apoyo que lograron tejer artistas de diferentes ciudades, dinamizaron un auge silencioso pero, por qué no, imparable de la novela gráfica. (pág. 13)

Precisamente aspectos como la incursión en Colombia de la novela gráfica, sus antecedentes y su utilización en el contexto académico, son los que se desarrollarán en los siguientes apartados de este trabajo.

1.2.1. Novela gráfica

Los diferentes usos y contextos sociales del lenguaje, sugieren la creación de diversos tipos de textos y formas de comunicación, utilizando estrategias para estimular la imaginación del lector para hacer que se interese más en sus contenidos. La novela gráfica es un ejemplo de lo anterior porque tiene un mensaje narrativo con elementos verbales e icónicos, que hace más atractiva la lectura y con su característica de texto discontinuo, al igual que un texto tradicional puede dar paso a un análisis amplio de su contenido. En este sentido, es conveniente definir el término novela gráfica y revisar los antecedentes de su origen. Según expresa, Díaz de

Guereñu (2014) en su libro “Hacia un cómic de autor: A propósito de Arrugas y otras novelas gráficas”:

El uso frecuente de la etiqueta novela gráfica también responde a la preeminencia actual de cierto tipo de formato, que dibuja una nueva pauta en la creación y el consumo de cómics. Dicha etiqueta identifica obras de extensión más cercana a la del libro convencional que a la de los cuadernillos o los álbumes que fueron el formato de preferencia del medio hace cincuenta años. (pág. 47)

Entre tanto, en una entrevista para el programa “Observatorio cotidiano” de TV UNAM (2016), la Fundadora de la editorial “Caja de Cerillos Ediciones” Andrea Fuentes expresa: “Lo que hace la novela gráfica es una narración de largo aliento, trazada con ilustraciones que cuenta una historia mucha más larga y compleja”. (Fuentes, 2016) Allí mismo, el ilustrador gráfico Jorge Alderete manifiesta: “Lo que hace un poco la novela gráfica es aunar una traducción universal que finalmente es una narrativa ilustrada”. (Alderete, 2016)

Por otro lado, en una entrevista para el programa radial “Contraste” de la UNAM de Tasco (2014) Uriel Pérez, profesor de la facultad de artes y diseño, define a la novela gráfica como el resultado de una evolución que ha venido siendo constante desde hace unas décadas con el formato de tiras cómicas que después evoluciono a lo que es el formato cómic book, pero que se hizo más evidente en el cómic underground porque en este se comenzó a hablar de problemáticas sociales. (Pérez, 2014)

De acuerdo con las definiciones anteriores, se puede observar la estrecha relación de la novela gráfica con el cómic. Esa relación es evidente puesto que los primeros precedentes de estas expresiones gráficas se remontan a la prehistoria con las pinturas rupestres y manuscritos de la edad media que contenían dibujos o bosquejos que respaldaban lo escrito. Sin embargo, el cómic nace primero que la novela gráfica, de hecho se puede decir que esta última proviene de los muchos “linajes” gráficos y/o literarios que se originaron del cómic.

No obstante, entre el cómic y el surgimiento de la novela gráfica se desarrollaron varios movimientos gráficos y/o literarios, dentro de los que se

encuentran los tebeos también llamados comic books, definidos por el diccionario de la RAE de la siguiente manera: “1. m. Publicación infantil o juvenil cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos. 2. m. Serie de aventuras contada en forma de historietas gráficas.” (RAE, s.f.)

Los tebeos se caracterizaron por ser una de las primeras publicaciones en forma de libro además sus relatos en extensión se presentaban diferentes al cómic ya que no eran cortos sino en forma de seriados. En el libro “*Diseño de personajes para novela gráfica*” de Steven Withrow y Alexander Danner se explica de manera breve qué pasó con los llamados comic books:

Los *comic books* prácticamente fueron aniquilados por la autocensura de los años cincuenta, pero regresaron con enorme popularidad con el resurgimiento de Marvel Comics a principios de los sesenta y se convirtieron en terreno de entrenamiento para genios de la talla de Jack Kirby (uno de los principales arquitectos del universo Marvel), Carl Barks (uncle Scrooge), Neal Addams (Batman, Green Lantern/Green Arrow), Gil Kane (cuyo tomo en rústica *Blackmark*, publicado por Bantam en 1971, es probablemente la primera novela gráfica norteamericana) y Jim Steranko (*Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.*).

Posteriormente, las revoluciones culturales de finales de los sesenta y principios de los setenta fueron recogidos en los cómics *underground* de creadores como Robert Crumb, Vaughn Bode, Kim Deitch, Justin Green y Trina Robbins. (Withrow, S. y Danner, A., 2009, págs. 14-15)

El comix underground según lo describe Pablo Dopico Doctor en Historia del Arte, en el texto “*Espantos de papel. La historia underground española*” (2011) tuvo sus orígenes en los Estados Unidos con el movimiento underground que surgió como rechazo al modo de vida en este país. Dopico cuenta que gracias a la prensa contracultural desarrollada como consecuencia de esta inconformidad comienza el comix underground al cual define de: ““subterrá-neo”, si utilizamos el termino anglosajón que lo sitúa “bajo lo establecido”, pero que también puede entenderse como marginal y alternativo. “ (Dopico, 2011)

Aunque a este punto ya se hablaba de novela gráfica, el término no era utilizado oficialmente pues se tendía a asociarlas con cómic books, sólo hasta finales de la década de los 70 se oficializó el nombre de novela gráfica así se cuenta en el libro “*Diseño de personajes para novela gráfica*”

(...), no apareció como forma artística única, hasta 1978, año en que Will Esneir publicó *A contract with God and other tenement stories*, obra para la cual utilizó el término “novela gráfica”, acuñado por el editor Richard Kyle en 1964. Mientras tanto, en Inglaterra, Bryan Talbot había comenzado a serializar *Luther Arkwright* y Raymond Briggs no tardaría en publicar *Cuando el viento sopla* (1982). (Withrow, S. y Danner, A., 2009, págs. 14-15)

Poco a poco y con gran acogida la novela gráfica fue ganando protagonismo en el mundo de la narrativa gráfica tanto así que varias publicaciones han sido convertidas en películas, tal es el caso de V de venganza, Persépolis y Watchmen por citar algunas. Así mismo, se deben señalar el éxito de novelas gráficas como Maus relato de un superviviente, de Art Spiegelman, novela autobiográfica en dos partes ganadora del premio Pulitzer.

En Colombia el mayor desarrollo que ha tenido la novela gráfica es gracias a las publicaciones independientes o fanzines. Las ferias del libro de los últimos años, dan cuenta de la acogida que ha tenido esta expresión gráfica en el país, los sitios web, Diners y Cartel Urbano destacan la participación en este evento de editoriales como Laguna libros con su sello Cohete cómics presentando las novelas gráficas Elefantes en el cuarto, Caminos Condenados, Uncle Bill y Dos Aldos. De igual forma de novelistas gráficos sobresalientes como Power Paola y su novela Virus tropical ; editoriales independientes como Rey Naranja, o el colectivo La Diligencia, la primera distribuidora editorial independiente. (Moreno, 2016), (Alba Torres, 2015)

La progresiva acogida que se viene presentando con la novela gráfica sobre todo en Colombia es un argumento que ratifica la importancia que se le deben dar a estas propuestas y también es un llamado a que se exploren en campos donde poco se han utilizados como lo es el educativo.

1.2.2. Uso de los textos discontinuos y la novela gráfica en el aula

La multiplicidad de medios y formas de dar a conocer los contenidos ha contribuido a que los jóvenes puedan elegir de acuerdo a sus gustos y necesidades la manera de acercarse a un texto. Hoy en día ellos pueden encontrar las opciones tradicionales impresas como libros, revistas, periódicos y las opciones digitales como blogs y vídeos en la web.

Sin embargo, en las escuelas o instituciones educativas la forma de presentar los textos sigue siendo en su mayoría lineal, no se han variado significativamente las posibilidades en este sentido. Pero es necesario recalcar la importancia que tiene para los estudiantes, proponer textos diferentes a los textos continuos. Así lo argumentan Aparicio y García – Matilla (1998) en su libro “Lectura de imágenes”:

A un individuo no podemos considerarlo alfabetizado en tanto no realice la doble articulación de descodificar (leer) y codificar (expresarse) a través de signos de naturaleza diferentes a los escritos, así como lograr que esos signos puedan ser usados (transferidos) en diferentes situaciones y áreas de conocimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y la realidad cotidiana , (pág. 9)

Se puede inferir de lo anterior, que la inclusión de textos discontinuos dentro del ejercicio académico hace que el proceso de enseñanza- aprendizaje sea integral, porque este tipo de textos son necesarios para analizar de manera más completa las diferentes dinámicas académicas y sociales. De igual forma, permiten romper el uso privilegiado que tiene la escuela frente al lenguaje verbal y escrito.

En esta medida la novela gráfica como parte de este grupo de textos discontinuos es versátil a la hora de utilizarse en un contexto académico. Su formato aunque se asemeja al de un libro, llega a ser más llamativo que este por cómo se presentan sus temáticas, puesto que su disposición de dibujos y/o ilustraciones acompañadas de texto atraen visualmente al lector, generando mayor interés en abordar sus contenidos.

El texto y el dibujo se vuelven complementarios y facilitan al lector el entendimiento de la narración. En ocasiones el texto se comprende gracias a las

imágenes que lo acompañan o puede ocurrir en sentido contrario, tal como lo expresa Carla Suárez Vega en su trabajo para optar a *Master en español como lengua extranjera* titulado “*El cómic y la novela gráfica en el trabajo de ELE*”:

La narrativa visual permitirá al alumno la lectura del mensaje gráfico, ya que no tendrá problemas para leer el movimiento, la gestualidad o muchos de los componentes culturales que se reflejan mediante el dibujo. Pese a que habrá otros que quizás no comprenda, ya que el dibujo también puede tener un marcado carácter icónico y cultural y puede hacer referencia a realidades desconocidas para el estudiante, la mayoría de las imágenes las podrá leer sin tener problema. Del mismo modo, aunque no se comprenda en su totalidad el texto que acompañe a las imágenes, incluso si no se entiende ninguna de las palabras, el estudiante siempre será capaz de obtener información en mayor o menor medida a través de la narración gráfica, lo que le ayudará a tener siempre un punto de referencia y no perder la motivación ni el interés en el trabajo. (págs. 18-19)

En este sentido, la novela gráfica constituye su utilidad no sólo desde la imagen, sino también desde la palabra, convirtiéndose en una herramienta conveniente para descubrir el lenguaje desde las perspectivas icónica y lingüística, donde se transforma el lenguaje y se explora el mismo a través de otras representaciones. Con ello se resignifica su concepción, mostrando y afirmando su verdadera pluralidad.

Además, que la imagen y el texto en este tipo de narrativa se relacionan recíprocamente, situación que beneficia al lector puesto que tiene la posibilidad de interactuar de diferentes maneras con la novela gráfica, lo que enriquece la lectura porque este hará uso de sus habilidades interpretativas tanto en lo semiótico como en lo gramatical y al mismo tiempo motiva a una lectura más placentera.

Como ya se mencionó, el lector al reconocer estos elementos los utiliza para hacer más significativo su acercamiento con la novela gráfica y puede también relacionarse a fondo con sus contenidos, ya que las imágenes o el texto o las dos en conjunto lo ayudarán a que se contextualice más rápido con la situación propuesta y a llevarla más allá de lo que puede mostrarle la viñeta. Lo referenciado por la novelista gráfica Sandra Mars y citado en el libro *Diseño de personajes para novela gráfica*,

explica y aclara más la idea sobre la relación novela gráfica-lector de la que se ha venido discutiendo:

La interacción y relación entre texto e imagen es específica y nosotros intentamos jugar con ella en nuestros libros. En algunos casos, el texto dice algo que no figura en la ilustración y crea un contraste o un cambio, pero también le otorga un significado completamente nuevo al conjunto de la viñeta (y, a su vez, a su relación con las que la rodean). Otras veces, el texto subraya la imagen, como una tautología. En el cómic y la novela gráfica, la misma cantidad de narración ocurre en la mente del lector, fuera de la viñeta, a partir de algo sugerido o dejado a la imaginación, o entre viñetas, y también en el ritmo. Todos estos elementos que se relacionan entre sí contribuyen a hacer de la lectura de novelas gráficas una experiencia única. (Withrow, S. y Danner, A., 2009, págs. 132-133)

Esta dualidad entre texto e imagen que posee la novela gráfica, permite la participación de muchos elementos narrativos como la viñeta, el encuadre, los tipos de plano (plano general, primer plano, etcétera), los ángulos de visión, los códigos gestuales (ceño fruncido- enojo, ojos y boca abierta-sorpresa), el lenguaje del cuerpo, las metáforas visuales (un bombillo encendido-idea), elementos fonéticos (bocadillos, globos, onomatopeyas) y el lenguaje del color (Jiménez, 2015), que son características que aportan recursos diferentes a la práctica pedagógica donde todavía permanece muy arraigada la enseñanza-aprendizaje desde el lenguaje verbal y textual.

Aunque la novela gráfica posea estas características, sólo éstas no garantizan que el recurso sea entendido de una manera efectiva. Hay que tener en cuenta también al público para el que va dirigido la novela gráfica, esto con la intención de que lo que se les presente esté en relación con sus intereses y necesidades. Según lo describe Steven Withrow y Alexander Danner es su libro *Diseño de personajes para novela gráfica* “Es importante conocer el público para el cual estás creando para conocer su marco de referencia y sus intereses, y para conseguir la mejor comunicación posible” (Withrow, S. y Danner, A., 2009, págs. 132-133).

Para Withrow y Danner este acercamiento resulta acertado porque evita el rechazo a un material que no interesa o para el que aún no se está preparado. Aquí

se involucra entonces, otro aspecto a tener en cuenta, la selección adecuada de los textos, como lo menciona Suárez Vega (2014):

Si seleccionamos un texto demasiado complejo desmotivaremos a los alumnos, y uno demasiado simple no les aporta nada nuevo, dando lugar a sesiones monótonas y poco fructíferas. Hay que escoger textos que supongan un reto afrontable a los alumnos y que, tras trabajarlos adecuadamente, les reporten unos conocimientos culturales y lingüísticos. (págs. 17-18)

De acuerdo con lo dicho por Vega Suárez, los textos que se escojan deben tener un contenido acorde (no tan teórico no tan superficial) y que propicie que los estudiantes se motiven y asuman un interés por aprender de ellos, haciendo que las clases no se les hagan rutinarias e inútiles.

A todo lo anterior, cabe sumarle que para garantizar que la novela gráfica sea un recurso efectivo dentro del aula, la escuela debe esforzarse por darle la importancia que se merece al lenguaje no verbal y no centrarse en un sólo enfoque. Un enfoque “logo centrista” que es descrito en el texto *Alfabetización en el medio del cine el discurso audiovisual en el aula* de la siguiente manera: “El enfoque pedagógico de los estudios del lenguaje ha estado centrado en la enseñanza-aprendizaje de la lengua materna, y ha bebido fundamentalmente de dos fuentes: la tradición gramatical y el estructuralismo lingüístico. (Soriano Espinosa, A. , Perdomo, W. y Sánchez R. , S., 2014)

En tal sentido, involucrar la novela gráfica dentro de las prácticas educativas resulta conveniente, no sólo para los estudiantes, sino también para los docentes, quienes a través de ella pueden acudir a realizar actividades diferentes. Así mismo, sirve también como apoyo dentro de los procesos de lectura para los lectores poco activos, pues su formato sugiere una lectura más amena que permite una interacción más autónoma por parte del estudiante. Aquí el profesor puede aprovechar este dinamismo que trae la novela gráfica y utilizarlo para mejorar dichos procesos. Como es explicado en el libro “*Diseño de personajes para novela gráfica*”

(...) las novelas gráficas también pueden ser eficaces herramientas de alfabetización para lectores reacios o con problemas. Al integrar el texto con

elementos visuales, “Las novelas gráficas preparan, hasta cierto punto, para el proceso de lectura”. Son palabras de Sheila Keenan, directora ejecutiva del sello Graphix, de Scholastic. Los lectores crean imágenes en su mente, y las novelas gráficas ayudan a ese proceso de visualización sin apoderarse de él totalmente, como se suele acusar a la televisión y al cine, porque una novela gráfica requiere una lectura activa en lugar de una observación pasiva. (Withrow, S. y Danner, A., 2009, págs. 132-133)

El docente podrá evaluar no sólo aspectos relacionados con el contenido de la novela gráfica, sino que también puede explotar todos los recursos del lenguaje verbal y no verbal que posee esta expresión gráfica.

1.3. Una mirada desde los Lineamientos y los Estándares a la novela gráfica

Con relación a lo que se ha venido desarrollando, es congruente que como licenciadas en Humanidades y Lengua Castellana en formación, miremos la novela gráfica desde el punto de vista de los Lineamientos Curriculares para Lengua Castellana y Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje en Colombia. Como ya se ha sugerido, la novela gráfica presenta múltiples características que favorecen su utilización como recurso pedagógico. Así lo manifiesta Suárez Vega (2014):

Desde el punto de vista pedagógico la novela gráfica cumple una serie de requisitos que la convierten en una actividad idónea para ser empleada en la enseñanza de lenguas: supone un reto asequible para los alumnos, el texto que aparece está contextualizado y, en la mayor parte de las ocasiones, dialogado; tiene un componente visual que sirve de apoyo para el alumno y motiva la lectura y, finalmente, posee un componente lúdico que favorecerá su trabajo y su estudio (pág. 19).

Puesto que el lenguaje va más allá de los signos orales y escritos es fundamental que en la escuela se realicen prácticas de lecturas que abarquen en toda su concepción al lenguaje, tanto desde lo verbal y textual hasta lo no verbal. Esto en concordancia con la concepción del lenguaje, planteada dentro de los Lineamientos de la Lengua Castellana establecidos por el Ministerio de Educación Nacional – MEN (1998).

La concepción de lenguaje que aquí se plantea tiene una orientación hacia la construcción de la significación a través de los múltiples códigos y formas de simbolizar; significación que se da en complejos procesos históricos, sociales y culturales en los cuales se constituyen los sujetos en, y desde el lenguaje (pág. 24)

Todos estos elementos del lenguaje confluyen para una construcción significativa de saberes, en donde se entiende la lectura no sólo como un acto de descifrar y combinar signos lingüísticos, sino también, que es un proceso que tiene otras formas de lenguaje como el no verbal, que se deben analizar necesariamente en la escuela para el reconocimiento de un contenido que no se limite simplemente a lo escrito. Lo anterior, es coherente con lo propuesto dentro de los Lineamientos de la Lengua Castellana, establecidos por el MEN (1998) de la siguiente manera:

El acto de leer se entenderá como un proceso significativo y semiótico cultural e históricamente situado, complejo, que va más allá de la búsqueda del significado y que en última instancia configura al sujeto lector. Esta orientación tiene grandes implicaciones a nivel pedagógico ya que las prácticas de lectura que la escuela privilegia deben dar cuenta de esta complejidad de variables, de lo contrario estaremos formando decodificadores que desconocen los elementos que circulan más allá del texto (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 1998, pág. 27).

Por ende, se entiende que desde la educación básica, se establecen bases sólidas que prepararán a los estudiantes en la realización de lecturas interpretativas y analíticas de lo semiótico, es por esto que abordar una lectura de lo no verbal, paralelamente con lo verbal, reforzará los fundamentos conceptuales en relación con los sistemas de significación. Por consiguiente, leer desde lo semiótico no es un acto irrelevante sino al contrario requiere de toda la atención desde la escuela.

La lectura de imágenes como herramienta en el aula es importante para el desarrollo de la competencia interpretativa, porque resignifica el proceso lector, al plantear la imagen desde otra perspectiva y consolidarla en el eje central de la experiencia lectora del mismo modo que se hace con un texto escrito

Por otro lado, la escuela debe prever que en los últimos tiempos el lenguaje visual, se ha hecho más trascendental en la sociedad. Los diferentes medios de comunicación y de interacción social hacen un uso frecuente de imágenes y alternativas no textuales que tiene gran acogida dentro del público en general, esta gran acogida ha hecho que el uso del lenguaje visual se convierta en masivo. Así lo visual debe ser reflexionado al igual que lo textual o lo oral.

La sociedad se está transformando de una centrada mayormente en la palabra a una cada vez más icónica, por ende, se deben repensar en la escuela las estrategias para abordar el lenguaje desde todas sus vertientes, considerando el uso desmedido de imágenes que ahora permea a la sociedad. Como lo expresa (Soriano Espinosa, A. et al. (2014)): “Frente a esta nueva forma de ver el lenguaje se requiere una nueva postura para comprenderlo, enseñarlo y aprenderlo en la escuela”. Esta nueva postura debe tener en cuenta, una eficiente comunicación que abra paso a la significación, donde los estudiantes desde su entorno y a través de él encuentren el sentido de estudiar el lenguaje.

Todo lo abordado hasta aquí se relaciona con lo que plantean los Lineamientos de la Lengua Castellana establecidos por el MEN en su ítem 4.1 *Un eje referido a los procesos de construcción de sistemas de significación*:

Este eje está referido al trabajo pedagógico correspondiente a la construcción de las diferentes formas a través de las cuales se construye la significación y se da la comunicación. Cuando hablamos de sistemas de significación nos referimos al conjunto de signos, símbolos, reglas sintácticas, pragmáticas, contextos de uso... en general: lenguaje verbal (oralidad, escritura...), lenguajes de la imagen (cine, publicidad, caricatura...), señales.... Estos sistemas de significación son construidos por los sujetos en procesos de interacción social. La adquisición de diferentes sistemas de significación es prioridad de la escuela (...) (Ministerio de Educación Nacional -MEN, 1998, pág. 30)

Dando cabida a este eje dentro de los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, el MEN dispuso tres asuntos primordiales en la formación del lenguaje para la educación básica y media en donde se encuentra el de *una pedagogía de otros sistemas simbólicos*. (Ministerio de Educación Nacional- MEN, 2003, pág. 24).

Campo que está en concordancia con el eje planteado dentro de los lineamientos, porque allí se hace referencia a la obligación que tiene la escuela de trabajar desde los sistemas tanto verbales como no verbales para la educación en lenguaje. (Ministerio de Educación Nacional- MEN, 2003, pág. 26)

Conforme a lo dicho hasta aquí, la escuela tiene la labor de asumir la consolidación de espacios que permitan abordar el lenguaje en todos los sentidos de su uso, ya que esto permitirá que las dinámicas que se desarrollen en la escuela sean consecuentes con las dinámicas sociales que se desarrollan fuera de la misma. La Escuela no es una entidad ajena a la práctica social y cultural, al contrario, constituye la esencia misma de esta práctica.

Por ende, explorar el lenguaje en todas sus competencias facilitará la comprensión de los procesos de aprendizaje en el aula, lo cual coincide con las pretensiones de los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, dispuestos por el MEN, específicamente con su tercer campo de acción *una pedagogía de otros sistemas simbólicos* que pretende el desarrollo y el fortalecimiento de la competencia simbólica de los estudiantes, para que puedan reconocer de los sistemas no verbales: las particularidades, los usos, su participación en los procesos lingüísticos y su influencia en los procesos de organización social, cultural e ideológica. (Ministerio de Educación Nacional- MEN, 2003, pág. 26)

En todo caso, es importante tener claro que el estudio del lenguaje en el aula se enriquece de lo verbal y lo no verbal, las dos con diferentes variantes que favorecen su análisis. El entendimiento del lenguaje no debe reducirse a uno solo de estos aspectos. Porque no es provechoso que la escuela se centre en lo verbal y escrito únicamente, ya que en este sentido iría en contra de los Lineamientos de la Lengua Castellana y Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, dispuestos por el MEN, cuando se dice en este último que:

(...) la producción de lenguaje no sólo se limita a emitir textos orales o escritos, sino iconográficos, musicales, gestuales, entre otros. Así mismo, la comprensión lingüística no se restringe a los textos orales o escritos, sino que se lee y, en consecuencia, se comprende todo tipo de sistemas sgnicos, comprensión que supone la identificación del contenido, así como su

valoración crítica y sustentada. (Ministerio de Educación Nacional- MEN, 2003, pág. 28)

La escuela tiene un reto y este es el de apropiarse de los otros sistemas de significación diferentes al oral-textual, si no correrá el riesgo de que sea vista como un simple lugar donde se transmiten saberes independientes y restringidos al ámbito escolar. Para tal fin, un recurso como la novela gráfica resultaría indicado por sus características que enlazan y relacionan imagen y palabra, lo que contribuye al fortalecimiento de lo semiótico en los procesos de enseñanza- aprendizaje en las instituciones educativas.

2. HISTORIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA

Como licenciadas en formación en humanidades y lengua castellana, es fundamental el estudio de los cambios lingüísticos y entender cómo a través de la interacción social y las diferentes prácticas desarrolladas dentro de una sociedad estos se configuran. La lengua es un sistema codificado de sonidos que sirven para la comunicación humana, que experimenta un proceso constante de evolución y desarrollo los cuales se determinan a través de la práctica social y cultural de una colectividad.

De esta manera y a causa de su constante evolución la Lengua Castellana, cuenta con un gran número de palabras aceptadas muchas de ellas provienen de préstamos de otras lenguas, según la página de *Larousse* en Facebook, el 70% de las palabras provienen del latín; el 10 % son variantes del griego; un 5% del árabe; otro 5% del gótico y otro 10% se compone de muchísimas otras lenguas: Náhuatl, maya; Francés, italiano y Catalán, vasco (Larousse latam, 2017). En este sentido, conceptos como filogénesis y ontogénesis cobran relevancia dentro de esta licenciatura, por esto a continuación se presenta una definición de dichos conceptos:

Filogénesis: Deriva de dos palabras griegas, “*phylō*” que quiere decir raza, estirpe, y de “*gēnesis*” que significa *origen, generación*. Es decir con este término nos referimos a la evolución que han seguido las especies. (psicoterapeutas.eu, 2010).

Ontogénesis: proceso de constitución del individuo, proceso que se inicia en el feto y concluye en la edad adulta. (blogs.periodistadigital, 2007)

Si se estudia una lengua, en este caso la española, lo más procedente es conocer su historia, por esto y para efectos de la presente investigación, se hará un acercamiento a la historia de la lengua castellana, específicamente a la familia indoeuropea, las lenguas ibéricas y la etapa de los prerromanos, utilizando como referentes teóricos al filólogo mexicano Antonio Alatorre y al filólogo español Rafael Lapesa con sus trabajos *Los 1001 años de la Lengua Española* e *Historia de la Lengua Española* respectivamente.

2.1. La familia Indoeuropea

Según Alatorre, las teorías sobre el origen del indoeuropeo se basan en hallazgos arqueológicos, una de esas teorías expone que el indoeuropeo o protoindoeuropeo nació en un territorio que se extiende desde el sur del Mar Negro hasta el Cáucaso y el río Éufrates, al Oriente de Anatolia o Asia Menor. Allí habría surgido la agricultura, con ella la manera de llamar las cosas, lo que dio origen a las lenguas indoeuropeas. (Alatorre, 2003, pág. 21)

Las cuatro primeras lenguas del protoindoeuropeo primitivas que surgieron fueron, el anatolio, el greco-armenio-indio-iranio, celta-italo-tocario y el balto-eslavo-germánico. Del texto *Los 1001 años de la lengua española*, se extraen algunas de sus características:

2.1.1. Anatolio: Su variedad más conocida es el hitita. Dueños de toda la Anatolia hacia el año 1400 a.C., los hititas parecen haber sido los primeros en *escribir* una lengua indoeuropea (escritura cuneiforme en tabletas de la “biblioteca” de Hattusas). Pero el hitita y otras lenguas afines de Asia Menor, como el licio y el lidio, no vivieron mucho tiempo.

2.1.2. Greco-armenio-indo-iranio: Fue éste el primer ramal que salió de los límites de Anatolia; ya en el tercer milenio antes de Cristo se había escindido en dos: el greco-armenio y el indo-iranio. Entre las lenguas índicas hay una que no vive en la India, sino que vaga por el mundo: el romaní, el idioma de los gitanos.

2.1.3. Celta-italo- tocario: Los tocarios, que se separaron muy pronto de los celta-italos, avanzaron hacia oriente, donde su lengua se extinguió relativamente pronto a causa de la presión de la familia fino-ugria, pero dejó

como recuerdo unas pocas inscripciones en lo que es hoy el Turkeistán chino. Los celta-ítalos se mantuvieron como un solo grupo durante algún tiempo y, bordeando el mar Caspio, se derramaron por Europa en sucesivas oleadas desde finales del tercer milenio antes de Cristo.

2.1.4. Balto-eslavo-germánico: *El germánico fue el que se separó primero; la escisión entre el báltico y el eslávico fue más tardía* (Alatorre, 2003, págs. 22-23)

2.2. Lenguas ibéricas y prerromanas

Según el libro *Historia de la lengua española*, las teorías en cuanto a lenguas ibéricas y prerromanas, se fundamentan en datos imprecisos y en hipótesis diversas y ambiguas. Lapesa cuenta que las costas de Levante y regiones aledañas, fueron ocupadas por la cultura de los iberos que posiblemente remonta sus orígenes en el norteafricano y que a ellos se debe el nombre de la península. (Lapesa, 1981, págs. 13-14)

Más adelante la colonización helénica, desterrada del Sur, prosiguió en Levante. Las relaciones entre las civilizaciones oriental y griega trajeron consigo el desarrollo del arte ibérico que alcanzó gran reconocimiento con las monedas y metalistería, las figurillas del Castellar de Santisteban, las esculturas del cerro de los santos y la dama de Elche constatan la asimilación de influencias extrañas a las cuales los hispanos primitivos dieron nuevo sentido (Lapesa, 1981, pág. 16).

Por otro lado, la moderna arqueología hallada por los historiadores en el Centro y Oeste de la Península, atestiguan que de Europa Central emigraron indoeuropeos (Lapesa, 1981, pág. 16). De estas innumerables concurrencias, se destacan las familias de iberos, turdetanos, celtas, griegos, púnicos-fenicias y vascones de las cuales se extraen del libro *Los 1001 años de la lengua española* las siguientes características:

2.2.1. Iberos: Los iberos fueron muy permeables a las lenguas helénicas, como lo muestran sus reliquias arqueológicas: monedas, objetos de metal, algunas figurillas y varias esculturas notables, (...). Más aún: los iberos poseían el arte de la escritura. Los eruditos modernos han conseguido descifrar, letra a letra, las varias inscripciones ibéricas (sobre plomo) que se conservan.

Desgraciadamente, ninguno de ellos ha podido decir qué significan. Parece seguro que los iberos poseían del norte de África, y que en alguna época su territorio rebasó en mucho la cuenca del Ebro.

2.2.2. Turdetanos: A causa quizá del prestigio de Heródoto, el nombre “Tartessos” ha tendido fortuna y los “Turdetanos de Estrabón suelen llamarse *tartesios*.”

Lo único que se puede decir es que su escritura emplea signos distintos de los iberos, y también una lengua distinta

2.2.3. Celtas: Los pueblos célticos de lengua indoeuropea, se habían extendido ya o seguían extendiéndose por las islas británicas y el actual territorio de Francia cuando llegaron a España, quizá en varias oleadas, a partir más o menos del siglo VIII a. C.

El celta primitivo es perfectamente conocido, no sólo porque abundan sus testimonios antiguos, sino también con lo mucho que se puede reconstruir a base de sus varios descendientes actuales (gaélico, irlandés, bretón, etc.).

Los celtas dejaron en España una fuerte huella lingüística, más marcada tal vez en Portugal y en Galicia. No tenían alfabeto propio: las inscripciones que nos dejaron están en caracteres latinos, salvo una, sobre plomo, que curiosamente utiliza el alfabeto ibérico. Gracias a estas inscripciones (tardías) se puede asegurar que el celta hispano llegó a tener ciertas modalidades propias.

2.2.4. Griego: Los griegos influyeron mucho en las artes (escultura, arquitectura, cerámica, acuñación de monedas, etc.), e introdujeron quizá el cultivo de la vid y del olivo, pero no fueron verdaderos pobladores o colonos, y así no dejaron ninguna huella lingüística directa.

2.2.5. Púnico-Fenicia: Esta lengua púnico - fenicia era la de la púnica Cartago, la más célebre de las colonias de Tiro y Sidón, que ya en el siglo IV a. C. había sustituido a su metrópoli en el dominio del Mediterráneo, y cuyos ejércitos, en el siglo III, llegaron a ocupar la mayor parte de la península.

2.2.6. Vascones: Es la *única* lengua prerromana que aún está viva; la única; por así decir, que el latín no logró poner fuera de combate. (Alatorre, 2003, págs. 21-26)

De la lengua celta-ítalo-tocario, se desprenden las lenguas itálicas de cuya descendencia se origina el latín y con este las lenguas romances de donde nació el español, que hoy por hoy es una de las lenguas más habladas en el mundo.

3. MARCO METODOLÓGICO

En el siguiente capítulo se presentará de manera detallada y secuencial, el proceso que da cuenta desde el pre diagnóstico, las sesiones diseñadas y culminadas con los estudiantes de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana, hasta finalizar en la realización de análisis de resultados en el trabajo de investigación.

3.1. Enfoque Metodológico

Este trabajo de investigación cuenta con los rasgos del enfoque cualitativo, que como se referencia en el artículo *Más allá del dilema de los Métodos, Diferencias Entre los Métodos cualitativos Y cuantitativos* de los autores Elssy Bonilla Castro, Penélope Rodríguez Sehk “El método cualitativo permite que se interprete la realidad de forma descriptiva, analítica, crítica, objetiva y subjetiva”. (Bonilla y Rodríguez, 2014). En este sentido, permite por medio del análisis comprender los diferentes factores que intervienen en el problema planteado e interpretar los datos obtenidos en las fases de la investigación a través de una observación amplia y detallada que tiene en cuenta todos sus aspectos tanto de elaboración como de desarrollo de las mismas.

3.2. Tipo de investigación

Se propone la novela gráfica como mecanismo que contribuya a la enseñanza-aprendizaje de la Historia de la Lengua Española. Por esta razón, se hizo una búsqueda minuciosa de antecedentes sobre la utilización de éste recurso, que indicó

que la Historia de Lengua Española no había sido abordada por medio de ésta herramienta gráfica. Según lo expresado por Pick y López 1984, referenciado en el texto: “*Apuntes para la realización de un proyecto de investigación social de María del Rosario Silva* “: “(...) los estudios exploratorios pretenden dar una visión general del fenómeno, se realizan cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido” (pág.30). Por lo cual este trabajo de investigación es de tipo exploratorio.

3.3. Fases de la investigación

En el presente apartado se explicaran las cinco fases generales que se encaminan a cumplir el objetivo general, la delimitación conceptual e histórica de los contenidos de la novela gráfica, su creación y diseño junto con la elección de la herramienta.

3.3.1. FASE 1. Elección y selección de recursos:

Esta primera fase se dedicó a buscar y seleccionar el documento base con el que se pretende realizar el trabajo de investigación, para ello se llevó a cabo un pre diagnóstico, tomando como muestra 20 de aproximadamente 280 estudiantes del programa de Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de la Sede Principal de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, con el fin de conocer cuáles son los recursos pedagógicos implementados para la enseñanza-aprendizaje del programa antes mencionado. Asimismo, se quiso establecer la pertinencia de usar la novela gráfica con este objetivo.

Se empleó como instrumento de recolección de datos una encuesta que sirvió como pre-diagnóstico, en la que se formularon las siguientes preguntas:

1. ¿Desde su rol (Estudiante, Profesor)Cuál es la importancia de la enseñanza de la Historia de la Lengua Española, en la formación de un licenciado?
2. ¿En el momento de enseñar y/o aprender contenidos y conceptos sobre la Historia de la Lengua Española, cuáles son los recursos pedagógicos utilizados para ello?

3. ¿Cuáles son los textos u otros recursos pedagógicos que se utilizan para la enseñanza de la Historia de la lengua Española? ¿Cuáles considera que faltan?
4. ¿Le parecería pertinente utilizar un recurso como la novela gráfica para la enseñanza de la Historia de la Lengua Española? ¿Por qué?

Esta encuesta se realizó a los profesores de la Licenciatura de Humanidades y Lengua Castellana que tienen o tuvieron este espacio académico en su plan de trabajo y a veinte estudiantes de la Licenciatura de diferentes semestres (primero, octavo, noveno).

3.3.2. FASE 2. Revisión de textos y referentes teóricos:

Después de analizar las respuestas del pre-diagnostico se tomaron como referentes teóricos al filólogo español Rafael Lapesa y su libro “Historia de la Lengua Española” y al filólogo mexicano Antonio Alatorre con “Los 1001 años de la Lengua Española”. Asimismo, los contenidos que serán abordados en el proyecto de investigación y posteriormente en la creación del guion para la novela gráfica.

3.3.3. FASE 3. Elección de herramienta para realizar una novela gráfica:

Se buscó entre varios recursos, recurriendo a diseñadores gráficos y programas digitales, pero el costo era muy alto por lo que se eligió el programa Pixtón como herramienta para elaborar la novela gráfica, ya que esta permite acceder de manera gratuita, poniendo a disposición del usuario diferentes elementos para ello. Además, ofrece un servicio premium por un bajo costo mensual que hace posible descargar el contenido y más alternativas para el diseño.

3.3.4. FASE 4. Implementación piloto del recurso pedagógico:

Se hicieron dos talleres con estudiantes de segundo semestre de la licenciatura en el espacio académico Cognición y Función del Lenguaje, desarrollados de la siguiente manera:

Taller 1: Se orientó a identificar los conocimientos previos que los estudiantes tenían respecto a los orígenes y evolución de la Lengua Española a través de las siguientes puntos:

1. Explicar en no más de dos párrafos, los orígenes y la evolución de la Lengua Española
2. Mencione cinco palabras que considere claves dentro de la historia de la Lengua Española. Argumenta tu respuesta.
3. Se realizó una exposición de la novela gráfica, donde los estudiantes hicieron sus observaciones.

Taller 2: se realizó a través de dos fases:

1. **Fase virtual:** Se facilitó la dirección de enlace para acceder a la primera parte de la novela gráfica (Indoeuropeo), con el fin de que los estudiantes la exploraran y la revisaran. Esta fase era indispensable para el desarrollo de la fase presencial.
2. **Fase presencial:** Por medio de un taller escrito debían relacionar los símbolos característicos de dicha familia y dar respuesta a los siguientes puntos:
 1. Nombrar la familia a la que pertenecen los símbolos
 2. Relación de los símbolos y su aporte a la consolidación del castellano
 3. ¿Cuáles son los aspectos relevantes de la novela y que mejorarían?

3.3.5. FASE 5. Análisis de resultados:

Para el análisis de resultados, se tabularon las respuestas en el diagnóstico y en los talleres, creando categorías de acuerdo con los aspectos más comunes y las coincidencias en estas.

A continuación se presenta el cuadro con las categorías creadas para la tabulación:

Tabla 1.

PREGUNTAS	CATEGORÍAS MÁS COMUNES
<p>1. ¿Desde su rol (Estudiante, Profesor)Cuál es la importancia de la enseñanza de la Historia de la Lengua Española, en la formación de un licenciado?</p>	<p>1. Conocimientos teóricos 2. Raíces y evolución 3. Contexto histórico</p>
<p>2. ¿En el momento de enseñar y/o aprender contenidos y conceptos sobre la Historia de la Lengua Española, cuáles son los recursos pedagógicos utilizados para ello?</p>	<p>1. Bibliografía específica 2. Otros textos 3. Medios audiovisuales 4. Dinámicas de clase 5. Herramientas tecnológicas/ Tecnologías de la información</p>

3. ¿Cuáles son los textos u otros recursos pedagógicos que se utilizan para la enseñanza de la Historia de la lengua Española? ¿Cuáles considera que faltan?

Tabla 2.

RECURSOS QUE SE USAN	<p>1. Bibliografía específica 2. Otros textos 3. Dinámicas de clase Trabajos grupales, talleres , diapositivas</p>
¿CUÁLES CONSIDERA QUE FALTAN?	<p>1. Otros textos 2. Dinámicas de clase 3. TIC y Medios audiovisuales 4. Semilleros de investigación</p>

4. ¿Le parecería pertinente utilizar un recurso como la novela gráfica para la enseñanza de la Historia de la Lengua Española? ¿Por qué?

SI: 28

NO: 1

NO SABE, NO RESPONDE: 1

PRIMERA IMPLEMENTACIÓN

1. Explica en no más de dos párrafos, los orígenes y la evolución de la Lengua Española

Tabla 3.

ASPECTOS	CATEGORIAS COMUNES
ORIGEN	INFLUENCIAS: Romana:2 Árabe:2 Española:3 Bárbara:1 Romance:1
EVOLUCIÓN	Española: 1 Colonización: 1 Ubicación geográfica y política: 2 Generacional: 1 Invasión y cambio sociales:2 Costumbres y comercio: 2 Religión y evangelización: 2

2. Menciona cinco palabras que consideres claves dentro de la historia de la Lengua Española. Argumenta tu respuesta.

Tabla 4.

ALMOHADA	1
JERGA	1
COLONIZACIÓN	2
ESPAÑA	1
LITERATURA	2
TERRITORIALIDAD	1
COMUNIDAD	1
EXPANSIÓN	1
APRENDIZAJE	1
CAMBIOS	1

SEGUNDA IMPLEMENTACIÓN

1. Nombrar la familia a la que pertenecen los símbolos
2. Relación de los símbolos y su aporte a la consolidación del castellano
3. ¿Cuáles son los aspectos relevantes de la novela y que mejorarían?

GRUPO 1 ANATOLIOS

Tabla 5.

SÍMBOLOS	SIMILITUDES
Agricultura	7
Sedentarismo	1
Expansionismo	5
Lengua	4

GRUPO 2 GRECO-ARMENIO-INDO-IRANIO

Tabla 6.

SÍMBOLOS	SIMILITUDES
Choza	3
Vestimenta	1
Agricultura	1
Pala	1
Canastas	1
Comunidad	1

GRUPO 3 CELTO-ITALO-TOCARIO

Tabla 7.

SÍMBOLOS	SIMILITUDES
Soldados	
Invasión	
Expansionismo	

4. RESULTADOS

En éste capítulo se analizan cuidadosamente los resultados obtenidos durante el pre diagnóstico, la implementación y el desarrollo de dos talleres resueltos por los estudiantes de segundo semestre de

4.1. FASE 1.

Tabla 8.

PREGUNTAS	CATEGORIAS MÁS COMUNES
1. ¿Desde su rol (Estudiante, Profesor)Cuál es la importancia de la enseñanza de la Historia de la Lengua Española, en la formación de un licenciado?	1. Conocimientos teóricos 2. Raíces y evolución 3. Contexto histórico
2. ¿En el momento de enseñar y/o aprender contenidos y conceptos sobre la Historia de la Lengua Española, cuáles son los recursos pedagógicos utilizados para ello?	1. Bibliografía específica 2. Otros textos 3. Medios audiovisuales 4. Dinámicas de clase 5. Herramientas tecnológicas/ Tecnologías de la información

3. ¿Cuáles son los textos u otros recursos pedagógicos que se utilizan para la enseñanza de la Historia de la lengua Española? ¿Cuáles considera que faltan?

Tabla 9.

RECURSOS QUE SE USAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bibliografía específica 2. Otros textos 3. Dinámicas de clase
¿CUÁLES CONSIDERA QUE FALTAN?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Otros textos 2. Dinámicas de clase 3. TIC y Medios audiovisuales 4. Semilleros de investigación

4. ¿Le parecería pertinente utilizar un recurso como la novela gráfica para la enseñanza de la Historia de la Lengua Española? ¿Por qué?

SI: 28

NO: 1

NO SABE, NO REPONDE: 1

Tabla 10.

RESPUESTA	¿POR QUÉ? (CATEGORÍAS MÁS COMUNES)
SÍ	<ul style="list-style-type: none"> • Herramienta didáctica- Aprendizaje didáctico • Recurso creativo, dinámico, llamativo y menos teórico • Por su relación imagen- palabra • Recurso innovador y/o tecnológico
NO	No es necesaria si hablamos de estudiantes de primer semestre , pues debe hacerse antes una explicación clara y profunda desde este término para su comprensión

Para este primer momento con base en las respuestas se pudo evidenciar que la importancia que se le otorga a la enseñanza de la Historia de la Lengua Española se orienta a los conocimientos teóricos respecto a la misma, se mencionan aspectos sobre el contexto histórico, los orígenes y la evolución que la Lengua Española ha experimentado.

Las respuestas a la pregunta número dos fueron las siguientes:

1. Manual de lingüística Hispanoamericana - Cándido Aráus Puente
Los 1001 años de la lengua española Antonio Alatorre
2. Textos históricos, textos inscritos en latín (iglesias), cuentos, mitos , leyendas, reseñas, resúmenes, poemas, fichas de lecturas, diccionarios
3. Audio libros, vídeos , diapositivas, Mapas (mapa de España), cuadros sinópticos, imágenes, documentales
4. Exposiciones, discusión, seminario alemán, , línea de tiempo, talleres, foros, analogías con el tiempo actual
5. No se especifican cuáles

Su mayor enfoque estuvo en los recursos que tienen textos como fuente principal, pero no hay mayor claridad en el uso de otros distintos, las diapositivas son bastante mencionadas, pero los otros medios que se señalan en el cuadro son mencionados de manera esporádica.

Las respuestas a la pregunta tres fueron las siguientes:

Recursos que se usan:

1. 1. Don Quijote de la Mancha, El cantar del Mío Cid, Caso 12 y 13 de la universidad EAN, El origen del indoeuropeo por la profesora Lindy, Diccionario Lengua Española, Manual de lingüística Hispanoamericana - Cándido Aráus Puente, El lazarillo, Los 1001 años de la Lengua Española
2. Textos historia lengua española (Literatura española, antigua, edad media)
3. Trabajos grupales, talleres y diapositivas

¿Cuáles considera que falta?

1. Cuentos, mitos, leyendas, textos de lecturas más dinámicas, Lecturas creativas

2. Salidas pedagógicas, excursiones, visitas a museos, cursos más interactivos y menos lecturas, obras de teatro.
3. Plataformas virtuales lúdicas, videos
4. Semilleros de investigación

Se puede observar en el primer ítem “Recursos que se usan” que se señalan más recursos en la categoría “Bibliografía específica”, lo que denota que hay superioridad en el empleo de estos recursos con relación a los de las otras categorías. Para el segundo ítem, se manifiesta la inclinación por otras alternativas diferentes a la más común, que es la lectura de textos específicos que tienden a ser demasiado teóricos, asimismo, expresan la necesidad de otros medios como los audiovisuales o dinámicas de clase que se salgan de la rutina y la monotonía que puede tener una clase con alto contenido teórico.

En la última pregunta, sus argumentos se establecieron en torno a definir este recurso como una herramienta didáctica que lleva a un aprendizaje didáctico, también como algo, creativo, dinámico, llamativo y menos teórico. Además resaltaron la cualidad que tiene la novela gráfica de relacionar imagen y palabra, y finalmente expusieron que era un recurso innovador y tecnológico.

4.2. FASE 2.

1. Luego de realizar la revisión bibliográfica consultando libros como *Los 1001 años de la Lengua Española* de Antonio Alatorre; *Historia de la Lengua Española* de Rafael Lapesa y *Nueva Gramática de la Lengua Española* de la Real Academia Española se tuvo mayor claridad sobre los temas abordados y se estableció que el libro *Los 1001 años de la Lengua Española* de Antonio Alatorre se tomaría como base para los contenidos, éste texto cuenta la historia de la Lengua Española de manera ordenada y detallada lo que facilita seguir una línea cronológica.
2. Se determinaron los referentes teóricos y cuáles contenidos serían abordados en la novela. Además se estableció que en un primer momento el trabajo desarrollará las temáticas del Indoeuropeo y llegará hasta lenguas Ibéricas y Prerromanas.

3. Se realizó un resumen del texto “Los 1001 años de la Lengua Española” de Antonio Alatorre hasta el capítulo de Lenguas Ibéricas y Prerromanas.
4. Se elaboró un guion con base en el resumen, donde se adaptó y se creó la historia de la novela gráfica que gira en torno a salvar la historia de la Lengua Española, determinando tres personajes principales (Julieta, Antínoo y El cobre).
5. Para transformar la novela escrita en novela gráfica, se elaboró un perfil físico y psicológico de los personajes. Además, se ubicó un contexto histórico de la novela para elegir de manera acertada la ambientación de los escenarios a utilizar en la novela gráfica y se definió que su contenido sería abordado por capítulos.
6. Los contenidos se dividen en capítulos, de la siguiente manera:

Capítulo 1. La familia Indoeuropea: Se abordan los aspectos relacionados con el origen de las lenguas. Distinguiendo y explicando el primer ramaje de familias que aparecieron: Anatolios, Greco-armenios-indo-iranios, Celta-italos-tocarios y Balto-eslavos-germánicos.

Capítulo 2. Lenguas Ibéricas y prerromano: Trata de las expansiones de los diferentes pueblos, que consolidaron el nacimiento de las Lenguas Ibéricas y Prerromanas. Se exponen aspectos relacionados con las familias Iberas, Turdetanas, Celtas, Griegas, Fenicias y Vasconas.

Capítulo 3. Voces Ibéricas: Se identifican algunas herencias idiomáticas de las lenguas ibéricas como la consolidación de las palabras abarca, barranco, conejo, manteca, sabandija, etc. Así como también la de los sufijos rra y rro.

4.3. FASE 3.

Diseño y creación de la novela gráfica: De acuerdo con los contextos históricos de la novela y el perfil físico y psicológico de los personajes, se eligieron dentro de Pixtón las ilustraciones más adecuadas con estos y se modificó de acuerdo

a las necesidades percibidas. Se elaboró por capítulos a los cuales se les hacía unas revisiones y correcciones conformes a dichas revisiones. Se realizó un aproximado de más de doscientas viñetas.

Personajes:

Julieta: joven universitaria.

Antínoo: anciano encargado de proteger a Julieta del Cobre

Cobre: tiempo convertido en torbellino de arena, lo debe permitir que Julieta regrese a contar la Historia de la Lengua Española

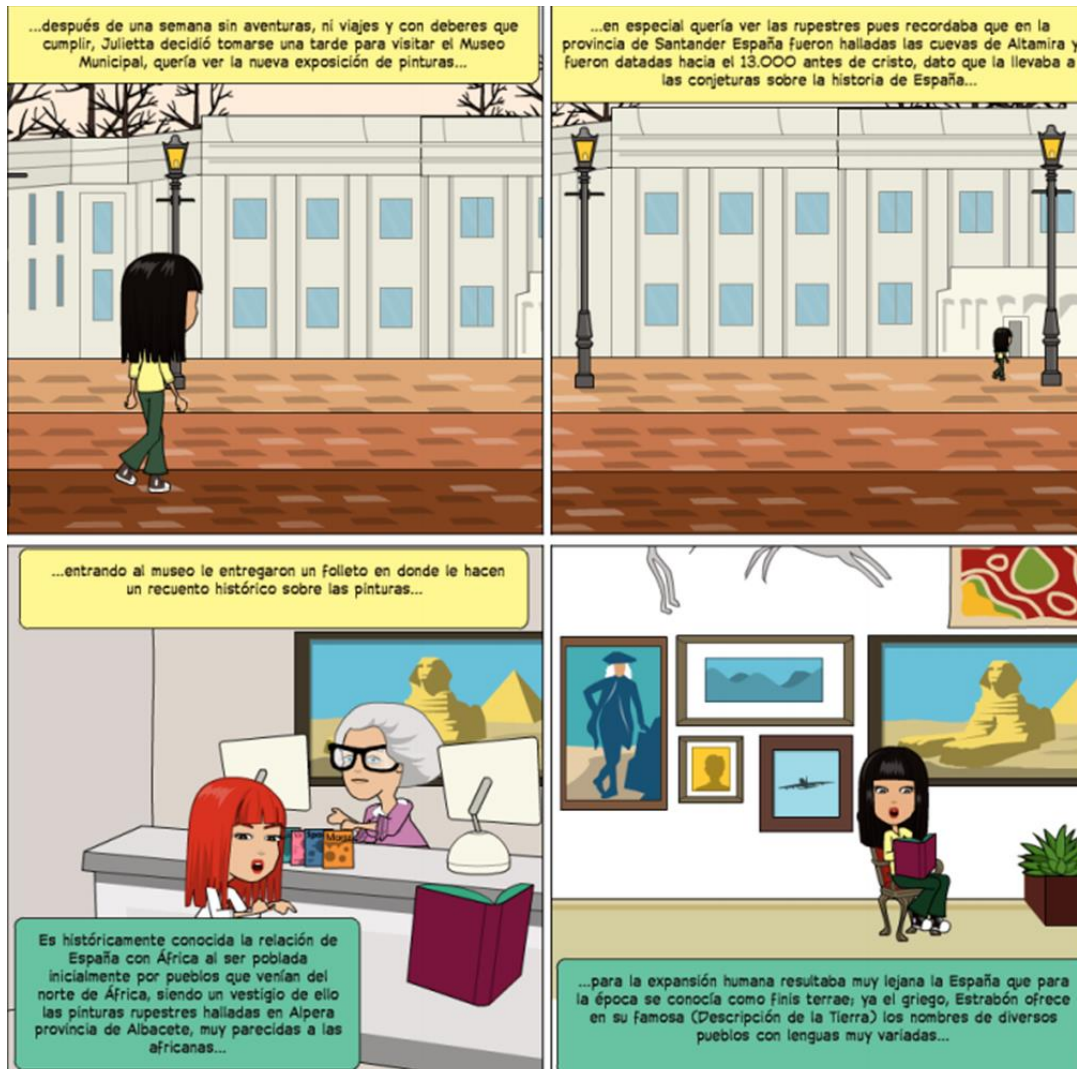
Indoeuropeo: Julieta empieza a viajar a través del tiempo, conoce a Antínoo y éste le da las instrucciones necesarias para salvarse del Cobre, a su vez, hace entrega de unos instrumentos que le pueden ayudar, pero no antes de explicarle cuál es su misión.

Imagen 1.



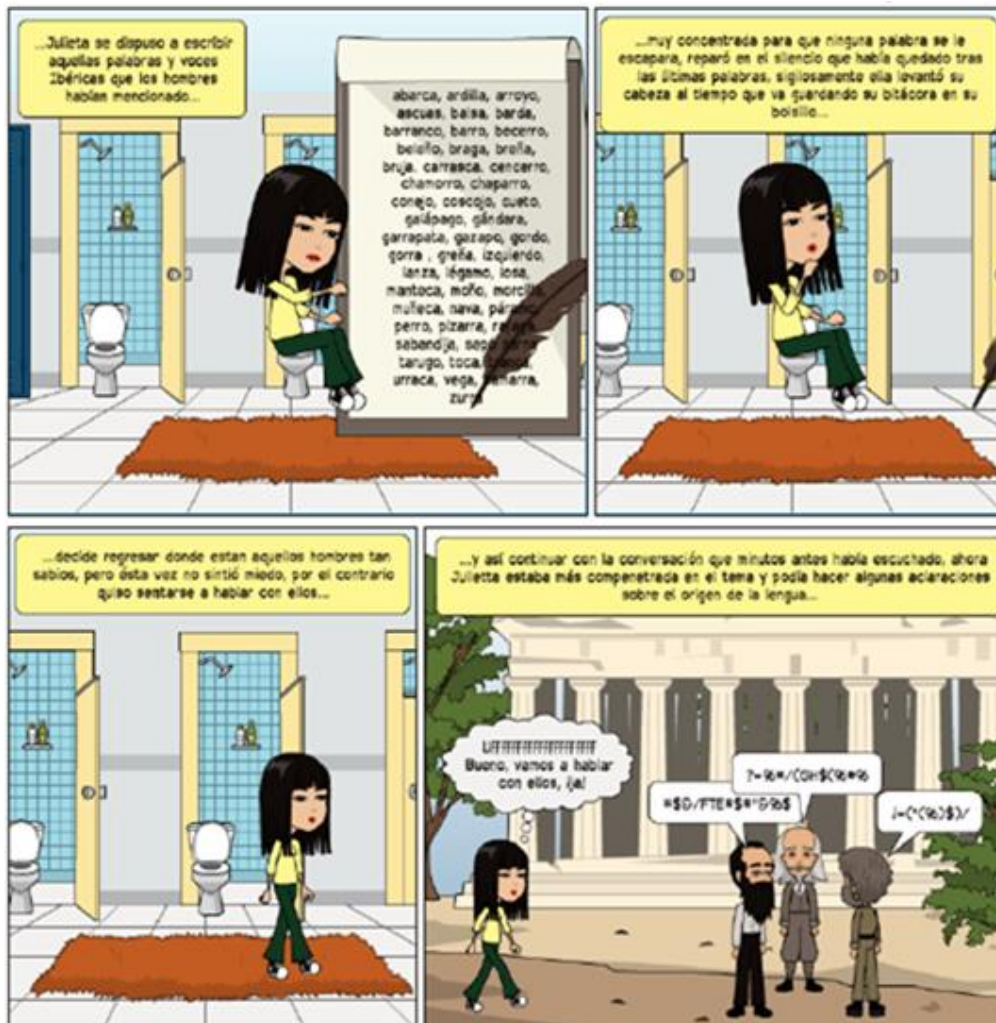
Lenguas ibéricas prerromanas: Julieta empieza a sentir la necesidad de cumplir con su misión, le atemoriza un poco la idea de no saber lo que va a encontrar en el otro mundo, pero es consciente de lo peligroso que puede ser para ella y su cultura el no hacerlo.

Imagen 2



Voces Ibéricas: Julieta empieza a sumergirse en el tiempo, viaja por diferentes épocas, se enferma y atraviesa por una pérdida muy importante para ella, pierde parte de su recolección de raíces, lo que hace que salga a buscarlo sin saber dónde, sin ayuda y con una sospecha muy grave sobre Antínoo.

Imagen 3.



4.4. FASE 4.

De acuerdo con los dos talleres desarrollados con estudiantes de segundo semestre de la licenciatura en el espacio académico Cognición y Función del Lenguaje propuestos para la implementación piloto del recurso pedagógico se obtuvieron los siguientes resultados:

Taller 1:

La primera sesión se hizo con el fin de hacer un diagnóstico del grupo e identificación sobre los conocimientos de los estudiantes de segundo semestre de la licenciatura frente a la Historia de la Lengua Española espacio académico visto por ellos en primer semestre.

Tabla 11.

ASPECTOS	CATEGORIAS COMUNES
ORIGEN	INFLUENCIAS: Romana:2 Árabe:2 Española:3 Bárbara:1 Romance:1
EVOLUCIÓN	Española: 1 Colonización: 1 Ubicación geográfica y política: 2 Generacional: 1 Invasión y cambio sociales:2 Costumbres y comercio: 2 Religión y evangelización: 2

Tabla 12.

ALMOHADA	1
JERGA	1
COLONIZACIÓN	2
ESPAÑA	1
LITERATURA	2

TERRITORIALIDAD	1
COMUNIDAD	1
EXPANSIÓN	1
APRENDIZAJE	1
CAMBIOS	1

Después de la presentación frente al grupo y una breve introducción a la novela gráfica, se hizo la salvedad de solo escribir lo que se recordaban haciendo énfasis en que no aplicaba como nota de la asignatura de Concepción y Lenguaje, a continuación cada estudiante contestó el taller, posteriormente se proyectó una parte de la novela gráfica, con errores, sin editar y sin finalizar, los estudiantes en su participación leyeron en voz alta cada uno de los diálogos, al finalizar expusieron su percepción positiva de implementar ésta novela gráfica como herramienta en el aprendizaje-enseñanza de la Historia de la Lengua Española en la Licenciatura de Humanidades y Lengua castellana.

En el anterior cuadro de recopilación de respuestas, se evidencia que la concordancia acerca del tema es básica e insuficiente. Las respuestas tienen relación con el origen y la evolución de la Lengua Española, sin embargo, son muy generales frente a la pregunta específica, infiriendo poca recordación de la teoría recibida en el espacio académico de Historia de la Lengua Española.

Imagen 4.



Imagen 5.



Taller 2:

SEGUNDA IMPLEMENTACIÓN

Después de la fase virtual donde los estudiantes exploraron y revisaron la novela gráfica (Indoeuropeo), se desarrolló la fase presencial, donde los estudiantes debían relacionar los símbolos característicos de cada familia y dar respuesta a unas preguntas, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

GRUPO 1 ANATOLIOS

Tabla 13.

SÍMBOLOS	SIMILITUDES
Agricultura	7
Sedentarismo	1
Expansionismo	5
Lengua	4

GRUPO 2 GRECO-ARMENIO-INDO-IRANIO

Tabla 14.

SÍMBOLOS	SIMILITUDES
Choza	3
Vestimenta	1
Agricultura	1
Pala	1
Canastas	1

Comunidad	1
-----------	---

GRUPO 3 CELTO-ITALO-TOCARIO

Tabla 15.

SÍMBOLOS	SIMILITUDES
Soldados	1
Invasión	1
Expansionismo	1

Los estudiantes se dividieron en cuatro grupos con el fin de que cada uno representará una familia y desarrollara el taller, debían dibujar algunos símbolos referentes a la familia correspondiente.

Imagen 6.



Imagen 7.



El primer grupo identificó las características más relevantes de la primera familia Indoeuropea representada en la novela gráfica, dando indicios de una mejor comprensión frente a la teoría con éste recurso. El segundo grupo quienes desarrollaron la familia GRECO-ARMENIO-INDO-IRANIO rescataron algunos elementos vistos en la novela gráfica como chozas, la vestimenta y el concepto de comunidad y para el tercer grupo sólo uno de los integrantes del grupo CELTO-ITALO-TOCARIO realizó el ejercicio mencionando símbolos presentes en la novela gráfica. Los estudiantes, después de terminar el taller, se dispusieron a compartir sus respuestas y a sustentarlas, demostrando con esto mejor comprensión y retención de información sobre el tema tratado y para finalizar hicieron sugerencias sobre la forma y el fondo de la herramienta implementada, cuyo aporte fue relevante para la corrección final de la primera parte de la novela gráfica.

Cabe aclarar que dos de los cuatro grupos de estudiantes no leyeron toda la novela gráfica en su totalidad, ya que el profesor aún no tenía habilitada el aula virtual de la universidad el cual era el medio para compartir el enlace digital, lo que era indispensable para desarrollar el taller, A pocos les alcanzo el tiempo, por haber sido

compartido la noche anterior a la fecha de la sesión. Por ello, las encargadas de la implementación decidieron que los estudiantes resolvieran la actividad con la primera familia ANATOLIA-HITITAS. En su mayoría hicieron referencia a la agricultura, al sedentarismo y a la expansión geográfica siendo éstos unos de los aspectos más importantes de dicha familia.

Imagen 8.

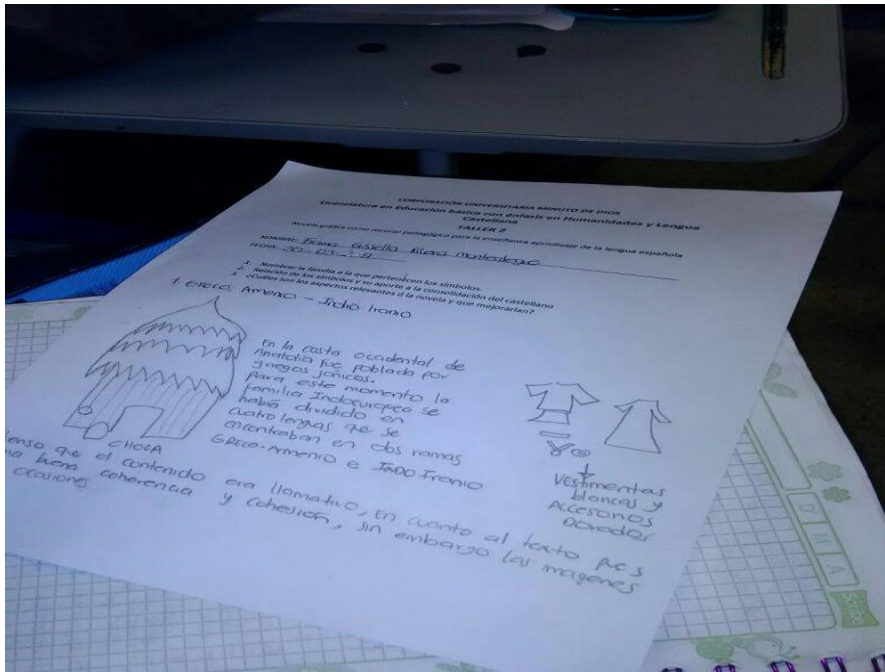


Imagen 9.

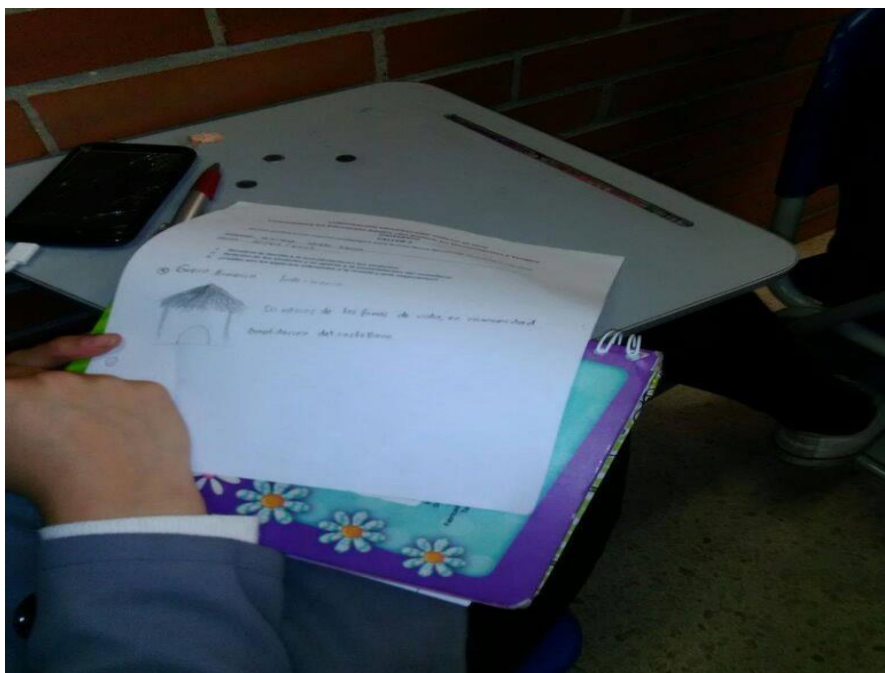
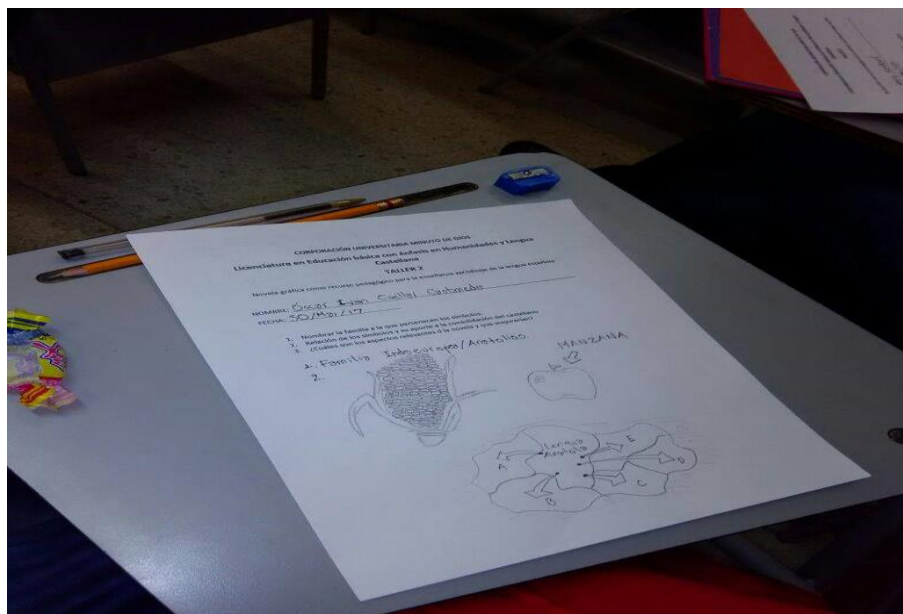


Imagen 10.



4.5. FASE 5:

En esta fase se presentan los análisis de los resultados obtenidos del pre diagnóstico hecho a estudiantes y docentes de diferentes semestres (primero, octavo y noveno) de la licenciatura y de los dos talleres de implementación, realizados a los estudiantes de segundo semestre en el espacio académico Concepción y Función del Lenguaje.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial con estudiantes y docentes de la Licenciatura de Humanidades y Lengua Castellana en la Corporación Universitaria Minuto de Dios dieron cuenta de cuáles son los recursos pedagógicos implementados en el espacio académico Historia de la lengua española y evaluaron la pertinencia de proponer la novela gráfica como herramienta en la enseñanza-aprendizaje de éste espacio, allí se identificó la necesidad de otros recursos diferentes al libro tradicional, lo que orientó la investigación hacia el diseño y creación de una novela gráfica que se enfocara en contenidos de esta temática en particular.

Asimismo, los resultados de dos talleres implementados en el espacio académico de segundo semestre Concepción y Función del Lenguaje de la licenciatura los cuales permitieron comparar los conocimientos acerca del tema marcando un antes y después de la lectura de la novela gráfica.

Se desarrolló el taller de implementación No. 1 en el cual se observó que los conocimientos previos de los estudiantes sobre la Historia de la Lengua Española eran básicos y muy generales, teniendo en cuenta que este espacio ya había sido visto por ellos.

Muy pocos estudiantes pudieron explicar los orígenes y la evolución de la Lengua Española, claro está que sin completar los dos párrafos que se les habían pedido, la explicación suministrada no llegó en ningún caso a ser detallada, fue muy superficial, las palabras claves dentro de la historia de la Lengua Española que se les solicitaba fueron generales y no se relacionaban directamente con lo preguntado.

La presentación de la novela gráfica, se proyectó a través de video beam y se realizó una lectura colectiva de la misma, por la extensión de la novela y el poco tiempo con el que se contaba, la novela se expuso hasta un número específico de viñeta, los estudiantes quedaron interesados en seguir la historia, ya que les intrigaba mucho que iba a pasar. Ellos también, hicieron algunos comentarios de lo que alcanzaron a observar, pero en general, les gustó mucho el recurso.

Al final de esta implementación se propuso leer el primer capítulo de la novela gráfica (indoeuropeo), con el objetivo de hacer una segunda implementación a partir de esta lectura. El link fue suministrado a través del aula virtual.

Teniendo en cuenta que los estudiantes ya habían revisado el recurso gráfico, se llevó a cabo el segundo y último taller en el cual se evidenció que los estudiantes, después de leer la novela gráfica sobre la historia de la lengua española, obtuvieron mejor comprensión del contenido lo que permitió enriquecer sus conocimientos respecto al tema.

Los estudiantes relacionaron símbolos característicos de las familias anatolia, greco-armenia-indio-iranía, celta-ítalo-tocaria y balta-eslava-germánica, sus respuestas fueron más puntuales y específicas y eran coherentes con la temática por la cual se les preguntaba. La novela gráfica de la cual se hizo uso facilitó a estudiantes

5. CONCLUSIONES

En este último capítulo se presentan las conclusiones del trabajo de grado que se obtuvieron durante el desarrollo de las diferentes etapas del mismo.

- La realización de un diagnóstico previo al trabajo de investigación brindó información acerca de los recursos utilizados para la enseñanza de la Historia de la Lengua Española y determinó que los estudiantes consideraban pertinente la novela gráfica, lo que hizo posible el direccionamiento correcto que llevó a proponer la novela gráfica como recurso de enseñanza-aprendizaje para este espacio académico.
- A través del enfoque cualitativo se pudo analizar y describir la necesidad de explorar otros recursos para la enseñanza-aprendizaje de la Historia de la Lengua Española, siendo acertado ya que los resultados que arrojaron las implementaciones fueron positivos.
- Este tipo de investigación permitió mostrar el alcance de la novela gráfica como recurso pedagógico en este espacio académico, en primera medida con estudiantes y profesores de la licenciatura, pero con miras a que sirva como antecedente de otras investigaciones o aplicaciones porque deja las puertas abiertas para que se explore más a fondo esta propuesta pedagógica en otros espacios académicos fuera de la universidad.
- La propuesta de la novela gráfica como recurso pedagógico no sólo beneficia a los estudiantes sino también a los docentes, ya que es una herramienta innovadora, porque es una alternativa que no se había presentado en la universidad para la enseñanza-aprendizaje de la Historia de la Lengua Española que permite cambiar la rutina de las clases, por su forma de plantear los contenidos combinando imagen y palabra, lo que permite que se desarrollen diferentes dinámicas dentro del aula.

- La unión de imagen y palabra expuesta en la novela gráfica contribuye a una mayor retención de los contenidos teóricos por parte de los estudiantes, logrando así, mejorar sus procesos de interpretación y retención de la información.
- El programa Pixtón facilitó la creación de la novela gráfica y propició el acceso a los estudiantes a ésta herramienta para poder ser comprendida, explicada, interpretada y transformada a partir de las implementaciones desarrolladas.
- El pertenecer y participar en los semilleros de investigación de la universidad, permitió a las autoras del proyecto de grado ampliar sus posibilidades para proponer alternativas diferentes para abordar los saberes en los espacios académicos de la licenciatura.

BIBLIOGRAFÍA

- Alatorre, A. (2003). *Los 1001 años de la lengua española*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- Alba Torres, J. (21 de abril de 2015). *Revista Diners*. Obtenido de Revista Diners: http://revistadiners.com.co/ocio/24918_que-pasa-con-la-novela-grafica-en-colombia/
- Alderete, J. (Octubre de 2016). Observatorio cotidiano . *La novela gráfica*. (J. L. Miranda, Entrevistador) Obtenido de <http://tv.unam.mx/observatorio-cotidiano-semana-del-3-de-octubre/>
- Alfaro Rojas, A. , Blanco Silva, J. , Borrás Bernal, A. , Salamanca Guasca, M. (2013). (Tesis pregrado). *Recurso virtual de aprendizaje sobre la historia de la lengua española*. Bogotá, Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- algarabia*. (15 de agosto de 2013). Obtenido de algarabia: <http://algarabia.com/artes/la-novela-grafica/>
- Benavides, F. (02 de julio de 2015). *Narrativa Gráfica*. Obtenido de Narrativa Gráfica: <http://www.narrativagrafica.cl/articulos/la-teoria-de-la-narratividad/blogs.periodistadigital>.
- blogs.periodistadigital*. (25 de mayo de 2007). *blogs.periodistadigital*. Obtenido de http://blogs.periodistadigital.com/humanismo.php/2007/05/25/ontogenesis_filo genesis_y_la_incapacidad
- Buitrago Robledo, L. y Castañeda Montoya, C. (2016). (Tesis pregrado). *Ángel mortal : Novela gráfica*. Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Castillejo, I. (04 de junio de 2010). *Fuga Historietas*. Obtenido de Fuga Historietas: <http://fugahistorietas.blogspot.com.co/2010/06/que-es-una-novela-grafica.html>
- Creación literaria y más. (s.f.). *Creación literaria y más* . Recuperado el 10 de enero de 2017, de Creación literaria y más : <http://creacionliteraria.net/2012/01/textos-continuos-y-discontinuos/>
- cvc.cervantes.es. (s.f.). *cvc.cervantes.es*. Recuperado el 2017, de cvc.cervantes.es: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/linguisticaaplicada.htm
- Dopico, P. (2011). *arbor.revistas.csic.es*. Obtenido de arbor.revistas.csic.es: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/viewFile/1375/1384>
- Elssy Bonilla Castro, P. R. (s.f.). ANÁLISIS . En *Mas allá del dilema de los métodos, Diferencias entre los métodos cuantitativos y cualitativos*. Obtenido de http://www.academia.edu/9964746/AN%C3%81LISIS_Elssy_Bonilla_Castro_Pen%C3%A9lope_Rodr%C3%ADguez_Sehk._T%C3%ADtulo_Mas_all%C3%A1_del_dilema_de_los_m%C3%A9todos_Diferencias_entre_los_m%C3%A9todos_cuantitativos_y_cualitativos
- Fuentes, A. (Octubre de 2016). La novela gráfica. *Observatorio cotidiano*. (J. L. Miranda, Entrevistador) Obtenido de <http://tv.unam.mx/observatorio-cotidiano-semana-del-3-de-octubre/>

- Guereñu, J. M. (2014). *Hacia un cómic de autor: A propósito de Arrugas y otras novelas gráficas*. Bilbao: Deusto Digital.
- Guzmán, M. , Chalela, M. , Gutiérrez, A. . (s.f.). *Universidad Santo Tomás Educación abierta y a distancia*. Obtenido de Universidad Santo Tomás Educación abierta y a distancia:
http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachalelaDesarrollo%20de%20la%20lectura%20y%20escrit_mariachalela-1/proceso_de_aprendizaje_de_la_lectura_y_la_escritura.html
- Jiménez, M. (diciembre de 2015). *elblogdelamaestradelengua*. Obtenido de elblogdelamaestradelengua:
<http://elblogdelamaestradelengua.blogspot.com.co/2015/12/2-elementos-de-la-novela-grafica-el.html>
- Lapesa, R. (1981). *Historia de la lengua española*. Madrid: Gredos s.a.
- Larousse latam. (2017). *Larousse latam*. Obtenido de Larousse latam:
<https://www.facebook.com/Larousselatam/?fref=ts>
- Leer.es. (s.f.). *Leer.es*. Recuperado el febrero de 2017, de Leer.es: <http://leer.es/-/textos-discontinuos-3-textos-discontinuos>
- Marulanda, G. y Rengifo López, G. (2007). (Tesis pregrado). *El cómic como estrategia pedagógica para optimizar los procesos de comprensión de textos narrativos en los estudiantes de grado sexto del Colegio Enrique Millán Rubio del Municipio de Dosquebradas*. Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Perira.
- Metodología. (s.f.). En M. d. Silva, *Apuntes para la realización de un proyecto de investigación social* (pág. 30). Obtenido de http://bidi.unam.mx/libroe_2007/0782061/A10.pdf
- Ministerio de Educación Nacional -MEN. (07 de junio de 1998). Lineamientos de la Lengua Castellana. Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional- MEN. (2003). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje., MEN. Colombia.
- Moreno Gómez, G. (29 de junio de 2016). La novela gráfica en Colombia, arte y memoria para el postconflicto. (*Trabajo práctico final*). Argentina: Universidad de Palermo.
- Moreno, Á. S. (08 de 07 de 2005). La lectura en el proyecto PISA. *Revista de Educación*(extraordinario 2005), 95-120. Obtenido de <http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005/re2005a009.pdf>
- Moreno, P. (24 de abril de 2016). *Revista Arcadia*. Obtenido de Revista Arcadia:
<http://www.revistaarcadia.com/agenda/galeria/violencia-comic-y-novela-grafica-en-colombia-filbo/48494>
- Pérez, U. (30 de octubre de 2014). Contraste Gaceta radiofónica de artes y diseños. *la novela gráfica*. Obtenido de <http://blogs.fad.unam.mx/taxco/contraste/?p=89>
- psicoterapeutas.eu. (04 de septiembre de 2010). *psicoterapeutas.eu*. Obtenido de psicoterapeutas.eu: <http://psicoterapeutas.eu/filogenesis-y-ontogenesis-respuesta-a-una-pregunta/>

- Rada, M. (10 de mayo de 2016). *El libre pensador*. Obtenido de El libre pensador: <http://librepensador.uexternado.edu.co/nuestro-mayor-tesoro-el-espanol/>
- RAE. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2017, de Diccionario de la lengua española: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>
- Roberto Aparici, A. G.–M. (1998). *Lectura de imágenes*. Ediciones de la Torre. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W1gembAJX0wC&oi=fnd&pg=PR1&dq=leer+imagenes&ots=rP3I60zpc4&sig=n-S3UgUqxCWpZC7uqUKK6Z9aVls#v=onepage&q&f=false>
- Soriano Espinosa, A. , Perdomo, W. y Sánchez R. , S. (2014). *Alfabetización en el medio cine: el discurso audiovisual en el aula*. Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Suárez Vega, C. (09 de junio de 2014). El cómic y la novela gráfica en el trabajo de ELE. (*Tesis maestría*). España: Universidad de Oviedo.
- Withrow, S. y Danner, A. (2009). *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.