

La novela gráfica: posibilidades didácticas y aplicaciones en educación literaria

Graphic novel: didactic possibilities and applications in literary education

Ana Lucía Alarcón Burneo*

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0009-1483-937X>

Lenin Vladimir Paladines Paredes

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-9514-3028>

*ana.alarcon@unl.edu.ec

Recibido: 3 de abril de 2023

Aceptado: 14 de junio de 2023

Publicado: 1 de julio de 2023

Resumen

Se presenta una revisión sistemática de literatura científica en torno a las aplicaciones y posibilidades de la novela gráfica en educación literaria, publicada a partir de 2002. Se analizan 54 publicaciones agrupadas en dos categorías: a) secuencias didácticas o guías para la lectura de novelas gráficas, y b) aplicaciones didácticas de la novela gráfica en el aula. El análisis revela que la novela gráfica ha desarrollado un interés progresivo dentro de los estudios de la comunidad científica, sobre todo en lo concerniente a aplicaciones didácticas dentro de las aulas de secundaria, ahondando en perspectivas y propuestas metodológicas para incluirla en los programas de estudio desde perspectivas interdisciplinarias como la historia, literatura, arte, ciencia. Además, se reflexiona sobre la intención de la comunidad científica sobre la necesidad de profundizar en el estudio y aplicación de la lectura de la narrativa gráfica en el medio educativo, con la finalidad de comprender su estructura, potenciales y ampliar los alcances didácticos en las aulas.

Palabras clave: Didáctica, educación literaria, novela gráfica.

■ Abstract

A systematic review of scientific literature on the applications and possibilities of the graphic novel in literary education, published since 2002, is presented. Fifty-four publications grouped into two categories are analyzed: a) didactic sequences or guides for reading graphic novels, and b) didactic applications of the graphic novel in the classroom. The analysis reveals that the graphic novel has developed a progressive interest within the studies of the scientific community, especially with regard to didactic applications within secondary school classrooms, delving into perspectives and methodological proposals to include it in study programs from interdisciplinary perspectives such as history, literature, art, science. In addition, it reflects on the intention of the scientific community on the need to deepen the study and application of graphic narrative reading in the educational environment, in order to understand its structure, potentials and expand the didactic scope in the classroom.

Keywords: Didactics, graphic novel, literary education.

■ Introducción

El uso de la narrativa gráfica dentro del contexto educativo resulta ser un recurso sujeto a cuestionamientos que ahondan en su pertinencia y posibilidades de uso, que pueden usarse dentro de las aulas para trabajar contenidos referentes a la comprensión lectora y no solo desde la expresión humorística.

La primera definición que puede otorgar un primer acercamiento corresponde al Diccionario de la Lengua Española, el comic es definido como "serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia" (Real Academia Española, 2022, definición 1). Esta definición comúnmente presupone un enfoque de lectura vernácula, por ocio y dirigida a un público joven, lo que se constituye como una visión reduccionista de las posibilidades didácticas que ofrece la narrativa gráfica.

Partiendo de esta primera definición, es preciso señalar que el concepto de la novela gráfica se ubica en un entramado complejo, ya que se encuentra ligada al cómic, como una forma evolucionada de éste; ambas narrativas gráficas no se diferencian como géneros sino más bien por aspectos de fondo y forma.

Una segunda definición propuesta por Ramírez (1992, p.194) concuerda con lo descrito por el DLE: "narración gráfica en forma de viñetas, en la que los textos suelen hallarse encerrados en globos o nubecillas que salen de la boca de los protagonistas, quienes encarnan arquetípicamente a unos determinados grupos sociales".

La novela gráfica también encaja con la definición de Ramírez (1992), pero Manjón (2019) logra ofrecer algunos rasgos distintivos que logran establecer este eje de diferenciación con el cómic; en primera instancia, entre ellos se encuentra que las novelas gráficas son escritas por un solo autor, a diferencia de los cómics en los que suelen participar varios autores. Con respecto a la extensión cabe resaltar que el cómic es seriado, es decir que se publica por volúmenes, pero la novela gráfica se constituye como una historia extensa, sin seriado o volúmenes, lo que ofrece una estructura narrativa clara. Esta estructura narrativa se asocia con temas netamente literarios, pues a lo largo de la línea narrativa es posible evidenciar el uso de recursos literarios como el subjetivismo, analepsis, y tiempos narrativos que logran establecer una complejidad en la lectura.

A partir de las definiciones y características, el término novela gráfica refiere más bien a un formato, no a un género, puesto que esta se encuentra inscrita como una micro categoría dentro de una macro categoría que sería la narrativa gráfica, en donde la integración de imágenes y palabras cuentan una historia en diferentes formatos, por lo que el acto de leer una novela gráfica se convierte en una actividad sintética que integra dinámicamente la comprensión de la palabra y la imagen.

Aplicaciones didácticas de la novela gráfica en el aula

De acuerdo con Mallart (2001, p. 16), la didáctica "es la ciencia de la educación que estudia e interviene

en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando". La legitimación de la narrativa gráfica dentro del aula inscribe sus primeras muestras de popularidad para el medio educativo surgen desde los galardones otorgados como el Premio Pulitzer a la novela gráfica *Maus* (1980). A partir de esto, esta obra ha sido utilizada en la enseñanza de diversas disciplinas en los niveles secundarios y universitarios; esta novela gráfica en particular se ha utilizado para enseñar materias como la historia, sociología, lenguaje y psicología (Chun, 2009).

También se han utilizado títulos menos literarios, pero aplicables, y reconocidos en el medio por su popularidad como las ediciones de ómnibus de los *X-Men* (2011), que se usan para enseñar temas referentes a la ética (Gerde & Foster, 2007). Las novelas gráficas y los cómics funcionan bien como herramientas para la educación, y su capacidad como herramientas para la enseñanza abarca una amplia gama de temas, puesto que es posible reconocer el impacto de la imagen en el proceso de alfabetización y el aprendizaje (Schwarz, 2002).

Cabe mencionar que las novelas gráficas generan atracción a lectores de diversos niveles. En el pasado, los materiales de novelas gráficas o historietas se consideraban principalmente para niños y niñas, a su vez los lectores pueden tener esa intuición al considerar la noción de utilizarlos en la educación en función de temas de como la negociación y manejo de conflictos o inclusive como un recurso para abordar temáticas como el humor y el sarcasmo. Si bien esta intuición es comprensible, hay que considerar que existen obras de este tipo de narrativa gráfica importantes en este formato.

Dado que las novelas gráficas y los libros de historietas contienen una gran cantidad de lenguaje de diversas complejidades, son adecuados para estudiantes con diferentes niveles de competencia lingüística y lectora (Alatis, 1989). En todos los niveles, estos trabajos sirven bien para ayudar a diferenciar términos y conceptos, con una habilidad excepcional cuando los estudiantes están comenzando a ahondar en esta disciplina. Para los estudiantes que aprenden términos nunca antes vistos o exploran nuevos conceptos, la combinación de imágenes y texto permite la

participación y fomenta la discusión crítica que no es posible con textos escritos simples, debido a la transmisión de los significados textuales a través del modo de representación visual (Chun, 2009). La narrativa visual que acompaña al texto en las novelas gráficas proporciona pistas, contextuales de otro tipo, que aclaran el significado de palabras, términos o estructuras gramaticales desconocidas (Krashen, 1989). Esto brinda a los estudiantes una oportunidad de aprendizaje atractiva que reconoce el mundo visual en el que se vive.

Gran parte de la comprensión proviene de la necesidad de utilizar lo que se conoce como alfabetización visual, que se define como la capacidad de "leer, interpretar y comprender la información pictórica o gráficas" (Stokes, 2002) y se ha demostrado que mejora el aprendizaje. De hecho, los estudios sobre alfabetización visual han demostrado que el uso de gráficos en módulos de instrucción en general promueve la comprensión de medios visuales de manera más efectiva que se encuentran en cómics y novelas gráficas (Kleinman & Dwver, 1999).

Tomando en consideración las perspectivas y acercamientos del uso didáctico, tanto de cómics como novelas gráficas, así como la alfabetización visual, es posible determinar que el profesorado requiere apostar por la inclusión de nuevas literacidades y ser capaces, por ende, de establecer características y modelos lectores para este género en función de los temas, autores e intereses que puedan adaptarse a un canon formativo.

Desde el ámbito de la novela gráfica se han planteado alternativas de aplicación didáctica desde la interpretación literaria: Olivares, (2020) realizó un análisis de *Persépolis* (2000) para diseñar una secuencia didáctica para la lectura, análisis e interpretación de la novela gráfica en cuestión. Esta propuesta se enfoca a estudiantes de educación secundaria, y abarca los tres momentos de lectura, para que puedan profundizar en una perspectiva crítica en consonancia con su contexto. En un primer momento, se parte desde la comprensión esquemática del género de novela gráfica, así como los recursos literarios que sirven para la construcción de sentido de la obra.

Posterior a ello, se plantea una segunda etapa que se centra en la especificidad de la obra desde su contexto y las características, estructura, estilo, temáticas y aspectos que se desarrollan a lo largo de trama a través de los paratextos, a partir de ello se pretende que los educandos puedan establecer relaciones entre el contexto y la producción literaria. Finalmente, la propuesta de la autora establece un momento de interpretación de Persépolis que incluya un análisis semiótico-visual, mismos que se plasmarán en una ficha/ portafolio a lo largo de las 8 sesiones de trabajo que plantea.

Entre las propuestas didácticas que se puede referenciar se encuentra la realizada por Villalba (2020), quien parte de la novela gráfica *La casa de Paco Roca*. En este trabajo se parte de un primer planteamiento del uso del cómic a través de tiras cómicas o secuencias breves; estas propuestas logran cristalizarse en una ventaja didáctica que usa textos más extensos que posibiliten la adquisición de estrategias y habilidades de interpretación, inferencias y reconocimiento de aspectos contextuales desde la perspectiva del lector. En la secuencia didáctica que plantea la autora se parte de una presentación de obras significativas en el contexto español, además de plantear claves y estrategias de lectura para sensibilizar a los estudiantes con la finalidad de conectar la reflexión con la experiencia personal.

Todo eso se ejecuta alrededor de cuatro semanas y se trabajan destrezas integradas que apelan a la comprensión lectora, sin dejar de lado los contenidos gramaticales como el establecimiento de hipótesis, escritura y narración de recuerdos o anécdotas, y los elementos léxicos que caracterizan a la arquitectura literaria de *La casa*. Todo este apoyo lector, gramatical y léxico se condensan en la interpretación de la obra de Paco Roca como una actividad que, a más de generar un espacio de lectura multimodal, se constituye también como un elemento motivador a la lectura.

Se encuentra también la secuencia didáctica interdisciplinar que realizó Arenas, (2012) con *Voces en el parque* (1998) del autor Anthony Browne. Si bien esta obra no está adscrita al género de novela gráfica o cómic, sino que se trata más bien de un álbum ilustrado está compuesta por una parte gráfica

y textual que puede constituirse como un tipo de lectura multimodal, pues es posible establecer elementos de hipertextualidad para generar espacios de análisis y conexión en función de la trama.

Arenas (2012) estudia precisamente las relaciones entre texto e imagen como elementos que complementan la comprensión e interpretación del mensaje de la obra de Browne. Su propuesta didáctica de lectura apunta a una población estudiantil secundaria, integrando una perspectiva interdisciplinaria con las asignaturas de literatura y artes visuales en la que establece un modelo de lectura y estudio transgeneracional, pues como se lo mencionó anteriormente *Voces en el parque* contiene un lenguaje codificado oculto tras las intertextualidades. De esta forma el autor de esta investigación establece actividades que potencian la competencia literaria y el componente visual en consonancia con los cánones contemporáneos que aterrizan en temáticas y recursos artísticos que pueden ser identificadas por los estudiantes desde una lectura interpretativa que rompe con el esquema lineal, y conduce a la reconstrucción del entramado de las voces de la obra de Browne.

En este sentido, las actividades didácticas planteadas por los autores citados se enfocan a una sola obra, pero no ahondan en establecer una propuesta que consiste en un corpus de novelas gráficas o cómics que puedan trabajarse desde distintas perspectivas y formas de lectura.

Así pues, es posible evidenciar los avances y desafíos frente a la propuesta que se pretende desarrollar en torno al estudio de la novela gráfica en el campo de la didáctica de la lengua y la literatura con la finalidad de que se constituya como un modelo aplicable en el proceso de enseñanza en las aulas, y de la misma manera para futuros investigadores que opten por realizar más modelos de lectura multimodal o aplicarlos.

■ Metodología

Este trabajo consiste en una revisión sistemática de literatura científica publicada en idioma inglés y español a partir del año 2002 sobre los usos de la novela gráfica en educación literaria.

Además de identificar y valorar la evidencia de investigaciones o estudios de la temática, este ejercicio permite crear bases de fundamentación para próximas investigaciones, ofreciendo un análisis de qué se ha estudiado hasta la fecha, identificar y proponer nuevos enfoques de estudio, de manera que la fundamentación científica se constituya como antecedente para la continuidad del campo de investigación, completarlo o alimentarlo.

Para la identificación de las publicaciones que se analizaron en esta revisión sistemática se utilizaron las siguientes bases de datos científicas:

- Scholar Google
- Scielo
- Scopus
- ERIC

Cabe mencionar que se seleccionaron estas bases de datos a razón de que, al tratarse de un ejercicio de identificación de investigaciones de la comunidad

científica, es necesario garantizar que la información obtenida repose en bases de datos indexadas, o que posean DOI y que hayan pasado por un proceso de revisión al contenido de las mismas, esto para afianzar la verosimilitud y la rigurosidad académica bajo la que se sustenta el presente trabajo.

Para precisar el corpus de las investigaciones que aborden la novela gráfica en función de aplicaciones didácticas dentro del aula se consideraron criterios de inclusión y exclusión en torno a la temática para seleccionar los estudios. En primera instancia se usaron palabras clave como motor de búsqueda sobre cómic y novela gráfica, y para afinar la búsqueda del corpus se usó palabras claves más específicas como: *Novela gráfica + educación literaria y novela gráfica + didáctica*.

Como se mencionó con anterioridad, los criterios de búsqueda abarcan las investigaciones recabadas en idioma español e inglés por lo que las palabras clave para la búsqueda se traducen de la siguiente forma: *Graphic novel + education y graphic novels + teaching tool*.

Tabla 1

Resultados de búsqueda por descriptores

NÚMERO DE RESULTADOS POR DESCRIPTOR				
IDIOMA	Español		Inglés	
	Descriptores		Descriptores	
	“Novela gráfica” + “educación literaria”	“herramienta didáctica” + “novelas gráficas”	graphic novel + education	"graphic novels" + teaching tool
Scholar Google	185	116	5	3
Semantic Scholar	65	82	43	1070
Scopus	-	-	5	3
Web of Science	-	-	182	149
TOTAL	250	198	235	1225

Para efectos y fines de la investigación se consideraron publicaciones que versen en tesis de grado o posgrado, y artículos científicos, libros y capítulos de libros, descartando publicaciones en

blogs, medios de comunicación y textos divulgativos o aquellos artículos que no propongan un uso didáctico de la novela gráfica.

A partir de esta primera búsqueda, y para definir el corpus para el análisis, se procedió a seleccionar y filtrar los documentos encontrados en función de dos criterios:

1. Publicaciones académicas como tesis de grados, posgrado y artículos que desarrollen o propongan guías de lectura para novelas gráficas

2. Publicaciones académicas como tesis de grados, posgrado y artículos con enfoque didáctico en función del uso de la novela gráfica en el aula.

A partir de esta precisión se logró recopilar un corpus de 54 artículos para el análisis, mismo que se especifica en la tabla a continuación:

Tabla 2
Corpus de artículos por criterios

CRITERIO	NÚMERO DE ARTÍCULOS	IDIOMA	
		Inglés	Español
Artículos que desarrollen o propongan guías de lectura para novelas gráficas	13	3	8
Artículos con enfoque didáctico en función del uso de la novela gráfica en el aula	41	25	14
TOTAL		54	

Resultados

Los resultados se organizan en función de dos categorías: primero se hace un análisis de artículos que contengan propuestas referentes a guías o estrategias para la lectura de novelas gráficas, y, luego, un segundo análisis sobre las aplicaciones y potenciales didácticos del uso de la novela gráfica en el aula.

1. Guías o estrategias para la lectura de novelas gráficas

Para explicar esta revisión sistemática, el corpus correspondiente a esta primera categoría, se subdivide en subcategorías con la finalidad de ordenar y conocer las posibilidades que se enmarcan en función de las propuestas o guías para lectura multimodal.

1.1 Alfabetización visual y novela gráfica

El primer grupo de estudios que componen el corpus abordan la necesidad de la alfabetización visual desde la novela gráfica como género específico y texto multimodal. En estos trabajos investigativos se destacan las posibilidades interdisciplinarias que se pueden establecer desde la narrativa gráfica y también desde la producción de novelas gráficas como objeto de aprendizaje, con la finalidad de que los educandos puedan familiarizarse con los elementos compositivos y estructura de estos textos.

En relación con la alfabetización visual, Hammond (2009) emplea un ejercicio de lectura en basados en la teoría de las respuestas del lector, en donde los resultados revelan que la lectura de novelas

gráficas se entiende como una experiencia nueva, y que gracias a la contextualización de las convenciones de este género se logra desarrollar una alfabetización multimodal desde otro ejercicio de lectura.

Bajo este precepto, es posible argüir que la alfabetización visual debe constituirse y construirse desde el aprendizaje constante, centrándose en el conocimiento de los códigos convencionales propios, para profundizar en los procesos de decodificación y comprensión de contenido. En otras palabras, las guías metodológicas para la alfabetización visual deben apuntar a la comprensión e interpretación de los rasgos característicos y particularidades del lenguaje de las novelas gráficas.

Considerando la explicación anterior, Monnin (2009) e Hinojosa (2019) refuerzan la idea de la alfabetización mediática con novelas gráficas y construyen un fundamento teórico con el que es posible ubicar a la novela gráfica como texto y medio idóneos para su uso didáctico en las aulas, estableciendo en primera instancia, una secuencia de cinco pasos en los que se abarca contenidos y preguntas en función de los elementos estructurales de la novela gráfica, plantea una amalgama de argumentos que alienten a la planta docente a adoptar la narrativa gráfica como opción pedagógica a partir de los conceptos descritos mediante las preguntas que plantea. Por su parte Hinojosa (2019) apela a lo análogo como método de abordaje y posibilidades de la intertextualidad o los hipertextos desde la especificidad –enfocada a las características textuales–, la relación –constituida como el puente a la hipertextualidad– y la proyección –como la base que define y proyecta los alcances del texto literario y las ampliaciones en el universo narrativo.

Considerando las aplicaciones mencionadas por los autores anteriormente citados, se evidencia la necesidad de establecer metodologías para la lectura de textos multimodales en función de la alfabetización visual con la finalidad de que los lectores y educandos se empapen de los conocimientos estructurales de la novela gráfica como la composición espacial de las viñetas, los escenarios, el diseño de personajes y las intervenciones en los encuadres; pues al

comprenderlos es posible entender y ordenar la narración en función de la temporalidad y percibir la coherencia y cohesión interna y la discursiva.

1.2 Itinerarios de lectura de novelas gráficas

En lo concerniente a esta subcategoría de análisis se han considerado investigaciones que ahondan en el estudio de nuevas literacidades como la narrativa gráfica. Desde este eje surgen investigaciones que presentan y justifican la necesidad de establecer rutas de lectura de textos como la novela gráfica como parte de un componente estratégico que apoye en la animación a la lectura dentro del contexto educativo, así como también la justificación en torno a la alfabetización gráfica para potenciar y desarrollar competencias de comprensión de la imagen-texto que funcionan como un todo integrado en la narrativa gráfica.

Desde propuestas enmarcadas en el fomento del hábito lector, considerando la integración de nuevas literacidades, el aporte de Díez, Brotons, Escandel y Rovira (2016) proponen la creación un itinerario de lectura. Entre los géneros propuestos se encuentra la novela gráfica. Con un proceso de cuatro fases, se establecen resultados en función de la acogida por parte de estudiantes y docentes en lo que refiere a la mejora de la competencia literaria a través de materiales que permitan desarrollar destrezas lingüísticas y didácticas. Desde una perspectiva más descriptiva e informal, Melilli (2020) aporta con una secuencia de pasos que posibilitan el ejercicio de animación a la lectura de novelas gráficas desde bases y ejes con los que es posible establecer competencias de alfabetización visual y cómica.

En este contexto, es necesario mencionar que la narrativa gráfica se ha patentado como objeto de estudio y aplicación desde las posibilidades y potenciales didácticos en el aula, su gran mayoría en aulas americanas y europeas, tomando así un impulso considerable en los estudios referentes a la didáctica de la literatura. En relación a lo expuesto, Celeita (2018) realiza un estudio en el que aborda a la novela gráfica como tendencia literaria desde el apoyo discursivo ilustrado sumándose a la iniciativa de los autores mencionados en el párrafo anterior y su estudio precisa en incorporar un corpus de

literatura nacional colombiana que representen y desarrollen este tipo de lenguaje y narrativas gráficas.

Ahondado desde propuestas que apelan a la didáctica y posibilidades de la novela gráfica en el aula, Villalba (2020) propone una ruta de lectura de una novela gráfica para el aprendizaje del español. Desde un ejercicio de lectura individual y con actividades didácticas guiadas, se arma una formación desde la sensibilidad visual y la estructura de este tipo de lectura considerando la aplicación de actividades en cuatro sesiones y tres momentos: pre lectura, lectura y post lectura. Así, pues, el tipo y el ritmo de lectura permiten potenciar las habilidades y procesos cognitivos: interpretación e inferencia, como dos elementos esenciales para la mejora de las competencias comunicativas.

A partir de los grupos de estudio analizados, se puede constatar que existe una necesidad de ahondar en métodos de enseñanza en torno a la alfabetización visual de la novela gráfica, así como otros tipos de narrativas gráficas; en este sentido, la alfabetización visual se constituye como una parte formativa importante en función de los códigos y contenidos que se presentan en las narraciones gráficas. Así, pues, parte del objeto de aprendizaje en torno a la lectura de las novelas gráficas se encuentra relacionado con el eje de producción escrita misma que provee las bases para conocer los códigos estructurales y el lenguaje que integran los elementos de este tipo de narrativa gráfica.

Cabe mencionar que, desde este primer acercamiento, se revela además que los estudios analizados no detallan los procesos de aprendizaje o las estrategias específicas para lograr consolidar la alfabetización visual empleada en torno a los procesos de lectura, por lo que se genera una nueva necesidad de conocer los marcos teóricos, estrategias, componentes visuales, estructurales y de vocabulario, para abordar la enseñanza en didáctica de la literatura para este nuevo género, con la finalidad de que tanto docentes como estudiantes puedan potenciar para emplearse en las prácticas educativas.

2. Aplicaciones y potenciales didácticos del uso de la novela gráfica

El corpus correspondiente a esta segunda categoría se subdivide en subcategorías que se enfocan en consideraciones didácticas de la novela gráfica en torno a los procesos de lectura-escritura para el desarrollo de habilidades de comprensión y trabajos interdisciplinarios. Así mismo se consideran perspectivas desde el análisis de narrativas gráficas como géneros literarios, y la inclusión de otro tipo de narrativas gráficas para los programas de lectura en el ámbito educativo.

2.1 Programas lectores de narrativas gráficas: un corpus de novelas gráficas

La constitución de la novela gráfica y otras narrativas asociadas a este género, como el cómic y el álbum ilustrado han logrado establecerse desde una consideración canónica, es decir que al igual que la literatura tradicional la comunidad científica se ha interesado en impulsar programas de investigación sobre la narrativa gráfica, desde enfoques de valoración en torno al contenido de valor literario que estas poseen. Así se ha logrado patentar un corpus de lecturas que puedan ser usados en los ámbitos académicos en función de criterios que desde iniciativas como el Unicómic; en donde se desarrollan congresos internacionales de investigación sobre estudios sobre el cómic con la Universidad de Alicante.

En este contexto, Rovira-Collado (2017) presenta una selección de canon en conjunto con Unicómic con la finalidad de introducir a los lectores en competencias de alfabetización mediática, así como brindar criterios de selección para ahondar en la lectura de este tipo de literariedades. En este estudio se destacan 30 obras; entre novelas gráficas, cómics y álbumes ilustrados mediante criterios de selección enfocados en el género, construcción narrativa, lenguaje, paratextos, posibilidades didácticas, el público objetivo y la valoración artística y literaria; estos criterios se sustentan a través de un amplio marco teórico enfocado en el desarrollo de habilidades y destrezas de lectura desde la didáctica.

A partir de este aporte es posible reflexionar en torno a las lecturas obligatorias que se establecen desde la escuela como un régimen impositivo enmarcados en criterios de aceptación y ejecución. El ejercicio

de selección abarca posibilidades y criterios que no deben entenderse desde la restricción, sino que la selección refiere a entender las implicaciones de la competencia literaria que constituyen y abordan los objetivos de formación, por lo que desde estos nuevos géneros resulta pertinente afianzar las selecciones desde investigaciones anteriores y desde las competencias y habilidades comunicativas y lectoras que se puedan enlazar al contexto educativo.

En este contexto referente a la construcción canónica de la novela gráfica, Celeita (2018) realiza un estudio en el que aborda a la novela gráfica como tendencia literaria desde el apoyo discursivo ilustrado sumándose a la iniciativa de Ortiz, Rovira-Collado, Pomares, Baile, Sánchez, Albero y Álvarez (2014) quienes, a través de un estudio concerniente a la configuración y definición del canon literario, establecen la importancia de los galardones que se otorgan a escritores de novela gráfica y cómic con la finalidad de generar espacios de promoción de lectura en bibliotecas. Desde un proceso de selección con un equipo de autores, críticos y docentes especialistas en cómic en el que se realizó un recorrido cronológico mediante cien investigaciones, se armó un ciclo de conferencias con la finalidad de armar una tentativa de canon literario de cómic; esta lista se conformó mediante votación y abarca un total de doce títulos. Estos resultados se constituyen como parte de las primeras aristas para establecer un canon de narrativas gráficas que puede aplicarse trabajando con adaptaciones e inserciones en los programas bibliotecarios y en los planes de lectura de los sistemas educativos desde una perspectiva interdisciplinar.

2.2 Usos de la narrativa gráfica en el aula

En el campo que refiere a la alfabetización mediática, surgen investigaciones enfocadas a enlistar elementos estructurales de las novelas gráficas que son importantes trabajar para ahondar en la lectura de este tipo de textos y potenciar las destrezas de comprensión.

Así pues, Schwarz & Crenshaw (2011), Carter (2015) y Wallace (2017) establecen guías metodológicas desde tres posibilidades: la primera posibilidad

se enfocan en consideración de una categoría de novela gráfica denominada *bildungsroman*; este término proviene del alemán y significa novela de formación y se remonta a escritores como Christoph Martin Weiland y Johann Wolfgang von Goethe escribieron novelas centradas en protagonistas jóvenes que deambulan en busca del amor, justicia social o el significado de la vida, y en el viaje hacia el descubrimiento y aprendizaje se enfrentan a conflictos consigo mismos y con la sociedad.

La segunda posibilidad abarca la pedagogía PIM (modelo de interacción pedagógica) (Carter, 2015) misma que pretende plantear estrategias que faciliten la comprensión de la narrativa gráfica como el análisis de página, texto y multimodalidad tanto para docentes y estudiantes.

La tercera posibilidad se construye desde la teoría en alfabetización visual y crítica, en donde se abarcan novelas cuya línea narrativa se enfoca en el desarrollo personal (desde el enfoque *bildungsroman*), el aprendizaje, situaciones socio históricas de relevancia, la inclusión de perspectivas de género, así como la resolución de conflictos y formas de mediación en contexto. Para el diseño de las propuestas en función de los tres enfoques descritos con anterioridad, se proponen actividades de lectura desarrolladas a través de unidades didácticas en las que se trabaja la lectura reflexiva y posteriormente se desarrolla ciclos de discusiones y debates a partir de preguntas generadoras en función de la trama, personajes y temáticas de la novela gráfica leída.

Como resultado de estas aplicaciones se logra constatar que la inclusión de este tipo de novelas gráficas en el aula coadyuva a fomentar el interés por la lectura puesto que es posible conectar aspectos cotidianos y contextuales de los educandos para trabajarlos de manera didáctica en las aulas, y considerando que desde la contemporaneidad temas referentes a la diversidad y a la inclusión resulta relevante abordar estas temáticas a la par de generar un ejercicio de comprensión crítica que se enmarca en el género gráfico.

Desde una perspectiva de los beneficios de la novela gráfica, Rajendra (2015) y Pishol & Kaur (2015) ofrecen un trabajo investigativo en el que

exploran los beneficios de incluir novelas gráficas en la escuela. Sus principales argumentos se basan en que la monomodalidad de la literatura tradicional dificulta la comprensión e interés por la lectura. A partir de un enfoque en el que la alfabetización mediática y multimodal se constituye como el andamiaje de las nuevas prácticas lectoras en función de las experiencias de aprendizaje y la enseñanza, por lo que considera que desde las planificaciones curriculares los docentes pueden considerar la oferta de un tipo de texto distinto que coadyuve a fomentar hábitos de lectura saludables, por lo que el uso de novelas gráficas en el aula encaja bien en el nexo de investigación, teoría, práctica y pedagogía como un posible dispositivo innovador para su aplicación en la enseñanza.

McClanahan & Nottingham (2019), desde el enfoque de la codificación dual, plantean estrategias para promover la alfabetización mediática y animar a los docentes a considerar la inclusión de la novela gráfica dentro del aula. Para ello, se toma como punto de partida el libro de Monnin (2013) en donde se aborda la enseñanza de la comprensión de textos gráficos.

Así, pues se considera que, entre los aspectos principales de la alfabetización visual, se encuentran el vocabulario, la síntesis de las palabras y las imágenes, por lo que la vía visual toma el camino hacia la comprensión integral, por lo que se requiere que tanto el texto y la imagen se comuniquen y establezcan vínculos que permitan a los lectores interactuar y abordar estas vías de manera coordinada.

Gracias a este aporte, es posible evidenciar que las novelas gráficas merecen ser aceptadas en la comunidad de alfabetización y ofrecidas a los estudiantes como alternativas válidas de lectura frente al texto convencional.

2.3 La novela gráfica en el aula para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y trabajos interdisciplinarios

Autores como Brenna (2013), Smith & Pole (2018), McClanahan & Nottingham (2019), Gómez (2019), Olivares (2020) realizan trabajos investigativos con la finalidad de explorar la potenciación de estrategias de lectura metacognitivas a partir de la lectura de novelas gráficas. Por cada lectura

seleccionada, y por ende cada sesión se trabajan habilidades diversas como la comprensión literal y comprensión hipertextual apoyándose en capacitaciones o procesos de inducción referentes a la teoría de la imagen y elementos de la novela gráfica. A partir de los resultados obtenidos, se puede constatar que a posterior a este ejercicio la preferencia de lectura por la novela gráfica alcanzó un nivel considerable en torno a la comprensión lectora de este tipo de textos. Así mismo, se puede constatar que los educandos no solo retienen información textual, sino que realizan procesos de clasificación de lo relevante en la narración, pues al predominar la simbiosis imagen texto es posible recordar aspectos específicos de la trama mediante las imágenes o escenas de mayor impacto, colores, viñetas, y otros elementos con los que es posible identificar y establecer relaciones desde el texto.

Estudios como estos demuestran que las novelas gráficas sí tiene un potencial en materia de didáctica, puesto se pueden generar trabajos interdisciplinarios y llevar su interpretación a contextos contemporáneos, a la par de posibilitar un proceso de lectura y animación a la escritura en torno a este género.

En lo que concierne a la multimodalidad de las novelas gráficas Ching, (2013) aporta desde una perspectiva de novela gráfica en tres modalidades diferentes; novela gráfica y texto, novela gráfica y narración, y novela gráfica, texto y narración. Esta investigación buscó investigar sobre los efectos de lectura de estos tres tipos de novela gráfica en función del desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico en el aprendizaje de la materia de historia en un aula de secundaria. Se halló que el modelo de lectura más efectivo y que permite ahondar en el desarrollo de destrezas inferenciales y críticas de lectura corresponde a GN (Novela gráfica y texto), pues resulta una combinación óptima que permite consolidar un aprendizaje individual que se enmarca dentro de una interpretación contextual de la historia de forma que los educandos son capaces de analizar, sintetizar y evaluar los contenidos abordados.

La novela gráfica, dentro del contexto educativo, no solo se centra en niveles de educación básica y media, sino que como lo demuestran Valencia, Caro & Rodríguez (2014) puede realizarse un ejercicio

lector en las aulas universitarias. Así pues, dentro de este estudio se propone desarrollar una propuesta didáctica para desarrollar la lectura intertextual de novelas gráficas para vincularlas con el lenguaje del cómic. A partir de las cuatro estrategias propuestas desde la aproximación al intertexto, desde la nominalización de la obra hasta la identificación de estos en función del cómic, se constata que los ejercicios de lectura en torno al comentario y la reconstrucción de lo leído, permiten conocer la multiplicidad de interpretaciones que surgen desde

la lectura y generar un proceso alfabetizador en torno al conocimiento del lenguaje del cómic y la relación con la estructura de las obras leídas.

Así pues, la integración de novelas gráficas en los programas educativos independientemente de área de conocimiento que se pretende potenciar, resulta viable, puesto que este tipo de materiales de lectura atraen los sentidos visuales de los estudiantes y brindan más posibilidades de conocimiento en comparación con los textos literarios tradicionales.

■ Conclusiones

La presente revisión sistemática pone de manifiesto que la investigación en torno a la novela gráfica específicamente dentro de la didáctica de la literatura, incluyendo las aplicaciones didácticas dentro de las aulas, se constituyen como el primer cimiento emergente por parte de la comunidad científica. Se constata que, si bien las investigaciones relacionadas a esta temática aparecen desde el 2002, el 2015 al 2022 se aprecia un incremento de estudios que exploran a la novela gráfica, siendo la didáctica la más explorada, pero que denota carencias en función de enfoques en los que el diseño de modelos, secuencias y guías de lectura para la novela gráfica una de las menos desarrolladas. A partir de lo descrito, surge la necesidad de plantear y ahondar en estos campos del conocimiento. Así mismo, cabe mencionar que este incremento en la investigación científica en torno a la didáctica, justifica la necesidad de presentar una propuesta de organización y actualización del contenido investigativo relacionado a la novela gráfica. Así, pues, para poder evidenciar la importancia y significancia de los aportes considerados para esta revisión de literatura, se plantea y responde a la siguiente interrogante:

¿Qué significan estos aportes?

A partir de la revisión sistemática realizada, es posible inferir que desde las propuestas metodológicas enfocadas en la lectura de novelas gráficas como Hammond (2009), Monnin (2009), Schwars & Crenshaw (2011), Ching (2013), Wallace (2017), McClanahan & Nottingham (2019), Hinojosa (2019), estas se consideran en función de

dos enfoques: como género discursivo y como una herramienta didáctica con la que es posible crear rutas de lectura como parte de un itinerario o a su vez, ahondando en ámbitos interdisciplinarios para conectar los elementos textuales y visuales con el estudio y reflexión de otros campos de estudio como lo son la historia y el arte; desde este tipo de literatura, entonces la viabilidad para la adaptación y propuesta en torno al currículo resulta interesante puesto que se trabajaría desde ejes integradores que por una parte promuevan la lectura, pero que también refuercen contenidos de interés y solvencia para los educandos.

¿Qué posibilidades adicionales ofrecen?

A partir de lo expuesto, se ratifica que las posibilidades didácticas de la novela gráfica, permiten coaccionar áreas desde una perspectiva interdisciplinaria en el contexto educativo contemporáneo como parte de los ejes y objetivos transversales que se construyen y estipulan desde las propuestas curriculares.

En lo que refiere al campo de alfabetización de la novela gráfica y otros tipos de narrativas gráficas, es importante puntualizar que desde la lectura y desde la producción misma, no se constituyen como un ejercicio fácil—como se considera desde los prejuicios— puesto que desde los artículos revisados se constata esta preocupación por evidenciar que la lectura desde lo gráfico no se amolda los patrones de lectura netamente textuales como el caso de los cuentos, novelas o poemas. Lo indispensable en torno a la lectura multimodal, es conocer los

códigos y estructuras que componen a este tipo de narrativas, por lo que ahondar en una primera guía en torno a estos componentes se convierte en parte de la didáctica para la lectura de novelas gráficas.

Desde esta primera perspectiva, se revela además que los estudios revisados no detallan o ahondan en los procesos de aprendizaje o en las estrategias que se usan para el proceso de alfabetización visual y la adquisición de esta competencia para la comprensión de la simbiosis del lenguaje escrito y de la imagen mismas que operan desde diferentes lógicas de lectura y que están presentes en las narrativas gráficas. Conviene subrayar que desde la perspectiva didáctica de la enseñanza los docentes requieren conocer los marcos teóricos y contextos de producción para poder enseñar la interpretación de imágenes y estructuras presentes en las novelas gráficas y géneros cercanos a lo gráfico. En este sentido, es importante profundizar en los recursos estructurales y semióticos que desde la lectura se emplean para abordar en el estudio de las novelas gráficas, así como las prácticas convencionales de lectura que se utilizan para leer este tipo de textos multimodales.

Finalmente, esta revisión sistemática ha permitido presentar un estado de la cuestión en lo referente a la investigación en didáctica de la literatura sobre la novela gráfica, permitiendo conocer sus posibilidades y aplicaciones dentro del contexto educativo, logrando además presentar una panorámica completa sobre esta temática, siendo los beneficios y resultados en torno al proceso lector las aplicaciones y logros más interesantes desde el punto de vista de la investigación.

■ Referencias

Alatis, J. E. (1989). *Language teaching, testing, and technology: Lessons from the past with a view toward the future*. Georgetown University Press.

Arenas, C. (2012). Lo narrativo y visual de "Voces en el parque": una propuesta didáctica interdisciplinaria en el aula de secundaria. *Revista Iberoamericana de Investigación*, 59 (1), 207-222. <https://doi.org/10.35362/rie590464>

Brenna, B. (2013). How graphic novels support reading comprehension strategy development in children. *Literacy UKLA*, (47) 2, 88-94. <https://doi.org/10.1111/j.1741-4369.2011.00655.x>

Carter, J. (2015). PIM Pedagogy: Toward a Loosely Unified Model for Teaching and Studying Comics and Graphic Novels. *SANE journal: Sequential Art Narrative in Education* 4 (2), 1-16. <https://digitalcommons.unl.edu/sane/vol2/iss1/4>

Celeita, J. (2018). *Novela gráfica: la imagen hecha voz en el siglo XXI*. [Tesis de Maestría, Universidad Santo Tomás]. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/15499>

Ching, H. (2013). Effects of multimedia-based graphic novel presentation on critical thinking among students of different learning approaches. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12 (4), 56-66. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1018032.pdf>

Chun, C. W. (2009). Critical literacies and graphic novels for English-language learners: *Teaching Maus*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53, 144-153. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.2.5>

Díez, A., Brotons, V., Escandel, D., y Rovira, J. (2016). *Aprendizajes Plurilingües y literarios, nuevos enfoques didácticos*. Publicacions de la Universitat D'Alacant.

Gerde, V. W., & Foster, R. S. (2007). X-Men ethics: Using comic books to teach business ethics. *Journal of Business Ethics*, 77, 245-258. <https://doi.org/10.1007/s10551-006-9347-3>

Gómez, J. (2019). *La novela gráfica como recurso didáctico para fortalecer la comprensión de lectura*. [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá] <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/11033/TE-22639.pdf?sequence=1>

Hammond, (2009). *Graphic Novels and Multimodal Literacy: A reader response study*. [Tesis de Grado, University of Minnesota] <https://conservancy.umn.edu/handle/11299/48560>

Hinojosa, H. (2019). Hacia una propuesta para el fomento de la lectura literaria en los/

- as jóvenes desde el intertexto, el hipertexto y la narrativa transmedia. *Paulo Freire. Revista de Pedagogía Crítica* 17 (22), 216-247. <https://doi.org/10.25074/07195532.22.1553>
- Kleinman, E.B., & Dwyer, F.M. (1999). Analysis of computerized visual skills: Relationships to intellectual skills and achievement. *International Journal of Instructional Media*, 26(1), 53–69.
- Krashen, S. (1989). We acquire vocabulary and spelling by reading: Additional evidence for the input hypothesis. *The Modern Language Journal*, 73(4), 440–464. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1989.tb05325.x>
- Manjón, D. (2011). *La novela gráfica: un proyecto de innovación educativa interdisciplinar*. [Tesis de posgrado, Universidad de Zaragoza]. Repositorio institucional. <https://zaguan.unizar.es/record/8096?ln=es>
- Mallart, J. (2001). *Didáctica: concepto, objeto y finalidades*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED. Didáctica general para psicopedagogos.
- McClanahn, B & Nottingham, M. (2019). A suite of strategies for navigating graphic novels: a dual coding approach. *The Reading Teacher*, 73 (1), 39-50
- Melilli, A. (2020). A Graphic Novel Tasting: Develop Your Professional Palate for Young Adult Comic. Presentation at 2020 UNLV Online Summit on the Research and Teaching of YA Literature, Virtual.
- Monnin, K. (2013). Teaching Media Literacy with Graphic Novels. *New Horizons in Education*, 58 (3), 78-84. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ966661.pdf>
- Olivares, G. (2020). *Construcción de una interpretación literaria a través del análisis de la novela gráfica Persépolis*. [Tesis de grado, Pontificia Universidad católica de Valparaíso]. Repositorio institucional. http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-0000/UCB0483_01.pdf
- Ortiz, F., Rovira, J., Pomares, M., Baile, E., Ros, J., Sánchez, R., Albero, J., Álvarez, D. (2014). Innovar e investigar desde la narración gráfica: hacia un canon literario del comic. *XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria*. Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/40144>
- Pishol, S & Kaur, S. (2015). Teacher and Students' perceptions of Reading a graphic novel using the multiracies approach in an ESL classroom. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 12, 21-47.
- Rajendra, T. (2015). Multimodality in Malaysian Schools: The Case for the Graphic Novel. *The Malaysian Online Journal of Educational Science*, 3 (2), 11-20. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1085907.pdf>
- Ramírez, J.A. (1992). *Medios de masas e historia del arte*. Editorial Cátedra.
- Rovira, J. (2017). *Colección de propuestas críticas: Canon artístico y criterios de selección de historietas: las propuestas de Unicómic*. CIEL CHILE
- Schwarz, G & Crenshaw, C. (2011). Old Media, New Media: The Graphic Novel as Bildungsroman. *Journal of Media Literacy Education*, 3 (1), 47-53. <https://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol3/iss1/13/>
- Schwarz, G. E. (2002). Graphic novels for multiple literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 46, 262–265.
- Smith, J & Pole, K. (2018). What's going on in a graphic novel? *The Reading Teacher*, 72 (2), 169-177.
- Valencia, M., Caro, M., & Rodríguez, D. (2014). La lectura intertextual en la universidad. Apuntes didácticos sobre la relación literatura-cómic. *Enunciación*, 19 (2), 184-198. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5016210>
- Villalba, C. (2020). La explotación didáctica de la novela gráfica en la clase de ELE: una propuesta a partir de La Casa de Paco Roca. *Foro de Profesores de E/LE*, 16, 424-433. <https://ojs.uv.es/index.php/foreele/article/view/17474/17074>
- Wallace, M. (2017). Graphic Novels: A Brief History, their use in business Education, and the potential for negotiation pedagogy. *Management Department Faculty Publications*, 163, 1-18. <https://doi.org/10.1111/ncmr.12108>