



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS
Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE
“LENGUA Y LITERATURA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 28 19-23 octubre 2020.	CURSO: Séptimo Año Básico.
OA 7 Formular una interpretación de los textos literarios, considerando: Su experiencia personal y sus conocimientos. Un dilema presentado en el texto y su postura personal acerca del mismo. La relación de la obra con la visión de mundo y el contexto histórico en el que se ambienta y/o en el que fue creada.	Unidad 1-6	Habilidades a desarrollar:	Formular Interpretar Considerar
	Lean, discutan y escriban una variedad de textos. Organizan las ideas analizan e interpretan; construyen su propia lectura de poemas ,Leer, discutir y escribir acerca de textos relacionados con el terror y lo extraño.		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none"> Leer e interpretar una novela gráfica. 			
Indicadores <ul style="list-style-type: none"> Ofrecen una interpretación del texto leído que aborda temas que van más allá de lo literal o de un mero recuento. Explican y ejemplifican por qué el texto leído se inserta en el tema que está en estudio. Relacionan el texto con sus propias experiencias y ofrecen una interpretación para un fragmento o el total de lo leído. Plantean su postura frente a un dilema o situación problemática que se propone en el texto y fundamentan con ejemplos del mismo. Describen algunas características importantes del contexto histórico de la obra y las relacionan con lo leído. Explican algún aspecto de la obra considerando el momento histórico en el que se ambienta o fue creada. 			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none"> Resolver actividades propuestos por el profesor. En una página de Word escribir el desarrollo de esta guía y enviársela al correo de la profesora. Tienes hasta el viernes 16 octubre para desarrollar tú guía. No olvides que cualquier consulta se debe hacer al correo. Utiliza el video de apoyo que se presenta a continuación. 			
Sitio web recomendado: https://www.slideserve.com/conner/c-mic-y-novela-gr-fica http://www.joaquinroncal.org/Files/es/UserFiles/File/LA%20NOVELA%20GRFICA.pdf http://fugahistorietas.blogspot.com/2010/06/que-es-una-novela-grafica.html https://www.youtube.com/watch?v=5CkzBt8-hls			
Docente: Patricia Silva M.	Correo: patricia.silva@colegio-pablogarrido.cl		Horario de Consultas: 8:30 a 17:00 horas.

En esta clase leeremos un fragmento de la novela gráfica Alex Nemo y la hermandad del Nautilus formulando una interpretación del texto, identificando el dilema que presenta, su visión de mundo y el contexto en que se inserta.

Si cuentas con tu libro páginas 170 a la 172



¿Qué crees que es una novela gráfica? ¿Has leído novelas gráficas? ¿Qué diferencia tienen con el cómic?

Analicemos el concepto clave

¿Qué es una novela gráfica?

Novela Gráfica es un término que se usa para definir un nuevo tipo de historieta dirigida a un público maduro, que posee un formato de libro, pertenece generalmente a un único autor, relata una historia prolongada y posee una elevada aspiración literaria. La novela gráfica recoge características de la novela escrita, tales como: el subjetivismo autobiográfico, los diferentes tiempos narrativos, el desarrollo de la psicología de los personajes, la construcción de una atmósfera particular y envolvente que describe el ambiente y lo relaciona con el protagonista y los personajes secundarios de la historia, la exploración lógica y la motivación en el relato, el desarrollo de la relación causal de los hechos, entre otros.

A nivel visual, la novela gráfica desarrolla una estética coherente con la descripción dinámica de una atmósfera cuya misión es referir una acción concreta llevada a cabo por ciertos personajes. El modelo estético de una novela gráfica toma en cuenta el público maduro al cual va dirigido.

La primera vez que se acuña el término de Novela Gráfica ocurre en el año 1948, en España, cuando se inicia la colección "La Novela Gráfica", de Ediciones Reguera, que dio a conocer las mejores novelas de la literatura mundial en forma de historieta.

Desarrollo de la guía

1-Lee el texto "Alex Nemo y la hermandad del Nautilus"



2. Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

- a. ¿Qué es lo que el abuelo le revela a Álex?
- b. ¿Cómo se entra a un libro? ¿Qué mundo ofrece un libro, según el abuelo de Álex?
- c. ¿Qué es el doble verso?
- d. ¿Qué le llama la atención a Álex al entrar en la creación de Dickens?
- e. ¿Qué necesitan para regresar a su mundo? ¿Cuáles son las reglas para viajar por los libros?
- f. ¿Qué le ocurrió a la madre de Álex? ¿Dónde creen que está?
- g. Cuando Álex se imagina entrando a los mundos de sus historias favoritas, ¿qué advertencias le hace su abuelo?
- h. Ahora que Álex conoce lo que es el doble verso, ¿qué responsabilidad le adjudica su abuelo?
- i. ¿Qué ocurriría si un escritor se niega a crear un doble verso?

3. Contesta las siguientes preguntas, argumentando de forma completa:

- a. Así como Álex responde de inmediato a la pregunta por su libro favorito, ¿qué responderías tú? ¿Por qué es tu libro favorito?
- b. A partir de las imágenes, ¿qué historia de las mencionadas te gustaría visitar?

4. ¿A qué mundo literario te gustaría viajar? Imagina y crea un pequeño relato (25 líneas) en el cual, de modo similar al modo de viaje de “Alex Nemo y la hermandad del Nautilus” te traslades al mundo literario que escogiste. Describe muy bien el ambiente y la sociedad en que transcurre, además de vivir alguna experiencia.



Recuerda antes de escribir tu relato:

- Organiza tus ideas según las partes del cuento:
- Escribe el borrador del relato, preocupándote por:
 - Mantener la coherencia de la narración.
 - Respetar la estructura inicio – nudo – desarrollo – desenlace.
 - Preocúpate de que tu relato esté claro. Cuida la ortografía e integra guiones de los diálogos.

TICKET DE SALIDA (28)

Nombre



Según lo observado: ¿Por qué se considera una novela gráfica?
