

# Literatura I



**ESCUELA PREPARATORIA ESTATAL NO. 6  
"ALIANZA DE CAMIONEROS"**

**SEMESTRE III**

**GUÍA DIDÁCTICA**

**CICLO ESCOLAR  
2023-2024**

**MÉRIDA YUCATÁN A AGOSTO DE 2023**

**Literatura I**

**BLOQUE 1**

---

# ***Introducción***

## a la asignatura y a tu libro

### ***Literatura I***

Este material didáctico fue diseñado por la academia de Literatura I de la escuela Preparatoria Estatal No. 6 Alianza de Camioneros con el objetivo de que los estudiantes aprendan a interpretar, apreciar y producir obras literarias para acercarse de forma crítica, reflexiva y creativa a la realidad individual y social.

Si bien el caso de la Literatura, es considerado por el alumno como una materia aburrida, en esta guía se pretende que se reconsidere el valor que tiene en la vida del ser humano, utilizando las nuevas Tecnologías para localizar información valiosa, así como el uso de textos que lleven a concientizar al estudiante sobre los diferentes valores humanos, que les ayuden a formar una opinión y al mismo tiempo les permita obtener recreación.

Asimismo, hay que hacer hincapié en que el docente en la actualidad es un guía y facilitador del aprendizaje, por lo que le corresponde analizar la pertinencia de la información, de las actividades y de la evaluación.

Esta Antología está diseñada en 3 bloques, sirviendo como base para el fortalecimiento de competencias genéricas y disciplinares

---

# **REGLAMENTO/ DIRECTRICES**

## 1. Sobre el uso de plataformas

- Pestatalac. Página en la que podrán descargar el material didáctico correspondiente al semestre.
- Educaplay o kahoot. Páginas interactivas en las que encontrarán ejercicios con los que se refuercen los aprendizajes vistos.
- Correo electrónico. Por este medio se podrá contactar la docente para notificar alguna situación.

## 2. Sobre la conformación de los equipos.

- En este nivel medio superior que estás a punto de iniciar y para familiarizarte, durante todo el semestre se trabajarán con Actividades De Aprendizajes (ADA's).
- Las ADA's y el proyecto integrador será elaborado dependiendo de las condiciones a las que se preste, pueden ser individuales, en pareja, tercias o equipos. El docente dará las instrucciones.
- En caso de que la entrega sea por equipo el docente los formará sin excepción.
- Estará a criterio del docente modificar los equipos en dado caso de que se observe que no se esté trabajado eficientemente.
- Es importante notificar al docente sobre alguna situación que genere retraso en la entrega de ADA's o proyecto. Esta notificación tiene que ser con dos días de anticipación.

## 3. Revisión de ADA's e integradoras

- Para la realización de las tareas, dentro del material de lectura se especifican las instrucciones, sin embargo, el docente te brindara información para la realización, así como la hora y fecha de entrega.

## 4. Reglas

- Las ADA's y el proyecto integrador deberán ser entregados en las fechas establecidas, de no ser así habrá una penalización con puntos menos.
- Todo trabajo debe tener su respectiva lista de cotejo.
- Todos los trabajos a entregar serán elaborados de manera inédita. Trabajo plagiado por completo o partes será nulificado con calificación de cero.
- Es de carácter obligatorio ver los videos de los links que se proporcionan al inicio de cada tema, porque de allí salen actividades para realizar, así como parte de las actividades de valoración.

*¡Feliz inicio de semestre!*



## EJE

- Interactuar con los demás y en el medio con la mayor libertad y responsabilidad posibles.
- Expandir las posibilidades de vida.

## CONTENIDO CENTRAL

¿Es literatura lo que escribo en las redes sociales?

¿Influye la ficción literaria en mi realidad?

## APRENDIZAJES ESPERADOS

- 1) Aprecia y valora, mediante el empleo de las TIC, las formas emergentes de literatura en la sociedad actual y a producir textos literarios.
- 2) Identifica los elementos que caracterizan al género narrativo en un texto literario.
- 3) Relaciona a los personajes mitológicos con las características del hombre en la sociedad actual.
- 4) Argumenta como el contexto sociocultural influye en la presencia y trascendencia de las leyendas en una comunidad.

### PROYECTO INTEGRADOR

Creación de un fanfiction

**60%**

<b>ADA 1. Cartel de acción poética.....</b>	<b>7%</b>
<b>ADA 2. Comic .....</b>	<b>8%</b>
<b>ADA 3. Cuadro comparativo de fanfiction.....</b>	<b>8%</b>
<b>ADA 4. Creación de mito y leyenda...12%</b>	
<b>Metacognición.....</b>	<b>5%</b>

(Del 28 de agosto al 1 de septiembre)

**SESIÓN 1**

**¿Con qué conocimientos cuento?**



**Evaluación diagnóstica**

1. ¿A que llamamos literatura?

---

---

2. ¿Qué finalidad tiene la literatura?

---

---

3. ¿Cuándo escuchas “acción poética” en que piensas?

---

---

4. ¿Qué es el comic?

---

---

5. ¿El cómic o historieta es literatura?

---

---

6. ¿Cuál es el papel de las redes sociales en la producción y difusión de la literatura?

---

---



# Movimiento Acción Poética

## SESIÓN 2

El movimiento Acción Poética es un fenómeno literario y artístico que comenzó en Monterrey, Nuevo León, México en 1996. Tiene como fundador al poeta mexicano Armando Alanís Pulido.

Consiste en un movimiento mural-literario de pintar e intervenir poéticamente en muros o bardas de las ciudades con fragmentos de poesía.

En México existen 180 ciudades con intervenciones de Acción Poética. Redes sociales como Facebook le dieron alcance mundial, con presencia en 30 países y grupos auto organizados que realizan las pintas.

Las pintas son hechas con pintura negra sobre fondo blanco, firmadas con el sello y formato debajo en letras pequeñas de Acción Poética. Iniciaron siendo canciones y versos del propio Alanís, siendo hoy muchos otros creadores anónimos quienes pintan por su cuenta las bardas. Una regla del movimiento es no pintar consignas políticas o religiosas, y conservar un tono amoroso.

Este movimiento inició en algunos muros de Monterrey y su área metropolitana, pero desde hace algunos años la iniciativa traspasó fronteras y se puede observar este movimiento en más de ciento cincuenta ciudades mexicanas, así como en treinta países alrededor del mundo.

Armando Alanís inició con un grupo de amigos poetas la intervención de bardas con versos en Monterrey hacia 1996. Por esa práctica fue apodado "El bardo de las bardas". Buscaba acercar una "antología de poesía callejera" a las personas en su vida cotidiana e integrarlo al paisaje. Pronto debido al cansancio que implicaba hacer las pintas, Alanís continuó haciendo las pintas sólo.

### Transformando la palabra.

¿Por qué no pensar en un mundo dónde la poesía nutra y transforme el paisaje urbano? Acción Poética apuesta al poder revolucionario y transformador de la palabra, a revalorizarla, la palabra como elemento de innovación y crecimiento, como columna vertebral de una sociedad que si leyese más poesía sería, sin dudas, más humana.

Se trata de volver a las bases, de dar un descanso al ojo humano frente a tanto consumismo y "deber ser/tener" impulsado por el sistema capitalista, regalándole por el contrario algo que lo haga pensar, salir del letargo, un oasis en la vorágine del día a día, de la rutina.



Este es el hilo conductor de este movimiento que decide tomar las calles, generar esa convergencia entre la gente y este cruce cotidiano con la poesía que sale al encuentro, que asalta sin previo aviso. Los artistas-poetas son anónimos, las pintadas se firman con el nombre del movimiento, creando de esta manera un sentido de pertenencia pleno para todo aquel que quiera formar parte del mismo. Nos incluye y tiñe a todos.



¿Y qué mejor lugar que las paredes para expresarse? Espacios públicos, a la vista de todos, de aquellos transeúntes que distraídos y casi sin notarlos se ven empapados en su cotidianidad por estas palabras. Y una vez que esto sucede, con un poco de suerte y un dejo de libertad, ya no verán la vida con los mismos ojos ni continuarán su día de la misma manera, la poesía traerá también felicidad.

## En Argentina

Fue en la ciudad de Tucumán donde se realizaron las primeras pintas. Fernando Ríos, ciudadano de este sitio en Argentina, sugirió a Alanís algunas reglas que quedaron establecidas para el movimiento mundial:

- Respetar la poesía, no plasmando temas religiosos o políticos
- Poemas de no más de diez palabras
- Poemas de no más de cinco renglones
- Conservar el fondo blanco con letras negras para recordar la letra escrita en un libro

## Acción poética congregacional y celebratoria



Es todo tipo de acción poética que interviene los espacios urbanos para la construcción de tejido socio cultural, como los Festivales Internacionales de Poesía y las lecturas de poemas que se realizan en el mundo, convocando públicos a ser parte de ese entramado espiritual y cultural de sensibilidad, solidaridad, diálogo plural y emocional necesarios para acceder a los grandes cambios que preparan un nuevo humanismo en el planeta.

Este tipo de acciones son de dinamismo global y algunas se unen solidariamente a causas que trabajan por el cambio en los ámbitos ecológicos, derechos humanos, por la paz, por la inclusión social, la interculturalidad que promueve la diversidad y la justicia social, causas por las cuales es vital trabajar en este tiempo.

**SESIÓN 3**

## Características

### a) Arte fugaz

Es arte porque parte de la creatividad, emplea diferentes expresiones artísticas para materializarse (música, gestualidad, fotografía, escritura, net. art, plástica) y comunica diferentes emociones, actitudes, sueños o realidades de los “actores” poéticos. Cerrada en sí misma porque no tiene ni principio ni final, es una obra acabada desde un inicio; una visión global de un hecho emocional o racional que se explica en un instante, muere en un instante y no necesita de testigos para producirse.

### b) Análisis artístico

No es sobrecargada (aunque puede usar el rococó para vestirse, si es necesario): es una esencia, un instante sublime, una fotografía en movimiento hecha con un filtro artístico y poético que la hace diferente de un simple retrato descriptivo.

No es necesario ser una persona con conocimientos profundos para hacer una acción poética, no hay que ser rebuscado; todo (el arte y la vida) es pura poesía, sólo hace falta darles la vuelta a las cosas más banales, a los gestos más mecánicos, a los pensamientos más grises. Tenemos que observar al bies, como quien mira una lámina en 3D, para descubrir la esencia poética de la sencillez.

### c) Principio de acción, reacción e intromisión

No busca tener público ni la aprobación de los supuestos espectadores, interpelando la reacción de los asistentes; los epata de algún modo. Aunque puede entrometerse de manera repentina en la vida del viandante, no lo molesta directamente (no es ofensiva, preocupante ni insultante, en todo caso, defensiva, reactiva y pasivo-agresiva.)

No es teatro ni clown (no sobreactuamos ni buscamos aplausos), no es individualista ni busca la satisfacción unipersonal, porque parte del trabajo grupal, se ofrece en grupo y se defiende y revive (feedback) en grupo. No es un regalo "hecho por nosotros mismos" al público que no conocemos. Solo cuesta el esfuerzo propio y el amor artístico hacerlo, es realizado gratuitamente al primero que pasa, sin preocuparnos por cómo será recibido.

Observa los siguientes videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=YCVZP9kTCVw>

[https://www.youtube.com/watch?v=20L-90Qe\\_w0](https://www.youtube.com/watch?v=20L-90Qe_w0)



**SESIÓN 4**

**Actividad de aprendizaje 1**

**VALOR: 7 PUNTOS**

**ENTREGA: Tercias**

<b>Contenidos</b>	Fanfiction
<b>Competencias Disciplinares</b>	12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética. 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.
<b>Atributos de las competencias genéricas</b>	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

**INSTRUCCIONES: Elaboración de un cartel de Acción Poética con el tema “Sentimientos patrios”.  
El material a utilizar será una cartulina blanca.**

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACION
1. Entrega en tiempo y forma	0.5		
2. Porta con los datos completos y en orden	0.5		
3. Utiliza el material indicado	0.5		
4. El cartel cumple con los lineamientos de acción poética	2		
5. Expresa de acuerdo al tema indicado	2.5		
6. Ortografía y redacción	1		
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>		

**SESIÓN 1**

# Comic

## ¿EL CÓMIC O HISTORIETA ES LITERATURA?



Un Cómics es una historia de ficción contada con palabras y dibujos. Se trata de un género literario de difícil clasificación, ya que al combinar dos artes distintas se produce una síntesis muy peculiar. Consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.

El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas. El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como globo o bocadillo que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido.

El cómic es un género que históricamente ha sido muy popular entre los jóvenes. Hay que tener presente, que estas historietas tienen personajes atractivos para los niños y adolescentes. El más conocido es el superhéroe,

un personaje con poderes extraordinarios y que defiende a la humanidad del mal (por ejemplo, Spiderman, Superman o el Capitán América). La popularidad de sus historias ha llegado al cine en películas de acción, con espectaculares efectos especiales y un tema de fondo permanente: la lucha del bien contra el mal. Además de los superhéroes, el cómic ha recurrido a otros personajes protagonistas: niños traviesos, aventureros, detectives y otros muchos.

Como género artístico, se podría también hablar de varios subgéneros: de terror, humor, erótico o ciencia-ficción. En cualquier caso, en estas historietas el dibujo tiene un papel muy relevante, pues el lector sigue una narración con la participación de imágenes que dinamizan lo que se está contando.

El mundo del cómic empezó a ser popular en Estados Unidos en la década de los 40 y rápidamente se extendió en todo el planeta. En Japón existe un género específico, las historias manga. Y en España, la palabra cómic es de uso relativamente reciente, ya que durante muchos años se empleó el término tebeo porque había una publicación muy popular entre los más pequeños, el TBO. Algunos cómics han alcanzado un reconocimiento universal (las aventuras de Tintín, de Asterix o de Mafalda).

El cómic se ha nutrido de la literatura y en muchas ocasiones, las obras clásicas se han adaptado a este formato para resultar más entretenidas y asequibles para los lectores. Así, la fuerza del cómic consiste en su capacidad de servirse de la literatura y, al mismo tiempo, ser el fundamento del guión cinematográfico. Durante muchos años el cómic formó parte de la prensa escrita, donde aparecían las viñetas de algunos de los personajes más conocidos. En otro sentido, existe toda una industria del cómic, siendo un buen ejemplo todo el merchandising que genera a su alrededor.

El término cómic, que deriva del vocablo inglés comic, hace referencia a la sucesión o serie de viñetas que permite narrar una historia. El concepto también alude a la revista o al libro formado por cómics. Cómic suele emplearse como sinónimo de historieta.

Existen diversos géneros de cómic. Uno de los más populares es el cómic de acción o de aventuras que tiene como protagonistas a superhéroes. Los Hombres X, Batman, Superman, El Hombre Araña y el Capitán América son algunos de los personajes más famosos de los comics. Las editoriales más conocidas a nivel mundial de este tipo de comics son estadounidenses: Marvel, Comics y DC Comics.

Los amantes de los comics suelen reunirse en diversos encuentros y eventos. Entre ellos se destaca la Convención Internacional de Cómics de San Diego (Estados Unidos) conocida como Comic-con.

Observa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=41vKj7fxqMg>

**SESIÓN 2**

**Actividad de aprendizaje 2**  
**VALOR: 8 PUNTOS**  
**ENTREGA: equipos de 4 integrantes**

<b>Contenidos</b>	Fanfiction
<b>Competencias Disciplinares</b>	12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética. 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.
<b>Atributos de las competencias genéricas</b>	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

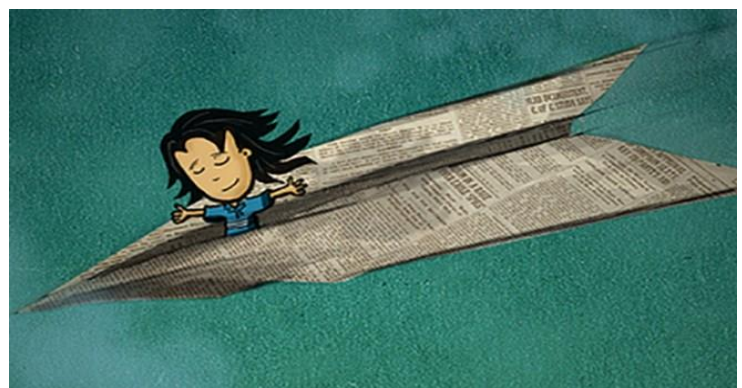
**INSTRUCCIONES: Elaboración de un comic que exprese una problemática de su contexto social y que contenga 12 cuadros mínimo. En hoja tamaño carta máximo cuatro cuadros por hoja, impreso a color.**

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACION
1. Entrega en tiempo y forma	0.5		
2. Porta con los datos completos y en orden	0.5		
3. Contiene el número de cuadros solicitados.	0.5		
4. Aborda un tema relevante de su contexto y desarrolla una historia de manera congruente	2.5		
5. El comic cumple con los elementos y características del cómic (onomatopeyas, viñetas, etc.) mínimo tres personajes.	3		
6. Ortografía y redacción	1		
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>		

**SESIÓN 3**

## Fanfiction

¿Qué pasaría si de un momento a otro descubren que el final de su libro favorito ha cambiado, que el villano ha pasado a ser el héroe y que la princesa en realidad era una bruja malvada? Bueno, no es de sorprenderse. En el mundo del *fanfiction* ese tipo de cambios se dan a diario a manos de distintos autores *amateur* alrededor del mundo.



Las historias realizadas por fans de cierto tema, película, libro o fenómeno cultural particular y basado en ellos se denominan *fanfiction*, algunas veces abreviado como *fanfics* o *fics* y, en casos muy particulares, literatura de



ficción. En esta clase de textos se pueden narrar aventuras que jamás sucedieron en la versión original, utilizando personajes creados por alguien más, moviéndolos como piezas de ajedrez a conveniencia de quien escribe.

En este sentido, Daniel Cassany, lingüista y profesor en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, menciona en su texto *Prácticas letradas contemporáneas: claves para su desarrollo* que el *fanfiction*:

[...] es una suerte de secuela, continuación, parodia o adaptación del mundo de una saga (sus personajes, contexto, aventuras, etc.) que hace algún lector fanático para otros lectores. Comparte algunas características discursivas con la historia realista anterior, además de desempeñar funciones parecidas en el mundo de los jóvenes aprendices de lector.

Los fics son un tipo de escritura que jamás se encontrará en las escuelas, mucho menos en las librerías o bibliotecas, pero que produce tanta pasión y diversión a sus fans que éstos buscan la manera de escribir y leer cuantas historias de esta clase les sean posibles.

En los fics se parte del supuesto de que lo que el autor original ofrece es sólo una pequeña parte de lo que realmente podría construirse alrededor de sus personajes, por lo que los fans deciden recrear un mundo distinto donde lo impensable sucede día a día, y ellos son los directores de cada nueva aventura.

Podemos tomar como ejemplo a Thor y Loki, protagonistas de las películas Thor y Los vengadores. El amor por estos personajes nació tras el estreno de la primera película en 2011, donde la relación fraternal entre estos hermanos creció ante los ojos de sus fieles seguidores. En la versión original de los cómics no existen momentos amorosos entre ambos personajes, pero con la versión fílmica, y teniendo en cuenta a los apuestos actores Chris Hemsworth y Tom Hiddleston, el Thorki –como se conoce a esta pareja– creció de forma exponencial. Hasta la fecha se pueden encontrar en Google más de 721 mil resultados referentes a este término.

Para los seguidores de esta historia, y de muchas otras más, el más pequeño detalle puede convertirse en la razón principal para realizar sus propios textos hasta quedar conformes con lo que imaginaron. ¿Cuántos no han pasado por esto mientras ven una película o leen un libro? ¿Quién no ha deseado unir a sus personajes predilectos, aunque, según los autores originales, no estén destinados a ello? Precisamente, por este deseo de amoldar las historias y personajes a la imaginación propia fue que nació el fanfiction.

El término fanfiction (literalmente, "ficción de fans"), a menudo abreviado fanfic o simplemente fic, hace referencia a relatos de ficción escritos por fans de una película, novela, programa de televisión o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevos papeles para estos personajes.

El término fanfiction hace referencia tanto al conjunto de todos estos relatos como a uno en concreto, según el contexto.

Antes de 1965, el término fanfiction era usado entre los fans de la ciencia ficción para referirse a escritos hechos por fans publicados en fanzines, a diferencia de los escritos publicados profesionalmente. Este uso está ahora obsoleto.



La idea de retomar el universo creativo de una obra ajena (personajes, reglas del universo ficcional, tramas principales) y desarrollarlas más allá del original es algo tan antiguo como la propia literatura. Así, la literatura clásica está plagada de continuaciones y adaptaciones, tales como las sagas homéricas (basadas en la Odisea y la Ilíada) o las revisiones del mito de Edipo por parte de Eurípides, Sófocles y Esquilo.

En la literatura moderna, las continuaciones apócrifas de obras de éxito abundan. Por ejemplo, tanto el Lazarillo como el Quijote tuvieron continuaciones anónimas, al igual que, más tarde, sucedería con Alicia en el País de las Maravillas o con las historias de Sherlock Holmes. Sin embargo, a diferencia de las fanfictions contemporáneas, en estos casos los continuadores eran autores con pretensiones artísticas y/o económicas, de las que carecen la mayor parte de los autores de fanfiction actuales.

En su forma actual, es decir, como historia generalmente breve escrita por un fan y no por un escritor profesional, los fanfiction son un fenómeno propio del siglo XX. Las primeras que se produjeron, retomando el universo de la serie de televisión Star Trek, fueron publicados en fanzines como Spokanalia. El abaratamiento de los costos de impresión, y sobre todo la aparición de Internet supusieron un gran avance para las fanficciones.

En la fanfiction, autores aficionados buscan expandir el mundo y situaciones mostradas en su material de base favorito, sea este una novela, filme, anime, película, serie televisiva u otro. Las temáticas abordadas abarcan desde romance a aventura, comedia, acción y otros, así como combinaciones entre estos en los relatos más grandes y complejos, muchas veces compuestos de múltiples capítulos.

Una parte considerable del mundo de la fanfiction gira en torno a las relaciones románticas o sexuales entre personajes, normalmente aquellas no tratadas en la versión original y a menudo descritas con detalles explícitos. Además, dentro del fanfiction referido a las relaciones, un gran porcentaje lo constituyen las relaciones homosexuales, siendo las parejas formadas por hombres las más comunes.

#### SESIÓN 4

## TIPOS DE FANFICS

La mayoría de las estructuras propias de la fanfiction tienen nombres en inglés, y habitualmente también una abreviatura (ej.: H/C como abreviatura de Hurt/comfort). Algunos de estos tipos de historias son:

- **Angst:** Fanfics que describen y se centran en el sufrimiento emocional de su protagonista.
- **Crossover (X-over):** mezclan dos o más series distintas. Personajes de diferentes obras interactúan entre sí.
- **Drabble:** es un relato que como tal no debe tener más de 100 palabras. Sin embargo, en esta definición se admiten ya escritos de entre 100 y 500/600 palabras.

- **Viñeta:** es el término intermedio entre un One-shot y un drabble. Suelen ser de más de 500 palabras, pero menos de 1000, dado que más de 1000 ya es considerado como un One-shot.
- **Fluff y Warm and Fuzzy Feeling (WAFF):** Los fanfics fluff y WAFF (abreviatura de Warm and Fuzzy Feeling, algo así como "sensación mullida y abrigadita") son historias románticas con final feliz, que pretenden inducir este tipo de sensación reconfortante en sus lectores.
- **Hurt/Comfort (H/C):** En este tipo de historia, un personaje es herido física o emocionalmente, y otro o el mismo (por lo general, aquél que terminará siendo su interés romántico) debe "reparar" ese daño ofreciéndole comprensión y ternura.
- **One Shot:** Fanfics cortos, de más de 1000 palabras que duran un solo capítulo.
- **Real People/Real Person (RP):** Relatos sobre personas reales. Suelen ser personajes públicos como actores, cantantes, políticos u otros famosos, sobre los que se escriben historias ficticias inspiradas en su vida personal (real o imaginada).
- **Songfic:** Fanfic Canción, un fanfic corto inspirado o basado en una canción, más específicamente la letra de una canción, este tipo de fanfic muestra algunas escenas de una historia acorde con la letra de una canción. Ya sea sólo algunas estrofas en medio del fanfic; toda la canción, dividiendo el fic en distintas partes y dando más consistencia a la historia; o seleccionar una parte de la canción, y línea por línea ir intercalando con la historia.
- **CrackFic (CF):** Considerados por algunos como variante del SpamFic, se toman situaciones específicas de libros, filmes, o vivencias reales de gente famosa como una parodia, la cual es relatada en la mayoría de las veces como un Drabble o One~shot en contenido. También suelen crearse situaciones que no necesariamente se basan en las tramas originales y son deliberadamente disparatadas, aunque coherentes con el argumento original y las personalidades de los personajes.
- **Universo alterno o alternativo (AU):** También llamados "alternative universe", o simplemente A.U. (U.A. por sus siglas en español), son un tipo de fanfics que utilizan a los personajes de una serie, pero colocados en una historia o contexto diferente. Suelen mantener el carácter y la descripción original de los personajes, pero la historia cambia total o parcialmente. En este caso también se denominan über

Otra variante del A.U. son los what if o "qué pasaría si...". Son relatos que tratan de responder a una premisa de este tipo. La premisa puede ser moderada (no implica un cambio total del universo ficticio) o radical.

Observa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=-zXYHFhPeo>

\*\*\*\*\* SEMANA 3 \*\*\*\*\*

(Del 11 al 15 de septiembre)

SESIÓN 1

## El fanfiction, ¿un plagio?

Aunque el mundo alrededor de la literatura de ficción es infinito, también se debe tomar en cuenta que los escritores principiantes están trabajando con personajes, historias y mundos que no les pertenecen. Si bien es cierto que al publicar sus trabajos hacen énfasis en que los personajes no son de su autoría, la verdad es que están infringiendo derechos de autor.

¿Hasta qué punto se pueden permitir estas historias? ¿Los *fics* son buenos o malos? Karen Hellekson, autora del libro *FanFiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, menciona que «históricamente, escribir este tipo de literatura ha sido un riesgo [...] tanto para los autores contemporáneos de *fanfics* como para los primeros [...]». Varios autores reconocidos ya han alzado la voz al respecto.

Anne Rice, autora de las *Crónicas vampíricas* y *Las brujas de Mayfair*, entre otros textos, ha declarado en su sitio oficial estar en total desacuerdo con la creación de *fics* que hagan referencia a cualquiera de sus trabajos:

“No permito el *fanfiction*. Los personajes están protegidos con derechos de autor. Me molesta terriblemente siquiera pensar en *fanfiction* realizados con mis personajes. Recomiendo a mis lectores escribir sus historias con personajes propios. Es absolutamente esencial que respeten mis deseos.”

Según las leyes actuales de *copyright*, los autores originales tienen el derecho de restringir y controlar la distribución de los *fanfics*, así como de actuar de manera legal contra aquellos que hacen uso de sus obras. En este sentido, los *fics* tienen a su favor el hecho de publicarse de forma *amateur* y sin ánimo de lucro –los escritores no cobran por sus historias–, aunque esto no los libra de poder ser procesados ante un juez.

En contraste con Anne Rice, hay otros autores que están de acuerdo con que sus seguidores redacten literatura de ficción con base en sus obras. De hecho, encuentran que los *fics* son un buen ejercicio para aquellos que desean adentrarse en el mundo de las letras. Según la tesis *El extraño mundo del fanfiction: una historia, miles de autores*, de Lizbeth Alcibar Vázquez, a J.K. Rowling le gusta toda clase de *fanfics*, pues le funcionan como publicidad gratuita para sus obras, así como para mantenerlas vigentes en el gusto del público.

Entonces, si supuestamente a los jóvenes no les gusta leer, ¿por qué dedican varias horas de su tiempo para sentarse frente a la computadora y leer la actualización de su *fanfiction* favorito?



**SESIÓN 2**

**Actividad de aprendizaje 3**  
**VALOR: 8 PUNTOS**  
**ENTREGA: BINAS**

<b>Contenidos</b>	Fanfiction
<b>Competencias Disciplinares</b>	12. Desarrolla su potencial artístico, como una manifestación de su personalidad y arraigo de la identidad, considerando elementos objetivos de apreciación estética. 16. Asume responsablemente la relación que tiene consigo mismo, con los otros y con el entorno natural y sociocultural, mostrando una actitud de respeto y tolerancia.
<b>Atributos de las competencias genéricas</b>	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

**INSTRUCCIONES:** De acuerdo a la información contenida en el material realiza el siguiente organizador gráfico. La estructura a seguir es la siguiente.

TIPO DE FF	CARACTERISTICAS	EXTENSION	RASGO DISTINTIVO

**LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1**

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACION
2. Presenta una portada (logotipo, datos de la escuela, Título del trabajo, número del ADA, materia, nombre del profesor, nombres de los integrantes del equipo, grado, grupo y fecha de entrega).	1		
3.-Todos los cuadros contienen la información solicitada.	1		
4.- La información incluida es concreta y correcta, e incluye todos los tipos de FF vistos en la sesión.	3		
5.-La redacción es correcta de acuerdo con las propiedades de la redacción (adecuación, congruencia y cohesión)	2		
6.-Domina las reglas ortográficas, signos de puntuación y acentuación.	1		
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>		

**SESIÓN 3**

## Webtoon

El webtoon, es un formato de historieta digital creado en Corea del Sur. La principal diferencia con el webcómic reside en su presentación: cada episodio de un webtoon se publica en una sola imagen vertical, lo que facilita la lectura en teléfonos móviles y dispositivos electrónicos.

En relación con el manhwa (historieta de origen surcoreano), el webtoon se distingue por una mayor publicación de obras en color y por la libertad temática que ofrece respecto al formato físico.

### Historia

Basándose en la popularidad en Corea del Sur de la historieta digital y de los teléfonos inteligentes, el sitio web Daum estrenó un servicio de *webtoon* en 2003, con contenido gratuito y de pago. Dos años después el portal Naver creó su propio servicio, Naver Webtoon, que adaptaría la principal característica de este formato: historias en una sola imagen vertical para facilitar su lectura en dispositivos electrónicos. En ambos casos la oferta no se limita a autores profesionales o editoriales: los usuarios pueden subir sus propias creaciones y compartirlas con la comunidad de lectores.

A mediados de la década de 2010 se habían publicado un total de 4400 series en este formato. De acuerdo con el ministerio de Cultura de Corea del Sur, la industria del *webtoon* llegó a generar más de 153 millones de dólares en 2014, si bien la cantidad que puede percibir un dibujante es muy dispar. Algunos títulos han sido incluso adaptados a serie de animación (*Noblesse*) o a película (*Secretly, Greatly*). Dentro de la llamada “ola coreana”, Naver llegó a un acuerdo en 2015 para lanzar Line Webtoon a nivel internacional con traducciones en idioma inglés, obras de autores estadounidenses, y un servicio de micromecenazgo (Patreon) para que los lectores recompensasen sus obras favoritas.



## El manhwa

Es necesario que tengamos una pequeña idea de lo que es un manhwa antes de analizar los webtoons. En el mercado internacional, el término ‘manhwa’ es como se conoce a los comics de origen coreano. Aparecieron alrededor de 1920 durante la ocupación japonesa de la península coreana. Al igual que las revistas y los periódicos nacionalistas, estos comics surgieron como medio de expresión contra los ocupantes. Durante y después de la ocupación japonesa, la temática tratada fue altamente restringida. Tanto los webtoons como los manhwa tienen un estilo y una historia característicos. Pero los manhwa se veían influidos por el estilo del manga japonés. Por ejemplo, los efectos en sonido sin traducir del hangul o la poca proporción entre rostro y cuerpo de los personajes. Esto fue evolucionando, obviamente, y el estilo presente se diferencia mucho de lo que solía ser en un primer momento.

## Los webtoons

Ahora, los webtoons se han hecho tan populares que Naver incluso publica directamente las traducciones en inglés. ¡Y los fans pueden disfrutarlos al momento! Los webtoons originales, la generación cero como se le conoce, estableció el formato en el que se presentarían las historias. En este caso, las historias se presentan en una sola página, podría considerarse una tira. Después llegó la primera generación, que gracias a las mejoras tecnológicas e incorporó el uso de las aplicaciones flash para los ordenadores. La segunda generación fue, sin duda, la que marcó una diferencia con los webtoons. Utilizando nuevas aplicaciones y mejoras para hacer que la lectura del webtoon fuera más fácil. La tercera generación ha tenido la suerte de poder disfrutar de dispositivos móviles y de la app store. Permitiendo al público poder disfrutar de sus comics favoritos en cualquier lugar.

## Formato

Aún a pesar de la existencia de tantas generaciones de ‘webtoons’, el formato no ha cambiado y podéis seguir viendo que existen estos comics de una sola página si visitáis las plataformas dedicadas a ellos. Este modelo de página no es arbitrario. Debido a que es un comic que se presenta en formato digital y en internet, es mucho más fácil para los lectores simplemente deslizar la página y seguir con la historia que pasar de página online, lo que supondría mucho tiempo perdido. Cuando abrimos un comic en papel, hay un formato de impresión exacto, existen varias viñetas y eso es porque este diseño se realiza con la idea de imprimirlo. Puesto que los webtoons no van a tener que ser impresos en papel, este formato es el más adecuado para ello.

## Los webtoons en la TV y el cine

Hemos visto que los webtoons son mencionados en muchos dramas. En School 2017, nuestra protagonista es una aspirante a escritora que prueba su suerte escribiendo y dibujando un comic que sube a internet y por el que espera tener algo de feedback. Este feedback se lo da el protagonista masculino. También es fácil que te suene el término ‘webtoon’, pues existen muchas series televisivas y películas que se han visto adaptadas gracias a la popularidad de los webtoons. Actualmente los webtoons son muy populares en Corea del Sur ya que permiten a la juventud expresarse a través de ellos, al igual que ocurre con las novelas realizadas por fans que puedes encontrar en Wattpad.

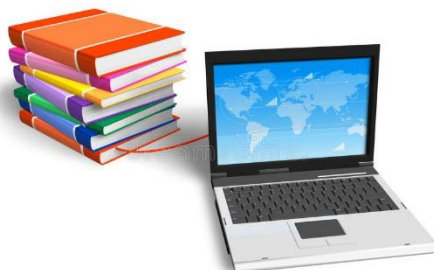
Observa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=1z1k72CZ4us&t=122s>

SESIÓN 4

## La importancia de las redes sociales en la literatura

“La culpa de que los adolescentes lean menos la tiene el Facebook”. Seguro que a todos nos suena esta frase, pero es errónea de principio a fin. En primer lugar, los adolescentes no son los principales usuarios de redes sociales; un reciente estudio realizado por el instituto alemán de estudios de mercado Comscore, demuestra que la edad media de los usuarios de Facebook está en 38,7 años, la de los usuarios de LinkedIn en 46,2 años y la de los usuarios de Twitter en 41,3 años.



Las redes sociales no tienen la culpa de que leamos menos, simplemente ha nacido una nueva forma de leer. Cuando leemos un libro, no lo leemos solo para nosotros; nos gusta prestárselo a alguien o compartir con nuestros amigos opiniones sobre él, nos gusta decir que lo hemos leído, recomendarlo e incluso buscar críticas sobre él antes de comprarlo. Las redes sociales son las que han agilizado este proceso: ahora lo podemos comentar en foros y blogs, crear un hashtag en Twitter para intercambiar opiniones e informarse de manera más profunda sobre el libro, podemos recomendar la página de Facebook de la publicación con todos nuestros contactos (normalmente más de 100), buscar críticas sobre el mismo en webs y portales especializados en literatura, y no será necesario prestarlo porque nuestros amigos podrán descargárselo como eBook.

El apasionado de la literatura no lee menos por culpa de las redes sociales, al contrario, estas le han abierto un mundo de posibilidades para hacer de la literatura algo mucho más amplio de lo que era, permitiendo intercambiar ideas con profesionales, e incluso permitiendo a estos profesionales promocionar su actividad. La industria literaria no está en su mejor momento, y como cualquier negocio que quiera mantenerse en la actualidad, necesita branding. Ya ha habido casos reales que han gozado de un gran éxito en este sentido: El escritor John Green consiguió alcanzar los primeros puestos de las listas de ventas y el primer puesto en Amazon antes de que la publicación viese la luz en papel; esto fue gracias a la promoción que realizó de la novela en Twitter (red social en la que contaba con más de un millón de seguidores), prometiendo firmar todos los libros que se reservaran y la totalidad de su primera edición. Esto fue complementado con un programa en YouTube en el que hablaba sobre el libro y sobre este plan.

En el Encuentro de Blogs Literarios 2013 que tuvo lugar en Barcelona (EBLS2013), se debatió sobre el papel que jugaban en el sector los blogs literarios y las redes sociales. Se concluyó que las redes sociales exigían mayor calidad y la certeza del escritor. Además, se dijo que los blogs fomentaban la lectura y hacían crecer los lectores más críticos. Pero sobre todo se recordó que no hay que olvidar que la literatura es un negocio, y ¿qué es, hoy en día, de un negocio que no tiene presencia en redes sociales?

# ¿Cómo aprovechar las redes sociales para promocionar la literatura?

La industria literaria no vive uno de sus mejores momentos, y librerías y editoriales se han visto obligadas a realizar recortes y cerrar establecimientos en los últimos meses, mientras se esfuerzan por sobrevivir en un mercado de los medios impresos que se tambalea.

Aunque los progresos tecnológicos han tenido una influencia importante en el deterioro de esta industria, algunos autores han sabido cómo aprovechar las nuevas tecnologías para promocionar sus libros. Mashable ha seleccionado cuatro ejemplos de cuatro autores que, gracias a los social media, han logrado marcar sus propias reglas sobre el branding y la interacción con los fans al mismo tiempo que convertían sus obras en best sellers.

En una red social literaria tenemos la oportunidad de interactuar de un extremo a otro del planeta con otros apasionados de los libros, ya sean lectores, autores, editores, críticos, entre otros. Podemos comentar obras, intercambiar recomendaciones, descubrir nuevos títulos y autores, realizar críticas y votaciones, publicitar un libro cualquiera y, cómo no, hacer amigos. Se requiere registro previo para empezar a disfrutar del sitio y la mayoría de ellos también se ponen al día en Facebook y en Twitter.

A continuación, encontrarás una selección de 15 redes sociales en español especializadas en literatura junto a una breve descripción de cada una.

**LecturaLia:** uno de los sitios más conocidos y activos de la Red. Cuenta con una comunidad de casi cincuenta mil lectores y una base de datos que reúne más de sesenta mil libros y cerca de once mil autores. También muestra un calendario con los premios literarios más importantes que se entregan cada año, una zona de adquisición de eBooks, blog y la comunidad de usuarios.

**Librofilia:** esta red social de recomendación literaria cuenta con una impresionante base de datos que supera los trescientos mil libros, con fichas de cada libro, bibliografías de autores, reseñas y críticas. Además, puedes realizar anotaciones personales y gestionar tus lecturas a través de listas y votaciones.

**Entrelectores:** punto de encuentro entre lectores, autores, libreros y editores, donde, además de valorar y recomendar libros, los usuarios son informados de novedades del mundo literario y editorial. También es posible gestionar una biblioteca propia con libros ya leídos, libros pendientes, etc.

**Quelibroleo:** red social para el intercambio de gustos y opiniones literarias. Se puntúan y reseñan libros que hayas leído. Hay listas con los mejores del mes, de la semana, por género, por autor, más criticados, mejor valorados, etc. Además, hay diversas secciones con audiodichas, noticias, premios literarios, capítulos de libros, podcast, club de lectura, guía de compras...

**Conocer al Autor:** el sitio donde se reúnen escritores iberoamericanos para hablar de sus obras y compartir su trabajo con los usuarios. Se publican entrevistas, vídeos, reseñas, noticias, y también se realizan debates y concursos.

**Sopa de libros:** es una plataforma sencilla que posibilita la cercanía entre lectores y cuenta con una base de datos amplia. En la portada podemos apreciar las portadas de los libros que se van añadiendo, así como los más votados, las últimas reseñas y la lista de usuarios más activos. El usuario puede realizar listas de libros

personalizadas y gestionarlas, o bien echar mano de las ya existentes (libros leídos, libros deseados o wishlist, etc.).

Leer.es: entre sus muchas ofertas, esta web dependiente del Ministerio de Educación español, ofrece una red social destinada a estudiantes, familias y profesores. En ella pueden compartir enlaces, vídeos, fotografías, noticias, textos.

Observa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=1z1k72CZ4us&t=122s>

\*\*\*\*\* SEMANA 4 \*\*\*\*\*

(Del 18 al 22 de septiembre)

SESIÓN 1

# Género narrativo

## Texto Narrativo

El texto narrativo es aquel en el cual se relatan historias, cuentos, hechos, mitos, de personajes reales o ficticios. El tipo de relato que se da en los textos narrativos pueden ser: basados en hechos reales, ficticios o verídicos. A su vez la narración puede estar dada en primera, segunda o tercera persona y el tipo de narrador varía también dependiendo del estilo que el escritor haya querido obtener en los lectores

El texto narrativo se puede utilizar en dos aspectos: en la comunicación cotidiana, para transmitir una información, o en la literatura, donde se emplea para la creación de situaciones de ficción o mundos. Dentro de lo que es una estructura narrativa, se puede encontrar: el mito, la fábula, el chiste, el poema épico, la biografía, las memorias, las crónicas, la novela, la anécdota, la historieta, el diario, el cuento, la noticia y el reportaje. Aunque cada uno presenta características diferentes, comparte el tipo de texto y, en estructura, son similares entre sí. Características del texto narrativo

### 1. Origen

El origen de los textos narrativos es que estos provienen de la tradición oral. No obstante, se considera a este género como dentro de la clasificación moderna, esto es, que no aparecen dentro de la clasificación literaria tradicional por ser, justamente, de origen oral. Con el paso de los años, el mismo género se ha volcado hacia la escritura y, aunque se utiliza actualmente el mismo de manera oral, tiene una base para la transmisión que es escrita.

### 2. Objetivo

El objetivo principal de los textos narrativos es contar una historia, informar o entretener. Se caracteriza por la presencia de un narrador que, en mayor o menor modo se involucrará en el relato. La finalidad es contar un hecho

### 3. Estilo y modos

El estilo que se encuentra en los textos narrativos es propio del escritor, es decir, en casi todo texto narrativo se puede ver el modo en que el escritor relata, la forma de contar aquello que está narrando y el lenguaje que éste utiliza. Se sirve de la utilización de todo el lenguaje que el escritor posea. Por esta razón este es un tipo de texto muy utilizado en la literatura, dando lugar a los diferentes estilos de literatura narrativa. Asimismo, estos textos se escriben mayoritariamente en prosa, pero también permiten su redacción en verso. Además, el mismo puede ser oral o escrito.

#### **4. Estructura interna**

Los textos literarios presentan siempre 3 partes:

- Introducción, apertura o planteamiento. Se presentan a los personajes y el estilo de redacción, las características del lugar donde transcurrió el texto, así como también se expresan los conflictos que les suceden a los personajes. Generalmente es lineal, pero puede no serlo.
- Nudo o conflicto. Se desarrollan aquellos acontecimientos que se presentaron en el apartado anterior. Los personajes se ven envueltos en problemas que deben resolver.
- Desenlace o resolución del conflicto. Es el momento en que los personajes logran sortear todos los obstáculos y conseguir el objetivo o meta que se plantea en el apartado anterior.

#### **5. Orden de los textos narrativos**

Cuando el texto se expresa de forma lineal el orden que se sigue es el siguiente: Presentación de los personajes. Se suceden las primeras acciones. Se genera el clima de la acción principal. Se exponen conflictos secundarios. Se observan las consecuencias de las acciones principales. El protagonista realiza acciones sobre los hechos para modificar la trama. Se resuelven los conflictos. Se presenta el desenlace o final del texto.

#### **6. Tiempos verbales**

Mayoritariamente se utilizan:

Pretérito indefinido. Por ejemplo: "A Juan le encantaba jugar a la pelota. Él jugaba todos los sábados por la tarde en la cancha de la vuelta de su casa".

Presente. Por ejemplo: "Juan corre por la calle mientras llueve intensamente y deja caer su libro de texto!"

Pretérito imperfecto. Por ejemplo: "Juan partió de su casa a las 15:35 para tomar el colectivo 147. Llegó a la esquina, pero este pasó sin detenerse".

#### **7. La acción**

Son los acontecimientos que se presentan a lo largo del texto. Algunos de ellos son más importantes que otros. A estos se los llama núcleos y son los que responden a la descripción de los momentos más importantes del relato. Además, se pueden hallar, a lo largo del texto, otras acciones conocidas como acciones secundarias o menores, donde el protagonista o alguno de los personajes se pueden ver envuelto, pero estos hechos tienen menos trascendencia e importancia que los núcleos.

#### **8. Personajes**

Pueden ser cosas, animales animados o personas. Dentro de los personajes se encuentra el protagonista y sus aliados, así como también se encuentra el antagonista y sus cómplices quienes serán aquellos que se opongan a las acciones que lleve a cabo el protagonista del texto.

#### **9. Tipo de narrador**

Todo texto narrativo deja ver el tipo de narrador con que ha sido escrito. Sin embargo, este narrador puede ser de diferente tipo:



**Narrador omnisciente.** Es el que se encuentra ajeno al relato y tiene un conocimiento total de los hechos. A veces puede opinar sobre hechos transcurridos.

**Narrador observador externo o narrador testigo.** Es un tipo de relato donde los hechos son narrados desde afuera. Es un observador de la situación. Este tipo de narrador, narra los hechos como si fuera una “cámara de video”

**Narrador protagonista.** Es el que cuenta su propia historia.

## 10. El espacio o lugar

Es el sitio donde transcurre el relato o historia. A su vez también se incluye, en este apartado, el tiempo en el que transcurre el mismo. Generalmente el tiempo (externo o interno) así como el espacio, se expresan en la introducción o apertura. El tiempo interno (que es el orden cronológico en que se suceden los hechos) se puede subdividir en: Cronológico o lineal. Es cuando el relato se presenta de principio a fin sin saltos en el tiempo mientras se narra la historia. Retrospectivo. Es cuando el relato regresa al pasado desde un punto concreto. Es muy utilizado en las novelas policiales. Anticipativo. Se relatan acontecimientos que sucederán posteriormente No hay un orden lineal del tiempo.

### SESIÓN 2





Observa los siguientes videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=at1tNY1jC8Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=h2NX7TE5gg8>

SESIÓN 3

## Mito



Un mito es un relato tradicional, sagrado, dotado de carácter simbólico, que usualmente relata acontecimientos extraordinarios y trascendentes involucrando a seres sobrenaturales o fantásticos (como dioses o semidioses, monstruos, etc.), y que funcionan en el marco de una mitología o una cosmogonía (concepción del universo) determinada.

Por ejemplo, los mitos de la Grecia antigua respondían a su cultura religiosa y al modo en que entendían el universo y se explicaban su origen, por lo que sus héroes, dioses, monstruos y episodios tradicionales, heredados oralmente (y luego por escrito) de generaciones previas, contenían toda esa carga cultural tan específica.

Los mitos no tienen testimonio histórico, es decir, no son comprobables, a pesar de que por lo general se consideran verdaderos o válidos en la cultura. Esto se debe a que funcionan como explicaciones imaginarias a fenómenos complejos, y sirven para transmitir valores, creencias y conceptos a las generaciones venideras. Los mitos no funcionan fuera de dichos sistemas de creencia.

Desde la entrada en vigencia de los valores científicos y del pensamiento ilustrado, el término mito se cargó de un sentido peyorativo, usado para indicar que alguna creencia o suposición se debía más al orden de lo imaginario o de la fe, que al de los hechos tangibles y comprobables. Al mismo tiempo, el término se emplea contemporáneamente como sinónimo de épico, de grandilocuente, o para referir a los relatos centrales e importantes de una comunidad determinada.



Los mitos tienen por lo general un origen oral y tradicional, herencia de las épocas primarias de las culturas, en las que era necesaria la construcción de un relato y un imaginario narrativo para “explicar” el origen de las cosas o ciertos códigos de conducta. Precisamente por ello, los mitos varían enormemente en su transmisión a lo largo de las generaciones y por lo general existen distintas versiones de un mismo mito.

Los grandes eventos religiosos, políticos o existenciales de la humanidad suelen estar acompañados de mitos: desde la creación del universo, la fundación de la Roma Antigua al empleo del maíz como alimento principal de ciertas culturas prehispánicas americanas, los mitos responden a preguntas humanas fundamentales y les brindan un acompañamiento imaginario y narrativo.

### **Características**

Los mitos se caracterizan, según el antropólogo y etnólogo francés Claude Lévi-Strauss, por: Tratar narrativamente preguntas existenciales de la humanidad, como la creación de las cosas, el origen de las tradiciones, la muerte, el nacimiento, etc.

Estar protagonizado por conceptos contrarios irreconciliables, como creación-destrucción, vida-muerte, dioses-hombres, bien-mal, que definen de alguna manera los polos filosóficos de la cultura que los creó.

Al final brinda una reconciliación de los contrarios irreconciliables para calmar la angustia o brindar un cierto sentido de armonía, justicia o paz.

Observa el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=i8IRVGGYekI>

### **SESIÓN 4**

## **La caja de Pandora**



Hace mucho, muchísimo tiempo, cuando nuestro mundo se hallaba en la infancia, había un niño llamado Epimeteo, que nunca había tenido padre ni madre, y para que no estuviera solo, otra niña, procedente de un lejano país, y que se llamaba Pandora, fue llevada a vivir con él.

La primera cosa que vio Pandora al entrar en la casa en que vivía Epimeteo, fue una gran caja, y casi inmediatamente después de haber atravesado el umbral, preguntó qué había en ella.

—Mi querida Pandora —contestó Epimeteo —es un secreto. La caja fue dejada aquí, para que estuviese bien guardada; y yo mismo no sé lo que contiene.

—Pero ¿quién te la dio? —preguntó Pandora —¿De dónde procede?

—Una persona de aspecto risueño e inteligente la dejó ante la puerta antes de que llegaras tú; y según vi, apenas podía contener la risa al hacerlo.

—Ya lo conozco —dijo Pandora pensativa—era Mercurio. Éste fue quien me trajo, y sin duda hizo lo mismo con la caja. Estoy segura de que es para mí, y probablemente, contiene hermosos trajes y juguetes o bien una golosina.

—Es posible—contestó Epimeteo alejándose—pero hasta que Mercurio regrese y nos autorice para ello, no tenemos el derecho de abrirla.

—¡Qué muchacho tan tímido! —murmuró Pandora, cuando el niño salía de la casita. —Me gustaría que fuese más animoso.

Y en cuanto Epimeteo se marchó, la niña se quedó mirando el objeto que había despertado su curiosidad.

Las esquinas de la caja aparecían talladas con mucho arte y primor. En los lados había figuras muy graciosas de hombres, mujeres y lindísimos niños. La cara más bonita de todas había sido esculpida en alto relieve, en el centro de la tapa. Ninguna otra particularidad se advertía, exceptuando la obscura y lisa riqueza de la madera pulimentada y el rostro del centro con unas guirnaldas de flores sobre sus cejas.

La caja permanecía bien cerrada y no por una cerradura u otro medio semejante, sino con una cuerda de oro cuyos dos extremos estaban atados de un modo tan complicado, que, probablemente, nadie habría logrado deshacer el nudo. Y, sin embargo, precisamente al ver tal dificultad, más deseos sentía Pandora de examinarlo, a fin de averiguar cómo había sido hecho.

—Creo—se dijo—que ya sabré des-hacerlo y luego atarlo otra vez, y como de ello no ha de resultar ningún daño...

Ante todo, trató de levantar la caja. Elevó un lado algunos centímetros y la dejó caer, produciendo algún ruido. Un momento después le pareció oír que dentro se removía algo. Aplicó el oído y escuchó. Sin duda alguna se percibían dentro algo así como murmullos apagados.

Y al retirar la cabeza, sus ojos se clavaron en el nudo de la áurea cuerda.

—No hay duda de que quien hizo este nudo es persona muy ingeniosa, se dijo —pero me parece que lo podré deshacer.

Entretanto los brillantes resplandores del sol atravesaron la abierta ventana. Pandora se detuvo para escuchar, pero al mismo tiempo e inadvertidamente, retorció algo el nudo, y con gran sorpresa vio que la cuerda de oro se había desatado por sí misma, como por magia.



—¿Que cosa tan extraña! —exclamó la niña. —¿Qué dirá Epimeteo? —¿Sabré hacer otra vez el nudo?

Hizo una o dos tentativas para conseguirlo, pero pronto vio que tal intento era muy superior a su destreza. Así, pues, nada podía hacer, sino dejar la caja desatada hasta el regreso de Epimeteo.

Entonces la niña pensó que su amigo creería que había mirado el interior de la caja, y no siéndole posible evitar que así se lo figurara, díjose que lo mejor era justificar tal sospecha satisfaciendo su curiosidad... No habría podido asegurar si era ilusión o no, pero le parecía que algunas voces murmuraban dentro de la caja:

—¡Déjanos salir, querida Pandora déjanos salir! ¡Seremos para ti muy buenos compañeros de juego! ¡Oh, déjanos salir!

—¿Quién será? —pensó Pandora— Sin duda hay alguien vivo dentro. Sí, seguramente. Voy a dar una mirada, sólo una y luego volveré a cerrar.

Pero ya es tiempo de que veamos lo que hacía Epimeteo.

Aquella era la primera vez, desde que llegara su compañera de juegos, que había tratado de divertirse solo, pero como se aburría, decidió interrumpir sus juegos y volver a donde estaba Pandora. En el momento en que iba a entrar en la casita, la mala niña tenía la mano a punto de levantar la tapa de la caja, y Epimeteo la vio. Si él la hubiera avisado dando un grito, Pandora, probablemente, habría retirado la mano de la caja; y tal vez no fuera conocido aún el fatal misterio que guardaba.

Cuando Pandora levantó la tapa, el aire se oscureció porque una nube negra salió de ella y se extendió ante el sol, ocultándolo completamente. Luego, durante algunos instantes, se oyó un murmullo y una serie de gruñidos que pronto se transformaron en un fragor parecido al estampido del trueno... Pero Pandora, sin hacer caso de ello, acabó de levantar la tapa de la caja y miró a su interior.

Pareció como si una multitud de seres alados pasaran rozándole el rostro, huyendo del encierro, y en el mismo instante oyó la voz de Epimeteo que exclamaba en tono lastimero, como si experimentara algún dolor:

—¡Oh, me han picado! ¡Me han picado! ¡Perversa Pandora! ¿Por qué has abierto esa maldita caja?

La niña dejó caer la tapa e incorporándose miró a su alrededor para ver qué le había ocurrido a Epimeteo. La nube que se había formado oscureció de tal modo la habitación que apenas podía divisarse lo que en ella había. Pero oyó un desagradable zumbido, como si por allí revolotearan enormes abejorros. En cuanto sus ojos se hubieron acostumbrado a la imperfecta luz que reinaba, vio un enjambre de feas y asquerosas figuras provistas de alas de murciélago y armadas de terribles agujones en sus colas, una de las cuales fue la que picó a Epimeteo. Pocos instantes después también Pandora empezó a quejarse, pues sentía no menos dolor y miedo del que experimentara su compañero de juegos, pero sus quejas fueron más ruidosas que las de Epimeteo. Un repugnante y ruin monstruo se posó en su frente, y la habría herido tal vez de gravedad, si Epimeteo no lo hubiera impedido.

Ahora, si desea saber el lector quienes eran aquellos feos seres evadidos de La caja en que estaban prisioneros, le diremos que formaban la familia completa de los males. Había malas Pasiones, muchas especies de Cuidados, más de ciento cincuenta Dolores y Tristezas, gran número de Enfermedades y, en fin, más formas de Maldad de lo que es dable imaginar. Entretanto no sólo Pandora, sino también Epimeteo, habían sido gravemente picados y sufrían mucho, cosa que les parecía tanto más intolerable, cuanto que era el primer dolor que sentían desde que existía el mundo. Por esta razón estaban de muy mal humor y muy disgustados uno de otro.



Epimeteo se sentó en un rincón dando la espalda a Pandora y ésta, por su parte, se dejó caer al suelo, apoyando la cabeza sobre la fatal y abominable caja. Lloraba amargamente como si su corazón fuera a destrozarse. De pronto se oyó un golpecito procedente del interior de la caja.

—¿Quién podrá ser? —se preguntó Pandora, levantando la cabeza. En cuanto a Epimeteo, o no había oído el golpe, o estaba demasiado preocupado para hacer caso de él. Sea como fuere, no contestó.

—¿Por qué no me hablas? —exclamó Pandora sollozando

Y entonces se oyó nuevamente el golpecito, procedente del interior de la caja. Era tan suave que parecía como si lo dieran los dedos de un hada.

—¿Quién eres? —preguntó Pandora sintiendo aún cierta curiosidad.

Una vocecita dulce contestó a sus palabras, diciendo:

—¡Levanta la tapa y lo verás!

—No, no—contestó Pandora echándose a llorar de nuevo. —Ya estoy escarmentada de haber abierto la caja. ¡Ya que estás encerrada, no saldrás!

Y miró a Epimeteo mientras hablaba, solicitando su aprobación a lo que acababa de decir. Pero el muchacho sólo murmuró que tal prueba de buen inicio era tardía.

—¡Ah! dijo nuevamente la dulce vocecita —obrarás bien dejándome salir. No soy como esos monstruos que tienen agujijones en la cola. Ven, hermosa Pandora. Estoy segura de que me dejarás salir.

Y había un encanto tal en el tono de aquella voz, que casi era imposible negarse a lo que pedía. Pandora, al oírlo, sentía disiparse su tristeza y Epimeteo, que continuaba en su rincón, volvió la cabeza mostrando en su aspecto mejor humor que antes.

—Querido Epimeteo—exclamó Pandora, —¿has oído esa vocecita?

—Sí, contestó él, todavía malhumorado—y ¿qué?

—¿Te parece que abra otra vez la caja?

—Obra como quieras —replicó Epimeteo. —Después de lo hecho ya no importa que repitas tu imprudente acción.

—Podrías hablarme con alguna mayor bondad —murmuró la niña enjugándose los ojos.

—¡Si estás deseando verme! —gritó la vocecita, dirigiéndose a Epimeteo. —Ven, querida Pandora, abre porque tengo gran prisa por consolarte.

—¡Epimeteo! —exclamó Pandora —Suceda lo que quiera, estoy resuelta a abrir la caja.

—Y, como la tapa parece muy pesada, —dijo el niño atravesando la habitación —yo te ayudaré.

Y así los dos niños unieron sus fuerzas para abrir nuevamente la caja. Salió de ella un personaje sonriente, cuyo cuerpo parecía formado con rayos de sol. Empezó a revolotear por la estancia, iluminando los lugares en que se posaba. Se llegó a Epimeteo, y tocó ligeramente con uno de sus dedos el lugar donde le había picado el Dolor y en el acto el niño dejó de

sentir sufrimiento alguno. Luego besó a Pandora en la frente y el daño que le causara el Mal fue también inmediatamente curado.

—¿Quién eres, hermosa criatura? — exclamó Pandora—

—Soy la Esperanza —contestó el brillante ser.

—Tus alas tienen el color del arco iris —añadió la niña. —¡Qué hermosas son!

—Sí, son como el arco iris —dijo la Esperanza —porque aun cuando mi naturaleza es alegre, estoy formada de lágrimas y de sonrisas.

—¿Querrás quedarte para siempre a nuestro lado? —preguntó Epimeteo.

—No me moveré mientras me necesitéis —contestó la Esperanza sonriendo. —No os abandonaré mientras viváis en el mundo. Sí, queridos niños, sé que más tarde os será otorgado un don inapreciable.

—¡Oh, dínos cual!

—No me lo preguntéis —repuso la Esperanza poniéndose un dedo en sus rosados labios. —Pero no desesperéis, aun cuando nunca gozaseis en esta vida de la felicidad que os he anunciado. Creed en mi promesa, porque es verdadera.

—¡Creemos en ti! —gritaron a coro Epimeteo y Pandora.

Y así lo hicieron, y no solamente ellos, sino que también todo el mundo ha confiado en la Esperanza, que desde entonces vive en el corazón de los hombres. Tal es el poético ropaje con que la imaginación griega ha vestido la caída de los progenitores del linaje humano, que con diversas formas se nos presenta en las tradiciones y mitos de los pueblos antiguos.

\*\*\*\*\* SEMANA 5 \*\*\*\*\*

(Del 25 al 29 de septiembre)

SESIÓN 1

## Leyenda

### Origen y definición de una leyenda

El origen de la leyenda no es único. De hecho, cada una de las regiones de este planeta (por más pequeña o remota que esta fuere) guarda una serie de relatos y anécdotas sobre personas que vivieron en ese lugar, y que se han convertido en leyendas, que también se denomina así a las personas que han dejado una huella indeleble en la sociedad. Por eso, el origen de la leyenda es un personaje en sí, y a partir de sus acciones, gracias a la colaboración de la gente que difunde el mensaje se convierte en una narración que pasa de generación en generación. Pero, más allá de su origen, te interesará conocer su definición.

Según la Real Academia Española, la leyenda es un género literario que habla de sucesos históricos, sobre personajes, sitios o acontecimientos reales, pero en cuyo relato se ven magnificadas algunas de sus características, dando una importancia sobrehumana a sus protagonistas, y aportando, de ese modo, una borrosa línea para determinar lo que es real y lo que forma parte de la fantasía. La leyenda pudiera ser, además, un origen bastante comprobable y asumible para el género del realismo mágico.

## Estructura básica de una leyenda

La estructura literaria de una leyenda es de las más sencillas que existen. El simple hecho de que los relatos orales hayan sido, históricamente, el medio para conocer las leyendas de los lugares y las personas del mundo, hace que *contarlas* resulte sencillo, y entenderlas también. Por eso, la gran mayoría de las leyendas que existen en la literatura (oral o escrita) guardan la tradicional estructura de tres actos: introducción, desarrollo, conclusión. Sin embargo, cada autor, cada lugar, cada generación, ha sabido jugar con cada uno de estos actos, aportando formas narrativas más o menos complejas, dependiendo la leyenda misma (que no es lo mismo hablar de Robin Hood que hablar del abominable hombre de las nieves).

## ¿Cuáles son las características más importantes de este género literario?

Actualmente las leyendas son géneros de profunda investigación para las universidades, editoriales y academias de literatura en todo el mundo. Motivo por el que se desentrañan muchas de sus características, a fin de hacerlo un género menos oral, y más escrito para salvaguardar la esencia oral en la comunicación escrita.

Características elementales de una leyenda:

### 1. Un personaje central

En todas las leyendas hay un personaje central. Un sujeto con el papel protagónico. Y aunque en la mayor parte de las leyendas es un ser humano (Juana de Arco, Rey Arturo) puede también ser un lugar (el triángulo de las Bermudas), objetos o animales, como el archiconocido monstruo del Lago Ness. Pero siempre, hay un personaje central, el que se lleva todas las miradas.

### 2. Acciones heroicas y admirables

El propósito de las leyendas es preservar la valía de sus protagonistas. Motivo por el que su segunda característica es la recopilación de las acciones más importantes. Sin embargo, es precisamente aquí donde muchas leyendas exageran o fantasean con las posibilidades de cada protagonista (Juana de Arco hablando con Dios, el monstruo del Lago Ness viviendo desde la época de los dinosaurios).

### 3. Cronológicamente ordenadas

Al tener las leyendas una estructura simple (introducción, desarrollo, final), lo más lógico es que su tiempo literario también lo sea. Todas las leyendas están cronológicamente ordenadas, sin importar si el protagonista es una persona, un animal, un objeto o un lugar. Por tanto, se comienza hablando desde un tiempo anterior, y su final puede acabar incluso en nuestros días, como el caso del Triángulo de las Bermudas, donde la leyenda comienza desde la desaparición de los primeros navíos, y finaliza en la actualidad (porque todavía nadie conoce el origen o el porqué de las desapariciones).

### 4. Parten de la realidad

De hecho, muchos de los personajes legendarios aparecerán en los libros de historia de cada país o localidad. Porque existieron. Porque realmente hicieron muchas de las cosas que se han contado generación tras generación. Aunque, claro está, los relatos orales y el tiempo entre generaciones han servido para ir añadiendo, cada vez más, una pizca de fantasía a este género de la literatura.

### 5. Son adoptadas por la cultura del lugar

Forman parte de la cultura y las tradiciones del lugar al que pertenecen. Los habitantes de ese lugar entremezclan estas leyendas con el resto de sus creencias, con su idiosincrasia, y es una de las razones principales para entender por qué las leyendas han logrado superar la barrera del tiempo con un alto grado de éxito. A diferencia de otros géneros literarios.

Observa los siguientes videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=iPhVlf2dSbM>

<https://www.youtube.com/watch?v=sAQnrOhQt8M>

## SESIÓN 2

### La llorona

La leyenda de la llorona es una de las más famosas Leyendas Mexicanas, que ha dado la vuelta al mundo, se trata del personaje de una mujer, la cual tiene sus orígenes desde el tiempo en que México fue establecido, junto a la llegada de los españoles. Se cuenta que existió una mujer indígena que tenía un romance con un caballero español, la relación se consumó dando como fruto tres bellos hijos, a los cuales la madre cuidaba de forma devota, convirtiéndolos en su adoración.



Los días seguían corriendo, entre mentiras y sombras, manteniéndose escondidos de los demás para disfrutar de su vínculo, la mujer viendo su familia formada, las necesidades de sus hijos por un Padre de tiempo completo comienza a pedir que la relación sea formalizada, el caballero la esquivaba en cada ocasión, quizás por temor al qué dirán, siendo él un miembro de la sociedad en sus más altos niveles, pensaba mucho en la opinión de los demás y aquel nexo con una indígena podría afectarle demasiado su estatus .

Tras la insistencia de la mujer y la negación del caballero, un tiempo después, el hombre la dejó para casarse con una dama española de alta sociedad. La mujer Indígena al enterarse, dolida por la traición y el engaño, totalmente desesperada, tomó a sus tres hijos, llevándolos a orillas del río, abrazándolos fuertemente e con el profundo amor que les profesaba, los hundió en el hasta ahogarlos. Para después terminar con su propia vida al no poder soportar la culpa de los actos cometidos.

Desde ese día, se escucha el lamento lleno de dolor de la mujer en el río donde esto ocurrió. Hay quienes dicen haberla visto vagando buscando desesperada, con un profundo grito de dolor y lamento que clama por sus hijos. La culpa no la deja descansar, su lamento se escucha cerca de la plaza mayor, quienes miran a través de sus ventanas ven una mujer vestida enteramente de blanco, delgada, llamando a sus hijos y que se esfuma en el lago de Texcoco.

## Leyenda de la xtabay



Cuenta la leyenda que existieron dos hermanas, ellas eran muy bellas pero muy diferentes entre sí, una era llamada X-tabay, ella era apasionada y se dejaba llevar a sus deseos, por esta razón la mayoría del pueblo se alejaba de ella, pero ella tenía un lado bueno, ella cuidaba a los enfermos, a los animales y a los desamparados, siempre al pendiente de los más necesitados.

Su hermana Utz-Colel era todo lo contrario, era una mujer la cual cuidaba mucho su reputación, frente a todos se comportaba de la mejor manera, por esta razón todo el pueblo la quería, pero ella tenía un corazón frío, ella pensaba que todos eran inferiores a ella, no soportaba estar cerca de algún enfermo ni de los animales, pero esto nadie lo sabía al igual que nadie sabía la bondad de X-tabay.

Un día comenzó a surgir un bello olor de la casa de X-tabay, cuando los vecinos entraron a ver descubrieron que ella había fallecido, su cuerpo se encontraba rodeado por animales, como si estos la estuvieran cuidando.

El pueblo no podía creer que del cuerpo de esa mujer a la que ellos consideraban pecadora pudiera surgir un aroma agradable. Cuando la enterraron solo asistieron los que alguna vez estuvieron enfermos y fueron cuidados por ella.

Al día siguiente su tumba se rodeó de bellas flores. Tiempo después Utz-Colel murió, al hacerlo su cuerpo comenzó a desprender un aroma desagradable, cuando fue enterrada todo el pueblo asistió, menos los enfermos. Su tumba se llenó de flores que las personas habían arrojado, al día siguiente todas estas aparecieron marchitas y sin vida.

### Actividad de aprendizaje 3

**VALOR: 12 PUNTOS**

**Entrega: equipos de 4**

<b>Contenidos</b>	Mito y leyenda
<b>Competencias Disciplinarias</b>	2. Caracteriza las cosmovisiones de su comunidad. 6. Defiende con razones coherentes sus juicios sobre aspectos de su entorno.
<b>Atributos de las competencias genéricas</b>	4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas. 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas. 5.1 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones

**INSTRUCCIONES:** Creación de 2 mitos y 2 leyendas basados en situaciones de su contexto (cada integrante elaborará un texto)



**LISTA DE COTEJO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3**

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACIONES
Entrega en la fecha establecida e incluye la lista de cotejo.	0.5		
Portada (logotipo, datos de la escuela, Título del trabajo, número del ADA, materia, nombre del profesor, nombres de los integrantes del equipo, grado, grupo y fecha de entrega).	0.5		
4.-Los textos creados están basados en situaciones del contexto.	2		
Presentan la estructura y elementos que corresponden a cada tipo de texto.	7		
7.-La redacción es correcta de acuerdo con las propiedades de la redacción (adecuación, congruencia y cohesión)	1		
8.-Domina las reglas ortográficas, signos de puntuación y acentuación	1		
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>		

**SESIÓN 3 y 4**

<b>ASIGNATURA:</b> <b>Literatura 1</b>	<b>LISTA DE COTEJO</b> <b>Bloque 1. C. 1</b>	<b>Evidencia:</b> Creación de un fanfiction basado en uno de los textos sugeridos y publicado en una red social <b>Valor: 60 puntos</b>
<b>GRADO y GRUPO:</b>	<b>FECHA:</b>	

Formato	Valor en pts.	Valor alcanzado	Observaciones
Entrega lista de cotejo.	2		
El trabajo se entrega impreso, limpio y ordenado, engrapado o en una carpeta con broche., digital	2		
<b>Formato:</b> Márgenes de 2.5 cm por lado. Times New Román o Arial, 12 pts. Interlineado 1.15. Justificado. Sangría de seis espacios al inicio de cada párrafo. Extensión del trabajo, mínimo dos cuartillas, máximo cinco.	2		
Portada que incluya los siguientes datos: escudo de la escuela, nombre de la escuela, asignatura, del estudiante, del docente, grado y grupo, fecha de entrega.	2		
<b>Contenido</b>			
Presenta relación con la obra seleccionada	5		
- Se presenta una reescritura original e inédita de la obra.	5		
- Incluye un personaje original, narrando la historia desde otra perspectiva.	5		
- La trama es interesante, creativa y ordenada.	5		
- El texto creado corresponde al fanfiction argumentado	3		
Especifica el tipo de fanfiction utilizado y argumenta las características evidenciadas en el texto elaborado.	5		
Publica su historia y retroalimenta la de sus Compañeros (mínimo comentar a tres equipos)	10		
Aplica de manera adecuada las propiedades de la redacción, coherencia y cohesión.	5		
Domina las reglas ortográficas, acentos y uso de signos de puntuación.	4		
Reflexión de una cuartilla expresando sus fortalezas y debilidades identificadas en las actividades realizadas como estudiante y la relación que tiene en el diseño de su proyecto de vida.	5		
<b>Total</b>	<b>60</b>		

**Nota:**

- Entrega posterior a la hora y fecha establecidas tendrá 5 puntos menos por día que pase.
- El trabajo que no contenga lista de cotejo no será calificado y perderá los puntos de la integradora.
- En caso de plagio parcial o total la puntuación de la integradora se pierde en su totalidad.

Nombre del alumno	Resultado	Firma de conformidad
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Niveles de dominio	Estratégico 100-90	Autónomo 89-80	Resolutivo 79-70	Receptivo 69-60	Preformal 59-0

**RELACIÓN DE PELÍCULAS PARA LA ELABORACIÓN DEL FANFICTION**

- 1.- *Cadena de favores*
- 2.- *La sociedad de los poetas muertos.*
- 3.- *El color purpura*
- 4.- *La vida de David Gale*
- 5.- *En busca de la felicidad*
- 6.- *Comer, rezar, amar*
- 7.- *Soul*
- 8.- *Elementos*
- 9.- *Intensamente*
- 10.- *Coco*
- 11.- *Preciosa*
- 12.- *Requiem por un sueño*
- 13.- *Los escritores de la libertad*
- 14.- *Juno*
- 15.- *Broken*
- 16.- *La lengua de las mariposas*

**Metacognición**  
**VALOR: 5 PUNTOS**

A continuación, responde los siguientes aspectos que nos permitirán evaluar el desarrollo de este bloque que finaliza. Recuerda que tus respuestas contribuyen a la mejora continua del proceso de enseñanza – aprendizaje y no afectan de manera alguna el puntaje obtenido.



	¿Cómo evalúas...?			¿Qué mejorar?	¿Cómo? (Sugerencias)	¿Qué mantener?
Pertinencia del contenido con tu formación.						
Variedad de temas						
Profundidad de los temas						
Material didáctico						
Dinámica de la clase (lineamientos, uso de plataformas y otros medios)						
Criterios de evaluación						
Desempeño del docente						
Desempeño académico (del alumno)						
Trabajo colaborativo						
Actitud y desempeño del alumno en sus equipos.						
Aprendizajes más significativos						
Contenidos que generaron dudas						
Contenidos que generaron interés						
Algún comentario						

