



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS
PEDAGOGÍA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

**Creación de personajes literarios como recurso didáctico para
fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la
identidad de los estudiantes de primer año de educación media**

SEMINARIO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
PROFESORA DE ENSEÑANZA MEDIA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

AUTORAS:

Ximena Ayline Aguayo Carvajal

Catalina Belén Almendras Venegas

Ángela Elizabeth Cisterna Valladares

Paulina Evelyn Villanueva Villanueva

PROFESORA GUÍA: Mg. Rosa Marta Díaz Chavarría

Chillán, 2023

AGRADECIMIENTOS

Quisiera dedicar esta tesis a mis padres, por haberme apoyado tanto, por todo lo que me han dado y por su cariño incondicional, a mi abuela, mi segunda madre, por estar siempre conmigo ayudándome y aconsejándome cuando tenía problemas, a mis compañeras tesisistas, muchas gracias por acompañarme en esta investigación. Finalmente, le dedico también esta tesis a Francis, por habernos ayudado con la creación del material, por quedarte hasta la madrugada acompañándome, de verdad estoy muy agradecida de conocerte.

Catalina Almendras Venegas

La presente tesis la dedico a mi hijo que ilumina mi vida con su sonrisa y amor, es lo más hermoso y la fuerza de mi día a día. Igualmente, a mi madre, abuela y hermano por su valioso cariño y apoyo incondicional, por estar siempre a mi lado les agradezco inmensamente. También dar las gracias a mis compañeras de tesis por la dedicación compartida durante esta investigación.

Paulina Villanueva Villanueva

Dedico esta investigación a todas las personas que de una u otra forma me ayudaron cuando pensé que no podía. Principalmente, a mi abuela... espero llenarte de orgullo y que estés en paz, te amo. A mi mamá, gracias por tu amor y entrega y espero estés descansando junto a mi weli. Estarán siempre en mi corazón.

Ximena Aguayo Carvajal

La presente tesis, se la dedico a mis padres, quienes han sido un pilar fundamental en mi vida, infinitas gracias por guiar mi camino con cariño e incentivar a cumplir mis sueños y metas, gracias por hacerme sentir que nada es imposible. A mis abuelitos Ángel y Norma quienes son un gran ejemplo a seguir y los llevo en mi corazón siempre. A David, mi novio a quien agradezco infinitamente su apoyo, entrega, comprensión y amor incondicional, gracias por siempre estar a mi lado y finalmente a mis amigas y compañeras de tesis, quienes me acompañaron y ayudaron a lo largo de todos estos años de universidad, con una sonrisa, una conversación, detalles tan simples pero que nunca olvidaré.

Ángela Cisterna Valladares

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1. Didáctica de la literatura	7
1.2. Desmotivación escolar	12
2. CAPÍTULO II: HACIA UNA APROXIMACIÓN TEÓRICO CONCEPTUAL DEL PERSONAJE LITERARIO	19
2.1. Aproximación teórico conceptual de la noción de personaje a la luz de los estudios literarios	20
2.2. El personaje como elemento estructurante	21
2.3. Los personajes como portadores de sentido	24
2.4. Tipología de personajes literarios	26
2.4.1. Personajes principales	26
2.4.2. Personajes secundarios	33
2.5. Personajes según su grado de complejidad	33
2.5.1. Personajes redondos	34
2.5.2. Personajes planos	34
2.6. El personaje en función de su evolución	35
2.6.1. Personajes dinámicos	36
2.6.2. Personajes estáticos	36
2.6.3. Diferencias entre personajes estáticos y dinámicos	37
2.7. El arquetipo y el concepto del papel actancial	40

2.7.1. Arquetipo	40
2.7.2. Actante	47
2.8. El personaje como una construcción tridimensional	50
2.9. La importancia del diálogo, el lenguaje y la voz del personaje su propia creación	54
3. CAPÍTULO III: PROBLEMATIZACIÓN	60
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	66
OBJETIVOS	66
• Objetivo general	66
• Objetivos específicos	66
4. CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA	68
5. CAPÍTULO V: PROPUESTA DIDÁCTICA	71
5.1. Planteamiento propuesta	72
5.2. Planificación propuesta didáctica	78
5.3. Actividades	83
CONCLUSIONES	104
BIBLIOGRAFÍA	109
ANEXOS	118

INTRODUCCIÓN

La lectura es una actividad esencial para el desarrollo del ser humano, tanto de forma social, intelectual y espiritual. Esta habilidad se utiliza en la vida cotidiana de las personas, debido a que diariamente deben realizar actividades, como: leer carteles de publicidad, estaciones de buses, indicaciones viales, contratos de trabajo, entre otros. Además, la lectura permite la recreación y por ende el desarrollo de la creatividad. Es primordial en las primeras etapas del desarrollo del ser humano, donde se interpretan imágenes y luego se aumenta de complejidad decodificando mensajes.

En la sociedad actual la información demanda más que nunca de un lector con una actitud activa, que le permita interactuar con la información, apropiarse de ella y construir significados, sin dejar de consultar los libros, revistas, periódicos y otras fuentes que le proporcionan al individuo una información mucho más rápido, de ahí la importancia de potenciar la lectura, para proporcionar habilidades que fortalezcan el hábito de lectura con el objetivo de mejorar al máximo habilidades para leer y escribir, porque son esenciales para el avance científico, tecnológico y cultural de un país. (Domínguez; Rodríguez; Torres & Ruiz, 2015)

La habilidad lectora no solo permite el desarrollo del ser humano en el ámbito académico, sino que también es necesaria para mantenerse informado en el día a día, para esto, es imprescindible que el lector sea autónomo y crítico, con el fin de poder realizar una interpretación y reflexionar en base a la información obtenida.

La presente investigación se centra en la comprensión lectora por parte de los jóvenes y estudiantes. La cual tiene como finalidad presentar una propuesta didáctica

que permita fortalecer el aprendizaje en el área de literatura y además incorporar distintas herramientas que despierten el interés y motivación por parte de los estudiantes en la lectura, con el fin de poder integrar estos recursos de forma pertinente.

Es de gran importancia el manejo de orientaciones didácticas las cuales se refieren a diferentes enfoques y pautas que permiten guiar y fomentar la enseñanza. En el caso de la literatura, podemos encontrar orientaciones que motiven al desarrollo de los distintos ejes de Lengua y Literatura, tales como: participación activa, implementación de tecnología, reflexión y literatura significativa.

Se estima en esta investigación que un trabajo dirigido a los personajes literarios como elementos portadores de sentido de una obra permitiría facilitar la comprensión e interpretación de la lectura y a su vez permitirá desarrollar todos los ejes presentes, al mismo tiempo que se aborda el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la identidad del estudiante.

Esta integración será a través de la creación de personajes literarios, los cuales podrán aportar en la implementación de la narrativa en la sala de clases. Se pretende mediante esta propuesta que los estudiantes logren potenciar diversos conocimientos, habilidades y competencias tales como: el análisis crítico y reflexivo, comprensión, fluidez, inferencia, interpretación, entre otros.

La metodología que se utilizará en la presente investigación será cualitativa, debido a que se caracteriza por centrarse en la recopilación de documentos, análisis de

texto y teorías; acopio y revisión documental y bibliográfica, interpretando cada una de estas, a modo de integrarlas al estudio.

Las etapas de la presente investigación son las siguientes:

El primer capítulo aborda el marco teórico conceptual, que desarrolla los aspectos más relevantes en la construcción de un soporte didáctico y pedagógico para el planteamiento de la propuesta. Se realiza un acucioso estudio de las implicancias que tiene la didáctica de la literatura en el desarrollo de la competencia lectoliteraria (Mendoza Fillola, 2004), que permite incorporar una nueva visión de los aprendizajes y de la enseñanza.

Primeramente, nos referiremos a la didáctica de la literatura, la cual permite incorporar una nueva visión de la enseñanza, uniendo la teoría y la práctica de forma equilibrada en base a la experiencia. Esto permite que los estudiantes sean estimulados en la adquisición del aprendizaje y conocimientos en el área de literatura y además permite la búsqueda de nuevos métodos de enseñanza por parte de los docentes que logren promover la motivación y la adquisición del aprendizaje significativo de forma transversal en las distintas áreas de conocimiento.

En este mismo capítulo se aborda la desmotivación escolar y las repercusiones que se pueden identificar en el desarrollo del proceso educativo. Tanto la motivación, como la falta de ésta, influyen directamente en la adquisición del aprendizaje de cada estudiante debido a que, si existe un impulso innato de estudiar, aprender e investigar el resultado del aprendizaje, por el contrario, si no existe una disposición al momento de

aprender e indagar en ciertas áreas del conocimiento, esta adquisición con el tiempo puede conllevar a la falta de interés y vinculación del estudiante con el aprendizaje

El capítulo dos tiene como objetivo la aproximación teórico conceptual de los personajes. Este se compone de la explicación de diversos conceptos de personajes literarios y su influencia como herramienta para abordar la narrativa de una forma didáctica y novedosa. Se evidencian sus papeles como portadores de sentido, elementos estructurales, tipologías, papel actancial, arquetipo y la importancia del diálogo, el lenguaje y la voz del personaje en su construcción.

El capítulo tres está compuesto por la problematización la cual tiene como objetivo visibilizar el problema a desarrollar y contextualizar la indagación. Se analizarán los problemas críticos del trabajo del aula en la literatura y se presentarán los antecedentes que llevan a la formulación de la pregunta de investigación y los objetivos generales y específicos de la tesis.

En el capítulo cuatro se presenta la metodología con la cual se realizará y desarrollará la investigación. A su vez se abordará el paradigma, que está basado en el constructivismo y el enfoque cualitativo, enfocado en la experimentación, recopilación e interpretación de documentos y teorías; ambas con el fin de satisfacer las necesidades del estudio y establecer, como objetivo para la investigación proponer una herramienta didáctica que aporte en la educación.

El capítulo quinto está compuesto por la formulación y planteamiento de la propuesta didáctica, la cual se construye a partir de actividades innovadoras, que involucran el desarrollo de los distintos ejes en el ámbito de la asignatura de Lengua y Literatura, centrándose en la enseñanza de los personajes literarios a partir de la creación de personajes propios por parte de los estudiantes.

La creación de personajes literarios no sólo fomentaría la creatividad y autonomía de los estudiantes, sino que también permitiría reforzar directamente los conocimientos previos que se han adquirido a lo largo de la enseñanza. De esta forma, se podrían interiorizar los conceptos y llevarlos a la práctica de una forma exitosa y significativa.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Didáctica de la literatura

La presente investigación denominada: *Creación de personajes literarios como recurso didáctico para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la identidad de los estudiantes de primer año de educación media* Se enmarca en el ámbito de la didáctica de la lengua y literatura. La cual es entendida como un espacio de acción, el cual involucra la formación de los hablantes de una lengua en su capacidad para comunicarse e interactuar entre sí. Utilizando a su favor los contextos sociales, códigos lingüísticos que se emplean, además del desarrollo cultural, que está relacionado con el uso de la lengua y las habilidades comunicativas, entre estas, sus habilidades literarias; considerándose, de este modo una ciencia social interdisciplinaria, caracterizada por centrarse en los procesos cognitivos de aprendizaje comunicativo de la literatura en lugar de la instrucción sobre los recursos de una u otra teoría literaria.

La finalidad de la didáctica de la literatura es la de estimular y fomentar a los estudiantes para que adquieran diversas capacidades y competencias en el ámbito literario, incluyendo así las habilidades de lectura, escritura, análisis e interpretación de textos, entre otras; con el fin que estos sean reflexivos, autónomos y críticos tanto dentro como fuera del aula.

El abordar estas habilidades tienen como finalidad principal lograr que los estudiantes se relacionen mejor con su entorno, con la lectoescritura y las personas que los rodean; permitiéndoles profundizar tanto la reflexión como la visión crítica sobre la sociedad. Todo esto mediante la enseñanza de la lengua y la literatura en la asignatura.

La importancia de la literatura y de la didáctica de esta en el aula es objeto de estudio de muchos docentes y teóricos de la educación. Paulo Freire, por ejemplo, relaciona la lectura con los conceptos palabra-mundo, estableciendo una diferencia entre leer para memorizar y leer para comprender, pues el permitir la libre interpretación de los textos ayuda a relacionar mejor los contenidos leídos con los conocimientos previos del estudiante facilitando la comprensión lectora. Proponiendo, de este modo la enseñanza de la lengua y literatura como un acto liberador de las personas.

A su vez, el avance y especialización de la didáctica promueve que los contenidos no sean solo estructurados hacia el contenido curricular, sino que también se analice el trasfondo de sus historias e identidades, para que se trabajen los contenidos y se evalúen de forma más atrayente, incorporando dinámicas en las clases donde los estudiantes mejoren su aprendizaje mediante actividades que requieran más creación personal y logren situar su sello. Otorgándole así una nueva orientación a las clases y a los mismos contenidos.

No obstante, aun con las sugerencias y marcos que ésta establece para la enseñanza de la lengua y literatura no son del todo suficientes por sí solas. Puesto que deben ser puestas en práctica no solo como un método de enseñanza o estrategias a

utilizar, sino también como un medio por el cual la educación debe influir en las capacidades del estudiante tanto en la escuela como en su vida cotidiana.

No es suficiente cambiar prácticas educativas con un maquillaje: estrategias, estructuras, procesos y sistemas, si no se cambia el pensamiento y la actitud de quien las produce y práctica y se hace con una mirada más allá de estrategias metodológicas que algunos confunden como métodos de enseñanza. Sería ingenuo pensar que innovar en educación es cambiar herramientas y programas curriculares sin preguntarse por qué este cambio, qué se ha hecho, qué funciona y qué provocará. (Imbernon, 2018. p.17)

Lo que Imbernon señala es que, con el propósito de lograr un cambio significativo en las prácticas educativas presentes en los centros educacionales, es necesario que los profesores posean una actitud de compromiso en cuanto al logro o fracaso de los aprendizajes esperados y que no solo reproducen lo que las Bases Curriculares (MINEDUC, 2016) señalan a medida que estas se actualizan.

De esta forma al cuestionar y reflexionar sobre la labor docente y de las herramientas que se utilizan durante la clase, el identificar las deficiencias, las habilidades y todo aquello necesario para realizar una observación crítica sobre su organización y formación dentro del aula, lo que a su vez, les permite innovar en las estrategias, proporcionando diversas propuestas didácticas, las cuales deben otorgar estructura y orientación con el fin de facilitar el desarrollo de los conocimientos y habilidades de los estudiantes.

El legado emancipatorio freireano queda patente en el desarrollo actual de la Didáctica de la Lengua y Literatura (DLL), como destaca Lomas (2011) en su defensa del poder de las palabras de la vida personal y social de las personas, ligada a la emancipación comunicativa, a una manera de entender la educación sin eludir su carácter ideológico y político en la que, siguiendo a Freire, la lectura de la palabra va ligada a la lectura de la realidad, del mundo, favoreciendo “nuestro inalienable derecho a leerlo, a interpretarlo y a escribirlo de otras maneras” (Lomas 2011, p. 12).

Así pues, como afirma Lomas, a partir del legado de Paulo Freire, las principales contribuciones de la didáctica de la literatura están orientadas a fortalecer la capacidad crítica y reflexiva de las personas, ayudando a las habilidades de lectura como al análisis de los textos, permitiendo la evolución de la enseñanza literaria promovida a las actividades y la expresión de los estudiantes en la realización de la comunicación oral, la dramatización de los textos y la comprensión de su significado. Buscando, de este modo la emancipación o liberación comunicativa, que propone medios diferentes de enseñar la lengua y la lectura en las aulas, pues estos defienden la visión e identidad personal.

Es relevante señalar que el fortalecimiento de la comprensión de la lectura y la forma en que los estudiantes interpretan la literatura y la lectura crítica de lo que leen debe centrarse en privilegiar el punto de vista de cada estudiante, permitiendo que estos se proyecten de ser necesario en los textos que leen como medio de favorecer el entendimiento y opinión, de modo que la didáctica aborda esto junto a la enseñanza de contenidos curriculares.

Una característica importante de la didáctica de la literatura es la adaptabilidad a los cambios que se han producido con el paso del tiempo. Por ejemplo, el uso de la tecnología para la implementación de las clases. En la actualidad, gracias a la digitalización de los textos, se puede leer para estudiar o simplemente por recreación de forma virtual.

Leer libros en internet o escuchar los audiolibros facilitan la lectura y aprendizaje de los estudiantes a la hora de conseguir un libro y enriquecer su conocimiento en base a ellos, actualmente, el acceso a estos recursos es más directo y sencillo, haciendo más sencilla la tarea de investigar e incluso debatir sobre un texto en un foro de internet. Por ende, la forma de enseñar la asignatura ha ido cambiando con el pasar de los años, por el hecho de que las nuevas generaciones tienen acceso a otras herramientas de trabajo y de estudio que hacen que sea más sencillo tener la posibilidad de conocer el mundo de la literatura, de modo que la didáctica constantemente se actualiza, orientándose hacia la integración de los avances tecnológicos que permitan facilitar el aprendizaje significativo.

La relevancia de la didáctica de la literatura yace en su adaptabilidad a los cambios, permitiendo que se integren diversas formas de trabajar con los contenidos de la asignatura a medida que estos se presentan, creando nuevos retos, tanto para los docentes como para los estudiantes.

1.2. Desmotivación escolar

Es significativo señalar que al momento de referirnos a este tópico, que con desmotivación nos referiremos a la falta de motivación, la cual puede ser gatillada por una diversidad de situaciones o estímulos que afecten directamente la forma en la que una persona se relaciona con su rutina, impidiendo realizar acciones que antes eran motivantes o neutras, puesto que estas ahora producen desinterés o incapacidad de realizarse con la misma energía que antes.

(...) Se definiría como una sensación, caracterizada por la carencia de esperanzas y el sentimiento de angustia a la hora de solventar problemas o superar un obstáculo, esto a su vez, produce insatisfacción y se evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad para experimentar entusiasmo (Herrera, 2017).

En otras palabras, la desmotivación corresponde a un estado emocional de las personas, el cual influye directamente en su motivación por realizar sus labores diarias y decae por la falta de energía y apatía para realizar las actividades teniendo desgano y percepción de angustia, ansiedad o tristeza, perjudicando en que la persona se pueda desenvolver de manera eficaz y solucionar los obstáculos que se puedan presentar.

La desmotivación podría llegar a generar una frustración duradera, como resultado de vivencias negativas, sentimientos de desánimo, vinculándola a personas que ven límites a sus sueños generando así insatisfacción en sus vidas y acarreando efectos negativos en muchos aspectos de la cotidianidad (Herrera, 2017).

Si la desmotivación persiste en el tiempo, se convierte en una sensación permanente, afectando a largo plazo la vida de la persona, en especial en las actividades cotidianas, por ejemplo, ordenar una casa; también en hábitos como la higiene personal, e incluso afecta hasta situaciones ocasionales, como lo es viajar o asistir a reuniones sociales. Otra consecuencia que genera la desmotivación al persistir en el tiempo es la de vincular a personas, extendiendo el estado de ánimo a otros, puesto que también se pueden ver los efectos que esta tiene en el ambiente.

Tomando en cuenta lo anterior, se entiende que la falta de motivación se encuentra en diferentes ámbitos de la vida de una persona, difiriendo una de la otra a partir de los motivos que la generen. Por lo cual posicionar a la desmotivación en el contexto escolar es posible, ya que, esta tiende a presentarse de forma recurrente entre las causas que repercuten de forma directa en el desempeño y aprendizaje de los estudiantes, causando, en algunos casos, fracaso escolar e incluso llevando a la deserción del sistema educativo.

Podemos definir la desmotivación de los estudiantes como la ausencia de interés en la adquisición del aprendizaje. La desmotivación escolar en los estudiantes se puede producir por varios factores como de condición social, familiar, económico y escolar,

presentándose principalmente como desinterés en su proceso de enseñanza-aprendizaje, afectando el ámbito académico.

Herrera (2017) sostiene que la desmotivación en los alumnos se define como la falta de interés o implicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje que afectan, no sólo al individuo en cuestión, sino que también dificultan la labor del maestro, y en muchos casos, deteriora el clima de convivencia en el aula, derivando en un bajo rendimiento y apatía en el aula.

A partir de esto, se puede afirmar que en el ámbito escolar afecta en el ambiente que se crea, dificultando e interfiriendo con la concentración y el llevar a cabo tareas y actividades en las aulas. Repercutiendo en las calificaciones y otras herramientas que se utilicen con el fin de medir el aprendizaje. Por lo tanto, la desmotivación corresponde a la falta de atención o atracción para realizar algo que está alejado, ya sea, de los intereses o prioridades personales de los estudiantes, volviéndose algo general, pues no afecta solo a la persona que está desmotivada.

En el contexto escolar, la falta de atención a los códigos que constituyen la cultura de los estudiantes es una de las causas de la desmotivación por el aprendizaje. El llamado “problema de la juventud”, en tanto grupo cultural y etario, es una concepción que sitúa a la adolescencia como el principal factor desestabilizador del orden social y como un movimiento rupturista respecto de la norma (Cartagena, 2019)

En este sentido, Cartagena (2019) señala que es importante considerar que la falta de atención a estos enfoques influye directamente en la relación entre los docentes y

estudiantes, lo cual repercute también en la motivación para el aprendizaje. Por esto él recalca en lo necesario que es incorporar un enfoque más inclusivo y sensible a la diversidad cultural que integre los intereses comunes de la juventud, de manera que puedan sentir mayor motivación y disposición a aprender.

De este modo, las emociones suponen un papel importante en la adaptación de los estudiantes en su centro escolar en cuanto al manejo de las emociones de todas aquellas variables contextuales y personales que se producen a lo largo del curso académico y que pueden determinar cuestiones tan importantes como el bienestar personal, la motivación escolar o el rendimiento académico, entre otros (Usán y Salavera, 2018, p. 98).

Las emociones, según señalan los autores, poseen una gran importancia en la adaptación de los estudiantes y en su propia gestión emocional por sobre las variables, con el fin de preservar aspectos como la motivación y el rendimiento académico, esto debido a que la salud mental del estudiante es uno de los ejes que suele afectar mucho más en su desempeño en la escuela. Es así como estas influyen, no solo en la adquisición de su aprendizaje, sino que también, en el ambiente que se desarrollan académicamente, tanto con su grupo de pares como con la comunidad educativa, lo que influye ya sea de forma directa o indirecta en su rendimiento. La desmotivación escolar se debe percibir en la actitud de los estudiantes y energía que demuestren y si reciben con buena disposición las actividades planteadas en la sala de clases.

La motivación intrínseca hace referencia al desarrollo de una actividad por la satisfacción inherente derivada de ella, no precisa reforzamientos externos y

resulta un constructo multidimensional en el que se distinguen tres tipos. El primero es la motivación intrínseca hacia las experiencias estimulantes, cuando un sujeto se involucra en una actividad para divertirse o experimentar sensaciones estimulantes y positivas derivadas de la propia dedicación a la actividad; motivación intrínseca hacia el conocimiento, relacionada con el deseo por el aprendizaje de nuevos conceptos, y, por último, la motivación intrínseca hacia el logro, caracterizada por el afán de superación o culminación de objetivos personales propuestos. (Usán y Salavera, 2018, pp. 96-97).

El estímulo cumple un papel esencial en el aprendizaje de los estudiantes, por lo que evitar la desmotivación mediante la inclusión de recursos no tradicionales resulta para los autores algo fundamental a la hora de trabajar los contenidos y conocimientos nuevos que vayan adquiriendo. A la vez, abordar las emociones de manera que estas se comprendan, creando de este modo un ambiente en la sala de clases agradable y de apoyo, de modo que se pretenda evitar comprometer el rendimiento académico.

Según plantea la investigación educativa, los alumnos/as con altos niveles de motivación suelen tener una elevada implicación en su proceso de aprendizaje, realizando un mayor nivel de esfuerzo y utilizando mejores estrategias para conseguirlo, lo que deriva en una mejora del rendimiento académico (Domenech y Abellán, 2017).

El rendimiento académico, tal y como lo señalan estos autores, deriva de la motivación de los estudiantes, puesto que mientras más motivación exista por la asignatura mayor compromiso, interés y participación se tendrá puesta en el proceso de

aprendizaje de una asignatura, logrando incluso la inclusión del trabajo autónomo fuera del aula con el fin de expandir sus conocimientos respecto a algún tema en particular estudiado durante una clase.

En el ámbito literario para motivar a los estudiantes desde que son pequeños hasta adolescentes se parte con lecturas acordes a su desarrollo y personalidad. Al momento de realizar la clase e incorporar la lectura tienen que ser con actividades lúdicas, innovadoras, fomentando el trabajo cooperativo por sobre el competitivo. Así pues, es importante que el estudiante participe y se motive en aprender para formarse un pensamiento crítico, donde la lectura le promueva conocer nuevos conceptos y conocimientos.

Además, cuanto más rico, fecundo y polisémico sea el texto que le es dirigido, un texto adecuado a su estado de desarrollo, a sus gustos y a sus intereses personales pero en un lenguaje poético-simbólico, mayores posibilidades tendrá el niño (y el joven adolescente) de alargar y profundizar su competencia interpretativa y de desarrollar el gusto por la palabra poética, procediendo de esa forma, en un intento de lectura literaria, incluso no siendo aún, por ventura, una lectura fluida y autónoma. (Molina, 2020, p. 6).

Por ende, mientras más acorde a sus gustos se propicia mayormente el desarrollo de la lectura de los estudiantes y que así potencien sus habilidades de comprensión lectora y comunicativas para fomentar la motivación de igual manera con textos que contengan temas que les interesa saber más y aprender en base a la lectura interpretativa que vayan realizando y concluyendo ideas, opiniones que deduzcan.

Independientemente si desde un inicio la lectura es realizada de manera fluida pero que incentiva su pensamiento crítico e imaginación.

CAPÍTULO II:

HACIA UNA APROXIMACIÓN

TEÓRICA CONCEPTUAL DEL

PERSONAJE LITERARIO

2.1. Aproximación teórico conceptual de la noción de personaje a la luz de los estudios literarios

Los personajes corresponden a uno de los diversos elementos que forman parte de la estructura del género narrativo, estos son identificables como unidades estructurales, las cuales establecen relaciones entre los hechos de la narración. A su vez, corresponden a una entidad, ya sea ficticia o a un individuo real, al cual se hace referencia mediante una representación inventada en una obra literaria. Estas, además poseen una forma de representación variada, las cuales son construidas según las preferencias y necesidades del proyecto narrativo de un autor.

Un personaje de una novela no es simplemente una persona a cuyas acciones se hace referencia en una novela. Más bien, es la persona que forma parte de la novela. Es la imagen de persona que constituye parte del mundo novelístico. Encontramos aquí, pues, bajo la aparente identidad de, digamos, Emma Bovary, ciudadana de la Francia decimonónica, casada con un médico de provincia (y mujer única y singular que no existió realmente), y Emma Bovary, personaje de la novela de Flaubert (que existe, nos conmueve, irrita e interesa), una dualidad análoga a la antes considerada del hecho pasado que se narra y la presencia del mismo hecho en la experiencia actual del lector. (Martínez Bonati, 2001, pp. 105 y 106)

En toda historia existen participantes que forman parte de los acontecimientos sucedidos, en este caso, los personajes. No basta simplemente con describir los hechos de la historia, sino que es importante resaltar a quien le suceden, por lo que Martínez (2001) establece la diferencia entre personaje y persona, separando los significados de ambos conceptos y estableciendo a la vez una relación estrecha, la cual nos permite identificar al personaje como una persona en una novela y no solo un conjunto de acciones y descripciones.

Mediante el ejemplo de Madame Bovary, el autor nos ayuda explicar cómo es entendida la figura de personaje, separándolo, entre la persona de la cual se suele hablar y el personaje de la novela. De este modo, el identificar al personaje como una persona que realiza acciones nos permite poder individualizarlo y empatizar con este, tal y como sucede con nuestras relaciones personales.

2.2. El personaje como elemento estructurante

En un texto narrativo los personajes serán el elemento que va a definir el desarrollo del relato, es decir son el elemento estructurante, ya que sus acciones y su evolución son el impulso que permite construir la historia. Es importante mencionar que para relatar una historia se debe establecer el grado de participación de cada personaje y su complejidad en la narración, en la mayoría de estas encontramos elementos constitutivos básicos como el narrador, personajes, espacio, tiempo y acontecimientos.

En el caso del protagonista, las motivaciones y deseos que posee permiten que el relato se desarrolle en base a la búsqueda del objeto del deseo o resolución del conflicto, este posee un proyecto por cumplir, una determinación que alcanzar y mueve el relato en base a esto, por otro lado, el antagonista impulsa la trama a medida que establece un obstáculo para que los demás personajes alcancen sus objetivos y hará todo lo posible para perjudicarlos.

En el caso de los personajes secundarios y terciarios, estos actúan como un complemento, tanto como para el protagonista como para el antagonista, no obstante, esto no los excluye de tener sus propias motivaciones, las cuales otorgan diferentes matices al relato y a las relaciones entre otros personajes.

Existen diversos elementos que permiten que los personajes sean una estructura en una narración, tales como:

Evolución del personaje: Este es un aspecto fundamental para lograr captar el interés de los lectores, ya que aporta complejidad y enriquece el argumento. En sus inicios, el personaje se muestra de una forma específica, y luego, a partir de los eventos en los que se ven involucrados, avanzan hacia su personalidad o carácter final.

El personaje va desarrollando y forjando su personalidad a medida que pasa el tiempo y se construye la narración, el cambio que se produce en este es relativo al contexto en el que se desarrolla, puede ser positivo como negativo, dependiendo de la dirección que tome la trama, este va adquiriendo nuevos matices, cambios de

personalidad, gustos, ambiciones, cambios físicos y deseos, adquiriendo mayores fortalezas y a la vez mostrando sus debilidades.

La descripción del personaje como individuo suele iniciarse en su génesis y en su herencia (mimética o creativa); se enriquece con la variedad de formas y relaciones que ofrecen la experiencia, con ocasión de cambios en su contexto personal, familiar o social, o quizás a causa de la educación y reflexión (*Bildungsroman*) sobre sucesos que le aportan nuevos conocimientos y también sentimientos de piedad o de odio. (Boves M. 2018. p.33)

La evolución que un personaje posee, tal y como afirma la autora se presenta en la descripción que este tiene a lo largo de la narración. Desde un principio se nos muestra de una forma determinada, no obstante, este va cambiando de forma paulatina según los sucesos que ocurren, presentándose en la forma de describir.

Relación entre personajes: la forma en la que interactúan los personajes es de suma importancia para la historia, pueden existir relaciones beneficiosas y también negativas entre personajes, que permiten relevar la identidad y el carácter de cada uno de ellos, así como también otorgar mayor profundidad.

Personajes como narrador o testigo: en este caso los personajes pueden aportar otra perspectiva al relato. El conjunto de estos elementos permite el desarrollo y la construcción de la narración.

2.3. Los personajes como portadores de sentido

En una narración un elemento fundamental es el personaje, la presencia de este elemento permite la comprensión de la historia y la cronología de los hechos, los cuales se relacionan directamente con las acciones realizadas por los personajes. De esta forma, junto a los demás elementos de la narración como lo son: narrador, espacio, tiempo y acontecimientos, es que permiten encontrar un sentido a la obra literaria y de ellos dependerá muchas veces si la historia resulta interesante o no para el lector.

El personaje, como copia del hombre histórico o como criatura de ficción, mantiene una inmediata relación con los principios éticos, como sujeto libre, consciente, acaso responsable, acaso pasivo, de acciones que reflejan valores y actitudes religiosas o morales”. (Boves M. 2018, p. 13).

Esta cita se sustenta en la teoría que Aristóteles genera en su libro “La poética”, en la cual se afirma que existe una relación entre personaje y el concepto de mimesis, el cual refiere a la imitación. Propone que los personajes imitan las acciones de las personas reales habitantes de una cultura en específico.

Con este precedente los lectores de la época le daban sentido a las obras por medio de la observación del mundo que habitaban, la identidad los hace sentir atraídos por la trama e historias que se contaban, la observación de la naturaleza, las guerras, invasiones, etc. Por esto mismo, los personajes más importantes de la antigua Grecia son héroes de guerra como Aquiles y dioses como Atenea, Zeus, etc. Todos estos

personajes son portadores del sentido que le daba la población a lo que representa su vida cotidiana y creencias.

En ocasiones los personajes que se encuentran en una obra tienen un mayor sentido para los lectores debido a que representan personalidades que resultan familiares e identificables en ciertas culturas. Como un ejemplo de esta afirmación están las narraciones de la antigua Grecia, las cuales con frecuencia tenían un personaje principal que era víctima de su propio destino y no lo podía cambiar. Esto estaba profundamente relacionado con la vida cotidiana de la cultura griega, debido a que sus habitantes tenían cosmovisiones que se veían reflejadas en las narraciones clásicas; habitualmente los habitantes visitaban el oráculo, el cual les entregaba supuestos hechos sobre su futuro y destino, siendo estos inevitables. Si se analizan ambos mundos -ficticio con las narraciones- y -real con la vida cotidiana- se encuentran muchas similitudes.

Si avanzamos en el desarrollo de la teoría literaria el personaje comenzó a concebir desde otras miradas y perspectivas. Este ya no es preso de su propio destino, sino que es quien forja la historia y comienza a ser responsable de sus propias decisiones, es capaz de desafiar los obstáculos de su oponente con tal de cumplir su cometido. Esto hace al personaje un elemento capaz de cambiar su historia y los acontecimientos de la narración. Con la evolución de la sociedad también cambió la cosmovisión de la cultura actual, principalmente occidental. Los personajes de las obras literarias son capaces de tomar sus propias decisiones y seguir adelante a pesar de todos los obstáculos que se les presenten.

Segar (1990) en su libro *Cómo construir personajes inolvidables* plantea que uno de los personajes que más sentido y atracción tiene por parte de los lectores son esos no estereotipados. Este personaje es aquel que sigue sus instintos ocultos y actúa en base a lo que como ser humano siente, va en contra de creencias familiares, reglas de la sociedad y en muchas ocasiones en lo que es correcto hacer. Esto hace que el desenlace de la narración sea desconocido para el lector y cambie rotundamente de un momento a otro.

Para los lectores este personaje tiene sentido por la representación a la creencia de que la vida no siempre es una línea recta, sino que también se desvía o realiza giros, lo cual permite al lector sentir que si este actúa como un humano (incluyendo los errores y decisiones incorrectas), también sucede en la vida real.

2.4. Tipologías de personajes literarios

Para comprender la importancia de los personajes en la narrativa es fundamental identificar las características indispensables que lo construyen, definir su tipología para así definir paso a paso la forma básica de lo que se entiende por personaje literario.

Para comenzar con este proceso, se debe definir el nivel de participación en la historia. Hay que establecer en primera instancia si es principal, secundario o terciario; también, en caso de tratarse de un personaje principal, se debe dejar en claro si es protagonista o antagonista.

2.4.1 Personajes principales:

Los personajes principales son a quiénes les ocurre el problema o conflicto. En torno a ellos se construye la historia y son los personajes más importantes porque aparecen durante toda la narración. Pueden ser personas, animales e incluso objetos que presentan un desarrollo y cambio dentro de la trama para otorgarle un sentido y tienen igualmente una determinada función y personalidad con la que se identifican. Por lo tanto, son parte relevante de la acción y su participación no se vuelve desapercibida para los demás personajes que integran la historia como para los lectores.

Corresponde a aquellos cuya importancia es vital para la historia. Cada uno de los sucesos giran, se desarrollan y resuelven en torno a ellos, haciendo que tengan la mayor parte de las apariciones a lo largo de la narración. Para esto se señala que: “Al ser los personajes más importantes han de estar muy bien contruidos y desarrollados, tanto física como psicológicamente, para dotarlos de un mayor realismo y un grado más alto de humanidad” (Cardenal, 2016, p. 18).

La relevancia de este tipo de personajes responde a la relación simbiótica que poseen debido a que, sin la presencia de estos, la historia no es posible que se conecte, ya que estos muestran los sucesos desde una perspectiva única, de modo que en conjunto con los demás elementos de la narrativa crean un producto literario, el cual puede ser una novela, cuento, obra dramática, etc.

Ejemplos de Personajes Principales:

Son aquellos que participan activamente dentro de la trama y son quiénes encaminan las acciones. Son personajes que evolucionan y presentan motivaciones que proyectan en el desarrollo de los acontecimientos. A continuación, se muestran ejemplos de algunos personajes principales que se han vuelto relevantes y conocidos debido a su función y caracterización en la historia narrada:

Don Quijote de la Mancha (Cervantes): Se trata de las aventuras y desventuras de Alonso Quijano. En los temas de esta narración se encuentran la libertad, el amor, la sociedad, los libros y la amistad. Entre los aspectos destacados podemos encontrar la forma de expresión de los personajes, debido a que utilizan un lenguaje variado, tanto una manera sencilla y coloquial como un lenguaje culto. Alonso Quijano se convierte en el protagonista de esta novela puesto que su autor Miguel de Cervantes proyecta un personaje aficionado a libros de caballerías, tanto así que pierde la cordura, donde comienza a narrar a través de su trayecto y previa lectura sus historias y vivencias repletas de fantasía, comenzando a tergiversar la realidad de los hechos que realmente le van sucediendo. Además, presenta las clases sociales, costumbres y creencias populares de la época.

Romeo y Julieta (Shakespeare):

Es la historia de dos jóvenes enamorados que para poder estar juntos desafían a sus respectivas familias porque no aprueban su amor. Los temas presentes son el amor, la venganza, el odio y la rivalidad de las familias Capuleto y Montesco. Romeo y Julieta son protagonistas, debido a que sus acciones como verse a escondidas, casarse secretamente y la tragedia que desencadena su final los vuelve el “motor” de las acciones que giran en torno a ellos. Tales conflictos entre familias, diferencias sociales, culturales o políticas en aquel entonces, son muy lamentables y en la actualidad sigue siendo de interés para las personas por sus temas, aunque haya pasado demasiado tiempo se encuentran similitudes en historias actuales.

Gregorio Samsa: La Metamorfosis (Kafka):

El autor Franz Kafka narra la transformación de Gregorio Samsa, personaje principal que sufre un cambio significativo debido a que se convierte de un humano a un insecto. En esta historia Gregorio desarrolla las acciones más relevantes y que generan un conflicto: Primero se despierta una mañana convertido en un insecto, sus padres se dan cuenta de cómo estaba y comienzan a evitarlo, la madre se desmaya al verlo y su padre se enfada con él, la economía familiar comienza a decaer porque ya no podía trabajar así, tuvieron que alquilar habitaciones del hogar pero un día Gregorio al escuchar una música sale de su habitación y es visto, lo que genera que se fueran sin pagar y muy sorprendidos. Estos acontecimientos hacen que sea reconocido por los lectores como el protagonista, siendo las principales acciones que mueven la trama de la historia y lo convierten en personaje principal. Es una historia que muestra un significado social y de

empatía porque a través del paso del tiempo este personaje se da cuenta de la importancia y apoyo que le brinda su entorno, siendo lo que más le entristece no es su transformación y lo que significa, sino que es enfrentar la actitud de su familia al verlo.

Odiseo: (Homero)

La Odisea narra el viaje y las aventuras de Ulises para llegar a Ítaca. Odiseo también llamado Ulises realiza un viaje de regreso a su reino de Ítaca donde lo esperaban su esposa Penélope y su hijo. Realizó un recorrido que tendría que haber sido poco tiempo, pero se extendió aproximadamente a diez años. Temas presentes: el amor, la angustia, el sufrimiento y la venganza. Entre las acciones que hacen reconocer a Ulises como protagonista son las siguientes: no pudo regresar a Ítaca, los dioses debatían su destino, Zeus envía a Hermes para ayudarlo y que sea liberado de la isla de Calipso, al fin lo logra y emprende su viaje de vuelta, después de tantas aventuras puede ver a su esposa Penélope y ella lo recibe de buena manera: son acontecimientos que identifican a Odiseo (Ulises) como personaje principal de la historia y es primordial para el desarrollo del conflicto y trama. Sigue un objetivo que era reencontrarse con su familia, a pesar de todos los obstáculos, siendo el tiempo uno de sus principales problemas, pero demuestra perseverancia y fuerza.

Hamlet: (Shakespeare):

Hamlet es el príncipe de Dinamarca, el espíritu de su padre le pide que pueda hacer justicia por su muerte, la cual fue planeada y realizada por su propio hermano Claudio para luego casarse con la madre de Hamlet llamada Gertrudis y ser el nuevo

Rey. Acciones de hamlet: ve al fantasma de su padre, se entera que fue envenenado por su tío Claudio, se casó con la reina y es el nuevo Rey, Hamlet pide que representen una obra de un rey envenenado imitando la forma en la que murió su padre y que si Claudio reacciona demostraría culpabilidad, su tío reacciona de forma sospechosa: son los principales sucesos que hacen reconocer a este personaje como el protagonista y por su propósito de vengar a su padre ocurren los hechos. El autor a través de esta historia se refiere a la venganza e injusto de los actos por la ambición y Hamlet toma una decisión que marca el desenlace que es vengarse o no.

Dentro de esta clasificación encontramos a dos tipos de personajes principales:

A. Protagonista:

El protagonista corresponde al personaje de mayor importancia para la historia. La historia gira en torno a este personaje y su proyecto, en el que se enfocan todos los acontecimientos. Suele destacar debido a que es el principal en acción y tiende a ser mucho más complejo que el resto de los personajes, por lo que dota de sentido junto a los demás participantes el relato. El protagonista representa una de las fuerzas que se oponen en el transcurso del conflicto. No siempre corresponde a la figura del héroe, es decir que no siempre se destaca por realizar hazañas o poseer una valoración específica dentro del relato, pero a menudo suele seguir lo que se conoce como el camino del héroe.

El protagonista, después de haber pasado por una serie de etapas y obstáculos en su vida, al lograr o no su objetivo vive una transformación que nutre el crecimiento de su personalidad y, en cuanto a su función en la historia, humaniza

su personaje adquiriendo las cualidades necesarias para actuar de manera convincente y así hacer de la acción diegética una actuación verosímil y creíble.

(Caman y Atarama, 2015)

Se puede evidenciar que el protagonista, es el personaje que tiene más desarrollo dentro de una narración, a medida que crece o sigue su camino, vive su vida llena de proyectos y de obstáculos, los cuales le permiten adquirir un aprendizaje significativo lleno de valores y de cualidades que, en conjunto con sus acciones y forma de ver lo ocurrido representan una de las fuerzas que se opone, también a su vez favorece el desarrollo del conflicto y personajes.

B. Antagonista:

El antagonista cumple la función de oposición al proyecto del protagonista. Representa a la fuerza contraria que busca materializar sus propios deseos y convicciones, los cuales son totalmente diferentes a la figura del protagonista, por ende, representa la fuerza que se contrapone e interfiere con los objetivos del o los protagonistas. También es un personaje cuya complejidad suele destacar por sobre la del resto. Este no representa necesariamente a la figura del villano, no obstante, suele confundirse a menudo con el arquetipo. Generalmente tiene como función principal generar una tensión dramática y además presenta el conflicto, al cual el protagonista se debe enfrentar para alcanzar su proyecto u objetivo.

2.4.2. Personaje secundario:

Los personajes secundarios son fundamentales en la trama, pues complementan al protagonista y el antagonista, ya que sirven de soporte a los personajes principales y aportan elementos de sentido otorgando mayores matices a la historia, de profundidad y complejidad y puede introducir cambios en el universo de los personajes. Este tipo de personajes posee sus propias vivencias, motivaciones y formas de vivir su historia, sin embargo, estos son menos profundos y complejos que el protagonista.

2.5. Personajes según su grado de complejidad:

Además del grado de participación, podemos reconocer en los personajes, dos clasificaciones, las cuales determinan su grado de complejidad al momento de ser presentados en la narración, estos pueden ir de más a menos complejos, clasificándose en dos categorías: personajes redondos y planos.

El grado de complejidad determina la profundidad y detalle de un personaje, cuáles son sus motivaciones, su evolución a lo largo de la historia, entre otros. Para esto se han propuesto diversas teorías que, pueden aportar a la comprensión, las cuales han sido estudiadas a partir de los periodos y visiones de cada autor.

Forster (1996) en su libro **Aspectos de la novela** plantea, al abordar la teoría de la caracterización, distingue entre personajes planos y redondos, afirmando que los primeros corresponden a construcciones unidimensionales, mientras que los segundos

son muchos más complejos, evidenciando así el proceso de transformación de los personajes.

2.5.1. Personajes redondos

Los personajes redondos corresponden a los más complejos, suelen ser presentados con mayor detalle que el resto. Psicológicamente son más profundos, poseen una motivación mucho más clara y específica, presentan una variedad de rasgos, carácter, personalidad, visión y metas, que los hace ver más reales y también permite que el destinatario se pueda identificar con cada uno de ellos. A su vez, estos suelen poseer una importancia mayor en la narración.

2.5.2. Personajes planos

A diferencia de los redondos, los personajes planos suelen ser menos complejos que sus contrapartes, pues sus motivaciones no poseen el mismo grado de detalle mientras que psicológicamente no son tan profundos. Al igual que su contraparte su carácter se construye a partir de una idea, con la diferencia que sus características son más limitadas. Los personajes planos son principalmente observados como secundarios o terciarios, siendo menos frecuente su presencia como protagonista o antagonista.

2.6. El personaje en función de su evolución

Debido a la complejidad de algunos personajes, es necesario orientarnos más allá de reconocer si estos son dinámicos y estáticos, y centrarnos en definir qué momentos serán claves para el desarrollo del mundo dramático del que forman parte. Los sucesos influyen directamente en cómo estos se van desarrollando dentro de la trama, al igual que todos los aspectos internos que conforman la creación.

A continuación, encontramos dos clasificaciones:

2.6.1. Personajes dinámicos

Este concepto corresponde a todo personaje cuyas acciones y sucesos a los que se enfrenta en el relato influyen e impactan directamente en su forma de ser, ya sea en su personalidad, pensamientos, ideales, cosmovisión, metas, deseos, cambios físicos, etc. De este modo, se genera un cambio mayor o menor, dependiendo de lo ocurrido, logrando así una evolución que es perceptible a lo largo de la narración y que nos permite afirmar que no es exactamente como fue presentado al principio de la historia y se puede observar un cambio evidente en algún aspecto de su identidad.

Ejemplo de esta caracterización la encontramos en el protagonista de la obra *El gigante egoísta* (Wilde, 2015), este al volver a su casa se encuentra con niños jugando en su jardín, por lo que decide alejarlos levantando un muro. Tras ver que sin ellos la primavera no llega, el gigante cambia su forma de pensar y derriba el muro, luego de ver que los niños han regresado junto con la primavera, él se vuelve amable y protector. El personaje despierta su sensibilidad a partir de las interacciones con los niños,

experimentando cambios internos, que serán determinantes en la resolución del conflicto inicial.

Se caracteriza por una serie de rasgos (también llamados atributos, semas o adjetivos calificativos) que adquieren unidad y lo aíslan del resto a partir de la oposición de este conjunto con los de los demás a la vez que justifican su comportamiento y las relaciones que establece con el resto de los personajes. Son relativamente estables y en ocasiones pueden cambiar a medida que avanza la acción. (Lluch, 2003, p. 67).

Por ende, los personajes dependiendo de cómo se desarrollen en las acciones de la narración cumplirán una función y según su caracterización se determina su evolución en la historia. Para conocer qué tipo de personaje es, hay que reconocer las características físicas, psicológicas y los atributos y tener en cuenta su participación si es momentánea o extensa y el estado de ánimo que presenten los personajes. El espacio y tiempo igualmente permiten que se puedan identificar en las acciones los personajes dinámicos y estáticos en su comportamiento a medida que suceden los hechos.

2.6.2. Personajes estáticos

Estos personajes, son presentados de forma sólida e inamovible, es decir, se presenta una personalidad y carácter definido que se mantiene durante todo el relato. Además, tiene poca motivación dentro de la obra, lo que limita su desarrollo personal. Además, imponen su pensamiento e ideales por sobre los demás personajes y no se modifican

Willy Wonka (Dahl, 2016) en el libro *Charlie y la fábrica de chocolate* es presentado como un personaje estático, pues su personalidad no cambia a lo largo de la obra. Él es presentado como un hombre excéntrico y misterioso, no obstante, no cambia a pesar de los sucesos ocurridos durante la visita de los niños a su fábrica de chocolate, manteniéndose como un hombre sarcástico con los adultos e ingenioso con sus creaciones, permaneciendo fiel a su naturaleza. Que él no evolucione le da estabilidad y consistencia, ya que, esto permite que se mantenga el enfoque en Charlie, el protagonista y en los otros niños.

2.6.3 Diferencias entre personajes estáticos y dinámicos

Para diferenciar entre personajes estáticos y dinámicos se debe tener en cuenta el cambio que presentan durante la trama, estos pueden tener una evolución en su personalidad o en la cosmovisión o forma en la que se relaciona con sus pares. Además, puede existir una variación en sus valores, la cual está ligada al personaje dinámico y por el contrario se encuentra el personaje estático que no presenta ninguna transformación a lo largo del conflicto.

A medida que el personaje se desenvuelve se muestra, ya sea, como dinámico o estático. El primero hace un cambio importante en su personalidad y en la forma en que interactúa con los demás y por lo general son personajes principales que producen más emoción al lector por su participación durante la historia, pero también pueden ser el villano o cumplir otro papel referente a la clasificación de los arquetipos que cuenten con una personalidad compleja y que cause intensidad en el relato.

La caracterización del personaje se realiza en primer lugar a través de un nombre propio (o común, u oficio, etc.) al que se le asignan los rasgos y que funciona como el comodín que permite, con un solo término, aludir al conjunto de los rasgos o, dicho de otro modo, como el nombre de una carpeta vacía que se rellena con los diferentes rasgos, como veremos en los personajes de *La vuelta al mundo en 80 días*. En segundo lugar, a partir de los rasgos del ser y de la acción. Los primeros son estáticos y se manifiestan mediante sustantivos y adjetivos; los segundos, dinámicos y se manifiestan mediante verbos que remiten a acciones. (Lluch, 2003, p. 67).

Por ende, mediante los rasgos de los personajes ya sean estáticos o dinámicos y según su forma de ser y actuar se conforma su temperamento, clasificándose en distintos roles conforme a sus acciones en el desarrollo de los acontecimientos. Se construye el personaje, creando un carácter estático, presentado a partir de un lenguaje específico, el cual lo determina, ya sea, redondo o plano y un carácter dinámico, que corresponde a redondo/complejo, que se establece por la participación circunstancial o constante durante el desarrollo del texto dramático

Podemos diferenciar los siguientes paradigmas de personajes:

- . Personaje estático, es el que mantiene sus pocos atributos constantes a lo largo de la trama vs. personaje dinámico, cuyos atributos experimentan cambios.

b. Personaje plano, construido en torno a una sola idea y paradigma de una virtud o defecto vs. personaje redondo, definido por la complejidad y la capacidad para sorprender al lector continuamente. (...) (Lluch, 2003, p. 68).

Por lo tanto, para reconocer y diferenciar la clasificación de estos personajes hay que distinguir el cambio que experimentan sus atributos y si es significativo en la narración. Los personajes estáticos no cambian y su carácter es redondo o plano, en cambio los dinámicos tienen una evolución en su personalidad y perspectiva en sus objetivos en el desarrollo de la trama, lo que hace que sean diferenciados en su comportamiento.

En cuanto al cambio que experimenta el personaje dinámico, los sucesos que lo conducen a la madurez o estabilidad son determinantes, pues al término de la narración debe ser diferente a como se presentó al comienzo.

Un ejemplo de esto es el héroe que implica un aprendizaje porque va creciendo durante el camino de la historia su forma de ser y pensar, debido a sus experiencias. Los sentimientos, impulsos y metas determinan el sentido de su evolución y comportamiento que puede estar condicionado por motivaciones, tanto internas como externas frente a una situación.

Así pues, el autor de la obra literaria le otorga a los personajes la relevancia que conocerá el lector y que servirá para reflexionar sobre el texto y analizar su sentido, ya sea mediante lo que transmite en emociones o experiencias vividas por los personajes dinámicos o estáticos, dependiendo de su evolución o propósito del conflicto.

2.7. El arquetipo y el concepto del papel actancial

El arquetipo es un concepto universal, definiéndose de diferentes maneras en la trama de una narración, este aporta a la profundidad e identificación de cada personaje, pues siguen modelos comunes a una época o contexto. El establecer este concepto es fundamental para comprender cómo los personajes ocupan roles determinados en la historia, pues se han reproducido a lo largo del género narrativo gracias a las características y modelos comunes que se presentan, relacionándose con actores y actantes de una novela o relato. A su vez, esta teoría es aplicada de la misma forma al personaje en la obra dramática.

2.7.1 Arquetipo

El arquetipo define a un personaje-tipo que se presenta en la literatura y que adopta comportamientos y pensamientos determinados que los hacen reconocibles para el lector, estos terminan siendo un modelo o también ejemplo surgido a partir de diferentes actitudes que son culturalmente identificables por las personas.

Jung (2009) estableció el concepto de arquetipo, el cual aplicado en la literatura nos muestra a personajes como patrones que pueden estar establecidos y se repiten a lo largo del tiempo. Podemos encontrar a personajes como: el ayudante, la bruja, el héroe o el padre, el mensajero, sabio, villano, entre otros.

Como afirman Amossy y Herschberg (2020), el arquetipo suele presentarse a partir de lo que conocemos como estereotipo, el cual comparte con el cliché su origen

tipográfico, utilizando la definición de Larousse (1875), que define el sustantivo (“obra estereotipo”) haciendo referencia al adjetivo: “Impreso con planchas cuyos caracteres no son móviles, y que se conservan para nuevos tirajes” (p.30).

A su vez, los Arquetipos corresponden a un conjunto de estereotipos, los cuales engloban comportamientos, lenguaje e incluso patrones comunes que se asocian a un grupo determinado por características similares, bajo un nombre en concreto que abarca todo lo anterior. Estos son identificables tanto en la literatura como en la vida real. Para entender esto, Zúñiga comenta:

Un arquetipo es un modelo, un punto de partida para crear un personaje que tiene su base en una imagen sociocultural más o menos general, una idea base de un tipo de personajes con unas 8 características determinadas. Por ejemplo: el sabio suele relacionarse con alguien viejo y con barba; la bruja con una mujer malvada, fea y que vuela en escoba; y el príncipe azul con un hombre guapo, rico, caballeroso y que monta a caballo. En una historia actual, un profesor o un maestro de Kung Fu puede nacer del arquetipo del sabio; un galán de telenovela o el joven enamorado de una historia de romance puede nacer del arquetipo del príncipe azul; y una jefe malvada de una empresa o la madrastra de una niña en un apartamento de Nueva York puede nacer del arquetipo de la bruja. Otros arquetipos que pueden ser útiles conocer son el del ayudante, el mensajero, el héroe o el padre, la madre, personaje que se transforma y el embaucador. (Zúñiga, 2013, pp. 7, 8)

Bajo esta definición se encuentran conceptos como el héroe, el villano, el bufón, la dama, el don Juan, entre tantos otros personajes, cuyas construcciones han sido repetidas y reinterpretadas a partir de la mirada sociocultural, una y otra vez en muchos personajes, en distintas épocas, tanto en la literatura clásica como en la contemporánea, estos al plantearse dentro de la obra se organiza de manera estructural, estableciendo los objetivos que cada uno presenta y que pueden alcanzar en el transcurso de los acontecimientos, los cuales son cruciales, pues esclarecen la forma en la que queda definido dicho personaje.

En el caso del héroe o el villano, por ejemplo, a través de su accionar y rasgos marcados, es posible identificarlos como agentes determinantes en el transcurso de la narración, puesto que las características que conforman esta tipología son explicitadas, ya sea, durante los sucesos del inicio, del desarrollo o el desenlace. Siendo el conflicto central lo que determina el destino de estos arquetipos en la resolución del mismo.

El arquetipo es todo patrón original del cual todas las cosas del mismo tipo son representaciones o copias. Sinónimo de modelo, este es un ejemplo del cual los escritores parten para crear ramificaciones que den un toque de distinción a los personajes de sus obras. En otras palabras, son esquemas regulares sometidos a la convención. Los personajes normalmente son modelos de otros modelos variados a lo largo del tiempo. La singularidad es que hay personajes que, basados en unos tópicos, son considerados como personajes-tipo. Personajes escondidos tras esta máscara que les otorgan identidad original a su personalidad. (Rodríguez, 2017 p. 32)

Rodríguez reafirma este planteamiento, explicando que los arquetipos poseen matices, los cuales ayudan con la diferenciación entre cada personaje, de modo, que sea mucho más sencillo para el lector poder determinar, qué rol cumple cada uno de estos, a partir de modelos que se han reinterpretado en la narrativa/obra dramática a lo largo de la historia. Estos, a su vez, al tener características básicas reconocibles, ayudan al escritor a generar una identidad para su personaje.

A lo largo de la historia los arquetipos han servido para crear y modificar modelos de pensamiento que se han ido sistematizando, convirtiéndose en técnicas hechas a medida, esquemas regulares bajo la convención. Estos personajes-tipo son parte de la recursividad con los que ha funcionado la literatura durante toda su historia. (Rodríguez, 2017 p. 32)

El identificar los arquetipos supone una forma de reconocimiento del personaje en sí, pues además de dar a conocer el rol que cumple en la obra, establecen y reafirman las características físicas, psicológicas y socioculturales que encarna. Esto, con el fin de ayudar al lector a encontrar patrones comunes tanto dentro como fuera de la narrativa/texto dramático, generando personajes atractivos, los cuales, son objeto de empatía y buena acogida y repudio a partir de cada caso.

Además, son una vía que otorga una base, la cual establece las relaciones sociales, y aspectos físicos y psicológicos con los que los personajes deberán interactuar en el relato, ya que este conjunto de arquetipos funciona a modo de guía para el escritor.

El viaje del héroe es uno de los conceptos arquetípicos más comunes en la narrativa, presentado por Campbell (1949), este se explica como un viaje, tanto físico como espiritual para el personaje, experimentando un desarrollo o madurez, pues abandona su zona de confort para adentrarse en lo desconocido con la finalidad de salvar la situación en la que se ve envuelto.

(...)las etapas que componen el viaje del héroe son: el mundo ordinario; la llamada de la aventura; el rechazo de la llamada; el encuentro con el mentor; la travesía del primer umbral; las pruebas, los aliados, los enemigos; la aproximación a la caverna más profunda; la odisea (el calvario); la recompensa (apoderarse de la espada); el camino de regreso; la resurrección; y el retorno con el elixir” (Rodríguez, 2017, p. 34)

La importancia de establecer estas etapas, nos ayudan a entender las múltiples vicisitudes que el héroe enfrenta durante su viaje. Estas son cruciales para el desarrollo de la historia en sí, pues al finalizar, uno o más aspectos cambian en el personaje, encontrándonos con un ser diferente.

La constante presencia de la figura heroica desde el héroe trágico de la Antigüedad hasta el antihéroe postmoderno evidencia que la figura del héroe tiene un protagonismo capital en la configuración cultural de Occidente, pero, sobre todo, que este tipo de personaje mítico y literario, a pesar de sus diferentes representaciones históricas, da cuenta de una serie de constantes invariantes y arquetípicas, es decir, presenta una morfología que puede ser estudiada. (Esteban, 2023, pp. 147, 148)

Tal y como afirma Esteban, este concepto es ampliamente utilizado dentro de la literatura, no obstante, también lo es fuera de esta, pues su popularidad le ha hecho tener espacio destacado en los trabajos disponibles dentro de la cultura popular, reconociéndose como un tópico recurrente para contar una historia y siendo la estructura de muchos productos considerados clásicos o de culto dentro de esta.

Ejemplo de lo extendido que está este concepto podemos encontrarlo en la serie animada australiana *Bluey* con el capítulo “Intercambio de curry” (2021), donde la madre de la protagonista explica cómo se desarrolla el viaje del héroe mientras que vemos al padre y a la hermana menor experimentar las explicaciones anteriores mediante un relato cotidiano de ella yendo a entregar curry a la casa de un vecino, donde debe enfrentarse a un cuervo que la atemoriza, aprendiendo estrategias para protegerse y cruzar por su territorio sin tener miedo a su corta edad.

En los videojuegos ocurre algo similar, teniendo ejemplos como *Devil May Cry 5* (2019): donde Nero debe salir de su zona de comodidad en la que convive junto a su novia y a Nico, su colega y debe enfrentarse a un demonio que le ha robado el brazo y con ello todos sus poderes, por lo que debe encaminarse en un viaje junto a Dante, quien representa al antihéroe en la narrativa propuesta por Capcom para recuperar lo perdido, descubriendo a su vez, la verdad sobre el ladrón y su acompañante, resultando en un joven mucho más poderoso y sabio en el desenlace, logrando no solo obtener su fuerza sino que detener una catástrofe mucho más grande de la concebida inicialmente.

Por otro lado, Moreno (2013) afirma que en el caso de la ciencia ficción ocurre un caso poco tradicional respecto a los personajes proponiendo una tipología

completamente diferente para explicar los estereotipos y arquetipos recurrentes en el género, la cual puede ser explicada de la siguiente forma: (Pp. 362-369)

- Seres humanos
 - Cyborgs: Consiste en un ser humano modificado con elementos mecánicos de tal forma que ya no es comprendido como un ser humano, pues en algunos casos ha perdido su humanidad.
 - Cambios en el ser humano debidos a la tecnología, sin llegar a ser cyborgs: Las modificaciones que se realizan en una persona son con la finalidad de superar barreras, físicas o mentales, sin la necesidad de sacrificar la humanidad del personaje.
 - Clones: Replicación de un ser humano mediante la genética.
- Mutantes: Seres, principalmente humanos, que han evolucionado o cambiado de tal manera que no pueden ser comprendidos bajo una mirada cotidiana.
- Extraterrestres: Seres de otros mundos ajenos al planeta tierra.
- Seres vivos artificiales
 - Robots: Seres creados con el fin de servir al ser humano, no poseen sentimientos, suelen presentarse con el propósito de convertirse en esclavos y plantean cuestiones éticas absolutas.
 - Ordenadores superdesarrollados: Se presentan como inteligencias artificiales, usualmente presentan como objetivo dominar a la sociedad con

el fin de protegerla de sí misma, este suele ser el arquetipo de personaje más peligroso en la narrativa de ciencia ficción.

Esta diferencia entre la narrativa tradicional y la ciencia ficción se da a partir del quiebre entre los tópicos recurrentes que se dan entre sí, ya que, a diferencia de esta última, los demás géneros suelen abordar temáticas mucho más cotidianas, cuyos personajes no necesariamente necesitan escapar de los constructos más comunes para pertenecer a la fantasía, realismo, terror, etc.

2.7.2. Actante (Greimas, 1976)

El actante corresponde a quién realiza una acción, la cual es motivada por un objeto de deseo, el cual nos permite comprender una definición independiente de las determinaciones que se pueden usar para clasificar a los personajes. Este concepto amplía lo que se conoce y entiende como personaje, pues no habla de estos como individuos sino de las funciones y roles que estos desempeñan.

El actante se clasifica en categorías como:

a. Sujeto

Nos podemos referir al sujeto a cuyo ser que realiza la acción con el fin de cumplir un objetivo, puede ser principal o secundarios.

Se reconocen dos tipos de sujeto según el análisis actancial de greimas, en el cual, existe un sujeto de estado que se define por la relación simbiótica con un objeto en

específico. Mientras que el sujeto de operador se refiere a aquel personaje que realiza acciones y vive una transformación en el proceso.

El sujeto es un operador heurístico fundamental del análisis literario. Este no puede satisfacerse plenamente con recorridos filosóficos o psicoanalíticos ni con macro categorías como la ideología o el dialogismo, la polifonía o el monologismo. El recorrido del sujeto en el discurso obliga a tomar en consideración la diversidad y las dinámicas discursivas del texto literario, aun reconociendo que el sujeto es una determinación múltiple y que sus investiduras se realizan en el contexto comunitario. (Angenot, Besserie, Fomekka y Kushner, 2022)

Según Angenot, Besserie, Fomekka y Kushner el sujeto es una fuente de conocimiento, en la cual se debe prestar atención a la variedad de técnicas literarias y las múltiples relaciones que posee.

b. Destinatario (Greimas, 1976)

Es una entidad real o imaginaria, a quien el autor textual o empírico envía el mensaje. Puede ser intratextual, es decir que se encuentra y existe dentro del relato, como un ser ficticio y extratextual el cual es un ser real y se ubica fuera de la narración.

El destinatario enriquece su experiencia y sentir al percibir un relato debido a que este le aporta diversos puntos de vista, análisis, sentimientos y razonamientos, los cuales le permiten adquirir una nueva visión e interpretación de la realidad que lo rodea.

c. Donante

Nos podemos referir al donante como un ser que motiva a otro personaje a cumplir su objetivo y simplifica su travesía en la historia. La función del donante es proporcionar diversos elementos a otros personajes, tales como información relevante que cambie el curso de la historia, consejos que orienten a los personajes y objetos mágicos que otorguen habilidades o talentos, los cuales facilitan su progreso y consolidación en la trama.

d. Oponente

Realizan las acciones que obstaculizan dificultan que el sujeto consiga el objeto del deseo de deseo en la historia. Se refiere al personaje que complica la trama y se interpone en las acciones realizadas por el personaje principal para que no logre su proyecto.

Crean conflictos y obstáculos, podemos encontrar oponentes de muchas maneras, tales como: humanos y no humanos, desastres naturales, conflictos de todas las índoles, sociales, ideológicos, políticos, entre otros.

e. Ayudante

Son los que favorecen a que el sujeto consiga el “objeto de deseo”. Es el personaje que le entrega soporte al protagonista en su misión en la historia para que consiga su objetivo. Le da consejos y lo guía en su travesía.

f. Objeto

Se refiere a la misión, deseo, propósito u objetivo que quiere conseguir el sujeto y es su motivación para actuar en el desarrollo de los acontecimientos. Este elemento enriquece la trama y la perseverancia que mueve al sujeto para lograr su misión.

g. Actores

Seres individuales que representan un rol dentro de la narración y contribuyen al desarrollo de la trama, mediante sus motivaciones, y acciones. Son ilimitados y podemos encontrarlos en diversas formas, tales como: animales antropomorfos, humanos, seres imaginarios, entre otros.

2.8. El personaje como una construcción tridimensional

Al igual que en la vida real, los personajes están dotados de una diversidad de características que lo convierten en un ser único e individual y que lo dotan de una personalidad, apariencia e interacciones exclusivas de su persona, estas son empleadas con la función primaria de establecer diferencias dentro de la narración.

Para esto el autor define aspectos, los cuales trascienden al nombre como método de identificación, ya que, son planteados de modo que sean particulares para cada uno de los personajes, haciendo posible para el futuro lector la tarea de identificar, memorizar e incluso simpatizar con estos a partir de cómo son presentados.

Esta tarea, termina haciendo que el personaje pueda ser observado, catalogado y analizado a partir de cada una de las tres dimensiones: física o fisiológica, psicológica y sociológica; otorgándole tridimensionalidad, término que nos confirma la complejidad que puede encontrarse en cada uno de estos.

El concepto tridimensionalidad se refiere a tres dimensiones esenciales de los personajes: la dimensión fisiológica, la dimensión psicológica y la dimensión sociológica. En la dimensión fisiológica se encuentran los aspectos físicos del personaje tales como estatura, peso, sexo, edad, apariencia, defectos físicos, color de ojos, piel o cabello. En la psicológica se encuentran aspectos referentes a su comportamiento tales como: normas morales y éticas, temperamento, complejos, enfermedades psicológicas, obsesiones, cualidades, frustraciones y la actitud hacia la vida entre otras. La dimensión sociológica abarca elementos como: raza, nacionalidad, clase social, educación, religión, política, trabajo, familia, amigos y relaciones sentimentales (Zúñiga, 2013, p. 13)

Las características físicas de la primera dimensión señalada por Zúñiga corresponden a la apariencia que el autor le asigna al momento de su creación, determinando, ya sea, rasgos faciales y físicos en general, aspectos distintivos, como lo pueden ser su vestimenta, tatuajes, cicatrices, enfermedades, modificaciones corporales, color y largo de cabello, maquillaje, etnia, entre otros, haciendo que sea posible diferenciarlo de otros personajes sin la necesidad de mencionar su nombre constantemente a lo largo de la narración.

Esta dimensión permite instancias de diferenciación del personaje en momentos donde no puede ser llamado por su nombre o donde la acción es planteada de modo que es pertinente señalar una característica, distintiva y necesaria para el momento o para presentarnos un cambio físico que está ocurriendo en la narración.

En la narrativa, podemos encontrarnos varios ejemplos que evidencian cómo la dimensión física es importante para la narración e identificación de personajes: “Ensayo sobre la ceguera” (Saramago) es un caso particular, ya que los personajes no poseen un nombre que nos permita identificarlos, no obstante, es posible hallar una serie de características físicas destacables que ayudan al lector entender quién realiza la acción: “La mujer con gafas oscuras” o “el viejo con una venda negra cubriendo un ojo”, pues se recurre a una cosa que los diferencia por sobre el resto, pudiendo seguir sus acciones sin confundirnos en la narración.

Otro ejemplo de esto lo encontramos en la novela *El castillo ambulante* (Wynne-Jones, 2018), donde a una de las criaturas creadas por la Bruja del páramo es conocida como el “hombre-perro” o es mencionado a partir de las razas del animal con la que se presenta ante Sophie, Letty, Michael o el Mago Howl, debido a su capacidad de cambiar entre ambas especies antes de librarse de la maldición.

La dimensión psicológica, por otro lado, establece tópicos importantes que profundizan en la identidad, como lo es la misma salud mental del personaje, su forma de reaccionar a estímulos, si es melancólico o alegre, cuáles son sus gustos, si tiene miedos, rechazos, fobias y atracciones inusuales. Todo lo ocurrido dentro de la mente se conecta con las situaciones que han afectado su existencia e incluso alterado su físico,

interactuando de esta forma, y hasta retroalimentándose mutuamente en la narración, pues el impacto de los sucesos puede desencadenar una reacción, ya sea física como mental.

Esta dimensión, al igual que la física, tiene como propósito el de ayudar en la identificación de los personajes sin la necesidad de recurrir a su nombre en todas las instancias en la que aparece, evitando repeticiones y otorgando más información al relato en cuanto a sentimientos y reacciones que desencadena el entorno, encontrando menciones como: “El hombre asustado”, “La princesa asustada” o “El histérico”.

Un ejemplo de esto se encuentra en la novela *Drácula* (Stoker, 2019), el cual, al ser escrito mediante el uso de diarios y cartas permite adentrarse en la mente de los personajes, como lo es el trauma y estrés postraumático que sufre Jonathan tras escapar del castillo del vampiro y la preocupación de Mina, su prometida.

La tercera dimensión es tan importante como las anteriores, pues a partir de estas dos, podemos establecer las relaciones sociológicas que el personaje posee en el relato. Esta nos indica cómo son sus relaciones con sus pares, cuál es su visión de mundo, su origen étnico, su código moral, responder a cosas tanto físicas como psicológicas ocurridas, definir metas, y finalmente poder identificar cuál es su objeto de deseo para la historia. Para esto último Zúñiga afirma que:

Quando el personaje desea algo, buscará la forma de obtenerlo. Esta búsqueda que inicia el personaje en pos de su objeto del deseo es lo que se llama fuerza de voluntad, porque el personaje actúa, tiene fuerza de voluntad para lograr su deseo.

Si no actúa la historia corre el riesgo de estancarse y de convertirse en un escenario donde no sucede nada. (Zúñiga, 2013, p. 9)

Siguiendo lo propuesto por el autor podemos entender que a esta construcción física se le debe sumar la dimensión psicológica y posteriormente a la sociológica, debido a que esta tridimensionalidad define cuán creíble e identificable es para un lector y cuánto se condice con la estructura que se estableció en primera instancia.

La relevancia de entender y encontrar la tridimensionalidad en la lectura del personaje literario nos ayuda a encontrar algo tan fundamental como lo es el objeto del deseo de este, pues sin esa motivación, no es posible que el personaje avance coherentemente en una historia y todo el sentido que debería poseer este personaje se pierda durante la lectura. La necesidad que tiene es la de entregar una sensación de realismo y vida a los ojos del lector, puesto que es posible concebirlos como entes más complejos e interesantes, logrando generar una conexión y hasta simpatía por ellos.

2.9. La importancia del diálogo, el lenguaje y la voz del personaje en su propia creación

El lenguaje desempeña un papel fundamental al momento de representar a los personajes en una obra, esto debido a que diversos aspectos dependen de su utilización. Como forma de expresión, este no solo se limita a contar o relatar los sucesos, sino también el profundizar en los personajes.

La importancia que el lenguaje posee recae en la capacidad para expresar aspectos esenciales de la naturaleza del personaje. A su vez permite explorar en las dimensiones físicas, psicológicas y sociológicas, transmitiendo complejidades de sus propias experiencias.

Para profundizar en la aproximación al concepto de tridimensionalidad presentado precedentemente debemos prestar atención a la manera en la que son abordadas las características que definen al personaje mediante la puesta en práctica de la narrativa, es decir, qué se dice de este y de qué forma son contadas al lector, pues no es lo mismo que el narrador explique cómo es un personaje en la primera página a que sus otros personajes en la historia vayan dando pistas de su identidad poco a poco mediante interacciones entre sí, de forma que sea posible entender el porqué de sus acciones en determinados contextos que hacen sentido para quien lee.

Gracias a esto, el diálogo se torna en una necesidad para entender al personaje. La relevancia radica en cómo el autor aborda el lenguaje, pues durante la lectura se nos cuenta, desde el punto de vista de los mismos personajes, características, sucesos y acciones de sus pares mediante conversaciones, monólogos y hechos concretos.

La caracterización más global del personaje se presenta en la palabra, en el acto de hablar, tanto en diálogo o monólogo, aunque otro aspecto interesante de la novela es la presentación del personaje a través de la frase hecha. Los personajes que pueblan el amplio espacio imaginario, viven y se diferencian por alguna palabra repetida, o también cobran vida en los otros sólo en la medida en que destacan de ellos su preocupación por el lenguaje (Maza, 1986, pp. 175)

Como afirma la autora, el diálogo es la forma más global de caracterización de un personaje, por esto, el lenguaje y la interacción verbal resulta esencial, pues nos permite comprender a cada uno de los personajes presentes en una obra, proporcionando información importante.

A su vez, el elegir apropiadamente cómo presentar cada uno de los diálogos ayuda modelando tanto el habla como la información que el lector recibe de cada personaje, cuando el autor falla al momento de presentar los diálogos hace que el lector se confunda y no pueda diferenciar de quién se trata en cada diálogo y ocurren dos situaciones hipotéticas: que se tenga que releer para poder entender quién es quién, o que la lectura no se retome debido a la complejidad que significa no ser capaz de identificar quién habla.

Utilizar efectivamente el lenguaje dentro de una narración aporta información relevante al lector. Zúñiga (2013) afirma que “Al escribir diálogos es importante tener en claro que estos son un recurso de la narración, y que como todo recurso debe utilizarse con atención a la función que desempeña”. (p. 19)

Antes de utilizar el diálogo es necesario saber abordar el lenguaje y el uso efectivo de los diálogos en una narración es posible para entregar información, ya sea, de forma implícita o explícita para el lector, pues se pueden dejar guías de lo que ocurre u ocurrirá más adelante mediante pistas que se entregan con las conversaciones, lenguaje kinésico, prosódico y proxémico siendo esta la función principal del diálogo.

El uso estratégico del lenguaje es vital al momento de obtener información que resulta relevante para el desarrollo de los sucesos, pues ayuda al lector incluso con

aspectos pequeños expresados en una obra, como lo es el uso de los signos de puntuación y de las menciones aparentemente inocentes que en el desenlace resultan ser importantes para lograr comprender las acciones de cada personaje.

Un ejemplo de esto lo encontramos en *El castillo ambulante* (Wynne Jones, 1986), pues Calcifer al no poder romper el contrato que lo ata al mago Howl y decir explícitamente las condiciones de este y cómo ellos terminaron conectados mediante el corazón del joven, le da pistas sutiles a Sophie para que ella poco a poco lo entienda y así ayudarla a romper el hechizo.

—Por lo visto, no tengo ese libro —dijo. Ahora parecía molesto—. Michael, ¿de verdad te he oído decir que salisteis e intentasteis atrapar una estrella fugaz?

—Sí, pero estaba muerta de miedo y se ahogó al caerse en una charca —dijo Michael.

—¡Menos mal! —dijo Howl.

—Fue muy triste —dijo Sophie.

—Triste, ¿eh? —repitió el mago, todavía más molesto—. Fue idea de usted, ¿verdad? ¡Cómo no! ¡Ya me la imagino cojeando entre las marismas, animándole! Deje que le diga que eso es lo más estúpido que Michael ha hecho en su vida. ¡Habría sido más triste si hubiera conseguido atraparla! Y usted...

Calcifer titiló soñoliento en la chimenea.

—¿A qué viene todo este alboroto? —inquirió—. Tú mismo atrapaste una, ¿no?

—Sí, y yo... —empezó Howl, desviando hacia el demonio la mirada fulminante de esos ojos parecidos a canicas. Pero se recompuso y, en su lugar, se giró hacia su aprendiz—. Michael, prométeme que nunca volverás a intentar atrapar una. (Wynne Jones, 2018, p.p 135, 136.)

Este fragmento no solo nos aporta la información de que Howl posee una clara experiencia previa respecto de atrapar estrellas fugaces, la cual se termina revelando más adelante en la novela. También nos indica, por su reacción, que conoce las consecuencias de hacerlo, las cuales, al parecer no son buenas, pues, parece estar aterrado del suceso. Además, el prohibirle a Michael, su estudiante, que vuelva a intentarlo nos confirma esto.

Esta importancia no es exclusiva de los géneros literario y dramático, pues en los videojuegos ocurre un fenómeno similar. Puesto que el diálogo y otras formas narrativas nos permiten adentrarnos tanto en la historia como en los personajes en sí. Ejemplo de esto lo encontramos en *Devil may cry 5* (2018), donde los diálogos tanto de Dante como V, nos dan detalles de la infancia de los gemelos, del resentimiento de Vergil hacia su hermano menor y de cómo cada uno tenía su propia visión del día en el que son atacados por demonios.

La narración de la épica puede tener saltos o ser continua si el narrador así lo plantea. De igual manera, el jugador en Skyrim puede lograr este efecto si se salta pasos, descubre caminos para acceder o retroceder en la narración de la historia principal. El texto ergódico presenta la posibilidad de recorrer un(os) camino(s) de diversas maneras con uno o múltiples resultados. (García Ramos, 2014, p.31)

Lo que el autor explica, utilizando el videojuego *Elder the scroll V: Skyrim* (2011) a modo de ejemplo, fundamenta la importancia del lenguaje en la entrega de información. Pues en este juego es posible encontrar diversas fuentes de información que ayudan al héroe tanto a entender la historia de la región de Skyrim, el folklore de cada ciudad e incluso sobre la leyenda de la lengua de dragón que gira en torno a nuestro personaje.

Al mismo tiempo, la presencia de textos dentro de este videojuego, como lo son cánticos, epopeyas y libros no solo aportan conocimientos sobre el entorno, sino que además ayudan a obtener pistas que fundamentan la resolución de conflictos, misiones, escenarios y recorridos de importancia para la finalización del juego.

La importancia del lenguaje en torno a los personajes literarios recae en el uso de este como instrumento para describir, no solo, la apariencia de los personajes, sino que aportar información en cada uno de los aspectos que le dan tridimensionalidad. También entregan diversas formas de contar sobre los sucesos, mundo y tradición que resultan vitales para entender a cada uno de los personajes de la obra.

CAPÍTULO III: PROBLEMATIZACIÓN

3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Desde el punto de vista del desarrollo psicosocial, los estudiantes se ven enfrentados a poner en práctica habilidades escolares pertinentes a su nivel educativo que los ayudan a comprender de mejor manera los temas desarrollados en el aula, esto lo hace posible el docente, el cual se encarga de guiar y emplear los contenidos de una forma pertinente, adecuándose al contexto del estudiante para así lograr un aprendizaje significativo.

En las *Bases Curriculares de séptimo básico a segundo medio* en la asignatura de Lengua y Literatura (2016) referente a la lectura se establecen los siguientes desafíos:

Las Bases de Lengua y Literatura buscan formar a los y las estudiantes para que puedan asumir competentemente cualquier desafío de lectura —en los soportes existentes y en aquellos que puedan aparecer en el futuro—, adquirir nueva información, reflexionar sobre el lenguaje utilizado en los textos, adoptar una postura crítica sobre lo que leen y relacionarlo con distintos contextos sociales, culturales o disciplinarios. En síntesis, que sean lectores y lectoras motivados(as), capaces de gozar con la lectura o recurrir a ella para lograr distintos propósitos (MINEDUC, 2016. p.35).

La lectura es el medio que les permite adquirir nuevos conocimientos y nos ayuda con la imaginación e inspiración. Además de aquello, a través de las variadas lecturas

que se encuentran en el programa de estudio, los estudiantes pueden descubrir nuevos mundos e identificarse con la personalidad y características que se presentan en los personajes de las obras leídas, proporcionándoles mayor autorreflexión y comprensión para su vida diaria y sus emociones que forman su personalidad e identidad.

A pesar de conocerse la gran importancia que la lectura posee a lo largo de todo el proceso de aprendizaje del estudiante y que, a su vez, el mantener un hábito constante de esta propicia la comprensión lectora, y de esta forma la lectura e interpretación crítica de textos, se sabe que gran cantidad de personas no poseen dicho hábito o motivación.

Según los resultados del DIA (Prueba Diagnóstico Integral de Aprendizaje) (2021), la cual consiste en una herramienta evaluativa, cuya finalidad es monitorear el aprendizaje, se evidencia que gran porcentaje de los estudiantes no poseen un nivel de comprensión lectora adecuado, los resultados reflejaron que existe una deficiencia en este eje, específicamente en los estudiantes de 6° básico en adelante. Lo que significa un gran problema para el desarrollo académico adecuado.

Este problema no sólo lo podemos evidenciar en los resultados del DIA sino que también está presente en la Evaluación Internacional de las Competencias de Adultos (PIAAC). La cual es organizada por la OCDE y se caracteriza por evaluar cuatro competencias.

Al analizar los resultados en términos absolutos se observa que las personas adultas en Chile obtienen uno de los más bajos desempeños en las competencias cognitivas de comprensión lectora y razonamiento matemático, con un promedio

de 220 y 206 puntos respectivamente, versus 268 y 263 puntos promedio de los países OCDE que participaron del estudio (MINEDUC, 2016)

Según el diagnóstico realizado en el eje de lectura y comprensión se puede concluir que existe gran cantidad de habitantes de nuestro país que no poseen un desempeño óptimo al momento de la lectura en relación con diversos países. En el contexto escolar, se pueden evidenciar diversos factores que influyen en esta desmotivación que poseen los estudiantes hacia la lectura, tales como:

Formas de evaluar la lectura: es muy importante de mencionar debido a que los estudiantes se ven influenciados por las formas en la que se desarrolla una lectura dentro del aula, especialmente al momento de evaluar lo leído. Cuando existe poca variedad en los criterios de evaluación ya sea de forma sumativa o formativa, cuando las preguntas empleadas son repetitivas o existen muchas preguntas cerradas, que no permitan desarrollar una reflexión en torno al tema, se limita la lectura y la comprensión de la misma, lo que repercute directamente en el interés de forma genuina y más bien, los estudiantes se ven obligados a realizar una lectura.

La falta de rutinas de estudio también es un factor importante en la desmotivación de la lectura. Si los estudiantes no poseen horarios, ni tiempos establecidos en los cuales puedan incluir el hábito de leer en sus vidas, ya sea de forma autónoma o inculcada por los docentes, será aún más difícil poder tener una comprensión eficaz de los contenidos y por ende una motivación por esta.

Temas de interés según la edad: la motivación por la lectura tiene directa relación con el nivel de interés que poseen los estudiantes en el libro o tema escogido al momento

de leer, es decir, si el libro recomendado o exigido por los docentes contiene un tema de actualidad, que les dé curiosidad, intriga, este será de mayor atracción para ellos y por ende les llamará más la atención adentrarse en la lectura, lo que les motivará a prestar atención a los detalles, a ser más participativos e interiorizar los contenidos. Por el contrario, cuando la narración o texto exigido no se relaciona con sus experiencias de vida o no contienen el factor motivador, los estudiantes se verán menos interesados en realizar una lectura reflexiva y crítica, lo cual tendrá repercusiones tanto en la comprensión lectora y aprendizajes significativos como en el ámbito académico general

En un contexto escolar, el mismo texto que el MINEDUC (2011) entrega como “Plan nacional de fomento a la lectura” (2007) evidencia los motivos para realizar dicha propuesta:

Al profundizar en los motivos por los cuales cerca de la mitad de los chilenos declara no leer libros nunca, la razón más frecuente es la “falta de interés”, seguida de la “falta de tiempo” y la “falta de posibilidades” (libros caros, problemas de vista, no saber leer, etcétera). Entre las determinantes de la lectura en Chile se menciona también la lejanía respecto de los centros urbanos, bibliotecas y librerías. (MINEDUC, 2011).

Si uno lee con detenimiento dicha explicación podemos encontrar que la principal razón, es la falta de interés por la lectura principalmente, sugiriendo que esto se da por motivos arraigados desde la escuela, donde muchos de los planes lectores anuales son o muy complicados para entender (refiriéndose a libros como Don Quijote de la mancha,

La divina comedia, La Eneida, entre otros clásicos) o poco llamativos para la población escolar.

Esto último se da a raíz de que muchos planes lectores están desactualizados o desconectados de la realidad educativa, por lo que en muchos casos no resultan de interés para el estudiante o no puede acceder a ellos debido a su precio y/o dificultad de encontrarlo digitalizado, por ende, no son leídos. Por lo tanto, es necesario que se pueda fomentar el hábito de lectura y el análisis de textos a través de estrategias innovadoras que permitan incentivar a los estudiantes y por ende que puedan mejorar la comprensión lectora.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se puede proponer la creación de personajes como una herramienta didáctica para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la identidad de los estudiantes?

OBJETIVOS:

GENERAL:

- Diseñar una propuesta didáctica para la creación de personajes literarios como herramienta para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la identidad de los estudiantes de primer año de educación media.

ESPECÍFICOS:

- Analizar puntos críticos del trabajo en el aula de literatura, a la luz del marco teórico conceptual aportado por la didáctica de la literatura y la indagación en el aula, a fin de determinar los principales problemas que afectan los aprendizajes de calidad.
- Explicar, desde el punto de vista de la teoría literaria, la construcción de personajes en sus dimensiones teórica y artística, con el propósito de relevar su función en el texto literario como elemento estructural y portador de sentido.

- Elaborar una propuesta didáctica creativa e innovadora para la creación de personajes literarios con la finalidad de potenciar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la identidad en el trabajo en el aula.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Paradigma

La presente investigación tendrá como base epistemológica el constructivismo para su desarrollo y guía de investigación. También, la elección de este paradigma se basa en que este pueda satisfacer las necesidades del estudio. “La base epistemológica, conocida como constructivismo, sustentará a aquella investigación que tenga como objetivo construir una realidad en base a procesos de interacción social y por medio de recursos representativos de estas mismas” (Ramos, 2015, p. 14). Considerando el paradigma constructivista y, por ende, su enfoque cualitativo, permitirán contribuir a la investigación de la viabilidad de la propuesta didáctica.

4.2. Enfoque de investigación

El enfoque de la presente investigación está enmarcado en la interpretación, utilizando para este medio la metodología cualitativa, la cual se caracteriza por ser inductiva, es decir que se centra en la experimentación y en la recopilación de documentos. Tal como señalan Hernández, Baptista y Fernández (2010, p. 11) “No se inicia la recolección de los datos con instrumentos preestablecidos, sino que el investigador comienza a aprender por observación y descripciones de los participantes y concibe formas para registrar los datos que se van refinando conforme avanza la investigación”.

4.3. Diseño

Tomando en consideración que el objetivo de este estudio será proponer una herramienta didáctica que aporte en la educación, se recurrirá a un diseño no experimental de investigación, el cual se aplicará de manera transversal. De este modo, considerando que existe una basta cantidad de estudios y sustento teórico en torno a este tema, es que esta investigación será de tipo descriptivo, con el fin de dar a conocer el fenómeno de estudio y sus características.

La investigación no experimental se realiza sin manipular intencionalmente las variables, pues no hay control sobre las mismas. Se recolectan datos en un solo momento, durante un tiempo único, teniendo como propósito describir variables, abarcando varios grupos, ya sea de personas, objetos o indicadores. Por lo tanto, el presente trabajo será diseñado basándose en el planteamiento propuesto por el enfoque cualitativo, ya que este presenta las características óptimas para el desarrollo y logro de los objetivos de este.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1. Fundamentación de propuesta didáctica

Debido a la desmotivación de los estudiantes por la lectura se deben incluir nuevas propuestas didácticas que generen mayor interés y participación en la sala de clases, por esto se propone incluir diversas estrategias innovadoras, cuya finalidad es fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura en el nivel de primero medio y además incorporar distintas herramientas que permitan otorgar mayor interés y motivación por parte de los estudiantes en la adquisición del aprendizaje de la asignatura. Se propone la creación de personajes con el fin de fortalecer los distintos ejes propuestos por el ministerio de educación, siendo estos: eje de lectura, escritura y comunicación oral.

Eje de lectura

La lectura es aquella que la concibe como interpretación de los textos. Se considera que el lector o la lectora utiliza sus conocimientos e interpreta los elementos textuales y situacionales para construir el significado. (MINEDUC, 2016 p. 40) Este eje se desarrollará en la lectura de textos no literarios como las guías y en textos que contextualizan los contenidos desarrollados en clases con el fin de favorecer su interpretación.

Eje de escritura

“Se concibe la escritura como un proceso en el que el autor o la autora va reflexionando y tomando decisiones sobre el contenido, el estilo, el orden, los énfasis y todos aquellos aspectos del texto que inciden en cómo se transmite el mensaje” (MINEDUC, 2016. p.39)

En el contexto escolar los docentes promueven el uso de la escritura con el fin de que los estudiantes adquieran diversas habilidades como la organización, análisis, síntesis, interpretación, y al mismo tiempo, realizar una reflexión y crítica sobre un tema determinado. En el caso de la propuesta, se utiliza este proceso mediante la creación de textos literarios (cuento o microcuento) con un lugar, tipo de personaje y situación en específico; actividad que fomenta la creatividad e identidad de los estudiantes.

Eje comunicación oral

El lenguaje oral es un elemento constitutivo de gran parte de los procesos de aprendizaje y, por este motivo, desarrollar habilidades de comunicación oral es clave para formar estudiantes autónomos y autónomos, capaces de compartir y construir el conocimiento en una sociedad democrática. (MINEDUC, 2016. p. 40)

En la actividad final es donde más se desarrolla este eje, puesto que los estudiantes deben preparar una disertación en donde presentan a su personaje como un resultado final. Se incluye la capacidad de comunicar ideas claras, un vocabulario adecuado, el tono de voz etc. Es así como los estudiantes desarrollan esta habilidad que les permite potenciar la comprensión oral y el diálogo.

La unidad temática que abordaremos en la propuesta será "La libertad como tema literario (narrativa y lírica)" y unidad de aprendizaje en el nivel de primero medio será la identidad como motor de la creación, centrándonos en la creatividad para abordar los contenidos. Los objetivos que planteamos para esta unidad a nivel disciplinar son: identificar prototipos presentes en el género narrativo, aplicándolo en la creación de personajes y a nivel transversal: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la

experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales.

Esta unidad será desarrollada mediante la metodología educativa llamada “clase invertida”, la cual permite a los estudiantes explorar sus conocimientos de forma activa, mientras que el docente actúa como una guía.

En esta metodología de enseñanza existen diversos momentos los cuales orientan el desarrollo de la clase invertida de una forma adecuada, estos son: Inicio: S.D.G.1 activación de conocimientos previos: En esta primera etapa se presentan diversas herramientas a elección del docente, tales como: un video, una canción, relato cotidiano, entre otros. A partir de la estrategia elegida, el docente formulará preguntas a los estudiantes con el fin de que logren asociar un nuevo contenido propuesto con sus experiencias vivenciales, lo que permitirá facilitar la asimilación del aprendizaje. Al mismo tiempo esta etapa potencia la motivación y participación dentro del aula.

El desarrollo se compone de dos secuencias: primero podemos encontrar la problematización S.D.G.2 en la cual se presenta una actividad que tiene como objetivo estimular y desafiar a los estudiantes en su aprendizaje a medida que logren adquirir conocimiento a través de la práctica. La segunda secuencia didáctica es la S.D.G.3 metacognición. En esta etapa los estudiantes reflexionan en base a los contenidos adquiridos y la forma en la que desarrollaron las actividades.

El cierre S.D.G.4 está compuesto por la teorización, la cual es el momento final de la clase, en esta etapa se explican los contenidos y se evidencian los resultados de la actividad.

Para abordar el eje de identidad de la unidad trabajaremos los tipos de personajes que se encuentran en la literatura mencionando la definición de personaje, cuál es su rol, qué son los tipos de personajes y cuáles existen además de explicar cómo reconocer los personajes según su grado de complejidad.

Estas actividades se evaluarán de diversas maneras, incluyendo evaluaciones formativas y de proceso. Utilizando instrumentos, tales como: lista de cotejo, rúbrica de creación y autoevaluación.

Las secuencia de actividades que se utilizarán serán las siguientes: en la actividad número uno, los estudiantes deberán analizar diversas series y películas como *Batman*, *el caballero de la noche*, *Avengers: end game*, *My hero academy*, *Mulan*, *Steven universe*, *Harry Potter y la piedra filosofal*, *Los locos Adams*, *Hora de aventura* y *JoJo's Bizarre Adventure* para analizar personajes como Batman, Thanos, All Might, Fa Mulan, Garnet, Voldemort, Morticia Adams, Marceline y Dio, los cuales comparten características de personajes tipo, como el villano, héroe, la mujer independiente, etc. Luego deberán reconocer el rol, los rasgos y elementos que componen a los personajes presentes en ellas. Se realizará a través de un juego interactivo, en el cual los estudiantes trabajarán de forma individual.

La realización de esta actividad tiene como finalidad que los y las estudiantes logren interiorizarse en el mundo de la narración a partir de las secuencias didácticas sugeridas, activando, por este medio, conocimientos previos, mientras que al mismo tiempo establecen nuevas conexiones con el mundo literario, potenciando el eje de lectura, escritura y oralidad.

En la actividad número dos los estudiantes deberán elegir un personaje tipo de personaje y establecer una nueva situación referente a los acontecimientos que cambiarán la historia y la personalidad del personaje tipo en una narración. Por ejemplo: se presenta un personaje tipo avaro que pierde todo lo material en su vida y a partir de esto debe reinventarse y aprender que las riquezas no son lo más importante. Esta actividad les permitirá analizar los arquetipos presentes en la literatura y los rasgos generales de cada uno, potenciando el eje de lectura, escritura y competencia oral.

Para continuar, en la actividad número tres los estudiantes deberán completar una ficha basándose en su autopercepción; reconociendo sus cualidades psicológicas como la paciencia, inteligencia, honestidad, entre otros. Además de sus características físicas, tales como, la fuerza, agilidad, etc. Esta actividad les permitirá realizar una reflexión en torno a su propia personalidad e identidad a medida que desarrollan habilidades creativas.

En la actividad número cuatro los estudiantes crean su personaje a partir de una ficha que incluye datos personales como nombre, fecha de nacimiento, apariencia, edad, descripción física, relaciones sociales, gustos, miedos y ambiciones. A continuación, basándose en la ficha anterior los estudiantes deberán crear un microcuento, escena, o relato para luego ser representado como actividad final con la finalidad de desarrollar y potenciar las siguientes habilidades

En la actividad final, los estudiantes expondrán sus creaciones mediante una exposición oral de diez minutos. En esta, se caracterizan y deberán representar su trabajo

mediante la reflexión y análisis a partir de sus personajes creados, incluyendo el grado de complejidad que poseen, tipo al que pertenecen y arquetipo según corresponda.

La propuesta en resumen se trabajará en duplas, ya que cada estudiante rellenará las fichas de personalidad y sus preferencias serán compartidas grupalmente. Dicho personaje deberá ser contextualizado en todas sus dimensiones, ya sea personalidad, gustos, hobbies, amistades, etc. Para finalizar con una historia en donde se debe incluir a este personaje y sus acciones.

5.2. PLANIFICACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Nombre: **Nivel:** NM1

Establecimiento: - **Curso:** -

Unidad temática: Narrativa **Fecha:**

contemporánea **Horas:**20

Unidad de aprendizaje: La identidad

como motor de la creación

<p>Objetivo de aprendizaje transversal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Apreciar la importancia de la identidad individual y colectiva de los seres humanos, ya sea en los textos narrativos como en la vida real. 	<p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión de textos ● Expresión oral ● Planteamiento de ideas y referencias para construir un personaje ● Bosquejo personajes ● Revisión de creaciones
<p>Objetivo de aprendizaje disciplinario:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar prototipos presentes en el género narrativo, aplicándolo en la creación de personajes. 	<p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Trabajo colaborativo ● Respeto
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Género narrativo ● Tipología de personaje ● Personajes tipo 	

Aprendizajes esperados	Secuencias didácticas	Estrategia didáctica	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ● Reconocen, como conocimiento previo, conceptos como: tipología de personajes, grado de participación y sus características. ● Diferencian personajes dinámicos de los estáticos, manifestando cómo 	<p>SD1: (2 hrs. Pedagógicas)</p>	<p>Se presentan una serie de personajes, tanto de la literatura como de la cultura popular. Los estudiantes deberán identificar quién es y cuáles son sus características principales, posteriormente, deberán debatir en grupos cómo o bajo qué eventos personajes de dichos arquetipos evolucionan en una narración.</p>	<p>Tipo de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación de proceso. <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lista de cotejo

evoluciona un personaje dentro de la narración.			
<ul style="list-style-type: none">Identifican personajes tipo y estereotipos presentes en la literatura.	SD2: (3 hrs. Pedagógicas)	Se presentan arquetipos y estereotipos presentes en la literatura, cada estudiante deberá adivinar qué arquetipo le fue asignado a partir de las descripciones de sus compañeros.	Tipo de evaluación: <ul style="list-style-type: none">Evaluación de proceso. Instrumento de evaluación: <ul style="list-style-type: none">Lista de cotejo

<ul style="list-style-type: none"> • Describen personajes, integrando conceptos vistos previamente. 	<p>SD3: (3 hrs. Pedagógicas)</p>	<p>Se presenta un conjunto de características sociales y físicas, en las que los estudiantes tendrán que reconocerse y completar una ficha.</p>	<p>Tipo de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de proceso. <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Crean un personaje a partir de los contenidos trabajados previamente. • Escriben un cuento breve con sus personajes creados en clase. 	<p>SD4: (6 hrs. Pedagógicas)</p>	<p>En parejas, los estudiantes realizan la creación asistida de dos personajes, apoyándose con la ficha de creación, integrando y relacionando los contenidos vistos en clase.</p> <p>Posteriormente, los estudiantes escriben un cuento con los personajes y un dado que les indicará situación y lugar.</p>	<p>Tipo de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación formativa <p>Instrumento de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Rúbrica de creación

<ul style="list-style-type: none">• Comparten con el grupo curso los personajes creados y el relato a partir de estos.• Incorporan los recursos de la ficha de creación facilitada en clases.	SD5: (6 hrs. Pedagógicas)	Las duplas realizan una exposición oral a partir de los personajes creados, sus características, proceso de creación y exponen su relato.	Tipo de evaluación: <ul style="list-style-type: none">• Evaluación formativa. Instrumento de evaluación: Rúbrica de evaluación.
--	---------------------------	---	--

5.3. Actividades

Actividad 1: ¡A reconocer!

Tiempo: 15 minutos

Objetivo: Identificar tipología y roles de personajes.

Descripción actividad:

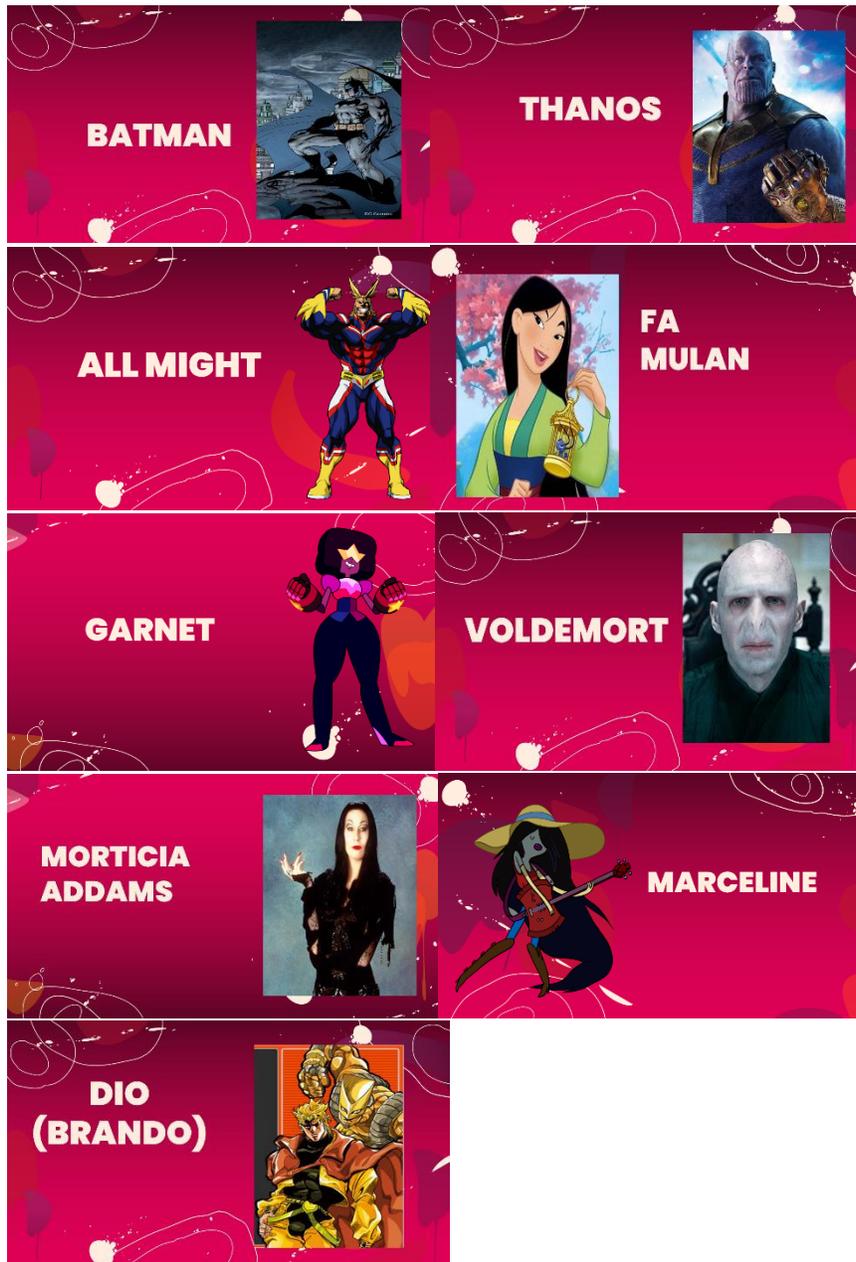
Los estudiantes deberán distinguir las emociones y comportamiento de los personajes para reconocer las características principales con el fin de identificar el tipo de personajes y rol presentes en diferentes series, películas, libros, etc. De igual modo, fomentarán su creatividad e innovación.

Instrucciones actividad:

Se exponen imágenes de personajes, pertenecientes a diferentes series y películas, libros, cómics, etc. Los estudiantes deben identificar características principales del personaje, su tipología y actuación en la película, serie, cómics, libro, etc, mediante una guía de preguntas cerradas, además deberán explicar si este personaje evoluciona durante su obra y de qué manera se manifiesta esta evolución.

Para esta actividad se sugiere el uso de la plataforma Kahoot! o similares, pues, mediante estas se facilita la realización de un diagnóstico sobre los contenidos que manejan los estudiantes y cuáles necesitan reforzarse durante el transcurso de la unidad didáctica.

Materiales actividad:



Evaluación lista de cotejo

Nro.	INDICADORES	SI 4 pts.	NO 0 pts.	Puntos	Observaciones
1	Se muestran atentos y respetuosos a la serie y/o película				
2	Participan con responsabilidad en la actividad				
3	Se integran y desarrollan ideas sobre los personajes				
4	Reconocen características físicas				
5	Reconocen características psicológicas				
6	Determinan la actitud y rol de los personajes				
7	Realizan la guía de actividades				
8	Reconocen cómo evoluciona un personaje y lo manifiestan claramente				

Actividad 2: Adivina qué arquetipo soy

Tiempo: 20 minutos

Objetivo: Reflexionar sobre las características de los arquetipos en la literatura

Descripción actividad:

La actividad consiste en un juego donde cada grupo de estudiantes deberá adivinar el arquetipo que le será asignado en su turno. La finalidad de esta es la de explicar sus conocimientos sobre los arquetipos literarios mediante un juego de adivinanza, esta actividad además prioriza el uso de la creatividad, pues la forma en la que cada estudiante intente explicar al arquetipo deberá ser ingeniosa para que su compañero adivine. Al mismo tiempo, se da lugar tanto al trabajo colaborativo como a la discusión grupal.

Instrucciones actividad:

Se divide a los estudiantes en grupos de máximo cuatro personas y se hará entrega de unas tarjetas con arquetipos, los cuales permanecerán boca abajo y no podrá ser visto por el participante, su grupo deberá explicar a su compañero de la forma más detallada posible durante un minuto para que adivine. Cada estudiante deberá turnarse y adivinar arquetipos. Quien posea más puntos podrá optar a un premio a decisión del docente.

Materiales actividad, creado por el equipo de investigadoras

Descripciones de los arquetipos

 El Héroe Usualmente es el o la protagonista. Se caracteriza por tener rasgos virtuosos y sobresalir entre el resto de personajes.	 El Anciano Personaje de avanzada edad que destaca por su sabiduría. Es el mentor del protagonista.	 El Detective Destaca por su ingenio y su capacidad para resolver crímenes. Suele ser solitario y distante con el resto.
 El Avaro Personaje rico y poderoso, que se niega a compartir lo que tiene.	 El Seductor Se dedica a conquistar personas con promesas falsas y que las abandona tras enmaoraría.	 La Dama Mujer bella, virtuosa y bondadosa que es enamorada por el caballero o el seductor.

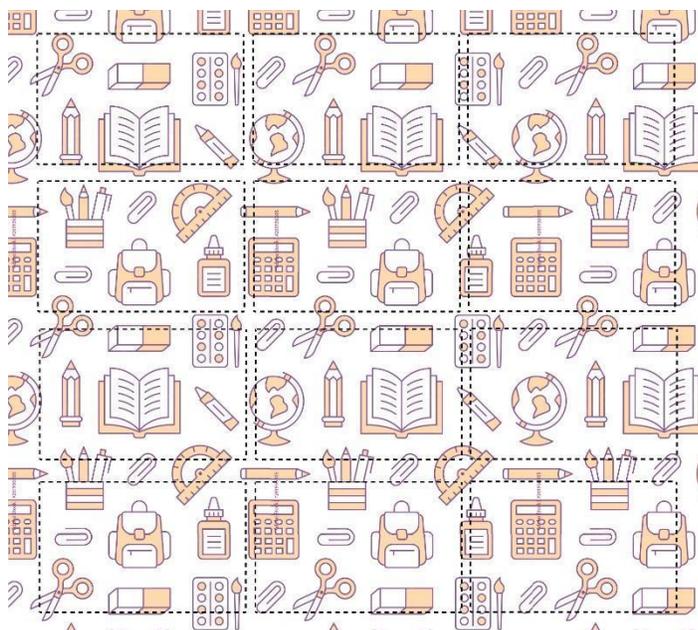
● ● ● ● ●

Guardado en Este PC

 El Pícaro Personaje, pobre, a veces mendigo que se dedica a delinquir. Es astuto y se sale con la suya siempre.	 La Madrastra Mujer malvada que siente celos de sus hijastros o de la ex pareja de su actual esposo. Sus celos la llevan a hacerle daño a su familia.	 El Bufón Es un personaje que sirve de alivio cómico, suele ir con el protagonista y ayudarlo.
 El Científico Personaje muy inteligente que suele hacer experimentos locos. Es algo torpe socialmente y excéntrico.	 El Villano Puede ser el antagonista de la historia. Se trata de un personaje oscuro, cuyo propósito es hacer daño.	 El/la Guerrero/a Este personaje suele ser fuerte y ágiles e independientes, suelen estar contra el protagonista y posteriormente hacerse amigo/a de este.

● ● ● ● ●

Tarjetas con arquetipos



El héroe	El anciano	El detective
El avaro	El seductor	La dama
El pícaro	La madrastra	El bufón
El científico	El villano	El guerrero

Evaluación lista de cotejo

Nº	Criterios de evaluación	Si (5)	No (0)	Puntos (25)	Observaciones
1	Muestra iniciativa por participar en actividades, dinámicas y técnicas que el docente presenta para reforzar el aprendizaje.				
2	Participa en clases expresando ideas, comentarios y dudas sobre los temas que se abordan.				
3	Muestra disposición para trabajar en equipo y además respeta las ideas y comentarios de sus compañeros.				
4	Participa en la actividad activamente, ayudando a sus compañeros a realizarla.				

Actividad 3: ¿Cuáles son mis “stats”?

Tiempo: 25 minutos

Objetivo: Identificar cualidades en personajes.

Descripción actividad:

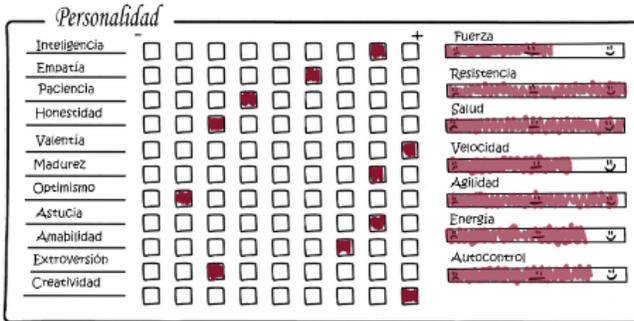
Los estudiantes deberán reflexionar sobre sí mismos, de modo que puedan identificar las características que le son solicitadas en la ficha. El propósito de esto es favorecer el pensamiento crítico y al mismo tiempo reconocer cualidades que posean, las cuales, sin embargo, suelen ser pasadas por alto tanto por el estudiante como por su entorno.

Instrucciones actividad:

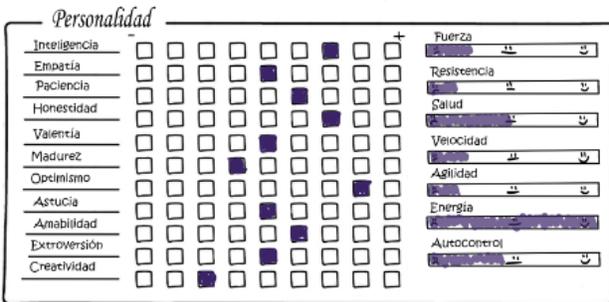
Los estudiantes se describen a sí mismos y luego rellenan la tabla de personalidad a través de una guía entregada por la/el docente. La tabla incluye cualidades como inteligencia, empatía, honestidad, valentía, madurez, optimismo, astucia, amabilidad, extroversión y creatividad. Los estudiantes deben rellenar según el grado, de menor a mayor, de presencia de estas cualidades (mientras más recuadros sean pintados, más presente está esa cualidad en su personaje). La segunda parte de la actividad trabaja con cualidades físicas de un personaje como fuerza, resistencia, salud, velocidad, agilidad y energía, los resultados de la actividad deben ser socializados, por lo que se sugiere el uso de Padlet para hacer un muro interactivo y así ver en tiempo real la percepción de cada estudiante sobre sí mismos.

Ejemplos de ficha de identificación de características de personajes, creados por el equipo de investigadoras

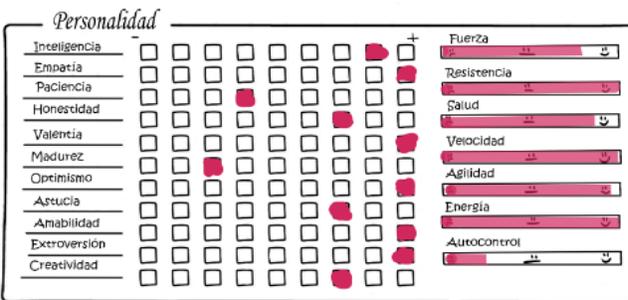
Connor:



Nero:



Mara:



Rúbrica autoevaluación:

Criterio	Por lograr (3)	Regular (5)	Competente (8)	Excelente (10)
Trabajo en clases	Me fue difícil concentrarme y trabajar en clases, no pude terminar la actividad.	Tuve inconvenientes, pero logré cumplir en gran medida con la actividad.	Tuve problemas, pero cumplí con la actividad.	Logré cumplir con la actividad sin mayores inconvenientes.
Respeto en clases	No respeté turnos o no presté atención a las ideas de mis compañeros.	No presté atención a mis compañeros, pero respeté los turnos de habla.	Respeté medianamente los turnos de habla y presté algo de atención a mis compañeros.	Respeté turnos y presté atención a las ideas de mis compañeros.
Objetivo de la actividad	No pude o tuve muchas dificultades para reconocer las cualidades de la tablilla en mi persona.	Logré identificar algunas de mis cualidades en la tablilla de la actividad.	Pude identificar la mayoría de mis cualidades en la tablilla de actividad.	Logré identificar todas las cualidades de la tablilla en mi persona.
Total	__ Puntos		Nota	

Actividad 4: Creando identidades

Tiempo: 120 minutos.

Objetivo: Crear personajes para incentivar la creatividad de los estudiantes.

Descripción actividad:

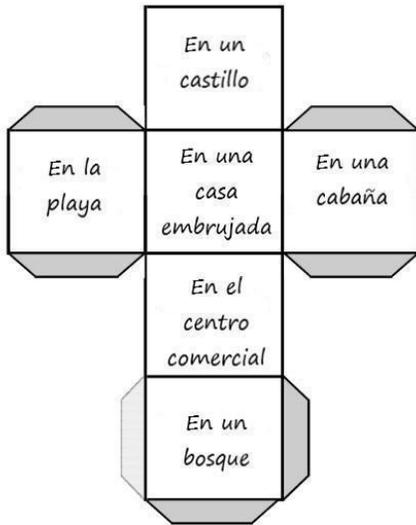
Se les pide que formen duplas, él o la docente facilitará una ficha de creación de personaje y crear dos personajes, esto con la finalidad de abordar los contenidos estudiados en clase mediante una actividad práctica la cual combina tanto la creatividad como la reflexión en cuanto a las identidades posibles que pueden existir al momento de realizar productos literarios.

Instrucciones actividad:

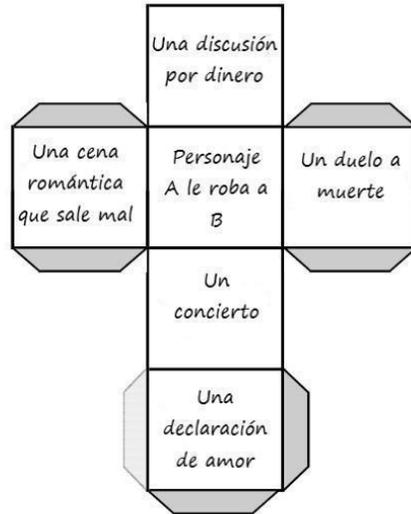
Los estudiantes conforman grupos de dos, para luego entregarles una ficha de personaje que será enseñada por la profesora. Posteriormente, deberán debatir sobre dos personajes que les sea posible diferenciar entre sí, que cuenten con lo siguiente: nombre, apariencia física, historia de vida, curiosidades, personaje tipo que representa, etc. Después de discutir aquello, dibujarán los respectivos personajes en hojas de oficio para ser entregadas al docente una vez finalizada la actividad. Se sugiere, además, que el docente solicite crear una *playlist* con sus personajes y compartirla con sus compañeros.

Una vez creados los personajes, las duplas deberán escribir un relato breve basándose en un par de dados, los cuales al azar les va a proponer un lugar y situación donde sus

Dado para crear historias: Lugares



Dado para crear historias: Situaciones



Rúbrica creación personajes y relato:

CRITERIO/ INDICADOR	POR LOGRAR 3	REGULAR 5	COMPETENTE 8	EXCELENTE 10
TÍTULO	El título no es pertinente al cuento ni es creativo.	El título es creativo, pero no es pertinente con el cuento.	El título es pertinente al cuento, pero no muestra creatividad.	El título del cuento es creativo y posee pertinencia con la información.
COHERENCIA/ COHESIÓN	No logra expresar ideas claras, coherentes ni la utilización de conectores adecuados.	La información es algo pertinente al tema del cuento, aunque no logra expresar ideas coherentes ni utiliza conectores adecuados.	Expresa una idea pertinente al tema, expresando sus ideas de forma clara y coherente, utilizando en mayor medida conectores adecuados.	Expresa una idea pertinente al tema del cuento, expresando ideas claras y coherentes, utilizando conectores adecuados.
TRABAJO EN CLASES	Hubo muy poca o nula participación junto a su dupla durante las sesiones de creación de su personaje.	Hubo poca participación con su dupla durante las sesiones de creación.	Se observó que hubo participación, pero no continua junto a su dupla en clases.	Se pudo observar trabajo continuo y participativo con su dupla en clases durante las sesiones de creación.
ELEMENTOS PERSONAJES	No se cumple con los criterios exigidos de la ficha de creación entregada. Los personajes creados no se pueden diferenciar con facilidad y/o no cumple con el criterio de personaje tipo exigido.	Se cumple medianamente con los criterios de la ficha de creación y los personajes son medianamente diferenciables, pero no se cumple a cabalidad con el criterio de personaje tipo exigido.	Se cumple con los criterios exigidos de la ficha de creación, logrando crear personajes que se diferencian bastante y cumple medianamente con el criterio exigido de personaje tipo.	Se cumple con los criterios de la ficha de creación entregada, logrando crear dos personajes que se pueden diferenciar el uno del otro, siendo identificables sus características y cumple con el criterio de personajes tipo exigido.

COHERENCIA PERSONAJES	Los personajes no se complementan ni se contraponen entre sí, incumpliendo con la simbología del personaje tipo.	Los personajes no se complementan ni se contraponen entre sí del todo, cumpliendo vagamente con la simbología del personaje tipo.	Los personajes se complementan y contraponen entre sí, sin embargo, no cumple completamente con la simbología del personaje tipo.	Los personajes se complementan y contraponen entre sí y cumplen con la simbología del personaje tipo elegido.
PUNTUALIDAD	Los personajes y el cuento son entregados con más de 3 días de atraso.	El cuento y los personajes son entregados con 2 días de atraso.	El cuento y los personajes son entregados con 1 día de atraso.	El cuento y los personajes son entregados en la fecha indicada.
LÉXICO	El cuento posee muchos errores ortográficos y de puntuación.	El cuento posee algunos errores ortográficos y de puntuación.	El cuento posee pocos errores ortográficos y de puntuación.	El cuento no posee errores ortográficos y de puntuación.
USO DE IMÁGENES	No usa imágenes de apoyo o las imágenes que usa no son pertinentes a su personaje.	Utiliza pocas imágenes, las cuales presentan poca pertinencia con su personaje.	Utiliza imágenes con algo de pertinencia con la información del personaje.	Usa imágenes pertinentes al tema, que apoyen de forma efectiva a su personaje.
PUNTAJE OBTENIDO	_____	_____	_____	/100

NOTA:

Actividad 5: Compartiendo nuestras identidades

Tiempo: 270 minutos

Objetivo: Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación, siguiendo una progresión temática clara.

Descripción actividad:

Las duplas se caracterizan como sus personajes creados y realizan una exposición oral. En esta actividad los estudiantes deberán compartir con el resto de sus compañeros, el propósito y función de sus personajes además deberán representar su microcuento.

Instrucciones actividad:

Cada pareja prepara una exposición oral de máximo 10 minutos donde deberán caracterizarse como sus personajes creados. Esta exposición deberá contener:

- Los datos contenidos en la ficha.
- La tipología de cada uno.
- Si es personaje dinámico o estático
- Arquetipo

Para esta actividad se sugiere el uso de recursos didácticos como Lapbook, flip y su ficha de personajes.

Rúbrica de exposición oral:

Criterios de evaluación	Excelente 10	Competente 5	Regular 3	Por lograr 1	Observaciones
Contenidos	Presenta información completa sobre características psicológicas y físicas sobre su personaje	Presenta información completa sólo de una característica de su personaje	Presenta información insuficiente sobre las características de su personaje	No presenta información ni características sobre su personaje.	
Organización	La exposición está bien estructurada con un inicio, desarrollo y final claro.	La exposición presenta una estructura adecuada con un inicio, desarrollo y final poco claro.	La exposición carece de estructura con una introducción confusa, desarrollo incoherente y conclusión insuficiente.	La exposición carece de estructura.	
Lenguaje y comunicación	El expositor utiliza un lenguaje claro, adecuado y fluido, con una buena entonación, ritmo y volumen de voz	El expositor utiliza un lenguaje adecuado y fluido con una entonación aceptable, ritmo y volumen de voz regulares	El expositor utiliza un lenguaje apropiado por momentos e inapropiado por otros.	El expositor utiliza un lenguaje poco claro, con una entonación y ritmo de voz deficiente, y un volumen inaudible o excesivamente alto.	
Apoyo visual	Los medios utilizados (diapositivas, imágenes, videos, etc). Son atractivos, relevantes y complementan la exposición de manera efectiva.	Los medios utilizados son adecuados, relevantes y complementan la exposición de manera aceptable.	Los medios utilizados son poco atractivos o relevantes o no complementan la exposición de manera efectiva	Los medios utilizados son inadecuados, irrelevantes o distraen la atención de la exposición.	

Tiempo	Hace un uso adecuado del tiempo asignado y logra abarcar todos los aspectos del tema	Hace un uso adecuado del tiempo, pero algunos aspectos del tema son tratados con prisa	Tiene algunos problemas en el uso del tiempo. Termina la exposición muy pronto o no logra terminarla	Tiene demasiados problemas con el uso del tiempo. Se extiende demasiado o no alcanza a abarcar todos los aspectos del tema	
Puntaje	___ puntos		Nota		

Conclusiones

En la presente investigación, mediante la reflexión y crítica de teorías e información referentes a la didáctica de la literatura y la desmotivación escolar, e integrando por medio del estudio del personaje literario se encontraron diversos puntos de vista que afirman que la creación de cualquier producto es una herramienta fundamental para motivar a los estudiantes en el aula.

La didáctica de la literatura indica que planificar e incorporar estrategias, incentivan y estimulan el proceso de formación de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de tener una visión más amplia del proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las clases. Su innovación y el compromiso que el docente posea al emplear las herramientas es fundamental para la realización de una clase que resulte atractiva para los estudiantes.

La motivación es la disposición para desarrollar determinadas acciones con el fin de conseguir propósitos o proyectos planteados. La energía que poseen los estudiantes al momento de realizar las actividades, tareas y evaluaciones. Es relevante en su formación escolar debido a que es primordial en el logro de los objetivos académicos y el progreso de su rendimiento. Por otro lado, nos podemos referir a desmotivación escolar a la falta de este interés y es producto de una serie de actividades que no desafían intelectualmente a los estudiantes y de una educación centrada en la memorización de contenidos.

La desmotivación escolar en muchas ocasiones es producto de una serie de actividades que no desafían intelectualmente a los estudiantes, es la consecuencia de

una educación centrada en la memorización de contenidos. Un docente comprometido con la asignatura que dicta obtendrá mejores resultados en la disposición de los estudiantes para realizar las actividades propuestas, si éstas son innovadoras tendrán mejor recepción.

También cuando no hay propósitos o expectativas se produce la apatía hacia la asignatura, la realización de clases sin uso de tecnología, falta de apoyo al estudiante, poca participación y autonomía en el aula, entre otros. Siendo la causa principal la falta de interés o compromiso con la asignatura, que resulta en mostrar menos motivación y perseverancia por parte de los estudiantes, al no encontrar sentido a lo trabajado en clases porque no proyectan lo aprendido a su vida cotidiana.

A partir de la pregunta de investigación propuesta la cual es: ¿Cómo se puede proponer la creación de personajes como una herramienta didáctica para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la identidad de los estudiantes? podemos mencionar las siguientes conclusiones:

Para idear una propuesta que fomente la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de la identidad es necesario tener en cuenta la preferencias y motivaciones de los estudiantes, de esta forma tendrán mayor interés en realizar las actividades. Existen diversas herramientas no tradicionales que permiten incentivar el interés y la atención en la asignatura de lengua y literatura, tales como: Kahoot, Padlet, Flip, Inteligencia artificial (tecnologías), ruletas interactivas, entre otros. Así como también herramientas innovadoras de evaluación tales como: Lapbook, ficha de personaje, Lipdub, Podcast.

Se concluye que es necesario conocer la tipología de los personajes presentes en una narración, Los cuales influyen en la interpretación de la secuencia en los hechos presentes en la historia. Los personajes son portadores de sentido debido a la imitación de los quehaceres o cosmovisión que poseen las personas en su vida cotidiana, las obras literarias que se conectan en algún sentido con el lector, ya sea un tema, cosmovisión, modelo de sociedad y por, sobre todo, personajes que sean el reflejo de la realidad, son con las que el lector sentirá mayor conexión.

La importancia de los personajes varía según la clasificación, tipología y su participación en la narración. Conocer el tipo de personaje permite identificar los elementos que deben considerarse para comprender la participación que tendrá en la historia y el papel que lo distingue del resto de los personajes.

Analizar al personaje desde diferentes dimensiones como la funcional, dinámica y complejidad contribuye a la realización de propios personajes a los cuales se les otorgará cualidades y características basadas en la imaginación y creatividad. Por esto, se menciona la estructura de los personajes con el fin de reconocer su importancia para la narrativa y en la implementación de estrategias didácticas.

La falta de estrategias didácticas e innovadoras repercuten directamente en el grado de motivación que los estudiantes poseen en la adquisición de contenidos y realización de actividades. En el ámbito de Lengua y Literatura influye directamente en el eje de lectura debido a que los estudiantes decodifican el mensaje, sin embargo, no interiorizan la información y por ende no presentan una lectura crítica y reflexiva.

Se plantea la creación de personajes como un proceso creativo y como una herramienta didáctica para la realización de actividades dentro del aula. De igual manera mostrar que los personajes no solo transmiten las ideas del autor, al contrario, percibirlos como quienes les otorgan el sentido a los acontecimientos y ayudan a comprender las historias.

Los personajes y su interpretación son el reflejo de la cultura en la que se desarrollan y por esto la estrategia de creación de personajes a través de la confección de Fichas de Personalidad de los estudiantes permite el desarrollo del autoconocimiento, que permite que el alumno tome conciencia de sus fortalezas y debilidades. También, identificar sus gustos, en los que se pueden ver reflejados y manifestar también sus deseos, metas y propósitos de vida.

La búsqueda de estrategias didácticas puede favorecer el desarrollo de las diversas competencias de los estudiantes. Además de los ejes planteados en las Bases Curriculares, como la lectura, escritura y comunicación oral, se desarrolla la creatividad, la capacidad de reflexión crítica, trabajo en equipo, comunicación asertiva, liderazgo, trabajo autónomo, etc.

En cuanto a las proyecciones de la presente investigación, dos investigadoras han puesto en práctica esta propuesta, sin que forme parte de la investigación y se puede confirmar que la implementación de esta propuesta didáctica ayuda a los estudiantes a reflexionar en torno a su identidad, ya que, en muchos casos, esta se ve reflejada en alguna de las características de los personajes que crearon durante la actividad,

reconociéndose posteriormente como propias. Por lo tanto, las proyecciones de esta investigación y posterior implementación son posibles.

Bibliografía

Abascal, M. (2011). *Didáctica de la lengua castellana y la literatura*. Barcelona: Graó.

Agencia de Calidad de Educación (2021). *Diagnóstico Integral de Aprendizaje*. Santiago de Chile.

Amossy, R. y Hershberg, A. (2020). *Estereotipos y Clichés*. Ciudad autónoma de Buenos Aires: Eudeba.

Atarama-Rojas, T., Castañeda-Purizaga, L., & Agapito-Mesta, C. (2017). *Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de “intensamente”*.

Ángel F. (2013). *Teoría de la ciencia ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*. Editorial Sportula: Madrid.

Angenot, J. Besserie M. Fokkema D. Kushner E. (2008). *Teoría Literaria*. Siglo veintiuno editores.

Astorga L., Hidalgo J. (2018). *Factores psicosociales y su influencia en la desmotivación escolar. Algunas consideraciones sobre los problemas de la enseñanza de la historia, geografía y ciencias sociales en la enseñanza media por profesores formados en la Universidad de Playa Ancha*. LW editorial: Valparaíso.

Bal. M (1990). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Cátedra: Madrid.

Ballester J.M. y Méndez A. (2021). *Los clásicos como resistencia: la lectura literaria en el marco de una educación lectora transmedia*. Tejuelo, 34, 195-220.

Baraizar, I (2014) *Los personajes viven en las historias: un proyecto de educación literaria sobre la descripción de personajes*

Bethesda (2011) *Elder the scroll V: Skyrim*. (Videojuego)

Bordons G., A. Díaz Plaja (Coords.). (2006). *Enseñar literatura en secundaria. La formación de lectores críticos, motivados y cultos*. Barcelona: Graó

Boves. M. (2018). *El personaje literario en el relato*. Consejo superior de investigaciones científicas: España.

Brum J (Escritor), Jeffery R (Director) (29/11/2021) *Intercambio de curry* (temporada 3, episodio 9). Por Aspinwall C. (Productor ejecutivo) *Bluey*. ABC

Capcom (2019) *Devil May Cry V* (Videojuego)

Cardenal E. (2016). *Cómo crear personajes. Guía para principiantes*. Amazon ediciones.

Cartagena Ortiz, P. (2019). *Propuesta educomunicacional para profesores de lengua y literatura: curso creación y uso del video en el aula*.

Cassany, D. (2022). *El arte de dar clases. (Según un lingüista)*. Barcelona: Anagrama.

Cervantes M. (2011) *El ingenioso hidalgo don Quijote de la mancha (Vol I)*. Castalia: Madrid.

Cuadrado P. (2015) *La motivación en el aula de clase y su repercusión en el interaprendizaje del área de lengua y literatura en los estudiantes del centro educativo “Giovanni Pascoli” de la parroquia Mena dos, cantón Quito, provincia de Pichincha.* Ecuador. <https://repositorio.u0074a.edu.ec/jspui/handle/123456789/12759>

Dahl R. (2016). *Charlie y la fábrica de chocolate.* Santillana Loqueleo: España.

Doménech F. y Abellán L. (2017) *Guía práctica para mejorar la motivación del alumnado de Educación secundaria y profesional.* 10.6035/Educacio.2017.21.

Domínguez I. Rodríguez L. Torres Y. Ruiz, M. *Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, vol. 3, núm. 1, enero-abril, 2015, pp. 94-102 Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales: Miramar.

Dueñas Lorente, J. Rosa Tabernero Sala, Virginia Calvo Valios. (2016). “*Lecturas juveniles: best-sellers y títulos académicos. Notas para una caracterización de la lectura*”, en *Didáctica. Lengua y Literatura*. Madrid: Universidad Complutense. Vol 28.

Eagleton T. (1998). *Una introducción a la teoría literaria.* Fondo de cultura económica: Buenos Aires.

Esteban Moreno, S. (2023). “Sobre arquetipos y héroes: hacia una Antropología Literaria”. *Castilla. Estudios de Literatura*, 14, pp. 136-165. DOI: <https://doi.org/10.24197/cel.14.2023.136-165>.

Fernández, Juan. (2022). *Educación en la complejidad. Para tomar decisiones desde el conocimiento. Cómo conciliar las estrategias educativas para mejorar el aprendizaje*. Barcelona: Plataforma Editorial.

Feldman, R.S. (2010) *“Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana”*. (Octava Edición) México, MC-Grill Hill

García O. (2014) *Contribuciones y reformulaciones a la épica medieval por el cibertexto y la literatura ergódica: de el Amadís de Gaula al videojuego The elder scrolls V: Skyrim*. Veracruz.

Greimas, A. (1976). *Semántica Estructural*. Madrid, España: Gredos.

Guerrero R., Pedro, Caro V. M. Teresa (Coords.). (2015) *Didáctica de la Lengua y Educación Literaria*. Madrid: Ediciones Pirámide.

Guzmán, J. A. (2016). *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11912/7508>.

Gutiérrez V. (2018) *El análisis de los personajes como construcciones retórico-argumentativas*. España

Herrera N.E, (2017). *La motivación y desmotivación en las aulas de primaria*.

Hernández Sampieri, R, Fernández, C & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.

Homero (2017) *La odisea*. Espasa libros: Barcelona.

Imbernon, F. (2018, 10 diciembre). *No es innovación todo lo que reluce - El Diario de la Educación*. El Diario de la Educación. Recuperado de:

<https://eldiariodelaeducacion.com/2018/12/10/no-es-innovacion-todo-lo-que-reluce/>

Jung. C. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivo*.

Kafka F. (2020) *La metamorfosis*. Espasa Libros: Barcelona

Larrea M. (1998). *Los personajes o actantes en el relato*. Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH Vol N. 21. UACH ediciones: Valdivia.

Lomas C. (2011) *El poder de las palabras y las palabras del poder: Enseñanza del lenguaje y educación democrática. Críticas y fundamentos*. Graó: Chile.

López C. Martina y Fernández, Adriana. (2010). *Enseñar literatura. Fundamentos teóricos. Propuesta didáctica*. Buenos Aires: Manantial.

Lluch, G. (2003). *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla: La Mancha.

Mata A., Juan et al. (Coord. Y eds). (2015). *Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Madrid: Ediciones Pirámide. Mitra, Sugatra. (2021). *La escuela en la nube. El futuro del aprendizaje*. Barcelona: Paidós Educación.

Maza A. (1986) *El lenguaje de personajes en Fortunata y Jacinta*. Revista chilena de literatura, Vol 27/28 Apr. - Nov. 1986. Universidad de Chile: Santiago de Chile.

Morgan Forster E. *Aspectos de la novela - Ser escritor*. (2020, 28 junio). Ser escritor. <https://blogs.diariovasco.com/ser-escriptor/2020/06/27/edward-morgan-forster-aspectos-de-la-novela/>

Martín A. (2015). *Literatura y ficción. La ruptura de la lógica funcional*. Peter Lang: Suiza.

Martínez F. (2001) *La ficción narrativa: Su lógica y ontología*. Lom ediciones: Santiago de Chile.

Mekis, C. y Anwandter, C. (2019). *Bibliotecas escolares para el siglo XXI. Desarrollo de comunidades de lectura*. Madrid: Narcea, S. A. de Ediciones.

Mendoza, A. (2004): *La educación literaria. Bases para la formación de la competencia literaria*. Archidona (Málaga), Ediciones Aljibe.

Mineduc. (2011). *Estándares Orientadores para Egresados de Carreras de Pedagogía en Educación Básica. Estándares Pedagógicos y Disciplinarios. (Unidades de Literatura)*. Santiago de Chile: Mineduc.

Mineduc. (2022). *Estándares pedagógicos y disciplinarios para Carreras de Pedagogía en Lenguaje, Educación Media. Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas CPEIP*. Santiago: Mineduc.

Mineduc. (2022). *Estándares Orientadores para Carreras de Pedagogía en Educación Media Estándares Pedagógicos y Disciplinarios*. Santiago de Chile: Mineduc.

Mineduc. (2021). *Estándares de la profesión docente, marco para la buena enseñanza*. Santiago de Chile: Centro de perfeccionamiento, experimentación e investigaciones pedagógicas (CPEIP).

Mineduc. (2015). *Lenguaje y Comunicación 3ºy 4º Programa de Estudio, (Unidades de Literatura)*. Santiago de Chile: Mineduc.

Mineduc. (2016). *Planes y Programas Lengua y Literatura 7º Básico a 2º Medio. (Unidades de Literatura)*. Santiago de Chile: Mineduc.

Mineduc. (2019). *Bases curriculares para los cursos 3º a 4º medio*. Santiago de Chile: Mineduc.

Mineduc. (2016). *Bases curriculares para los cursos 7º a 2º medio*. Santiago de Chile: Mineduc.

Molina M. (2020). *Didáctica de la Literatura Infantil y Juvenil. Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Paraninfo. Madrid.

Munita F., Pérez M. (2013). *"Controlar" las Lecturas Literarias: Un estudio de casos sobre la Evaluación en el Plan de Lectura Complementaria de Educación Básica*. Estudios pedagógicos. vol.39 no.1. Valdivia.

Núñez D., Pilar (ed.). (2018). *Literacidad y secuencias didácticas en la enseñanza de la lengua y la literatura*. Barcelona: Ediciones Octaedro.

Rodríguez Zamora, J. M., (2009). *EL HÉROE LITERATURA Y PSICOLOGÍA ANALÍTICA*. Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica, 35(1), 65-86.

Sanjuán Álvarez, M. (2013). *La dimensión emocional en la educación literaria*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Saramago (2015) *Ensayo sobre la ceguera*. Debolsillo: España.

Shakespeare W. (2022). *Romeo y Julieta*. Libros del zorro rojo: Barcelona

Shakespeare W. (2019). *Hamlet*. Espasa libros: Barcelona

Soriano, M. (2010). *La literatura para niños y jóvenes: guía de exploración de sus grandes temas*. Buenos Aire, Colihue.

Stoker B. (2019) *Drácula*. Alma Europa: España.

Ramos, C. A (2015) *Los paradigmas de la investigación científica*. Avances en psicología, 23 (1), 9-17.

Usán P., Salavera C. (2018). *Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria*. En Actualidades de psicología vol 32.

Wilde O (2015) *El gigante egoísta y otros cuentos*. Vicens-Vives: España.

Wynne Jones D. (2018) *El castillo ambulante*. Nocturna ediciones: España.

Zúñiga G. (2013) *Manual de creación de personajes*. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/20.500.12749/979>.

ANEXOS

Plantilla de creación de personajes, utilizada durante el desarrollo de la actividad previa a esta investigación:

Datos generales			
Nombre:			
Edad:		Sexo:	
Tipo de personaje:			
Profesión/Ocupación:			
Origen			
Lugar de nacimiento:			
Fecha de nacimiento:			
Estado civil:			
Lugar de residencia:			
Familia:			
Enfermedades/Lesiones:			
Descripción física			
Estatura:		Color de ojos:	
Tipo de cabello:		Color de cabello:	
Contextura:		Piel:	

Forma de vestir:		Rasgo distintivo:	
Personalidad			
Cualidades		Defectos	
Sueños/Ambiciones		Miedos	
Aficiones y talentos			
Lugar favorito:		Color favorito:	
Pasatiempos:		Postre favorito:	
Talentos		Habilidades	
Creencias y principios			
Orientación sexual e identidad de género:			

Lema personal:	
----------------	--

Otras notas:	
--------------	--

Resultados actividad realizada previo a la investigación, cada estudiante debía presentar sus personajes mediante una imagen de temática libre, la cual expusiera a sus personajes creados:

12 de Junio 2016 

HOY!
GRANDES PERSONAS DE INGLATERRA

Business News World Issues Top News



Draven Domhnall

"NUNCA HAGAS QUE LOS DEMAS HAGAN TU TRABAJO."
-Draven Domhnall

"SI LO QUIERES BIEN HECHO HAZLO TU."
-Draven Domhnall

EL EMPRESARIO Y MULTIMILLONARIO MÁS JOVEN DE INGLATERRA

Draven mide 1,90 cm, tiene ojos grises y su pelo es de un color negro intenso, su cuerpo es ectomorfo, su piel es clara, tiene una cicatriz en el labio y ama usar ropa formal.

Su Lugar favorito es el bosque, sus colores favoritos son el color negro y el color rojo, tiene de pasatiempo practicar artes marciales, le gustan mucho los mousses de frutilla, tiene una gran habilidad para robar(corazones) y su mayor talento es su gran puntería y su afortunada suerte al apostar.

El día más normal
En las oficinas de Banco Estado

1 Duffy
Duffy de Leon es un prodigio de la informatica, trabajador de Banco Estado en el apartado de seguridad informatica.



2 Roam
Roam es un adolescente de 15 años. Es un experto en lenguajes de programación, servicios y sistemas, infraestructura web, seguridad informática.



3 Robo millonario
Banco Estado sufre una vulneración en su sistema causando esta una pérdida de \$999.999.999 (blue dolar)



4 ¡Notición!
Duffy se percata de la millonaria cifra (\$4.000 ctp) y comienza a investigar la causa del ataque, viendo así que existe una gran brecha vulnerable al recibir un famoso "SMS"



5 ¡PDI SE PERCATA!
Policia de Investigaciones comienza la búsqueda exhaustiva del sujeto identificado como "Roam" lider del grupo hacker "Noi-Hat"



6 The end
PDI no pudo concretar la búsqueda de Roam, se especula que este se fue del país llevando consigo una parte del dinero. El paradero de los integrantes de "Noi-Hat" es desconocido

