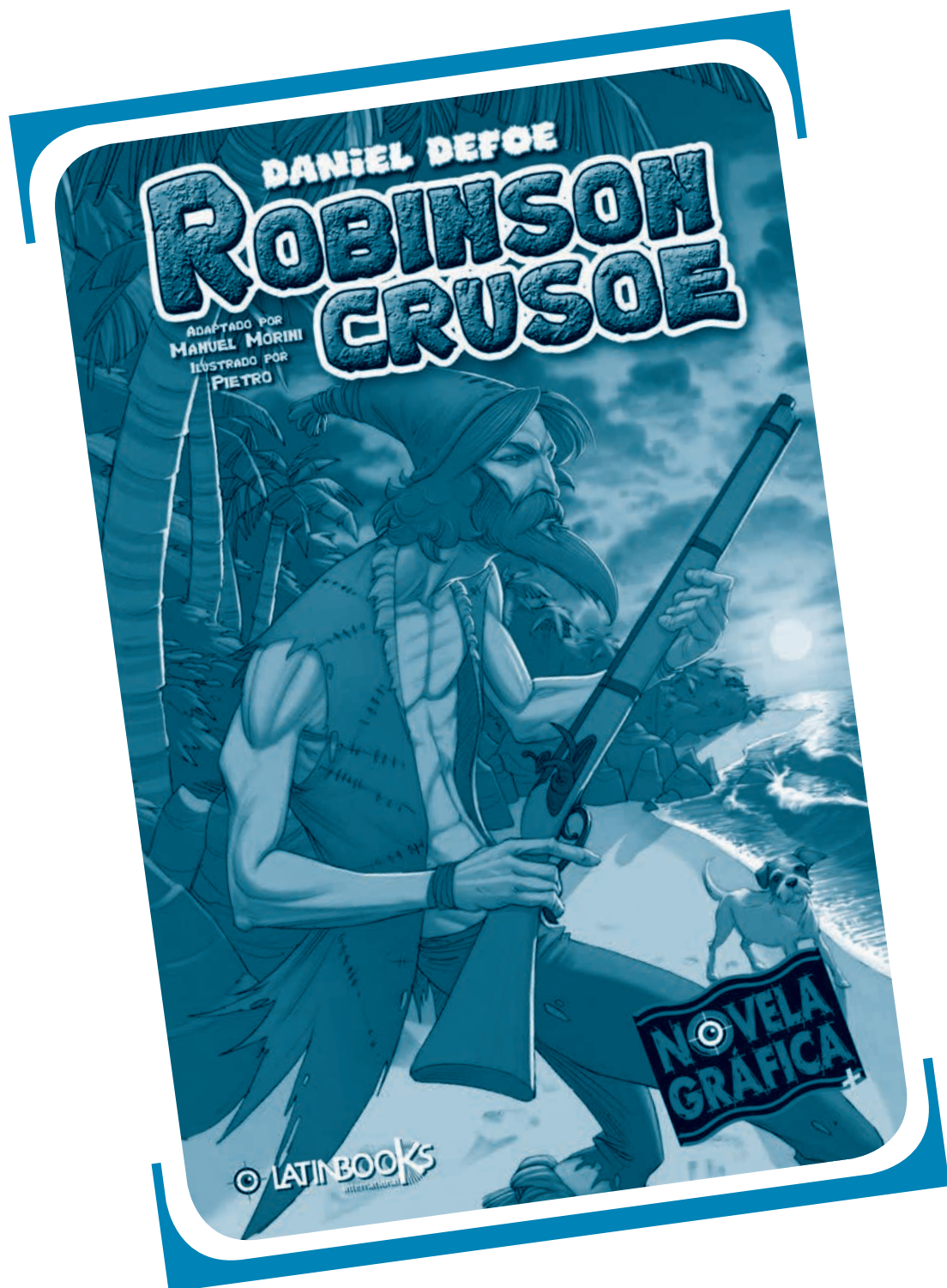


# CUADERNILLO DE ACTIVIDADES



## Avatares de una definición compleja

Comenzaremos a transitar este tramo de trabajo ofreciendo una reflexión sobre la definición de este género de difícil delimitación.

Aunque el término de “novela gráfica” comienza a utilizarse en el siglo xx, lo cierto es que hoy en día no hay una definición única y consensuada respecto de su alcance teórico. Hay quienes sugieren que este término se corresponde más con una operación editorial que instala una nueva etiqueta con fines de venta (Barrero, 2000; Mañas, 2000) que con un subgénero esencialmente distinto del cómic y de la historieta, más allá de su formato explícito. Incluso, esta denominación tiene una gran resistencia entre algunos autores y teóricos. Sin perder de vista de esta primera observación, planteemos sus características principales:

1

Presenta una **historia cerrada**: al igual que una novela tradicional, presenta una historia con principio y fin, y densidad narrativa. Y esta es, quizás, una de las características que la distinguen, principalmente, de los cómics o historietas tradicionales cuya unidad se alcanza en varias entregas periódicas. En tanto representa una acción narrativa, permite el análisis de la causalidad, la consideración de analepsis o prolepsis, una trama propia, un tempo y todas las características propias de los géneros literarios (Genette, 1988). Ahora bien, dentro de estas características que la hermanan con la novelística, también es cierto que un análisis pormenorizado muestra una diferencia en el ritmo que adquiere la novela gráfica, el uso del tiempo, la manipulación de la cinética, en la construcción y evolución de personajes y en su aprehensión por parte del lector. Como indica Barrero (2000), una vez adentrados en la semántica de la “novela gráfica” se podría aventurar que es un término tan válido como “cine congelado”. Esta “sinónimo” terminológico apunta claramente a mostrar que la adjetivación de la novela en “gráfica”, con la intención de separar lo novelístico de lo pictórico, constituye en sí un error, ya que imagen y discurso textual se hayan íntimamente imbricados y constituyen una unidad simbólica en este tipo de producción.

En cuanto a sus características formales, la novela gráfica presenta:

2

Formato de libro.

3

Un único autor o, excepcionalmente, un grupo de ellos.

4

Cierta búsqueda, en la temática, de literatura “cultura”. En este sentido, la novela gráfica se considera también una movilización vanguardista por alcanzar, desde los formatos pictóricos y la revolución gráfica que representaron los años setenta, cierto estatus de respetabilidad cultural. (Ramírez, 2009)

5

Una temática y una estética destinada a un público maduro o adulto.

## Un poco de historia

Aunque el momento en el que surge este subgénero no está completamente claro, la mayoría de los autores coinciden en situar como hito fundacional, la obra *Contrato con Dios* de Will Eisner (1917-2005) en el año 1978. Es un libro conformado por cuatro historias ambientadas en Nueva York que se desarrollan, temporalmente, en el período posterior al crac de 1929. Con una destreza gráfica y una narrativa asombrosa, su autor sitúa en la atmósfera oscura y lúgubre del Bronx, a un grupo de personajes, muchos de ellos inmigrantes, que luchan por la supervivencia, y el ascenso social. Algunos críticos han advertido en esta obra un sesgo autobiográfico siendo el propio Eisner un inmigrante judío.

Otro antecedente importante de la novela gráfica es *El eternauta*, obra del argentino Héctor German Osterheld (1917-1977) y el dibujante Francisco Solano López. Esta obra fue publicada en la revista “Hora Cero” entre los años 1957 a 1959, hecho que, genéricamente, la distingue de la consideración unitaria de la novela gráfica. Sin embargo los elementos y la semiótica del subgénero se encuentran perfectamente delineados en una historia innovadora que sucede en escenarios ficcionalizados pero claramente identificables de la ciudad de Buenos Aires.

La novela gráfica se ha desarrollado y ha tenido importantes representantes en varios países. Hacia los años ochenta, puede considerarse que se da el primer “boom” de la novela gráfica, momento en el cual el término comienza a cobrar fuerza e independencia comercial para diferenciar este “nuevo producto” de los cómics dirigidos al público juvenil. Este boom está marcado por obras como *Maus* de Art Spiegelman (1980); *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1986) y *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons (1984).

Hacia fines de los noventa y comienzo del nuevo siglo, se registra un segundo boom, ahora caracterizado por las obras de nuevos autores norteamericanos como Chris Ware, Daniel Clowes, Seth o Craig Thompson. Incluso, yendo más allá del protagonismo estadounidense en el género, se perfilan como hitos obras francesas como *La Ascensión del Gran Mal* de David Beauchard (1996) y *Persépolis* de Marjane Satrapi (2000); obras franco-canadienses como *Pyeongyang* de Guy Delisle (2004) y suizas como *Píldoras Azules* de Frederik Peeters (2001).

## ¿Qué diferencia la novela gráfica del cómic?

En lo que refiere a la historia, la novela gráfica tiene una exhaustividad mayor ya que su formato de publicación permite presentar una historia completa. En cambio, el cómic, al ser de entrega periódica, pierde esta profundidad o densidad. Esto, obviamente, lleva a una distinción en cuanto al formato y a la longitud: mientras que un cómic puede desarrollarse entre unas 20 a 30 páginas y es de lectura rápida; las novelas gráficas suelen ser mucho más largas.

Otra de las diferencias radica en el público al que va destinado. Originalmente, la novela gráfica se orientó hacia un receptor adulto; mientras que los cómics lo hicieron hacia un público infantil. Aunque, claramente, estas intersecciones nunca se mantienen puras ya que han surgido subgéneros como la manga (cómic de origen japonés) claramente orientado a un público adulto.

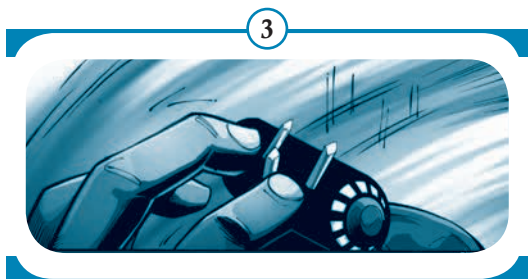
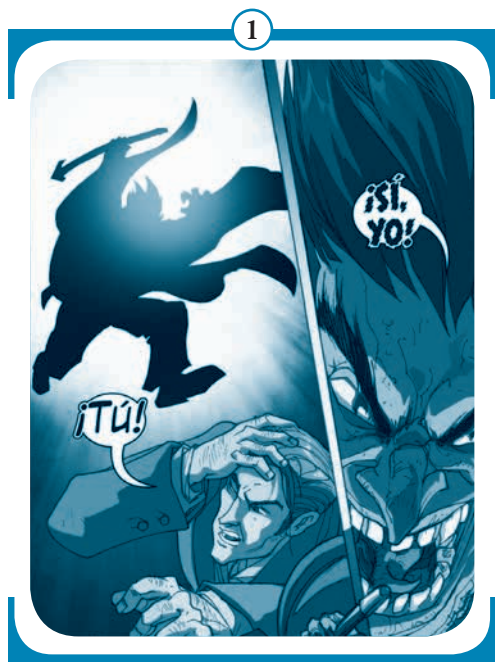
Hecho este breve recorrido es importante pensar en la profunda implicación que existe entre el texto y el dibujo en este género. Ambos elementos deben analizarse e interpretarse en

la simbiosis en que fueron creados. Cómic, historieta, álbum gráfico, novela visual o novela gráfica, en fin, bienvenido este formato que, en todos los casos, nos habilita nuevos modos de representación.

## Algunas ideas para comenzar a trabajar

1. Con el objetivo de hacer foco en el concepto de imbricación entre texto e imagen, el docente puede elegir una viñeta que sea de su agrado. Se sugiere que sea alguna viñeta bastante cargada de código icónico. Si la misma tiene texto, se puede quitar el texto y trabajar con los alumnos primero en la observación de la imagen, en las expresiones e intencionalidad, en lo que transmite a quien la ve. Luego se puede proponer que creen un texto para esa viñeta, puede ser un diálogo, una especificación contextual, etc. (Previamente sería útil trabajar, si aún no se lo ha hecho, algunos códigos de las viñetas, a saber: globo convencional: diálogo; globo de diálogo punteado: susurro; con formato de nube: pensamiento; con formato estrellado: grito; rectángulo en vértices superior o inferior: aclaraciones contextuales, narrador externo, etc.).

A continuación se sugieren algunas imágenes para trabajar:



2. Luego se les puede pedir a los alumnos que esa viñeta la transformen en un párrafo totalmente narrativo y trabajar los recursos necesarios para suplir la información que aporta la imagen.

3. Se puede comenzar la introducción al género trabajando con los alumnos en clase algún fragmento de dos obras fundacionales: *Persépolis* y/o *El eternauta*. Se sugiere pedirles a los alumnos que busquen antecedentes de estas obras y luego trabajar líneas particulares de cada novela gráfica. Una vez introducidos al argumento de las obras, se sugiere ir anticipando los elementos gráficos y ver el modo en que articulan con el texto. En el caso de *El eternauta* la sugerencia es trabajar con la primera parte del capítulo 1, el tema de la metarreferencia (el autor y el personaje). Es muy interesante la representación de la corporeización del Eternauta, cómo se va reflejando en cada viñeta. Cómo se representa el cansancio del personaje pero al mismo tiempo se lo presenta como un sujeto fuerte. Ver cómo se contrasta con el escritor de historietas. Analizar la recursividad y la metarrepresentación del relato del narrador dentro de la narración.

En *Persépolis* por ejemplo, se sugiere tomar la secuencia del pañuelo y poner énfasis en la unidad semiótica dibujo-texto. En este caso, es importante observar la uniformidad de los dibujos y su simplicidad pero el fuerte sentido de falta de libertad y de masificación que confiere. A pesar de la estaticidad de la imagen, es muy rico el significado que representa dado que en la segunda viñeta, por ejemplo, Marji sostiene que ella “no se ve porque es la primera de la izquierda” lo cual anticipa un rasgo fundamental del personaje, que será una niña “diferente” a las del resto de su grupo. Sin embargo, la continuidad semántica que adquieren la primera y la segunda viñeta relativizan esta presunción. Esta es quizás una línea posible de análisis para que los alumnos se introduzcan en el modo de análisis crítico que requiere este subgénero.

Otra posibilidad de análisis surge de la viñeta 2, la 3 y la última donde a modo casi de antítesis y contraste los dibujos van del estatismo y la uniformidad de las viñetas 2 y 3, a la libertad de las formas, en la última. Esto refuerza el texto dialógico.

Hay múltiples posibilidades de análisis, solo sugerimos algunas pero el docente podrá ir analizando cada viñeta y su relación y contraste con otras.

4. Proponer a los alumnos que elijan una novela en particular (el criterio puede ser del docente o del alumno, se puede aprovechar como recurso alguna novela que se haya leído durante el año). La consigna será que los alumnos diseñen una serie de viñetas que sirvan como síntesis de la novela. Esta síntesis debe considerar: el título, los personajes principales y el conflicto de la novela. Puede incluir diálogos y todos los recursos, propios de la novela gráfica, que han sido trabajados en las actividades anteriores.

5. Para entender el alcance del concepto “novela gráfica” se sugiere comenzar por trabajar con los alumnos los dos conceptos por separado a fin de que puedan comprender la complejidad del término y el género. A tales efectos se sugiere tomar un pasaje de la obra que se va a trabajar, *Robinson Crusoe*. Sugerimos tomar uno o varios de los siguientes ejemplos de la novela para ir introduciendo a los alumnos, además de en la interpretación del código de una novela gráfica, en los personajes de la misma. En todos los casos, sugerimos analizar el formato de los globos de diálogo, de pensamiento interno, etc.

**Pág. 10:** Viñeta del naufragio. Observar el cambio de tonalidad de las viñetas y los dibujos que se continúan y componen en un mosaico, ¿qué se busca transmitir con esta composición? ¿Cómo afecta a la unidad de las viñetas aledañas el cambio de color?

**Pág. 23:** Última viñeta. Observar la figura de Robinson. ¿Cuál es el plano en el que está dibujada? ¿Cómo colabora este dibujo para caracterizar a Robinson? ¿Qué imagen de él transmite?

**Pág. 25:** Última viñeta. Analizar el recurso para presentar a los caníbales. El detalle, casi cinematográfico, de la toma del pie de Robinson comparada con la huella de los caníbales.

## ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA

### Antes de comenzar

Pida a los alumnos que busquen información sobre el autor y la fecha de la publicación de la obra. Es importante introducirlos en las características de dos períodos literarios: la ilustración y el romanticismo influyentes en esta obra de fines del siglo XVIII. Trabajar el concepto de naturaleza, de subjetividad y de libertad, la introspección del yo poético, la valoración de la cultura europea, etc.

A continuación se ofrecen consignas agrupadas por núcleos de comprensión (Abusamra, Cartoceti, Ferreres, Raiter, De Beni y Cornoldi, 2014), sin embargo, el docente puede intercalarlas de acuerdo a su mejor criterio.

### Comprensión del esquema básico del texto

1. ¿En qué lugares se desarrolla la acción de la novela? Descríbelos brevemente. ¿Qué dicen respecto del valor de la naturaleza?
2. ¿Cómo es el personaje de Robinson?
3. ¿Cuánto tiempo permanece Robinson en la isla? ¿Qué características le aporta al personaje este tiempo de naufragio?
4. En esta novela gráfica existe un narrador que va presentando los hechos. Inclusive su intervención es muy grande y sustituye muchas veces los diálogos mismos ¿Quién te parece que es? Justifica tu respuesta:

**A**  
El propio Robinson Crusoe.

**B**  
Un narrador externo.

**C**  
Viernes.

**D**  
Los padres de Robinson.

¿Cuáles son las marcas de este narrador en la novela gráfica?

5. ¿Cómo se va notando el paso del tiempo? ¿Cuáles son las estrategias que emplea la novela gráfica para dar cuenta de esto?
6. ¿Qué significan la expresión “dejarse arrastrar por el propio impulso” (pág. 6)? ¿Crees que tiene un sentido positivo o negativo en esta novela?
7. ¿Qué significado tiene la palabra “crisma” utilizada en pág. 9? Justifica tu respuesta.

**A**  
Cima.

**B**  
Extremidad.

**C**  
Cabeza.

**D**  
Parte de un barco.

8. Observa el estilo con el que se simula el lenguaje de Viernes. ¿Qué clases de palabras predominan? ¿Por qué crees que se elijan este tipo de palabras para representar el habla de los “salvajes”?
9. Esta novela de Defoe se hizo tan famosa que el nombre de su protagonista se generalizó y de allí nació el término “robinsón” o “robinsones”. Averigua el significado de esta palabra y elige la definición que te parezca más acorde.

**A**  
Dícese de aquella persona que gusta del mar.

**B**  
Dícese de aquella persona que ama las aventuras.

**C**  
Dícese de aquella persona que evangeliza a los salvajes.

**D**  
Dícese de aquella persona que tiene capacidad para abastecerse a sí mismo.

10. ¿Qué personaje elegirías como la antítesis de Robinson y qué personaje se acercaría más a su personalidad y objetivos? Justifica tu respuesta.
11. Lee las siguientes secuencias del relato y reorganízalas de acuerdo con el nexos o nexos presentados en cada caso.

Te damos un ejemplo:

Robinson quería descansar tranquilo y construyó una escalera para evitar ser sorprendido durante el sueño.

Robinson construyó una escalera porque quería descansar tranquilo y no ser sorprendido durante el sueño.

**a.** Cuando Robinson descubrió la presencia de los salvajes, no pudo dormir en toda la noche por el profundo terror que lo embargaba.

\_\_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_

**b.** Cuando Robinson vio al hombre de su pueblo prisionero, decidió idear una estrategia para matar a los salvajes.

\_\_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_

## Procesos inferenciales y de jerarquización de la información

**1.** (Actividad sugerida para antes de comenzar la lectura) Analiza el título de la obra que vas a leer y las imágenes que la acompañan. Anticipa hipótesis sobre el tema de la novela gráfica que vas a leer. Luego, al finalizar la lectura, vuelve a estas hipótesis y fíjate si pudiste comprobarlas o no.

**2.** En el comienzo de la obra el padre de Robinson intenta convencerlo para que se quede en su tierra, y le anticipa que se va a arrepentir de desoír sus consejos. Busca en la novela el momento en que esto sucede. A pesar de ello, ¿Robinson se arrepiente de su viaje? Justifica tu respuesta.

**3.** Mensaje en una botella: ¿cuál hubiera sido el mensaje más eficaz que Robinson Crusoe hubiera podido escribir al naufragar en la isla?

**4.** Lee el siguiente fragmento extraído de la obra original. ¿En qué parte de la novela lo insertarías y por qué?

En menos de un año me di a la fuga. Durante todo ese tiempo me mantuve obstinadamente sordo a cualquier proposición encaminada a que me asentara. A menudo discutía con mi padre y mi madre sobre su rígida determinación en contra de mis deseos. Mas, cierto día, estando en Hull, a donde había ido por casualidad y sin ninguna intención de fugarme; estando allí, como digo, uno de mis amigos, que se embarcaba rumbo a Londres en el barco de su padre, me invitó a acompañarlos, con el cebo del que ordinariamente se sirven los marineros, es decir, diciéndome que no me costaría nada el pasaje. No volví a consultarle a mi padre ni a mi madre, ni siquiera les envié recado de mi decisión. Más bien, dejé que se enteraran como pudiesen y sin encomendarme a Dios o a mi padre, ni considerar las circunstancias o las consecuencias, me embarqué el primer día de septiembre de 1651, día funesto, ¡Dios lo sabe!, en un barco con destino a Londres.



### 1. *Noticia periodística*

Imagina que eres un periodista y debes cubrir la aparición con vida –luego de 35 años de desaparición– de Robinson Crusoe. Escribe una breve nota como resultado de una entrevista imaginaria.

### 2. *Crítica cinematográfica*

La vinculación entre el cine y la literatura siempre es muy rica. Nos permite contrastar dos registros diferentes, analizar sus recursos y comprender más a fondo la obra. Te sugerimos que mires *El naufrago* (2000) dirigida por Robert Zemeckis. Luego, compara qué elementos en común hallas con la novela leída. Elige una escena en particular de la película y contrástala con algún pasaje de Robinson Crusoe.

### 3. *Diálogo*

Simula un encuentro entre Chuck Noland –el protagonista de *El naufrago*– y Robinson Crusoe. Simula un diálogo entre ellos dos. En ese diálogo incluye ideas para una próxima película juntos.

### 4. *Cambio de perspectiva*

Describe el encuentro entre Robinson y Viernes pero, ahora, desde la perspectiva de Viernes. Ten en cuenta todo lo que relata Robinson y ponlo en las palabras y el estilo del salvaje Viernes.

### 5. *Ensayo argumentativo*

Lee la siguiente cita:

(...) todas las grandes obras de la literatura universal son, de una manera u otra, libros de viajes: *La Odisea*, *La Eneida*, *La Divina Comedia*, *El Quijote*, *El Lazarillo*, *El Ulises* de Joyce... Es patente que muchos héroes se alzan como tales y adquieren densidad personal a través de los viajes. [...] Es evidente que nos enfrentamos con un tipo especial de texto, peculiares por su forma, que privilegian, al mismo nivel, dos funciones del discurso: la representativa y la poética. Por un lado son libros de carácter documental, cuyas referencias geográficas, históricas y culturales envuelven de tal manera al texto que determinan y condicionan su interpretación; pero, a la vez, su carga literaria es indiscutible (...) (Alburquerque, 2006)

Escribe un breve ensayo argumentativo donde, a partir de esta cita y de una –o varias– escenas extraídas de la novela defiendas esta hipótesis respecto de *Robinson Crusoe* como un libro de viaje. Puedes recurrir al artículo completo de Alburquerque cuya referencia encontrarás al final de este cuadernillo.

## 6. Discurso histórico

Imagina que el naufragio del barco en el que viajaba Robinson fue real. Escribe un texto de un manual de Historia donde registres este hecho. Ten en cuenta los datos históricos, geográficos y políticos de la época.

## 7. Otro final para Robinson

Retoma el final de la novela gráfica que acabas de leer. Piensa uno distinto y escríbelo en estilo narrativo. Puedes incluir algunos diálogos.

# ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARIAS

## Derechos humanos. Historia.

1. En la obra leída, el personaje de Viernes cumple un papel fundamental y se instaura como una clara crítica al sistema esclavista. De hecho, en la obra original se hace una alusión clara al tráfico de esclavos.

*a.* Investiga sobre el sistema esclavista. ¿Qué mirada tiene Robinson respecto de este? ¿Qué piensas tú sobre la Historia del esclavismo?

*b.* La esclavitud fue abolida en el siglo XIX. ¿Crees que ha sido abolida totalmente? ¿Conoces algún país, ciudad o cultura en la que todavía se esclaviza a las personas? ¿Qué formas de esclavitud conoces?

*c.* ¿Qué medidas políticas crees que deberían tomarse para terminar definitivamente con la esclavitud de personas?

2. ¿Por qué Robinson se hace llamar “Lord” de la isla? ¿A qué remite este título? Investiga sobre el imperialismo británico. ¿Cómo se ve retratado en la novela gráfica que leíste?

## Geografía

1. Observa el mapa de las aventuras de Robinson Crusoe en la página siguiente.

*a.* Con la ayuda del texto original trata de ir siguiendo los recorridos realizados por Robinson.

*b.* En la novela se habla del “Nuevo mundo”. ¿A qué se denominaba “El nuevo mundo” en esa época? Localiza los países en el mapa. ¿Por qué crees que se lo llama “Nuevo”?

2. Investiga sobre la Isla Robinson Crusoe. ¿Dónde está ubicada? ¿Cuándo y por qué recibió ese nombre? ¿Qué actividades se pueden practicar en la isla?

## AVENTURAS DE ROBINSON CRUSOE



\* mapa orientativo, sin escalas ni proporciones

### Religión

1. En la obra, Robinson Crusoe dice que por ser inglés no podría entrar en España. Averigua los motivos, principalmente religiosos.
2. ¿Cuál es el lugar que Dios ocupa en la vida de Robinson? ¿Qué crees respecto de la actitud de Robinson al intentar “evangelizar” a Viernes?
3. ¿Cómo se vinculan Dios y la Naturaleza en esta obra? ¿Por qué?

## Filosofía. Literatura.

Lee la siguiente opinión crítica de la obra:

No obstante, *Robinson Crusoe* no es una simple historia de aventuras. Manteniendo la definición de Lévi-Strauss se eleva a nivel de mito al aparecer como “una explicación de los orígenes (¿qué puede ser más originario que una isla?) que provee de una respuesta narrativa a una de las contradicciones ideológicas que recorren la sociedad desde sus inicios”. A esta contradicción ideológica de la Inglaterra de Cromwell la llamaré “el dilema del puritano”; el *quid* de esta cuestión es cómo ser rico y virtuoso al mismo tiempo. De tal manera, el puritano Robinson prueba, suficientemente, su virtud con el ascético trabajo que lleva a cabo durante 28 años en la isla y, una vez que regresa al continente, se vuelve millonario gracias a sus plantíos cultivados en Brasil antes del naufragio. Así, logra algo que para los protestantes luteranos parecía tan difícil de conseguir. De este modo, la historia se puede catalogar como un éxito brillante tanto para el emblema del triunfo individual (aquel del hombre autodeterminado que sirve de modelo para innumerables generaciones de adolescentes) como para confirmar la doctrina de la predestinación del hombre, la que ve como signo irrefutable de elección divina el éxito en los negocios. A partir de aquí, en vez de existir una contradicción entre virtud y prosperidad, podemos decir que ambos están implicados. De la misma forma lo ha mostrado Max Weber en su *The Protestant Ethics and the Spirit of Capitalism*. (Ost, 2006)

Ten en cuenta que has leído una adaptación de la novela de Defoe. Volviendo a la novela y recurriendo también a la obra original, reflexiona sobre la cita presentada y responde:

1. ¿Qué es el dilema del puritano? ¿Por qué crees que sería un dilema? ¿Cómo lo resuelve la novela de Defoe?
2. ¿Por qué se podría convertir en un mito –entonces– Robinson? ¿Cuál sería el alcance explicativo de este mito?

## Educación en valores

1. Uno de los valores que caracteriza a Viernes en su vínculo con Robinson es la lealtad. ¿Qué valores pone en juego Robinson con Viernes? ¿Cómo puedes valorar este vínculo entre ambos?

## PROYECTO ESPECIAL INTERDISCIPLINARIO

### Robinsones del siglo XXI

El que proponemos a continuación es un proyecto diseñado para realizarse a lo largo de un semestre de clase, de manera independiente del dictado ordinario, y que involucra el trabajo coordinado en las siguientes materias: Lengua y Literatura; Historia; Geografía; Educación ciudadana; Computación; Arte.

1. Retoma la definición que trabajaste sobre el lexema “robinson”.
2. Busca programas que hayan basado su temática en la supervivencia.
3. El objetivo de este proyecto es que escribas un guión para un programa similar. En primer lugar piensa un título.
4. Ubica el espacio geográfico en el que se realizaría.
5. Qué características deberán tener los participantes.
6. Escribe las reglas de participación: permanencia y abandono del juego. Normas de convivencia, alimentación, etc.
7. Diseña la imagen del programa. Puedes elegir un conductor que acompañe a los protagonistas de la aventura.
8. Publicita el producto.
9. Si es posible, filma un pequeño piloto para promover el programa.

## ACERCA DE LA AUTORA

**Romina Cartoceti** es licenciada, profesora y doctora en Letras por la Universidad de Buenos Aires. Su trabajo doctoral se centró en el estudio de la comprensión lectora en niños en edad escolar. Actualmente se desempeña como becaria postdoctoral de CONICET desarrollando un programa de mejoramiento de la comprensión lectora en niños de entornos sociales desfavorecidos. Es coautora del *Test Leer para Comprender II* (Ed. Paidós). En el área de docencia se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos de la materia “Psicolingüística II” y como docente colaboradora en el seminario “Una perspectiva cognitiva en el estudio de la lectura y la comprensión de textos” en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA, ambos a cargo de la Dra. Abusamra. También es docente estable de la materia “Neuropsicolingüística” de la Maestría en Neuropsicología Aplicada del Hospital Italiano y docente colaboradora de la materia “Neuropsicología y Neurociencias de la Lectura y la Comprensión Lectora” de la Maestría en Neuropsicología y aprendizaje de FLACSO.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abusamra, V.; Cartoceti, R.; Ferreres, A.; Raiter, A.; De Beni, R.; Cesare, C. (2014). *Test Leer para comprender. Evaluación de la comprensión de textos 1er, 2do y 3er curso de la escuela secundaria*. Buenos Aires. Paidós.
- Álamo Felices, F. (2011). *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*. Editorial Universidad de Almería. Almería.
- Albuquerque, L. (2006). “Los “Libros de viaje” como género literario”. En Manuel Giraldo y Juan Pimentel (Eds.) (2006). *Diez estudios sobre literatura de viaje. Consejo Superior de Investigaciones Científicas*. Madrid. Pp.: 67-87.
- Barrero, M. (2000). “La novela gráfica: perversión genérica de una etiqueta editorial”. En Luis García (coord.) *Del cómic a la novela gráfica*. Recuperado de <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html> el 5/10/2015
- Genette, G. (1988). “Géneros, tipos, modos”. En *Teoría de los géneros literarios* (pp. 183-234). Madrid. Arco Libros.
- Mañas, J.A. (2000). “Un apunte personal a propósito de la novela gráfica”. En Luis García (coord.) *Del cómic a la novela gráfica*. Recuperado de <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html> el 5/10/2015
- Ost, F. (2006). “El reflejo del Derecho en la Literatura”. *Doxa. Cuadernos de Filosofía del derecho* 29, 333-348.
- Ramírez, Juan Antonio (2010). “Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto”. En Santiago García (2010), *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, pp. 11-13.