

Entre plumas y cartas

Un *Card RPG* que busca fortalecer la comprensión y la apreciación de la obra

El coronel no tiene quien le escriba

Jenifer Catherine Estévez Ortiz y Sirley Roa Rodríguez

Trabajo de grado para optar al título de Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

Director

Jesús Antonio Álvarez Flórez

Doctor en Estudios lingüísticos, literarios y culturales

Universidad de Barcelona

Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

Escuela de Idiomas

Facultad de Ciencias Humanas

Universidad Industrial de Santander

2025

Agradecimientos

*Nunca ha habido otro comienzo que este,
ni más juventud que esta, ni más vejez que esta,
y nunca habrá más perfección que esta,
ni más cielo ni más infierno que este.*

(Fragmento de *Canto a mí mismo*, Walt Whitman, 2017)

No soy nada.

Nunca seré nada.

No puedo querer ser nada.

Aparte de eso, tengo en mí todos los sueños del mundo.

(Fragmento de *Tabaquería*, Álvaro de Campos, 2021)

Este trabajo fue cimentado gracias a todos aquellos seres que hicieron parte del sendero de aprendizaje durante los últimos años. Dios, la familia, los amigos y aquellos docentes que fueron partícipes de esta travesía, dejaron en nuestra formación profesional, académica y personal una pequeña parte de cada uno. Esperamos la siguiente investigación sea reflejo del proceso de construcción que juntas hemos experimentado.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción.....	11
1. Problematización.....	13
1.1 Contexto del problema.....	13
1.2 Pregunta de investigación.....	16
1.3 Justificación.....	16
1.4 Objetivos.....	19
1.4.1 Objetivo general.....	19
1.4.2 Objetivos específicos.....	19
1.5 Orden de presentación del informe.....	19
2. Marco teórico.....	20
2.1 Antecedentes.....	20
2.2 Bases teóricas.....	23
2.2.1 La lectura como rol activo en la didáctica.....	24
2.2.2 El enfoque interactivo de la lectura.....	25
2.2.3 Hipertexto dentro de la multimodalidad.....	26
2.2.5 La hermenéutica literaria, vínculo entre texto y lector.....	28
2.3 Referente legal.....	30
3. Diseño metodológico.....	32

3.1 Tipo de investigación.....	32
3.2 Población.....	33
3.3 Instrumentos de recolección de datos.....	33
3.4 Recursos y técnicas de análisis.....	34
3.5 Actividades y cronograma.....	35
4. Resultados: del análisis y la formulación al diseño.....	35
4.1 Análisis: “Una historia entre líneas”.....	35
4.1.2 Narrador: la otra voz del Coronel.....	38
4.1.3 Espacio-Tiempo: el sofocante pueblo olvidado.....	39
4.1.4 Los personajes: arquetipos atrapados en la estructura social.....	41
4.1.4.1 Los de arriba: “No es pobre el que tiene poco, sino el que mucho desea”.....	43
4.1.4.2 Los que caen: “El que espera lo mucho, espera lo poco”.....	49
4.1.4.3 Los inciertos: “El joven se hincha para vivir, y el viejo para morir”.....	53
4.1.4.4 Los de abajo: “Al miserable y al pobre, todo le cuesta el doble”.....	55
4.1.5 Motivaciones y elementos: el valor y la desvalorización de lo simbólico.....	56
4.1.5.1 Por las calles deambula la esperanza.....	57
4.1.5.2 Entre los despojos de una realidad censurada.....	62
4.1.2.5.3 La omnipresencia de la muerte.....	64
4.2. Formulación y diseño del prototipo Entre plumas y cartas.....	66
4.2.1 La mecánica del hipertexto Entre plumas y cartas.....	67
4.2.2 El tablero: el sofocante pueblo olvidado.....	72

4.2.3 Tipos de cartas: dinamismo con el tablero del juego.....	74
4.2.4 Manual de Entre plumas y cartas.....	85
5. Conclusiones.....	86
Referencias Bibliográficas.....	91
Apéndices.....	98

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Estructura social de los personajes de la obra	43
Figura 2. Motivación del hipertexto Entre plumas y cartas	68
Figura 3. Medidor inicial de los personajes respecto al maíz	69
Figura 4. Medidor inicial de los personajes respecto al nivel de “idealismo optimista”	70
Figura 5. Interior de la libreta de anotaciones	71
Figura 6. Ficha de granos de maíz	72
Figura 7. Tablero o superficie del juego inspirado en el pueblo	73
Figura 8. Fichas de movimiento	74
Figura 9. Simbología y color de los tipos de cartas (dorso de las cartas)	75
Figura 10. Contenido de las Cartas de personaje	76
Figura 11. Estatus social ilustrado en medallones	77
Figura 12. Cartas de todos los personajes	78
Figura 13. Contenido de las Cartas de objetos	79
Figura 14. Cartas de todos los objetos	80
Figura 15. Contenido de las Cartas de desafío	81
Figura 16. Contenido de las Cartas especiales	82
Figura 17. Contenido de las Cartas de preguntas	83
Figura 18. Contenido de las Cartas de contexto	84

Figura 19. Dado de seis caras

85

Figura 20. Portada del Manual de instrucciones y algunas páginas

86

Lista de Apéndices

	Pág.
Apéndice A. Actividades y Cronograma.....	98
Apéndice B. Matriz bibliográfica.....	99
Apéndice C. Enlace de lectura del juego.....	101
Apéndice D. Manual y materiales de impresión.....	101

Resumen

Título: *Entre plumas y cartas*. Un *Card RPG* que busca fortalecer la comprensión y la apreciación de la obra *El coronel no tiene quien le escriba*¹

Autores: Jenifer Catherine Estévez Ortiz y Sirley Roa Rodríguez²

Palabras clave:

Ludificación, hipertexto, literatura, *Card RPG*, educación, referentes culturales.

Descripción:

En busca de nuevos instrumentos cercanos a las actuales generaciones de jóvenes estudiantes de secundaria, para quienes las estrategias tradicionales parecen haber quedado insuficientes, esta investigación ha diseñado un *Card RPG* (juego de cartas de rol) con el objetivo de fortalecer la comprensión y la apreciación de la obra *El coronel no tiene quien le escriba*, de Gabriel García Márquez. Desde la ludificación del hipertexto literario, se tuvo como base un análisis literario hermenéutico por categorías de la novela —el narrador, el espacio–tiempo, los personajes, las motivaciones y los elementos simbólicos— así como también la forma en que el contexto colombiano se expone dentro la obra, sus referentes culturales. Con ello, se dio paso a la formulación de las mecánicas, el funcionamiento del hipertexto a partir del análisis y el diseño del prototipo *Entre plumas y cartas*. Así pues, se usó como texto base la obra antes mencionada, el análisis de la misma y herramientas de diseño digital como *Canva* y *Sketchbook* para la maquetación de las fichas, cartas y otros elementos visuales necesarios para el desarrollo del *Card RPG*. Esta investigación permitió reflexionar sobre la educación en la literatura, no como una enseñanza desarticulada y tradicional, sino como un espacio dinámico que evoluciona y se adapta para el disfrute y el aprendizaje crítico de la literatura tanto del estudiante como del docente.

¹ Trabajo de grado.

² Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Idiomas. Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana. Director: Jesús Antonio Álvarez Flórez.

Abstract

Title: *Between Quills and Letters*. A Card RPG designed to strengthen comprehension and appreciation of Gabriel García Márquez's *El coronel no tiene quien le escriba*.³

Authors: Jenifer Catherine Estévez Ortiz and Sirley Roa Rodríguez⁴

Keywords: Ludification, hypertext, literature, Card RPG (role-playing card game), education, cultural references.

Description:

In search of fresh tools that resonate with today's secondary-school students, among whom traditional pedagogical strategies often fall short, this study has developed a *Card RPG* (role-playing card game) aimed at deepening both comprehension and appreciation of Gabriel García Márquez's *El coronel no tiene quien le escriba*. Grounded in the ludification of literary hypertext, the study rests on a hermeneutic literary analysis organized around five core categories of the novel: narrator, spatio-temporal framework, characters, motivations, and symbolic elements. We also examined how the Colombian socio-cultural context is woven into the narrative, identifying key cultural references. Building on that analysis, we formulated the game mechanics and the operational design of the hypertext, culminating in the prototype *Between Quills and Letters*. The original text served as our foundational substrate, and we used digital design tools —such as Canva and Sketchbook— to lay out character sheets, cards, and other visual components essential to the *Card RPG*'s development. This research allowed us to reconceptualize literature education, not as a series of disjointed traditional lessons, but as a dynamic, evolving space that adapts to foster both the enjoyment and the critical engagement of students and teachers alike.

³ Degree work.

⁴ Human Sciences Faculty. Language School. Bachelor's Degree in Literature and Spanish. Director: Jesús Antonio Álvarez Flórez.

Introducción

En educación, existen varios retos dentro del proceso de enseñanza, uno de ellos es mantener el interés del alumnado. Dentro del área de lengua castellana, los estudiantes de secundaria parecen desarticularse de sus procesos lectores debido a los métodos en que se presentan las obras literarias, ya sean estas narrativas, teatrales o líricas. Perspectivas como las de Vásquez (2006) dejan en evidencia una preocupación por el predominio de estrategias metodológicas tradicionales que se alejan a las nuevas formas en que aprenden y ven el mundo las actuales generaciones. Las estrategias como la ludificación en el aula pueden permitir al docente adentrarse en dichos espacios globalizados, propios de la contemporaneidad, para fortalecer desde la literatura las identidades del estudiantado por medio de la lectura, la comprensión y apreciación de las obras. Desde esta idea nace la necesidad, desde el enfoque cualitativo, de diseñar un hipertexto, un juego de cartas de rol, que a partir de ahora será nombrado *Card RPG*.

Así pues, la intención de encaminar el hipertexto en estudiantes de secundaria radica en la construcción y reconocimiento de su identidad. Para Piaget (2016), las edades aproximadas de un alumno de secundaria los clasifica dentro de la etapa de operaciones formales, donde se pueden reforzar las capacidades para hacer uso de diversos procesos de pensamiento, tal como la comprensión, la crítica y la reflexión del entorno. Aspectos esenciales en la formación del aprendiz que pueden fortalecerse desde este hipertexto. El instrumento se crea a partir de la novela *El coronel no tiene quien le escriba*, de Gabriel García Márquez, que permite ahondar y comprender asuntos vigentes del contexto colombiano desde su conflicto, una historia entrelíneas. Para Cassany y Aliagas (2007), las

obras literarias funcionan como medios de construcción de identidad. En la obra de García Márquez, temas como la soledad, la violencia, la esperanza y entre otros, se presentan de manera atemporal, aunque, a su vez, están sumergidos en un contexto específico que no limita su interacción con otros tipos de lectores.

Para llevar a cabo el objetivo se establecieron tres momentos: en el primero se realiza el análisis hermenéutico literario por categorías de la novela —es decir, desde el narrador, el espacio-tiempo, los personajes, las motivaciones y los elementos simbólicos—, además de la forma en que se presentan los referentes culturales, el contexto colombiano. Asimismo, se hace la creación de una matriz bibliográfica que complementa y enfatiza los estudios de mayor relevancia realizados a la novela. El segundo y tercer momento responden a la formulación de las mecánicas del juego desde lo expuesto en el análisis, la hipótesis que respalda la forma en que se lleva la obra al aula, y al diseño del prototipo del hipertexto. Se usaron herramientas de diseño digital como *Canva* y *Sketchbook* para maquetar, crear y editar la propuesta.

Este proyecto pretende llegar a la creación del prototipo; es decir, un primer diseño del hipertexto, su implementación en el aula no es uno de los aspectos a lograr, lo cual entraría dentro de las limitaciones de dicha investigación. Sin embargo, en la puesta en marcha del *Card RPG* se busca continuar en una futura investigación centrada en el impacto real dentro del aula de clases. *Entre plumas y cartas* —nombre que se le otorga a esta estrategia— es una herramienta didáctica que pretende transformar el rol de la lectura dentro de la didáctica de la literatura, es decir, no funciona como un reemplazo a lectura de la obra de García Márquez, sino que debe ser vista como un complemento que enriquece la lectura, el disfrute y la apreciación de la novela. En palabras de Villota (2020), permitir una mejor apreciación literaria es igual a fortalecer el reconocimiento cultural del estudiante o

al menos a una parte de ella, al tomar un rol activo desde el *Card RPG*, el juego de rol. La división del siguiente trabajo de investigación es en capítulos, que exponen el antes, el durante y el después de la creación del análisis y el hipertexto. El primero se constituye por el marco teórico, en el que se presentan los antecedentes, las bases teorías (didácticas y literarias) y los referentes legales implementados en la investigación. El segundo capítulo consta del diseño metodológico, donde se plantea la estrategia de trabajo y las fases empleadas en la creación del proyecto. En el capítulo tres se presentan los resultados y se manifiestan tanto el análisis de la obra como el diseño del prototipo del hipertexto. Por último, el capítulo cuatro hace referencia a las conclusiones obtenidas de la investigación y cómo estas se entrelazan con los objetivos formulados de la misma.

1. Problematización

1.1 Contexto del problema

En la educación básica secundaria, uno de los tantos impedimentos de enseñanza-aprendizaje idóneos es el predominio de las metodologías tradicionales y, sobre todo, en las estrategias de lectura en la enseñanza de la literatura. Lo que posiblemente ha causado que los docentes no logren cautivar el interés de los estudiantes. Para Vásquez (2006), la enseñanza parece evidenciar un desconocimiento sobre las formas de aprendizaje que motivan a los jóvenes del hoy. Esto lleva al profesorado a seguir utilizando estrategias que en otras décadas fueron eficaces, pero que en tiempos contemporáneos resultan insuficientes para captar la atención e interés. Un ejemplo de estas prácticas son los enfoques centrados en los aspectos formales del texto literario —movimientos, formas y estilos narrativos— que contribuyen a la percepción de esta como un área distante y de poco interés para los alumnos de básica secundaria. De hecho, según un informe del del

Laboratorio de la Economía de la Educación (LEE) del 2024, con base en los resultados emitidos para el año 2022 de la Encuesta Nacional de Calidad de Vida (ENCV) el 73,3% de 10 millones de niños y jóvenes encuestados, manifestaron no tener un hábito lector fuera de las instalaciones educativas, lo que se traduciría en un alto nivel de desinterés en el acto de leer, debido a que estas prácticas no son replicadas de manera autónoma, sino impuestas dentro del aula. Lo anterior se relaciona con el contexto en el que los estudiantes habitan, ya que responde a ciertas dinámicas sociales marcadas por la globalización, que han ocasionado una diversificación en las formas de vida y pensamiento, un aumento desbordado del acceso a la información, una pluralización de la sociedad.

Dicha pluralización parece no desvincularse del proceso de construcción del sujeto, es decir, de la identidad. Friedman (1994) plantea que “la identidad personal no es independiente del contexto social, sino que se define casi enteramente por él” (p. 58). Dentro de dicho proceso es inherente que la persona adquiera atributos culturales al estar expuesto a estos. ¿Pero cómo podrían adquirir los alumnos las cualidades culturales en esta contemporaneidad? Desde la literatura, dicha tarea podría llevarse a cabo a través de la lectura de obras literarias complementadas con el uso de estrategias nacidas dentro de las realidades actuales de los jóvenes. Existen múltiples factores que pueden justificar el uso de instrumentos didácticos en el aula. Tal como menciona Rodríguez (2015), las metodologías lúdicas suponen una experiencia educativa en la que recursos como el juego pueden fortalecer el aprendizaje de diversas áreas, pero en la realidad se desconocen este tipo de herramientas, así como la forma de implementarlos, crearlos y los beneficios que traen a la enseñanza.

Con ello, la apreciación literaria lleva al estudiante a alcanzar mayores grados de sensibilidad. De hecho, Villota (2020) menciona que esta capacidad genera espacios de

reflexión ante las problemáticas humanas. Un ejemplo de esto es la obra *El coronel no tiene quien le escriba*, de García Márquez, que se aproxima a temas vigentes del contexto colombiano desde el conflicto. No solo narra la historia de un viejo coronel, sino que presenta al lector una narrativa más profunda, una violencia y desesperanza que se traduce como una historia entrelíneas. Por tanto, aunque el contexto de la novela se desarrolla en una época ajena a los jóvenes, las temáticas y el tratamiento se plantean de manera atemporal. Entonces, ¿por qué obras como estas son poco abordadas dentro del aula o percibidas con poco interés por el estudiantado? La respuesta puede relacionarse con la manera en que se llevan; es decir, alejadas de su contexto. Desde la perspectiva de Cassany y Aliagas (2007) ningún texto debe ser concebido como aislado al contexto sociocultural en que se crea, por ello, el acto de leer tampoco debe ser limitado al nivel literal, sino que este debe invitar al lector a asumir roles y construir identidades desde lo que se lee e interpreta.

Expuesto lo anterior, en este proyecto se pretende diseñar un hipertexto que tenga como base un análisis literario de la novela de García Márquez, lo que permitiría un acercamiento a los aspectos globales de la novela corta (temáticas, personajes, ambiente, trama y contexto) sin dejar de lado el aspecto sensible en el acto de leer. Una estrategia basada en métodos de enseñanza modernos unidos con estrategias de la enseñanza literaria: el hipertexto literario dentro de la ludificación, debido a que permiten al estudiante sumergirse en diversos conocimientos de manera dinámica, desde el juego y la interpretación (Trujillo, 2018). Un *Card RPG*, estrategia poco incursionada en la literatura como herramienta de enseñanza-aprendizaje, pero que desde la perspectiva de Rodríguez (2019) ha demostrado en otras áreas de enseñanza ser una herramienta que mejora el alcance de los aprendizajes significativos, la fácil interiorización y articulación de otros

conocimientos del alumno con los propios del área que pueden generar un mayor interés de lo que se enseña en el aula.

1.2 Pregunta de investigación

Desde la problemática expuesta, se apunta en esta investigación a responder el siguiente cuestionamiento. ¿De qué manera diseñar un hipertexto, *Card RPG*, que busque fortalecer la comprensión y la apreciación de la obra *El coronel no tiene quien le escriba* en estudiantes de secundaria?

1.3 Justificación

El ejercicio de lectura se puede entender como un proceso que propicia construir conocimientos, no solo en el ámbito académico, sino también en otros aspectos de la vida, a partir del cual el ser humano se hace más con su ambiente y consigo mismo. Se busca que el ejercicio de lectura supere el nivel literal, en el que solo se identifican los contenidos del texto, y que se desplacen hacia ejercicios más profundos de interpretación y análisis. Por lo tanto, reconocer la lectura como un proceso de construcción involucra a su vez un ejercicio de enriquecimiento cultural a través de un otro —entiéndase otro como todo aquel individuo, texto o vivencia que puede ser leído. De hecho, las instituciones educativas no están del todo alejadas en este proceso de construcción de referentes. Incluso, en los Estándares Básicos de Competencias de Lenguaje o EBCL (2020) para el nivel de básica secundaria, se mencionan dentro los indicadores por cumplir procesos de interpretación, comprensión, análisis y construcción de hipótesis de obras literarias.

Para llevar al aula aquellos ejercicios de interpretación, y al mismo tiempo incentivar la apreciación de las narrativas en estas, se pretende diseñar un hipertexto literario, un instrumento didáctico, que busque resaltar la narrativa y el manejo de los temas

de la obra *El coronel no tiene quien le escriba*. Relato que destaca por su carga simbólica, su acercamiento al contexto colombiano, su diégesis y sus personajes arquetípicos, que pueden permitir una adaptación de la novela a formatos didácticos o educativos, todo esto desde una narración breve y fluida. Así, se hace necesario para este proyecto de investigación cualitativo realizar como base del hipertexto un análisis literario, debido al alcance que este método tiene en cuanto al nivel de interpretación, reflexión e interacción del lector con el texto mismo. El método de carácter hermenéutico proporciona un modo de análisis capaz de profundizar tanto en el todo como en cada una de las partes de la obra, lo que hace que dicho análisis sea necesario para sustentar la forma en que se formula, diseña y ejecuta *Entre plumas y cartas* sin dejar de lado un proceso de interpretación que va más allá de una búsqueda de lo verídico o correcto. Es decir, el proceso de comprensión toma un papel fundamental que da paso a que el alumno se sumerja en un aprendizaje significativo.

¿Por qué entre tantas posibilidades que fortalecen los procesos de enseñanza a través de dinámicas lúdicas, se seleccionó el *Card RPG*? El cómic, los acertijos, las búsquedas del tesoro, los videojuegos y entre otros, aunque son estrategias que podrían funcionar dentro de las dinámicas de enseñanza, no cuentan con ciertas características que ofrece el juego de rol y cartas. El *Card RPG* no solo es una estrategia didáctica que combina aspectos propios del rol e interpretación con las dinámicas de los juegos de cartas. Según Grande de Prado y Abella (2010), contiene lo mejor de ambos: la narrativa del rol y el dinamismo del juego de cartas. Quienes participan en estos describen ambientaciones, mundos concretos, desde reglas y estilos de jugabilidad. Asumen el rol de un personaje dentro de una narrativa específica y toman decisiones basadas en las cartas que se les asignan. En el juego se permite que los jugadores exploren los personajes, la trama y los temas de una historia, lo cual podría convertirse en una herramienta ideal para crear

instrumentos didácticos desde la literatura. Pueden llegar a fomentar el disfrute de obras literarias debido a que el alumno se sumerge en el juego y, a su vez, en la propia interpretación. El ejercicio de análisis y la estrategia pedagógica-didáctica se entrelazan para responder a los desafíos de promover el interés del estudiante por la literatura y, a su vez, la apreciación de la obra, debido a que esta estrategia didáctica puede integrar aspectos críticos y atractivos para los alumnos de secundaria.

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo general*

Diseñar un hipertexto literario que busque el fortalecimiento de la comprensión y la apreciación de la obra *El coronel no tiene quien le escriba*, de Gabriel García Márquez, en estudiantes de secundaria.

1.4.2 *Objetivos específicos*

1. Realizar un análisis literario hermenéutico por categorías de la obra *El coronel no tiene quien le escriba* en el que se identifiquen los elementos narrativos, temáticos y estilísticos que pueden ser adaptados al formato de juego de cartas y rol.
2. Fortalecer los referentes culturales colombianos desde su contexto a través del análisis literario de la obra.
3. Formular la mecánica del prototipo del *Card RPG, Entre plumas y cartas*⁵, a partir de lo encontrado en el análisis literario.
4. Crear los materiales fundamentales para el prototipo del *Card RPG, Entre plumas y cartas*, tales como el tablero, las cartas, las fichas, la libreta de anotaciones y el manual de instrucciones.

1.5 Orden de presentación del informe

El presente informe está dividido en cuatro capítulos principales en los cuales se expone lo siguiente: el primer capítulo se constituye por el marco teórico, en el que se presentan los antecedentes, las bases teorías (pedagógicas, didácticas y literarias) y los referentes legales implementados en la investigación. El segundo capítulo consta del diseño

⁵ Es indispensable hacer la siguiente aclaración. *Entre plumas y cartas* como estrategia didáctica incluye tanto el análisis de la obra como el hipertexto intitulado con el mismo nombre. Ahora, cuando se hace referencia solamente al hipertexto *Card RPG Entre plumas y cartas*, este es la herramienta didáctica o juego diseñado.

metodológico, donde se plantea la estrategia de trabajo y las fases empleadas en la creación del proyecto. En el capítulo tres se presentan los resultados, allí se manifiestan tanto el análisis de la obra como el diseño del prototipo del hipertexto. Por último, el capítulo cuatro hace referencia a las conclusiones obtenidas de la investigación y cómo estas se entrelazan con los objetivos formulados de la misma.

2. Marco teórico

2.1 Antecedentes

Entre las diversas herramientas que intentan transformar el panorama educativo, especialmente en los enfoques de enseñanza-aprendizaje, destacan la ludificación y el hipertexto literario, metodologías activas que buscan hacer del proceso educativo una experiencia participativa. Desde la ludificación, según Picón (2019), se favorece captar el interés de los estudiantes, generar motivación y fortalecer el aprendizaje significativo. Por ello, el juego permite a los alumnos involucrarse, despierta en ellos una curiosidad que impulsa sus capacidades de comprensión en el proceso de aprendizaje. Los estudios aplicados precedentes a esta investigación han sido seleccionados considerando los resultados positivos en la enseñanza de conceptos específicos en las áreas de estudio correspondientes. En cuanto a los tipos de análisis literarios, se consideraron investigaciones realizadas a la obra *El coronel no tiene quien le escriba*. Estos análisis permiten abordar los temas de la novela y explorar sus elementos narrativos, los personajes y el contexto social. Las consultas bibliográficas sentarán las bases para crear un *Card RPG* que tenga como soporte el análisis literario de la obra de García Márquez.

Para el diseño del *Card RPG* es necesario examinar la practicidad de los juegos de rol y cartas en entornos educativos. Aunque estos estudios surgen de otras áreas del

conocimiento, sus elementos interactivos ofrecen herramientas que pueden ser valiosas para la enseñanza de la literatura. Un primer ejemplo de ello es el proyecto de Manassero y Vásquez (2023) que desarrolla un instrumento enfocado en el juego de cartas dentro de la educación primaria para enseñar conceptos propios de la ciencia. En él se demuestra cómo estos pueden fomentar habilidades críticas como el razonamiento y la formulación de hipótesis. Se permite a los estudiantes adoptar roles complementarios y enfrentarse a desafíos en conjunto. Del mismo modo, Manassero y Vásquez (2023) afirman que, al tratarse de un recurso versátil, las cartas pueden adecuarse a distintos niveles de comprensión, lo que las convierte en un apoyo para el aprendizaje dúctil de docentes y alumnos.

Por otra parte, Rodríguez (2019) diseñó un instrumento centrado en la enseñanza de la Antigua Grecia, en el que los juegos de rol generaron interés y participación de los estudiantes al sumergirlos en historias específicas. Lo anterior no solo refuerza el aprendizaje de una temática, sino también el reconocimiento del otro desde la reflexión crítica. Agregado a esto, Climent y Alemany (2018), en su propuesta para el aprendizaje del español como lengua extranjera (E/LE), refuerzan la idea del juego de rol y cartas como estrategias que pueden llegar a mejorar la comprensión de temáticas al asociar conceptos abstractos con actividades prácticas e interactivas, la enseñanza de la gramática y el léxico específicamente. Desde la literatura, las estrategias antes mencionadas podrían facilitar el análisis de personajes, la comprensión de la historia, el contexto, los temas y la simbología de la obra al representar narrativas como la de García Márquez.

Hasta el momento solo se ha abordado lo referente al juego de rol y cartas, pero para poder construir dicho instrumento como un hipertexto es necesario mapear diferentes tipos de análisis de la obra, que enriquezcan las visiones o perspectivas de la misma, para la

creación del instrumento didáctico. El primer ejercicio de lectura planteado por Hernández (2007) se apoya en un enfoque hermenéutico de la teoría de la recepción de Robert Jaus. A partir de esta, es posible deducir los efectos de la experiencia estética del lector, la comprensión del texto y el reconocimiento de la realidad implicado en la interpretación de la obra. Se pretende que el alumno vaya más allá de un nivel literal de lectura, que logre interpretar y vincularse con las temáticas. No en vano, Hernández (2007) afirma que “la obra narrativa hace inteligibles las preocupaciones humanas de la vida práctica” (p. 91). Por lo tanto, la relación entre el lector-texto no es inverosímil.

Por otro lado, Terao (2003) plantea un análisis simbólico de los elementos de la obra en relación con la violencia, desde el planteamiento realizado por el mismo García Márquez sobre el tema en uno de sus ensayos. La visión del análisis recae en el aspecto de los “vivos” o, mejor dicho, de la muerte de los vivos. Es decir, más que el suceso en específico, tal como la muerte de Agustín, es el análisis a los aspectos cotidianos de la vida del Coronel y los objetos materiales que lo rodean. Sumado a lo anterior, aborda dos elementos fundamentales en el relato: la eliminación del fatalismo y el manejo del tiempo. No solo como elementos simbólicos sino como instancias de la vida del Coronel. Desde esta perspectiva, el alumno podría reconocer elementos tanto estructurales, como lo es el tiempo en una narración, y a su vez conceptos filosóficos.

Del mismo modo, Valencia (2016) en una tesis que plantea esclarecer la visión del colombiano según García Márquez, indaga alrededor de tres obras, entre estas, *El coronel no tiene quien le escriba*. El análisis tiene en cuenta aspectos que intervienen en la configuración y expresión de la identidad cultural del colombiano. Para esto, se analizan elementos como las costumbres sociales y culturales, los personajes y los estereotipos en su lugar y época. Este tipo de análisis considera referentes culturales del contexto de la obra y

del panorama social, lo que permite ahondar en componentes que comúnmente no suelen implementarse. Además, la indagación alrededor de los rasgos que ayudan a la visión y configuración de la identidad. Desde una perspectiva socio-antropológica esto es un atributo que enriquece la lectura de la misma. Así pues, se logra el abordaje de elementos simbólicos de los aspectos cotidianos de la vida del Coronel, las temáticas de la esperanza y la muerte, así como su estructura, el cómo está construido el relato. A través de la unión de estos dos enfoques, los alumnos no se limitan a leer, escuchar y memorizar los contenidos, sino que también se convierten en protagonistas que exploran y viven los dilemas. Mientras se enfrentan a los desafíos propios del contexto de enseñanza de la literatura y, a su vez, se refuerzan elementos propios de la identidad colombiana⁶.

2.2 Bases teóricas

Desde el objetivo general que estructura este trabajo de investigación se crea la necesidad de exponer las teorías, enfoques didácticos y de análisis necesarios para fundamentar el diseño de *Entre plumas y cartas*. Es por ello, que las bases teóricas aquí expuestas exploran temas claves para comprender el proceso detrás del proyecto, su construcción, su funcionamiento y las perspectivas que apoyan o trazan el camino. En un primer momento se tomará la lectura como aquel rol activo que debe estar dentro de la didáctica literaria. Tomar la lectura de obras literarias como parte esencial del fortalecimiento crítico, creativo y reflexivo del estudiante. Del mismo modo, se conceptualiza a la lectura dentro de la lúdica, el aprendizaje basado en juegos, como una herramienta interactiva que permite una mayor motivación en los estudiantes, la dinamización de la clase y que fortalece el aprendizaje activo.

⁶ Entiéndase identidad colombiana como un acercamiento a la pluriculturalidad de diversas culturas en un mismo territorio. Para el caso, la obra de García Márquez nos acercan de manera parcial a una de estas a través de los personajes.

Así pues, se dejan de lado las metodologías tradicionales de enseñanza al implementar la herramienta didáctica *Entre plumas y cartas*, esta vista como un recurso capaz de entrelazar las cualidades representativas tanto de la obra como del juego. Es decir, el uso de diversos formatos como las ilustraciones y el texto en un mismo producto focalizan la multimodalidad que presentan este tipo de herramientas. De hecho, dentro de la didáctica literaria el uso de estas metodologías fortalecen la relación entre el texto y el lector. El reconocimiento con el texto no es más que la confirmación del proceso de construcción que se desarrolla durante este acto. El texto a su vez tiene relación con los distintos modos de ser y de pensar que se desenvuelven en una cultura; es decir, con su identidad cultural.

2.2.1 *La lectura como rol activo en la didáctica*

La lectura se considera uno de los pilares que busca ser reforzado en los estudiantes debido a su importancia en todos los ámbitos de su desarrollo. En los EBCL (2020) se entiende la lectura como un medio que busca, en el alumno, “enriquecer su dimensión humana, su visión de mundo y su concepción social a través de la expresión propia, potenciada por la estética del lenguaje” (p. 8). Ante esto, es oportuno definir la comprensión lectora como un proceso mediante el cual un lector decodifica y asimila el contenido de un texto, logrando interpretar el contenido de este. Agregado a esto, Cassany (2000) enfatiza que la comprensión lectora se sostiene en microhabilidades como la percepción, la inferencia, la anticipación y la autoevaluación, que permiten al lector avanzar hacia un entendimiento autónomo de los textos. Mientras que la competencia lectora, según Jiménez (2014), es el uso crítico de los conocimientos construidos y la capacidad de adaptarlos a contextos diversos. En este sentido, la comprensión es un

componente esencial de la competencia, ambas son interdependientes. La competencia no puede desarrollarse plenamente sin una base sólida de comprensión.

Es por ello, que dentro de la didáctica de la literatura, la enseñanza literaria debe ir hacia un aprendizaje que considere el análisis, la creatividad y la reflexión crítica del alumno. Así lo sostienen Moreno y Carvajal (2010), ya que el leer se trata de un aprendizaje que posibilita el crecimiento intelectual del individuo. Un ejemplo es la lectura abductiva la cual “incluye las reacciones afectivas y sensitivas” (p. 101). Se prepara al lector para comprender, interpretar y apreciar el valor cultural y estético de las obras literarias. La didáctica debe enfocarse en estrategias que impulsen al sujeto a ser parte activa en la construcción del significado, fomentando un proceso dialógico donde se consideren el contexto, el lector, el texto y la interacción entre estos.

2.2.2 El enfoque interactivo de la lectura

La ludificación es una estrategia que implementa elementos existentes de los juegos y los traslada al ámbito educativo. Estos son una vía para mejorar, motivar e involucrar el compromiso de los alumnos a través de la práctica de mecánicas del juego (Sandoval, 2019). A partir de esto, la aplicación de estrategias similares en el aula de clases podría permitir la creación de escenarios óptimos para llevar a cabo procesos de enseñanza-aprendizaje donde el factor lúdico es imprescindible. De hecho, frente a su implementación en el ámbito académico, Picón (2020) afirma que “el juego en el aula permite manejar situaciones en las que ‘aprender haciendo’ es una opción tangible, programable y manejable que los usuarios pueden percibir como útil o relacionada con elementos de su realidad vital” (p. 10). Se asimila la lectura como un rol activo que se adopta desde la perspectiva de la ludificación, una forma de promover el ejercicio crítico de

esta y, a su vez, el disfrute. De manera similar, Solé (2004) establece tres bases fundamentales para desarrollar la competencia lectora: aprender a leer, leer para aprender y aprender a disfrutar. Es decir, la competencia no como un ejercicio punitivo, sino como uno que permite enriquecer el aprendizaje significativo del alumno.

Ahora bien, la metodología que mejor podría reforzar la lectura en poblaciones jóvenes es el aprendizaje basado en juegos. Según Rodríguez (2015), se puede entender como aquel aprendizaje que “consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje, lo que supone una experiencia educativa y lúdica como metodología que se puede aplicar en distintas áreas por distintas razones” (p. 139). Algunas de estas razones involucran factores como la motivación, la dinamización de la clase, el aprendizaje activo, la creatividad, la imaginación, el razonamiento, entre otras. Este tipo aprendizaje es la forma que mejor se adapta para llevar a alumnos de secundaria el análisis de un texto literario. Jóvenes que están inmersos en un contexto globalizado en múltiples aspectos de su vida y que necesitan estrategias amenas a esas nuevas formas de accionar en sus estilos de vida como lo son el juego.

2.2.3 Hipertexto dentro de la multimodalidad

En la didáctica de la literatura, el término hipertexto se identifica como un instrumento didáctico que, según Genette (1989), es “todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple (diremos en adelante transformación sin más) o por transformación indirecta, diremos imitación” (p. 17). Es una obra propiamente literaria que se deriva del análisis de una obra primigenia, un hipotexto. Para este proyecto, el hipotexto respondería a la obra *El coronel no tiene quien le escriba* y el hipertexto a *Entre plumas y cartas*. Con esta herramienta se pueden unir las estrategias lúdicas y metodológicas

centradas en el juego, ya que el hipertexto permite flexibilidad hacia estrategias que relacionan el texto con el lector.

Dentro del hipertexto es posible encontrar herramientas multimodales que se dinamizan dentro de campos transdisciplinarios. En palabras de Vázquez et al. (2024), la multimodalidad es vista “como una herramienta que nos permite estudiar la semiosis y la construcción de significados de manera global” (p. 26). En el caso de la literatura, la multimodalidad complementa las obras por medio de ilustraciones, formatos de audio, etc., que refuerzan o reconstruyen lo que el texto expone. En sí, permite dentro del ámbito lector una mejor comprensión de la obra debido a que el estudiante interactúa con otros formatos, fortaleciendo la interpretación y comprensión de estas. La narrativa desde la interactividad se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo de competencias lectoras, pues incentiva al estudiante a explorar otras formas de analizar una obra literaria.

2.2.4 El Card RPG un instrumento flexible

Para definir el *Card RPG* como una herramienta que se enmarca como parte de las estrategias lúdicas es necesario desglosar dos elementos fundamentales que lo complementan. El juego de cartas y el juego de rol, estrategias flexibles que pueden implementarse con diferentes tipos de jugadores en edad y nivel académico. El primero de estos, según Manassero y Vázquez (2023), es un juego de mesa donde los jugadores utilizan mazos o tipos de cartas para competir, colaborar o lograr objetivos. Por ello, cada carta tiene un propósito y reglas específicas de uso. Es un instrumento multifacético que dentro del aula puede llegar a ser innovador por la forma de fortalecer el conocimiento usando la multimodalidad en imagen y texto.

Mientras, el segundo, el juego de rol o *RPG (Role-Playing Game)* “es una técnica de enseñanza-aprendizaje mediante la que de un modo colaborativo los alumnos aprenden

jugando y experimentando y el profesor enseña reforzando el aprendizaje” (De la Calle, 2010, como se citó en Rodríguez, 2019, p. 12). Se trata de una actividad en la que los participantes asumen personajes específicos y desarrollan historias de manera conjunta donde el guion no se considera un limitante, sino un elemento que permite la expansión del mismo juego. A través de ellos, se mejora la adquisición de aprendizajes significativos debido a que el alumno conecta la situación hipotética del rol con sus experiencias de vida y los nuevos conocimientos a construir.

Con lo anterior, el *Card RPG* se puede definir, desde el enfoque didáctico de la literatura, como un hipertexto, un juego de rol y de cartas donde el estudiante puede interactuar con la narrativa de forma flexible y creativa, fomentando un ambiente de aprendizaje, participación y colaboración. Las cartas y el rol permiten la representación de personajes, situaciones y desafíos. Para Carrera y Cárdenas (2021), ayudan a los alumnos a construir historias interactivas mientras desarrollan su comprensión de las obras literarias. Además, el uso de este tipo de recursos lúdicos refuerza la motivación y el interés en la lectura, creando un puente entre el aprendizaje tradicional de la literatura y las nuevas formas de interactuar con esta.

2.2.5 La hermenéutica literaria, vínculo entre texto y lector

Desde su etimología proveniente del griego *hermeneutike*, la hermenéutica se entiende como el arte de explicar o interpretar. Se trata de un proceso esencial en la búsqueda de sentido o conocimiento de algo. De hecho, según Cárcamo (2005), la hermenéutica busca mostrar explícitamente los acontecimientos de una época bañada de violencia, “puede ser asumida a través de un método dialéctico que incorpora texto y lector en un permanente proceso de apertura y reconocimiento” (p. 206). Esta conceptualización

va más allá de entender un texto desde una noción superficial, ya que el ejercicio de reflexión se involucra. El lector desde un papel activo no cuestiona el texto solo desde un aspecto analítico, sino también se involucra íntimamente con este. De este modo, se deja de lado las formas tradicionales de relación entre el texto y el lector. Ante una obra literaria el adoptar este tipo de análisis resulta pertinente si entre los objetivos o propósitos a cumplir se halla la apreciación del texto y el reconocimiento de aspectos o temáticas de este dentro de un contexto específico.

Dentro del análisis literario se ubica un concepto fundamental a la hora de interpretar una obra: la identidad cultural. Por esto, el texto no se concibe como algo aislado o de un estado neutro en referencia al espacio sociocultural en que se produce. Deriva en un acto de leer que no se limita a la información que podemos extraer del texto, sino que nos invita a asumir roles y construir identidades (Cassany y Aliagas, 2007). La literatura es un medio de construcción del individuo mismo y, por lo tanto, también de su identidad cultural. La identidad en la modernidad se concibe como un producto dinámico y de carácter plural que permuta en cada una de las interacciones cotidianas. Por consiguiente, abordar el término de referente cultural como todo aquel elemento distintivo que componen a la identidad, se trata de “la visión del mundo de una cultura” (Igareda, 2011, p. 15). Desde esta perspectiva, llevar al aula una obra como *El coronel no tiene quien le escriba* que aborda temas de carácter atemporal, permite un acercamiento a las formas de pensar, ver y construir el ser dentro de un contexto enmarcado por la violencia, que puede acercarse a lo vivido en el territorio.

2.3 Referente legal

Para vincular el *Card RPG* con las normas que rigen la enseñanza a nivel nacional (en Colombia) e internacional, se tiene como punto de partida las estrategias didácticas de la ludificación y el hipertexto para exponer los principios que apoyan las propuestas de corte innovador, culturales y de derecho a una educación de calidad. Si se empieza por el ámbito internacional, las primicias de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) presentan uno de los pilares dentro del instrumento a diseñar, la educación significativa y el desarrollo integral del estudiante. Del mismo modo, la Declaración Universal de Derechos Humanos (1948, artículo 26) y la Convención sobre los Derechos del Niño (1989, artículo 29) establecen el objetivo de la educación que va acorde con las exigencias del proyecto a construir. El libre desarrollo de la personalidad, desde las actitudes y capacidades de los niños y jóvenes. Ambas organizaciones fortalecen la importancia de una educación que vaya más allá de la transmisión de conocimientos sin tener en cuenta al alumno y sus necesidades. Su visión enmarca una educación centrada en el desarrollo integral del estudiante.

Por ello, y desde el panorama de documentos centrados en mejorar la educación de los niños y jóvenes, la Declaración Mundial sobre Educación para Todos (1990) y la Educación para todos en las Américas (2002) enfatizan en una educación que pretenda satisfacer las necesidades básicas del aprendizaje. Esto desde la inclusión de contenidos curriculares que fortalezcan los valores cívicos y éticos, una educación íntegra: enseñanza para la vida social, cultura y vivencia real. En Colombia, según la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994, artículo 5), la educación busca la misma integralidad del estudiante, específicamente en habilidades críticas, creativas, sociales y, sobre todo, culturales. El decreto 1290 de 2009 apoya esta misma visión desde la evaluación del

aprendizaje enfocado a la comprensión y análisis crítico de las competencias emocionales y culturales del estudiante, los cuales son el entendimiento de la identidad cultural, el fortalecimiento de la cohesión social y el sentido de pertenencia.

En cuanto a las políticas educativas en la literatura, los Lineamientos Curriculares del Área de Lengua Castellana o LCALLC (1998) fomentan, para los grados de básica secundaria, una enseñanza crítica de la literatura, la cual toma un papel fundamental a la hora de fortalecer los procesos culturales y estéticos del lenguaje. Asimismo, la relevancia en que se enmarca la lectura de las obras en su totalidad prevalece sobre el tipo fragmentada o resumida de estas. Entre otros aspectos, el reconocimiento del maestro del canon literario y el enfoque en que éstas son llevadas al aula; dichas dimensiones se entrelazan y complementan en la enseñanza literaria.

Del mismo modo, dichos criterios van de la mano con el enfoque de los EBC (2020) de la misma área y de dichos grados. Es decir, se toman las obras literarias tanto latinoamericanas como universales de manera crítica y desde sus elementos estructurales, sus características estéticas, históricas y sociales. Este proyecto intitulado *Entre plumas y cartas* se nutre de aquella formación, la búsqueda del fortalecimiento de la lectura y la apreciación narrativa encaminada hacia la comprensión del contexto social e invita a la crítica desde una mirada lúdica y amena de la literatura. Es decir, se pretende la formación de ciudadanos colombianos críticos de su entorno y conocedores de sí mismo.

3. Diseño metodológico

3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación adopta una metodología de carácter cualitativo con un enfoque hermenéutico. El primero, según Taylor y Bodgan (1986), “no es un análisis impresionista, informal, basado en una mirada superficial a un escenario o a personas. Es una pieza de investigación sistemática conducida con procedimientos rigurosos, aunque no necesariamente estandarizados” (p. 22). Se realiza un análisis literario de la obra *El coronel no tiene quien le escriba* que pretende profundizar desde categorías estructurales tal como trama, personajes, temáticas, espacio-tiempo, acciones y entre otros. Desde el ejercicio de interpretación que conducen a una hipótesis de lectura de la obra, lo cualitativo permite profundizar en distintos escenarios y fenómenos complejos, en la organización social y cultural de un grupo y hacer uso de distintas disciplinas si así lo requiere. Lo anterior se ajusta a los objetivos del proyecto de investigación, como lo son analizar y fortalecer los referentes culturales a partir de la obra. El ejercicio de análisis funciona como un ejercicio literario interpretativo y como la base para la creación del prototipo del *Card RPG*. Su construcción nace en función de la hipótesis de lectura y pretende, a partir de dinámicas propias de los juegos de mesa, entrelazar el ejercicio interpretativo con el componente lúdico del juego. Posterior al análisis de la obra, se plantean dos fases. La primera corresponde a la **fase de formulación**, donde se construye la idea inicial del material a crear, la mecánica, el vocabulario y el contexto del juego. La segunda es la **fase de diseño**, en esta se estipula la función comunicativa, la forma en que se implementará, la estética del material y la maquetación del prototipo.

3.2 Población

El presente proyecto de investigación está dirigido a un público educativo, específicamente a alumnos de básica secundaria —véase en los EBC (2020) los grados que hacen parte de dicho ciclo—. Como criterio de selección se tuvo en cuenta el concepto zona de desarrollo próximo planteado por Vygotsky (1978). En este se formula que el aprendizaje puede ser precedido al desarrollo natural a través de la intervención o ayuda de otro más conocedor. Teniendo en cuenta que la edad promedio de un estudiante de secundaria es de doce años. Lo cual indica que estos se encuentran en lo que Piaget (2016) clasifica como la etapa de operaciones formales. Por lo tanto, las capacidades para hacer uso de la lógica y diversos procesos de pensamiento están latentes. Dichas cualidades contribuyeron a la selección de la población con el interés de desarrollar los objetivos propuestos para el proyecto. Sin embargo, vale la pena aclarar que si bien la puesta en práctica del hipertexto no es uno de los objetivos a cumplir, este considera escenarios reales de aprendizaje donde sí es posible su aplicación.

3.3 Instrumentos de recolección de datos

Para la investigación se han definido instrumentos de recolección de datos, se consultaron bases académicas reconocidas, tales como *SciELO*, *Biblioteca Luisa Ángel Arango*, *Dialnet* y el catálogo bibliográfico virtual de la Universidad Industrial de Santander (UIS). La revisión abarcó revistas indexadas de universidades nacionales e internacionales, así como publicaciones académicas de literatura y didáctica. Esta etapa estuvo orientada a la identificación de estudios previos y enfoques teóricos relacionados con la obra de García Márquez. Del mismo modo, la exploración de estrategias didácticas y metodologías basadas en juegos de cartas y rol aplicadas a la enseñanza de la literatura o en

otras áreas de aprendizaje para proporcionar un contexto robusto en la identificación de elementos narrativos y estilísticos claves. La información recopilada fue sintetizada en una matriz bibliográfica que permitió clasificar y destacar los estudios más relevantes de la obra del colombiano (ver **Apéndice B**). Esta matriz contiene secciones como el título del artículo, autores, fecha de publicación, resumen y aportes al proyecto. Cada fuente se analizó para identificar perspectivas significativas para el desarrollo del análisis y el instrumento didáctico de este. Por ello, no se establecieron restricciones de tiempo ni de idioma en la búsqueda. Se elaboraron resúmenes de cada estudio relevante, resaltando apartados como el tratamiento de los personajes, los temas abordados y el contexto sociocultural reflejado en la obra de García Márquez.

3.4 Recursos y técnicas de análisis

Para realizar un análisis en el marco metodológico de esta investigación, se utilizaron recursos y técnicas que permitieron interpretar la obra y adaptarla al diseño de un juego. El texto base, como ya se mencionó antes, es la obra *El coronel no tiene quien le escriba*, edición del 2022, que sirvió como fuente principal del análisis literario. En cuanto a las herramientas, se usó un software de procesamiento de textos llamado *Microsoft Word*, esencial para el análisis, la organización de las categorías, tópicos relevantes y la documentación de la investigación. También, se implementaron herramientas de diseño digital como *Canva* y *Sketchbook* para la maquetación de las fichas, cartas y otros elementos visuales necesarios para el desarrollo de los materiales del prototipo *Entre plumas y cartas*. Se realizaron varias lecturas de la obra para identificar los elementos narrativos, temáticos y estilísticos que podrían ser adaptados al formato del juego de cartas. Para el análisis se identificaron citas y fragmentos que aportaron al diseño y comprensión del juego. Se seleccionaron y categorizaron los elementos principales como personajes,

conflictos, contexto histórico-social, temáticas y elementos simbólicos. Esta categorización fue clave para definir las mecánicas del juego y los roles de los personajes. Lo cual facilitó la visualización de las relaciones entre las partes del texto y su representación lúdica.

3.5 Actividades y cronograma

La sucesión de acciones necesarias y la planificación por semana de la escritura y construcción del proyecto se encuentran estipulados por momentos de formulación, revisión y corrección. Para visualizar a detalle dichas actividades y cronograma se invita a ver el **Apéndice A**.

4. Resultados: del análisis y la formulación al diseño

4.1 Análisis: “Una historia entre líneas”

Entre el calor, el polvo y el hambre de un pueblo sin nombre “vive” un anciano matrimonio consumido por los años. Cada viernes, desde hace quince años, el Coronel camina hacia el viejo y olvidado embarcadero añorando la llegada de su pensión. La carta con el reconocimiento de sus labores en la guerra se prolonga cada día más, cuidar del gallo de pelea, que dejó su difunto hijo, parece ser el asunto que abre sus ojos cada mañana. Esta es, de manera general, la premisa de la novela corta *El coronel no tiene quien le escriba*, de Gabriel García Márquez (1927-2014). La primera aparición de esta historia fue en 1958, dentro de la revista *Mito*. Luego fue publicada en su totalidad en el año 1961 por la editorial *Aguirre Medellín*, edición que hoy se conoce y lee. La tratada aquí es la décimo séptima reimpresión del 2022 del grupo editorial *Penguin Random House*.

La novela contiene una división de siete apartados que constan de un lenguaje sencillo, con cierta naturalidad discursiva y de tintes jocosos. Se narran las injustas

consecuencias de una época de violencia, que a pesar de todo posee la ilusión de un mejor porvenir dentro de sus personajes, específicamente de su protagonista, el Coronel. García Márquez escribió esta obra durante su estancia en París. Mientras viajaba como corresponsal del periódico *El Espectador*, el cual fue clausurado durante la dictadura de Rojas Pinilla. Según Amina (2017) el precario estilo de vida que mantuvo en este territorio lo llevó a escribir esta historia de desesperanza y pobreza, plasmando, de cierta manera, sus vivencias y la crudeza de su país. Del mismo modo, las personas que lo rodearon y las anécdotas recolectadas a lo largo de su vida fueron una pieza clave para construir, a través de las letras, tanto un acercamiento a la realidad identitaria como una ficción, no muy lejana a la vivida en su natal nación.

El coronel no tiene quien le escriba no es la simple historia de un veterano de guerra, sino que en ella, y casi que entre líneas clandestinas de periódico, se narra una cruel realidad: el hambre, la opresión y las secuelas de la violencia de un anónimo pueblo. Es testimonio ficcional de las profundas desigualdades, del desamparo y de las esperanzas rotas que han marcado al país. Lo anterior manifiesta lo que es una parte de la propia identidad cultural colombiana: un contexto repetitivo. Por ello, y desde la hermenéutica literaria, se pretende identificar el reflejo de la identidad cultural manifestada en los referentes culturales de la obra y el contexto histórico en que se enmarca. El siguiente análisis será la base y fundamentación del hipertexto, *Entre plumas y cartas*, propuesto en el siguiente apartado de formulación y diseño que está en concordancia con el objetivo general de este proyecto.

Vargas Llosa (1971), expone una lectura de *El coronel no tiene quien le escriba* teniendo en cuenta dos polos: los referentes sociales y los políticos que se enmarcan en la obra. Así pues, y desde la idea representacional de la novela, en la obra de García Márquez

encontramos el reflejo tanto de un individuo, la biografía del Coronel, y de una sociedad que funciona como la crónica de la realidad social. En consecuencia, hablar de referentes culturales dentro de la obra es encaminarse en un contexto específico, donde el Coronel representa, de cierto modo, a todas aquellas personas que hicieron parte de una época olvidada y ultrajada, víctimas del enfrentamiento sociopolítico desmedido.

Es aquí donde entra el período de La Violencia. En la obra se expone un ambiente opresivo y desesperanzador en el que se narra la miseria. Aspectos como la censura, la pobreza, la resistencia urbana, el abandono estatal y el ser víctimas de un conflicto muestran un panorama que encaja con lo expuesto: “Se me había olvidado —exclamó don Sabas—. Siempre se me olvida que estamos en estado de sitio⁷” (García Márquez, 2022, p. 16). Lo anterior no se manifiesta explícitamente, sino que se percibe como un punto de partida e inflexión para todos los personajes desde el primer apartado. De hecho, para Sampson (2018), esta cotidianidad violenta que viven los personajes es una mirada acertada al contexto violento que se vivía en Colombia aproximadamente en el periodo de 1946 hasta 1963. Aunque en la obra este contexto no es el elemento central o circunstancial, sí se va desarrollando entrelíneas en cada apartado, se nos describe la rutina del Coronel y los personajes que lo rodean. Así el narrador, poco a poco, construye el microcosmos de la sociedad colombiana: el pueblo sin nombre.

Ahora bien, dentro de la novela se exponen de diversas maneras los referentes culturales centrados en el contexto colombiano como se presenta en los párrafos anteriores. Por ello, es necesario analizar los elementos estructurales propios de la obra —el narrador, el espacio-tiempo, los personajes, las motivaciones y los elementos simbólicos— para

⁷ Régimen de excepción que ocupa un país en contextos graves que amenazan a los ciudadanos. En este, todas las garantías constitucionales son suspendidas.

comprender cómo estos hacen parte de la construcción de identidad cultural y al desarrollo de la misma historia, cómo la afectan o enriquecen.

4.1.2 Narrador: la otra voz del Coronel

La historia llega al lector a través de la voz de un narrador de carácter heterodiegético, en tercera persona. Es decir, aquel que si bien no es parte de la diégesis, la conoce a plenitud. A lo largo del relato no solo construimos ese mundo ficticio que habita el Coronel, sino que, además, sabemos su rutina, sus divagaciones, sus penas e intimidades. El lector experimenta la realidad del relato desde los hechos que el Coronel ofrece. Por lo tanto, el narrador no describe la sociedad desde una mirada general, sino que la expone desde las limitaciones del personaje. Esto llega a distorsionar en algunos momentos el tipo de narrador, lo transforma casi que en la voz de una primera persona. ¿Por qué ocurre esto?, el narrador muestra una relación íntima que puede confundirse con la voz del mismo Coronel; o, en palabras de Rubio (1991), se “tiene la sensación de «estar oyendo» al personaje” (p. 241). Esto se debe a que el narrador en tercera persona tiene una focalización interna en el personaje del Coronel, se centra solo en él y lo que le ocurre a él.

Del mismo modo, el narrador de la novela no solo parece atrapado en la perspectiva del protagonista, sino que también configura el microcosmo del pueblo a través del mismo. El Coronel funciona como representación del pueblo y de la propia sociedad colombiana. Desde la visión de Terao (2003), la vida ficticia del Coronel funciona como un referente de la realidad histórica de Colombia. El hambre, la miseria y la injusticia no solo son elementos del protagonista, sino del pueblo en general:

El coronel leyó los titulares destacados. Noticias internacionales. Arriba, a cuatro columnas, una crónica sobre la nacionalización del canal de Suez. La primera página estaba casi completamente ocupada por las invitaciones a un entierro.

—No hay esperanzas de elecciones —dijo el coronel.

—No sea ingenuo, coronel —dijo el médico—. Ya nosotros estamos muy grandes para esperar al Mesías.

(García Márquez, 2022, p. 23)

Tal como se evidencia en el fragmento anterior, el optimismo del Coronel y la resignación por parte del médico es muestra de la realidad política a la que se enfrentan: un pueblo con ciudadanos que “aceptan” la inminente imposibilidad de una democracia. De hecho, Vásquez, A. et al. (2024) menciona que la opresión política durante la época de La Violencia tuvo múltiples manifestaciones bajo el poder del gobierno conservador, lo cual creó un ambiente hostil, lleno de desconfianza y miedo que se exponen dentro de la obra. Es aquí donde radica lo fascinante en el tipo de narrador de la novela, una voz en tercera persona que expone al lector una visión más humana desde las peripecias del Coronel, su pueblo y la sociedad colombiana.

4.1.3 Espacio-Tiempo: el sofocante pueblo olvidado

El pueblo, como se había mencionado antes, es un microcosmo de la realidad colombiana. Su falta de nombre propio lo hace posible de ubicar en cualquier lugar de esta, específicamente en un poblado costero. El pueblo es un medio físico aplastado por un asfixiante calor y una incansable lluvia: “todo será distinto cuando acabe de llover” (García Márquez, 2022, p. 48). Se trata de un espacio típico de diversas provincias de Colombia, tiene un cementerio, una alcaldía, una estación de policía, una iglesia, una gallera y hasta

una oficina de correos. Es un escenario sobrio con escasas decoraciones dentro de la narración: “desde hacía mucho tiempo el pueblo yacía en una especie de sopor, estragado por diez años de historia” (p. 90). En palabras de Vargas Llosa (1971), este pueblo se asemeja a Macondo, lugar donde ocurre la acción de varios relatos de García Márquez. Sin embargo, este pueblo en especial se diferencia del antes mencionado, debido a un intermediario entre la realidad ficcional y su población: el río. En pocas palabras, el pueblo se encuentra en un aislamiento, un olvido, al igual que el propio Coronel.

La voz del narrador desde las primeras páginas remite a un doloroso pasado, aquel que, sin importar los años, palpita en el corazón de la esposa del Coronel e inevitablemente en la mente de este. Un conflicto nacional y una tragedia personal asedian la historia del protagonista. A través de los días se hace más latente la precaria situación que atraviesa el anciano matrimonio, una espera que parece no tener fin. En la obra existe un germen de desmesura, específicamente con relación al tiempo. De hecho, Terao (2003) menciona que “el tiempo de la novela avanza siempre en la encrucijada del pasado y del futuro” (p. 76). Al inicio del relato se ubica al lector en el mes de octubre, sinónimo de dolor⁸, para luego atravesar meses de escasez hasta posicionarlo en diciembre. De igual manera, los tiempos saltan entre las acciones narradas a través de los recuerdos e ilusiones del Coronel, tal como la tarde en que su hijo fue acribillado, sus pesadillas de la guerra civil e, incluso, la posible victoria del gallo en enero. De esta manera, los sucesos pasados y las expectativas del mañana configuran el presente novelístico del Coronel —octubre, noviembre y diciembre— donde no puede hacer más sino esperar.

⁸ Sirva de ejemplo las siguientes citas: “No estoy enfermo -dijo el coronel-. Lo que pasa es que en octubre siento como si tuviera animales en las tripas” (García Márquez, 2022, p. 16), “El coronel experimentó la sensación de que nacían hongos y lirios venenosos en sus tripas. Era octubre.” (García Márquez, 2022, p. 7).

El coronel no tiene quien le escriba es una obra que no busca mostrar explícitamente los acontecimientos de una época bañada de violencia, sino las consecuencias que esta misma trae para los involucrados: el pueblo. Sirva de ejemplo lo narrado en el primer apartado cuando el Coronel se prepara para el funeral del músico: “Este entierro es un acontecimiento —dijo el coronel— Es el primer muerto de muerte natural que tenemos en muchos años” (García Márquez, 2022, p. 12). Dentro del contexto se expone que el pueblo fue azotado durante varios años por la violencia a manos de otros. Se trata de un escenario en que los actos violentos pertenecen al pasado. Sin embargo, son las huellas y la desesperanza de las víctimas del ahora las que divagan por las calles condenadas al olvido de una nación. De hecho, la represión política por parte del Estado y las innumerables muertes durante la dictadura de Rojas Pinilla exponen aquel bucle de violencia que no queda solo en los relatos de García Márquez, sino que se extrapola a la realidad tangente: Colombia.

4.1.4 *Los personajes: arquetipos atrapados en la estructura social*

Si se parte de la concepción del pueblo como un reflejo de la realidad colombiana y se focaliza esta perspectiva en los personajes, se encuentra que García Márquez retrata el contexto histórico y social a través de estos. Los personajes no son simples figuras individuales creadas para narrar la historia, sino que son símbolos de una estructura social más amplia de la cultura y el contexto colombiano, arquetipos de la cultura del país. En palabras de Sampson (2018), los personajes de la obra funcionan como elementos esenciales que modelan la realidad. En ellos se expone la estructura social dominada por la pobreza y la corrupción de una comunidad determinada por el factor económico: el dinero.

Desde la perspectiva de Vargas Llosa (1971), se trata de “una sociedad de tipo burgués” marcada por el poder monetario: 900 pesos, el precio de un gallo y, a su vez, el valor que daría fin a una vida miserable para los personajes. En retrospectiva, el poder del dinero dictamina las relaciones de la estructura social, dicha y desdicha, de los individuos. Forero (2021), quien analiza diferentes manifestaciones literarias sobre la violencia en Colombia, encuentra que dentro de *El coronel no tiene quien le escriba* existe una fractura entre los intereses de las minorías, personajes como el Coronel, y los beneficios de mayorías exclusivas, personajes como don Sabas, dos polos que engloban la cruel desigualdad social.

Hasta el momento se ha evidenciado el factor monetario como un agente determinante, capaz de salvar o arrebatar una vida. Pero en la historia existe otro elemento, uno más silencioso, que direcciona el rumbo de todo y todos: la situación política. Es la encargada de dictaminar la estructura social (ver **Figura 1**) de cada uno de los personajes. De hecho, Vargas Llosa (1971), menciona que no solo es el tema central del relato, sino además, el factor que le imprime sus características primordiales sin el cual resultaría incomprensible. Sirva de ejemplo el diálogo del abogado con el Coronel:

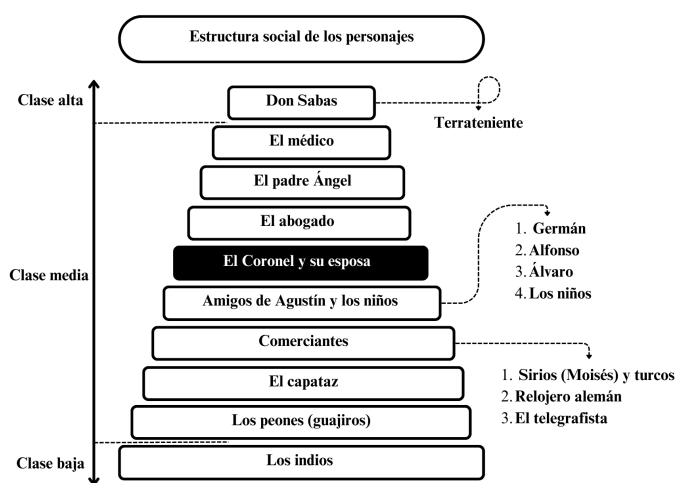
—Pero en los últimos quince años han cambiado muchas veces los funcionarios —precisó el abogado—. Piense usted que ha habido siete presidentes y que cada presidente cambió por lo menos diez veces su gabinete y que cada ministro cambió sus empleados por lo menos cien veces. (García Márquez, 2022, p. 43)

A pesar del transcurrir de los años se evidencia que sin importar los cambios en los integrantes del gobierno, funcionarios públicos y demás, la situación que atraviesa tanto el

Coronel como el pueblo es la misma. Lo que para Sampson (2018) es un “retraso burocrático” para el protagonista es la carta que nunca llega. Esta situación deja en evidencia no solo las problemáticas sociales y económicas, sino además el vínculo de la inminente corrupción que atraviesa el territorio, Colombia, gobernado por una dictadura.

Figura 1

Estructura social de los personajes de la obra



Nota. La gráfica ilustra el poder social (económico y político) de los personajes.

4.1.4.1 Los de arriba: “No es pobre el que tiene poco, sino el que mucho desea”.

En el pueblo solo existen dos clases de personas: los pobres y el rico. La pobreza es un factor latente durante toda la obra, en especial la que atraviesa el protagonista. Pero, para que ésta exista, se necesita una contraparte: la riqueza. En el relato, el sinónimo de poder se encuentra en don Sabas, amigo del Coronel y padrino de Agustín. El médico lo describe como un avaro insaciable: “A don Sabas le interesa la plata mucho más que su propio pellejo” (García Márquez, 2022, p. 35), goza tanto de privilegios que es el único que parece vivir en un lugar diferente, después de todo tiene “un edificio nuevo, de dos pisos, con ventanas de hierro forjado” (p. 8). Este excéntrico personaje es una vil representación de la

élite, un acumulador de riquezas a costa de las necesidades de otros. Es la encarnación del sistema desigual que rige al pueblo y, extrañamente, el único dirigente de su partido que habita en este.

En palabras de Vargas Llosa (1971), es una figura que moldea y da sentido al sistema social que rige los personajes, pues “para don Sabas los símbolos carecen de significación. Es un hombre fundamentalmente pragmático” (p. 303). Se convierte en una figura ambigua. Por una parte, representa el desprecio del espacio que habita: “este es un pueblo de mierda” (García Márquez, 2022, p. 58). Por otra, añora las pocas riquezas que de este quedan, incluso, la última esperanza del Coronel: el gallo. Sobre este, don Sabas tiene una idea clara: “es un negocio de dos filos. Por un lado se quita de encima ese dolor de cabeza y por el otro se mete novecientos pesos en el bolsillo” (p. 34).

Aunque hasta el momento don Sabas es un personaje destinado a consumir cada parte del pueblo, hay un factor que ni él mismo puede controlar: la enfermedad. Es precisamente la diabetes, que hace de sus días un infierno, la única capaz de vindicar las terribles acciones de la vida de un individuo. Así lo afirma él al referirse a lo único que lo mantiene con vida, sus medicamentos: “Es un martirio andar con esto por todas partes —dijo— Es como cargar la muerte en el bolsillo” (p. 59). En sus bolsillos, donde guarda todo su dinero, se halla también su cataclismo. Incluso, si se va más hacia la ironía, la fuente de su riqueza es esa misma enfermedad, el azúcar que transportaba en sus barcos y, que al mismo tiempo, lo está matando.

Del mismo modo, don Sabas reproduce dinámicas de poder no solo con quienes están bajo él (**Figura 1**), sino también con sus pares: “—Cierra la boca un minuto —ordenó a su mujer. Ella se llevó efectivamente las manos a la boca—” (pp. 60-61). Es por ello que su figura se asemeja a la imagen de los grandes caciques políticos y terratenientes

colombianos. Es la corrupción que se incrusta en el poder para desangrar al pueblo. Es un parásito que poco a poco muere, que pretende llevarse todo consigo. Sirva de ejemplo la situación política de don Sabas antes de convertirse en “el rico del pueblo”: “Su famoso pacto patriótico con el alcalde [...] por eso pudo comprar a mitad de precio los bienes de sus propios copartidarios que el alcalde expulsaba del pueblo” (p. 81). Es decir, los privilegios que este posee le fueron dados debido a las alianzas políticas e inminente traición a sus copartidarios. Del mismo modo, el estatus al que pertenecen los demás personajes está limitado e, incluso, condicionado por la situación política que los acoge.

Inferior a don Sabas, se posiciona un personaje que existe en cada comunidad. Una figura indispensable para el bienestar de sus integrantes: el sanador, curandero o chamán, en la obra se conoce como “el médico”. Sin embargo, este médico lleva una doble vida: por una parte, cumple su labor social de preservar la salud de todos sin importar quién sea; y, por otra, distribuye información clandestina sobre la situación política del país. En este primer aspecto, salen a luz dos actitudes frente al tratamiento que tiene con sus pacientes. Por un lado, su postura con el Coronel y su esposa es compasiva y afable: “Cuánto le debemos, doctor. —Por ahora nada —dijo el médico, y le dio una palmadita en la espalda—. Ya le pasaré una cuenta gorda cuando gane el gallo” (p. 29). Por el contrario, su disposición al atender a don Sabas es desafiante, debe curar la enfermedad del “rico del pueblo” no solo por una necesidad económica, sino además, aparentemente, por una obligación política debido al rol que este tiene. “Habrá que fusilarlo [...] La diabetes es demasiado lenta para acabar con los ricos” (p. 77). El rechazo se evidencia tanto en sus comentarios en presencia de don Sabas como, a su vez, sus opiniones frente a las demás personas. Como se ha expuesto, su comportamiento lo distingue de los otros personajes con

los que comparte los altos niveles de la estructura social, pues no busca aumentar sus riquezas, sino servir al pueblo de alguna u otra manera.

En segundo lugar, a lo largo de la historia se evidencia que la figura del médico no se limita solamente a cuidar de los desahuciados y olvidados. Su labor pasa de ser meramente social para convertirse en una cuestión política al involucrarse con la divulgación clandestina de las noticias censuradas del país. De hecho, Sampson (2018) afirma que la figura del médico simboliza a aquella “gente nueva”, sinónimo de juventud, capaz de provocar cambios y enfrentar toda clase de vicisitudes. O, en otros términos, a los revolucionarios. Su intención no se restringe al mero hecho de informarse, como cuando advierte que “todavía el problema de Suez —dijo, leyendo los titulares destacados—. El occidente pierde terreno” (García Márquez, 2022, p. 27). Sino además, compartir e incentivar esa misma actitud de oposición frente a lo impuesto por el Estado: la censura⁹. Lo anterior, apunta hacia el carácter revolucionario del mismo rol del personaje; es médico, hombre de ciencia y razón. Dicha disciplina, indicio de innovación y evolución, es un guiño a que es, precisamente este personaje, el encargado en la obra de cuestionar las políticas tradicionales conservadoras del territorio.

Por otro lado, desde la consigna tradicional de todo pueblo colombiano arraigado a una fe, se encuentra Dios presente en todo el discurso de los personajes. Es parte de su forma de ser y vivir, un factor determinante dentro de su cultura: “Ya sabrá Dios cómo hacemos nosotros para arreglarnos” (p. 31), “siempre te he dicho que Dios es mi copartidario” (p. 68). Los dos personajes que mejor ejemplifican esto, son el Coronel y su esposa, fieles creyentes de Dios y su palabra. Desde la perspectiva de Hernández (2007),

⁹ “El médico entregó al coronel tres pliegos dentro de un sobre. Entró al cuarto, diciendo: «Es lo que no decían los periódicos de ayer»” (García Márquez, 2022, p. 27).

García Márquez incorpora el pensamiento mítico en sus textos desde la estructura de lo narrado y no solo como una temática más. Lo curioso es que a pesar de que la creencia cristiana es parte de los habitantes no se encuentra en la iglesia; el padre Ángel, representante de esta institución en la narración. Como personaje este carece de descripciones detalladas. Lo que se conoce de él se puede extraer a lo largo del relato. Es el encargado de hacer sonar las campanas de la iglesia, pero no para anunciar el inicio de la eucaristía, sino para divulgar la calificación moral de las películas según una lista que recibe cada mes por correo, las denominadas “campanas de la censura cinematográfica”.

Del mismo modo, el padre Ángel, parece no solo encargarse de recibir el diezmo, también funciona como prestamista para la comunidad, respetando, claro está, los mandamientos de la ley divina. Un ejemplo es cuando la esposa del Coronel solicita dicho servicio¹⁰ del padre. Es un vigilante constante a las afueras del cine, no de la iglesia, que castiga con su presencia a cualquiera que entre a disfrutar del espectáculo, como si de su vida y fe se tratase. El padre Ángel, a pesar de tener una posición como líder religioso, no es descrito dentro de la historia como un guía espiritual. Su figura parece más inclinada a las dinámicas de control y censura. A su vez, convierte a la iglesia en un apéndice del gobierno y busca reprimir la libertad haciendo uso de la fe del pueblo para justificar sus actos. El padre resalta la forma en que García Márquez retrata la religión en sus historias, no como una fe transformadora e interiorizada, sino como una estructura desconectada, externa, que impone límites y restringe toda esperanza de un cambio.

Además del médico como profesional, en la novela se encuentra otro personaje con una carrera, un hombre de leyes: el abogado. Dentro de la obra, este es el representante,

¹⁰ “Fui a solicitarle un préstamo sobre los anillos de matrimonio. —¿Y qué te dijo? —Que es pecado negociar con las cosas sagradas” (García Márquez, 2022, p. 66).

según Sampson (2018), de la burocracia que retrasa todo progreso o cambio. Es un hombre negro, grande, desaliñado, despreocupado y “sin nada más que los dos colmillos en la mandíbula superior” (García Márquez, 2022, p. 39). Una parodia de la rama legislativa y la ineficiencia de la justicia, que constantemente muestra una relación desigual con quienes acuden a ella. En la obra, el abogado constantemente se excusa con el Coronel sobre los papeles de su pensión, alegando que los retrasos se deben o corresponden al cambio de representantes políticos, o situaciones fuera de su alcance. Para este personaje el protagonista es un ser inferior a él, un anciano que pide más de lo que ha ganado: “La ingratitud humana no tiene límites” (p. 40), afirma el abogado con indiferencia ante las peticiones del Coronel. Curiosamente, si no fuera por él y los demás veteranos que murieron esperando su pensión, este abogado no tendría trabajo. La corrupción estatal no se limita a las altas esferas del poder, también se manifiesta en el escalafón más bajo de la burocracia, la indiferencia y la mezquindad que se respira en el territorio. Contrario a los ideales del médico, quien impulsa y trabaja por un bienestar colectivo, por ser revolucionario. El abogado es actor de aquellas acciones corruptas que consumen y entorpecen las oportunidades de un cambio, vela por el mero bienestar individual e incumple el código ético con su cliente.

4.1.4.2 Los que caen: “El que espera lo mucho, espera lo poco”. El personaje principal, como el título de la novela nos indica, es el Coronel. Un hombre en conflicto con el mundo que habita y que busca un valor genuino para mejorarlo, una carta, pero el medio en que vive no le permite encontrar dicho valor. Para Vargas Llosa (1971), el Coronel “aspira a un mundo limpio, a una vida auténtica” (p. 296). Su visión de las cosas está permeada por un “idealismo optimista”, donde lo imposible es posible y espera con terquedad la llegada de lo justo, de lo que le corresponde. Una justicia que ya no existe o, tal vez, nunca existió en la realidad ficticia del pueblo: “«Ya hemos cumplido con esperar», le dijo esa noche su mujer. «Se necesita tener esa paciencia de buey que tú tienes para esperar una carta durante quince años»” (García Márquez, 2022, p. 39). Su filosofía, “nunca es demasiado tarde para nada”, pareciera ser esa poca esperanza o motivación que habita en un olvidado pueblo que ya todo lo ha perdido; incluso, junto a su idealismo particular, se mantiene cierta infantilización, un arraigo al pasado, a lo que ya fue. La llegada del circo, su apego al gallo y su constante recuerdo al Coronel Aureliano Buendía, son una mirada de ello. Para Vargas Llosa (1971), se trata de “un hombre con sensibilidad, capaz de emociones artísticas” (p.306), lo que representaría un opuesto del “rico del pueblo”, hombre netamente pragmático.

El pasado del Coronel, dentro de la historia, se ahonda con detalle a diferencia de otros personajes. Fue partícipe de la Guerra de los Mil Días, su hijo se convirtió en un mártir de la causa política, e incluso, él mismo fue parte de esta. Por ello, a pesar de su posición económica, como se narra en las primeras líneas de la novela, “destapó el tarro del café y comprobó que no había más de una cucharadita, [...] las últimas raspaduras del polvo de café revueltas con óxido de lata” (García Márquez, 2022, p. 7), el veterano conserva cierto respeto en quienes lo rodean. Un ejemplo de lo anterior es la preocupación constante

de don Sabas por el bienestar de este: “—Compadre, hágase ver del médico” (p. 16), “Coronel, espérese y le presto un paraguas” (p. 13). A pesar de la gran diferencia económica entre ambos personajes, “el rico del pueblo” lo sigue llamando “compadre” o “Coronel”, a pesar de que ambos sustantivos ya no pertenecen al presente, pues Agustín está muerto y el Coronel ya no está activo. Es decir, dentro de la novela los valores tradicionales aún se mantienen, no se han mitigado en su totalidad y los roles de cada personaje siguen definiendo su participación en la estructura social en que habita el pueblo sin importar los cambios que hayan.

Dicho esto, ¿qué representa el Coronel? En primera instancia, a la sociedad colombiana de la época que atraviesa un cambio. Es un personaje que ha vivido el antes, el durante y el después de la guerra. No en vano es él, hombre anciano, quien representa las fatales consecuencias de una época de violencia; un padre que perdió a su hijo, un aliado que no fue recompensado y un patriarca que lucha por la supervivencia de lo que aún queda de su familia. Además, si bien las descripciones físicas, dadas por el narrador, lo caracterizan como “un hombre árido, de huesos sólidos articulados a tuerca y tornillo” (p. 12). Su aspecto no solo es sinónimo de las penurias que este padece, hambre, sino como una de las manifestaciones de la violencia que atraviesan cada uno de los personajes del pueblo. De hecho, Terao (2003), afirma que *El coronel no tiene quien le escriba* lleva a “«hacer vivir» a su protagonista una situación novelística y recrear la vida en una situación histórica a través de su «vivir»” (p. 74). García Márquez hace vivir al Coronel la situación vivida por los colombianos, configura desde la ficción la realidad, su contexto y las sensaciones que este conlleva.

En segunda y última instancia, el Coronel funciona como héroe dentro del relato, lucha por unas convicciones que van más allá de lo tangible en la realidad ficticia. En él,

puede el lector identificarse a través de la admiración, la conmoción, la simpatía y la ironía (Hernández, 2007). Sirva de ejemplo el lenguaje humorístico, en el que no solo se muestra de manera jocosa sino, además, que expresa situaciones complejas: “Pero si nos fuéramos a morir de hambre ya nos hubiéramos muerto” (García Márquez, 2022, p. 50). Asimismo, Terao (2003), afirma que el Coronel “continúa la tradición del idealismo abstracto de Don Quijote y Julián Sorel” (p. 77), esto debido a que busca forzar su idealismo a una sociedad que es dominada por otras visiones desencantadas de la vida, una más pragmática. Muestra de esto es lo acérrimo que es el protagonista con la espera de su pensión, este no hace más que esperar. Del mismo modo, espera y cree profundamente en la victoria del gallo. A pesar de su terquedad, expresada por su esposa y don Sabas, la situación de miseria que atraviesa no es indiferente ante el lector. Incluso, su convicción, entusiasmo y “fe” ante la justicia en que él confía puede ser un tanto conmovedora para quien lo lee.

Con ello, y trayendo a alusión el héroe quijotesco de Cervantes, la novela corta expone una interesante crítica irónica sobre el héroe del esfuerzo esperanzador y casi de corte puro. Es posible encontrar un dualismo entre el “idealismo abstracto” del Coronel y el cruel realismo del contexto ficcional. Para Cerezo (2019), se trata de un “morboso conflicto de funestas consecuencias” (p. 125), del cual no puede existir una inclinación absoluta de una a la otra dentro de la historia, pues si la primera suplanta a la segunda los personajes vivirían en una alucinación. Y si la segunda se impone a la primera los personajes vivirían en una desilusión, una realidad no ficcional. Por ello, la narrativa de García Márquez se rige en aquel equilibrio entre la utopía y el realismo, la historia termina antes de que alguna de las dos partes se constituya como única. Es decir, justo antes del cambio, de la defecación del Coronel, de la pugna del gallo, de la potencial muerte de su esposa, del año nuevo o en otras palabras, antes de que al Coronel le escriban.

Como si naciese de la costilla del Coronel, su esposa, carne de su carne, padece también las miserias de su compañero: la espera y el hambre. Acorde a los comportamientos conservadores de la época, es mujer sumisa¹¹ que atiende las necesidades del hogar. Sobre su aspecto físico, el Coronel menciona que es idéntica al hombrecito de la avena *Quaker*, es decir, tiene el cabello blanco que cae sobre los hombros y el rostro un tanto sonrojado. Sin embargo, a pesar de reivindicar el rol del Coronel como el patriarca, toma ciertas obligaciones de este: conseguir los alimentos o el dinero para ellos: “Ella parecía haber descubierto la clave para sostener la economía doméstica en el vacío” (García Márquez, 2022, p. 33). Constantemente es ella quien se las arregla para sobrevivir, a pesar del deterioro de sus pulmones, mientras el veterano camina cada viernes embelesado al embarcadero por su añorada carta. Del mismo modo, es la encargada de concientizar, o por lo menos lo intenta, las acciones y pensamientos de su esposo acorde con la realidad que viven. Ejemplo de esto es cuando habla con el Coronel al final de la obra sobre la pelea del gallo: “todo el mundo ganará con el gallo, menos nosotros. Somos los únicos que no tenemos ni un centavo para apostar” (p. 97). Se trata de una esposa entregada a su rol, sin importar la agonía a la que su esposo la expone. Ella no abandona su posición como mujer del Coronel, incluso, ni con la muerte de su hijo. Solo existe un elemento, menciona Vargas Llosa (1971), que desequilibra o corrompe su papel como esposa: el gallo. “No sé qué le han visto a ese gallo tan feo —dijo la mujer— A mí me parece un fenómeno: tiene la cabeza muy chiquita para las patas” (García Márquez, 2022, p. 19). Es el único personaje de toda la novela que parece conectado completamente con la realidad ficcional del pueblo

¹¹ Sirva de ejemplo los siguientes fragmentos: “La mujer sirvió dos platos de mazamorra y consumió el suyo con la cabeza baja, sin pronunciar una palabra” (García Márquez, 2022, p. 64), “Encontró a su mujer rezando el rosario” (García Márquez, 2022, p. 66), “La mujer lo esperaba con un almuerzo completo” (García Márquez, 2022, p. 74).

y, aun así, no deja a su merced al personaje menos aferrado a esta realidad. Es la cuota de racionalidad que necesita el pueblo y que, a su vez, es la menos escuchada y tenida en cuenta, ya que hasta el mismo Coronel prefiere callar a darle la razón.

4.1.4.3 Los inciertos: “El joven se hincha para vivir, y el viejo para morir”. Los amigos de Agustín comparten con el hijo del anciano matrimonio no solo el oficio como ayudantes de sastrería y la fascinación por los gallos de pelea, sino también, sus ideales políticos. Agustín, además de convertirse en un mártir de la causa política del pueblo, es un hito, un mensaje y una clave. Dicho de otro modo, un símbolo para el grupo de sastres. Por ello, no sorprenden las constantes visitas del grupo a la pareja anciana: “Cuando los compañeros de Agustín abandonaron la casa haciendo cuentas alegres sobre la victoria del gallo, también el coronel se sintió en forma. La mujer le cortó el cabello” (p. 34). Para los jóvenes, el Coronel es una figura crucial en el sostenimiento y cuidado del gallo, único recuerdo tangible de Agustín. Estos representan la juventud y la revolución: la posibilidad de un porvenir. El Coronel se rejuvenece, recorta su cabello en honor a esa renovación que trae consigo la figura de los muchachos. De hecho, el actuar de ellos repercute en varias ocasiones en las motivaciones idealistas del Coronel:

—No se preocupe, coronel —dijo Alfonso—. Lo que pasa es que en esta época el gallo está emplumando. Tiene fiebre en los cañones.

—El mes entrante estará bien—confirmó Germán.

—De todos modos no lo quiero —dijo el coronel.

Germán lo penetró con sus pupilas.

—Dese cuenta de las cosas, coronel —insistió—. Lo importante es que sea usted quien ponga en la gallera el gallo de Agustín. (p. 55)

Es decir, Germán, Alfonso y Álvaro consuelan el mal tiempo por el que ha atravesado el protagonista y, a su vez, alientan a este a no darse por vencido con el único ser capaz de devolver, tanto al Coronel y su esposa, como a los demás habitantes el último canto de esperanza.

Al igual que los amigos de Agustín el gallo es un elemento circunstancial para los niños, a pesar de que estos no reconocen, en su totalidad, el valor que este ser tiene. Replican cualquier comportamiento de los adultos, entre ellos la fascinación por el gallo, actuar que no es reprendido por estos. “Los gritos de los niños oponían una resistencia física en el sector. Uno de los niños amenazó al coronel con una escopeta de palo. —Qué hay del gallo, coronel —dijo con voz autoritaria” (p. 65). Dentro de la obra, siempre se enmarcan como un conjunto, son caóticos, escurridizos y traviesos. Estos personajes reflejan el contexto violento y de escasez en que se inscribe el pueblo. Por lo tanto, no sorprende su constante insistencia con el gallo sin importar las reiterativas represalias por parte de la esposa del Coronel. Su actuar se ve permeado indudablemente por el contexto en que habitan. Las pequeñas manifestaciones violentas a modo de juego son muestra de la normalización de su conducta. Los convierten en víctimas de la cultura determinante. Además, abren la hipótesis de la imposibilidad de escapar del destino cíclico de la violencia.

4.1.4.4 Los de abajo: “Al miserable y al pobre, todo le cuesta el doble”. En los últimos escalones de la estructura social del pueblo se encuentran cuatro grupos con diferente nivel de marginación: los comerciantes, donde está Moisés; el capataz, los peones y, el más bajo nivel, los indios. Todos ellos con una baja interacción dentro de la obra, pero con un rol circunstancial en las dinámicas sociales. Para Vargas Llosa (1971), se trata de individuos invisibles entregados al trabajo y, a su vez, permeados por su procedencia. Entre todos, llama la atención los estereotipos que tienen hacia los indios. Véase lo que opina la mujer del Coronel sobre la costumbre de dicho grupo étnico de ser enterrados con sus bienes, sinónimo de ofrenda: “Nada sacamos con que nos la metan en el cajón como a los indios” (García Márquez, 2022, p. 38). Del mismo modo, los comerciantes —sirios y turcos— hacen parte del pueblo desde hace varios años, tantos que han perdido gradualmente su lengua materna. Pero, al mismo tiempo, no se constituyen como pieza integral de la comunidad. Hacen parte de esta y a la vez no: “el sirio Moisés debió hacer un esfuerzo para traducir la idea a su árabe casi olvidado” (p. 88). Han sido despojados de su propia identidad por la necesidad de supervivencia. Solo son “sirios” o “turcos”; o, en caso aún más excluyente, “el sirio Moisés” como se expone en el fragmento. La posición de los peones no se queda atrás: son figuras sin nombre, rasgo esencial del que son despojados. Su función es meramente subordinada. Están allí para obedecer a un otro. Estos integrantes no dejan de ser pieza clave para el debido funcionamiento o dinámicas económicas y políticas del territorio, en época de elecciones son vistos como preciados compatriotas.

4.1.5 *Motivaciones y elementos: el valor y la desvalorización de lo simbólico*

Si bien hasta el momento se han analizado los elementos estructurales de la obra, es importante reconocer que la novela de García Márquez es completamente simbólica. Es decir, los símbolos en la narración surgen y se desarrollan dentro de la cultura colombiana. De hecho, Terao (2003) define la función de los objetos simbólicos en la novela como los que “posibilitan interpretar la vida ficticia del coronel con relación a la vida real en una situación específica de Colombia” (p. 81). Se trata de la unión de elementos materiales con elementos no tangibles, lo que García (2023), define como las dos dimensiones del símbolo: la concreta –conocida– y la ausente –oculta–. En análisis anteriores a esta obra (véase el **Apéndice B**) se encuentran figuras como el gallo, el reloj, la carta, el excremento, el funeral, entre otros, como piezas con una simbología fundamentada. Por lo tanto, no se pretende reconstruir el significante o significado del símbolo en sí mismo, sino exponer el dinamismo que estos tienen a partir de las motivaciones y repercusiones en los personajes que los vinculan. Es decir, el cambio que tienen en cada apartado, desde su exaltación hasta su degradación, o viceversa.

En el relato es posible encontrar, en dos o más ocasiones, tanto elementos como acciones que parecen repetirse de manera cíclica. Sin embargo, su representación no es la misma en cada una de las menciones. Esto corresponde al carácter permutativo que tienen los objetos, las acciones y las expresiones a lo largo de la narración. Tales alteraciones pueden parecer imperceptibles en un principio. Acerca de este atributo, Terao (2003) menciona que no es posible examinar los símbolos sin considerar la dinámica de la vida; es decir, sin tener en cuenta el contexto específico –espacio-tiempo– en que estos se sitúan. Lo anterior, lleva a analizar de qué manera durante la historia diversos elementos, como los ya

mencionados, se transforman a través del paso del tiempo y, por ende, modifican o no su significancia durante la narración.

4.1.5.1 Por las calles deambula la esperanza. Incluso frente al panorama más desalentador puede existir una chispa de esperanza, momentos que alivian, tal vez ilusoriamente, las cargas que tanto pesan sobre los hombros, es así la vida del Coronel y su esposa. Se encuentran en un devenir que se inclina más hacia el lado desfavorable, la extensa espera de la carta no ha traído más que penurias al hogar. Entre las enfermedades, los años y el hambre pareciese que la existencia de estos ancianos se desvanece en cada suspiro. Desde las primeras líneas del relato se insinúa la carencia material que estos poseen, el tarro oxidado de café, el paraguas ahuecado y hasta la ausencia de un espejo señalan unas condiciones deplorables. A pesar de ello, la vida posee un carácter dinámico y, en ocasiones, ofrece a estos seres escasos bocados de ilusión.

El Coronel repite a sí mismo que el alimento sobre la mesa “«es el milagro de la multiplicación de los panes»” (García Márquez, 2022, p. 33), no se explica cómo han sobrevivido con tan escasos ocho pesos durante una semana. Tampoco la manera en que logró que los amigos de Agustín se hicieran cargo de alimentar el gallo, situación que lo abrumaba tanto como a su esposa. Con el asunto del gallo resuelto, solo faltaba la cuestión que les hacía crujir las tripas, el hambre. Aunque, quién pensaría que el animal que en ocasiones los hizo padecer, sería el mismo que daría unos granos de maíz para calmar las ansias. Tanto es así que pasó de estar resignado con el asunto de la pensión a pronunciar que la vida es lo mejor que se ha inventado.

De hecho, el papel que desempeñan tanto el gallo como la carta no son más que el de mantener vivo al Coronel. Ambos elementos constituyen, más que la rutina del veterano, la

esencia de lo que sería su *leitmotiv*: el anhelo de cambio. El ave, por un lado, además de ser el recuerdo de su difunto hijo es la ilusión en carne viva de la victoria, hecho que hace muchos años el Coronel no obtiene. Asimismo, Vargas Llosa (1971) afirma que el gallo no solo es significativo para el excombatiente, sino también para los demás personajes de la historia; sin embargo, no simboliza lo mismo para todos. La persistencia de los niños en visitar y emparejar al animal es muestra de la admiración y convicción que tienen en este. Del mismo modo, ocurre con los amigos de Agustín y el médico, quienes tienen su confianza en el triunfo del animal, tanto así que los primeros acarrear con su alimentación e incitan al Coronel a conservarlo. El médico, por su parte, persuade al Coronel para que no venda el gallo a don Sabas, pues este pretende revenderlo por un precio mayor, lo que significaría la pérdida del símbolo de esperanza del pueblo.

Al contrario de los otros personajes, la esposa del Coronel no realiza alusiones positivas sobre el gallo, se pregunta qué le han visto a ese animal tan feo. Para ella no es más que un fenómeno. Inclusive, se refiere a este como un “pájaro de mal agüero” del que se quiere deshacer. Su aversión toma más sentido cuando la esposa recuerda el día en que su hijo fue asesinado:

«Esos malditos gallos fueron su perdición», gritó. «Si el tres de enero se hubiera quedado en la casa no lo hubiera sorprendido la mala hora.» [...] Me parece que lo estuviera viendo cuando salió con el gallo debajo del brazo. Le advertí que no fuera a buscar una mala hora en la gallera y él me mostró los dientes y me dijo: «Cállate, que esta tarde nos vamos a podrir de plata». (García Márquez, 2022, p. 50)

El gallo no ha traído para su vida acontecimientos agradables, una visión casi opuesta a la que tiene tanto su esposo como los demás personajes. A pesar de esto, en un principio alienta el juicio del Coronel, le permite poner el bienestar del ave sobre ellos; mantener al gallo vivo a toda costa. Tal como menciona Vargas Llosa (1971) el gallo simboliza la esperanza; sin embargo, su bienestar es proporcional a la miseria del Coronel y su esposa. Mientras este es cuidado y admirado por todos, como se ha mencionado antes, el estado físico y mental en que se halla el matrimonio empeora.

¿Qué le impide al Coronel deshacerse del gallo? Entre las posibles razones, sale a la luz una que involucra el deseo paradójico del veterano por conservar una parte del legado; el gallo es la herencia de su hijo. Lucha por mantenerlo vivo, así como su esperanza, aunque en ocasiones protesta por el devenir del animal. La victoria del gallo traería consigo el reconocimiento ante todos como el triunfador, un logro para su vida. Así pues, las palabras de Germán, “lo importante es que sea usted quien ponga en la gallera el gallo de Agustín” (García Márquez, 2022, p. 55), son el impulso necesario que necesita el Coronel para permanecer firme en su decisión de ser él quien lo conserve hasta el mes de enero. Toda interacción que vincula al Coronel tiene relación inevitablemente con el gallo. Es una extensión más de este, la esperanza que poseen en la bestia es la que lleva el veterano, una responsabilidad que no puede permutar.

De manera similar, son varios los elementos en la historia que oscilan su significancia tanto para un personaje como para el desarrollo de la misma diégesis. Tal es el caso de la carta, objeto de deseo del Coronel, eterna emisaria que prolonga su llegada, fruto de su sacrificio. Anhela desde lo más profundo que se le reconozcan sus hazañas en la guerra, si bien la respuesta de la carta significa un bienestar económico para el hogar, es el decoro que se adquiere con su llegada lo que aspira. Ser pensionado por su servicio al país, es

decir, como un héroe de patria, ideal que permanece intacto durante la historia. Por el contrario, la esposa del Coronel sí transforma su opinión sobre la carta. En un principio es ella quien le recuerda a su esposo visitar el embarcadero, pero con el pasar de los meses manifiesta que ese momento no llegará: “tengo la impresión de que esa plata no llegará nunca” (p. 94). La carta es idealizada de dos formas por el Coronel. La primera, porque asegura la existencia de dicha correspondencia; y la segunda, que el contenido que ésta tendrá es positivo. No obstante, el título de la novela, dicho por el mismo protagonista, contradice esta ilusión y expone tanto el pasado, el presente y el futuro: el coronel no tiene quien le escriba.

Otro de los objetos que hacen alusión a la simbología de la esperanza es el maíz, alimento que perpetúa la vida del gallo y llega a ser el sustento del matrimonio. La balanza, entre quién se beneficia de este, parece variar en algunas ocasiones. Por un lado, la obstinada decisión de conservar el gallo, se transforma de manera sorpresiva en la mazamorra que mitiga el hambre. Este suceso en específico brinda un ambiente de esperanza y tranquilidad en la miseria que padecen el Coronel y su esposa. En cambio, el papel que ejerce el reloj se degrada en el transcurso del relato. Este inicialmente es uno de los posibles objetos que los cónyuges pueden negociar para traer un poco de dinero a casa. Sin embargo, al ser un objeto tan antiguo, su formato es obsoleto para la época, un elemento que tal como lo dice la esposa “«a nadie le interesa porque están vendiendo a plazos unos relojes modernos con números luminosos. Se puede ver la hora en la oscuridad.»” (pp. 66-67). El reloj es uno de los elementos que manifiestan la carencia de oportunidades que se presentan ante el nuevo mundo que se desarrolla.

Asimismo, cuando se insinúa la falta de espejo en la casa, además de indicar una carencia material, esta circunstancia refleja la falta de autoconocimiento o reconocimiento,

acto del que han sido desprovistos. Sin embargo, cuando la esposa consigue uno, este trata “de acordar sus movimientos a [...] los de la imagen” (p. 86). Es en ese momento en que deja de ser un simple espejo. Pasa a ser objeto que simboliza el estado psicológico del Coronel, quien sigue “afeitándose al tacto como lo había hecho durante muchos años” (p. 74). El acto de no mirarse es un rechazo al cambio. De hecho, si la situación económica de estos mejorará, este continuaría con su cotidianidad, que ha perpetuado tanto tiempo. Cuestión que se evidencia de manera similar con el rechazo al calzado de charol: “Son zapatos de paralítico —protestó el coronel [...] Estos monstruos tienen cuarenta años” (p. 87). A pesar de tener en su posesión un par de botines en perfectas condiciones, el Coronel se rehúsa a usarlos, desaprueba el acto de perturbar su estado “natural”, el único que conoce y elige.

4.1.5.2 Entre los despojos de una realidad censurada. Como si se tratase de una contraparte a la esperanza dentro de la novela de García Márquez aparece, desde sus inicios, una constante prohibición a cualquier acción que implique una renovación del pensamiento o del actuar de algún personaje. En otras palabras, la represión de toda libertad. Desde la perspectiva de Sampson (2018), este elemento antagónico va en contra del leitmotiv del Coronel, analizado en el apartado anterior. Está implícito dentro la historia principal, se filtra entre los diálogos y acciones: el toque de queda, la censura del padre Ángel, la resistencia armada, el acoso político y los incontables e inenarrables privilegios del “rico del pueblo”. Se expone una anomia donde no solo los personajes se encuentran, sino cada uno de los elementos que componen el pueblo. De las primeras represiones de libertad que se destacan, se menciona el ritual fúnebre. Sampson (2018) la define como una inhibición del movimiento. Es decir, a los ciudadanos se les niega la posibilidad de desarrollar uno de los ritos del entierro: la marcha fúnebre¹².

Del mismo modo, la libertad de expresión es vulnerada en la narración. La existencia de una red clandestina, que distribuye información sobre la realidad del país. Presenta una pequeña mirada de la trasgresión de este derecho en un pueblo que tiene letreros con frases como «Prohibido hablar de política» (García Márquez, 2022, p. 53), como si se tratase de alguna actividad que va en contra de los valores sociales. La represión es vista desde un ideal político, tiene un interés gubernamental. La censura es el medio que usa el gobierno en la novela para arrebatarle la libertad al pueblo, una forma de homogeneizar la opinión pública. Este atributo perteneciente a quienes gozan de poder desmedido no se desvaloriza

¹² Véase a continuación la escena de la marcha fúnebre: “—¿Adónde van con ese muerto? El coronel levantó la vista. Vio al alcalde en el balcón del cuartel en una actitud discursiva. Estaba en calzoncillos y franela, hinchada la mejilla sin afeitarse. Los músicos suspendieron la marcha fúnebre [...]. Entonces nada —respondió el coronel—. Que el entierro no puede pasar frente al cuartel de la policía” (García Márquez, 2022, pp. 15-16).

con el pasar de la obra, tal como ocurre con el gallo o la carta. Se hace más latente, específicamente cuando el Coronel encuentra al asesino de Agustín:

El coronel sintió a sus espaldas el crujido seco, articulado y frío de un fusil al ser montado. Comprendió que había caído fatalmente en una batida de la policía con la hoja clandestina en el bolsillo. Dio media vuelta sin levantar las manos. Y entonces vio de cerca, por la primera vez en su vida, al hombre que disparó contra su hijo. (p. 83)

En este encuentro, el Coronel debe superponer cualquier sentimiento de repulsión que tiene sobre este personaje o compartir el mismo final que acarrió su hijo: ser fusilado por informar al pueblo. En la obra se transgreden las libertades políticas, de servicio económico, las de oportunidad social, y las de seguridad, todas ellas presentes en el propio protagonista, quien muestra el crecimiento de dichas violaciones a lo largo de la historia. Pero este crecimiento no es gradual desde el momento en que se empieza la narración de la historia de García Márquez, sino que comienza justo después de la muerte de Agustín. Tuvieron que pasar nueve meses, como si de una gestación se tratase, para que las represiones políticas y sociales tomarán fuerza en el pueblo. “Agustín estaba muerto y el forro de raso brillante había sido destruido por las polillas” (p. 10), justo así como las polillas devoraron la tela del paraguas, solo fue cuestión de tiempo para que el pueblo se quedara sin Agustín, sin libertad.

4.1.2.5.3 La omnipresencia de la muerte. Ahora, entre el leitmotiv y la represión, se encuentra un emblemático elemento, tan real como metafórico: la muerte. El viejo matrimonio, el muerto y su funeral, las moscas, el mes de octubre, la enfermedad de don Sabas, el estreñimiento del Coronel, la lluvia y el fusilamiento de Agustín presentan la muerte como una fuerza que destruye y hace inútil todo esfuerzo humano, es decir, toda esperanza o muestra de poder. En palabras de Anderson (2000), aquellos elementos “subrayan la futilidad de la vida” (p. 70) y se encuentran presentes hasta su final en la narrativa. Hay una decadencia física y mental que se condensan en el Coronel y su esposa: “la mujer pensó en el muerto. [...] Los trastornos respiratorios la obligaban a preguntar afirmando. Cuando terminó el café todavía estaba pensando en el muerto. «Debe ser horrible estar enterrado en octubre»” (García Márquez, 2022, p. 8). Las preocupaciones, casi obsesiones, de la pareja con la muerte y la relación de octubre con ella exponen desde el inicio el ambiente psicológico de la obra. Es por ello que Anderson (2000) manifiesta que esta cualidad está en todos los personajes. No existe ninguno de ellos que no sienta —de manera consciente o subconsciente— la omnipresencia de la muerte. Hasta el mismo administrador de correos parece aceptar aquel destino inminente: “lo único que llega con seguridad es la muerte, coronel” (García Márquez, 2022, p. 62). Curiosamente es este mismo personaje el encargado de no solo entregar las cartas al pueblo, sino también de recordarle al Coronel la cruda realidad.

Pero no solo es él quien le recuerda aquello. La reacción física del protagonista al invierno es una señal más. La descomposición de sus entrañas cada día de octubre y los meses posteriores le recuerdan que no posee tiempo y que su larga espera será en vano: “el coronel experimentó la sensación de que nacían hongos y lirios venenosos en sus tripas. Era octubre” (p. 7). Desde el apartado uno se empieza a gestar en sus entrañas un largo proceso

de deterioro, una dolorosa espera como la carta y una lluvia sin pausa. Para el Coronel y su esposa, octubre, además de ser un cambio más de mes, es una presencia tangible, la representación del mal augurio: el asesinato de su hijo y el inicio del fin. Según Anderson (2000), la lluvia pasiva pero imparable del mes trae consigo tanto la imposibilidad de realizar ciertas tareas como el deterioro de la salud de la anciana y, a su vez, los recuerdos de Agustín:

Encontró en el baúl un paraguas enorme y antiguo. Lo había ganado la mujer [...] Esa misma noche asistieron a un espectáculo al aire libre que no fue interrumpido a pesar de la lluvia. El coronel, su esposa y su hijo Agustín —que entonces tenía ocho años— presenciaron el espectáculo hasta el final, sentados bajo el paraguas.
(García Márquez, 2022, p. 10)

Aquel paraguas descompuesto, al igual que el Coronel, perdió su rol, “ahora sólo sirve para contar las estrellas” (p. 11). Esta imagen del objeto olvidado es un reflejo de la situación del veterano. Un elemento inútil que ya no puede soportar las paulatinas lluvias de octubre, situación que su esposa rectifica al ver aquel paraguas: “Nos estamos pudriendo vivos” (p. 11). Ahora, si se encamina hacia la perspectiva que tienen los habitantes del pueblo, se evidencia un pesimismo y reconocimiento de la muerte. Sin embargo, para don Sabas, “la lluvia es la lluvia desde cualquier parte” (p. 58). Su enfermedad lo hace una persona fría, sin idealismos o anhelos. Es un personaje que espera su destino entre el dolor y la riqueza que no lo salvará. Del mismo modo, y para Anderson (2000), en la comunidad hay una normalización de la muerte. Las mujeres del funeral son un ejemplo de ello: “contemplaban el cadáver con la misma expresión con que se mira la corriente de un río”

(García Márquez, 2022, p. 14). Frialdad: esa es la palabra con la que se puede definir aquella narración. El río como el paso del tiempo, la inevitable muerte¹³.

Es en el funeral donde el Coronel se halla frente a frente con la realidad: la muerte. En un principio, él parece tratar de olvidar este compromiso, como una especie de escape. Pero, al no poder evadir el ritual fúnebre, empieza en este una serie de delirios similares a su estreñimiento agravado. Entre el dolor de sus articulaciones, su ruina física, las flores del funeral “que se despedazaban contra las paredes” (p. 14) son iguales a la “flora de sus vísceras” en agonía. La muerte termina por ser una simbolización de lo tangible para el veterano, conecta y, al mismo tiempo, arrebatada de su mundo el “idealismo optimista”. En otras palabras, la descomposición de su larga espera. Es la misma degradación que culmina con la aceptación de la realidad, la desesperanza y el largo proceso de estreñimiento en su cuerpo, la muerte o en su defecto: la “mierda” (p. 99) que “comerán” él y su esposa en enero.

4.2. Formulación y diseño del prototipo *Entre plumas y cartas*

En la creación de juegos de mesa, como el *Card RPG*, se identifican una serie de elementos esenciales para garantizar la funcionalidad del material. Estos son flexibles y se pueden adaptar a las necesidades específicas del propio juego. Por ello, en la construcción del hipertexto desarrollado, estos responden exclusivamente a las exigencias del hipotexto. Así como a la identificación de los elementos narrativos, temáticos y estilísticos que se han encontrado para la adaptación de la obra al formato de juego de cartas y rol. De este modo y en concordancia con la metodología de esta investigación, en este apartado se describe la formulación y el diseño del prototipo del hipertexto *Entre Plumas y Cartas*. Lo cual implicó

¹³ Alegoría similar a los versos escritos por el poeta español Jorge Manrique en *Coplas a la muerte de su padre* (2013): “Nuestras vidas son los ríos/ que van a dar en la mar,/ que es el morir”.

la creación de los materiales fundamentales —motivación del juego, tablero, cartas; con sus tipos, fichas, libreta de anotaciones y manual de instrucciones—. Alcanzados los dos primeros objetivos de la investigación (el análisis de corte hermenéutico por categorías, que buscaba fortalecer los referentes culturales), se da paso a la construcción del diseño del hipertexto. Es importante resaltar que este proyecto solo abarca lo establecido dentro de los objetivos de la investigación, por ende su implementación en el aula no conforma uno de los aspectos a lograr por ahora. Sin embargo, en la puesta en marcha de dicho hipertexto se busca continuar en una futura investigación centrada en su impacto real dentro del aula de clases.

Dentro del proceso de diseño, el análisis literario se convierte en el pilar teórico y de corte interpretativo que sustenta la adaptación lúdica de la obra de García Márquez. Se logra una integración entre la narrativa literaria y la mecánica del juego, enriqueciendo así la comprensión y apreciación de la obra *El coronel no tiene quien le escriba*. Vale la pena mencionar que en el hipertexto se hallan elementos en los que no se profundiza dentro del análisis; sin embargo, la implementación de estos dentro del juego no deben quedar exentos debido a que hacen parte de la obra base. Antes de continuar es necesario hacer mención del **Apéndice C** donde se encuentran en mejor calidad y lectura los tipos de cartas, el tablero, la motivación del juego, el manual y la libreta de anotaciones.

4.2.1 La mecánica del hipertexto *Entre plumas y cartas*

La primera parte para formular un juego, en este caso el hipertexto, son sus mecánicas: la forma en que funciona, las acciones que permiten la interacción de los participantes y el instrumento, los componentes básicos en sí. Según Manassero y Vázquez (2023) la motivación u objetivo del juego es el primer elemento por definir. Para este *Card*

RPG se han tomado algunos personajes de la novela. El Coronel, el gallo y don Sabas como componentes determinantes, quienes definen dicho objetivo.

Figura 2

Motivación del hipertexto *Entre plumas y cartas*



Nota. La figura ilustra el objetivo detrás del juego, su finalidad, y ciertos elementos que hacen referencia a la novela.

¿Por qué se han escogido al Coronel y a don Sabas como parte de la motivación del juego? Tanto el Coronel como don Sabas son veteranos de guerra, sirvieron a su patria y sus vidas tuvieron un hito. Sin embargo, no contaron con la misma “suerte”, según lo expuesto dentro del análisis. Don Sabas, hombre pragmático, tiene clara sus ambiciones. No espera nada de ese “pueblo de mierda”, caso contrario al Coronel, hombre idealista que contagia a los demás personajes del relato. Ahora, respecto a la forma en que se triunfa en el juego, esta se relaciona inevitablemente con dos componentes mencionados en la motivación: los granos de maíz acumulados y el “idealismo optimista”¹⁴ del protagonista.

¹⁴ Entiéndase “idealismo optimista” como aquella motivación o filosofía que mantiene simbólicamente vivo al Coronel, en el juego se traduciría como puntos acumulables (nivel en que se encuentran los personajes en cuanto a su esperanza) lo dan los elementos o los desafíos que se adquieren a lo largo del juego.

Con relación al primero, dentro del análisis se encuentra un esquema social (ver **Figura 1**) estructurado por el factor económico. El pueblo es una sociedad que se rige por roles y capacidades de adquirir bienes materiales, es por esto que una de las formas de reconocer al ganador es la cantidad de granos de maíz que este posea, alimento que mantuvo con vida tanto al anciano matrimonio como al gallo en los tiempos de escasez. La cantidad inicial de maíz es la misma para cada uno de los personajes, 10 granos.

Figura 3

Medidor inicial de los personajes respecto al maíz



Nota. La gráfica ilustra cómo se mide la cantidad de maíz, es decir, el dinero. Su punto máximo es infinitivo, pero sí puede llegar a cero.

El segundo componente se vincula con el nivel simbólico de esperanza de los personajes, debido a que en el análisis se identificó que aquellos personajes más cercanos al gallo y al Coronel contaban con ideales esperanzadores. Es por esto que dentro de las dinámicas del juego se hace analogía de esta motivación en cada uno de los personajes, el Coronel representa el punto más alto de esperanza que hay en el pueblo. Por lo tanto, otra manera de identificar el ganador es aquel personaje que tenga mayor nivel a diferencia de los demás personajes.

Figura 4

Medidor inicial de los personajes respecto al nivel de “idealismo optimista”



Nota. La gráfica ilustra cómo se mide el nivel inicial de los personajes, este depende de lo expuesto dentro del análisis y se explica más adelante en el apartado de tipos de cartas. Su punto máximo es infinito, pero sí puede llegar a cero.

Las rondas y las partidas funcionan al igual que otros *Card RPG*, acorde con Manassero y Vázquez (2023), las rondas son los ciclos de juego que se completan con cada uno de los movimientos de todos los jugadores; es decir, cuando los personajes han jugado. Mientras que las partidas son las rondas consecutivas de juego que definen al ganador, lo cual indica la finalización del juego con el personaje que posea la mayor cantidad de “idealismo optimista” y granos de maíz. El primer jugador en empezar siempre es el que tenga al médico, luego la esposa del coronel. Seguidamente, German, Alfonso, Álvaro, los niños y, por último, el sirio Moisés. Lo anterior, responde a la estructura social dentro del pueblo definido en la **Figura 1** del análisis de la obra. Los mismos componentes que garantizan la victoria condenan el fracaso de la partida, si el personaje llega a un nivel de cero “idealismo optimista” o granos de maíz su salida será inminente. Por medio de la libreta de anotaciones (**Figura 5**), elemento que tendrá cada personaje desde el inicio del juego, se llevará la cuenta de los puntos sumados y restados en cada jugada—“idealismo optimista” o granos de maíz. Además, luego de culminar una ronda se proporciona el espacio correspondiente para que los jugadores realicen el conteo de los puntos obtenidos, es decir, que vislumbren qué tan cerca o no están de la victoria.

Figura 5

Interior de la libreta de anotaciones

GRANOS DE MAÍZ		
Ronda	Puntos positivos	Puntos negativos
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Total		

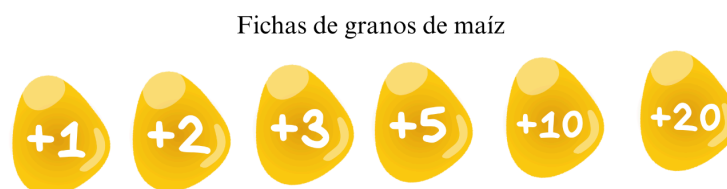
PUNTOS POSITIVOS - PUNTOS NEGATIVOS = TOTAL

IDEALISMO OPTIMISTA		
Ronda	Puntos positivos	Puntos negativos
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
Total		

PUNTOS POSITIVOS - PUNTOS NEGATIVOS = TOTAL

Nota. La libreta de anotaciones contiene un espacio para la información del personaje, para contar los granos de maíz y el porcentaje de “idealismo optimista”, también tiene un espacio libre para registrar los puntos de cada ronda si así se prefiere.

Por otro lado, la obra de García Márquez cuenta con un narrador en tercera persona que, a su vez, implementa una focalización en la primera persona, esto lo convierte en un sujeto circunstancial dentro de la narrativa. Según Rodríguez (2019), en las dinámicas del juego es imprescindible la figura del moderador, este es el encargado de guiar la historia desde el exterior. La naturalidad que desempeña el narrador en la novela corta lo convierte en el sujeto ideal para desempeñar dicho rol, cumpliendo de este modo con uno de los componentes imprescindibles del juego de rol. Por consiguiente, el moderador dentro de *Entre plumas y Cartas* es el narrador de la historia, dicho papel puede ser ejercido por el mismo docente o auxiliar en el aula. A partir de lo anterior, se hace necesario que quien ejecute dicho rol sea conocedor de la novela en su totalidad, del análisis realizado de esta y, a su vez, del funcionamiento del hipertexto. Los requisitos anteriores llevarán no solo a una mejor interpretación de la obra, sino además permite al moderador contar con las herramientas para solventar cualquier inquietud o inconveniente a lo largo del juego.

Figura 6*Ficha de granos de maíz*

Nota. Las fichas de granos de maíz sirven para que el jugador facilite el conteo de su medidor de granos, existen seis tipos de valores de granos como se muestra en la imagen. Estos granos se dan a los jugadores al inicio junto con su personaje, libreta de anotaciones, entre otros elementos ya explicados o por explicar.

4.2.2 El tablero: el sofocante pueblo olvidado

El tablero es una representación de los establecimientos que se mencionan a lo largo del relato. Su posición está estratégicamente ubicada a partir de la estructura social analizada (**Figura 1**), con el propósito de enmarcar un aspecto de suma importancia dentro de la hipótesis de lectura: las dinámicas sociopolíticas. La parte superior del tablero está en concordancia con las figuras de alto poder, tal como lo es la casa de don Sabas, la estación de policía y la alcaldía. En la zona central, están aquellos que pertenecen a la clase media, así como la casa del médico, la oficina del correo, el embarcadero, la iglesia, la sastrería, el despacho del abogado y otros sitios. Por último en la zona inferior se ubican las viviendas de los más marginados, entre estos los turcos, el almacén de los sirios, el cine y la casa del Coronel. El recorrido a lo largo del tablero se realiza a través de casillas o zonas de juegos, estas junto con el dado (**Figura 19**) y las fichas de movimiento (**Figura 8**) guían la cantidad de desplazamientos del jugador.

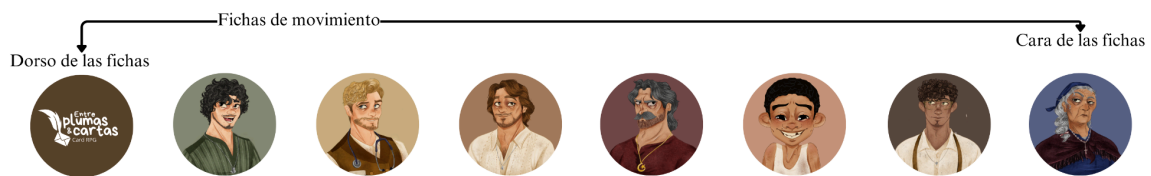
Figura 7

Tablero o superficie del juego inspirado en el pueblo



Nota. La gráfica expone el tablero del juego que marca las posiciones para las piezas o fichas, indica los movimientos posibles, las interacciones de los usuarios y las mecánicas del hipertexto.

Dentro de las zonas existe un sitio de partida, el embarcadero, que conduce a los demás puntos del pueblo. Sin embargo, al tomar como referencia el análisis de la obra como una historia circular; es decir, que se repite, el diseño del tablero cuenta con esta misma consigna, un recorrido que no tiene fin. Dentro de las casillas de juego se localizan zonas de desafíos, cartas donde los jugadores deberán resolver acertijos, obstáculos y recolectar objetos simbólicos para ayudar al Coronel a conservar el gallo y evitar el hurto de don Sabas.

Figura 8*Fichas de movimiento*

Nota. Para moverse a través del tablero cada jugador tiene una ficha de movimiento que corresponde a su Carta de personaje —su funcionalidad se explica más adelante. Estas fichas tienen la ilustración de cada personaje y sirven para indicar al jugador en qué parte del tablero está o debería estar.

4.2.3 Tipos de cartas: dinamismo con el tablero del juego

Es importante exponer dentro de la mecánica el objetivo detrás de las cartas en el hipertexto, su función y dinamismo con el tablero del juego. Es decir, la implicación e interacción del estudiante/jugador dentro de él gracias a este elemento. En los *Card RPG*, según Rodríguez (2019), existen diferentes tipos de cartas, también llamados mazos, que se dividen en categorías específicas según las necesidades del juego, por lo tanto existe cierta libertad en la creación de ellas. En lo que corresponde a *Entre plumas y Cartas* se diseñaron seis tipos de mazos: Cartas de personaje, Cartas de objetos; Cartas de desafío, dentro de estas se hallan las Cartas especiales, las Cartas de preguntas y por último las Cartas de contexto, expuestas junto con el tablero.

Figura 9

Simbología y color de los tipos de cartas (dorso de las cartas)



Nota. Cada tipo de carta tiene un color y símbolo que las diferencia de las demás. Las dos primeras se entregan de manera aleatoria antes de empezar la partida. Mientras, las restantes se obtienen al interactuar con el tablero y los dados, es decir, moviéndose por el pueblo.

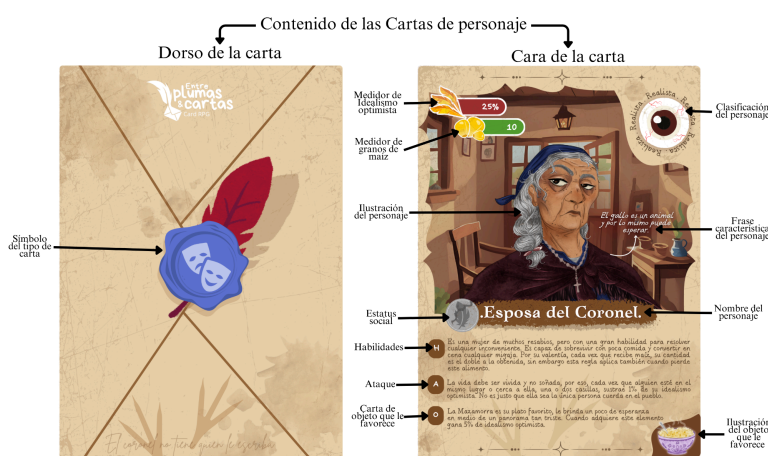
Las Cartas de personaje son todas aquellas que representan a los personajes del relato de García Márquez y de las que los jugadores se apropiarán a modo de rol desde lo leído. A partir del análisis se seleccionaron a aquellos personajes que tienen una perspectiva medianamente positiva a los ideales del Coronel y, además, una participación circunstancial en la narrativa, son siete. Álvaro, Alfonso, Germán, el médico y los niños, estos cinco son quienes más apoyo dan al Coronel desde el criterio expuesto en el primer apartado del capítulo tres de esta investigación. Moisés; representante de la clase baja, y la esposa del Coronel, personaje que como se había mencionado anteriormente es el más consciente de su situación desesperanzadora y, al mismo tiempo, el más unido al protagonista en su causa.

Siendo así que cada carta contiene una ilustración de los personajes mencionados, sus nombre y frases que los caracterizan, la clasificación que tienen dentro del juego, un medidor que indica el porcentaje de “idealismo optimista”, su estatus social, un medidor de granos de maíz base, un apartado con las habilidades y el ataque que realiza y, por último,

el objeto que le beneficia a dicho personaje con su respectiva ilustración. Los componentes anteriores se establecieron a partir del análisis de la obra, por lo tanto las características tienen el propósito tanto de representar los atributos de los personajes como de fortalecer dicho análisis dentro de las dinámicas del juego.

Figura 10

Contenido de las Cartas de personaje



Nota. Cada elemento del contenido de las Cartas de personajes tiene o un símbolo —como el medidor de maíz, la clasificación o el estatus social— o una descripción del contenido —como las habilidades, el ataque y la carta de objeto que le favorece.

Debido a que en la **Figura 3** ya se ha explicado el funcionamiento del primer medidor, el referente a granos de maíz en las formas de ganar el juego. Este apartado solo se centrará en los elementos restantes a este. En la **Figura 4** se expone el medidor de “idealismo optimista”, el cual difiere en cada personaje. Los niños —desde aquí se expondrán como el niño para representar al colectivo—, con un 60% y quienes más nivel tiene en este elemento. Seguidamente, se encuentran Álvaro, Alfonso y Germán, con un porcentaje del 55% y el médico, con uno de 40%. En el análisis de la obra, estos cinco

personajes se exponen como los encargados de mantener viva la esperanza e idealización del Coronel y lo referente al gallo, como el alimento. Por ello el nivel de “idealismo optimista” es más alto que el de otros personajes, tal como el sirio Moisés que cuenta con un 30% y la esposa del Coronel con un 25%, el más bajo de todos debido a que es el personaje más apegado a la realidad del pueblo.

Otro de los componentes es el estatus social, este hace referencia a lo expuesto dentro del análisis sobre la estructura social (ver **Figura 1**). Para representarlo existen tres medallones: para la clase baja, Moisés, uno de bronce; para la clase media, Álvaro, Alfonso, Germán, el niño y la esposa del Coronel, uno de plata y, para el único personaje jugador de clase media-alta, el médico, uno de oro. Ahora bien, el medallón de estatus social de la esposa del Coronel se encuentra fisurado, lo cual expone su decaída de la clase media, tal como se aborda dentro del análisis. Esta no tiene un rol activo en la sociedad pero se “mantiene” gracias a la sombra de su pasado como esposa de un coronel.

Figura 11

Estatus social ilustrado en medallones



Nota. Los medallones contienen una pluma del gallo ilustrando la posición social y definen el orden en que cada jugador debe jugar.

Respecto a la clasificación del personaje, las habilidades y el ataque se definieron según el análisis. Por ello, el médico tiene su clasificación de “Sanador”, se cura de los ataques y tiene como debilidad la presencia de don Sabas debido a su poco aprecio hacia él.

Del mismo modo, la esposa del Coronel tiene una habilidad de tipo “Realista”, con poco nivel de “idealismo optimista” pero con grandes capacidades para recolectar granos de maíz y sostener el hogar. German, por su parte, es un “Restaurador” puede tomar cartas de otros y recuperar lo raptado, debido a sus conocimientos en reparar objetos. Alfonso es definido como un “Conocedor”, distingue de zapatos y textiles, por ello elige a qué puntos se le restan en su “idealismo optimista” o sus granos de maíz. Álvaro, por sus gustos en las apuestas es un “Tirador” y su ataque es el del dado mayor¹⁵. El niño es un “Salteador”, su naturaleza caótica y escurridiza le permite tomar cartas de otros. Por último, el sirio Moisés, el “Comerciante”, es el único capaz de hacer trueques con cartas y maíz.

Figura 12

Cartas de todos los personajes



Nota. La imagen expone los siete personajes del rol con sus habilidades, ataque y demás elementos antes definidos.

Respecto a las cartas de objetos, estas son entregadas de manera aleatoria a cada personaje. Es decir, luego de asignar a los jugadores su rol/personaje estos obtendrán por azar dos cartas de las dieciséis existentes. Las dos sobrantes serán asignadas al jugador que tenga el personaje del sirio Moisés. Sin embargo, este solo podrá hacer uso de las cartas

¹⁵ Entiéndase como aquel juego entre dos personas en el que ambos tiran un dado, aquel que obtenga el número mayor es el ganador de la dinámica.

asignadas al momento de la entrega del mazo, las sobrantes serán para entrar en las dinámicas de ventas de dicho personaje.

Figura 13

Contenido de las Cartas de objetos



Nota. Las cartas de objetos establecen una acción por parte de los jugadores, puede ser positiva, negativa o ambas según el objeto asignado. Además, al igual que las Cartas de personaje cuentan con elementos como nombre, ilustración, repercusión en el personaje y descripción.

Los objetos seleccionados para el hipertexto están en concordancia con lo expuesto en el apartado del análisis: motivaciones y elementos, el valor o desvalorización de la simbología en la obra. Los objetos con incidencia positiva, es decir que apoyan los ideales del Coronel son la mazamorra, el tarro de café oxidado, el recuerdo de Agustín —dentro del hipertexto representado con una fotografía— y el gallo —en los objetos sólo encontramos una de sus plumas. De lo contrario las pastillas, la correa, el paraguas, la lluvia, las moscas y la “mierda” tienen una incidencia negativa, es decir afectan el “idealismo optimista” o sustraen granos de maíz.

Asimismo, existen elementos que no tienen valor alguno como los papeles de la pensión y el rosario. Del mismo modo, el espejo, la mazorca, el reloj y los botines de charol

tienen un atributo de doble filo, porque poseen la facultad tanto de sustraer como de suministrar puntos al mismo tiempo. Por último, dentro de estas dinámicas las dos cartas más poderosas son la pluma del gallo y la “mierda” por su repercusión en la novela como elementos circunstanciales dentro del análisis. El gallo, símbolo característico de la esperanza, y la “mierda” como representación de la decadente realidad en descomposición, el mal del Coronel.

Figura 14

Cartas de todos los objetos

Cartas de todos los objetos



Nota. Las descripciones de cada carta exponen de manera narrativa su funcionalidad, el daño o triunfo sobre los personajes, así como también referencias a la novela de García Márquez.

Las Cartas de desafío, trece en total, son aquellas que implementan una serie de retos u obstáculos que deben atravesar los personajes para salir victoriosos de la aventura, ayudar al Coronel y salvar el gallo de pelea de las garras de don Sabas es la motivación esencial. Los eventos que se hallan en las cartas (**Figura 15**) tienen relación con los acontecimientos desarrollados en la novela corta. Y, a su vez, con los hechos simbólicos abordados en el análisis. De este modo, las interacciones lúdicas que se presentan crean tanto interferencias que permiten prolongar la victoria del juego como de representar en

cada evento la interpretación del concepto del “idealismo optimista”. Así pues, eventos con connotaciones negativas como el funeral del músico, el luto de Agustín, el mal de octubre, la visita al abogado y la enfermedad del gallo están asociados con la pérdida de “idealismo optimista”. Son hechos que incrementan un panorama desalentador. Por otro lado, eventos como el cine y la venta del reloj están sujetos al destino y suerte del jugador.

Figura 15

Contenido de las Cartas de desafío



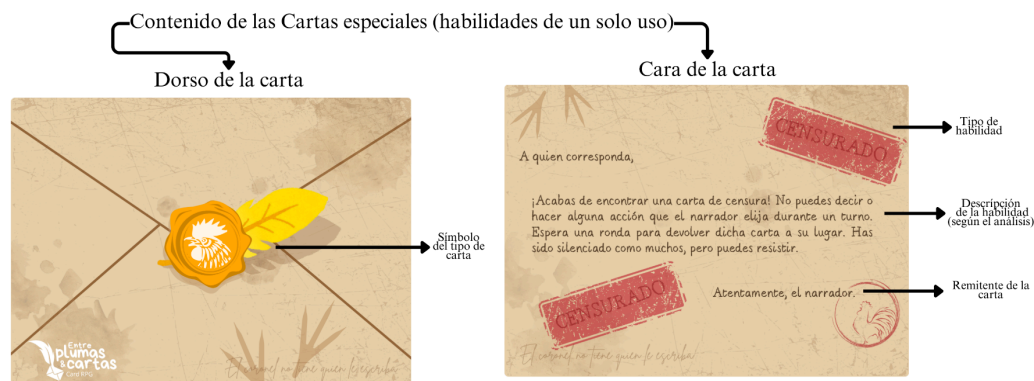
Nota. Las Cartas de desafío indican una acción a ejecutar por parte del jugador, al costado inferior se halla el sello que representa las repercusiones de puntos que obtendrán por el acontecimiento que atraviesa. Para ver todas las cartas de esta categoría ir al **Apéndice C**.

Por otro lado, dentro de la clasificación de Cartas de desafío también se hallan las Cartas especiales (**Figura 16**), nueve cartas que hacen parte del mazo posicionado en el tablero. Estas últimas están compuestas por acciones y habilidades únicas que permiten al jugador gozar de ciertos beneficios o represalias, dependiendo el tipo de carta obtenida. Algunas como el barullo del narrador, la reunión de don Sabas con el alcalde y la visita de don Sabas al pueblo afectan a todos los jugadores y no solo a quien la obtiene. Otras como la carta de censura sí afectan únicamente al personaje que, lastimosamente, la adquiera. Del

mismo modo, las Cartas especiales responden a la dinámica del juego que está entrelazado con el análisis de la obra y, a su vez, con el microcosmos del relato de García Márquez.

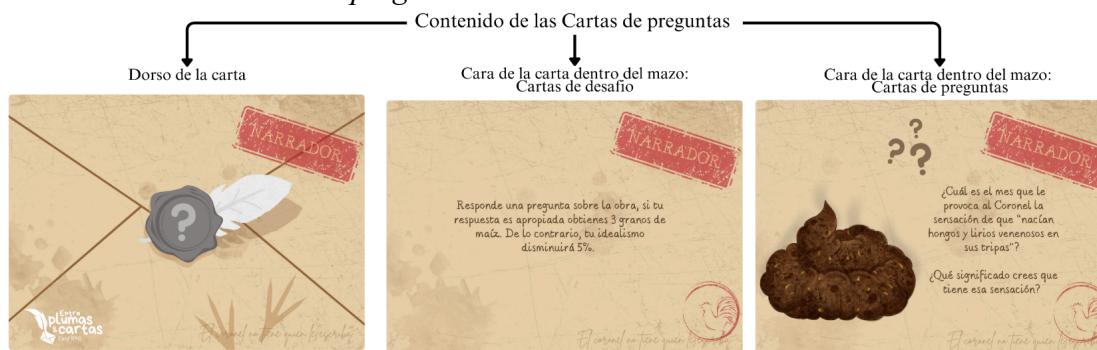
Figura 16

Contenido de las Cartas especiales



Nota. Las Cartas Especiales cuentan con un símbolo del gallo de pelea, sobre un sello dorado y una pluma del mismo color. Tienen una descripción de la habilidad, su tipo y el remitente. Para ver todas las cartas de esta categoría ir al **Apéndice C**.

Sumado a lo anterior, las Cartas de preguntas (**Figura 17**) hacen parte de uno de los muchos retos que deben superar los jugadores para alcanzar el triunfo, son diez. Las preguntas que allí se encuentran están en dominio del narrador del hipertexto con el objetivo de que sea este quien, precisamente, retroalimente y comente alrededor de la respuesta brindada por el jugador. Existen un total de diez preguntas que pueden ser de carácter literal, inferencial o crítico. El implemento de esta subcategoría dentro del juego responde al fortalecimiento de la comprensión y apreciación de la obra que pretende promover dicho hipertexto. Del mismo modo, el docente puede incluir preguntas de su autoría que considere relevantes, tanto con las dinámicas del juego como de los cuestionamientos sobre la obra.

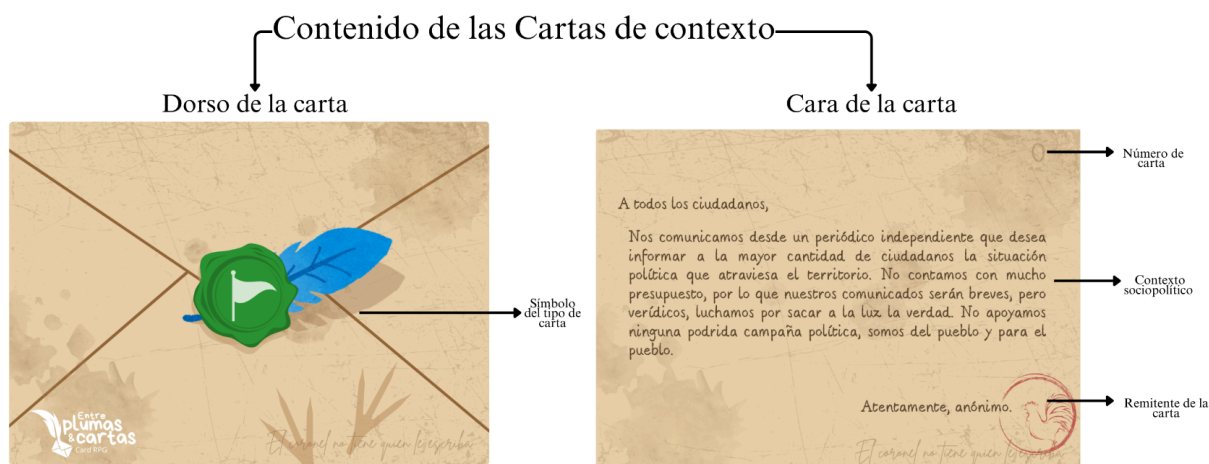
Figura 17*Contenido de las Cartas de preguntas*

Nota. Las Cartas de preguntas hacen parte de las Cartas de desafío. La segunda imagen corresponde a la carta que se encontrará en el mazo y la tercera, se encuentra en posesión del narrador y no pueden ser tomadas por el jugador. Estas contienen las preguntas específicas alrededor de la obra y una ilustración alusiva a lo planteado. Para ver todas las cartas de esta categoría ir al **Apéndice C**.

Las Cartas de contexto son aquellas que exponen a manera de comunicado, emitido desde un periódico independiente anónimo, la situación política que atraviesa el territorio. A partir del análisis del relato se identificó el periodo de La Violencia como el principal ciclo de confrontaciones bélicas desde lo expuesto en los referentes culturales de la obra. Los “comunicados” hacen parte de las estrategias narrativas creadas para las dinámicas del juego y que están acorde con las tácticas clandestinas utilizadas en la novela para informarse, los pliegos. El narrador del hipertexto es el encargado de leer dichas cartas, este debe tener en cuenta el orden o numeración de la carta, que indica los acontecimientos cronológicos.

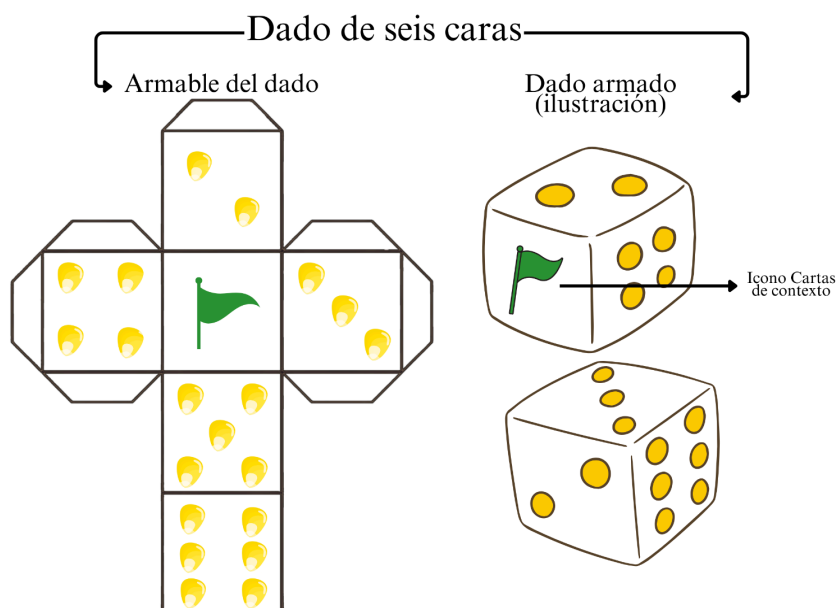
Figura 18

Contenido de las Cartas de contexto



Nota. Las Cartas de contexto exponen en breves comunicados la situación política de Colombia durante el periodo de lo que fue conocido como La Violencia, tanto el periodo intitulado la “temprana” como la “tardía”. No suman ni restan puntos a los jugadores. Para ver todas las cartas de esta categoría ir al **Apéndice C**.

Estas cuatro cartas no hacen parte del mazo que tendrán los jugadores al iniciar la partida, éstas serán compartidas solo en el momento en que al tirar los dados (**Figura 19**), salga la cara con el ícono de la bandera. Todos los personajes deberán oír la situación política divulgada por el narrador, se hace mención de tres periodos de crisis que hacen parte de la época de La Violencia: la violencia “temprana” (1946-1950); la dictadura de Rojas Pinilla (1953-1957) y la violencia “tardía” (1958-1963). De hecho, la dinámica de dichas cartas está en concordancia con el segundo objetivo del presente trabajo de investigación.

Figura 19*Dado de seis caras*

Nota. El dado de juego tiene como referencia un dado común. Sin embargo, este modelo contiene granos de maíz en lugar de puntos para representar los valores numéricos. Además, el ícono de bandera, que está como alternativa al número uno, corresponde al contexto social de las Cartas de contexto.

4.2.4 Manual de Entre plumas y cartas

Para la construcción de un juego de mesa, en específico un *Card RPG*, se hace indispensable la creación de un manual de instrucciones. Debido a que la particularidad y complejidad de estos instrumentos amerita unas formas de juego propias solo de este. El contenido de dicho manual es el descrito a lo largo de este capítulo, pero desde una redacción amena y de fácil comprensión para los estudiantes, los posibles jugadores, y el docente. En el manual se guiará tanto la forma de jugar como los requisitos que se deben tener para poder ser partícipes, así como también el glosario de términos del juego y el

enlace de lectura del análisis para el docente. Su contenido se expone dentro del **Apéndice**

D.

Figura 20

Portada del Manual de instrucciones y algunas páginas



Nota. El manual de instrucciones contiene el enlace del análisis realizado a la obra de García Márquez y de los materiales del juego. Todos en calidad para impresión y con los tamaños sugeridos.

5. Conclusiones

Como se ha expuesto a lo largo del proyecto, el núcleo de la problemática se presentó como un escenario fácil de observar, pero, a su vez, complejo de resolver. Mientras se diseñaba el instrumento que pretendía adaptarse a las necesidades didácticas que exigen los tiempos contemporáneos, se consideró indispensable construir un puente entre la literatura y los intereses del alumno. Una integración de los enfoques interactivos,

que promuevan la comprensión y apreciación de obras como las de García Márquez y, por extensión, el contexto colombiano, sus referentes. Lo anterior, es la finalidad con la que se redacta el análisis literario “Una historia entrelíneas”, que permitió reconocer *El coronel no tiene quien le escriba* como una obra completamente simbólica. Desde el narrador, el espacio–tiempo, los personajes, las motivaciones y los elementos simbólicos, se reflejó la cruda realidad que acontece después de una época de violencia, la desesperanza de un porvenir, una descomposición simbólica de la vida.

A partir de la perspectiva del narrador, que presenta una focalización en la primera persona, se hizo posible considerar al Coronel como aquel personaje que representa en la obra la trasgresión de toda libertad. Es él quien ha vivido el antes, el durante y el después de la guerra. El pueblo no es más que un microcosmo del Coronel y de la sociedad que lo acoge, Colombia. La época de La Violencia permea el relato del colombiano, el cual no busca exponer las tragedias desde su literalidad. En cambio, nos presenta una historia entrelíneas, que parece camuflarse entre los diálogos humorísticos y las vivencias del protagonista, su propia supervivencia. Los personajes de la diégesis son arquetipos de la cultura, desde su estructura social se exponen las desigualdades de un país comandado por la corrupción. Personajes como don Sabas, ser pragmático que busca arrasar con cada parte del pueblo, incluido el gallo de pelea, es quien da sentido a la estructura social que divide y castiga al pueblo. Bajo él, se encuentran dos representaciones del poder, el padre Ángel y el abogado, quienes perpetúan las dinámicas injustas impartidas a los vulnerables.

Por otro lado, si bien los personajes anteriores pertenecen a un escalafón que los favorece, las acciones que estos profesan son contrarias al actuar afable y revolucionario del médico. Personaje que entre sus dinámicas de trabajo, cura el cuerpo de los enfermos y además alimenta el pensar crítico de la situación política que atraviesan los ciudadanos.

Ahora, quienes parecen estar en caída de aquella estructura, son el Coronel y su esposa, han perdido su rol. Ahora, son dos ancianos que gracias a la supervivencia de los valores sociales, son parte de las dinámicas del pueblo. Figuras de aprecio y hasta de cierta admiración de personajes como don Sabas, el médico o los amigos de Agustín. Estos últimos son quienes se encargan de alimentar aquellos ideales del protagonista, debido a que ven en él la última voluntad de Agustín, símbolo de revolución. Las escasas intervenciones de los niños exponen la cruda realidad por la que atraviesa la juventud. Son las víctimas de un conflicto, se nutren de este tipo de vivencias y podrían ser quienes prolonguen el ciclo de violencia.

Los más rezagados en estas dinámicas son los turcos, sirios e indios, quienes caen en clichés. Personajes que han tenido que dejar sus culturas y territorios en busca de algo mejor. Son la clase obrera, la parte más baja de la sociedad y quienes dan, al igual que don Sabas sentido a la estructura, sin ellos no existirían las partes esenciales del pueblo. A través de los elementos de la novela, se expone el dinamismo de las motivaciones y sus repercusiones en todos los personajes. La novela corta muestra el cambio que tienen en cada apartado, desde su exaltación hasta su degradación o viceversa los elementos simbólicos. En el relato es posible encontrar tanto elementos como acciones que parecen repetirse de manera cíclica. Sin embargo, su representación no es la misma en cada una de las menciones.

La carta y el gallo son elementos que a lo largo del relato cambian su significado y hacen parte del *leitmotiv* del Coronel, obtener reconocimiento, aquello que tanto se le ha negado, lo justo. El maíz representa no solo un alimento para el animal, sino una oportunidad del matrimonio de alimentarse de aquella esperanza que aquel ave representa. Mientras que en los despojos de una realidad censurada se encuentra la contraparte de este

leitmotiv. La prohibición a cualquier acción que implique una renovación del pensamiento o del actuar de algún personaje, implícito dentro de la historia principal. Así pues, se expone una anomia donde no solo los personajes se hallan, sino cada uno de los objetos que componen el pueblo. Por otro lado, dentro de esta ficción se presenta un emblemático elemento, tan real como metafórico: la muerte. Es una fuerza que destruye y hace inútil todo esfuerzo humano y que acompaña de principio a fin la narrativa.

Con estas bases del análisis se formula la motivación u objetivo del *Card RPG* donde el Coronel, el gallo y don Sabas son componentes determinantes de cómo se gana o pierde en el juego. Quien gana es quien tenga no solo un mayor nivel de “idealismo optimista” sino que además, tenga más granos de maíz, el dinero simbólico del pueblo. Dentro de las dinámicas del juego se hizo necesario la construcción de un tablero que se entrelaza con las interpretaciones de la obra misma, una historia cíclica. Además, se crearon seis tipos de mazos. Las Cartas de personaje, siete de estas discriminadas según la participación de los personajes en el relato, expuestos en el análisis. Contienen habilidades, ataques, entre otros elementos y los turnos de cada personaje, según el nivel de la estructura social encontrada en el análisis. Las Cartas de objeto sirven para mejorar o entorpecer las habilidades. Las más fuertes son la pluma del gallo y la “mierda”. En cuanto a las Cartas de desafío, estas son eventos de la obra, dentro de ellas están las Cartas especiales y las Cartas de preguntas, estas tres fueron construidas para mejorar la jugabilidad y enriquecer lo narrado en la novela. Desde el análisis se redactó su funcionamiento como cartas que sumergen al estudiante dentro de las dinámicas del pueblo. Por último y para fortalecer los referentes culturales encontrados en la novela se crearon las Cartas de contexto. Su función es lograr que el alumno reflexione desde una pequeña parte de su cultura e identidad, una marcada por la violencia.

Dentro de este proceso de construcción, tanto del análisis como del instrumento, se resalta la importancia de no separar la enseñanza literaria de los intereses de las nuevas generaciones. Dicha integración suele exponerse como un trabajo complejo para el docente que desconoce o no cuenta con los materiales para integrar ambos componentes. Es por ello, que *Entre plumas y cartas* como estrategia didáctica contiene un material al alcance de todos. Aporta los recursos que se creen necesarios, sin incluir la novela base, para desarrollar idóneamente la comprensión y apreciación de la obra. Lo anterior hace referencia tanto al análisis como los instrumentos del hipertexto, materiales que a su vez están sujetos a cambios. Asimismo, entre las limitaciones de esta investigación el prototipo del hipertexto no ha sido implementado en escenarios de aula reales. Sin embargo, su proceso de formulación y diseño se cimentó dentro de estas dinámicas.

Ahora, a modo de recomendación, si algún docente desea replicar o usar de modelo esta estrategia didáctica, debe considerar construir desde sus inicios una propuesta de lectura; es decir, un análisis que sirva como base de cualquier material didáctico de textos literarios. Debido a que el proceso de reflexión y análisis de los elementos que componen las obras literarias debe estar fundamentado en la interpretación y la crítica. Esto para no solo facilitar el abordaje de la obra, sino realmente fomentar en el estudiante un interés genuino que permita una mejor apreciación de esta. No se debe caer en la necesidad vacía de diseñar instrumentos didácticos para divertir o entretener sin contar con un sustento sólido en su creación. Por ello, se invita a aquellos docentes a crear e interpretar desde el análisis los textos literarios que pretenden llevar al aula.

Referencias Bibliográficas

- Amina, S. (2017). *Análisis de la novela “El Coronel no tiene quien le escriba” de “Gabriel García Márquez”*. [Tesis de maestría]. Universidad Abou Bakr Belkaid -Tlemcen.
- Anderson, T. F. (2000). La descomposición, la putrefacción y la muerte en El coronel no tiene quien le escriba de Gabriel García Márquez. *Hispanófila*, 130, 69-78. <http://www.jstor.org/stable/43807032>.
- Arráz, Morella, Calles, Josefina, & Moreno de Tovar, Liual. (2006). La Hermenéutica: una actividad interpretativa. *SAPIENS*, 7(2), 171-181. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200012&lng=es&tlng=es.
- Ascencio, L. (2022). *El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo*. En: Parra Puentes, A. y Carrillo Salazar, M. L. (Eds. científicas).
- Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación* (en educación). Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Campos. Á. (2021). *Pessoa múltiple. Antología*. Fondo de Cultura Económica.
- Cárcamo, H. (2005). Hermenéutica y Análisis Cualitativo. *Cinta de Moebio*, (23), 204-216 www.moebio.uchile.cl/23/carcamo.htm

- Carrera, R. & Cárdenas, N. (2021). Integración de juegos de rol en la enseñanza de la literatura. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(4), 260-276.
<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8217188.pdf>
- Cassany, D. (2000). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cassany, D. & Aliagas, C. (2007). Miradas y propuestas sobre la lectura. *Aula de Innovación Educativa*, (162), 18-22.
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/25555/cass_aliag_aula_mira.pdf?s
- Cassany, D. (2021). *10 claves para enseñar a interpretar*. Leer.es. Portal de recursos educativos.
https://leer.es/recursos_leer/10-claves-para-aprender-a-interpretar-daniel-cassany/
- Cerezo, P. (2019). La tragicomedia del héroe ambiguo (El Quijote en el debate ideológico entre Ilustración y Romanticismo). *Revista de Hispanismo Filosófico*, 111,(24), 111-132.
<https://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/la-tragicomedia-del-heroe-ambiguo-el-quijote-en-el-debate-ideologico-entre-ilustracion-y-romanticismo-1157671/>
- Climent, S. & Alemany, A. (2018). Game over. Cartas, rol y comida. *Universitat de València*, 14, 3-26. <https://ojs.uv.es/index.php/foroele/article/view/13330>
- Convención sobre los Derechos del Niño relativo a los derechos del niño en la educación. Artículo 29º. 20 de noviembre de 1989.
- Declaración Mundial sobre Educación para Todos "Satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje". Jomtien, Tailandia, 5 al 9 de marzo de 1990.

Decreto No. 1290 de 2009 [Ministerio de Educación Nacional]. Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media. Abril 16 de 2009.

Educación para Todos en las Américas, Marco de Acción Regional. 2000.

Forero, G. (2021). La violencia en la novela colombiana: estereotipo más que identidad. En G, Rivera & M, Alonso (Eds.). *La violencia en el continente americano desde el río Bravo a las Malvinas* (pp. 87-103) Iberoamericana Vervuert.

<https://www-digitaliublishing-com.banrep.basesdedatosezproxy.com/a/112811>

Friedman, J. (1994). *Identidad cultural y proceso global*. Biblioteca de sociología.

García, G. (2022). *El coronel no tiene quien le escriba*. Penguin Random House Grupo Editorial. (Trabajo original publicado en 1961).

García, L. (2023). *Los símbolos literarios*. Universidad de Colima. http://ww.ucol.mx/content/publicacionesenlinea/adjuntos/Simbolos-Literarios-DIG_552.pdf

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus, Alfaguara.

Grande de Prado, M. & Abella, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>

Hernández, E. (2007). Hermenéutica y construcción de la identidad cultural en El coronel no tiene quien le escriba. *ConNotas*, 5(9), 89-100.

Herramientas pedagógicas: manual para la creación de textos en el aula. (pp. 67-89).

Editorial Universidad Santiago de Cali. DOI:

<https://doi.org/10.35985/9786287501591.4>

Igareda, P. (2011). Categorización temática del análisis cultural: una propuesta para la traducción. *Íkala*, 16,(27), 11-32.

<https://www.redalyc.org/pdf/2550/255019722001.pdf>

Jiménez, E. (2019) Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. *Investigaciones sobre Lectura*,1, 65-74.

<https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243919005.pdf>

La Declaración Universal de Derechos Humanos relativo a los derechos de toda persona en la educación. Artículo 26°. 10 de diciembre de 1948.

Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Pontificia Universidad Javeriana. (2024). Informe No. 93. Día Internacional del Libro 2024: bajos hábitos de lectura en Colombia.

<https://lee.javeriana.edu.co/publicaciones-y-documentos>

Leibrandt, I. (2008). *El hipertexto: ejemplos didácticos para un aprendizaje integrador en la enseñanza de la literatura*. López D./ Sanz Cabrerizo A. (eds.)

Literaturas del texto al hipermedia, (pp. 183-193). Anthropos.

<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/22496/1/EL%20HIPERTEXT1.pdf>

Ley 115 por la cual se expide la ley general de educación. Artículo 5°. Febrero 8 de 1994.

Manassero, M & Vázquez, A. (2023). Enseñar y aprender a pensar sobre la naturaleza de la ciencia: un juego de cartas como recurso en educación primaria. *Revista Eureka*, 20(2), 1-17.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92073956007>

Manrique, J. (2013). *Coplas por la muerte de su padre*. (V. Beltrán, Ed.). Real Academia Española.

https://www.rae.es/sites/default/files/coplas_a_la_muerte_de_su_padre.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1998). *Lineamientos Curriculares del Área de Lengua Castellana*. Bogotá: MEN.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

Moreno, M. & Carvajal, E. (2010). La Didáctica de la literatura en Colombia: un caleidoscopio en construcción. *Universidad Pedagógica Nacional*, 33. 99-110.

<https://www.redalyc.org/pdf/6140/614064886009.pdf>

Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño* (ed. renovada). Ediciones Morata.

Picón, A. (2019). *Ludificación y gamificación en el aula de secundaria desarrollo de las competencias lingüísticas a través del juego*. [Tesis de Maestría].

Universidad de Burgos Facultad de Educación.

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_Ib%C3%A1%C3%B1ez-tfm.pdf?sequence=1

Rodríguez, J. (2015). Aprendizaje basado en juegos. *IX Jornadas Nacionales de ludotecas, juegos y juguetes*. (pp. 130-153). Comarca de la Sierra de Albarracín.

Rodríguez, P. (2019). *El juego de rol como herramienta didáctica en grupos de PMAR. Un camino hacia el aprendizaje significativo*. [Tesis de maestría].

Universidad Complutense de Madrid.

<https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/6ca05c66-b8c2-4fc7-bf1a-55c8308f7b7a/content>

Rubio, P. (1991). La tercera persona desde la focalización interna: su equivalencia con la narración en primera persona. *Epos: Revista de filología*, (7), 235-258.

<https://scholar.archive.org/work/yilxwebmpbflzb26s2irxg5hbq/access/wayback/>

<http://revistas.uned.es/index.php/EPOS/article/download/9738/9284>

Sampson, E. A. (2018). Problemas sociales y económicos en *El coronel no tiene quien le escriba* (1958) de Gabriel García Márquez. *Revista Estudios*, (37), 463-472. <https://doi.org/10.15517/re.v0i37.35398>

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7025519.pdf>

Sandoval, J. W. (2019). Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza. *Revista de Educación de Puerto Rico*, 1 (2), 1-5.

Solé, I (moderadora); Rosales, J. & Tolchinsky, L. (ponentes). (2009). “Leer para aprender” [sesión de conferencia]. Conferencia en Congreso Leer.es. Madrid.

https://blog.intef.es/leer.es/CongresoLeer01/documentos/leer_aprender/panel_leer_aprender.pdf

Taylor S.J & Bodgan R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Ediciones Paidós Básica.

Terao, R. (2003). El coronel no tiene quien le escriba: la simbolización y el vivir de una realidad violenta. *Estudios de literatura colombiana*, (12), 71-86.

Trujillo, F. (2018). La didáctica de la literatura en secundaria. *Amauta*, 16(32), 49-68.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6885261.pdf>

- Valencia, L. (2016). *La Visión del Colombiano en La hojarasca, El coronel no tiene quien le escriba y Crónica de una muerte anunciada, de Gabriel García Márquez* [Tesis de Maestría]. College at the University of Nebraska <http://digitalcommons.unl.edu/modlangdiss/36>
- Vargas, M. (1971). El ‘pueblo’: el idealismo optimista. *García Márquez: Historia de un deicidio*. (pp.335-395). Monte Avila Editores.
- Vásquez, A; Leiva, J; Rodríguez, D; Vásquez, M; Pizarro, M. (2024). Análisis de la opresión política en “El coronel no tiene quien le escriba” de Gabriel García Márquez. *Ciencia Latina Revista científica Multidisciplinar*. (8), 4, 4370-4384.
- Vásquez, F. (2006). El Quijote pasa al tablero. En *La enseña literaria: crítica y didáctica de la Literatura* (F, Vásquez (Ed.) (pp. 15-41). Editorial Kimpres. Ltda. <https://fernandovasquezrodriguez.com/wp-content/uploads/2012/09/la-ensec3b1a-literaria-crc3adtica-y-didc3a1ctica-de-la-literatura.pdf>
- Vásquez, L., Manghi, D., & Pérez, C. (2024). *Miradas latinoamericanas sobre multimodalidad: Trayectorias, análisis y metodologías*. Ril editores. <https://www-digitaliapublishing-com.banrep.basesdedatosezproxy.com/a/156912>
- Villota, M. G. (2020). La comprensión lectora, una necesidad de los estudiantes de la Básica Secundaria colombiana. *Revista Conrado*, 16(73), 162-168.
- Vygotsky L. S. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>
- Whitman, W. (2017). *Obra escogida*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Apéndices

Apéndice A. Actividades y Cronograma

Fragmento del Plan de Trabajo de Grado I

Fecha	Tema de la reunión	Porcentaje de avance	Acuerdos para próxima reunión
13 de septiembre, 2024	Cronograma de trabajo	5%	Planteamiento del problema
20 de septiembre, 2024	Planteamiento del problema	15%	Correcciones del planteamiento del problema / Antecedentes
27 de septiembre, 2024	Antecedentes	35%	Correcciones de antecedentes / Marco teórico I
4 de octubre 2024	Marco teórico I	55%	Correcciones del Marco teórico I / Marco teórico II
11 de octubre, 2024	Marco teórico II	70%	Correcciones del Marco teórico II / Marco legal
18 de octubre, 2024	Marco legal	85%	Correcciones del Marco legal / Diseño metodológico
25 de octubre, 2024	Diseño metodológico	90%	Corrección del diseño metodológico / Cronograma de actividades

1 de noviembre, 2024	Cronograma de actividades y revisión final	95%	Correcciones y entrega final
8 de noviembre, 2024	Entrega final	100%	

Nota. En la tabla anterior se exponen las etapas ejecutadas en el desarrollo de Trabajo de Grado I.

Apéndice B. Matriz bibliográfica

Fragmento de la Matriz bibliográfica

Título	Autor (es)	Resumen (menos de 100 palabras)	Aportes al proyecto	Citas
El 'pueblo': El idealismo optimista en García Márquez: historia de un deicidio	Mario Vargas Llosa. (1971)	Este capítulo analiza aspectos estructurales de <i>El coronel no tiene quien le escriba</i> y los vincula con la realidad ficticia del espacio tanto de <i>La Hojarasca</i> como de <i>Isabel viendo llover</i>	El texto presenta un análisis sobre los aspectos de la obra: el tipo de novela, estructura, personajes, motivaciones, elementos simbólicos,	“El pueblo identifica su voluntad de cambio con la posible victoria del gallo” (p. 319). “Tres elementos simbólicos del conflicto-el gallo, la carta, las vísceras-están reunidos en una clara

		<p><i>en Macondo.</i></p> <p>Además, establece diferencias y semejanzas entre las obras mencionadas, esto sin dejar de profundizar en la obra base a analizar, <i>El coronel no tiene quien le escriba</i>, donde se mencionan aspectos sociopolíticos y lingüísticos de la narración que evidencia, en gran medida, la calidad de la obra Márquez.</p>	<p>lenguaje, contexto político, entre otros.</p>	<p>relación antagónica” (p. 324).</p> <p>“El hambre, la miseria, la injusticia aparecen en esta ficción en toda su crudeza, son el nervio de la historia, la sustancia que irriga todos los episodios de la narración” (p. 330).</p> <p>“Eso es lo que indican las acciones “rituales” de los personajes: se trata de mantener la esperanza” (p. 339).</p>
--	--	---	--	--

Nota. En la tabla anterior se exponen los estudios utilizados para el análisis de la obra y sustento del hipertexto.

Nota. El fragmento solo expone las reglas y elementos que se tendrán en cuenta dentro del juego, para su mejor visualización y apreciación de los materiales a imprimir en su totalidad se recomienda abrir el enlace del **Apéndice D**.