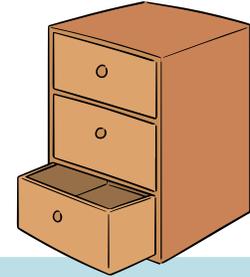




Binomio y trinomio fantásticos



Niveles sugeridos 1° a 8° básico. Adapte el juego al nivel deseado.

Propósito Promover la fluidez de la escritura mediante una rutina de creación de historias o títulos que combinan objetos, personajes o escenarios.

Duración Cinco minutos, al iniciar una tarea de escritura creativa. Más, dependiendo de la extensión de la tarea de escritura.

Materiales ✓ Tarjetas recortables. También puede proyectarlas para todo el curso.

Práctica esencial
Proporcionar experiencias sistemáticas para desarrollar la fluidez de la escritura.

¿Qué es?

- » Es un recurso de escritura propuesto por Gianni Rodari en su libro [Gramática de la fantasía](#) (1973)*.
- » Consiste en asociar dos palabras que en principio no tienen ninguna relación lógica para crear una historia o título interesante.

¿Para qué sirve?

- » Genera una rutina para fortalecer la fluidez en la escritura.
- » Permite ejercitar la escritura por medio de una actividad lúdica.
- » Promueve la escritura creativa.

*Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Argos Vergara.

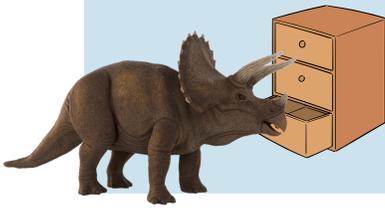
Ministerio de Educación de Chile
Unidad de Currículum y Evaluación

Agradecimientos en la elaboración de este recurso:
María Graciela Veas Ripoll y Pablo Catipillán Contreras

Consideraciones para el o la docente

La escritura de una historia fantástica requiere de circunstancias fantásticas. Por ello, esta actividad combina dos o tres elementos que solo en las historias es posible juntarlos. A partir de este punto de partida, los y las estudiantes podrán construir sus propios relatos mostrando cómo esos elementos se combinan.

La actividad



Binomios y trinomios fantásticos es un recurso que tiene tres modalidades de uso. Las dos primeras combinan tres elementos: escenarios, personajes y acciones. La última combina solo dos elementos que pueden responder a diferentes categorías. Tanto los trinomios como los binomios sirven de inspiración para escribir una historia fantástica.

Es importante anticiparse a algunas dificultades que podrían aparecer durante la actividad:



No tener ideas para comenzar a escribir. A pesar de que las tarjetas ayudarán a no partir de cero, puede seguir siendo difícil para el o la estudiante conectar los diferentes elementos para desarrollar un relato. En esos casos, se recomienda usar algunas estrategias como las siguientes:

- Conversar con un compañero o compañera.
- Cambiar una de las tarjetas, en el caso de los trinomios.
- Mostrar diferentes opciones con ayuda de preposiciones. Por ejemplo, si la tarjeta de binomio es <mariposa + zapato>, podrían establecerse las siguientes relaciones:

La mariposa con zapatos
La mariposa en el zapato
La mariposa bajo un zapato
La mariposa con el zapato
La mariposa contra el zapato



¿Cómo presentar esta actividad?

Para que los y las estudiantes puedan usar de forma autónoma los binomios y trinomios fantásticos, es importante presentar el recurso y modelar y motivar su uso. Considere algunos aspectos clave para este proceso:

- 
- Converse con los y las estudiantes acerca de cómo comienzan a escribir una historia, en qué se basan o qué imaginan al momento de escribir. Esto servirá para explicar la necesidad de contar con una idea que inspire la creación de la historia. Luego, comente que este juego es una nueva forma de construir historias, que pueden resultar graciosas, fantásticas o, incluso, imposibles en el mundo real.
 - Modele presentando paso a paso cómo usar los binomios o trinomios para escribir y muestre ejemplos. Pueden usar los presentados en este recurso.
 - Realice alguna actividad de **escritura interactiva** antes de que las y los estudiantes lo hagan de forma independiente, para asegurarse de que hayan comprendido las instrucciones.
 - Promueva la risa, fomente lo absurdo, fantástico, gracioso o asombroso. Comente al curso que nada es imposible cuando creamos con las palabras.



Tenga en cuenta

La escritura interactiva se caracteriza por la escritura en conjunto, deteniéndose en distintos momentos a revisar los pasos de escritura.



Tenga en cuenta

Para que esta actividad ayude a la fluidez de la escritura es importante que se incorpore como rutina de clase para que asegurarse de que la acción de escribir sea permanente y sistemática.

Recomendaciones para la evaluación formativa

Uno de los aspectos clave en la escritura es el desarrollo de ideas, que puede estar afectado por la brevedad o ambigüedad de los textos. Frente a ello, puede usar las siguientes estrategias:

- **Preguntas al texto:** un o una estudiante lee el texto creado por su par y formula preguntas que le surgen a partir de lo leído. Esto servirá para enriquecer el texto, incorporando las respuestas a dichas preguntas.
- **Intercambio de relatos:** si dos estudiantes presentan atascos en su escritura, pueden intercambiar sus textos por un tiempo determinado para escribir sus ideas. Luego, pueden volver a intercambiar y usar las ideas escritas por su par para continuar el relato.
- **Renovar las tarjetas:** sacar una nueva tarjeta con un escenario, un personaje o una acción.

Indicaciones para jugar Binomios y trinomios fantásticos

Objetivo

Para crear una historia hay muchos elementos que se deben planificar. Entre ellos, algunos de los más importantes son los personajes, sus acciones y los ambientes. El objetivo de este juego es ayudar a determinar esos elementos.



Modalidades de uso

Se presentan tres modalidades de uso que progresan en complejidad, desde la que plantea una situación más estructurada para ayudar a construir cada elemento del texto, hasta la que ofrece más libertad para construir el relato.

Modalidad 1: Trinomio a partir de consigna

En esta modalidad se presenta una consigna que da un marco para la tarea de escritura. Por ejemplo, una pregunta: ¿Qué hacen los animales cuando no los vemos?

Para responder a esa consigna, se deben sacar tres tarjetas (una de personaje, una de acción y una de escenario), combinándolas de diferentes formas.

Ejemplo Modalidad 1

Personajes	Acciones	Escenario	Producto
<p>Dragón</p>	<p>Ir a comer pizza</p>	<p>En la casa de tu abuela</p>	Cuando no los vemos, los dragones van a comer pizza en la casa de tu abuela.



Las consignas para esta modalidad pueden ser muy variadas. A continuación, se presentan algunas opciones:

Consignas	
Consigna general Tarjetas: personaje + acción + escenario	¿Qué hacen los objetos cuando se van al basurero?
	¿Qué harías si ves a un [personaje] haciendo [acción] en [escenario]?
	¿Qué puedes encontrar si caminas por una ciudad?
Dupla de personajes Tarjetas: 2 personajes + acción	¿Cómo puedes evitar que eso (la acción) les pase a ellos (personajes)?
	Recoges a un [personaje], pero al otro lado de la calle hay un [personaje 2] y está haciendo [acción].
Dupla de acciones Tarjetas: 1 personaje + 2 acciones	¿Estarías dispuesto o dispuesta a [acción], si ves a un [personaje] haciendo [acción 2]?
	Si fueras un [personaje], ¿harías [acción 1] o [acción 2]? ¿Por qué?

Tenga en cuenta

Esta modalidad es ideal para primeros escritores o escritoras, ya que ayuda a estructurar las oraciones. Si las o los estudiantes ya logran esto con facilidad, se les puede animar a construir un relato con secuencia narrativa simple (situación inicial, conflicto y desenlace), en el que se entreguen detalles de la respuesta a la pregunta presentada en la consigna a partir de las tarjetas. Dichos relatos pueden ser presentados en diversos géneros: cómic, cuento, noticia, guion, etc.

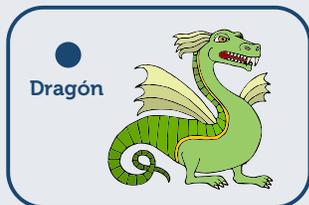


Modalidad 2: Trinomio libre

En el trinomio libre **ya no hay consigna**. Los y las estudiantes deben imaginar cómo interactuarán los tres elementos de las tarjetas que sacarán: 1 de personaje, 1 de acción y 1 de escenario.

Ejemplo Modalidad 2

Personajes



Acciones



Escenario



Textos posibles

Ejemplo 1:

Todos estábamos disfrutando del olor que salía del horno. Hasta que escuchamos un TOC-TOC. Abrimos la puerta y vimos a tres dragones. La abuela se asustó mucho porque era muy raro ver un dragón en vivo y en directo parado en la puerta de su casa. Casi sale corriendo. Lo bueno es que, justo antes de que ella se fuera, dijeron que venían a comer pizza con nosotros. Todos nos reímos y nos pusimos muy felices porque a nosotros nos gustan mucho los dragones.

Ejemplo 2:

Dragón 1: ¡Pero qué buena idea fue comprar pizza!
Dragón 2: Sí, pero no compramos mi favorita.
Dragón 1: ¿Y cuál es tu favorita?
Dragón 2: La que tiene piña.
Dragón 1: Ay no, esa no me gusta.
Abuela: ¿Y ustedes qué están haciendo aquí?
No sabía que los dragones podían hablar. ¡Ni menos que les gustaba la pizza! (...)

Tenga en cuenta

Esta modalidad puede presentarse para escritores y escritoras más experimentados que ya dominan la secuencia narrativa. Las producciones pueden variar en complejidad según el género discursivo que se pida escribir. También la elección del género podría ser opcional para que cada estudiante decida qué quiere escribir según sus intereses y conocimientos.

Modalidad 3: Binomio fantástico

Para quienes tengan más experiencia, o para Segundo Ciclo de Educación Básica, es posible trabajar el binomio fantástico tal cual como Rodari lo propone. Él plantea que para crear una historia se puede partir del encuentro entre dos palabras, pero no cualquiera:

“Es necesaria una cierta distancia entre las dos palabras, que una sea suficientemente extraña a la otra, y su unión discretamente insólita, para que la imaginación se ponga en movimiento, buscándoles un parentesco, una situación (fantástica) en que los dos elementos extraños puedan convivir” (Rodari, 1983, p. 31).

Por ello, en esta modalidad se presentan tarjetas con sumas de objetos que representan palabras cuya unión es extraña. Cada estudiante (en escritura individual) o cada pareja (en escritura colectiva) deberá sacar una tarjeta de binomio para crear su relato.

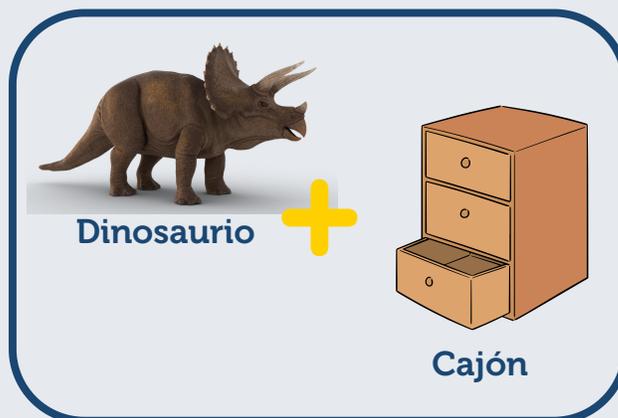
Tenga en cuenta

En esta modalidad también es posible explorar con variados géneros discursivos, que pueden ser determinados por el o la docente o elegidos por los y las estudiantes. Si hay estudiantes que piden mayores desafíos, puede proponerles generar la mayor cantidad de ideas diferentes a partir de un mismo binomio. Otra adaptación puede ser crear tarjetas de binomios fantásticos que propongan relaciones intertextuales con otras historias. Por ejemplo, la espada láser de Star Wars + Blancanieves.



Ejemplo Modalidad 3

Tarjeta de binomio



Texto

Había un dinosaurio tan pero tan chico que, para protegerse del meteorito que se veía en el cielo, se escondió en el agujero de un árbol. Como estaba tan cómodo, tan calentito y tan seguro, se quiso quedar ahí todo lo que pudiera. Tomaba siestas y contaba a las hormigas que veía, cuando las alcanzaba a ver, porque tenía que saltar y eso le costaba a ratos.

No se imaginaba el dinosaurio que ya habían pasado varios milenios cuando, al despertar de su siesta, se da cuenta de que el árbol está más pequeño que antes (¿o él estará más grande?). También nota que había un sonido extraño a lo lejos. A veces se acercaba y otras veces se alejaba. Otras veces eran varios ruidos y voces que no lograba distinguir.

El dinosaurio se la pasó así varios días, hasta que un ruido bastante grande se escuchó. De repente, aparece una luz que inundó todo el espacio, y una mano gigante apareció moviendo todas las cosas. La voz dijo: "¡Ay, no encuentro la correa de firulais!" y entonces el dinosaurio se dio cuenta de que el árbol en que estaba se convirtió en madera y esa madera en un cajón en el que guardaban cosas.



Anexo. Material recortable o proyectable

Use estas tarjetas para presentar personajes: animales y seres fantásticos



Gato



Perro



Ratón



Pájaro

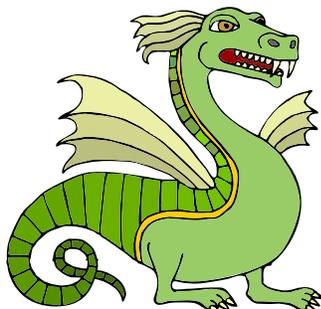


Tortuga

Dinosaurio



Dragón



León



Anexo. Material recortable o proyectable



Unicornio



Ballena



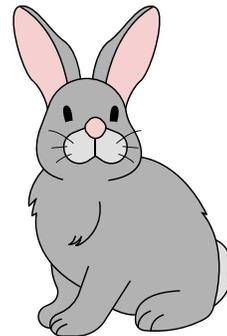
Tiburón



Pulpo



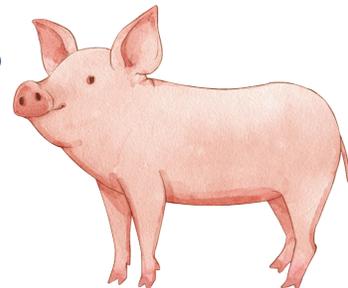
Jirafa



Conejo



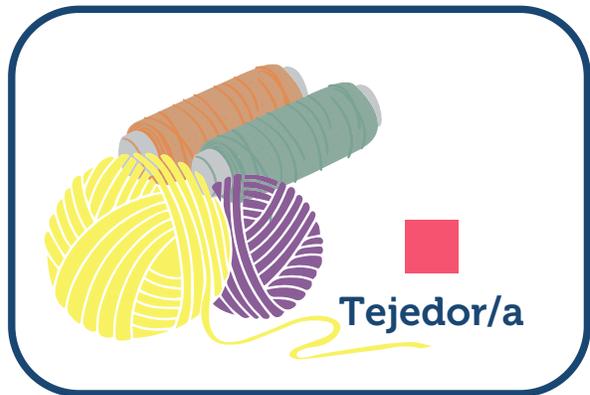
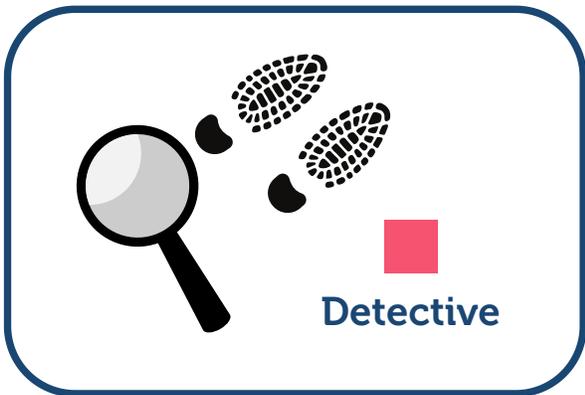
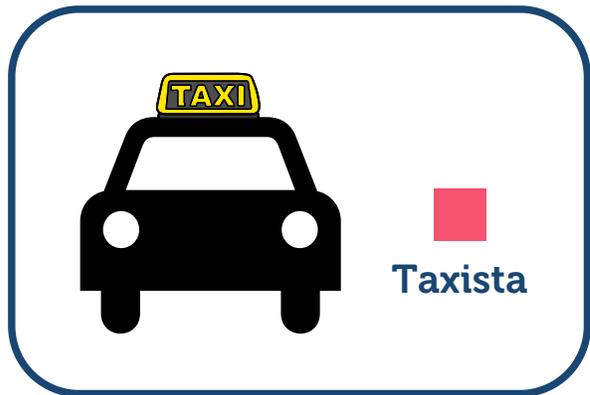
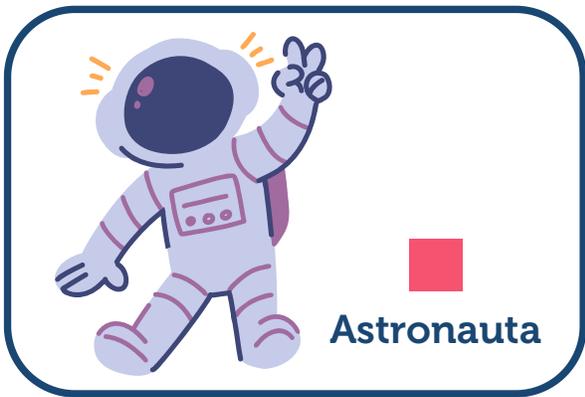
Topo



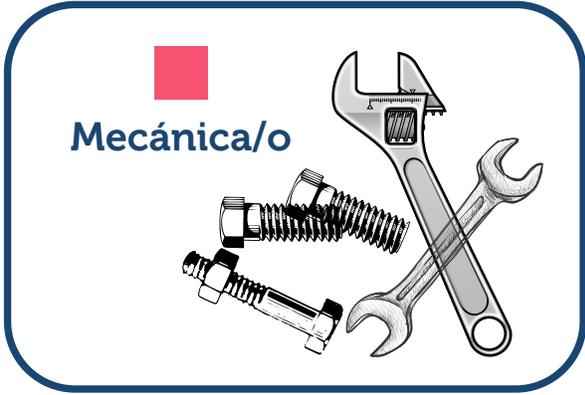
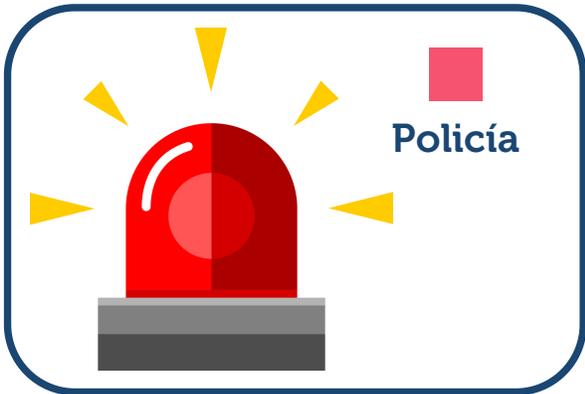
Chanco
o cerdo

Anexo. Material recortable o proyectable

Use estas tarjetas para presentar profesiones u oficios.



Anexo. Material recortable o proyectable



Anexo. Material recortable o proyectable

Use estas tarjetas para presentar objetos.



Lápiz



Plato



Semáforo



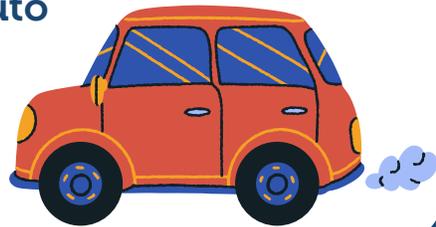
Cuchara



Pelota



Auto



Guitarra



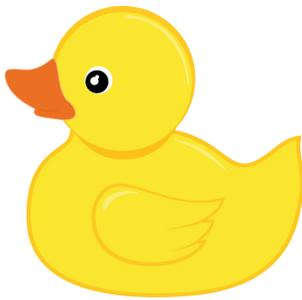
Sombrero

Anexo. Material recortable o proyectable

▲ Gota de lluvia



▲ Manzana



▲ Pato de hule



▲ Billete

▲ Calcetín



▲ Libro



▲ Papel higiénico



▲ Chicle o goma de mascar



Anexo. Material recortable o proyectable

Use estas tarjetas para presentar acciones.



**Limpiarse los
dientes con tu ropa**



Dibujar a su familia



**Perder su polera
favorita**



Ir a comer pizza



Volar a través de



Caer un vaso de jugo



Nadar



**Encontrar un libro
antiguo**

Anexo. Material recortable o proyectable



Tener una conversación
incómoda



Esconder un tesoro



Jugar un
videojuego



Hacer una obra
maestra



Escribir una carta



Leer una receta
oculta



Empieza a hablar
en otro idioma



Cantar canciones
mágicas

Anexo. Material recortable o proyectable

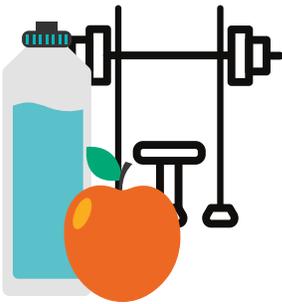
★ Use estas tarjetas para presentar escenarios.



★
**En la taza del
baño**



★
El campo

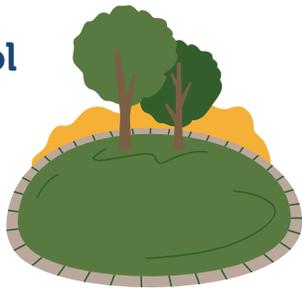


★
**En un
gimnasio**

**En una tienda de
computación**



★
**En un árbol
de la plaza**



★ **En la ciudad**



★
**Arriba del
techo de un
edificio**



★
En el cielo



Anexo. Material recortable o proyectable

★
En la casa
de tu abuela



★
El desierto



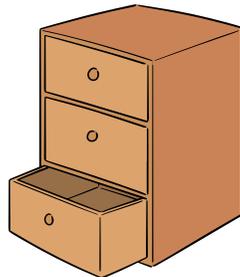
★
En una micro



★
En una nube



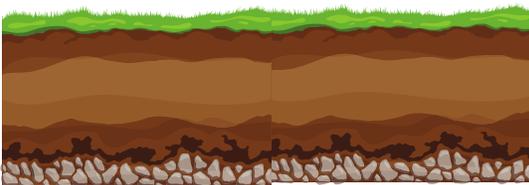
★
En un cajón



★
En un
supermercado



★
Bajo tierra

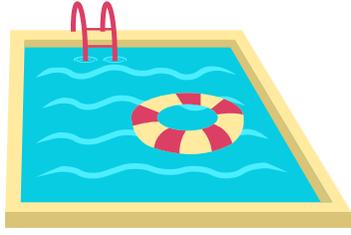


★
En un
restaurante

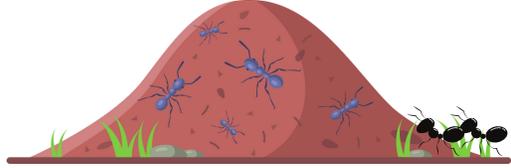


Anexo. Material recortable o proyectable

★ En una piscina



★ En un hormiguero



★
En una sala
de clases



★
Dentro de un
videojuego



★
En el
estómago
de un lobo



★
En el espacio



★
En un
basurero



★ En un cementerio



Anexo. Material recortable o proyectable

+ Use estas tarjetas para presentar Binomios fantásticos.



Dinosaurio



Cajón



Zapato



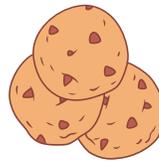
Mariposa



Micrófono



Pescado



Galleta



Árbol



Edificio



Chicle



Flauta



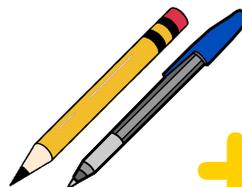
Crema



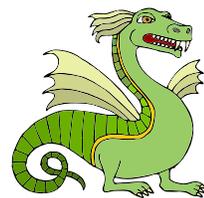
Pastel



Teatro



Lápiz



Dragón

Anexo. Material recortable o proyectable



Espada

"Sticker"
(pegatina)



Celular

Plátano



Montaña

Mordida



Libro

Mayonesa



Diamante

Té



Piscina

Bicicleta



Caramelo

Motocicleta



Celular

Sirena

Anexo. Material recortable o proyectable



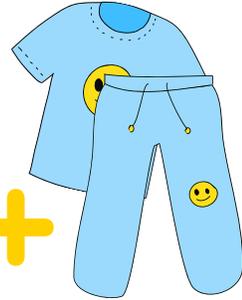
Boca



Llave



Tina



Pijama



Moneda



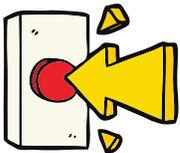
Libreta



Uña



Hechicero



Timbre



Manguera



Sopapo



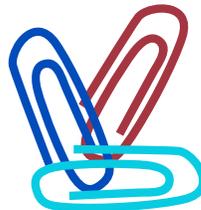
Champú



Trompeta



Puerta



Clip



Tijeras