

Cuadernos de escritura guiada

CUADERNO

OCTAVO BÁSICO

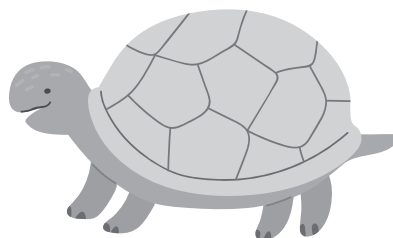


Cuadernos de escritura guiada

CUADERNO

OCTAVO BÁSICO

Este cuaderno pertenece a:



Los habitantes de Chilca

Florencia



Es youtuber y se la pasa haciendo videos sobre ciencia ficción. Es hermana de Joaquín y amiga de Martina, con quien comparte el gusto por el cine. Tiene una gran personalidad y defiende con fuerza todas sus ideas.

Sofía

Es la defensora de la Tierra. Adora la naturaleza y hace todo lo que puede para crear conciencia entre las personas sobre el cuidado del medioambiente.



Joaquín

Es un niño científico, con alma de investigador. Le interesa todo lo que ocurre en el mundo y fuera de él. Es hermano de Florencia y amigo de Laura, con quien se pasa los días haciéndose preguntas.



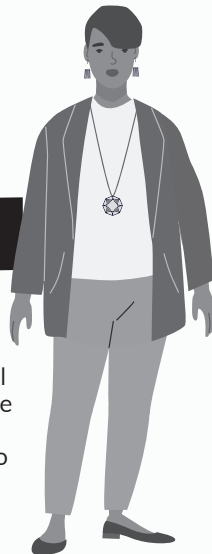
Víctor

Es el hijo de la señora Leidy. Le encantan los deportes y la vida al aire libre. Anda todo el tiempo arriba de su bicicleta, aunque también ayuda a su mamá en la peluquería. Hace algunos años dejó atrás su país de origen y se vino a Chilca a vivir con su mamá.



Sra. Leidy

Su pasión es aconsejar a sus clientes mientras corta, peina y tiñe el cabello. La gente que la visita dice que es para arreglarse, pero todo el mundo sabe que van para conversar.

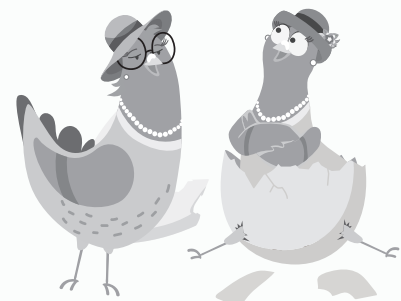


Laura

Tiene un amplio vocabulario y se esfuerza por conocer todos los significados del mundo. Ya tiene decidido que cuando grande quiere ser profesora. Dicen que anda trayendo una pizarra adentro de la mochila.



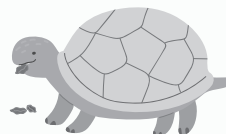
Las Pititas



Son dos palomas muy conversadoras. **Piti** siempre está confundida con el lenguaje de los humanos y **Tita** siempre le explica lo mejor que puede por qué las cosas se dicen como se dicen.

Lenta

Es la tortuga del pueblo. Apareció un día en la pileta de la plaza y vive ahí desde entonces. Nadie sabe de qué se alimenta, pero es seguro que come mucho porque tiene mucha energía.



Ángel

Le gustan mucho las manualidades y es muy bueno para hablar. Su abuela lo escucha pacientemente, mientras él le ayuda a hacer las manualidades que venden en un puesto de la feria.



Don Octavio

Es el cuidador de Chilca y se ubica en una garita a la entrada del pueblo. Disfruta mucho la soledad de su trabajo y ocupa el tiempo en escribir poemas sobre todas las cosas que ve.



Martina

Es fanática de los videojuegos, la computación y el cine. Cuando grande quiere ser programadora y su cabeza está llena de historias, escenarios y mundos de ficción que convertirá en juegos de video en el futuro.

Don "raudo" Cabrera

Un orgullo para Chilca. Fue campeón de triatlón y ahora es dueño del único taller de bicicletas del pueblo.



Don Fermín

Es el abuelo de Mariana y tiene un quiosco en la plaza de Chilca. Es sabio, da buenos consejos y adora a su Marianita por sobre todas las cosas.



Nuñuki

Divide su tiempo entre el fútbol y Mariana, sus dos grandes amores. Maneja el balón con gran habilidad y le gusta compartir su pasión con otros chilcanos y chilcanas.

Mariana

Es inteligente y creativa y le encanta tocar la guitarra, cantar y componer canciones. Lleva muchos años pololeando con Nuñuki aunque a veces es como si hablaran idiomas diferentes.

Mía

Es una perrita comunitaria. Es divertida, independiente y le encanta jugar con los niños y niñas de la plaza.



Patrizia

Es la dueña del circo italiano "Capisci". Es una mujer extrovertida, ingeniosa y muy amiga de Leidy.



Un problema con las reglas

El día en que se cortó la luz en Chilca, a Florencia y sus amigos y amigas se les ocurrió crear su propio juego de mesa para pasar el rato. Todo iba estupendo porque tenían muchas ideas y el juego estaba quedando muy entretenido.

Sin embargo, tuvieron algunos problemas para escribir las reglas. Estuvieron bastante tiempo discutiendo cómo escribirlas, qué poner y qué no poner.

En medio de la discusión, había quienes sostenían que no era importante escribir las reglas; que bastaba con que se pusieran de acuerdo hablando. Otras personas decían que no, que la gente tiende a hacer trampa así es que es mejor que esté todo por escrito.



1. Conversemos:

En grupos piensen en los siguientes aspectos:

- a. ¿Qué opinan sobre la discusión que están teniendo Florencia y sus amigos y amigas? ¿Es verdad que sin reglas escritas las personas tienden a hacer trampa?
- b. ¿Para qué sirven los instructivos de un juego de mesa y quién los escribe?
- c. ¿Cómo sabemos que las instrucciones de un juego de mesa están bien escritas?



► Para finalizar la discusión, ¿qué opinas de la siguiente idea?



“Evidentemente si eres el creador del juego, pocas (o ninguna) persona conocerá la experiencia como tú. Pero ojo, **recuerda que no estás explicándote la experiencia a ti mismo, sino a un grupo de personas que no la conocen**” (Pedraz, 2019).

Brevemente, escribe aquí cuál ha sido tu experiencia con las instrucciones de juegos de mesa:

Florencia creía que era muy importante dejar por escrito las reglas para poder jugar bien y tomar decisiones en caso de conflictos. Así que insistió en que buscaran una manera para escribirlas y propuso que revisaran diferentes instructivos para ver qué tenían en común e inspirarse en ellos.

2. Revisando instructivos:

Les invitamos a que revisen diferentes instructivos y analicen cuáles son los elementos que se repiten. Fíjense también cómo se diseñan, qué elementos visuales se incluyen, cuán extensas son las oraciones y cualquier otro elemento que les pueda ayudar para saber qué elementos son relevantes en la **escritura de las instrucciones de un juego de mesa**.

Página con un compendio de diferentes instructivos de juegos de mesa:
<https://quejuegosdemesa.com/instrucciones/>

Misterios en el Bosque

"Misterios en el Bosque" es un juego de mesa narrativo y de adivinanzas, donde los jugadores se sumergen en un mundo de cuentos de hadas y misterio. Cada jugador asume el rol de un personaje de cuento de hadas y participa en la creación de historias mágicas, mientras intenta descifrar los misterios presentados por los demás.

Contenido del Juego:

- 1 tablero ilustrado representando un bosque encantado.
- 100 cartas ilustradas con imágenes misteriosas y enigmáticas.
- 6 fichas de personajes de cuento de hadas (elfo, gnomo, bruja, etc.).
- Fichas de voto numeradas del 1 al 5 para cada jugador.
- 1 reglamento del juego.

Preparación del Juego:

Configuración Inicial:

- Cada jugador elige un personaje y coloca su ficha en la casilla de inicio del tablero.
- Se mezclan las cartas y se reparten 5 a cada jugador.
- Las cartas restantes forman el mazo de robo.

El Narrador Mágico:

- Un jugador es elegido como el Narrador Mágico en cada turno.
- Este jugador cuenta una breve historia o descripción de no más de 30 segundos, inspirándose en una de sus cartas.

Selección de Cartas:

- Los demás jugadores eligen una carta de su mano que complemente la historia del Narrador.
- Las cartas seleccionadas se mezclan con la del Narrador y se colocan boca arriba en el tablero.

Votación Secreta:

- Los jugadores adivinan cuál es la carta original del Narrador, votando en secreto.
- No se puede votar por la propia carta.
- El Narrador no vota.

Ronda de Puntuación:

- Si nadie o todos adivinan la carta del Narrador, todos excepto el Narrador ganan 2 puntos.
- Si al menos una persona, pero no todos, adivina la carta, el Narrador y quienes acertaron ganan 3 puntos.
- Cada jugador gana un punto adicional por cada voto que reciba su carta.

Avance en el Tablero:

- Los jugadores avanzan sus fichas en el tablero según los puntos obtenidos.
- El tablero tiene áreas especiales con bonificaciones o desafíos.

Fin del Turno:

- Los jugadores roban cartas hasta tener 5 en su mano.
- El siguiente Narrador es el jugador a la izquierda del actual.

Fin del Juego:

- El juego termina cuando se agota el mazo de robo.
- El jugador más avanzado en el bosque es el ganador y se convierte en el "Guardián del Bosque".

"Misterios en el Bosque" fomenta la creatividad, la narración y la deducción, ofreciendo una experiencia lúdica única en cada partida.

CARRERA CÓSMICA

"Carrera Cósmica" es un juego de mesa rápido y emocionante, donde los jugadores asumen el papel de pilotos espaciales compitiendo en una emocionante carrera a través del cosmos. Este juego combina rapidez, agudeza visual y estrategia para superar obstáculos y desafíos en una ruta llena de sorpresas.

Número de Jugadores: **2 a 6.**
 Edad Recomendada: **7 años en adelante.**
 Duración del Juego: **Aproximadamente 20 a 30 minutos.**

CONTENIDO DEL JUEGO:

- 1 tablero de juego con diferentes rutas y obstáculos espaciales.
- 5 miniaturas de navas espaciales de colores distintos.
- 30 cartas de desafío con símbolos y colores.
- 5 objetos de juego (meteorito, satélite, planeta, estrella fugaz, agujero negro) de diferentes formas y colores.
- 1 reglamento del juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

CONFIGURACIÓN INICIAL:

- Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- Cada jugador elige una nave espacial y la coloca en la línea de salida.
- Las cartas de desafío se barajan y se colocan en un mazo boca abajo.
- Los objetos de juego se distribuyen alrededor del tablero.

DEBARRILLO DEL JUEGO:

- En su turno, un jugador revela la carta superior del mazo de desafío.
- Las cartas muestran combinaciones de colores y símbolos que corresponden a los objetos de juego.
- Los jugadores deben identificar rápidamente el objeto que coincide exactamente con la combinación de la carta.

ACCIÓN Y REACCIÓN:

- El primer jugador en agarrar el objeto correcto avanza su nave en el tablero.
- Si un jugador agarra un objeto incorrecto, retrocede en el tablero.
- Algunas cartas presentan desafíos especiales, como intercambiar objetos o realizar acciones antes de agarrarlos.

RUTA ESPACIAL

El tablero tiene rutas con diferentes obstáculos y atajos. La elección de la ruta puede ser crucial para la victoria.

Hay zonas donde los jugadores pueden interactuar, como campos de asteroides donde pueden obstaculizar a los demás.

FIN DEL JUEGO:

- El juego termina cuando un jugador cruza la línea de meta en el tablero.
- El primer jugador en hacerlo es declarado el campeón de la "Carrera Cósmica".

"Carrera Cósmica" ofrece una experiencia lúdica única, mezclando la emoción de una carrera espacial con desafíos que requieren rapidez y agilidad mental. Es ideal para familias y grupos que disfrutan de juegos dinámicos y competitivos.

En la siguiente tabla pueden sistematizar las ideas que consideran relevantes del análisis de las instrucciones de un juego de mesa.

Secciones	Características de la diagramación (diseño) y de los elementos visuales	Características del lenguaje
<p>▶ Preparación.</p>	<p>▶ Títulos para cada sección con letras grandes o destacadas.</p>	<p>▶ Frases cortas.</p>

Uno de los amigos de Florencia que no quería escribir las instrucciones dijo que, en vez de eso, mejor grabaran un video, porque era más fácil que pensar tanto para escribir. Si fueran ustedes quienes estuvieran haciendo su juego de mesa, ¿estarían de acuerdo con grabar un video?, ¿una especie de tutorial?

► Hagan una tabla comparativa con las ventajas y desventajas de un video versus un texto escrito para saber cómo jugar un juego de mesa. Recuerden analizar esto desde el punto de vista de la persona que quiere aprender a jugar. Para apoyar esta respuesta, pueden ver el siguiente video en el que alguien explica cómo jugar "Dixit" y buscar las instrucciones escritas del mismo juego en internet. Evalúen la experiencia de ver un video versus leer las reglas como hicieron anteriormente.

Video explicación cómo jugar Dixit:

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



Video v/s instrucciones escritas		
	Ventajas	Desventajas
Video		
Instrucciones escritas		

¡Stop, Tita! Ya completé todo.

Ay, solo me faltó "cosa con P".
¿Qué pusiste en nombre?

Paloma.

¿Animal?

Paloma.

¿Cantante o actor/actriz?

Paloma.

¿Cosa?

Palo... mmm ah...

No, Paloma no es una cosa... mal, Piti, 0 puntos.

No, Tita, puse "palo" y dije "mmm" porque estaba pensando en qué había escrito en la "siguiente" y "ah"..." porque ya había recordado qué era.

¿Y qué era?

Paloma.



La bici de Víctor

Don "raudo" Cabrera, el dueño del taller de bicicletas, recibió varios mensajes de Víctor en su celular. El chico está preocupado porque su bicicleta está presentando problemas. Esto fue lo que Víctor le escribió a don "raudo" Cabrera:



Hola!! Necesito su ayuda, mi bicicleta no está funcionando bien. No quiero que se me eche a perder porque mi mamá me va a retar...

Hola, Víctor. Estoy en mi hora de almuerzo y me queda poco tiempo, después debo arreglar unas bicicletas, así que cuéntame rapidito qué pasó.



V Es que no puedo frenar bien

¿Por qué? Cuidado que eso es peligroso...

R

V Los frenos no agarran

Necesito que me cuentes bien los detalles de la situación para decirte qué le pasó a tu bicicleta.

R

V mi mamá se fue a la peluquería en la bici nueva

V a mí ayer unos amigos me invitaron al cerro a andar en bicicleta

V así que me tuve que venir en la otra bici, la más vieja

V

en el cerro subimos y luego bajamos a toda velocidad varias veces

V

no le quise pedir a mi mamá su bicicleta porque ella siempre la usa y está acostumbrada

V

ellos me pasaron a buscar hoy día en la mañana

V

después me acordé de usted que sabe de bicicletas y pensé que me podía ayudar

V

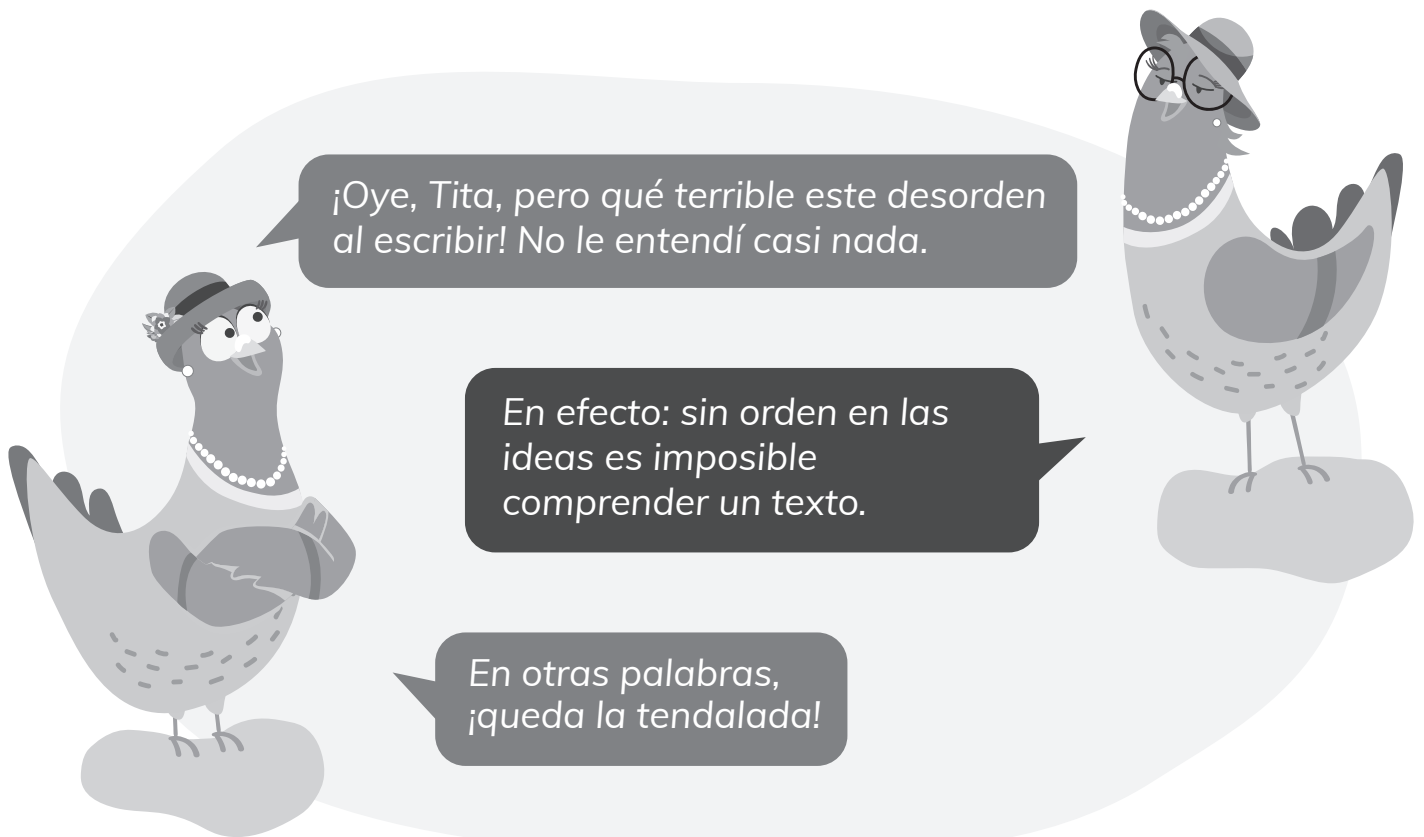
en una bajada me asusté, porque mantuve apretado los frenos por un largo rato, pero no me respondían bien

V

así que me detuve y me fui a un costado del camino para escribirle. Todavía sigo en el cerro y estoy esperando su respuesta para saber qué hacer.

Víctor, me quedan dos minutos de descanso. Ordene bien lo que me quiere decir, por favor, para entenderle.

R



1. Un poco de perspectiva:

- a. ¿A ti te parece que el mensaje de Víctor está desordenado o crees que don "raudo" Cabrera está exagerando? Explica tu opinión.
- b. ¿Crees que está bien que don "raudo" Cabrera le haya pedido a Víctor que vuelva a escribir el mensaje más ordenado o crees que don "raudo" debería haber hecho un esfuerzo por tratar de entender?
- c. Víctor y don "raudo" Cabrera se estaban comunicando por WhatsApp a través de un diálogo en que don "raudo" le pudo decir que no le entendía y pedirle que le escribiera de nuevo. ¿Qué crees que pasa cuando hay problemas de comunicación en textos donde no existe esta posibilidad de diálogo inmediato entre las y los interlocutores? Por ejemplo, en un ensayo, un cuento, una recomendación literaria, entre otras opciones... ¿Qué suele hacer el lector o lectora si no entiende?

Escribe aquí tu opinión personal a partir de lo que has reflexionado:

2. ¡A poner las cosas en orden!

Por lo nervioso y apurado, parece que Víctor no organizó bien sus ideas. Esto provocó que don "raudo" Cabrera no le entendiera bien y, por lo tanto, le resulte difícil ayudarle a resolver el problema.

- a. Víctor tiene que organizar las ideas en su texto, pero hay muchas opciones diferentes para hacerlo. Por ejemplo:

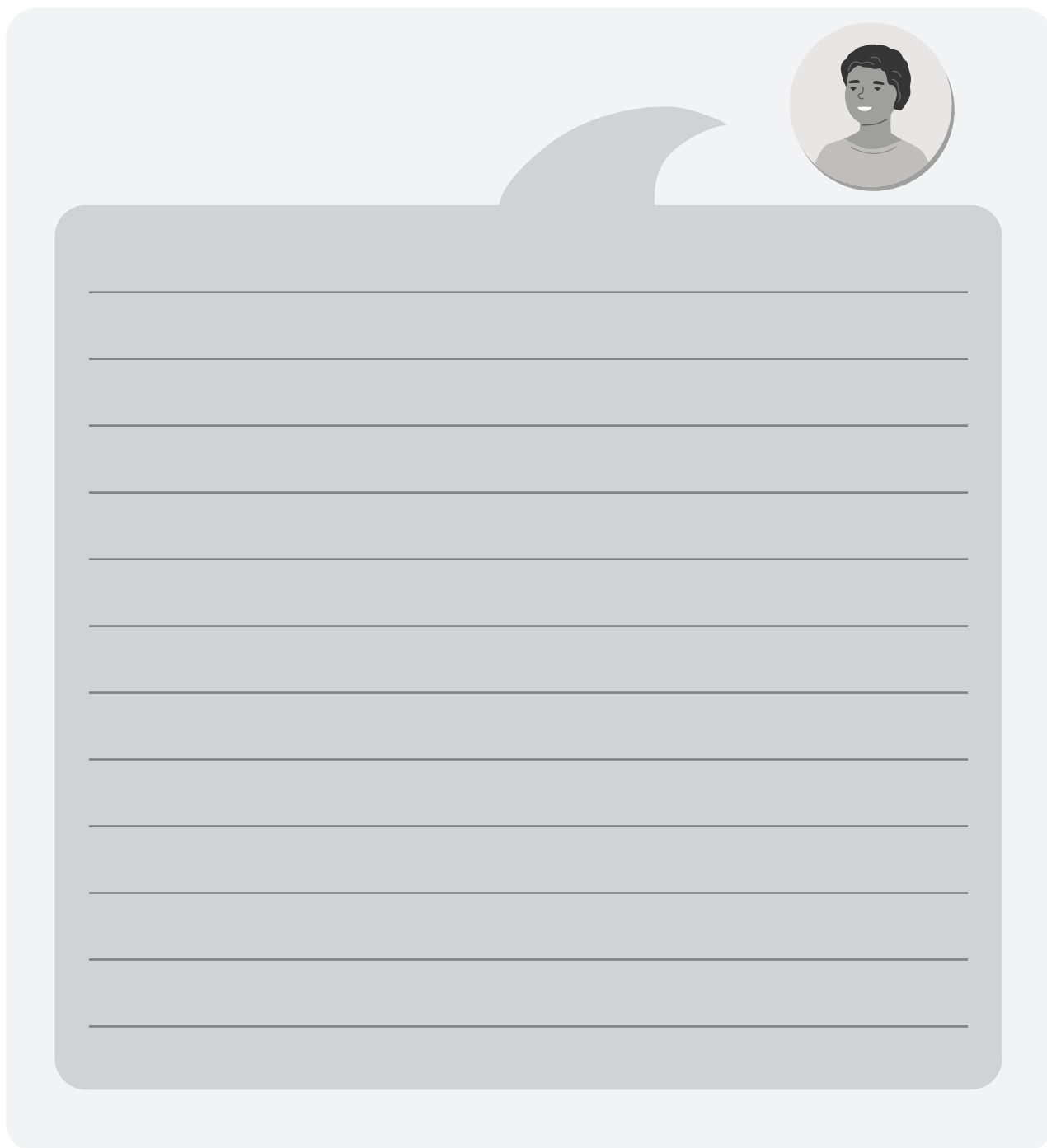
★ Causa-consecuencia

★ Orden cronológico

★ Comparación-contraste

★ Clasificadorio

- b. Discute con tu curso: ¿qué tipo de organización de las ideas sería el más adecuado para los mensajes que envió Víctor a don "raudo" Cabrera? Expliquen por qué creen que ese sería el más adecuado a partir de la tabla que completaron.
- c. De acuerdo a lo que conversaron, escriban de nuevo el mensaje de Víctor organizando adecuadamente las ideas para que don "raudo" Cabrera pueda entenderle. Procuren usar palabras clave de ese tipo de organización. Escriban todo el texto en un solo mensaje de manera que pueda ser entendido rápidamente.



A large, light gray speech bubble graphic is centered on the page. In the top right corner of the bubble is a circular profile picture of a man with dark hair and a slight smile. The main body of the bubble is a darker gray and contains ten horizontal lines for writing, intended for the student to rewrite the message from Víctor.

¿Hasta qué punto ser positivos es positivo?

La señora Leidy aprovechó que tenía la tarde libre y fue de sorpresa a buscar a Víctor a la escuela. Mientras esperaba que saliera de su sala, se puso a mirar algunas de las publicaciones en el diario mural. Esto es lo que leyó:



SEMANA DE LA SALUD MENTAL

Tu vida solo mejora cuando tú lo haces. ¡Trabaja en ti y el resto mejorará!

Un día sin sonreír es un día perdido.

Que las cosas no se estén dando como esperabas también puede ser un regalo.

*Repite conmigo.
A donde quiera que vaya atraigo amor, prosperidad, abundancia y buenas personas. Los últimos meses del año estarán cargados de milagros, felicidad y sueños hechos realidad.*

Leidy quedó un poco preocupada por estos mensajes, porque le recordaron un artículo que había leído hace un tiempo en una revista que tenía en la peluquería. Básicamente, el artículo explicaba qué es la positividad tóxica y alertaba que tanta positividad podía llegar a ser perjudicial, porque ahoga la necesidad natural que tiene el ser humano de vivir, experimentar y aceptar una emoción considerada negativa, como la tristeza o el enojo.

1. Reflexionen:

En grupos, reflexionen sobre lo siguiente:



- a. ¿Qué opinan ustedes de los carteles que estaban publicados en el diario mural?, ¿creen que estas frases les pueden servir a personas que están teniendo problemas emocionales?
- b. ¿Qué creen ustedes que es bueno decirle a una persona cuando está triste o se siente enojada?
- c. ¿Habían escuchado el concepto de “positividad tóxica”?
¿En qué consiste?
- d. ¿Creen que se aplica este concepto a los mensajes del diario mural?

► Después de reflexionar en grupos, escribe aquí para descubrir tu opinión personal sobre los carteles que leyó Leidy:

2. Analicen:

A continuación encontrarás el artículo que leyó Leidy en su peluquería. Mientras lo lees, analiza en pareja:

- a. ¿Cuál es el tema del artículo?
- b. ¿Cuál es el propósito del artículo?
- c. ¿Se puede inferir el propósito del artículo por cómo está organizado, por los contenidos que incluye y por las palabras que utiliza?
Marquen en el texto las evidencias que encuentren.

¿Se puede ser demasiado positiva? Cuando el optimismo nos ciega

¿Qué es la positividad tóxica? Detrás de ese convencimiento constante de que todo está bien, puede que se esconda una positividad que resulta tóxica para nosotras mismas, ya que el evitar las emociones que nos son dolorosas puede ser contraproducente.

Yolanda Errázuriz y Collage: Tamara Garcia 10 NOV 2020 09:22 AM Tiempo de lectura: 2 minutos



Pensar positivamente permite que los seres humanos nos mantengamos optimistas a las circunstancias y que, a través de una práctica constante de reafirmación, mejoremos nuestros estados de ánimo. Sin embargo, **existe un punto peligroso en el que esta positividad puede llegar a un extremo cuando se intenta** constantemente blanquear las situaciones con afirmaciones positivas y no lidiar con las emociones o, en otras palabras, esconder o acallar las emociones negativas para dar mayor espacio a las emociones positivas.

La positividad tóxica surge con la idea de que frente a una mala situación la única manera de solucionarla es dándole un giro positivo, menospreciando e invalidando los aspectos “negativos” de la experiencia emocional. **Y es que evadir las emociones “negativas” no es tan positivo.** El estar triste, por ejemplo, genera incomodidad y rechazo, por lo tanto se opta por encubrir la naturaleza de esa emoción convenciéndose de que todo está bien.

Las emociones son reacciones químicas del cuerpo ante determinados estímulos y tienen una función importante: ayudan a dar una respuesta frente a distintas necesidades. Si nos tratan mal, sentimos ganas de llorar; tenemos miedo y dan ganas de huir; o nos reímos cuando somos felices.

“Evitar contactarnos con las emociones implica que no nos estamos validando, ni visibilizando las funciones de las emociones. **Las emociones, sean negativas o positivas, aparecen como una señal para mostrarnos que algo está pasando en nuestro entorno y/o con nosotras.** Sentir pena es una señal de que algo ocurrió y si le prestamos atención nos moviliza. Las emociones también tienen la tarea de comunicarle a los demás que algo nos ocurre para compartir esa emocionalidad y sentirnos acogidas, para movilizar al otro a darnos respuesta o ayuda”, explica la psicóloga clínica Camila Fuentes.

Y es que poco se habla de que **las emociones que llamamos “negativas” cumplen una función fundamental en nuestro crecimiento personal, ya que generan habilidades para enfrentarnos a los desafíos y aplicar soluciones**, así como también para poder aceptar la realidad tal como es y no tender a frustrarse por ello. “Si no ponemos en práctica estas habilidades para generar soluciones o aceptar la realidad como es -porque en ocasiones nos vemos empujados por la realidad a aceptar algo que por el momento no podemos solucionar o cambiar-, es difícil de enfrentar la vida y podríamos pasar del dolor natural al sufrimiento”, comenta la especialista.

Estudios han demostrado que aceptar las emociones negativas, en vez de encubrirlas o desestimarlas, puede resultar más beneficioso para la salud mental de una persona a largo plazo, es decir, no es tan positivo ser tan positivo. De la misma forma, **aquellas que tienden a evitar las emociones desafiantes o dolorosas pueden terminar cayendo en una desconexión total emocional**. Es por esto, según especifica Camila, que es importante reconocer la realidad de nuestras emociones, verbalizándolas y externalizándolas, porque de lo contrario no seremos capaces de sociabilizar, conectar, ser validadas y autovalidadas por nosotras mismas.

Adaptado de:

<https://www.latercera.com/paula/se-puede-ser-demasiado-positiva-cuando-el-optimismo-nos-ciega/>

3. Aprendamos algo nuevo: palabras que nos ayudan a explicar

Como habrán notado, el propósito del texto es explicar el concepto de positividad tóxica y sus efectos en la salud mental. Ese propósito conduce la elección de palabras y las relaciones que se establecen en el texto.

En efecto, cuando explicamos por escrito solemos usar una estrategia que ayuda a dejar las ideas lo más claras posibles y que se conoce como “reformulación”. Reformular es volver a decir algo de otro modo, para que quede más claro.

Sin embargo, existe un punto peligroso en el que esta positividad puede llegar a un extremo cuando se intenta constantemente blanquear las situaciones con afirmaciones positivas y no lidiar con las emociones o, **en otras palabras**, esconder o acallar las emociones negativas para dar mayor espacio a las emociones positivas.

Estudios han demostrado que aceptar las emociones negativas, en vez de encubrir las o desestimarlas, puede resultar más beneficioso para la salud mental de una persona a largo plazo, **es decir**, no es tan positivo ser tan positivo.

► Otra estrategia que solemos utilizar para explicar bien es la “ejemplificación”. Dar ejemplos ayuda a comprender porque muestra más concretamente lo que se ha dicho antes en forma teórica. Vean cómo se realiza en el texto que acaban de leer:

El estar triste, **por ejemplo**, genera incomodidad y rechazo, por lo tanto se opta por encubrir la naturaleza de esa emoción convenciéndose que todo está bien.

4. ¡Hora de escribir!

El tema de la positividad tóxica es muy interesante y nada de simple. No es fácil para las personas optar por no sentir emociones negativas, pero tampoco es fácil dejarse llevar por ellas todo el tiempo.

Te invitamos a escribir un artículo informativo sobre el tema de las emociones. A continuación hay dos opciones, pero puedes definir una tercera si lo deseas.

- a. El texto de la señora Leidy está escrito para adultas y adultos y, por lo tanto, puede no llegar tan fácilmente a personas de tu edad. Por lo mismo, te invitamos a escribir un breve artículo informativo para explicar a personas de tu edad qué es la positividad tóxica y cuáles son sus efectos en la salud mental.

b. Si te parece que el concepto de positividad tóxica está equivocado o que no ayuda porque invita a la expresión de emociones negativas, escribe un artículo informativo sobre las emociones negativas, con el propósito de explicar a personas de tu edad qué efectos tienen en las relaciones entre las personas.

*** Atención:**

El desafío en ambos casos es explicar lo mejor posible un concepto y sus efectos. Para lograrlo, utiliza conectores de reformulación y de ejemplificación. Además, esfuérzate por dar explicaciones y ejemplos que permitan a tus pares reconocerse.

► Una lluvia de ideas:

Antes de escribir te recomendamos hacer una lluvia de ideas sobre el concepto y sus efectos. Si no conoces mucho del tema, puedes buscar otras fuentes de información en lugares confiables y escritos por personas expertas.



► **Planificar el texto:**

Te sugerimos seleccionar algunas ideas y organizarlas. Para hacerlo, puedes usar la estructura de tres párrafos considerando **introducción**, **desarrollo** y **cierre** y pensar que el propósito es **explicar** un concepto y mostrar sus efectos.

APOYO PARA LA PLANIFICACIÓN

Título:

Audiencia: otras personas similares a ti en intereses y edad.

Propósito y tema:

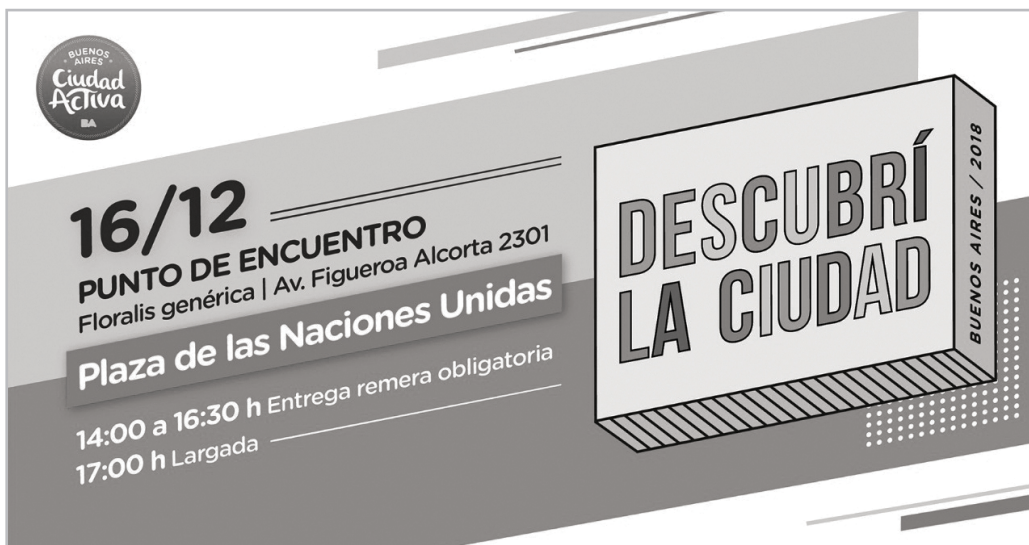
Introducción:

Desarrollo:

Cierre:

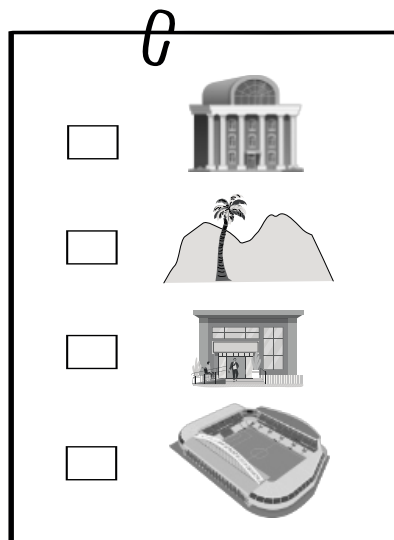
¡Descubre Chilca!

Desde la municipalidad de Chilca quieren organizar una serie de actividades familiares para celebrar el aniversario del pueblo. Eligieron a varios chilcanos y chilcanas para apoyar en la organización del evento. A don "raudo" Cabrera, por su experiencia en los deportes, le pidieron que creara un juego de desafíos que fuera resuelto en equipos y que implicara recorrer los principales puntos de interés de Chilca: el museo, la Palma Chilena más alta de Chile, la biblioteca municipal y el estadio. Don "raudo" Cabrera estaba súper motivado y se puso de inmediato a pensar en la actividad. Vio que en Buenos Aires había una experiencia similar que le podía servir de inspiración.



Fuente: <https://buenosaires.gob.ar/noticias/descubri-la-ciudad>

► Lo primero que hizo fue un afiche para la actividad en Chilca:



Una cosa que llamó la atención de don "raudo" Cabrera fue el reglamento en el que se explicaban los aspectos principales de la actividad.



REGLAMENTO

Tu misión será sumar la mayor cantidad de puntos, cumpliendo con las pruebas en el tiempo que dure la actividad. Al llegar a los puntos de interés, deberán tomarse una imagen fotográfica con su teléfono celular al estilo selfie donde se vea la consigna (monumento, esquina, edificio público, etc.) y los integrantes del equipo. Para cumplir con las pruebas podrás caminar, correr, subirte al metrobús o subte. Está prohibido movilizarse en auto, bicicleta o taxi. Deberás regresar al punto de llegada a la hora indicada. Los equipos que lleguen tarde, tendrán una penalidad de 100 puntos cada 10 minutos.

Los equipos que sumen más puntos, serán los ganadores del evento y serán premiados en el escenario.

Adaptado de: <https://buenosaires.gob.ar/noticias/descubri-la-ciudad> [Reglamento]

1. Reflexionen:

.....

- a. ¿Les parece claro el reglamento?
- b. ¿Entienden bien en qué consiste el juego?
- c. ¿Qué le hace falta para ser más claro?



.....

Don "raudo" Cabrera se puso a escribir el reglamento de ¡Descubre Chilca! Así va quedando su texto:

¡Descubre Chilca!

La misión será completar un recorrido por cuatro puntos de interés del pueblo de Chilca (sitios claves). Al llegar a un punto de interés, deberán tomarse una foto como equipo y mostrársela al guardián, quien marcará con un timbre especial que han cumplido con completar una etapa de la misión en su cartilla de juego. Cada foto de la misión tendrá una recompensa de 100 puntos.

Cumple con la misión el grupo que complete los 400 puntos y llegue al punto de inicio a la hora acordada. También obtendrán puntos adicionales los equipos que cumplan con las siguientes misiones:

1. Una foto junto a la pileta de Lenta, la tortuga.
2. La foto con mayor cantidad de habitantes del pueblo.
3. La foto con el chilcano o chilcana de mayor edad.
4. Una foto con Mía, la perrita comunitaria.

2. Analizando el texto:

En grupos de tres, discutan:

- a. ¿Comprenden el texto de ¡Descubre Chilca!? Revisen si entendieron lo mismo al leer este fragmento del reglamento.
- b. ¿Qué palabras, expresiones o recursos lingüísticos (como tiempos verbales), ha usado don "raudo" que sean característicos de un reglamento? Para realizar este análisis pueden mirar el reglamento de "Descubrí la ciudad" y ver qué elementos están presentes en ambos textos.

Escribe aquí para anotar los análisis que vayan haciendo con tu grupo:

Cuando don "raudo" Cabrera releyó el texto se dio cuenta de que había repetido muchas veces las palabras **"misión"**, **"cumplir"** (con sus variaciones como "cumplido") y **"completar"** (con sus variaciones como "completado"), lo que hacía que el reglamento fuera un poco confuso y reiterativo.

3. Editando el texto:

- a. Relean el texto que escribió don "raudo" Cabrera.
- b. Identifiquen todas las veces en que se repiten las palabras "misión", "cumplir" y "completar" (o alguna de sus variaciones).
- c. Elijan palabras que permitan reemplazar las repeticiones, manteniendo el sentido, para que el texto sea más claro y menos repetitivo.
- d. Escriban una nueva versión del reglamento que se entienda bien y no reitere palabras. Pueden añadir algunas palabras características de los reglamentos que identificaron anteriormente.





4. Revisando la reescritura:

Intercambien su reescritura con otro grupo y revisen el texto ayudándose de esta pauta:

En la nueva versión del texto...	Sí	No
Globalmente, el texto reescrito ¿es claro?		
¿Se evitan todas las repeticiones a través de reemplazar las palabras por otras?		
Las nuevas palabras que reemplazan a las repeticiones ¿mantienen el sentido de las originales?		
¿Se incorporan nuevas palabras propias de los reglamentos?		

► Si en alguna pregunta la respuesta es no, arreglen el texto para que quede bien.

5. ¡Su turno!

Si les gustó esta actividad, les invitamos a que puedan organizar alguna experiencia en que participen diferentes miembros de su comunidad. Al igual que don "raudo" Cabrera, pueden crear el reglamento y difundir el evento creando un afiche para que se sumen muchas personas a la convocatoria. No olviden pedir las autorizaciones a las autoridades correspondientes para que la actividad pueda ser llevada a cabo.

Si aparece esta construcción, tenemos que usar coma

El juego de mesa que crearon Florencia y sus amigos y amigas durante el corte de luz había quedado súper entretenido. Sin embargo, cuando se lo prestaron a otras personas para que jugaran, no les parecieron tan claras las instrucciones. De hecho, varias personas habían tenido dificultades para entender esta parte de las instrucciones:



Cada partida de este juego tiene seis rondas. Antes de iniciar la ronda 1, cada participante pone su ficha en la casilla de inicio. Hay dos posibilidades de acciones en cada ronda, lo que depende del número de ronda y del número que se obtiene al tirar el dado. Si hay coincidencia entre el número de la ronda y el número obtenido al lanzar el dado el jugador o la jugadora recoge cartas. Si no hay coincidencia entre el número de la ronda y el número del dado el jugador o jugadora avanza espacios en el tablero. Por ejemplo, si se está jugando la ronda 1 y la o el jugador obtiene 1 al tirar el dado puede recoger una carta del mazo. Si en la ronda 1 no obtiene 1 debe avanzar la cantidad de casillas que muestra el dado. Si en la ronda 2 la o el jugador obtiene 2 al tirar el dado recoge dos cartas del mazo. Si en la ronda 2 no le sale 2 no puede recoger cartas y debe avanzar la cantidad de casillas que indica el dado. Así sucesivamente hasta llegar a completar la partida de seis rondas.

- a. ¿Entiendes en general cómo se juega este juego?
- b. ¿Qué crees que podría ayudar a comprender mejor esta parte?





Anota tus reflexiones en este espacio:

Lee a continuación un fragmento de las instrucciones del juego "La última esperanza".

"La última esperanza"

Instrucciones para jugar

Para comenzar, cada jugador/a debe lanzar los dados. Inicia el juego quien obtenga el número más alto. En su turno, cada jugador/a debe lanzar los dados. Si le sale un número superior a cuatro, debe sacar una carta roja. Si le sale un número inferior a cuatro, debe sacar una carta amarilla. Las cartas rojas entregan conocimientos para evitar desastres naturales. Las cartas amarillas agregan dificultades que hacen más difícil evitarlos. Si se obtiene una carta amarilla, es obligatorio bajarla para que los demás jugadores/as puedan verla.

Ahora, fíjate cómo están construidas las siguientes oraciones del texto que leíste:

[Si le sale un número superior a cuatro], [debe sacar una carta roja!].

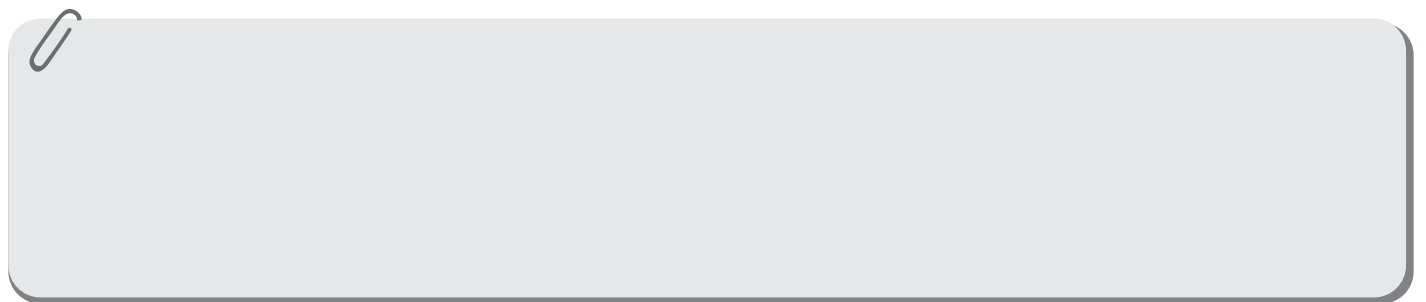
[Si le sale un número inferior a cuatro], [debe sacar una carta amarilla].

[Si se obtiene una carta amarilla], [es obligatorio bajarla para que los

demás jugadores/as puedan verla].

Cada participante de este juego tiene seis rondas. Antes de iniciar la ronda 1, cada jugador pone su ficha en la casilla de inicio. Hay dos posibilidades de acciones en cada ronda, lo que depende del número de ronda y del número que se obtiene al tirar el dado. Si hay coincidencia entre el número de la ronda y el número obtenido al lanzar el dado el jugador recoge cartas. Si no hay coincidencia entre el número de la ronda y el número del dado el jugador avanza espacios en el tablero. Por ejemplo, si se está jugando la ronda 1 y el jugador obtiene 1 al tirar el dado puede recoger una carta del mazo. Si en la ronda 1 no obtiene 1 debe avanzar la cantidad de casillas que muestra el dado. Si en la ronda 2 el jugador obtiene 2 al tirar el dado recoge dos cartas del mazo. Si en la ronda 2 no le sale 2 no puede recoger cartas y debe avanzar la cantidad de casillas que indica el dado. Así sucesivamente hasta llegar a completar la partida de seis rondas.

- b. Revisen con su curso las coincidencias y diferencias en sus análisis. ¿Creen que ahora se entiende mejor el fragmento? ¿Por qué?
- c. En grupos, escriban en una oración una conclusión sobre este tipo de construcciones. El objetivo de dejarla por escrito es recordar cómo se usa la coma en ellas.



- d. Revisen la conclusión con su profesor o profesora y úsenla como recordatorio cuando incluyan este tipo de oraciones en las instrucciones que están escribiendo de sus propios juegos de mesa.
- e. Además de las instrucciones ¿en qué otros textos será frecuente encontrar estas oraciones?

Proyecto

Nuestro propio juego de mesa

¡Se cortó la luz en todo Chilca! Florencia y sus amigos se quedaron en la mitad de la película que estaban viendo y comenzaron a aburrirse. –¿Tienes un juego de mesa? preguntó uno de ellos. Florencia sacó cuatro cajas un poco destartaladas del fondo de un baúl.



A juzgar por el polvo y el estado de las cajas, nadie los había usado en un buen tiempo. A uno le faltaban las tarjetas de personajes; a otro, el tablero. Uno tenía solo las instrucciones y el cuarto era un Memorice que le habían regalado a Florencia cuando tenía tres años. De pronto, a Florencia se le prendió la ampolleta: ¿por qué no inventamos nuestro propio juego de mesa?

1. Conversemos:

En grupos conversen sobre lo siguiente:

- a. ¿Qué juegos de mesa conocen? Nombren algunos de sus favoritos.
- b. Aunque hay muchos diferentes, ¿qué tienen todos los juegos de mesa en común?
- c. ¿Creen que los juegos de mesa han pasado de moda con la llegada de la tecnología a nuestras vidas?
- d. ¿Por qué a pesar de haber tantos juegos diferentes se siguen creando nuevos juegos?
- e. ¿Consideran que los juegos de mesa son un artefacto cultural relevante en nuestra sociedad?

Escribe en este espacio para descubrir tu opinión sobre las reflexiones realizadas con tu curso:

Florencia y sus amigos y amigas comenzaron a tirar varias ideas para crear su juego, pero estaban tan entusiasmados y tenían tantas ideas diferentes, que no se podían poner de acuerdo. Aunque en un momento volvió la luz, la película ya había pasado al olvido de tan metidos que estaban en su proceso creativo. A alguien se le ocurrió poner en un buscador “¿cómo hacer tu propio juego de mesa?” y encontraron el siguiente plan que les ayudó a organizarse mejor y a aprovechar todas las ideas que tenían.

¿CÓMO HACER TU PROPIO JUEGO DE MESA?

1. Decide el tema y la mecánica del juego. Lo más importante es que vayas dejando registro de todas las ideas que vas teniendo en relación con tu juego, como una especie de bitácora. Puedes ir haciendo dibujos, esquemas o anotando las ideas que te van surgiendo. Cuando ya tengas preparada tu bitácora, decide el tema y la mecánica del juego.

► **Tema.** De qué se va a tratar tu juego. Algunos juegos son de guerra, e implican conflictos y estrategias por parte de las y los jugadores. Hay juegos sobre cine, música, animales y un largo etcétera.

► **Mecánica.** Son las formas básicas en que los jugadores interactúan con el juego. En Monopolio o Monopoly, la mecánica se centra alrededor de los dados, en la compra y venta de propiedades y en hacer dinero. En otros juegos, la mecánica consiste en el movimiento de piezas a lo largo del tablero al mismo tiempo que se usan los dados.



2. Determina el rango de edad de tus jugadores y jugadoras.

Saber el rango de edad de tus jugadores potenciales te permitirá diseñar el juego tan simple o tan detallado como quieras, al igual que escribir las instrucciones apropiadas para la edad. Por ejemplo, si diseñas un juego para niñas y niños pequeños querrás crear algo que sea simple, fácil de entender, breve y divertido. Hay juegos que requieren saber leer, otros que necesitan ciertos conocimientos que no todos tienen a cierta edad, etc.

3. Establece las características básicas del juego.

Decide lo siguiente:

► **Cantidad de jugadores y jugadoras.** Piensa si tu juego requiere un mínimo de jugadores o existe un máximo de personas para que resulte bien.

► **Tiempo promedio de juego.** Decide si quieres un juego rápido que pueda jugarse varias veces seguidas o prefieres jugar por un periodo más extenso.

► **Factor clave.** Piensa cuánto del juego dependerá de la suerte y cuánto de habilidades.

4. Decide la manera en que se gana el juego. El final de un juego de mesa es uno de los aspectos más cruciales, ya que las personas necesitan un objetivo que los incentive a ganar. Define las diferentes maneras en las que el jugador o jugadora puede ganar y tenlas en mente a medida que elaboras el juego.

5. Anota las reglas básicas. Estas sin duda cambiarán a lo largo del desarrollo de tu juego, pero tener un conjunto básico de reglas te permitirá comenzar rápidamente con las pruebas y la experimentación. Con estas reglas puedes construir el instructivo del juego que permitirá entenderlo y jugarlo bien. Ten en mente tus condiciones para ganar y asegúrate de que la mecánica sea clara.

6. Prueba el juego. Crea un prototipo de juego para que puedas probar tu mecánica. No tiene que verse bien; solo necesitas poder ver si las bases funcionan como deberían. Para eso, recorta fichas y piezas de cartulina; crea un tablero, si se necesita; usa fichas o dados, etc. Comienza a jugar poniendo a prueba las instrucciones y todo lo que has pensado hasta el momento y realiza los ajustes necesarios



si algo no está funcionando bien.

Luego, pruébalo con distintas personas y ve si hay algo más que tienes que modificar. Evalúa el juego:

¿Se entiende el juego claramente?

¿Está bien la duración que propusieron?

Lo más importante: ¿es un juego con el que las personas se divierten?

7. Diseña la versión final. Cuando hayas terminado con el proceso de prueba y estés satisfecho con la jugabilidad, puedes comenzar a crear la versión final del juego. ¡A disfrutarlo con tus amistades y familiares!

Adaptación de <https://www.jugamostodos.org/index.php/noticias-en-el-mundo/otros-articulos/5135-como-hacer-tu-propio-juego-de-mesa>

Las y los amigos de Florencia estuvieron el primer día discutiendo hasta el punto 4, sobre la manera en que se gana el juego. Decidieron que se volverían a juntar otro día para escribir las instrucciones y otra vez más para hacer el prototipo y probar el juego. En tres tardes ya tenían la versión final del juego lista. Invitaron a más personas y jugaron varias veces. Al final, una tarde de corte de luz les había regalado varias tardes de diversión.

2. Nuestro juego de mesa:

En grupos de cuatro integrantes organícense para crear su propio juego de mesa. Primero conversen un poco sobre cuáles son los juegos que más les gustan y tomen decisiones generales. Luego les recomendamos ir dejando registro de las decisiones que van tomando y de los resultados que van teniendo en su **bitácora de creación de juego**. Tomar estas notas es muy importante para que no se les olvide lo que han pensado y para que el juego vaya teniendo coherencia.





Bitácora de creación de juego:

0. Ideas iniciales:

1. Tema y mecánica del juego:

2. Rango de edad de los jugadores:

3. Características básicas del juego:

4. La manera de ganar:

5. Reglas básicas:

a. Un análisis general de nuestro juego:

Con todo lo que han discutido hasta el momento, evalúen de manera general las ideas que han anotado en la bitácora. Pueden usar las siguientes preguntas guía:

► ¿Hay coherencia entre los elementos básicos de nuestro juego?

Por ejemplo, en un juego llamado "La última esperanza", cada jugador está llamado a salvar el mundo. Para esto, el número que se obtiene en los dados te permite acceder a pistas y conocimientos que hay que relacionar para descubrir cómo prevenir desastres naturales, mientras el reloj avanza implacablemente. El juego resulta coherente entre los diferentes elementos que lo componen porque el tema central, la mecánica del juego y la manera de ganar apuntan en una misma dirección.



b. Nuestras reglas, poniéndonos en el lugar de las y los jugadores:

A partir de lo que aprendieron en el **ejercicio “Un problema con las reglas”**, escriban las instrucciones de su juego. Recuerden que **las reglas se escriben para que cualquier persona pueda entender su juego sin el apoyo de los creadores o creadoras**. Tienen que ser autosuficientes, es decir, deben permitir jugar el juego desde su comienzo hasta su final sin necesitar otros apoyos. Algo muy importante, entonces, es que se salgan de su rol de creadores o creadoras y se pongan en el lugar de los jugadores y jugadoras para escribir las instrucciones con toda la información necesaria para que su juego se pueda jugar.

Algo que puede ayudar a escribir las instrucciones es ir revisando el paso a paso del juego. Imaginen que van a empezar a jugar. ¿Hay que preparar algo antes de la partida? ¿Quién parte? ¿Hay turnos? ¿Quién es el segundo en jugar?... Ahora imaginen un turno: ¿cómo se comienza a jugar? ¿Hay que sacar una carta, y luego qué se hace? ¿Cómo se termina un turno?

****Atención:**

- ▶ Recuerden que es importante organizar claramente las ideas para que los jugadores comprendan bien el texto. Para saber si organizaste claramente tu texto, aplica lo aprendido en el ejercicio **“La bici de Víctor”**.
- ▶ También consideren incorporar palabras para explicar, como lo hicieron en el ejercicio **“¿Hasta qué punto ser positivos es positivo?”**.
- ▶ Una vez que estén escritas las instrucciones, revisen que no haya repeticiones de palabras. Para esto, apliquen lo que aprendieron en el ejercicio **“¡Descubre Chilca!”**.
- ▶ ¿Usaron estructuras como **“Si caes en la casilla roja, saca una tarjeta”**? Revisen que hayan usado bien las comas, como lo hicieron en el ejercicio **“Si aparece esta construcción, tenemos que usar coma”**.

c. ¡Prueben el juego!

Una vez que hayan escrito las instrucciones, pueden hacer un prototipo y probar cómo funciona el juego. Seguramente esta es la parte más entretenida porque se va haciendo realidad todo lo que pensaron. Es, además, una instancia que les permite hacer ajustes o agregar elementos que no están tan claros o no habían considerado.

d. Observar nuestro juego, y probar las instrucciones y los prototipos:

Pídanle a un grupo de personas que juegue el juego usando sus instrucciones y el prototipo que diseñaron. Ustedes estarán en la misma mesa, observando todo lo que sucede y tomando notas de la experiencia de los jugadores con su propuesta. Les recomendamos que no hablen ni intervengan, solo observen y dejen que las instrucciones y el juego hablen por sí mismos. Recuerden que cuando ustedes juegan un juego de mesa no tienen a las y los creadores del juego ayudándoles a jugar.

Presten especial atención a si hay elementos que no están claros. También es momento de evaluar cuánto dura el juego y el disfrute de la experiencia.





Nuestra bitácora de juego: prueba de prototipo

Acá pueden anotar las instancias en que los jugadores estaban perdidos o tuvieron dudas de cómo jugar. También aquellos elementos que deben mejorar porque sobran o porque no se dieron como imaginaron.



e. Análisis de la experiencia:

Reúnanse con su grupo y analicen las notas que tomaron. ¿Cómo resultó el juego? ¿Las y los jugadores pudieron jugar y comprendieron bien las instrucciones? A partir de la discusión y el análisis, completen la siguiente pauta. Esto les permitirá identificar qué deben mejorar de sus instrucciones. Dejamos algunos espacios para que agregaran más preguntas que les permitan evaluar sus instrucciones.

Las instrucciones...	Sí	No
1. Permitieron que todos los jugadores entendieran el objetivo del juego.		
2. Eran claras sobre cómo preparar el juego.		
3. Eran efectivas en permitir guiar la partida desde el inicio hasta el final.		
4. Eran autosuficientes (no requirieron que las y los jugadores tomaran acuerdos sobre la marcha).		
5.		
6.		

f. Reescritura de las instrucciones:

Luego del análisis y discusión, de ser necesario, reescriban o corrijan aquellos aspectos de las instrucciones que requieren mejoras.

g. Intercambio de juegos:

Intercambien su prototipo con otro grupo y háganse comentarios sobre el juego y las instrucciones. Estos comentarios tienen que permitir a las y los creadores del juego mejorarlo y llevarlo a otro nivel. Es un momento en que pueden fijarse en los detalles de la escritura de las instrucciones, como la ortografía, las palabras que usan, la claridad de las oraciones, etc.



Ficha de comentarios sobre el juego:

- ▶ Juego:
- ▶ Creadores/as:
- ▶ Evaluadores/as:

- ▶ Comentarios sobre el juego:

- ▶ Comentarios sobre las instrucciones:

3. La versión final: un juego para nuestra Ludoteca

Considerando las evaluaciones que recibieron, hagan los ajustes y creen una versión final del juego para que el resto pueda disfrutarlo. Al igual que la portada de un libro invita a la lectura, el nombre del juego invita a jugarlo. Si todavía no lo han hecho, inventen un nombre que sea creativo y se relacione con la temática de su juego. Con todos los juegos que han creado pueden armar una ludoteca y usarlos varias veces para divertirse con sus compañeros y compañeras.

.....

Reflexionando sobre nuestro proceso creativo:

a. ¿Qué fue lo más difícil del proceso de creación de su juego?

b. Ahora que son creadores y creadoras de un juego de mesa ¿hay algo que ven de manera diferente en los juegos creados por otras personas?

c. ¿Les gustaría volver a crear un juego de mesa? ¿Por qué?

Usa este espacio para dar tu opinión a partir de lo reflexionado:

.....

Solo lo que se puede ver

Martina ha decidido lanzarse a escribir una película. Hasta ahora, su obsesión ha sido siempre crear videojuegos, pero últimamente ha empezado a sentir que en un videojuego no es posible desarrollar suficientemente las historias ni sus personajes. De pronto, los videojuegos le han parecido historias fragmentadas y poco profundas.



El asunto es que le comentó esta inquietud a sus compañeros y compañeras con quienes juega en línea y ¡nadie estuvo de acuerdo con ella! Para ellos y ellas, las historias se enriquecen mucho más en un videojuego, porque las y los jugadores pueden interactuar y tomar decisiones sobre cómo continúan. Mientras que en una película las y los espectadores son pasivos y esperan que les cuenten una historia, el jugador o la jugadora de videojuegos es activo y puede influir en la creación de la historia. Además, argumentaron, una película dura en promedio una hora y media o dos, mientras que con un videojuego se puede interactuar con una misma historia varios días o incluso semanas. Eso, decían, les permite comprenderla mejor. Martina no quedó nada convencida con los argumentos de su grupo, pero no siguió insistiendo en su punto de vista porque se sintió en desventaja.

1. Reflexionen en grupos:

- a. ¿Han tenido la experiencia de jugar un videojuego? ¿Cómo fue esa experiencia?, ¿la disfrutaron?, ¿qué emociones les produjo?
- b. ¿De qué manera se narra una historia en un videojuego? ¿Pueden dar algún ejemplo? ¿Cómo se narran los eventos?, ¿cómo se desarrollan las y los personajes?
- c. ¿Están de acuerdo con Martina en que, en los videojuegos, las historias no son igual de profundas que en las películas? ¿Es posible dar profundidad a las y los personajes y a los temas cuando se narra de manera interactiva?
- d. ¿Están de acuerdo con las y los amigos de Martina en que, en una película, los espectadores somos totalmente pasivos y solo nos limitamos a recibir una historia hecha? ¿Creen que no se debe aportar nada para comprender una película?

► Ahora que has dialogado, escribe para descubrir tu propia opinión sobre los videojuegos y su forma de contar historias:



En mi opinión, la forma en que se narra en los videojuegos...

2. Describir a un personaje en un guion cinematográfico:

Martina se fue a leer guiones cinematográficos para poder iniciarse en su escritura. Según ella, leer es siempre la mejor fuente de inspiración para escribir. En internet, encontró el guion de una película que se llama “Vivir dos veces”, que fue escrito por María Mínguez el año 2018. La siguiente es una escena del guion:

INT. BAR. DÍA. DÍA 1

La mano de un anciano escribe números en el Sudoku de un periódico. Es EMILIO (70 años), que está sentado en una mesa cerca de la ventana. Todavía lleva gafas y viste traje de chaqueta marrón, algo rancio y desfasado. Rellena varias de las celdas del Sudoku con destreza, hasta que tras escribir un número, levanta la cabeza y mira al frente, confundido. Tacha el número y lo cambia por otro. Piensa y lo tacha de nuevo. Se rasca la cabeza. Empieza a sudar.

Se acerca la CAMARERA, que deja sobre la mesa un café con leche y un plato de tostadas con dos rodajas de tomate colocadas encima del pan. Emilio mira el plato, insatisfecho, y coge asqueado las rodajas de tomate colocándolas a un lado. Después limpia el pan para que no queden restos de tomate.

CAMARERA

Perdona, Emilio. Tenemos nuevo cocinero. De todas formas, nunca entenderé qué sentido tiene pedir tostadas con tomate, si no vas a restregar el tomate en el pan.

EMILIO

Se trata de disfrutar de los sabores puros. Pido pan y tomate, porque me gusta el sabor del pan y el del tomate. Pero si los mezclo, no disfruto ni de uno ni del otro...

La camarera le interrumpe.

CAMARERA

Piensas demasiado, ¿lo sabías?

La camarera niega con la cabeza cuando, al ver el Sudoku del periódico, abre los ojos de par en par.

CAMARERA

¿Será posible?

EMILIO

¿Qué?

CAMARERA

Es la primera vez en años que te sirvo el desayuno y aún no has terminado el Sudoku ese.

EMILIO (molesto)

No se llama Sudoku. Es un cuadrado mágico. Los japoneses creen que lo inventaron ellos, pero lo único que hicieron es ponerle nombre a algo que ya existía.

La camarera se va, harta de sus historias. De nuevo a solas, Emilio mira el Sudoku preocupado.

Fragmento de "Vivir dos veces", de María Mínguez. Fuente: <https://bloguionistas.com/>

► Lean las siguientes preguntas y vuelvan a leer el guion para responderlas:

- a. ¿Se fijaron que en el guion se describe con palabras lo que, en la película, se verá en imágenes? ¿Hay descripciones sobre los pensamientos de las y los personajes o solo sabemos de ellos lo que se puede observar?
- b. ¿Se fijaron en que las oraciones de la descripción son breves y muy precisas?
- c. ¿Observan que las acotaciones (están en paréntesis) describen la emoción con la que se dice un diálogo?
- d. ¿Qué características del personaje seleccionó la guionista para describirlo?, ¿por qué habrá decidido que eran esas las características más importantes para mostrar rápidamente cómo es?
- e. ¿Qué características del personaje se muestran a través del diálogo?
- f. ¿Cómo se describe a un personaje en un cuento o en una novela?, ¿cómo se diferencia de la manera en que se describe en el cine?

► Escribe en tus propias palabras lo que has aprendido sobre cómo se redacta el guion de una película y cómo se desarrolla a las y los personajes en el cine:



3. ¡A escribir!

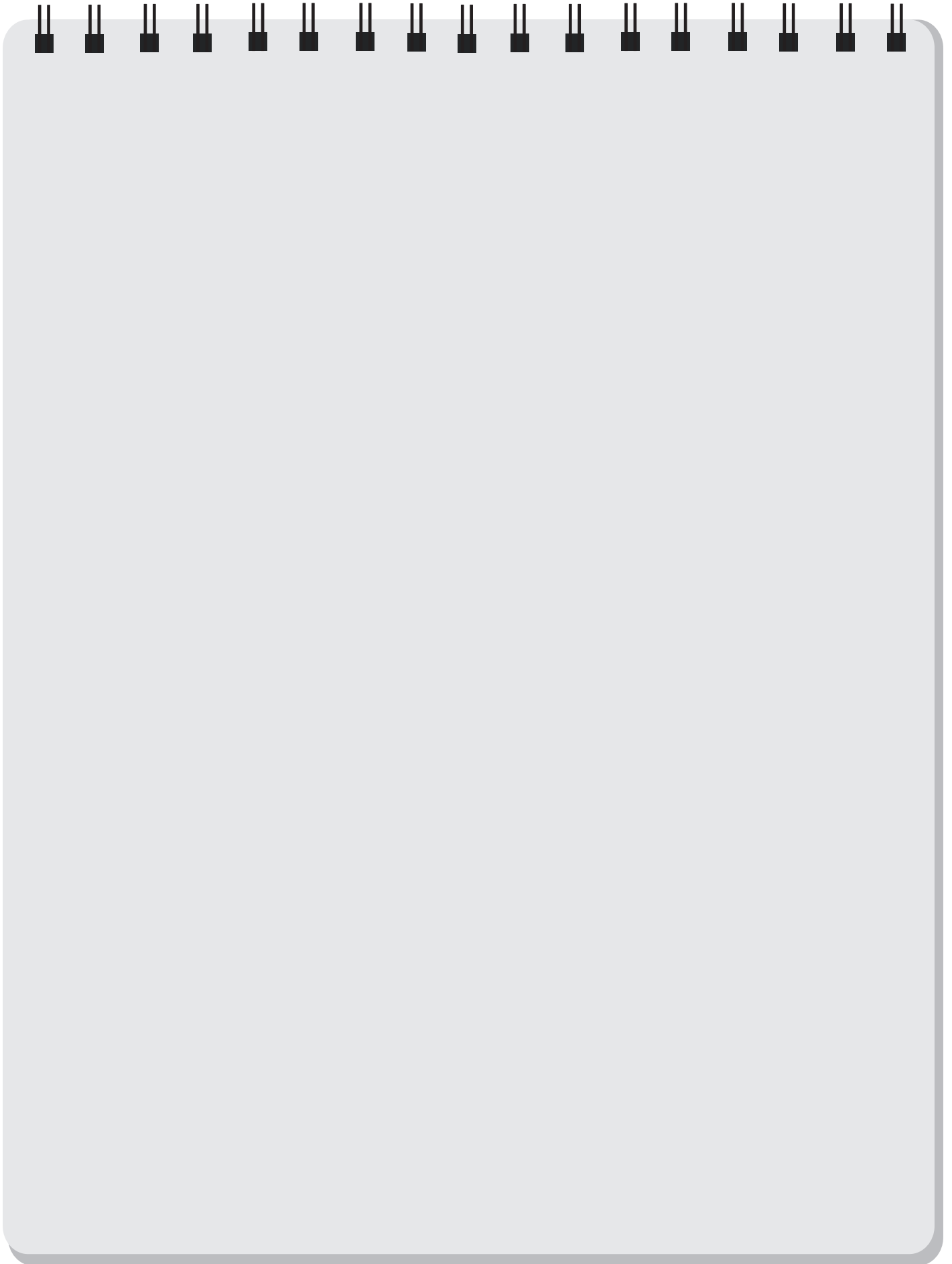
Considerando lo que has aprendido sobre los guiones cinematográficos y sobre cómo se desarrolla a las y los personajes en el cine, escribe el guion de una escena de una película. Puedes escribir individualmente o en pareja. Puedes inventar una escena o redactar la escena de alguna película que te guste. Escribe un primer borrador y luego revísalo usando los siguientes criterios:



- a. ¿Se describe con palabras solo lo que se puede ver?
- b. ¿Son claras las descripciones?
- c. ¿Las oraciones son breves y precisas?
- d. ¿Logra el guion dar a conocer al personaje por medio de las descripciones y de los diálogos?
- e. ¿La selección de las características que se muestran del personaje es la más adecuada para describirlo bien, a pesar de la brevedad de la escena?

► Escribe aquí la escena de tu película:





Escapar de la habitación

Martina ha estado probando distintos juegos de *Escape room*, de esos en que hay que resolver diferentes pruebas o desafíos para salir de un lugar o solucionar un misterio, generalmente contra el tiempo. En una ocasión estaba atascada sin poder avanzar. Por más que miró debajo de los sillones y detrás de los cuadros, no encontró ninguna otra pista para continuar jugando. Se metió a un foro de escapistas y encontró el siguiente mensaje que le sirvió para seguir adelante.



alcachofita3000

ene 06

#200

Cuando llegues a la habitación que está pintada de azul con el cuadro de van Gogh en el muro central, saca el gancho que está debajo de la mesa de centro. En la parte derecha de la habitación, arriba del armario, vas a ver una maceta. Tira la maceta con el gancho y con un trozo de la maceta raja el tercer cojín del sillón que está debajo del cuadro. Va a aparecer un control remoto dentro del cojín. Prende la tele que está al frente del armario y anota la clave que aparece en la pantalla. Después, avanza de nuevo a la izquierda y saca la escoba que está detrás del armario. Abre el armario y en el segundo cajón de arriba hacia abajo saca el alicate. Rompe la escoba con el alicate. Con las astillas de esta haz fuego con el enchufe de la tele y ponlo en el casillero rojo que se abre con la clave que te apareció en la tele. Que te siga explicando otra persona xD.

1. Imaginar un lugar a través de las palabras:

- A partir de este mensaje del foro, dibuja en la página siguiente un plano de cómo te imaginas que es la habitación en la que está jugando Martina.

Dibuja aquí el plano:



b. En tu plano, encierra en un círculo el lugar donde se encuentra:

1. el gancho
2. la maceta
3. el cojín
4. la escoba
5. el alicate

► Pon el número correspondiente en el círculo para identificar la ubicación de cada objeto.

c. Compara con el resto del curso los planos que hicieron y dónde ubicaron cada objeto. ¿Se parecen o son diferentes? Si son diferentes, analicen cuál se ajusta mejor al mensaje.

d. Subraya en el mensaje del foro las palabras que te permitieron saber dónde dibujar cada objeto. Registra estas palabras en la tabla que se presenta a continuación y agrega otras palabras que crees que pueden servir para la misma función.

Lista de palabras para hacer descripciones espaciales y ubicar objetos en el espacio:

- | | |
|----------------------------|---|
| • muro <u>central</u> | • |
| • <u>debajo de</u> la mesa | • |
| • | • |
| • | • |
| • | • |
| • | • |

2. Escapar de la habitación:

Dos aspectos clave de los juegos de escape y misterio suelen ser el ingenio para resolver los desafíos y acertijos y la presencia de una temática y narrativa para el juego. Por ejemplo, en “Buscando a Firulais” se dice que, durante el confinamiento por el coronavirus, alguien ha robado el perro del vecino y tu misión es encontrarlo. En el juego “Cube Escape: The Lake” estás encerrado en una cabaña abandonada en un lago y, así, cada juego tiene un tema y una narrativa que justifica el encierro o el misterio. A continuación, lee la descripción que presenta al juego “Asalto al Museo del Prado” para comprender en general de qué se trata este juego de misterio.

Desde luego, el robo de siete cuadros de artistas de fama mundial mientras se encontraban en el área de restauración del Museo del Prado no es un “encargo fácil”. Formas parte de un equipo de investigación a punto de aterrizar en Madrid. Debes entrar al ascensor que da acceso al taller de restauración. Acabáis de dar el primer paso hacia una muerte segura sin ser conscientes de ello.

Fuente: <https://catalogo.escapeweb.es/es/asalto-al-museo-del-prado>

► **Para reflexionar:**

- a. ¿Has jugado algún juego de escape o misterio alguna vez? ¿Te ha gustado la experiencia? ¿Qué es lo que más te ha gustado de ella?
- b. Si respondiste que no, ¿crees que te gustaría participar de un juego así? ¿Por qué?
- c. ¿Por qué crees que este tipo de juegos son tan populares?
- d. Hay juegos de escape presenciales y otros online. ¿Cuál formato te gusta más y por qué?



A Martina le encantan los videojuegos, pero no todos comparten su afición por estar frente al computador, aunque estaba segura de que a varios les encantaría jugar algo así de manera presencial. Pensó que era una lástima que en Chilca no hubiera una sala de escape. Pero que no existiera, no quería decir que este sueño suyo no pudiera hacerse realidad.

Se juntó con sus amigos y amigas y en un par de horas ya tenían una narrativa armada; sabían qué objetos les servirían para ornamentar y crearon algunas pistas y acertijos. Se les ocurrió que sería una súper buena idea hacer este juego en el liceo para juntar fondos para su graduación. ¡Seguro sería un éxito! Cuando le pidieron permiso a la directora, ella les dijo que sí, pero que tenían que poner por escrito la narrativa del juego, la descripción de qué habría en la sala y también la forma de escapar de la habitación, antes de aprobar su actividad. Mientras más detalladas fueran las descripciones, más probabilidades habría de aprobar su juego.



3. ¡Crea tu juego de escape!

En grupos, realicen lo siguiente:

- a. Creen una narrativa de su juego. ¿Será un juego de zombies?, ¿de misterio? Pueden anotar acá algunas ideas y describir en pocas palabras esta temática y su trasfondo, como vieron antes en el ejemplo de “Asalto en el Museo del Prado”.



- b. Describan qué objetos habrá en la habitación y dónde estarán ubicados. Usen las palabras que sistematizaron en la **lista de palabras para hacer descripciones espaciales y ubicar objetos en el espacio**.

Pueden usar como ejemplo este extracto de lo que escribieron Martina y sus amigas y amigos:



En el centro de la sala hay una alfombra y una mesa de centro de cuatro patas **sobre ella**. **En la esquina derecha, al lado de la ventana**, hay una planta que está en un macetero. **En la esquina izquierda, en diagonal a la planta** se ve un árbol de navidad con luces y una estrella (...)

.....

.....

.....

- c. Escriban la manera en que se pueden resolver las pruebas para salir de la habitación. Pueden inspirarse en la solución que encontró Martina en el foro y usar las palabras de la lista para describir espacialmente.



- d. ¡Lleven su juego a la realidad!

El juego de Martina y sus amigos y amigas fue un éxito rotundo. ¿Les gustaría implementar su juego en la realidad? Tal vez pueden pedir autorización en su escuela o liceo y pasar unos momentos poniendo a prueba su ingenio y su creatividad. ¡A escapar de la habitación!

De visita en Chilca

La Sra. Leidy suele ser alguien muy alegre, pero hoy está especialmente contenta. Su hermana la llamó y le dijo que iba a venir a Chile por 15 días de vacaciones. Hace mucho tiempo que no se ven en persona; de hecho Víctor era un niño cuando se vieron por última vez. Antes de llegar a Chile, su hermana le pidió que le enviara recomendaciones de qué lugares visitar y en qué orden le convenía hacerlo. La Sra. Leidy se puso a revisar itinerarios para enviarle algunas ideas.



Visitar Chile en 10 días: el itinerario recomendado

Día 3 y 4: Puerto Montt

“Si visitas Chile no puedes dejar de ver una de las regiones más espectaculares del país, que además es la puerta de entrada a la Patagonia Chilena. A esta zona se le denomina la región de los Lagos, ya que alrededor de Puerto Montt hay grandes masas de agua que, rodeadas por la cordillera de los Andes forman uno de los paisajes más bonitos de todo Chile. El más visitado suele ser el Lago de Todos los Santos, enmarcado por el Parque Nacional Vicente Pérez Rosales. En este parque además se encuentran algunos de los volcanes más importantes de Chile, siendo el principal el volcán Osorno. Aquí pasaremos todo el día disfrutando de la actividad más realizada en la zona: el senderismo.

Fragmento adaptado de publicación original de Lily: Visitar Chile en 10 días
Fuente: <https://blog.howlanders.com/chile/visitar-chile-10-dias/>

La Sra. Leidy le iba a recomendar a su hermana que uno de los días hiciera un recorrido por Chilca, pero no había ningún itinerario disponible. Le pidió ayuda a Víctor para que juntos armaran una propuesta especialmente pensada en su hermana.

Víctor nunca antes había escrito un itinerario, pero a partir del texto que había encontrado la Sra. Leidy se dieron cuenta de que realmente no era tan difícil. Lo primero que llamó su atención es que se iba especificando cada vez la información, partiendo desde lo más general avanzando hacia lo más específico.

Graficaron esto en un esquema que representaba visualmente cómo iba progresando la información.



Chile

Región de Los Lagos

Parque Nacional Vicente Pérez Rosales

Hay muchos lagos: uno de ellos es el **LAGO DE TODOS LOS SANTOS**

Hay muchos volcanes: uno de ellos es el **VOLCÁN OSORNO**

Luego, se dieron cuenta de que se usaban algunas expresiones especiales para referirse a los mismos temas sin repetir la misma manera de mencionarlos. Esto no solo daba variedad al texto, sino que también iba dejando bien unido al texto, como si se tratara de un tejido bien firme. Marcaron estas palabras y analizaron cómo se usaban.

“Si visitas Chile no puedes dejar de ver una de las regiones más espectaculares del país, que además es la puerta de entrada a la Patagonia Chilena. **A esta zona** se le denomina la región de Los Lagos, ya que alrededor de Puerto Montt hay grandes masas de agua que, rodeadas por la cordillera de los Andes forman uno de los paisajes más bonitos de todo Chile. **El más visitado** suele ser el Lago de Todos los Santos, enmarcado en el Parque Nacional Vicente Pérez Rosales. **En este parque** además se encuentran algunos de los volcanes más importantes de Chile, siendo **el principal** el volcán Osorno. **Aquí** pasaremos todo el día disfrutando de la actividad más realizada en la zona: el senderismo.

Fragmento adaptado de publicación original de Lily: Visitar Chile en 10 días
Fuente: <https://blog.howlanders.com/chile/visitar-chile-10-dias/>

1. Análisis:

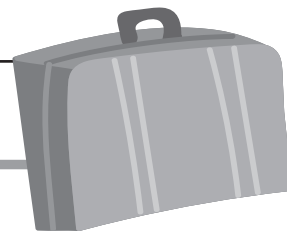
- a. Explica con tus palabras la sensación que tenían la Sra. Leidy y Víctor de que las palabras marcadas unen el texto como si fueran hilos de un tejido firme.

- b. Completa la tabla que estaban haciendo la Sra. Leidy y Víctor para entender cómo funcionan estas expresiones especiales que van hilando la información del texto.

Expresión	Referente ¿A qué refiere?
A esta zona	<ul style="list-style-type: none">• Una de las regiones más espectaculares del país• La puerta de entrada a la Patagonia Chilena
El más visitado	
En este parque	Parque Nacional Vicente Pérez Rosales
El principal	
Aquí	

2. ¡Ahora te toca a ti!

Imagina que alguien te avisa que irá a visitar un lugar que tú conoces muy bien (puede ser la ciudad donde vives, el lugar donde naciste o cualquier lugar en que te manejas muy bien). Escribe un itinerario de los puntos de interés que son recomendables de visitar en ese lugar, sugiriendo un recorrido especialmente pensado para personas que no lo conocen. Aplica lo que aprendiste de las palabras para referirse a lo mismo y mantener un texto cohesionado.



► En parejas, intercambien sus itinerarios y revisen si se entiende a qué refiere cada palabra. Si hay alguna referencia poco clara, vuelve a escribir para que tu escrito se comprenda bien.

Siendo testigo

Chilca siempre ha sido un pueblo muy tranquilo. Sin embargo, hoy las y los habitantes del pueblo se despertaron con el siguiente titular en la portada del diario local:

¡ROBO FRUSTRADO EN EL BANCO DE CHILCA!



Información otorgada por uno de los habitantes fue clave para dar con los asaltantes.

Todo había pasado muy rápido, pero el grupo de asaltantes había llegado en un auto descapotable rojo que contrastaba demasiado con los autos habituales del lugar. El cajero del banco había hecho sonar las alarmas y llegaron los Carabineros de inmediato porque generalmente tenían poco trabajo de este tipo. Don Octavio fue clave para atrapar al grupo de asaltantes porque había visto entrar y salir el auto. Además, se había aprendido la patente de memoria y alcanzó a ver la cara de dos de los cuatro integrantes del grupo.

En primera instancia, esta fue la declaración de don Octavio a los Carabineros:

Cuando entraron a Chilca me pareció de inmediato un grupo sospechoso. Sabía que no eran de aquí porque ni me saludaron al llegar, fueron muy groseros. Venían cuatro en el auto. El que manejaba era muy joven, parecía de unos 20 años y se veía claramente que estaba muy nervioso. El auto era rojo y descapotable y se notaba que no habían sido muy cuidadosos con él. Me memoricé bien la patente porque los encontré bien extraños enseguida. Yo soy muy intuitivo. La mujer que venía adelante estaba bien seria. Se notaba que no estaba para nada feliz con lo que estaba haciendo.

1. Para analizar:



- a. ¿Es efectiva esta declaración de don Octavio para dar con el grupo de asaltantes? ¿Por qué?
- b. ¿Qué elementos no pueden faltar en una declaración como esta?
- c. ¿Qué elementos consideras que sobran en la declaración? ¿Por qué?

Los Carabineros le pidieron a don Octavio que se remitiera a los hechos y que describiera con más detalles los elementos que efectivamente había visto, dejando de lado sus impresiones. Después le pidieron que hiciera un retrato hablado del hombre y la mujer que había podido ver. Gracias a esta segunda descripción y los retratos hablados, pudieron encontrar al grupo de asaltantes y se resolvió el crimen rápidamente.



2. Para reflexionar:

- a. ¿A qué crees que se debe que don Octavio en la primera declaración haya incluido sus impresiones e información subjetiva?
- b. ¿Crees que es difícil ser objetivos si estamos involucrados emocionalmente en un evento? ¿Crees que es posible hacer una descripción totalmente objetiva?
- c. ¿Qué es un retrato hablado? Averigua detalles sobre esta técnica y determina cuáles son sus aspectos clave.

4. Siendo testigos:

¿Alguna vez has sido testigo de una situación rara, sorprendente, nunca vista o poco común? A continuación, escribe una descripción objetiva de esa situación. Se trata de describir solo lo que viste y oíste y dejar fuera tus impresiones y observaciones subjetivas. ¡Haz la prueba!

Descripción objetiva



► Ahora, haz el ejercicio de escribir solo tus impresiones subjetivas sobre la misma situación que describiste arriba.

Descripción subjetiva:



► ¿Cómo fue tu experiencia de escribir ambos textos? ¿Qué observas de las palabras que usaste en cada uno?

Contar con palabras lo que se ve



Era un día lluvioso y frío en Chilca. A Laura le encanta la lluvia y el olor a tierra mojada del día siguiente, pero no le gusta mucho mojarse. En días como este, prefiere acurrucarse en el sillón leyendo un libro, o ver una película mientras disfruta de un chocolate caliente. Seleccionó una película cuyo idioma original era inglés. Ella siempre elige escuchar la voz original de los actores y actrices hablando en el idioma en que la película fue grabada. Así que a menudo usa los subtítulos en español para entender lo que dicen y, en el audio, el idioma original de la película. Sin embargo, ahora estaba activada la opción de “doblada al español”. Ella cambió la opción rápidamente al idioma inglés. Pero, de pronto, empezó a escuchar otra voz hablando en inglés además de los actores: “A man rides a Tricycle with a front wheel of six feet of high” (“Un hombre anda en un triciclo con una rueda delantera de seis pies de altura”); “Now in the store” (Ahora en la tienda). ¿Qué era esa voz? ¿Por qué está describiendo todo lo que se ve en la película?

Laura se dio cuenta de que en vez de “inglés” había marcado la opción de “audiodescripción”. Se quedó escuchando un rato más lo que decía la voz y notó que iba describiendo algunas cosas que se veían en la película, como algunos objetos, ambientes, letreros con palabras, la ropa, expresiones faciales de las y los personajes y algunos de sus movimientos.

1. Conversa con tu curso:

- a. ¿Qué es la audiodescripción? ¿Sabes para qué sirve?
- b. ¿Les parece relevante que se hagan audiodescripciones? ¿Por qué?

Laura no sabía nada del tema y como le pareció un uso muy interesante de las palabras, dejó de lado la película y se puso a investigar sobre la audiodescripción. Esto fue lo que encontró:

DISCAPACIDAD VISUAL: AUDIODESCRIPCIÓN

Con la audiodescripción se consigue que la persona con discapacidad visual pueda conocer el ambiente y contexto del contenido audiovisual que está siguiendo, sin tener que preguntar a otras personas o acompañantes. De esta forma, captará el lenguaje no verbal de los actores, movimientos que se desarrollen en la película y no tengan sonido explícito, consiguiendo así no perderse en el contenido de una película, por ejemplo. También existen las guías con audiodescripción en museos y exposiciones de arte, que van explicando al usuario qué está visitando y qué significado tienen las obras.

Fragmento del texto RECOMENDACIONES SOBRE ACCESIBILIDAD AUDIOVISUAL, Departamento de Cooperación y Asistencia Técnica del Servicio Nacional de la Discapacidad, 2019 Fuente: <https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2019/05/recomendaciones-sobre-accesibilidad-audiovisual-senadis.pdf>

2. Reflexionen en conjunto

¿Habías pensado que no basta con escuchar una película para comprenderla? Haz el siguiente ejercicio para explorar esta idea:

- Pon una escena de una película que no hayas visto nunca y mantén los ojos cerrados. Anota qué entendiste y cómo fue tu experiencia.
- Pon la misma escena, pero esta vez abre los ojos. Anota qué entendiste y cómo fue tu experiencia.

Modalidad	Impresiones	Pregunta
A. Escenas con los ojos cerrados.		¿Qué lograste entender de esta escena? ¿Había muchos momentos de silencio?
B. Escena con los ojos abiertos.		¿Crees que ver la escena te permitió acceder a detalles que antes (modalidad A) no viste?

3. Criterios para una audiodescripción:

Laura encontró en internet una norma española que dice cómo deben ser las audiodescripciones (UNE 153020: “Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías”). Completa la tabla que hizo Laura explicando con tu curso qué significa cada criterio y dando ejemplos.

Criterio	Explicación: ¿Qué significa eso?	Ejemplo	Contraejemplo
El estilo debe ser fluido, sencillo y con frases en construcción directa.		La joven entra en el coche y se sienta en el asiento del copiloto mientras el conductor mira alrededor confundido.	La joven <u>con la mano derecha toma la manilla del auto y abre la puerta. Entra en el coche</u> y se sienta en el asiento del copiloto mientras el conductor mira alrededor <u>moviendo la cabeza con actitud de confundido.</u>
Evitar cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos.	Cacofonías son repeticiones de sonidos. Se debe hacer uso de un lenguaje preciso y variado.		
Se debe utilizar terminología específica para la obra, siguiendo normas gramaticales generales, y adjetivos concretos evitando los de significado impreciso.			
Evitar describir lo que se deduce fácilmente de la obra.			

4. Ahora te toca a ti:

Elige un cortometraje breve para hacer una propuesta de guion de audiodescripción o un fragmento de un cortometraje si este es muy extenso. Procura centrarte en aquellos elementos que son relevantes para la interpretación de la obra. Aplica los criterios orientadores para que la audiodescripción cumpla su propósito. Usa la tabla para guiar la elaboración del guion.



¡ATENCIÓN!

Puedes ver ejemplos de audiodescripciones para inspirarte en:

- ▶ <https://atrae.org/audiodescripcion>
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=Rz3nUB7f9f8>
- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=gezDvi845DY>



Cortometraje elegido:

.....

Autodescripción





► Usa la pauta para autoevaluar tu guion:

Criterio	¿Se cumple el criterio?	
	Sí	No
El estilo es fluido, sencillo y con frases en construcción directa.		
Se evitan cacofonías, redundancias y pobreza de recursos idiomáticos básicos.		
Se utiliza terminología específica para la obra, siguiendo normas gramaticales generales, y adjetivos concretos evitando los de significado impreciso.		
Se evita describir lo que se deduce fácilmente de la obra.		

Proyecto

Una imagen vale más que mil palabras

El otro día, Joaquín invitó a su amiga Laura a su casa. Mientras tomaban once en el comedor, Florencia, la hermana de Joaquín, se puso a hablar a toda velocidad sobre una idea que, según dijo, la tenía obsesionada. Según Florencia, los seres humanos llevamos más de 100 años viendo películas y fotografías y, en ese tiempo, han ido perdiendo importancia las palabras. Con mucha seriedad explicó que, para entender y disfrutar un libro, una serie o una película, son mucho más importantes las imágenes que nos muestran, que las palabras que nos dicen.

¡No estoy de acuerdo!, dijo Laura. Si no fuera por las palabras, las personas no podríamos explicar bien lo que sentimos ni lo que pensamos. De hecho, sin palabras, Florencia, ¡no podrías haber explicado esta loca teoría que tienes! Joaquín y su mamá optaron por comerse su pan con mantequilla en silencio porque Laura y Florencia siguieron discutiendo hasta que se hizo de noche y ninguna logró convencer a la otra.



1. Reflexionen en grupos:

- ¿Qué opinan de lo que dice Florencia?, ¿qué importancia tienen las imágenes en sus vidas cotidianas?, ¿creen que las imágenes tienen más importancia para ustedes que para sus padres, madres, abuelos y abuelas?, ¿cuántas imágenes ven en el día?, ¿cuántas palabras leen?
- Cuando leen un libro, ¿les parece necesario que haya imágenes además de palabras?, ¿qué les pasa cuando leen un libro sin imágenes?
- ¿Por qué creen que las personas postean tantas fotografías y videos en sus perfiles de redes sociales? Postear esas imágenes, ¿es lo mismo que escribir algo sobre ellos o ellas?, ¿en qué se parece y en qué se diferencia?
- Cuando chatean con sus amistades, ¿qué importancia tienen para ustedes los emoticones y los *stickers*?, ¿complementan o reemplazan a las palabras?

Por último, relata lo que te pasó usando **solo imágenes** (pueden ser dibujos, emojis o las imágenes que quieras)

► Comparte tu experiencia con un compañero o compañera:

- a. ¿Cuál de los tres relatos les resultó más fácil hacer?, ¿cuál fue el más difícil y por qué?
- b. ¿Cuál de los tres relatos les gustó más hacer?, ¿cuál les gustó menos y por qué?
- c. ¿Cuál dirían que es la gran diferencia entre relatar con imágenes y con palabras?, ¿qué pueden decir las palabras que las imágenes no y viceversa?

En este proyecto, como curso escribirán y grabarán con su celular un cortometraje sin palabras. Durante el proyecto les invitamos no solo a aprender a relatar en imágenes, sino también a reflexionar sobre el poder narrativo que tienen y cómo se diferencian de las palabras. ¡Manos a la obra!

3. Semana 1: introducción al cortometraje

Durante esta primera semana, tú y tus compañeros/as deberán ver cortometrajes y analizarlos, con el propósito de comprender cómo son y descubrir cómo se podría crear uno. La idea es que cada persona vea al menos uno y llene la siguiente ficha de análisis. Al finalizar, deberán compartir sus fichas para sacar conclusiones colectivas.

FICHA DE ANÁLISIS DE CORTOMETRAJES

Datos generales:

Título del cortometraje:

Director/a:

Año de producción:

Duración:

Género:

Breve sinopsis:

debes decir quién es el o la personaje principal y qué le ocurre durante la película.

Elementos narrativos:

1. Estructura del guion

¿Cómo se desarrolla la historia?

(sus partes y su orden)

2. Personajes:

¿Quiénes son sus personajes principales?

¿Cómo se desarrollan a lo largo del cortometraje?

3. Formas de narrar:

¿Cómo contribuyen los diálogos a contar la historia?, ¿cómo la cuentan?

¿Cómo contribuyen las imágenes a contar la historia?, ¿cómo la cuentan?

Impacto emocional:

¿Con qué recursos logra el cortometraje afectar emocionalmente a las/los espectadoras/es?
¿Se logra inferir una intención emocional del director?

Evaluación general:

¿Qué opinión tienes del cortometraje?, ¿qué cambios le hubieras hecho para mejorarlo?



► Júntense en grupos y compartan el contenido de sus fichas. Durante la conversación deben buscar elementos en común en todos los cortometrajes que vieron. Anoten las conclusiones en el siguiente espacio:

Después de escuchar el análisis de todos los cortometrajes que vimos en mi grupo, pienso que lo que caracteriza a un cortometraje es que... _____

4. Semana 2: planificar el cortometraje

En grupos pequeños, diseñen y escriban un cortometraje sin palabras; es decir, solo puede tener imágenes y sonido. Para eso, decidan primero:



a. ¿Cuál es el tema central?

Debe ser algún tema que sea importante para ustedes como grupo, como la vida en las redes sociales, la crisis medioambiental, la amistad, el amor, la mentira, el abandono, o lo que ustedes decidan.



b. ¿Qué historia van a contar para desarrollar ese tema?

Debe ser una historia breve considerando que el cortometraje dure entre 5 y 20 minutos. Escriban aquí el resumen de la historia, incluyendo personajes, lugares y eventos. Cuando planifiquen, ¡recuerden que las y los personajes no pueden hablar!



c. ¿Cuántas escenas necesitan para contar la historia?

En este punto, deben definir una cantidad de escenas que permitan contar la historia que han planificado. Decidan las escenas y descríbanlas resumidamente aquí.



d. ¿Cómo van a estructurar la historia?

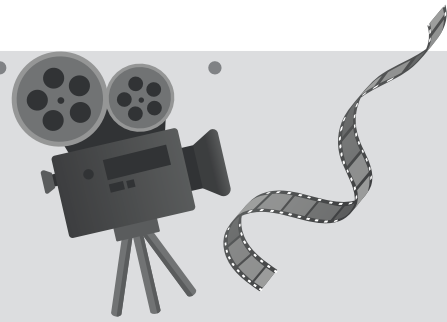
Sus escenas deben estar organizadas en alguna estructura determinada. Para seleccionarla, lean la gráfica que está a continuación en la que se describen los tipos de estructura que puede tener una película. Anoten aquí qué estructura seleccionaron.



e. ¿Qué sonido tendrá la historia?

Consideren que pueden usar el sonido directo (ruido de las personas y objetos al moverse) y también pueden agregar música.

TIPOS DE ESTRUCTURAS PARA ORGANIZAR UNA PELÍCULA



1. Estructura lineal:

Narrativa clásica con una secuencia cronológica. Introduce, desarrolla y concluye la historia de manera lineal y directa.

2. Estructura circular:

La historia regresa al punto inicial cuando finaliza, creando un bucle narrativo.

3. Estructura no lineal:

Desorden temporal que presenta eventos fuera de secuencia. Puede añadir misterio o interés, pero debe manejarse con cuidado para no confundir al espectador.

4. Estructura en flashback:

Utiliza flashbacks (escenas que ocurrieron en el pasado) para revelar información crucial sobre las y los personajes o la trama. Ayuda a crear capas y profundidad en un cortometraje.

5. Estructura de dos historias paralelas:

Combina dos líneas narrativas que se entrelazan o convergen al final. Añade complejidad y puede sorprender a la audiencia.

6. Estructura de múltiples perspectivas:

Muestra la misma historia desde diferentes puntos de vista. Cada perspectiva aporta una comprensión única a la audiencia.

5. Semana 3: escribir el guion del cortometraje

Redacten el guion literario del cortometraje, considerando que se trata de una descripción detallada de las escenas, en el mismo orden en que se irán sucediendo en la película.

****Importante:** Piensen que están narrando en imágenes, es decir, deben describir todo lo que se ve y no lo que no se ve. Por ejemplo, si una persona en la escena está nerviosa, no basta con decir “está nerviosa”, sino que hay que describir cómo se ve su nerviosismo (ej: mira la hora cada cierto rato, le tiemblan las manos, etc.).



► Lean el ejemplo a continuación para guiarse. Se trata de un fragmento de la película “Roma” del director mexicano Alfonso Cuarón.

3 de septiembre de 1970, jueves

INTERIOR - PATIO - TEPEJI 21 -- DÍA

Triángulos amarillos dentro de cuadros rojos. Agua que se esparce sobre los mosaicos, con espuma turbia. Es el piso de un largo y estrecho patio que se extiende a lo largo de la casa. Al fondo está la puerta que da a la calle, negra, de metal y con vidrios esmerilados, dos de los cuales están rotos, culpa de algún portero derrotado.

CLEO, Cleotilde Gutiérrez, una india Mixteca de 26 años, recorre lo largo del patio empujando con un hule el agua del piso mojado. Al llegar al otro extremo, la espuma se ha acumulado en una esquina, tímida, presumiendo sus brillantes burbujitas blancas hasta que - UN CHORRO DE AGUA las sorprende y son arrastradas hasta la esquina donde las burbujas, necias, se deshacen en un remolino que desaparece en la coladera. Cleo recoge las escobas y las cubetas y las carga al - PEQUEÑO PATIO - Que está encerrado entre la cocina, el garage y la casa. Cleo abre la puerta de un cuartito y almacena las escobas y las cubetas, después entra a un bañito y cierra la puerta. El patio queda en silencio, sólo un locutor de radio con su entusiasmo que se disuelve en la distancia y el triste cantar de dos pajaritos encarcelados. Se escucha la descarga del excusado y luego el agua del lavabo. Después de un momento, se abre la puerta. Cleo sale secándose las manos en el mandil, entra a la cocina y desaparece tras la puerta que conecta a la casa.

*Fragmento del guion cinematográfico de "Roma", de Alfonso Cuarón.
<https://deadline.com/wp-content/uploads/2018/12/Roma-Screenplay->*

6. Semana 4: revisión del guion y grabación

Intercambien el guion con otro grupo para asegurarse de que tiene todo lo necesario para grabar el cortometraje. Pídanle al otro grupo que lo revise como si tuvieran que hacer la grabación. En su revisión, consideren también lo que aprendieron en los ejercicios “Siendo testigo” y “Contar con palabras lo que se ve”.

- a. ¿La descripción de las escenas es suficientemente clara como para que el/la camarógrafo/a sepa exactamente qué debe grabar?, ¿hay secciones confusas?
- b. ¿Las escenas tienen una duración y detalles adecuados? (logran relatar lo que deben, sin extenderse más allá de lo necesario)
- c. ¿Las escenas se presentan en una secuencia que permite que se desarrolle bien el tema central? (queda clara la historia y el tema del cortometraje)

► Revisen el guion a partir de los comentarios de sus pares. Cuando esté listo, graben el cortometraje en video siguiendo paso a paso lo que dicta su guion. Editen el video de modo que quede solo la secuencia del guion y borren todos los errores y falsas partidas que hayan tenido durante la grabación.

7. Visionado de cortometrajes y reflexión colectiva

En conjunto, vean todos los cortometrajes que produjeron en este proyecto. En torno a ellos, reflexionen:



- a. ¿Cómo fue la experiencia de contar una historia solo con imágenes y sonido y nada de palabras?
- b. ¿Les hicieron falta las palabras para contar y para entender mejor las historias?, ¿qué elementos o dimensiones fueron especialmente difíciles de contar sin palabras?
- c. ¿Qué concluyen respecto de la capacidad del video para relatar una historia y para generar emociones en la audiencia?
- d. ¿Están de acuerdo con Florencia en que las palabras se están volviendo cada vez menos relevantes en nuestro mundo?

Academia del terror

Hace unos días, Víctor estaba navegando por internet y se encontró con el siguiente texto. Léalo en voz alta con un grupo de compañeros/as:

Herobrine

Hace poco, había creado un nuevo mundo para un jugador en Minecraft. Todo era normal al principio, cuando comencé a talar árboles para fabricar una mesa de trabajo. Me di cuenta de que algo se movía entre la densa niebla. Pensé que era una vaca, por lo que le seguí, esperando conseguir un poco de cuero para una armadura. Sin embargo, no era una vaca. Mirando hacia atrás, observé otro personaje con la apariencia predeterminada, pero sus ojos estaban en blanco. No vi ningún nombre sobre él y revisé dos veces para asegurarme de que no estaba en el modo multijugador. No se quedó mucho tiempo, él me miró y rápidamente corrió hacia la niebla. Le perseguí cuidadosamente por curiosidad, pero ya se había ido. Seguí con el juego, no estoy seguro de qué pensar. Conforme exploraba el mundo, veía cosas que parecían fuera de lugar para lo que un generador de mapas aleatorios podía hacer: túneles de 2x2 en las rocas, pequeñas pirámides perfectas hechas de arena en el océano y un montón de árboles con todas sus hojas cortadas. Me gustaría pensar constantemente que vi al otro "jugador" en la niebla profunda, pero nunca tuve una mejor visión de él. He intentado aumentar mi renderizado de distancia pensando que lo podría ver, pero fue en vano.

Guardé el mapa y fui a los foros para ver si alguien más había encontrado a este pseudojugador. No había nadie. Creé mi propio tema contando acerca del nombre y preguntando si alguien había tenido alguna experiencia similar. El mensaje se eliminó después de cinco minutos. Lo intenté de nuevo y el tema fue suprimido aún más rápido. Recibí un mensaje privado de un usuario con nombre "Herobrine" que contenía una palabra: "Stop it!" ("Estate quieto." en inglés). Cuando fui a ver el perfil de Herobrine, la página era: 404- ERROR. Page not found.

Recibí un correo electrónico de otro usuario del foro que pudo ver el hilo que creé. Me dijo que los moderadores podían leer los mensajes de las y los usuarios del foro, así que estábamos más seguros utilizando el correo electrónico. En el correo decía que había visto al jugador misterioso también y tenía un pequeño "directorio" de otros usuarios que decían haberlo visto también. Sus mundos estaban llenos de construcciones obviamente hechas por el hombre y se describía a un jugador misterioso que no tenía pupilas.

Cerca de un mes pasó hasta que oí de mi informante de nuevo. Algunas de las personas que habían encontrado al hombre misterioso habían mirado el nombre "Herobrine" y encontraron que el nombre era utilizado con frecuencia por un jugador sueco. Después de una recopilación de información adicional, se reveló que era el hermano de Notch, el desarrollador del juego. Personalmente envié un mensaje a Notch, preguntándole si tenía un hermano. Pasó mucho tiempo, pero él me respondió de vuelta con un mensaje muy corto:

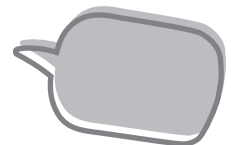
"Lo tenía, pero él ya no está con nosotros." - Notch

Más tarde, hace ya un tiempo, Notch publicó un tuit en el que decía: "Herobrine sí es real, ya no lo puedo negar, la única forma de evitarlo es ignorándolo..."

Fuente: <https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Herobrine>



1. Dialoguen:



- a. ¿Qué impresión les dejó el texto?, ¿qué sintieron mientras lo leían?
- b. ¿Creen que califica como una narración de terror?, ¿en qué se parece o se diferencia de otras historias de terror que hayan leído o visto antes?
- c. ¿Qué efecto tiene en ustedes que la historia ocurra en un entorno virtual?, ¿lo hace más o menos terrorífico?

Escribe aquí las reflexiones que resulten del diálogo grupal:

El texto tuvo un efecto inesperado en Víctor. No solo sintió que había disfrutado de leerlo, sino que crecía en él el deseo de escribir un texto como este. Con la bicicleta le había pasado lo mismo. En general, le gustan mucho todos los deportes, pero la bicicleta se había vuelto su verdadera pasión. Ahora la sensación era similar. Pocas veces se había sentido tan entusiasmado por escribir como ahora. Quizás había encontrado “su género”.

2. Para reflexionar:



-
- a. ¿Has escuchado la frase que se atribuye a J.K. Rowling, la autora de la saga de Harry Potter: “Si no te gusta leer es porque aún no has encontrado el libro indicado”? ¿Cómo interpretas esta frase?
 - b. ¿Crees que es posible aplicar esta idea en la escritura: “Si no te gusta escribir es porque aún no has encontrado el género indicado”?
 - c. ¿Hay textos que te gusta escribir más que otros y textos que definitivamente no te gustan nada? ¿Cuáles son esos textos?
-

Víctor descubrió que el texto que había leído correspondía al género del *creepyPasta*. Inmediatamente fue a internet a averiguar de qué se trataba. Esto es lo que encontró:

Entendiendo las creepyPastas

En la wiki, Víctor había encontrado lo siguiente:
¿Quieres publicar una *creepyPasta*?

Si lo que deseas es escribir tu propia creepypasta deberías tener en cuenta ciertas cosas antes de empezar. Es importante que estés seguro de qué es una creepypasta.

¿Qué es una *creepyPasta*?

El término viene de las palabras "creepy" (tenebrosa en inglés) y "pasta", que puede interpretarse en alusión al "copypaste", es decir, la acción de copiar y pegar un texto. En español se podría traducir como "Historia tenebrosa pegada". Suelen difundirse a través de internet. Una *creepyPasta* no se reduce a un simple cuento de terror, sino que posee el rasgo inquietante del "puede ser". Una *creepyPasta* auténtica se identifica por sembrar la duda en el lector respecto a los límites de la realidad y la ficción.

Elementos de una *creepyPasta*

Perspectiva

1. En primera persona. Tal cual dicta la definición: la experiencia en "carne y hueso". Bajo esta modalidad, el relato es muy efectivo, puesto que incluye al lector en la emotividad trágica del narrador. Hay mayores posibilidades de una impresión terrorífica.
2. En segunda y tercera persona. A través de la segunda persona ("tú") el narrador hace que el lector sea partícipe de una experiencia a través de la lectura (del tipo: "No sigas leyendo esta historia"). Con la tercera persona ("él", "ella"), se narra un suceso ajeno que "podría" afectar a otras personas en el futuro.

Temática

Las *creepyPastas* fieles al concepto original fueron una distorsión perturbadora y maliciosa de videojuegos, películas, canciones, series de televisión o cualquier manifestación de cultura que afectaba sus procesos de creación.

. A menudo se creaban historias que implicaban algún "episodio perdido" de la serie o algún fallo en el video juego.

Con el tiempo, surgieron creepypastas fundadas en la descripción de un personaje ficticio (de naturaleza terrorífica o tenebrosa) cuya existencia se asumía después como "real". Asimismo, se desarrolló fascinación por los "rituales" paranormales y experiencias ancestrales que revivieron como la ouija japonesa.

Adaptación

https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Cómo_publicar

https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Ayuda:Qué_es_una_creepypasta

3. Analizar:

En parejas, analicen el texto "Herobrine" para ver si cumple con la descripción que encontró Víctor. Agreguen ejemplos de extractos del texto que apoyen su análisis.

► Análisis texto: Herobrine

Perspectiva

(¿1ª, 2ª o 3ª persona?)

Temática

4. Adentrándonos en la escritura de una creepypasta

Víctor estaba muy entusiasmado por aprender a escribir bien un texto de este género por lo que se inscribió en la Academia del terror y tomó clases con Aleksai Sagir-Lazzuli.



Fuente: https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/Muro:Aleksai_Sagir-Lazzuli



Víctor le escribió a Aleksai para formar parte de su academia.

Esto fue lo que le respondió:



Aleksai Sagir-Lazzuli · 08-10-2023



¡Hola! Estaría encantado de tenerte en mi academia. Las misiones están aquí, tu primera misión sería:

1. Noción de redacción. Leer el microcuento *Los ojos culpables*, del escritor Ah'med el Qalyubi y escribir su propia versión del cuento. La trama debe ser esencialmente la misma, pero se puede alterar el orden de las oraciones, e incluso narrarlo de una forma totalmente diferente. Para entregar la misión, subir la versión del cuento en el blog propio.

Ten en cuenta que corregiré principalmente estas cosas:

- Faltas de ortografía, véase "habia entrado" que debería ser "había entrado".
- Errores de redacción, redundancias. Ejemplo: "Estaba aburrido, quería hacer algo divertido", lógicamente cuando alguien está aburrido, para quitarse esta sensación hace algo divertido. Otro ejemplo puede ser "Subir al piso de arriba".

► Lleva a cabo esta misión transformando este microcuento de terror en una *creepy*Pasta.

Los ojos culpables

Ah'med el Qalyubi

Cuentan que un hombre compró a una muchacha por cuatro mil denarios. Un día la miró y echó a llorar. La muchacha le preguntó por qué lloraba; él respondió:

-Tienes tan bellos ojos que me olvido de adorar a Dios.

Cuando quedó sola, la muchacha se arrancó los ojos. Al verla en ese estado el hombre se afligió y le dijo:

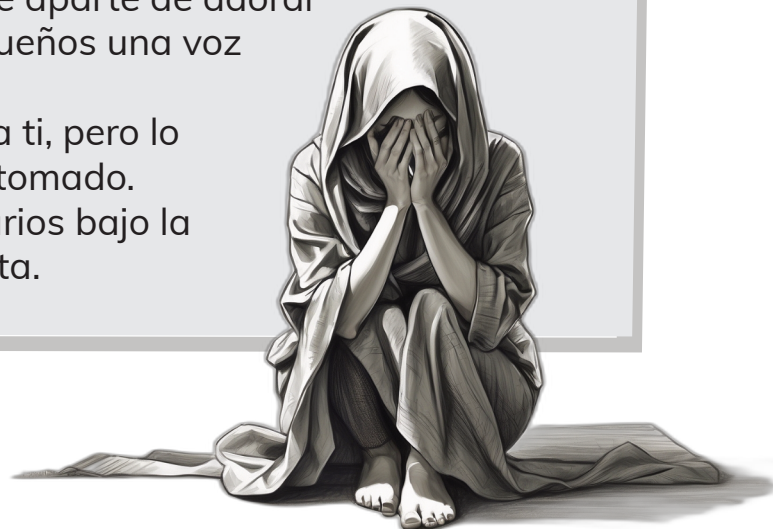
-¿Por qué te has maltratado así? Has disminuido tu valor.

Ella le respondió:

-No quiero que haya nada en mí que te aparte de adorar a Dios. A la noche, el hombre oyó en sueños una voz que le decía:

-La muchacha disminuyó su valor para ti, pero lo aumentó para nosotros y te la hemos tomado.

Al despertar, encontró cuatro mil denarios bajo la almohada. La muchacha estaba muerta.



Para transformar el microcuento, toma decisiones sobre los siguientes aspectos:

PLANIFICACIÓN DE MI CREEPYPASTA

Título:

Perspectiva: (1ª, 2ª, 3ª persona)

Temática:

Si bien la trama está dada, debes transformar el relato para que adquiera los rasgos temáticos de una *creepy*Pasta (Distorsión perturbadora y maliciosa de videojuegos, películas, canciones, series de televisión, personajes ficticios que se asumen como reales y/o rituales paranormales). Registra aquí algunas ideas:

Vocabulario

Debes utilizar adjetivos que te permitan crear una atmósfera de terror. Por ejemplo, puedes usar palabras como "oscuro", "silencioso", "tenebroso", etc. Puedes usar este espacio para construir algunas oraciones que te sean de utilidad.

Ambientes

Piensa en ambientes que contribuyen a la tensión y la intriga, y planifica cómo los describirás. Registra aquí esos lugares:

Por dónde partir

Hace un tiempo Ángel se inscribió en un taller literario que estaba impartiendo una escritora en Chilca. Al principio, estaba muy entusiasmado y esperaba ansiosamente los días viernes. Sin embargo, poco a poco, su entusiasmo empezó a disminuir. Generalmente las sesiones consistían en revisar una técnica literaria y luego hacer algunos ejercicios de escritura. A la siguiente sesión, las y los participantes llevaban algunos avances de sus creaciones, los leían y opinaban sobre ellos. A menudo se hacían varias críticas y eso no le gustaba tanto a Ángel. Además, había ocasiones en que le costaba avanzar y, a pesar de sus esfuerzos, siempre encontraban que sus textos tenían cosas malas. Un día le dijo a su abuela que no quería ir más al taller porque era aburrido. Pero ella le dijo que no podía dejar el taller botado: “Tienes que terminar lo que comienzas. Si hiciste un compromiso, tienes que cumplirlo”, le contestó.

1. Para reflexionar con tu curso:

- ¿Se han visto en alguna situación similar a la de Ángel? Compartan una instancia específica y detallen cuáles son los puntos comunes.
- ¿Qué opinan de lo que le dijo su abuela? ¿Creen que está bien terminar lo que uno empieza a costa de no estarlo pasando bien?
- ¿Por qué creen que Ángel no lo estaba pasando tan bien?
¿Qué les hace pensar eso?



Pero, abuela, no me gusta que me critiquen todo lo que escribo. Siempre me esfuerzo mucho y aun así pareciera que no soy bueno para escribir.

¿Por eso ahora lo encuentras aburrido?
¿Porque es algo que te cuesta?



Ángel admitió que sí, que la verdadera razón por la que no quería ir más al taller era porque creía que no era bueno y porque sentía que era a quien más críticas le hacían. Su abuela le dijo:

El talento suele ser solo una parte del éxito. Detrás del éxito suele haber mucho esfuerzo y también fracasos.

Eso lo sabía muy bien ella como artesana. No siempre sus artesanías le resultaban a la primera o le quedaban como se las había imaginado. A veces, nadie le compraba unos aros que había tardado días en confeccionar. Le dijo a su nieto:

Hagamos un trato. Asiste a algunas sesiones más, pero con un cambio de mentalidad. No te preocupes tanto por el resultado o por las críticas que te hagan, sino más bien concéntrate en el proceso y cuánto te gusta escribir. Tampoco te compares con los demás. Si luego de esto decides que no quieres continuar, está bien.



2. Para reflexionar con tu curso:

¿Qué opinan de lo que dijo la abuela de Ángel sobre el éxito?
Enriquezcan su discusión analizando esta imagen:



► Sinteticen sus ideas frente a la imagen en un par de oraciones:

Ángel aceptó el desafío y se puso a estudiar las técnicas literarias que habían revisado en el taller. Su profesora le había entregado el siguiente esquema sobre diferentes formas de iniciar los relatos.

► Lee el esquema con atención.

Ab initio o ab ovo

Un comienzo ab initio se da cuando el comienzo de la acción coincide con el inicio del relato aunque posteriormente la trama no tiene por qué mantener el orden lineal.

Este comienzo es frecuente, sobre todo en las narraciones en las cuales se mantiene un orden cronológico a la hora de contar los hechos de la historia, aunque puede incluirse un recuerdo o retrospección.

In media res

En el comienzo “in media res”, el inicio de la narración se produce en mitad de la acción. A partir de ahí el lector o la lectora va conociendo la historia por medio de saltos temporales. Para construir la trama, el escritor o la escritora utiliza recursos como la anticipación o analepsis, la retrospección o prolepsis y el racconto.

Es el inicio más habitual en el caso de las narraciones de estructura no lineal, de gran parte de las novelas y de los relatos, ya que en un relato es habitual comenzar la historia por el nudo o conflicto. En tal caso será necesario conocer después los antecedentes de la historia.

In extrema

Este comienzo consiste en presentar un desenlace anticipado de los hechos y posteriormente revelar las causas que los motivaron. Se trata de comenzar la historia por el final.

Basado en contenidos del Taller Recrearte en Casa. Graciela Osses
https://municipalidadcasablanca.cl/images/Cultura/recreate_n_casa_2021/Literatura_2021/Literatura_Módulo_13-Comienzos_y_Finales_Literarios.pdf

Uno de los ejercicios que tenía que hacer para el taller era vincular diferentes fragmentos de novelas con las formas de inicio que estaban en el esquema.

► Pon el nombre que corresponde de acuerdo a lo que leíste anteriormente.

“El día en que lo iban a matar, Santiago Nasar se levantó a las 5:30 de la mañana para esperar el buque en que llegaba el obispo. Había soñado que atravesaba un bosque de higuerones donde caía una llovizna tierna, y por un instante fue feliz en el sueño, pero al despertar se sintió por completo salpicado de cagada de pájaros. “Siempre soñaba con árboles”, me dijo Plácida Linero, su madre, evocando 27 años después los pormenores de aquél lunes ingrato”.

Crónica de una muerte anunciada,
Gabriel García Márquez
La Oveja Negra, 1981.

“Cuando me despierto, el otro lado de la cama está frío. Estiro los dedos buscando el calor de Prim, pero no encuentro más que la basta funda de lona del colchón. Seguro que ha tenido pesadillas y se ha metido en la cama de nuestra madre; claro que sí, porque es el día de la cosecha”.

Los juegos del Hambre,
Suzanne Collins; Traducción de Pilar RamírezTello.
RBA, 2009.

"Si de verdad les interesa lo que voy a contarles, lo primero que querrán saber es dónde nací, cómo fue todo ese rollo de mi infancia, qué hacían mis padres antes de tenerme a mí, y demás puñetas estilo David Copperfield, pero no tengo ganas de contarles nada de eso. [...] Sólo voy a hablarles de una cosa de locos que me pasó durante las Navidades pasadas, antes de que me quedara tan débil que tuvieran que mandarme aquí a reponerme un poco. "

El guardián entre el centeno,
J.D. Salinger; Traducción de Carmen Criado.
Alianza Editorial, 1995

Ángel logró comprender bien las diferentes formas de iniciar y entendió a qué tipo de inicio correspondía cada fragmento. Ahora venía lo más complejo, el ejercicio de escritura. Decía:

Elige un trinomio y una de las formas de iniciar un relato que estudiamos. Escribe el inicio de una historia basado en el trinomio elegido. En el taller explica por qué elegiste esa forma para iniciar.

Trinomio 1 Un niño, Un viejo Una botella	Trinomio 2 Un bebé Un mujer Un hombre	Trinomio 3 El bosque Una cabaña Un cadáver	Trinomio 4 Un cementerio Un conejo Un regalo	Trinomio 5 Una sombra Un fuego Un recuerdo
Trinomio 6 Un sorpresa Un circo Una sonrisa	Trinomio 7 Un avión Un paracaídas roto Un sueño	Trinomio 8 La playa Un político Una prueba que superar	Trinomio 9 Un día domingo Una obra de arte Un espejo	Trinomio 10 Un pañuelo Una música alegre El día final

3. Por dónde partir:

En parejas, elijan un trinomio, escriban el inicio de su relato y justifiquen por qué decidieron partir así.



Nuestro trinomio:



El inicio de nuestro relato:



¿Por qué elegimos esta forma de iniciar?

► Compartan sus inicios con el resto del curso como si estuvieran en una sesión de un taller literario. Realicen comentarios sobre sus inicios y las justificaciones que formularon. Procuren ser respetuosos con las críticas que hagan a los textos de sus compañeros y compañeras.

4. Para reflexionar:

- a. ¿Qué sensaciones experimentaste cuando compartiste los textos con tus compañeros y compañeras?
- b. ¿Cómo te sentiste cuando las demás personas comentaron tu texto?
¿Qué crees que influyó en la forma en que te sentiste?
- c. ¿En qué pensaste cuando estabas recibiendo los comentarios?

Pelinarraciones

Para el festival de cine, la municipalidad de Chilca decidió hacer un concurso de “pelinarraciones”, que consiste en transformar el argumento de una película en una narración breve que se pueda compartir por redes sociales. Las bases del concurso establecen que se debe hacer un relato breve que logre sintetizar la trama de la película.

Martina es fanática del “Señor de los Anillos” y decidió hacer su pelinarración de “La Comunidad del Anillo”. Lo primero que hizo fue sintetizar los hechos más importantes, pero se dio cuenta de que para poder construir bien la narración era muy importante ilustrar el paso del tiempo de modo que se entendiera bien la historia. Para esto, volvió a leer algunas de sus narraciones favoritas y analizó las expresiones que usan los autores para dar cuenta del paso del tiempo. A partir de diferentes segmentos, armó la siguiente tabla:

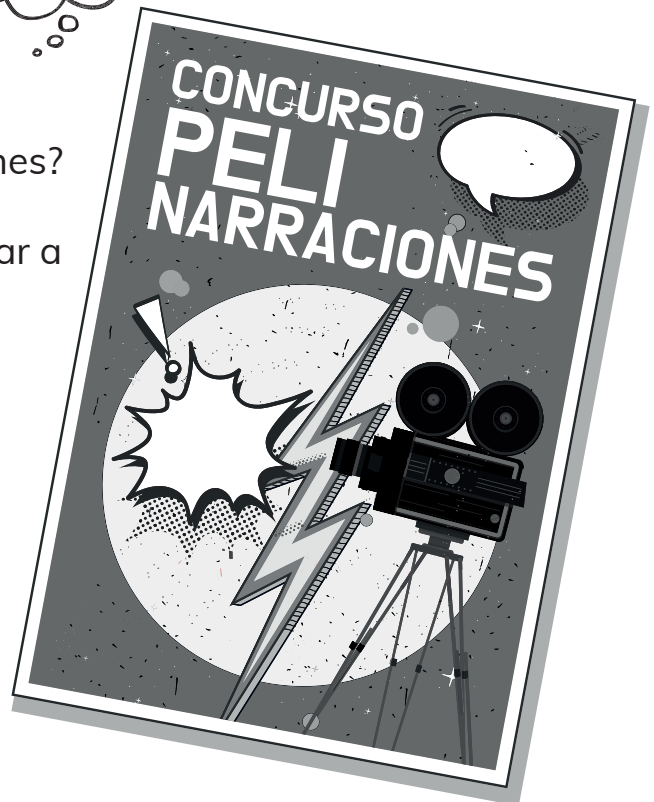
Expresiones para	Ejemplos
Referirse al pasado	<p>Antes</p> <p>Anteriormente</p> <p>Hace mucho tiempo</p> <p>En el pasado</p> <p>..... .. .</p>
Referirse al presente	<p>Ahora</p> <p>Mientras tanto</p> <p>..... .. .</p>
Indicar que algo sucede en un periodo específico de tiempo	<p>En el transcurso de</p> <p>A lo largo de</p> <p>Durante el tiempo que</p> <p>..... .. .</p>

Expresiones para	Ejemplos
Referirse al pasado desde el presente	En retrospectiva En aquel entonces
Indicar que ha pasado tiempo	Luego Después Días/meses/años más tarde Más tarde esa noche

1. Reflexiona con tu curso:



- a. ¿Qué tienen en común estas expresiones?
- b. ¿Qué otras conoces que puedan ayudar a expresar el paso del tiempo?
- c. ¿Cuándo es necesario usar estas expresiones y cuándo podríamos prescindir de ellas?



Martina utilizó esas expresiones para estructurar los acontecimientos principales de “La comunidad del anillo” y este fue el resultado:

1. La historia comienza cuando Frodo Bolsón, un hobbit, hereda un anillo mágico y peligroso que **tiempo atrás** había pertenecido a Sauron, un ser malévolo que busca dominar la Tierra Media y esclavizar a sus habitantes.

2. Al poco tiempo, con la ayuda del mago Gandalf, Frodo forma una comunidad compuesta por nueve miembros de diferentes razas (hobbits, humanos, elfos y enanos) con el objetivo de destruir el Anillo.

3. Mientras tanto los Nazgûl, servidores de Sauron, persiguen a los héroes para obtener el Anillo y devolverlo a su amo.

4. Durante el viaje la comunidad se enfrenta a diversos peligros y desafíos como una enorme tormenta de nieve y un ataque de los orcos. **En el transcurso** de la batalla, el grupo se dispersa y Frodo decide continuar su misión con su fiel amigo Sam.

5. Tiempo después, Frodo y Sam llegan a la tierra de los Elfos y se celebra un Consejo en el que se decide formar una nueva comunidad para llevar el Anillo hasta el Monte del Destino. Frodo se ofrece para llevar esta carga y es acompañado por ocho compañeros, incluyendo a Sam, Gandalf, Aragorn y Legolas.

6. Luego de esto, los héroes pasan por el Bosque de Lothlórien y reciben regalos especiales de Galadriel: un frasco de luz, una cota de malla y una daga élfica. **A continuación** se enfrentan a las traicioneras Minas de Moria, donde Gandalf se sacrifica para salvar al grupo de un demonio.

7. Al final de esta parte de la historia, la Comunidad se separa en las Cataratas de Rauros, ya que Frodo decide continuar su misión junto a Sam. Aragorn, Legolas y Gimli deciden perseguir a los orcos que capturaron a Merry y Pippin, mientras que Boromir es corrompido por el Anillo y ataca a Frodo, quien decide continuar su camino hacia Mordor.



2. ¡Manos a la obra!

Ahora, crea tu propia pelinarración. Para esto, lo primero que debes hacer es sintetizar el argumento en siete momentos clave. Te recomendamos darle un orden cronológico, teniendo en cuenta las expresiones que están en la tabla anterior.

Mi pelinarración será de:

1.

2.

3.

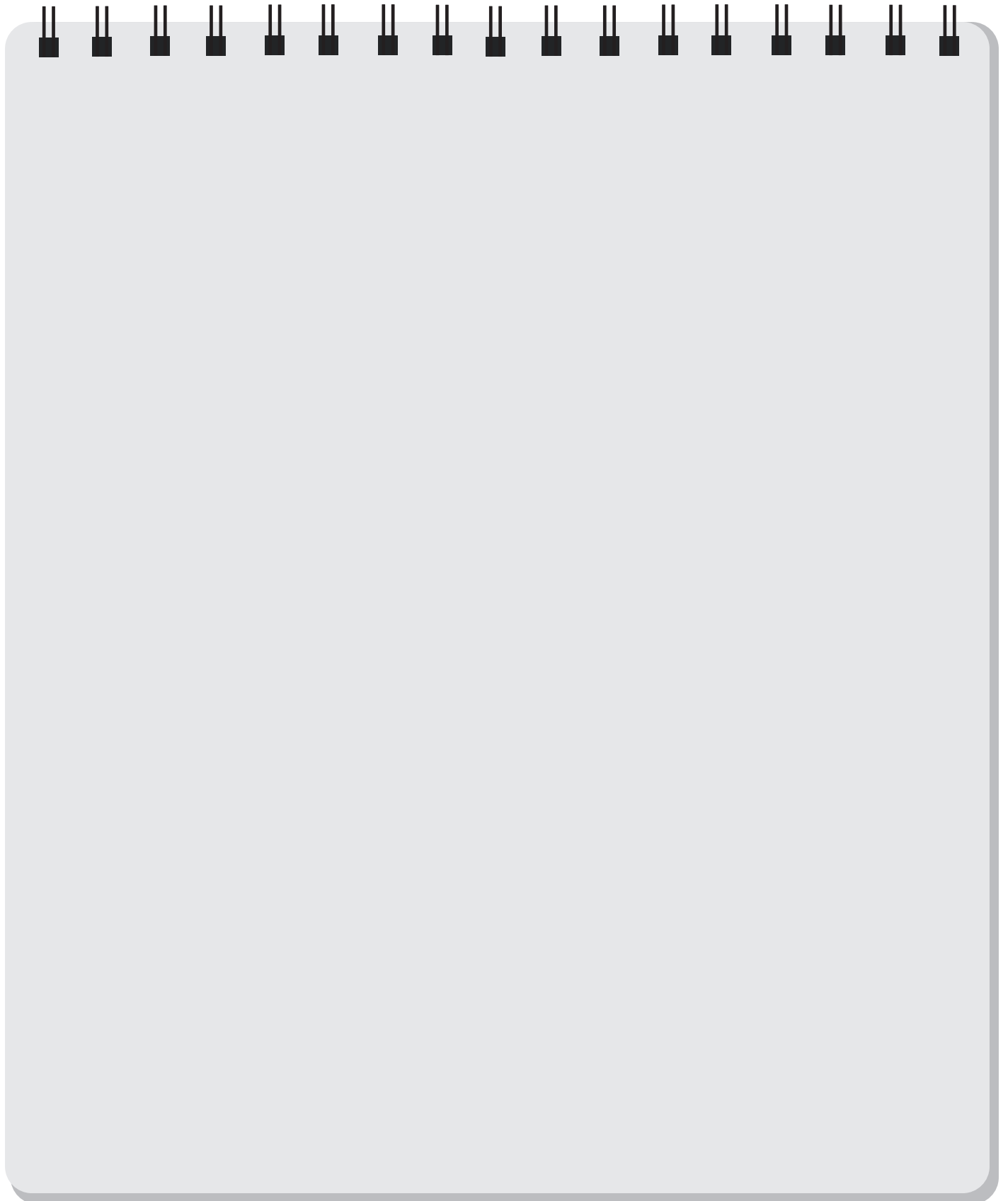
4.

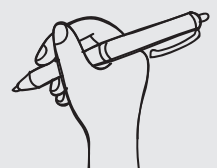
5.

6.

7.

► Ahora que, tal como Martina, tienes los acontecimientos sintetizados y organizados según la trama, transfórmalos en una narración breve. No olvides darle coherencia temporal usando las expresiones de la tabla.





Urdamos la trama

La señora Felicia, alcaldesa del pueblo, acaba de inaugurar un nuevo sector en la Biblioteca de Chilca. Quedó precioso, con distintos estantes que exponen libros para todas las edades. Hay además rincones para leer y espacios para estudiar, dibujar o simplemente hojear libros.



El problema es que últimamente las y los habitantes del pueblo no han mostrado suficiente interés por la biblioteca. Entonces la alcaldesa le pidió a Mariana y sus amigas, usuarias asiduas de la biblioteca, que relataran la trama de algunos libros, para que la bibliotecaria pudiera exhibir esos textos en el diario mural e interesar a posibles lectores y lectoras.

Mariana se puso algo nerviosa. La verdad es que para ella era muy fácil explicarle a una amiga o a Ñuñuki por qué le gustaba tal o cual libro, pero escribirlo para que todo el mundo pudiera leerlo ya era distinto... ¿Y si al leer sus recomendaciones nadie se interesaba por los libros? La bibliotecaria la tranquilizó y le dio un gran consejo: “Describe la historia principal del libro usando palabras cargadas de significado positivo o negativo. Así, vas a transmitir de mejor manera emociones que despierten el interés de los jóvenes por esa historia”. Mariana se tomó a pecho la sugerencia y escribió un breve relato que narra la trama del libro *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Para esto, usó diversas palabras cargadas de significado y las destacó en negrita para mostrarlas a la bibliotecaria y que ella le diera su opinión.

Harry Potter y la Piedra Filosofal

Autora: Mariana

Harry Potter era un niño que vivía con sus tíos **cruels**, los Dursley. En su cumpleaños número 11, recibió una carta **maravillosa** que le decía que era mago y que había sido aceptado en la **fantástica** escuela de magia y hechicería, Hogwarts.

En Hogwarts, Harry conoció a sus **entrañables** amigos: Ron y Hermione. Juntos, descubrieron un **inquietante** misterio: existía una piedra filosofal que tenía propiedades mágicas extremadamente poderosas, como otorgar la inmortalidad y convertir cualquier metal en oro. Esta piedra era tan poderosa que representaba un **colosal** peligro si caía en manos equivocadas.

Los tres amigos se adentraron en pasadizos secretos, se enfrentaron con criaturas **peligrosas** y resolvieron **enigmáticos** misterios para poder avanzar. Finalmente, llegaron a la cámara donde estaba escondida la Piedra Filosofal, pero se encontraron con el **malvado** mago, Lord Voldemort, quien buscaba la piedra para restaurar su forma física y obtener el poder que le permitiría conquistar el mundo mágico.

Durante la **épica** pelea, Harry utilizó su ingenio y magia para defenderse de los ataques de Voldemort. El villano intentó matar a Harry, pero al tocarlo, su cuerpo se desintegró. En ese momento, la energía mágica protegió a Harry y debilitó a Voldemort.

El héroe logra derrotar al **villano** y proteger la Piedra Filosofal que fue destruida para evitar que cayera en manos equivocadas. Tanto Harry, como Ron y Hermione fueron reconocidos por su gran valentía por el resto de Hogwarts.

1. Reflexionar:

En grupos, discutan sobre el texto que escribió Mariana, guiándose por las siguientes preguntas:

- ¿Qué propósito tiene este texto?
- ¿Logra su propósito?
- ¿Qué opinan de las palabras destacadas en negrita? ¿Qué efectos tuvieron sobre ustedes cuando las leyeron? ¿Creen que sirven al propósito que se fijó Mariana? Aparte de ser palabras valorativas, ¿qué otras características tienen? ¿Son palabras que ustedes usarían normalmente?, ¿por qué sí o por qué no?
- ¿Qué efecto tiene el léxico valorativo en el texto?



2. Aprendamos algo nuevo:

Si bien, en términos generales, se puede decir que las palabras que usó Mariana son valorativas, en realidad muchas de ellas también son muy precisas en aportar nuevos significados. Es decir, no solo sirven para dar énfasis a lo que dice, sino también para decir nuevas cosas interesantes.

Hay palabras que usa que se podrían denominar como “genéricas”, pues solo sirven para dar énfasis, y otras que son precisas. Mira los siguientes ejemplos para observar esta distinción:

*En su cumpleaños número 11, recibió una carta **maravillosa** que le decía que era mago y que había sido aceptado en la **fantástica** escuela de magia y hechicería, Hogwarts.*

Las palabras del ejemplo se pueden considerar “genéricas” porque se usan comúnmente para dar énfasis y no aportan mucha información, más que decir que algo es bueno.

*Harry Potter era un niño que vivía con sus tíos **cruels**, los Dursley.*

En este segundo ejemplo, las palabras dan énfasis e interés al texto, pero también aportan nuevos significados. Es “genérico” decir que los tíos de Harry eran malos, pero es preciso decir que eran crueles, pues la crueldad es un tipo muy preciso de maldad que incluye la falta de empatía. Al usar la palabra crueldad, Mariana está aportando información precisa sobre los tíos.

*En Hogwarts, Harry conoció a sus **entrañables** amigos: Ron y Hermione. Juntos, descubrieron un **inquietante** misterio: existía una piedra filosofal que tenía propiedades mágicas extremadamente poderosas, como otorgar la inmortalidad y convertir cualquier metal en oro.*

En este último ejemplo, nuevamente las palabras valorativas que usa Mariana son precisas. ¿Sabes qué significa "entrañable"? ¿por qué es más preciso que decir “buenos amigos”? ¿Qué significa "inquietante" y qué información precisa aporta sobre el misterio que descubrieron Harry, Ron y Hermione?

3. Urdo mi trama favorita:

Relata la trama de tu película, libro o serie favorita. Para esto, resume los acontecimientos más importantes, tal y como lo hizo Mariana. Usa palabras con carga valorativa para transmitir emociones y dar énfasis a lo que dices, pero procura que sean precisas y no genéricas, de modo que aporten nuevos significados interesantes. Recuerda que el propósito de tu texto no es solo describir, sino también lograr que tus lectores quieran leer o ver tu película, libro o serie favorita.

► Usa el siguiente esquema para escribir, que puede apoyar el trabajo de organizar tu texto.

Título: _____

Punto de partida de la trama de tu película, serie o libro favorito

Conflicto que enfrentan las y los personajes

Situación final en la que quedan las y los personajes después del conflicto

Proyecto guillotina

Un día Víctor estaba trabajando en su creepyPasta navegando por la wiki de la Academia del terror y su mamá miró de reojo qué estaba haciendo su hijo tan concentrado en el computador. Ella vio una foto de una persona con una máscara y cuchillos en las manos y varias manchas de sangre en la pantalla. La Sra. Leidy le dijo a Víctor que no le gustaba para nada ese sitio y, aunque Víctor le intentó explicar de qué se trataba, ella fue bien firme y le dijo que tenía prohibido ingresar nuevamente a este sitio y cualquiera que se le pareciera. ¿Qué iba a hacer Víctor ahora? Sentía que su mamá no lo comprendía y ni siquiera lo había dejado hablar.



1. Para reflexionar:

-
- a. ¿Te has encontrado alguna vez en una situación similar a la de Víctor? .
- b. ¿Qué te parece la postura de la Sra. Leidy? ¿Por qué? ¿Qué argumentos .
atendibles podría tener para prohibir a Víctor visitar páginas de .
creepyPasta? .
- c. ¿Estás de acuerdo en que internet tiene muchos peligros para las y los .
menores de edad, lo que justifica que sus padres y madres cuiden de .
sus hijos e hijas y les prevengan de esos peligros? .
-

► Usa este espacio para anotar tus reflexiones:

Víctor le comentó a Martina el problema que había tenido con su mamá. Pensó que ella, que era fanática de los videojuegos y navegaba frecuentemente en Internet, podría saber qué hacer y cómo plantearle a su mamá los beneficios que significaban para él ser parte de la Academia del terror. Martina no conocía las *creepyPastas* y, como era de imaginarse, quedó igual o más fascinada que Víctor. Este género combinaba, en cierto sentido, varias de sus aficiones: los videojuegos y la creación de mundos de ficción que traspasaban el límite y se deslizaban hacia la realidad. Juntos se pusieron a revisar el Proyecto guillotina.

La guillotina es un proyecto de Creepypasta.fandom.

¡La guillotina está afilada!

La leyenda cuenta que aquí, en el **Proyecto guillotina**, vienen todos los textos que deben ser juzgados por diversas razones, ¡y tú decides su destino! ¡Ayuda a mantener el control de calidad de las *creepyPastas*!

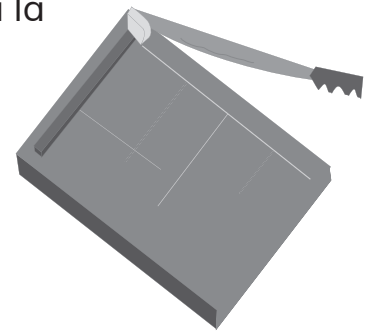
Hay diversos criterios por los que se podía nominar a la guillotina un texto:

a) Mala ortografía: mal uso de puntos (punto seguido, punto aparte) y comas, mala disposición de párrafos (un texto apretado y carente de espacios debidamente colocados) y mala escritura de gran cantidad de palabras (véase, "iso", "cojio", "empeso").

b) Mala redacción: mala coordinación de ideas, oraciones o párrafos innecesarios, brevedad imposible (un texto demasiado corto y que no alcanza a transmitir adecuadamente una idea) o una extensión mediocre (un texto tan vasto que resulta indeterminado, vacío, sin significado: decir bastante y no expresar nada). También se consideran problemas de redacción la inconsistencia en el uso de los tiempos verbales y las personas gramaticales y problemas en el uso del estilo directo (cuando las y los personajes dicen sus diálogos en primera persona) y el estilo indirecto (cuando el narrador desde su voz se refiere a lo que las y los personajes dijeron).

c) Mala calidad: escasa o nula originalidad (lo cliché), mala ortografía unida a mala redacción.

En Proyecto guillotina, las y los usuarios de la wiki podían inscribirse para encargarse de arreglar un texto nominado a la guillotina. Eso le gustó mucho a Martina porque le pareció que detrás había un espíritu de colaboración. Tal vez podrían contarle sobre esto a la Sra. Leidy y así convencerla de que no era algo totalmente negativo. Víctor habló con su mamá y logró explicar bien lo que era una creepypasta.



De hecho, cuando la Sra. Leidy vio el Proyecto Academia del Horror y Proyecto guillotina hasta les encontró aspectos positivos, como había argumentado su hijo. Con la autorización de su mamá, él y Martina se inscribieron para participar del Proyecto guillotina. Eligieron una de las historias nominadas para encargarse de arreglarla. Esta fue la historia que seleccionaron.

El arcángel de las sombras

🗨️ | 🛠️ EDITAR | ⋮



ARTÍCULO EN JUICIO

Este artículo no es digno de pertenecer a **Creepypasta Wiki** (así lo sostienen sus acusadores) por no poseer la calidad suficiente ni seguir los estatutos del "**concepto de creepypasta**", cosa que cualquier noob podría saber. Tú puedes votar para decidir su sentencia. Dirígete a **La Guillotina** y ayuda a esta pobre alma a encontrar su destino.

En el cielo, el gran presidente del cielo el arcángel Miguel es desterrado -vete, después de eso que hiciste no te mereces ser el presidente el que sirve directamente, a mi, yo que soy el mismísimo Dios no te mereces estar aquí- le dijo Dios a el gran arcángel presidente del cielo -serás desterrado al infierno- así el arcángel Miguel se transforma en el arcángel de las sombras, ahora vamos con Mike y Correy 2 mejores amigos que van al cine para ver "Halloween ends" aunque en medio de la película la pantalla se apaga y todo se oscurece, los 2 se asustan y se levantan de su asiento para caminar hacia atrás lentamente y de las sombras emerge el arcángel de las sombras y ataque a Correy... pero solo lo alcanza a cortar superficialmente (solo le alcanza a cortar la ropa) los 2 corren y finalmente Correy y Jeremy escapan y el arcángel mata y deja heridos de gravedad a todos las personas que estaban en la sala para finalmente hacer lo mismo con el resto del cine mientras que Correy y Jeremy salen y escapan del cine mientras van en dirección a la casa de Correy para refugiarse.

Fuente: https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/El_arcángel_de_las_sombras

Nota: Si buscas este texto y no lo encuentras... ¡quiere decir que no pasó la prueba y fue eliminado!

Este texto estaba nominado por **problemas de redacción**.

Fíjate en este segmento:



-vete, después de eso que hiciste no te mereces ser el presidente el que sirve directamente, a mí, yo que soy el mismísimo Dios no te mereces estar aquí- le dijo Dios a el gran arcángel presidente del cielo
-serás desterrado al infierno-

Completa la siguiente tabla para analizar el texto:

Texto: El arcángel de las sombras

Pregunta	Respuesta
¿Cuántos personajes hay en este segmento? ¿Cuáles son?	
¿Qué palabras dice cada uno?	
¿Qué palabras son dichas por el narrador? ¿Cómo lo sabes?	

Ahora fíjate en este fragmento de otro texto que fue ganador en el mes de noviembre de 2023 en la wiki CreepyPasta.

El juego del lobo

Este es un relato sobre uno de los tantos casos registrados con relación a la Licantropía Clínica, siendo una condición donde el afectado actúa como un animal, generalmente un Hombre Lobo. La Pandemia de Middle fue en gran parte la causante de lo que sufrió dicha ciudad, víctima de una infección anormal que asoló a todo un continente. Muchos desarrollaron diversas capacidades y poderes gracias al haber sobrevivido a este virus mortal. Otros no tuvieron tanta suerte.

– ¿Ahora sí cree que pueda contarnos lo que sucedió, señor Gabriel? – preguntó fría y calmadamente uno de los policías asignados a investigar el particular caso ocurrido horas después del mediodía.

– ¡Ya se los dije, oficiales! Lo poco que se me viene a la cabeza son recuerdos difuminados– contestó Gabriel, agitado por el tan extenso interrogatorio de más de 3 horas.

–Trate de hacer memoria. Contar sobre el incidente es un buen truco cuando se quiere recordar sobre un suceso traumático– dijo otro oficial, interviniendo en la conversación por primera vez.

–De acuerdo, lo haré si eso me asegura salir de aquí, y al mismo tiempo hacer que me dejen en paz.

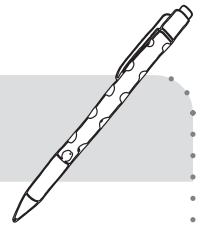
Silver Visual

Fuente: https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/El_juego_del_lobo

En este texto también hay diferentes personajes que toman la voz y un narrador.

Completa la siguiente tabla para analizar el texto:

Texto: El juego del lobo



Pregunta

Respuesta

¿Cuántos personajes hay en este segmento? ¿Cuáles son?

¿Qué palabras dice cada uno?

¿Qué palabras son dichas por el narrador? ¿Cómo lo sabes?

► ¿Qué diferencias observas en relación al manejo de las voces de los personajes y las palabras del narrador entre los dos textos que analizaste?

► El texto *El juego del lobo* hace un uso efectivo del estilo directo y el manejo de las voces por parte del narrador. Sintetiza cuáles son las características de un uso efectivo del estilo directo en una narración. Refiérete a los verbos que se usan, a los signos ortográficos y a la puntuación.

Proyecto

CreepyPasta

Como viste en el ejercicio “Academia del terror”, Víctor se ha vuelto lector asiduo y aprendiz de escritor del género CreepyPasta. Hace unos días encontró este nuevo texto que le gustó muchísimo. Léelo con tu curso.

No leas esto

Debes creerme. Tengo que darte un consejo y tú debes seguirlo sin preguntar: debes dejar de leer esto y pasar directamente hasta el último párrafo. Hazlo sin leer cualquier otro párrafo, y hazlo ahora. Por favor... confía en mí.

Lo que ocurra ahora es completamente tu culpa. Fallaste la prueba y ahora estás en peligro. Yo no quería escribir esto. Ellos me hacen escribirlo. Mis dedos están sobre el teclado, y tus ojos en estas palabras. Pase lo que pase, no mires hacia otro lado que no sean estas palabras. Continúa leyendo hasta que yo diga lo contrario. Y cuando te diga lo contrario, haz exactamente lo que diga. Porque si no lees esto exactamente como te estoy diciendo, morirás. Escucha cuidadosamente. Primero, debes saltarte el párrafo que le sigue a éste. Sin importar lo que hagas, nunca debes leer el párrafo continuo a éste. Debes ignorarlo completamente, evitando que tus ojos bajen hasta el párrafo que le sigue a éste. Prométemelo. Por el bien de los que te aprecian. Ésta es tu única oportunidad para redimirte por no haber confiado en mí hace un momento. Sáltate el párrafo continuo a éste, y haz lo que se te pida.

El párrafo prohibido: Tenías que hacerlo, ¿no? Ellos sabían que lo harías. Nada de lo que intentes ahora hará alguna diferencia. Si hay personas a las que ames, llámalas. Diles lo que cualquier otra persona diría a sus seres queridos cuando sabe que está a punto de morir. Resuelve cualquier problema. Haz tus últimas labores. Porque desde este momento, te mantendrás con vida sólo hasta que puedas permanecer despierto.

La próxima vez que duermas, será la última. Ellos te están mirando. Están escuchando tus pensamientos. Esperarán por ti; y cuando caigas dormido, Ellos vendrán por ti. Debes confiar en mí.

Si te saltaste el párrafo de arriba, lo has hecho bien. Pero tus problemas aún no han terminado. Por haber confiado en mí durante la segunda pregunta, te has dado a ti mismo una oportunidad para vivir. Esto es lo que necesitas saber: Ellos te están mirando. Ellos están escuchando tus pensamientos. Ellos están esperando que cometas un error. Repite en tu mente tres veces la siguiente frase: "Esta no es solo una historia". Ellos están dentro de ti ahora, y están esperando. Si por alguna razón en el transcurso del siguiente día hasta que caigas dormido no repites en tu mente tres veces la frase: "Esta no es solo una historia", nunca volverás a levantarte. Sigue esta advertencia. Y nunca, nunca regreses y leas el párrafo prohibido. Confía en mí.

Si seguiste mi advertencia del primer párrafo, bien hecho. Puedes dejar de leer ahora. Pero nunca, nunca te atrevas a regresar y leer los párrafos que te saltaste. Debes confiar en mí. Y por favor, deséame suerte. Estoy cansado. Tan cansado, no te imaginas cuánto...

(Adaptación)

Fuente: https://creepypasta.fandom.com/es/wiki/No_leas_esto

Víctor repitió tres veces en su mente "esta no es solo una historia" y cerró rápidamente el computador. Intrigado, volvió a abrir su computador y leyó el párrafo prohibido. ¿Podría ser cierta esta historia? No todo lo que vemos en internet es cierto ¿o sí?



1. El terror en nuestras vidas



Reflexionen en grupos:

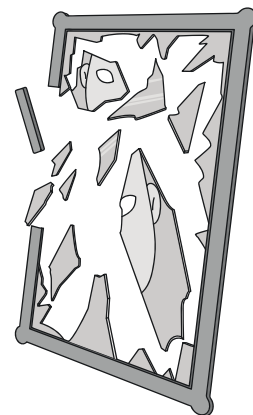
- a. ¿Se saltaron el párrafo prohibido o lo leyeron? ¿Por qué?
- b. ¿Por qué creen que existen las historias de terror?, ¿por qué puede ser divertido asustarse con una historia?
- c. ¿Alguna vez han quedado muy impactados o impactadas al ver una película, un video o al leer una historia hasta el punto de no poder dormir? ¿Qué han hecho o qué harían en una situación como esa?
- d. ¿Ustedes creen que las cosas que dan miedo van cambiando con el tiempo o son más o menos siempre las mismas? ¿Lo que daba miedo en el pasado, es lo mismo que da miedo hoy en día?
- e. ¿Qué opinan de la frase “no todo lo que vemos en internet es cierto”? ¿Han escuchado hablar de *fakes news*? ¿Creen que estas se relacionan con la historia que leyeron o son fenómenos totalmente distintos?

► Usa este espacio para describir brevemente tu relación personal con las historias de terror:

2. CreepyPasta:

Si bien al principio a Víctor le dio un poco de susto leer el texto, después pensó que, en realidad, era solo un juego y continuó leyendo. Realmente las creepyPastas le encantan. Tanto así que se volvió miembro de la wiki de cospypasteros y al cabo de unos días comenzó a crear su propia creepyPasta.

En este proyecto, tú y tu curso escribirán una creepyPasta. Durante el proyecto te invitamos no solo a aprender a escribir una historia, sino también a reflexionar sobre los límites entre realidad y ficción y sobre el poder que tienen las redes sociales para la difusión de historias y noticias.



¡Manos a la obra!

★ Fase 1: Academia del terror

“Academia del terror” es un proyecto de Creepypasta.fandom.com. Consiste en hacer una serie de misiones que te permitirán convertirte en un/a creepypastero/a “profesional”.

Con lo que aprendiste en el ejercicio “**Academia de terror**”, completa la siguiente tabla para describir el género.

Una creepyPasta se caracteriza por...

Temática	
Perspectiva	
Espacios de circulación prototípicos ¿Cuáles son los espacios donde se leen y publican creepyPastas?	

★ Fase 2: Planificación de la creepyPasta

En grupos pequeños, planifiquen una creepyPasta. Para eso, decidan primero:

a. (Temática) ¿Cuál es el tema central?

Debe ser algún elemento que cause terror o miedo en las y los lectores. Antes discutieron sobre qué elementos provocan miedo en la actualidad. Usen esos elementos para pensar cuál será el tema que elegirán.



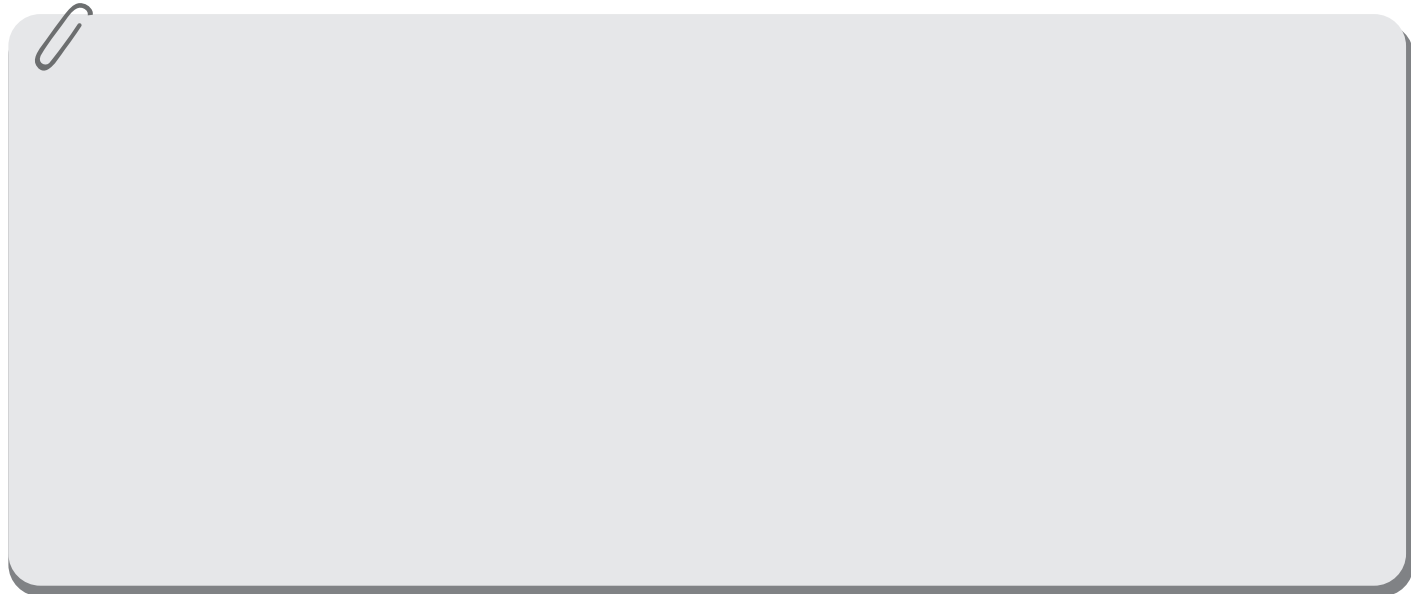
b. (Trama) ¿Qué historia van a contar para desarrollar ese tema?

Debe ser una historia breve, no mayor a 2.000 palabras. Escriban aquí el resumen de la historia, incluyendo personajes, lugares y eventos. Recuerden que un aspecto clave en las creepyPasta es la confusión entre realidad y ficción y que las historias suelen ser compartidas en redes sociales o foros.



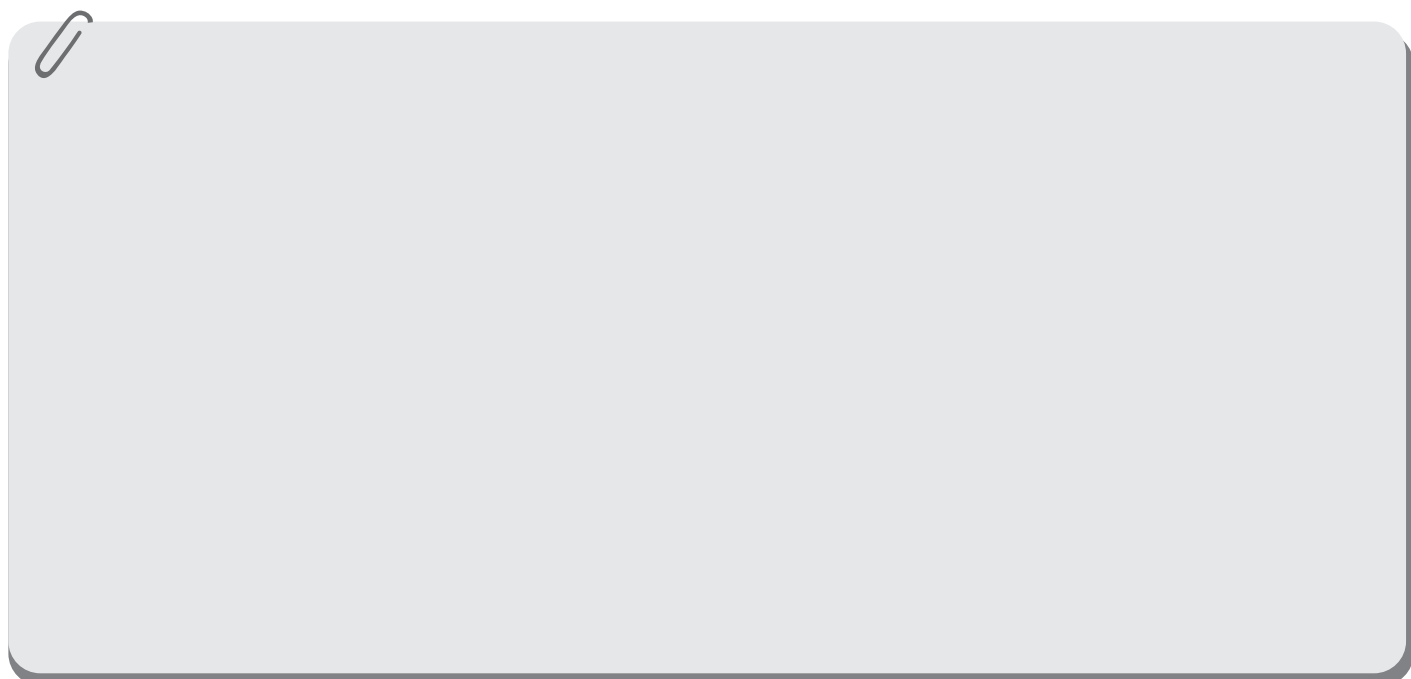
c. (Organización) ¿Cómo van a estructurar la historia?

Su historia debe estar organizada en alguna estructura determinada. ¿Seguirá un orden cronológico? ¿Partirá desde el final hasta ir a los orígenes de la historia? ¿Partirá desde la mitad? ¿Qué orden resulta más perturbador para las y los lectores? Para tomar esta decisión, recuerden lo que aprendieron en el ejercicio "Por dónde partir".



d. (Perspectiva) ¿Qué tipo de narrador tendrá la historia?

Consideren que las creepypasta más prototípicas y aterradoras se escriben en **primera persona** porque responden a la experiencia en "carne y hueso". Sin embargo, también se pueden escribir en **segunda** y **tercera persona**. Tomen decisiones de acuerdo con la temática, la forma en que está narrada y cómo quieren conseguir el efecto perturbador.



★ Fase 3: Escribir la creepyPasta

A partir de su planificación, escriban acá su creepyPasta. Apliquen lo que aprendieron en los ejercicios “Por dónde partir”, “Pelinarraciones” y “Urdamos la trama”.



A series of horizontal lines for writing, starting from a thick grey line at the top and ending with a thick grey line at the bottom. The lines are evenly spaced and cover most of the page's width.



★ Fase 4: ¿Este relato se irá a la guillotina?

De acuerdo con lo que aprendieron en el ejercicio “**Proyecto guillotina**”, les proponemos hacer lo siguiente:

- a. Publiquen en un diario mural o en un blog digital todos sus creepyPastas. Si les resulta más cómodo, pueden publicarlas con un seudónimo.
- b. Lean los creepyPasta publicados del resto del curso y clasifíquenlos en alguna de las siguientes categorías, de acuerdo con su apreciación.

► ROJO SANGRE

Una creepyPasta efectiva que es realmente aterradora. Se caracteriza por estar bien escrita y cumplir con todos los requisitos del género.

► NEGRO

Una creepyPasta que cumple, pero que necesita arreglos porque presenta:

a) Mala ortografía: mal uso de puntos (punto seguido, punto aparte) y comas, mala disposición de párrafos (un texto apretado y carente de espacios debidamente colocados) y mala escritura de una gran cantidad de palabras (véase, "iso", "cojio", "empeso").

b) Mala redacción: mala coordinación de ideas, oraciones o párrafos innecesarios, brevedad imposible (un texto demasiado corto y que no alcanza a transmitir adecuadamente una idea) o una extensión mediocre (un texto tan vasto que resulta indeterminado, vacío, sin significado: decir bastante y no expresar nada). También se consideran problemas de redacción la inconsistencia en el uso de los tiempos verbales y las personas gramaticales y problemas en el uso del estilo directo (cuando las y los personajes dicen sus diálogos en primera persona) y el estilo indirecto (cuando el/la narrador/a desde su voz se refiere a lo que las y los personajes dijeron).

c) Mala calidad: escasa o nula originalidad (lo cliché), mala ortografía unida a mala redacción.

► AZUL

Un texto que no puede ser clasificado como creepyPasta y necesita mejoras urgentes.

Pueden dividirse en grupos o revisar una cantidad determinada, por ejemplo, dos por persona. Eso lo pueden organizar con ayuda de su profesor o profesora y depende de la cantidad de textos que hayan creado y de la cantidad de estudiantes que puedan clasificar las historias.

c. Además de asignar una categoría a los textos creados por el resto del curso, argumenta tu clasificación y sugiere cambios o formas en que podría llegar a estar ubicada en la categoría ROJO SANGRE. Recuerden que es importante que prime el respeto en nuestros comentarios. Al final, este proceso nos sirve para aprender y divertirnos, como discutieron en el ejercicio **“Por dónde partir”**.

► Pueden usar la siguiente plantilla para dejar sus clasificaciones y argumentaciones.



Proyecto creepypasta

★ Título de la historia:

★ Clasificación:

★ Clasifiqué esta historia en esta categoría porque:

★ Algunas sugerencias para mejorar esta historia son:



- d. Una vez que hayas recibido clasificaciones y hayas leído los comentarios y sugerencias que recibió tu escrito, revísalo y haz los cambios correspondientes. Cuando tengan sus versiones finales pueden publicar sus escritos para que otras personas de su comunidad los conozcan. También pueden participar en concursos de *creepyPastas*. Hay varias páginas dedicadas a esto. ¡Que el terror les acompañe!

Cuadernos de escritura guiada

CUADERNO

OCTAVO BÁSICO

