

Actividad 1: Experimentar con estructuras narrativas

PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes escriban un microcuento a partir de una estructura narrativa escogida libremente. Para ello, analizarán microcuentos con esas estructuras y los usarán como modelos para crear sus obras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 6

Producir textos y otras producciones que den cuenta de sus reflexiones sobre sí mismos y sobre diversas temáticas del mundo y del ser humano, surgidas de las interpretaciones de las obras leídas, de sus trayectorias de lectura personales y de los criterios de selección para estas.

OA 4

Revisar y reescribir sus propias producciones (escritas, orales o audiovisuales), a la luz de los comentarios, críticas y sugerencias de sus pares, para enriquecer su producción creativa.

ACTITUDES

Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.

DURACIÓN

8 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para activar los conocimientos previos sobre estructuras narrativas leídas los años anteriores, se los puede asociar con una imagen (se sugiere obras de Escher):

Conexión interdisciplinar: **Artes Visuales** 3° o 4° medio, OA 1



- ¿Cuántos planos aparecen?
- ¿Cómo se produce la transición de un plano al otro?
- ¿Qué efectos produce esta estructura en el espectador?
- ¿Cómo podríamos crear un relato que junte dos o más planos en una sola historia?

Luego, los alumnos leen y analizan el microcuento *La sombra de las jugadas* de Edwin Morgan, que se estructura como narración paralela. Para guiar el análisis, el docente les entrega una pauta que incluye técnicas como subrayar marcas textuales y verbalizar la respuesta (*pensar en voz alta*).

La sombra de las jugadas

Edwin Morgan

En uno de los cuentos que integran la serie de lo Mabinogion, dos reyes enemigos juegan al ajedrez, mientras en un valle cercano sus ejércitos luchan y se destroran. Llegan mensajeros con noticias de la batalla; los reyes no parecen oírlos e, inclinados sobre el tablero de plata, mueven las piezas de oro. Gradualmente se aclara que las vicisitudes del combate siguen las vicisitudes del juego. Hacia el atardecer, uno de los reyes derriba el tablero, porque le han dado jaque mate y poco después un jinete ensangrentado le anuncia: Tu ejército huye, has perdido el reino.

Cuentos breves y extraordinarios, Adolfo Bioy Casares, Jorge Luis Borges

Pauta de análisis para narraciones paralelas

- ¿Entre cuáles espacios o épocas se produce el paralelismo?

Los alumnos deberían diferenciar entre el valle (campo de batalla) y el lugar donde ambos reyes juegan al ajedrez.

- ¿Qué personajes intervienen en una y otra historia? ¿Los mismos o diferentes?

Identificarán los personajes que intervienen en cada uno:

En el campo de batalla están los dos ejércitos y los reyes que los dirigen, además de los mensajeros que traen noticias del campo de batalla. En el tablero están los mismos dos reyes, los mensajeros y el jinete ensangrentado.

- ¿Qué acciones transcurren en ambos espacios? ¿Las mismas o diferentes?

Deberían señalar que las acciones son diferentes, porque en un espacio se “juega” y en el otro se lucha.

- ¿Cómo se efectúa la transición de un espacio a otro? ¿Mediante un objeto, una sensación, un elemento mágico u otro?

Tendrían que mencionar que la transición se produce por medio del tablero, pues funciona como puente que permite que los eventos del “juego” impacten en la batalla.

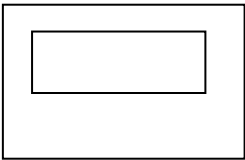
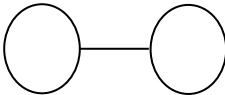

- ¿Qué efecto produce esta estructura?

Podrían aludir a la confusión inicial que impide distinguir ambos planos; asimismo, pueden referirse al interés o la curiosidad por descubrir cómo se construye la narración.

*Para conocer un texto lírico sobre el mismo tema y comparar el efecto que produce, se recomienda el poema *Ajedrez* (Ver en Recursos para el docente).

Cuando hayan culminado su análisis, el profesor puede precisar que la primera oración (“En uno de los cuentos que integran la serie de lo Mabinogion”) otorga un marco, pues señala que esta historia está dentro de otra que sería “la serie”. Esto servirá para mostrar un segundo modelo dentro de los que podrían elegir (ver Recursos para el docente).

Guiados por la imagen y preguntas orientadoras, los jóvenes escogerán una estructura y planificarán y redactarán sus composiciones.

	Relato enmarcado	Narraciones o relatos paralelos	Relato circular
Diagrama			
Preguntas orientadoras para la escritura	<p>¿Qué espacio le dará el marco a la narración central? ¿Qué personaje lo hará? ¿Con qué propósito?</p> <p>¿Cuál es, brevemente, la acción de enmarque?</p> <p>¿Qué personajes intervienen?</p> <p>¿Cuál es la narración central? ¿Quiénes intervienen? ¿Qué acciones realizarán? ¿Qué efecto se desea lograr?</p>	<p>¿Cuáles son los dos espacios o épocas entre los que se producirá el paralelismo?</p> <p>¿Qué personajes intervendrán en una y otra historia? ¿Los mismos o diferentes?</p> <p>¿Qué acciones transcurrirán en ambos espacios? ¿Las mismas o diferentes?</p> <p>¿Cómo se efectuará la transición de un espacio a otro? ¿Mediante un objeto, una sensación, un elemento mágico u otro? ¿Qué efecto se desea lograr?</p>	<p>¿Qué es lo que se va a repetir? ¿El espacio? ¿El personaje? ¿Una acción? ¿Otro?</p> <p>¿Cómo se introducirá la repetición? ¿Qué efecto se desea lograr?</p>

Cuando hayan concluido su planificación, se sugiere crear una instancia para que presenten su trabajo a otros y recojan las sugerencias de sus compañeros. Para difundir sus creaciones, pueden leerlas en voz alta y comentar juntos la experiencia:

- ¿En qué medida piensas que adecuarse a una estructura coarta la libertad de creación? ¿Por qué?

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Los siguientes indicadores de evaluación pueden usarse para evaluar los aprendizajes de los OA formativa y sumativamente:

- Producen textos en los que comunican sus reflexiones sobre temas humanos de interés.
- Redactan un relato a partir de un plan de escritura que respeta las convenciones del género.
- Evalúan los aportes y sugerencias de sus pares y modifican sus textos en función de ellas.
- Identifican fortalezas y debilidades de sus creaciones y procesos de escritura, a partir de los comentarios de sus pares.

Los estudiantes pueden publicar su texto y difundirlo a la comunidad escolar.

Durante los procesos creativos, conviene que el profesor medie los trabajos con sugerencias para que enriquezcan su estilo personal y encuentren su propia voz. Para profundizar este tema, se puede usar el capítulo “Modestia y asertividad” del libro *Mostrar y decir*, de Ron Padgett. (Ver Recursos para el docente).

A lo largo de esta unidad, posiblemente van a tener que usar celulares o dispositivos similares, en diversos momentos y para distintos fines. Para que los empleen con fines educativos y de modo apropiado, profesor y alumnos pueden consensuar las normas que seguirán.

Las conexiones interdisciplinarias son parte importante para toda la unidad; por ende, es crucial que el docente se contacte con profesores de otras asignaturas que puedan ofrecer sus conocimientos y habilidades a los jóvenes; por ejemplo, pueden dar ejemplos, fuentes, técnicas y orientaciones a quienes se acerquen a ellos.

RECURSOS Y SITIOS WEB

- Morgan, Edwin. La sombra de las jugadas.
- Disponible en <https://www.curriculumnacional.cl/link/https://www.ciudadseva.cl>
- Padgett, Ron. Mostrar y decir, el arte de escribir no ficción. Disponible en <https://www.curriculumnacional.cl/link/https://bdescolar.mineduc.cl/info/00044526>

UN SUEÑO

Jorge Luis Borges

En un desierto lugar del Irán hay una no muy alta torre de piedra, sin puerta ni ventana. En la única habitación (cuyo piso es de tierra y que tiene la forma del círculo) hay una mesa de madera y un banco. En esa celda circular, un hombre que se parece a mí escribe en caracteres que no comprendo un largo poema sobre un hombre que en otra celda circular escribe un poema sobre un hombre que en otra celda circular... El proceso no tiene fin y nadie podrá leer lo que los prisioneros escriben.

AJEDREZ

Jorge Luis Borges

En su grave rincón, los jugadores
rigen las lentas piezas. El tablero
los demora hasta el alba en su severo
ámbito en que se odian dos colores.

Adentro irradian mágicos rigores
las formas: torre homérica, ligero
caballo, armada reina, rey postrero,
oblicuo alfil y peones agresores.

Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito.

En el Oriente se encendió esta guerra
cuyo anfiteatro es hoy toda la Tierra.
Como el otro, este juego es infinito.

II

Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
reina, torre directa y peón ladino
sobre lo negro y blanco del camino
buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada
del jugador gobierna su destino,
no saben que un rigor adamantino
sujeta su albedrío y su jornada.

También el jugador es prisionero
(la sentencia es de Omar) de otro tablero
de negras noches y de blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonía?