



Juego de roles: personajes épicos en acción

Actividades para los estudiantes

Segundo año

Comunicación y Expresión



Lengua y Literatura



Artes. Taller de Teatro

Educación Digital

Serie PROFUNDIZACIÓN - NES



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

**JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA**Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli



SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTAS:

Lengua y Literatura: Jimena Dib, Andrea Vilariño

Artes. Taller de Teatro: Fernando Locatelli

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov, María Lucía Oberst, Ignacio Spina

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

CORRECCIÓN DE ESTILO (GOC): Vanina Barbeito

ILUSTRACIONES: Susana Accorsi

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA:

EDICIÓN: María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Este material contiene las actividades para los estudiantes presentes en *Lengua y literatura. Artes. Taller de teatro. Juego de roles: personajes épicos en acción*. ISBN 978-987-673-360-1

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.
Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que el Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires los apruebe o recomiende de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

Las denominaciones empleadas en los materiales de esta serie y la forma en que aparecen presentados los datos que contienen no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de septiembre de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Holmberg 2548/96, 2.º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Portada

 Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Itinerario de actividades

 **Actividad 1** Lengua y Literatura
Leer para conocer a los personajes

1

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Actividades

Leer para conocer a los personajes

Lengua y Literatura

Actividad 1

Vas a leer varios textos y a buscar información para poder armar la carta de presentación del personaje con el que vas a intervenir después en la dinámica sobre juegos de rol.

Volver al
Itinerario de actividades



Volver al
Itinerario de actividades



Botón que lleva al itinerario de actividades.

Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un pop-up con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



“Título del texto, de la actividad o del anexo”

Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.



Itinerario de actividades

Primera parte

Conocer y armar cartas sobre los personajes



Actividad 1

Lengua y Literatura

Leer para conocer a los personajes

1



Actividad 2

Lengua y Literatura

Buscar información para saber más sobre el personaje

2



Actividad 3

Lengua y Literatura

Crear las cartas para el juego de rol

3



Actividad 4

Lengua y Literatura

Los personajes épicos en la lengua

4

Leer para conocer a los personajes

Lengua y Literatura

Actividad 1

Vas a leer varios textos y a buscar información para poder armar la carta de presentación del personaje con el que vas a intervenir después en la dinámica sobre juegos de roles.

- a. Mirá con atención las siguientes imágenes y comentá con tu docente y con tus compañeros si reconocés a algunos de estos personajes.





G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

- b. Leé las siguientes reseñas o comentarios de las obras en los que esos personajes aparecen y completá la ficha a continuación. El primero está completo a modo de ejemplo. Podés hacerlo utilizando el programa [OpenOffice Writer](#) (pueden consultar el [tutorial de OpenOffice Writer](#), en el Campus Virtual de Educación Digital).

La leyenda del rey Arturo

De todas las leyendas anónimas que circularon durante la Edad Media, la historia del rey Arturo es probablemente una de las más famosas. Las historias de este rey y sus nobles caballeros constituyen el material del que se valió Chrétien de Troyes (1159-1190) para iniciar el “Ciclo Artúrico”, un conjunto de narraciones en las que estos personajes viven diversas aventuras.

La leyenda de Arturo nos ha dejado un conjunto de personajes memorables como el mago Merlín (su maestro), la hechicera Morgana (su hermana), la bellísima Ginebra (su esposa), y los valientes caballeros que lo secundaron en la Mesa Redonda: Lancelot, Gawain y Percival. Todos ellos reunidos en Camelot, el castillo en el que se encontraba Excalibur, la legendaria espada que convirtió a Arturo en rey.

El cantar de los Nibelungos

El Cantar de los Nibelungos es un poema épico, anónimo, que circuló en forma oral hasta que fue puesto por escrito en el siglo XIII. El Cantar reúne una gran cantidad de leyendas germanas en las que interactúan una variedad muy rica y compleja de personajes.

El relato cuenta la historia de Sigfrido, un cazador de dragones de la corte de los burgundios. Precisamente la sangre de uno de los dragones que había cazado le dio invulnerabilidad. Debido a esto, el rey Gunther le pide su ayuda para conquistar a la hermosa Brunilda, una valquiria que posee la fuerza de doce hombres y se casará solo con aquel capaz de vencerla en batalla. A cambio, Gunther le concede a Sigfrido la mano de su hermana Kriemhilda. En un primer momento, el plan resulta. Pero, luego, todo se complica y la historia se convierte en un relato de traiciones, venganzas y monumentales batallas.

Robin Hood

En tiempos de Ricardo Corazón de León y Juan sin Tierra, un joven rebelde decide luchar, junto a sus compañeros, contra la injusticia que se abate sobre su pueblo. La historia de este joven, conocido como Robin Hood, ha circulado en canciones y baladas de tradición popular durante los siglos XV y XVI; y ha llegado hasta nuestros días a través de novelas, películas, historietas y dibujos animados.

Robin Hood, con sus compañeros, entre los que se destacan un cura popular y contestatario, el fraile Tuck, y un ayudante corpulento al que irónicamente llaman “el pequeño Juan”, roba a los ricos para vestir y alimentar a los pobres, y va en auxilio de los desarmados e indefensos atacados por nobles despiadados. En su camino, se encontrará con una doncella, rebelde como él, que se convertirá en su esposa, Lady Marian.

El señor de los anillos

“Tres anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo. Siete para los Señores Enanos en casas de piedra. Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir. Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras. Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras”. Así comienza J.R.R. Tolkien su obra épico-fantástica *El señor de los Anillos*, compuesta a partir del despliegue de una mitología singular en la que los hombres conviven con criaturas fantásticas como hobbits, elfos y hechiceros.

La novela narra el viaje de Frodo Bolsón para destruir el Anillo único y la guerra desatada por Sauron, el señor oscuro, su creador, para recuperarlo. En ese viaje nos encontramos con personajes como Bilbo, Aragorn, Boromir, Légolas, Gandalf, Galadriel y criaturas como Gollum o Sméagol. La historia fue perfilada por Tolkien desde 1917, pero recién comenzó a publicarse a partir de 1954.

Nippur de Lagash

La historia de Nippur comienza en Lagash, una ciudad de la antigua Sumeria, de la que debe exiliarse a causa de una traición. A partir de ese momento, este particular héroe inicia un largo viaje y vive un sinfín de aventuras. En ese recorrido, Nippur compartió la mesa con príncipes y con mendigos, y debió enfrentarse a gigantes e inmortales, mientras deambulaba por el mundo con la esperanza de volver a su tierra.

Nippur de Lagash, el guerrero, el errante, fue una creación de Robin Wood y Lucho Olivera, quienes, tomando como referencia el mundo antiguo, reconstruyen una saga heroica de dimensiones épicas. Publicado entre los años 1967 y 1998, Nippur se convirtió en uno de los personajes más populares de la historieta argentina.

Personajes	Relatos	Autor
Robin Hood	<i>Robin Hood</i>	Anónimo
Lady Marian		
Arturo		
Morgana		
Sigfrido		
Brunilda		
Gandalf		
Galadriel		
Nippur de Lagash		

- c. Elegí el personaje sobre el que quieras conocer más y leé los episodios seleccionados por el docente en los que dicho personaje aparece.
- d. Reunite con otros compañeros que seleccionaron el mismo personaje y comenten entre ustedes los aspectos que les resultaron más interesantes de la historia leída.
- e. Leé, junto con tus compañeros de grupo, los fragmentos sobre épica medieval y fantasía épica dados por tu docente. Discutí con tus compañeros con qué género relacionarías al personaje que elegiste. Fundamentá tu posición con, al menos, dos características de dicho personaje.
- f. Registren grupalmente, aquellos datos del personaje que les servirán para confeccionar la *carta de presentación* para el juego de rol. Para ello tengan en cuenta los siguientes aspectos: origen, atributos y poderes, fortalezas y debilidades, hazañas realizadas. También, anoten el tipo de armas u objetos de los que se vale para su defensa (espadas, objetos mágicos, vestimenta especial, armaduras, escudos, etc.), ya que, en los juegos de roles, las armas u otros objetos poderosos ocupan un lugar importante en la intervención del personaje debido a que el héroe o la heroína pueden utilizarlos en su ayuda. Pueden registrar en el [OpenOffice Writer](#) (pueden consultar el [tutorial de OpenOffice Writer](#), en el Campus Virtual de Educación Digital) o en un documento de [Google Docs](#) (pueden consultar el [tutorial de Google Docs](#), en el Campus Virtual de Educación Digital.) e insertar imágenes o hipervínculos que enriquezcan y amplíen la información. Recuerden que este registro es clave para el momento en que confeccionen sus propias cartas de presentación.



Personaje:				
Origen	Atributos y poderes	Fortalezas y debilidades	Hazañas	Armas u objetos mágicos

Volver al
Itinerario de actividades



Buscar información para saber más sobre el personaje

Lengua y Literatura

Actividad 2

- a. Buscá más información sobre el personaje que seleccionaste y registrá todo aquello que te parezca interesante para seguir armando la carta de presentación.

A continuación, te ofrecemos una serie de enlaces donde comenzar la búsqueda:

Sobre Robin Hood

- [“Historia de Robin Hood”](#), del sitio *Historiadel.net*.

Sobre la leyenda del rey Arturo y la figura de Morgana

- [“La misteriosa vida del rey Arturo”](#), del sitio *Página de la Historia*.
- [“El mundo del rey Arturo”](#), en la revista digital *Historia y Vida*.
- [“Las leyendas del rey Arturo”](#), en el sitio *Mitología celta. Dioses y mitos de la tradición celta*.

Sobre la historia de Sigfrido y Brunilda

- [“Sigfrido como héroe caballeresco frente a otros personajes medievales”](#), en el sitio *El cantar de los Nibelungos*.
- [“Cantar de los Nibelungos”](#), en el blog *El historiador.es*.

Sobre Gandalf y Galadriel

- [“Gandalf”](#), en *Tolkienpedia*.
- [“Gandalf”](#), en *Tolkiendili: la enciclopedia de J. R. R. Tolkien*.
- [“Galadriel”](#), en *Tolkienpedia*.
- [“Galadriel”](#), en *Tolkiendili: la enciclopedia de J. R. R. Tolkien*.

Sobre Nippur de Lagash

- [“Nippur de Lagash”](#), en el sitio *Historieteca. Historieta argentina*.
- [“Nippur de Lagash”](#), en el sitio *Tebeosfera. Cultura gráfica*.

Para tener en cuenta

En caso de que consideres buscar en otros sitios web, podés explorar quién es el autor, si se trata de una página oficial, la fecha de publicación y otras cuestiones que te permitan cuestionar la información que encuentres. Te sugerimos algunas orientaciones para reflexionar sobre la validez de la información que encontramos en internet desde el ideó: [“¿Cómo hago para validar una página Web?”](#), en el Campus Virtual de Educación Digital.

- b.** Completá, con la información obtenida, la ficha que comenzaste en clases anteriores en el punto **b** de la actividad 1. Antes de hacerlo, discutí con tus compañeros qué datos serán prioritarios para la confección de la carta de presentación del personaje.



Actividad 1.
Punto b

Volver al
Itinerario de actividades



Crear las cartas para el juego de rol

Lengua y Literatura

Actividad 3

- a. Les proponemos leer algunos ejemplos de cartas de presentación de personajes épicos y legendarios. Son textos a los que podrán recurrir como referencia en el momento de la escritura. Presten atención, sobre todo, a las diversas formas utilizadas para enriquecer la caracterización del personaje. Por ejemplo, observen la transformación que ha experimentado la carta de presentación de Lagertha de la primera a la segunda versión:

Primera versión

Lagertha es una doncella. Usa escudo. Formaba parte de la corte del rey Siward. Es famosa por sus hazañas. En la batalla, es ágil y hábil con el escudo. Tiene coraje. Lucha con su lanza.



Segunda versión

Lagertha, la doncella escudera, formaba parte de la corte del rey Siward. Por sus hazañas, es la más famosa de las guerreras vikingas. Se distingue en la batalla por su agilidad y su habilidad para manejar el escudo. Lagertha, que tiene el coraje de mil hombres, lucha con su lanza como el más aguerrido vikingo.

La expansión de la información realizada en el segundo texto permite construir una descripción más rica y ajustada del personaje. Busquen en las cartas de Beowulf, Lancelot y Lagertha otros procedimientos de este tipo y regístenlos en un “banco de recursos”. Les va a resultar muy útil cuando escriban su propia carta. Pueden hacerlo en formato digital en [Padlet](#) (pueden consultar el [tutorial de Padlet](#), en el Campus Virtual de Educación Digital) en el cual podrán no solo registrar sino observar los aportes de los demás compañeros, construyendo así un espacio de intercambio.

Beowulf

Beowulf, el héroe bueno, es un rey [gauto](#), sobrino del rey de Geatlant. Realizó su primera hazaña cuando logró vencer a Grendell, un troll que asolaba el espléndido palacio Heorot, en Dinamarca. Su poder reside en su fuerza sobrehumana, que le confiere una gran ventaja sobre sus enemigos en la lucha cuerpo a cuerpo.

Pero no todo es destreza corporal en Beowulf. Además, se destaca por su astucia y altruismo. Sus tres batallas más importantes no han sido contra hombres, sino contra bestias y monstruos malvados, enemigos de toda comunidad y de la civilización misma. Por eso, se lo conoce también como el campeón de la bondad y de la luz contra las fuerzas del mal y de la oscuridad.

Su audacia lo lleva a internarse en los lugares más peligrosos. Por ejemplo, se sumerge en las profundas aguas de una cueva subacuática para matar a la madre de Grendell, una bruja que se había llevado el cuerpo de su hijo para protegerlo. Beowulf es un rey que constantemente busca la armonía y la paz de su pueblo. Sus valores morales se vinculan con la solidaridad y la compasión.

Lanzarote del Lago

Sir Lancelot es uno de los caballeros de la Mesa Redonda. Era hijo del rey Ban de Benwick y de Elaine. De niño había sido raptado por la Dama del Lago, por eso también se lo conoce como Lanzarote del Lago.

Lancelot es valiente y magnánimo, leal a su rey, Arturo, y generoso con sus amigos. Sus virtudes son varias, pero tiene una debilidad: su amor por Ginebra, la esposa de Arturo. Esto lo convierte en un hombre desdichado, que debe elegir entre la pasión por su reina y el deber hacia su rey. La rivalidad entre Arturo y Lancelot por el amor de Ginebra provoca la caída del legendario rey.

Sin embargo, a pesar de sus desdichas, es audaz y osado; capaz de acometer grandes hazañas como la de la conquista de las fuerzas del mal que se agazapaban en el castillo de la Guardia Dolorosa. Asimismo, como noble caballero, se atreve a desafiar a monstruos y bestias (su victoria sobre el dragón de Carnobek es prueba de esto) para auxiliar a damas en peligro. Su fuerza deriva del mantenimiento de sus votos de fidelidad a la reina Ginebra.

Siempre lo acompaña Arondight, una espada casi sagrada que es la contracara de Excalibur. Arondight ha sido tallada con letras de hadas para demostrar que no fue forjada por manos mortales y está preparada para resistir todo tipo de golpes sin sufrir daño alguno. Con ella, emprendió la búsqueda del Santo Grial y llegó hasta la capilla que lo guardaba. Pero una presencia angelical le hizo saber que su pecaminoso amor por la reina lo hacía indigno del Grial.

Lagertha

Lagertha, la doncella escudera, es la más famosa de las guerreras vikingas. Formaba parte de la corte del rey Siward, de Noruega. Un día, Siward fue atacado por Frodo, caudillo de los suiones suecos, y perdió su trono. Frodo envió a las mujeres de la corte a un burdel, pero Lagertha se rebeló y, junto con un grupo de compañeras, decidió enfrentarse y combatir al invasor. En esas circunstancias, conoció a su primer esposo Ragnar Lodbrok, que quedó deslumbrado por su coraje y valentía.

Lagertha, que posee el coraje de mil hombres, lucha con su lanza como el más aguerrido vikingo. Se distingue en la batalla por su agilidad y su habilidad para manejar el escudo. Su mayor hazaña la llevó a cabo en la batalla de Laneus cuando, gracias a una maniobra en círculos, sorprendió a sus enemigos al caer sobre su retaguardia. Sus adversarios, sorprendidos, entraron en pánico y se rindieron a la guerrera vikinga.

Lagertha es fuerte e independiente, capaz de comandar una flota de 120 naves sin dificultad. Reina sobre el valle de Gaular, Noruega, desde que derrocó al antiguo soberano, su segundo esposo, que la había traicionado mientras ella estaba en una misión.

- b. Teniendo en cuenta lo que conocés sobre tu personaje, la ficha que armaron y las cartas que leyeron, reunite con tu grupo e intercambien ideas para comenzar a planificar la escritura de la carta de presentación. Recordá que la carta debe ser predominantemente descriptiva ya que debe ofrecer al jugador que la utilice los rasgos centrales del personaje para poder actuar durante el juego. Tomen nota de lo discutido. La siguiente guía les podría servir como orientación:
- ¿Qué información del personaje les parece que tendría que ir en primer lugar (el origen, sus atributos, sus hazañas)?
 - ¿Qué datos de los registrados no pueden faltar? Revisen el cuadro en el que consignaron la información sobre el origen del personaje, atributos y poderes, debilidades, etcétera.
 - ¿Hay alguna información de la recopilada que consideren prescindible para presentar al personaje? (Recuerden que la carta no debe ser muy extensa).
- c. A partir de las notas que hayan generado en las actividades anteriores y de los comentarios del docente, desarrollen un esquema básico para redactar la presentación. Para ello, acuerden cuántos párrafos tendrá el texto y qué cuestiones en torno al personaje se desplegará en cada uno de ellos. Pueden tomar como modelo las cartas leídas. Por ejemplo, en el caso de la carta de presentación de Lancelot, el esquema es el siguiente:



- Primer párrafo: presentación del personaje, origen y primeros años.
- Segundo párrafo: cualidades y debilidades.
- Tercer párrafo: hazañas más importantes.
- Cuarto párrafo: caracterización de su arma más importante.

d. Anímense a escribir una primera versión de la carta de presentación. A continuación, releen entre todos el texto: ¿consideran que han incluido todo aquello que se propusieron en el esquema previo?; ¿se podría ampliar la información para dar mayor precisión a la caracterización? Revisen el ejemplo dado en el punto **a** de esta actividad.



Actividad 3.
Punto a

e. Intercambien con otro grupo los borradores y hagan comentarios sobre cómo entienden las cartas de presentación de los compañeros. Anoten aquello que les pareció más interesante y las cuestiones que consideran que se podrían revisar. Revisen si están presentes todas las características que habían registrado y conocen sobre el personaje para lograr una descripción completa, pensando que si tuvieran que jugar con ese rol, podrían hacerlo sin problemas. Por ejemplo, verifiquen si:

- ¿Se incorporan las habilidades y destrezas, así como las debilidades del personaje?
- ¿Se incluye la descripción de las armas, vestimenta especial u objetos mágicos que posee el personaje?
- ¿Hay información adecuada en relación con la aventura que podría vivir ese personaje: viaje, lucha, hechizos, hazañas épicas, etcétera?
- ¿Se repite información? ¿Sería posible ampliar la información? ¿En qué lugares?
- ¿Se usan recursos variados para describir al personaje? ¿Qué recursos de los no utilizados se podrían incorporar a la carta?
- ¿Se organiza la descripción del personaje de manera clara para un lector que use esa carta y no conozca al personaje?

f. Revisen, a partir de los comentarios de los compañeros y del docente, la primera versión del texto. Tengan en cuenta que es importante para el juego que la carta sea lo más clara y precisa posible. El personaje tiene que estar bien delineado para que los jugadores que lo interpreten no tengan dudas al momento de actuar.



Los personajes épicos en la lengua

Lengua y Literatura

Actividad 4

A continuación, van a escribir la versión final de la carta de presentación de su personaje. Es necesario tener en cuenta algunas cuestiones para que la carta sea lo más precisa posible y cumpla su función.

- a. En cada grupo, vuelvan a leer sus descripciones y hagan una lista de los sustantivos y los adjetivos que usaron para nombrar y caracterizar a los personajes.

Para realizar las descripciones, además de adjetivos usaron construcciones con preposición, aposiciones, proposiciones con *que*, construcciones comparativas, adverbios de modo, como se muestra en este ejemplo sobre Robin Hood:

Robin Hood, el guardián de Sherwood, era un joven astuto que usaba hábilmente el arco y la flecha.

- b. Anoten ejemplos que muestren otras construcciones utilizadas para describir a los personajes y piensen otros que podrían emplear para ampliar la información ya dada.

Pueden volver a leer los textos sobre el personaje, retomar el banco de recursos realizado en la actividad 3 o recurrir a diccionarios de sinónimos en papel o en pantalla para conocer otras formas de nombrar. Por ejemplo, para el sustantivo ‘caballero’, se propone: *jinete, señor, noble, hidalgo*; y para el adjetivo ‘dañino’ se sugiere: *nocivo, malo, dañoso, funesto, perjudicial, pernicioso*.

- c. Entre todos, con la guía del docente, anoten, para que quede a la vista, cuáles son las clases de palabras que les sirven para usar en una descripción con ejemplos de los textos, junto con algunas sugerencias de cómo y por qué ampliar la información en ese tipo de textos.
- d. Revisen en su texto las formas de describir a los personajes y anoten los cambios que hicieron.
- e. Comenten con sus compañeros y el docente si consideran haber llegado a la versión definitiva; pueden leer sus textos en voz alta y escuchar la lectura de los compañeros, prestando atención a qué palabras usan para nombrar y describir los personajes.



f. Una vez escrita la versión final, ya están en condiciones de editar su carta de presentación.

Podrán hacerlo con la aplicación [Easel.ly](#), (pueden consultar el [tutorial de Easel.ly](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Allí construirán una infografía con un tamaño acorde a la carta que desean elaborar. Seleccionarán algún diseño sugerido por la herramienta o bien lo harán con uno en blanco, sin diseño predeterminado.

Será clave que toda la información que incluyan sea coherente y transmita cada uno de los aspectos que decidieron sobre su personaje épico, para lograr una construcción creativa y colectiva de conocimiento mediante la apropiación de las potencialidades que brinda la herramienta.

Volver al
Itinerario de actividades



Anexo. Épica tradicional y fantasía épica

Se incluyen en este anexo fragmentos de citas sobre aspectos claves del recorrido literario propuesto en esta secuencia: épica medieval, fantasía épica o heroica y épica y juego de rol.

Sobre épica medieval

“Desde épocas remotas, los pueblos se han aplicado a cantar las hazañas de sus guerreros más destacados o de los dioses que les eran más propicios, utilizando para ello los poemas épicos, que en la Edad Media se denominaron cantares de gesta. La épica se convierte así en el género literario dedicado a cantar en verso la actividad de unos seres superiores cuya única meta es recuperar el honor con las más nobles acciones y mediante arriesgadas empresas. De la épica medieval se han conservado algunas obras maestras, como el *Beowulf* y el *Cantar de los Nibelungos*, el *Cantar de Roldán* y ya, en el ámbito de la épica hispánica, el *Poema del Mio Cid*.

Los lazos entre el poema heroico y la historia y la leyenda se suelen establecer de forma realista: se produce una minuciosa adaptación de todos los elementos relacionados con la vida de los personajes, según el modelo del entorno existente en el momento en que se crea el poema. Los vínculos entre los detalles más pequeños de un cantar heroico y la vida real son innumerables y sirven, en muchos casos, para reconstruir un mundo. Sin embargo, en esta transposición, la realidad es recibida en un molde enormemente mayor del normal: las pasiones y los sentimientos de los personajes están siempre al mismo límite posible y por eso no toleran ningún tipo de elasticidad, es decir, el valeroso y leal deberá serlo siempre y en modo sobrehumano (cualquier claroscuro lo humanizaría, pero desde el punto de vista épico lo disminuiría) y viceversa, los malvados lo serán hasta el fondo, obligados por una coherencia que los pierde. Paralelamente, en el plano físico, héroes y antihéroes son capaces de acciones absolutamente extraordinarias, debido a que están dotados de una fuerza hiperbólica.”

Fuente: Alvar, Carlos “Los cantares de gesta”, en *Historia de la Literatura*, Barcelona, RBA Editores, 1996.

Sobre la fantasía épica o heroica

“El género de la narrativa de mundos imaginarios [conocida también como fantasía épica o fantasía heroica] pertenece a la Modernidad, aunque imita, tanto en sus contenidos esenciales, como formal o estéticamente a la épica tradicional (ya sea en su forma antigua o epopeya, o en su posterior desarrollo durante la Edad Media). La principal diferencia respecto a sus referentes más antiguos estriba en que las leyendas de

héroes y gestas que narra no se sustentan —a priori— en la tradición oral, sino en la invención del autor. Por ello los hechos se enmarcan, bien en lugares de geografía y cronología ficticias dentro de nuestro mundo (esta vertiente seguiría las líneas trazadas por las leyendas artúricas o germánicas y los libros de caballería), bien en mundos completamente imaginarios que evocan (generalmente aunque no de forma necesaria) una estética medieval o arcaica.”

Fuente: Cáceres Blanco, R. *Narrativa de mundos imaginarios: Poética para una épica moderna*. Tesis doctoral, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Madrid, 2015.

Sobre épica y juegos de rol

“Aunque pueda parecer que la Modernidad separó el género épico de la oralidad, en realidad sólo cambió la forma en la que esta y la narratividad épica interactúan. La obra de Tolkien inspiró la creación de numerosos mundos literarios imaginarios en los que se desarrollan gestas e incluso sagas heroicas, pero también dio lugar a la gestación de un nuevo género de narración oral: los juegos de rol(...)

Si la épica no moderna (y el resto de las ficciones sobre mundos imaginarios inspirados en la obra de Tolkien o en la de otros autores de principios de siglo XX como Howard o Eddison) parece en origen desconectada de la oralidad —al menos en forma directa—, encuentra durante el último cuarto del siglo XX un nuevo modo de oralidad en los juegos de rol, generando un sistema en dirección inversa. Porque, a su vez, las aventuras de narración e interpretación interactivas surgidas en las partidas de rol (...) dieron como fruto la producción de novelas o sagas de carácter épico como *Las crónicas de la Dragonlance* de Margaret Weiss y Tracy Hickman (...).”

Fuente: Cáceres Blanco, R. “Oralidad, épica moderna y juegos de rol”, en *Narrativa de mundos imaginarios: Poética para una épica moderna*. Tesis doctoral, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Madrid, 2015.

Notas

- 1 Ejemplos tomados del *Diccionario de Sinónimos y Antónimos*. Buenos Aires, El Ateneo, 1992.



Vamos Buenos Aires