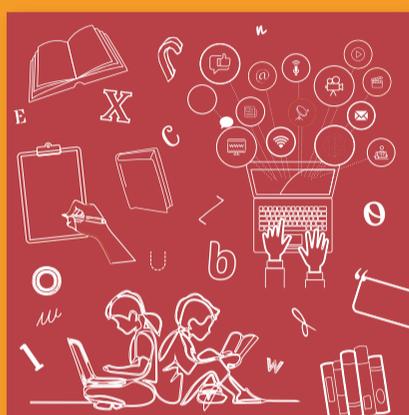


Juego de roles: personajes épicos en acción

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

Juego de roles: personajes épicos en acción



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: Silvia Saucedo

EDICIÓN: María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour

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

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Lengua y literatura, artes : taller de teatro. Juego de roles : personajes épicos en acción. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-673-360-1

1. Lengua. 2. Literatura. 3. Artes. CDD 792.07

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.



Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos –conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes– definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma –actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17– plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.



Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

Juego de roles: personajes épicos en acción



actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa

Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa



¿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.



Adobe Reader Copyright © 2018. Todos los derechos reservados.

Portada

 Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Índice interactivo

 **Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

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.

 Actividad anterior

Actividad siguiente 

Pie de página

 **Volver a vista anterior** — Al clicar regresa a la última página vista.

 — Ícono que permite imprimir.

 — Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Itinerario de actividades

 **Actividad 1** Lengua y Literatura

Leer para conocer a los personajes

Entrar en el mundo de los personajes épicos, comparar obras: escenarios, acciones y características de los personajes.

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

 **Actividad anterior** Botón que lleva a la actividad anterior.

Actividad siguiente  Botón que lleva a la actividad siguiente.

 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.

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

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

 — Indica apartados con orientaciones para la evaluación.



Índice interactivo

 **Introducción**

 **Contenidos y objetivos de aprendizaje**

 **Itinerario de actividades**

 **Orientaciones didácticas y actividades**

 **Orientaciones para la evaluación**

 **Bibliografía**



Introducción

Uno de los ejes sobre los que se articula el *Diseño Curricular de Lengua y Literatura* de segundo año es el relacionado con el ámbito de la Literatura. En el diseño, se propone conjugar la enseñanza literaria y la formación de lectores a través de una serie de contenidos, vinculados a la lectura y al comentario de textos que, al tiempo que propicia nuevos modos de leer, permite configurar una comunidad de lectores singular. Para ello, se sugiere al docente planificar diversos itinerarios que, teniendo en cuenta un género, un tópico, un personaje o un problema, delineen un camino en el que los jóvenes no solo se encuentren con distintas obras literarias, sino que también las vivencien y se dejen llevar por los mundos que allí se evocan.

La planificación de un recorrido de este tipo no es tarea sencilla. Supone atender a los propios itinerarios lectores, a las experiencias e intereses de los estudiantes, a la finalidad pedagógica que orienta la selección, entre otras cuestiones. No se trata sólo de confeccionar una lista de textos, sino de pensar un recorrido, una trayectoria de lecturas que establezcan diálogos con otras obras artísticas y permitan explorar, desde allí, espacios significativos de la cultura literaria, pero también del arte en todas sus manifestaciones.

En esta secuencia, se traza un recorrido de lecturas que toma como eje la épica, tanto medieval como fantástica. Allí se despliegan textos vinculados a relatos clásicos y contemporáneos del género. A partir de este itinerario, los estudiantes leerán episodios pertenecientes a diversas sagas, cantares de gesta, leyendas populares y narraciones relacionadas con la fantasía épica. Además, seguirán a un personaje y rastrearán su figura en diversas fuentes y reelaboraciones artísticas. Escribirán con la finalidad de registrar lo investigado y organizar la información; y producirán una carta de presentación del personaje seleccionado. El objetivo es intervenir en una dinámica teatral basada en los juegos de roles, a través de la cual recuperarán las historias leídas para resignificarlas a partir de nuevos desafíos.

Las historias de héroes y villanos, caballeros y doncellas guerreras, magos y hechiceras, han estado en el imaginario de culturas remotas y, de alguna manera, se perpetúan hasta nuestros días; quizás porque ellas remiten siempre al tópico de la lucha entre el bien y el mal, fundamento de lo social y piedra angular sobre la que se construye el relato épico. Desde antiguas historias como *Gilgamesh* hasta reelaboraciones más cercanas como *El señor de los anillos*, la épica instala, como señala Jacques Le Goff, “el sistema de los sueños de una sociedad, que transforma lo real en visiones apasionadas de la mente” (2010:14). De esa manera, abre la puerta a la aventura y a lo extraordinario. El género se ha perfilado a partir de personajes, motivos, tópicos y escenarios prototípicos que se sustentan sobre un entramado de símbolos, valores y arquetipos que perduran hasta la actualidad. El éxito de series televisivas como *Juego de tronos* y *Vikingos* constituye una prueba de ello.



La secuencia que desarrollamos a continuación se propone generar, desde los espacios curriculares de Lengua y Literatura y *Artes. Taller de Teatro*, la oportunidad para que los estudiantes ingresen al mundo de la épica tanto a través de la lectura e interacción con algunos relatos pertenecientes al género, como de la participación en una dinámica que, en clave de juego, posibilitará la reelaboración y reinterpretación de sus componentes centrales.

En las actividades de *Artes. Taller de Teatro*, en su segunda parte, la secuencia plantea que los estudiantes transiten la experiencia de explorar las características de los personajes épicos trabajados en Lengua y Literatura, a través de improvisaciones basadas en la metodología del juego de rol. A partir de la investigación realizada sobre cada uno de los personajes literarios, la secuencia invita a que realicen un tránsito práctico, creando entornos de época y poniendo en juego capacidades expresivas que contribuirán a que exploren, de manera más profunda, las características de los personajes a trabajar.

El soporte elegido, en este caso el juego de rol, ayudará a que ellos comprendan y conozcan este recorte literario a través de su imaginación y de su accionar. Dado que se tomarán algunas características de este juego y que las improvisaciones están basadas en la interacción de roles, las actividades guiarán a los estudiantes a conocer más en detalle no solo el personaje que deberá desarrollar cada uno de ellos, sino también a descubrir y entender las características de los que les toquen a sus compañeros.

Es importante abordar la secuencia desde el lugar de tránsito y no de competencia. Es deseable que el juego y la libertad, expresiva y de imaginación, sean los ejes didácticos protagonistas al momento de conducir las actividades. Resultará fundamental comprender que el juego propuesto está basado en la cooperación y la libertad lúdica.



Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de Lengua y Literatura y Artes. *Taller de Teatro* para segundo año de la NES:

Área Comunicación y Expresión		
Lengua y Literatura		
Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades abordadas
<p>Prácticas del lenguaje en relación con la literatura <i>Lectura y comentario de obras literarias en torno a un mismo tema</i> (los viajes, héroes y antihéroes, ritos de iniciación, el cuerpo, bestiarios, entre muchos otros), de manera compartida, intensiva y extensiva.</p> <p><i>Participación en situaciones sociales de lectura en el aula (comunidad de lectores de literatura).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Lectura extensiva de obras de distintos géneros y autores (lectura de novelas, relatos de viaje, aventura y epopeya, poemas, microficciones, etc.). <p><i>A través de la lectura de los diversos textos, se abordarán los siguientes contenidos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Formas de pensar la realidad plasmadas en la literatura: género y subversión (formas épicas y paródicas, entre otras). Relaciones temáticas, simbólicas y figurativas entre obras de distintos géneros y autores. Relaciones entre las obras y otras manifestaciones artísticas (entre novelas, cuentos, el cómic y la novela gráfica, etc.). <p>Herramientas de la lengua, uso y reflexión <i>Recursos y procedimientos del discurso, el texto y la oración.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Procedimientos cohesivos para sostener la referencia y la correferencia (reiteración, sustitución léxica y gramatical, anáfora/catáfora, etc.). Puntuación como demarcador textual para organizar la información que presenta el texto, delimitar la frase, citar palabras de otros. Modos de organización del discurso: la descripción (recursos para la denominación, la expresión de cualidades, propiedades y partes de lo que se describe, puesta en relación a través de comparaciones, función de la descripción en la narración y la organización de textos predominantemente descriptivos leídos o producidos). Formas de coordinación y subordinación sintáctica. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer y comentar relatos pertenecientes a la épica, estableciendo vínculos entre los personajes, las obras y el mundo evocado en ellas. Identificar, a partir del conocimiento de los personajes y su mundo, rasgos propios de la épica medieval y la fantasía épica que les permitan reconocer e interpretar las relaciones temáticas, simbólicas y figurativas que configuran su trama genérica. Establecer relaciones, a través de la discusión de ejes temáticos, motivos, tópicos y personajes prototípicos, entre la literatura y otros lenguajes artísticos como el cine y la historieta. Atender a las nociones de coherencia y adecuación en la producción de textos escritos. Apropiarse de diversas estrategias y procedimientos propios de la descripción en la escritura. Revisar la ortografía de un texto recurriendo a los contenidos estudiados. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación. Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad. Análisis y comprensión de la información. Valoración del arte. Interacción social, trabajo colaborativo.



Área Comunicación y Expresión

Artes. Taller de Teatro

Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades abordadas
<p>Producción <i>El juego de ficción</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Estructuración de escenas de ficción en las que se incluyan partes narradas y partes actuadas. La improvisación: el trabajo sobre lo inesperado. La improvisación a partir de acuerdos. La estructuración de escenas a partir de situaciones improvisadas. La improvisación a partir de la exploración de diferentes espacios: espacios imaginados sin objetos concretos; espacios definidos con objetos concretos; espacios concretos que se transforman con la acción de los personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresar ideas y sentimientos a través de los gestos, la voz y el movimiento en diferentes situaciones que incluyan los elementos de la estructura dramática. Representar escenas en las que se considere lo sonoro, lo visual y lo cinético, poniendo especial atención en la organización del espacio teatral. Poner en juego la técnica de la improvisación para la elaboración de creaciones colectivas y para el abordaje de textos. Reconocer las transformaciones del espacio teatral en diferentes puestas en escena. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del arte. Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad. Análisis y comprensión de la información.

Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello –y según lo planteado en el “Marco para la Educación Digital” del *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria*–, es preciso pensarlas aquí en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y de manera transversal.

En esta oportunidad la creatividad y comunicación articulada con las herramientas digitales propuestas, acompañada de la búsqueda responsable en internet, resultan clave para la construcción y reflexión sobre cada una de las propuestas y contenidos a trabajar.



Marco para la Educación Digital



Educación Digital

Competencias digitales involucradas

- Habilidad para buscar y seleccionar información.
- Colaboración.
- Comunicación efectiva.

Objetivos de aprendizaje

- Buscar, seleccionar, evaluar organizar, producir y apropiarse de información de modo crítico y creativo para construir conocimiento.
- Integrar el ciberespacio como un ámbito de socialización y de construcción colaborativa y circulación de saberes, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros.
- Lograr comunicarse con los otros a través de las TIC de forma clara y adecuada a los propósitos comunicativos, el contexto y las características de los interlocutores.



Itinerario de actividades

Primera parte

Conocer y armar cartas sobre los personajes



Actividad 1

Lengua y Literatura

Leer para conocer a los personajes

Entrar en el mundo de los personajes épicos, comparar obras: escenarios, acciones y características de los personajes.

1



Actividad 2

Lengua y Literatura

Buscar información para saber más sobre el personaje

Leer en pantalla y tomar notas para ampliar la información que tienen sobre los personajes.

2



Actividad 3

Lengua y Literatura

Crear las cartas para el juego de rol

Escribir los textos descriptivos para caracterizar a los personajes del juego.

3



Actividad 4

Lengua y Literatura

Los personajes épicos en la lengua

Reflexionar sobre los recursos lingüísticos centrales en las descripciones y ampliar la selección léxica de los textos que se escriben.

4



Segunda parte Los personajes en acción



Actividad 5

Artes. Taller de Teatro

Conocer los escenarios

Presentar los escenarios. Dividir a los estudiantes en grupos de trabajo. Distribuir roles.

5



Actividad 6

Artes. Taller de Teatro

Jugar los roles

Abordar de manera práctica los distintos personajes épicos trabajados en el espacio curricular de Lengua y Literatura, a través de improvisaciones basadas en la metodología del juego de rol.

6



Actividad 7

Lengua y Literatura + Artes. Taller de Teatro

El texto del juego

Dar forma, de manera conjunta con el espacio curricular de Lengua y Literatura, a un texto surgido de las actividades realizadas en las clases del Taller de Teatro, que dé cuenta de una acción determinada, basado fundamentalmente en las características de los personajes abordados.

7

Orientaciones didácticas y actividades

Se presenta en este apartado la secuencia de actividades propuesta, organizada en dos partes. En la primera parte se aborda una introducción al mundo de los personajes épicos a través de la lectura, la escritura y los intercambios entre lectores. Esta instancia despliega las actividades 1 a 4 y se prevé que tenga una duración aproximada de siete u ocho clases.

En la segunda parte, se hace hincapié en la puesta en acción de ese mundo creado o recreado a partir de la improvisación y el juego. Finalmente, se propone crear un texto con vistas a la producción de una representación que dé cuenta del camino de ese héroe. Esta instancia despliega las actividades 5 a 7 y se prevé que tenga una duración aproximada de cuatro clases.

Primera parte

Conocer y armar las cartas sobre los personajes

En la primera parte de la secuencia, la propuesta es leer para conocer diversos personajes épicos y armar las cartas de presentación con las que intervendrán en la dinámica desarrollada desde el espacio de Teatro. Desde Lengua y Literatura, se trata de generar una instancia para que los estudiantes lean y comenten obras vinculadas tanto a la épica y folclore medieval como a la fantasía épica contemporánea, a través de un conjunto de personajes típicos de dicha narrativa: héroes y antihéroes, magos y hechiceras, caballeros y doncellas. El propósito es habilitar una puerta de entrada al mundo de la épica de la mano de figuras emblemáticas para la cultura occidental como el rey Arturo, Sigfrido, Robin Hood, Morgana, Lady Marian o la reina Brunilda; y ponerlas en cruce con personajes similares de la fantasía épica literaria como Gandalf y Galadriel, de J.R.R. Tolkien, y de la historieta argentina contemporánea, como Nippur de Lagash, de Robin Wood y Lucho Olivera.

Actividad 1. Leer para conocer a los personajes

Esta actividad apunta a entrar en el mundo de los personajes y a conocer las obras que conforman las fuentes para producir las cartas. Se trata de acceder al universo épico a partir de la lectura pero en un recorrido paulatino, que va desde conocer a los personajes a partir de ilustraciones típicas, hasta presentar reseñas de las obras y discutir sobre lo que se sabe o se infiere de las imágenes y las reseñas. Luego, con esa información, leer en grupos fragmentos claves de las obras para profundizar en la caracterización de los personajes teniendo en vista la producción de las cartas para el juego de rol.

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.

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





- 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

Actividad siguiente 

En el inicio de la primera actividad, los estudiantes ingresarán al mundo de los personajes. Es probable que conozcan a algunos de ellos a través de la literatura o del cine y la historieta. De ahí la importancia de recuperar sus experiencias y trayectorias de lectura. Para ello, se parte de la observación de una serie de ilustraciones vinculadas a esas figuras. El docente conversará con los estudiantes acerca de lo que ellas evocan. Si no reconocen las imágenes, puede llamar la atención sobre ciertos elementos significativos que se encuentren en las ilustraciones, por ejemplo, la vestimenta o el tipo de armas que porta la figura. A continuación, se les pedirá que relacionen el personaje con la obra de referencia a partir de la lectura de algunas reseñas y comentarios. El docente acompañará esta instancia con información que permita contextualizar las obras, para acercar a los estudiantes al mundo de la épica medieval y la fantasía épica. Se espera que, a partir de este recorrido, se acerquen a las obras y al personaje que les haya despertado mayor interés. Si el docente dispone de ejemplares de los relatos en cuestión, podría directamente proponer una mesa de libros para que los estudiantes exploren.

En una segunda etapa, se realizará la lectura y el comentario de los episodios seleccionados (los textos completos están disponibles en la biblioteca de la escuela o en internet). Se sugiere ajustar la selección a aquellos momentos de los relatos que son centrales para el conocimiento de los personajes. El docente puede agrupar a los estudiantes en función del personaje elegido y orientar una primera lectura del texto. Debido a la modalidad de lectura propuesta (se leerán episodios de cada relato, no las obras completas), es necesario que el docente acompañe y ayude a los estudiantes a sostener la lectura reponiendo los núcleos narrativos faltantes o dando información sobre el contexto al que alude la historia leída. Se sugiere, asimismo, que, en esta instancia, los incentive a que realicen un abordaje más amplio o completo de las obras que podrían formar parte de su proyecto personal de lectura.

Selección de episodios sugeridos para conocer a cada personaje:

Robin Hood y Marian

Las primeras acciones de Robin, su encuentro con Marian, conformación del asentamiento en el bosque de Sherwood, el rapto y rescate de Marian, el enfrentamiento con el sheriff de Nottingham.

El rey Arturo y Morgana

El nacimiento de Arturo, el episodio de Excalibur, la aventura del Senescal Negro, la conformación de la Mesa Redonda, la presentación de Morgana, la muerte de Arturo.

Sigfrido y Brunilda

La victoria de Sigfrido sobre el dragón Fafnir, la conquista de Brunilda, la boda con Krimilda, la pelea entre Krimilda y Brunilda, la muerte de Sigfrido.

Gandalf y Galadriel

Selección de capítulos de *El Hobbit*, *La comunidad del anillo* y *El Silmarillion*.

Nippur de Lagash

Se sugiere la lectura de los siguientes episodios: “Historia para Lagash”, “Yo vi a Gilgamesh buscando su muerte”, “La resurrección de Uruk”.

A continuación, el docente abrirá un espacio de intercambio sobre las lecturas realizadas. En esta instancia, orientará los comentarios con el fin de focalizar en la caracterización de los personajes. En la medida de lo posible y en función del tiempo dispuesto para esta instancia les puede pedir a los estudiantes que cada grupo realice una presentación del personaje que han seguido.

Luego de leer y comentar acerca de los personajes y las obras leídas, el docente acompañará la actividad con la lectura de un breve texto teórico que permita ampliar la información sobre el género y sus convenciones. Este conocimiento se recuperará durante la dinámica de juego de rol ya que el mundo al que remite es el de la épica medieval y fantástica. El docente lee, con los estudiantes, el texto o los textos del anexo “Épica tradicional y fantasía épica” y anticipa problemas de lectura, repone datos relevantes y abre preguntas que permitan reconstruir sus sentidos.

Por último, esta primera actividad se cierra proponiendo a los estudiantes volver a los textos literarios y leerlos para registrar todo aquello que usarán luego para la escritura de la



Anexo.
Épica tradicional y
fantasía épica

carta de presentación. Se sugiere que el docente recupere, en esta instancia, la finalidad de la búsqueda, para ayudarlos en la selección de aquellos datos del personaje que serán relevantes en la escritura. Asimismo, los guiará en el reconocimiento de procedimientos descriptivos dentro de la narración, pero también propiciará el análisis del comportamiento de los personajes como un elemento central para su caracterización. La toma de notas y el registro que realizan los estudiantes en este momento de la secuencia son centrales para preparar el proceso de escritura ulterior.

Actividad 2. Buscar información para saber más sobre el personaje

El objetivo de esta actividad es promover la lectura exploratoria y detenida de sitios informativos sobre los personajes. Para orientar esa tarea, se propone dónde buscar y se incluye el registro de información que servirá de insumo para producir las cartas de los personajes.

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 video: [“¿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

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En esta etapa, el docente interviene brindando pautas para orientar la búsqueda y propiciando las modalidades de lectura más eficaces para la actividad emprendida. Es decir, se trata de acompañar a los estudiantes en la práctica de una lectura sesgada, focalizada en la localización de datos relevantes para la escritura.

Es importante que se habilite un espacio para la discusión y el intercambio de la información entre los integrantes de cada grupo con el fin de afianzar el trabajo colaborativo. El registro de las notas obtenidas requiere atender a cuestiones como la síntesis y la precisión al consignar los datos. En este sentido, el docente puede invitar a reflexionar cuando observa que hay datos que se repiten o se contradicen, así como a encontrar las expresiones que más se ajusten a la caracterización que se intenta construir.

Se trata de pensar estas escrituras intermedias como parte del proceso de escritura, todavía a mitad de camino entre la copia de datos y su reelaboración.

Un modo de ampliar esta situación de búsqueda de información es proponerles a los estudiantes ver películas, series o programas de televisión y seguir registrando información sobre el personaje. Estas son algunas sugerencias para compartir en el aula:

- **Sobre Robin Hood y Marian**

Robin Hood, príncipe de los ladrones (1991), Kevin Reynolds

Robin Hood (2010), Ridley Scott

- **Sobre el rey Arturo y Morgana**

Excalibur (1981), John Boorman

El rey Arturo (2004), Antoine Fuqua

La última Legión (2007), Doug Lefler

El rey Arturo, la leyenda de la espada (2017), Guy Ritchie

- **Sobre Sigfrido y Brunilda**

“El Cantar de los Nibelungos: tras las pistas de Sigfrido”, primera parte. Documental disponible en el canal *Documentalia*.

“El Cantar de los Nibelungos: en busca del oro del Rin”, segunda parte. Documental disponible en el canal *Documentalia*.

- **Sobre Gandalf y Galadriel**

Trilogía cinematográfica sobre *El señor de los anillos* (*La comunidad del anillo*, *Las dos torres*, *El retorno del rey*) (2001, 2002, 2003), Peter Jackson

El Hobbit: un viaje inesperado (2012), Peter Jackson

- **Sobre Nippur de Lagash**

Continuará: Robin Wood-Lucho Olivera y Nippur de Lagash, Capítulo 10, Temporada I Canal Encuentro.

Actividad 3. Crear las cartas para el juego de rol

En esta parte de la secuencia, se propone escribir las cartas de presentación que se usarán en la dinámica de Teatro. Se presenta un recorrido que implica analizar textos modelos como referencia para planificar y escribir la primera versión de la carta. Esta actividad se podría desarrollar en dos o tres clases.

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 registrenlos 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.
- 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.



Actividad 3.
Punto a

En esta instancia, el docente interviene de diversas formas con el fin de acompañar a los estudiantes en el proceso de invención de la escritura.

En el inicio, revisa las características del género a partir de cartas ya armadas. Se trata aquí de presentar textos modelos, no como escritos para copiar, sino con la intención de propiciar la lectura y el análisis de producciones similares a las que van a escribir para que puedan funcionar como disparadores de la escritura y, a la vez, constituir referencias concretas a las que remitirse. Para ello, el docente relee fragmentos de las cartas de presentación dadas, se detiene en la caracterización de los personajes y repone información sobre los relatos en los que intervienen. Por ejemplo, puede comentar brevemente el contenido de *Beowulf* o la historia de las sagas islandesas a la que pertenece la vikinga Lagertha.

Es una ocasión fructífera para establecer vínculos entre las historias épicas, sus diferencias y similitudes, y recuperar lo visto en las clases previas. Pero, además, para focalizar, en una segunda instancia, en cuestiones discursivas relacionadas con el género, las estrategias de enunciación y el uso de procedimientos propios de la trama descriptiva, instalando la práctica de leer como escritor. Desde esta perspectiva, el docente propicia la observación y reflexión sobre algunos procedimientos lingüísticos (adjetivación, uso de aposiciones y otro tipo de aclaraciones, despliegue de construcciones comparativas, etc.) que podrán ser empleados por los estudiantes para enriquecer la caracterización de su personaje.

Luego de este recorrido, los estudiantes inician la etapa de planificación de la escritura de la carta. El docente propone diversos esquemas para organizar el texto y se asegura de que tengan a su disposición los insumos de escritura realizados (notas, registros, cuadros, banco de recursos, etc.). Por otro lado, acompaña y fomenta el debate en torno al tipo de información relevante para la escritura de la carta, atendiendo a la coherencia temática y a la adecuación al género discursivo. Por ejemplo, ayudando a decidir qué información no puede faltar en la carta de presentación: origen del personaje, atributos, poderes, debilidades y fortalezas, hazañas, etc. Nuevamente, recupera el propósito de escritura y las restricciones textuales que deben ser tenidas en cuenta en relación con esto: extensión relativamente breve, predominio de la descripción por sobre otras tramas textuales y una caracterización precisa y clara del personaje. En la etapa de textualización, el docente insta a los estudiantes a que retomen el plan o esquema inicial para que atiendan al desarrollo de la información.

Actividad 4. Los personajes épicos en la lengua

En este momento de la secuencia, los estudiantes escribirán la versión final de la carta de presentación y realizarán su edición. Es la instancia para poner en juego la reflexión sobre el lenguaje y propiciar la revisión de los textos que están produciendo.

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.

- 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.

- 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*.

- 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.
- Revisen en su texto las formas de describir a los personajes y anoten los cambios que hicieron.
- 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.
- Una vez escrita la versión final, ya están en condiciones de editar su carta de presentación.

Podrán hacerlo con la aplicación [Easelly](#), (pueden consultar el [tutorial de Easelly](#) 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.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En una situación de reflexión sobre el lenguaje como la que se propone en esta actividad, el docente selecciona los temas gramaticales y discursivos que orientan la reflexión metadiscursiva y metalingüística, como la construcción del enunciador, el registro empleado, la selección léxica, entre otras.

La carta de presentación

La carta de presentación es un género frecuente en los juegos de rol. Su función es proporcionar información a los jugadores de las características centrales de los personajes involucrados en el juego. Por eso, es importante que dicha carta sea precisa y aporte datos sobre las habilidades y destrezas, fortalezas y debilidades, atributos y poderes de la figura en cuestión.

En relación con su organización discursiva, la carta de presentación es un texto en el que predomina la descripción. De ahí que es frecuente la apelación a ciertos recursos expresivos orientados a la caracterización de personajes (adjetivización, aposiciones, nominalizaciones, uso de construcciones comparativas, superlativas y cláusulas relativas).

Al ser un texto en el que predomina la descripción, resultaría productivo el análisis de las formas y procedimientos a través de los cuales se construye la secuencia descriptiva: sustantivos, adjetivos, cláusulas relativas, construcciones comparativas. No se trata de la enumeración de categorías o clases de palabras aisladas, sino de reflexionar sobre las expresiones y construcciones que brindan diversos modos de plasmar una caracterización. Por ejemplo, elegir entre diversas opciones, la expresión o las expresiones que consideren más adecuadas para la caracterización de sus personajes. Es esperable, en esta instancia, que el docente habilite el juego con el lenguaje para ajustar las versiones preliminares e incorporar lo que se ha consignado en los insumos de escritura (registros, banco de recursos, notas, etc.), propiciando una dinámica que atienda la producción de un texto como un proceso recursivo. Por último, se sugiere el seguimiento de la etapa de edición de la carta para acompañar y sostener la revisión del texto producido, focalizando en los aspectos normativos (ortografía, tildación, puntuación) y en su presentación.

Segunda parte

Los personajes en acción

A continuación, se presentan las actividades sugeridas para los estudiantes, acompañadas de orientaciones para los docentes. La segunda parte de esta secuencia didáctica está dirigida al docente y no posee actividades en el cuadernillo para los estudiantes.

Actividad 5. Conocer los escenarios

Esta actividad está organizada en tres momentos, que se realizan con el grupo completo. El primero consiste en compartir con los estudiantes los conceptos básicos del juego de rol. En el segundo momento, el docente presentará los dos entornos en los que se van a desarrollar las próximas actividades: el bosque y el castillo. Y el tercero está orientado a organizar la división en cuatro grupos y a la asignación de roles para cada uno de los integrantes. Se prevé que esta actividad abarque una clase completa.

Conocer los escenarios

Artes. Taller de Teatro

Actividad 5

Primer momento: el juego de rol

En el primer momento de esta actividad, se propone crear un encuadre general de la secuencia, compartiendo con el grupo de estudiantes que el objetivo es realizar un tránsito por el juego de rol, utilizando los conocimientos adquiridos en el área de Lengua y Literatura respecto de los personajes épicos en la lengua. El docente compartirá con los estudiantes los conceptos básicos del juego, y les indicará que van a reversionar las reglas, con consignas concretas creadas especialmente para las actividades que los convoca. También les informará que estará a cargo de la dirección de cada juego.

Para este primer momento, se sugiere que el docente comparta el siguiente material en relación con el contenido a trabajar:

El juego de rol es “aquel en el que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico”. En un juego de rol, diversos jugadores asumen un papel protagonista mientras que otro jugador (el director del juego o *rol master*) cuenta una historia, al mismo tiempo que hace partícipe a los demás jugadores. Es un tipo de juego social, interpretativo, en el que varios participantes se meten en el papel, también llamado rol, de diferentes personajes para contar una historia.

Cada jugador representará a un personaje del juego. Por supuesto, esto cambia en función del tipo de juego de rol seleccionado (dioses mitológicos, héroes legendarios, personajes inventados, etc.). Por su parte, el director del juego deberá dirigir la aventura a partir de una serie de convenciones. En este sentido, cada juego de rol presupone un mundo particular, habitado por determinados personajes.

El objetivo es que los personajes atraviesen y salgan victoriosos de una serie de situaciones conflictivas propuestas por el director. Los jugadores no compiten entre sí, sino que, por el contrario, deben trabajar en equipo para que sus personajes logren la victoria. En este sentido, los juegos de rol sustituyen el concepto de “competición” por el de “colaboración”. El valor del juego reside en la experiencia de la narración, la riqueza y emoción de las situaciones que presenta y la forma en la que los personajes las superan.

Segundo momento: los escenarios

En este momento el docente presentará los dos escenarios en los que se desarrollarán las próximas actividades. A tal efecto, realizará con la totalidad del grupo un repaso del entorno, un elemento de la estructura dramática que consiste en la complementación del lugar y de las circunstancias dadas del personaje de una escena, y no solo el lugar físico o espacio diegético. A los fines de profundizar un poco más en los conceptos, se recomienda acudir a la actividad 3 de la secuencia didáctica para primer año *Estructura dramática. Una herramienta actoral*.

Luego compartirá con ellos imágenes de castillos medievales, como las siguientes:



Castillo de Ponferrada, España.



Estructura
dramática. Una
herramienta
actoral



Interior del castillo de Calatrava la Nueva, España.

También podrá mostrar imágenes de bosques de la misma época, como las siguientes:



Bosque Encantado, Parque Nacional de Garajonay, La Gomera, España.



Parque Nacional Biogradska Gora, Montenegro.

Se propone también compartir en grupo, las siguientes características de los escenarios a trabajar:

Castillo



Bosque



Tercer momento: división de grupos y asignación de roles

Para este momento de la actividad, se propone dividir al grupo total en cuatro subgrupos. Dos grupos trabajarán con el escenario del castillo y los otros dos trabajarán con el entorno del bosque.

Asimismo, se utilizarán las cartas de presentación de personajes realizadas en Lengua y Literatura, a los fines de distribuir una por cada integrante de cada grupo.

Es decir, cada grupo, por ejemplo de ocho integrantes, distribuirá un personaje por estudiante. Estos personajes se repetirán en cada uno de los cuatro grupos.

Para este último momento de la actividad se sugiere que, en una primera instancia, el docente les proponga a los estudiantes elegir el grupo al cual desean pertenecer y los personajes que quieran abordar, y que tengan en cuenta para esta elección su afinidad con los distintos entornos y roles que se van a desarrollar. En el caso de que algunos no sepan con cuáles involucrarse, el docente los irá distribuyendo teniendo en cuenta sus características y las necesidades de cada grupo. Se aclara con el grupo que la dirección actoral de las próximas actividades estará a cargo del docente, quien también será quien vaya proponiendo las futuras consignas y conflictos a desarrollar.

Es importante compartir con los estudiantes que deberán conocer las características que figuran en las cartas, tanto de los personajes que deben abordar cada uno de ellos, como de los de sus compañeros, a los efectos de enriquecer el contenido de la improvisación en términos de conflicto, como así también la calidad de las posibles interacciones que puedan tener con sus partenaires. No será lo mismo pedirle ayuda a alguno de los personajes con los que comparte la escena, sabiendo o desconociendo, por ejemplo, los poderes que posee.

Se sugiere consultar a los estudiantes: ¿qué objeto consideran que podría identificar o resultar útil al personaje que les tocó? La propuesta será que puedan llevarlo para la siguiente clase.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Actividad 6. Jugar los roles

Esta actividad propone que los estudiantes aborden los personajes épicos que indican las cartas realizadas en Lengua y Literatura. Se trata de que cada uno de ellos transite el personaje que le tocó, a través de improvisaciones propuestas por el docente, interactuando con los demás personajes, en uno de los dos entornos propuestos. Se realiza en cuatro grupos de aproximadamente ocho integrantes cada uno y se prevé una duración de dos clases completas. En cada clase trabajarán dos grupos: el que desarrolla su accionar en el entorno castillo y el que aborda el escenario del bosque.

Uno de los integrantes de cada grupo, previamente designado por los estudiantes o por el docente, será el que tome registro escrito de los textos que surjan, a los fines de elaborar un relato de manera grupal, en una próxima actividad. Se sugiere que además de tomar nota en clase, durante el desarrollo de las cuatro improvisaciones, se registre también en formato de audio con los dispositivos digitales que posean en el espacio del aula.

En las *netbooks*, por ejemplo, podrán encontrar los siguientes programas:

1. [Audacity](#) (pueden consultar el [tutorial de Audacity](#), y, para realizar la grabación, ver también el video [¿Cómo hago para grabar una voz y un audio de fondo con Audacity?](#)”, ambos disponibles en el Campus Virtual de Educación Digital.
2. Grabador de sonidos de Linux (pueden consultar el [tutorial del grabador de sonido \(GNU/Linux\)](#), en el Campus Virtual de Educación Digital).

Jugar los roles

Artes. Taller de Teatro

Actividad 6

Se les pedirá a los integrantes de cada grupo que utilicen el elemento de cada uno de sus personajes. Se sugieren las siguientes consignas generales para el trabajo de improvisación:

- Cada uno de ustedes tiene la carta del personaje que debe desarrollar. Vamos a tener en cuenta las características que figuran en las cartas.
- Es importante que estén atentos a estas especificaciones y que intenten respetarlas en todo momento.
- También es importante que consideren permanentemente las de sus compañeros.
- Ustedes escucharán consignas durante la improvisación. Tienen que abordarlas, teniendo en cuenta el entorno en el que están trabajando y el accionar de cada uno de ustedes y de sus compañeros.
- Traten de escucharse. Intenten poner en acción y no solo en palabras las consignas a cumplir.
- Imaginen el lugar y transítenlo con acciones físicas a los efectos de apropiárselo.
- También escucharán objetivos que deben ir cumpliendo y situaciones y personajes imaginarios que irán viendo. Serán dirigidos de manera individual o grupal.
- Estén atentos a qué estrategias pueden acudir para poder lograr los distintos objetivos, siempre teniendo en cuenta las características de cada uno de sus personajes.
- También escucharán modificaciones en el entorno, por ejemplo que se larga una gran tormenta, o un terremoto. Intenten prestar atención a estas modificaciones para poder incorporarlas a la escena a través del accionar.
- En caso de que las consignas planteadas en las cartas, no se correspondan con las acciones que están llevando a cabo, se les marcará desde “afuera”, para que puedan encarrilar el accionar y corregir.

Sugerencias de conflictos grupales para el entorno “castillo”: Un ejército de soldados con superpoderes quiere tomar el castillo para rescatar a su líder, que está preso en el calabozo del ala derecha del lugar.

Sugerencias de objetivos grupales para el entorno “castillo”: Deberán defender su bastión y lograr que el ejército inicie su retirada.

Sugerencias de conflictos grupales para el entorno “bosque”: Un grupo de bandidos aparece de entre las sombras del bosque, pretende asaltarlos y quitarles sus armas.

Sugerencias de objetivos grupales para el entorno “bosque”: Deberán capturarlos, asegurándose de que el bosque quede sin enemigos.

Sugerencias de objetivos

Robin Hood: robar pertenencias de los enemigos.

Lady Marian: rescatar a cinco niños del bosque, que quisieron robar comida en el castillo y fueron encarcelados por la guardia real.

Arturo: buscar si alguno de sus enemigos posee el Santo Grial.

Morgana: crear un hechizo para combatir a sus oponentes.

Sigfrido: matar a un dragón que ataca a todo el equipo.

Brunilda: proteger a Sigfrido.

Gandalf: crear un hechizo que proteja a sus compañeros de una serpiente gigante.

Galadriel: proteger el anillo.

Nippur de Lagash: vencer al Minotauro.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Para esta actividad se sugiere que el docente aliente a los grupos a poner en juego su imaginación durante el transcurso de la improvisación. Que guíe a los estudiantes a que se animen a jugar libremente, teniendo en cuenta las características de los personajes que cada uno transita.

También es importante que los ayude a recorrer un relato, partiendo de una consigna general inicial y aportando con objetivos y conflictos posteriores, el devenir de una situación dramática, que los grupos irán creando a través de la acción y de la interacción con sus compañeros y con el entorno que les haya tocado.

Al finalizar las improvisaciones, se sugiere hacer una devolución conjunta, teniendo en cuenta cuál/es de las siguientes medidas pudieron respetar y desarrollar:

- Las características de cada personaje.
- Las circunstancias por las que atraviesa.
- La interacción con los demás personajes.
- La resolución de conflictos.
- El logro de objetivos.
- El tránsito por el entorno.

Para la segunda clase se propone retomar las mismas improvisaciones, guiando a los estudiantes a profundizar conflictos, circunstancias y objetivos trabajados en la clase anterior. También se sugiere alentarlos a que logren investigar más aún las características de los personajes, partiendo de la base de que la repetición de la actividad contribuye a que vayan asumiendo estas características como propias, para que de esta manera puedan manipularlas más libremente.

También se les solicitará, terminada la primera ronda de improvisaciones, que lleven a la siguiente clase telas de distintos tamaños y colores, para que puedan ser utilizadas como vestuarios en la siguiente ronda de juego. Se les pedirá que investiguen de qué manera pueden vestirse con las telas, y qué función otorgarle (capa, pollera, escudo, arma, pechera, sombrero, etcétera).

Actividad 7. El texto del juego

El propósito de esta actividad es crear un texto, en forma conjunta con Lengua y Literatura, surgido de las actividades realizadas en las clases del Taller de Teatro, que dé cuenta de una acción dramática determinada, basado fundamentalmente en las características de los personajes abordados.

El texto del juego

Lengua y Literatura + Artes. Taller de Teatro

Actividad 7

Se les pedirá a los integrantes encargados de tomar registro de los textos surgidos de las improvisaciones que, utilizando el material que hayan tomado más las desgrabaciones digitales que posean, compartan con el grupo al que pertenecen todos los textos pasados en limpio, indicando a qué personaje refiere cada uno.

Luego, de manera grupal, se les dará forma dramática a esos diálogos, quitando, adaptando y modificando los textos que el grupo considere necesario. Desde Lengua y Literatura, el docente retomará lo realizado y orientará a los estudiantes en la puesta por escrito de dicho texto dramático. Para ello, atenderá a indicaciones vinculadas a la elaboración de parlamentos, didascalias (se sugiere acotarlas a aclaraciones precisas, por ejemplo, consignar solo “En un bosque” para dar cuenta de donde transcurren los hechos), estructuración de las escenas y todo aquello que considere pertinente para el desarrollo de la tarea. Por último, se sugiere que el docente planifique una instancia de revisión de los textos a partir de momentos de coevaluación y autoevaluación.

Para esta actividad se propone que el docente del taller de Teatro acompañe a los grupos en el recorrido de las adaptaciones de los textos, aportando caminos convenientes, compartiendo con ellos cuáles fueron los conflictos más interesantes, los que lograron ser mejor desarrollados, las circunstancias más ricas, las acciones físicas más modificadoras desde un punto de vista dramático, etcétera.

Asimismo, el docente de Lengua y Literatura podrá acompañar a los distintos grupos, aportando saberes literarios, a los efectos de que puedan construir un texto dramático en el que se logre plasmar un suceso concreto con un conflicto central y con circunstancias dadas, afines a las características de los personajes trabajados en clases anteriores, en ambas áreas.

Se propone guiar a los estudiantes para que la estructura que se plantee en el texto dramático esté ligada y basada en el concepto del “Camino del héroe”, planteado por el antropólogo estadounidense Joseph Campbell:

- El héroe se lanza a la aventura desde su mundo cotidiano a regiones de maravillas sobrenaturales.
- El héroe tropieza con fuerzas fabulosas y acaba obteniendo una victoria decisiva.
- El héroe regresa de esta misteriosa aventura con el poder de otorgar favores a sus semejantes.

Orientaciones para la evaluación

En el marco de las condiciones de enseñanza señaladas, desde Lengua y Literatura se evaluarán los avances en relación con las prácticas de lectura, escritura y oralidad que han experimentado a lo largo de la secuencia. Con ese objetivo, es importante recuperar desde el inicio el punto de partida de los estudiantes para luego ponderar los avances. En relación con las prácticas de lectura, se sugiere tener en cuenta el seguimiento de las lecturas propuestas, el establecimiento de relaciones entre los textos leídos y otras manifestaciones vinculadas a la épica medieval o la fantasía épica, la búsqueda y recuperación de la información pertinente para desarrollar la carta de presentación, la participación activa en los intercambios grupales. Respecto de las prácticas de escritura, se espera que el docente evalúe la pertinencia de la carta producida teniendo en cuenta el propósito de la secuencia, la apropiación, por parte de los estudiantes, de las sugerencias e insumos para la escritura, la reflexión y el uso de los recursos lingüísticos que permiten reformular y expandir información, la observancia de las pautas de edición y presentación de trabajo acordadas.





Asimismo, a lo largo de la secuencia se proponen instancias de autoevaluación y coevaluación a partir de criterios compartidos. Es central que el docente oriente dichas instancias de evaluación formativa y propicie espacios de discusión de las cuestiones que allí puedan surgir; ya que dichas instancias son las que afianzan y consolidan su autonomía como lectores y escritores. Es posible organizar estos espacios de reflexión focalizando en categorías vinculadas con la escritura como la adecuación (¿la carta que realizaron cumple con su propósito?), la organización del texto (¿el contenido de la carta recupera los conocimientos sobre el personaje y su mundo?), la articulación de la información (¿se producen saltos en la información?, ¿hay información redundante?), el empleo de recursos pertinentes para la construcción de la trama descriptiva (¿se ha podido enriquecer la carta a partir del empleo de adjetivos, epítetos, nominalizaciones, construcciones comparativas, etcétera?).

En esta secuencia didáctica se pondrá énfasis en evaluar fundamentalmente la capacidad de los estudiantes de asumir y poner en acción las características de los personajes épicos trabajados en el área de Lengua y Literatura. Se los guiará en forma permanente para que logren manifestar a través de su imaginación sus capacidades expresivas; se evaluará si los conflictos y las acciones planteados en las improvisaciones dan cuenta de la investigación de los personajes abordados.

También es importante tener en cuenta, a los fines evaluativos, los textos creados por los estudiantes, y relacionarlos con las características de las cartas de presentación, para poder establecer si podrían ser textos dichos por esos personajes.

Del mismo modo, es fundamental considerar la interacción que pudieron establecer con los demás roles, para identificar si lograron tener en cuenta las características de los personajes que les tocó abordar a sus compañeros, más allá del propio.



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.



Bibliografía

- Alvar, C. “Los cantares de gesta”, en *Historia de la Literatura*, Barcelona, RBA Editores, 1996.
- Cáceres Blanco, R. *Narrativa de mundos imaginarios: Poética para una épica moderna*. Tesis doctoral, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Madrid, 2015.
- G.C.B.A. Ministerio de Educación. *Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires. Formación General del Ciclo Básico del bachillerato*, 2015.
- González de Díaz Araujo, G.; Martí, S.; Trozzo de Servera, E.; Torres, S.; Salas, B. *Teatro, adolescencia y escuela*. Buenos Aires, Aique Grupo Editor, 1998.
- Le Goff, J. *Héroes, maravillas y leyendas de la Edad Media*, Madrid, Paidós, 2010.
- Serrano, R. *Nuevas tesis sobre Stanislavski. Fundamentos para una teoría pedagógica*. Buenos Aires, Atuel, 2004.

Notas

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

Juego de roles: personajes épicos en acción



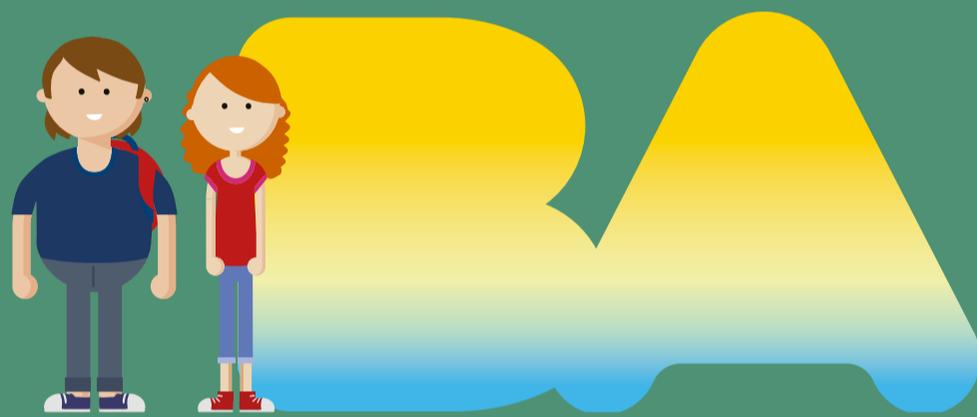
Imágenes

Página 35. Amanecer castillo de Ponferrada, en Wikimedia Commons, <https://bit.ly/2OMBEvh>

Página 36. Interior del castillo de Calatrava la Nueva, en Wikimedia Commons, <https://bit.ly/2NDE5LM>

Bosque Encantado, Parque nacional de Garajonay, La Gomera, España, en Wikimedia Commons, <https://bit.ly/2PunprN>

Página 37. Biogradska suma, en Wikimedia Commons, <https://bit.ly/2ycLcWG>



Vamos Buenos Aires