



UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE PEDAGOGÍA EN LENGUA CASTELLANA

Taller de producción escrita a través de foros web: Una propuesta para
estudiantes de primero a cuarto medio.

Tesis para optar al título de Profesor de Lengua Castellana y Comunicación,
grado de Licenciado en Educación.

Alumna: Tapia, Kimberly
Profesor guía: Araya, Claudia

Agradecimientos

Tesis dedicada a Psique, la que me acompañó en las noches de quedarme despierta, con nada más que amor y lametazos que darme.

Hay un par de personas a que me gustaría agradecer por estar ahí, acompañando y apoyando cada paso que he dado con esta tesis.

A mi abuela, por ser un pilar en mi vida y una mujer que admiro profundamente. Por ser un abrazo caluroso en los días fríos.

A mi mamá, por estar en mi vida.

A mi hermano, por ser un niño extremadamente complicado, pero que me alegra el pensar en él.

A Natt, por ser una mujer que, aunque no conozco en vivo y en directo, es una mujer que me ha enseñado más de lo que puedo pensar en este momento.

A Montserrat, que, a pesar de estar lejos, ha sido una luz siempre y quién me introdujo en el mundo del cual hablo hoy.

A Nati, por ser amiga cercana.

A mis amigas, que han sabido soportar cada una de mis caídas y pesadeces.

A mi familia, a esa que me hace sonreír y que extraño cuando no estoy.

A Carlos, por apoyarme de formas que me resultan impresionantes, pero que resultan. Por los abrazos a medianoche, por los tés helados.

A mi profesora, Claudia Araya, por la paciencia concedida.

A todos aquí, gracias por apoyarme de muchas maneras, de maneras que yo no pensé posibles.

A el mundo del rol, por su inmensa cantidad de imaginación.

A los usuarios que he conservado en el camino y me han iluminado con su creatividad infinita.

A todos, gracias.

Tabla de contenido

1. Introducción	3
2. Antecedentes	3
2.1 Revisión de bases y marco curricular	3
2.2 Revisión de resultados de SIMCE en segundo medio y sexto básico	11
2.2.1 SIMCE escritura sexto básico	19
2.2.2 Resultado SIMCE TIC segundo medio	19
2.3 Estudios de apreciación de profesores acerca de las TIC en el aula	22
2.4 Estudios sobre escritura en redes sociales y escritura colaborativa	25
3. Problematicación	28
4. Marco teórico	29
4.1 Modelo de escritura	29
4.1.1 Modelo de Flower y Hayes	29
4.1.2 Modelo de Bereiter y Scardamalia	30
4.2 Diferencias entre escritura colaborativa y cooperativa.....	30
4.3 Definición de interfaces para la escritura colaborativa.....	31
4.4 Multimodalidad	37
4.5 Definición de las TIC	39
5. Marco metodológico	41
5.1 Pregunta de investigación	41
5.2 Objetivo general	41
5.2.1 Objetivos específicos	41
6. Propuesta pedagógica	41
6.1 Clase 1: Mundos de rol	41
6.2 Clase 2: Tipos de arquetipos y personalidad.....	48
6.3 Clase 3: Características físicas	62
6.4 Clase 4: Creación de historias	75
6.5 Clase 5: ¿Qué es el rol? + glosario	84
6.6 Clase 6: ¿Cómo se rolea?.....	91
6.7 Clase 7: ¡Vamos a rolear!	94
7. Manual del tallerista	94
8. Conclusión	150

1. INTRODUCCIÓN

La escritura es uno de los ejes más importante dentro del curriculum nacional. A su vez, los resultados muestran que sigue siendo un punto débil dentro de los estudiantes chilenos. En el año 2007 se deja de aplicar el SIMCE de escritura y se retoma en el año 2013, solo en sexto básico. El último SIMCE arroja que solo el 23% de los estudiantes es capaz de lograr transmitir ideas escritas, lo que genera una clara falla en la enseñanza del proceso de escritura.

Los estudiantes están en constante exposición al uso de distintas tecnologías, siendo la gran mayoría de población escolar, nativo digital, por tanto, el enseñar al correcto uso de las TIC, es algo necesario en la actualidad, sobre todo con lo que han arrojado las estadísticas del último SIMCE TIC, esta prueba se ha aplicado en dos años al nivel de segundo medio. Las estadísticas mencionan que un 46,9% de los estudiantes está en un nivel inicial lo que hace imperativo que los estudiantes posean una buena base digital para el futuro.

El uso de las TIC, se ve coartado dentro de la escuela o bien, se ve en la incorporación de una presentación de Power Point de los contenidos, que al final, sigue siendo igual de monótono para los estudiantes. Los alumnos, vienen de una constante actualización del uso de las TIC, sobre todo con sus celulares, es por esto, que se necesita algo que sea igual de llamativo que ver las pantallas de sus *smartphones*. La creación de un taller, da la libertad de que ellos se sientan en su propia comodidad por la elección de taller, sin que tenga que ser una clase obligatoria.

Al ser la plataforma base en la web, permite tener muchísima más libertad al momento de crear, comunicarse y escribir. Los foros web, con sus características hipermedia, permiten que los usuarios puedan personalizar su experiencia dentro de la plataforma de la forma que se sientan más cómodos, como también, permite que los estudiantes opten a el potencial de internet a la hora de utilizar imágenes, textos y materiales audiovisuales.

Este taller se basa en educación media, dado que los avances de los aprendizajes de los estudiantes están vistos como un proceso el cual puedan disfrutar sin tener que estar apremiados por el tiempo de que tengan solo un año para disfrutar del taller. Además, al no poseer estadísticas del nivel de escritura de los alumnos de educación media, esta propuesta serviría para ayudar a los estudiantes a fomentar la escritura y además su comprensión textual.

2. Antecedentes: Revisión de bases curriculares de primero a segundo medio y marco curricular para tercer y cuarto medio, resultados de SIMCE en producción textual y SIMCE TIC

2.1: Revisión de bases y marco curricular.

Las diferencias de documentos ministeriales por curso, obedece a un cambio de ley educacional, a continuación, se explica detalladamente el proceso de cambio de ley antes mencionado.

Desde el año 1990 dentro de un marco de dictadura militar, se pone en marcha la LOCE (ley orgánica constitucional de enseñanza) que tenía por foco el garantizar los contenidos mínimos de enseñanza, como también, definir el rol del estado dentro de la educación chilena.

Es por esta ley que emergen los que son los marcos curriculares, los cuales cuentan con los objetivos fundamentales (OF) y los contenidos mínimos obligatorios (CMO), los cuales se mantienen desde el año 1998, existe un ajuste curricular en alguno de los niveles que rigen con OF y CMO. El programa de estudio de tercero y cuarto medio, cuenta con una actualización del año 2009.

En un proceso de movilización estudiantil, la cual comenzó en el año 2006, permitió que comenzaran las conversaciones entre el gobierno y los estudiantes. Se pide la derogación de esta ley, por lo que, en el año 2009, se deroga la LOCE, dando paso a la ley que rige el modelo educativo hasta hoy: LGE (ley general de educación). Es dentro de esta ley, que emergen las bases curriculares, en educación media, van desde séptimo a segundo medio. La última actualización de las bases, se hizo en el año 2015. En tanto sus programas de estudio, cuentan con actualizaciones del año 2016 y 2017. Es en primero medio donde encontramos la actualización del año 2016 y segundo medio la del año 2017.

Es, por tanto, que se realiza la revisión de bases y marco curricular. A continuación, se especifica cada uno de los aprendizajes que se espera de los alumnos.

Dentro de los aprendizajes previos de los y las estudiantes, nos encontramos con que, en séptimo y octavo, se les permite trabajar con cuentos, lo que genera que ya posean los aprendizajes previos sobre la producción de textos narrativos. En ambos niveles, el objetivo de aprendizaje se repite (mas, su número varía. En séptimo es el OA 12, en octavo es el OA 13), por lo cual, a continuación, se especificará cual es.

Ya que está propuesta está enfocada de primero a cuarto medio, es necesario mencionar que las y los estudiantes poseen los conocimientos previos sobre textos narrativos, dado que, dentro de las bases y marco curricular no se encuentran objetivos de aprendizaje enfocados directamente a la escritura de textos narrativos.

Bases curriculares séptimo y octavo básico:

Objetivo de aprendizaje	Definición de objetivo
OA 12: Expresarse en forma creativa por medio de la escritura de textos de diversos géneros (por ejemplo, cuentos, crónicas, diarios de vida, cartas, poemas, etc.), escogiendo libremente:	<ul style="list-style-type: none">• El tema.• El género.• El destinatario.

Las bases nos señalan que los estudiantes deben aprender el uso de TIC's, como también de la multimodalidad dentro de sus textos. En general, no encontramos muchos OA enfocados a esto, sin embargo, dentro de séptimo y octavo encontramos un objetivo de aprendizaje sobre lectura, enfocado en multimodalidad:

Objetivo de aprendizaje	Definición de objetivo
OA 11: Aplicar estrategias de comprensión de acuerdo con sus propósitos de lectura:	<ul style="list-style-type: none"> • Resumir. • Formular preguntas. • Analizar los distintos tipos de relaciones que establecen las imágenes o el sonido con el texto escrito (en textos multimodales). • Identificar los elementos del texto que dificultan la comprensión (pérdida de los referentes, vocabulario desconocido, inconsistencias entre la información del texto y los propios conocimientos) y buscar soluciones.

El objetivo de aprendizaje de octavo básico es básicamente el mismo, solo que quitando el último punto.

Bases curriculares primero y segundo medio:

Objetivo de aprendizaje	Definición de objetivo
OA 12: Aplicar flexiblemente y creativamente las habilidades de escritura adquiridas en clases como medio de expresión personal y cuando se enfrentan a nuevos géneros	<ul style="list-style-type: none"> • Investigando las características del género antes de escribir. • Adecuando el texto a los propósitos de escritura y a la situación.
OA 15: Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito:	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurando la coherencia y la cohesión del texto. • Cuidando la organización a nivel oracional y textual. • Usando conectores adecuados para unir las secciones que componen el texto y relacionando las ideas dentro de cada párrafo. • Corrigiendo la ortografía y mejorando la presentación. • Usando eficazmente las herramientas del procesador de textos.
OA 18: Escribir correctamente para facilitar la comprensión al lector:	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicando todas las reglas de ortografía literal y acentual. • Verificando la escritura de las palabras cuya ortografía no está sujeta a reglas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Usando correctamente punto, coma, raya, dos puntos, paréntesis, puntos suspensivos y comillas.
--	--

Dentro del marco curricular, encontramos los aprendizajes que deben tener los estudiantes en las distintas áreas del lenguaje:

Objetivos fundamentales:

Objetivos fundamentales (OF)	Definición del OF
OF 3	Producir textos orales de intención literaria y no literarios, bien estructurados y coherentes, para expresarse, narrar, exponer y argumentar, utilizando el registro de habla adecuado y un vocabulario variado y pertinente al tema, a los interlocutores y al contenido.
OF 9	Producir, en forma manuscrita y digital, textos de intención literaria y no literarios, para expresarse, narrar, describir y exponer, organizando varias ideas o informaciones sobre un tema central, apoyadas por ideas complementarias y marcando con una variedad de recursos las conexiones entre ellas, según contenido, propósito y audiencia.
OF 11	Escribir utilizando flexiblemente diversos tipos de frases y oraciones de acuerdo con la estructura del texto.

Contenido mínimo obligatorio (CMO)	Definición del CMO
CMO 13 escritura	Producción individual o colectiva, de textos de intención literaria y no literarios, manuscrita y digital, que expresen, narren, describan y expliquen diversos hechos, personajes, opiniones, juicios o sentimientos, organizando varias ideas o informaciones sobre un tema central, apoyadas por ideas complementarias y marcando con una variedad de recursos las

	conexiones entre ellas, tales como: expresiones que relacionan bloques de información, subtítulos, entre otros; según contenido, propósito y audiencia.
CMO 17 escritura	Aplicación del proceso general de escritura (planificación, escritura, revisión, reescritura, edición) integrando recursos de diseño y algunas convenciones de edición para lograr calidad y eficacia en la presentación de los temas, incluyendo elementos audiovisuales y multimediales.
CMO 18 escritura	Escritura individual y colectiva con énfasis en las capacidades de imaginar, organizar, expresar, reflexionar, compartir ideas y elaborar una visión personal del mundo.

Dentro de las bases curriculares, se encuentran los objetivos de aprendizaje que funcionan como estándares, mas, dentro de primero y segundo medio no se encuentran objetivos que sean cien por ciento de escritura narrativa.

Los objetivos de aprendizaje que encontramos para primero y segundo medio, están enfocados a mejorar el proceso de escritura, en aprender de forma correcta el cómo escribir. Mientras que otros objetivos de aprendizaje, están enfocados en la producción de textos argumentativos y expositivos.

Dentro de los objetivos fundamentales y contenidos mínimos obligatorios, encontramos un énfasis en que los estudiantes puedan escribir de forma individual como también de forma colectiva. También, se hace importante la construcción de textos que sean bien estructurados, coherentes y cohesivos, es decir, enfocado a que la producción textual sea perfecta dentro de las y los estudiantes.

En la explicación del eje escritural, se destaca primeramente la importancia dentro del curriculum nacional. Tal como lo destacan las bases, la escritura es una forma de desarrollar la creatividad.

Encontramos la explicación también, de que las y los estudiantes, dentro de la escuela, se les enseñará una forma de escritura que pueda permitirles solucionar problemas no de una forma lineal, sino que, dependiendo de cada obstáculo, posicionarse desde el y resolver de la mejor manera el inconveniente presentado dentro del proceso escritural.

También, dentro de las bases encontramos que se define la escritura como un proceso de aprendizaje transversal que, si se maneja de correcta manera, dará las facilidades para comprender mejor las lecturas. Destaca, por sobretodo, que cuando los y las estudiantes se sienten interesados por el texto a escribir, como que también sepan que la persona que lo va a leer, tiene interés y curiosidad, se sienten más emocionados al escribirlo; el planteamiento

de este bosquejo es exactamente ese: que los estudiantes se sientan interesados y divertidos por el proceso escritural.

En el eje de escritura encontramos un sub-tema, que trata sobre las TIC y la escritura. Dentro de esta explicación, nos encontramos con que en ciertas tecnologías permiten la escritura colaborativa (lo que se quiere plantear en este taller).

Marco curricular para tercero medio:

Aprendizajes esperados (AE)	Descripción de AE
AE 25 escritura: Escribir textos multimediales que se caractericen por	<ul style="list-style-type: none"> > Informar sobre un tema previamente investigado. > Emplear adecuadamente programas informáticos (procesador de textos, planilla de cálculo, elaborador de gráficos, edición de imágenes visuales). > Integrar, al menos, información visual y verbal. > Tener una estructura no lineal coherente y fácil de seguir.

Objetivos fundamentales (OF)	Explicación OF
OF 3 escritura	Producir textos orales de intención literaria y no literarios, bien estructurados y coherentes, para expresarse, narrar, exponer y argumentar, utilizando el registro de habla adecuado y un vocabulario variado, pertinente y preciso según el tema, los interlocutores y el contenido, para comunicar los mensajes con eficacia.
OF 10 escritura	Producir, en forma manuscrita y digital, textos de intención literaria y no literarios, principalmente para expresarse, narrar, describir, exponer y argumentar, desarrollando varias ideas sobre un tema central en forma analítica y crítica, seleccionando recursos expresivos y cohesivos, según el contenido, propósito y audiencia.
OF 12 escritura	Escribir, utilizando flexible y creativamente, la variedad de recursos que ofrece la lengua, de acuerdo con la estructura del texto.

Contenido mínimo obligatorio (CMO)	Descripción CMO
CMO 12	Producción individual y colectiva, de textos de intención literaria y no literarios, manuscrita y digital, que expresen, narren, describan, expliquen y argumenten desde un punto de vista determinado, sobre hechos, personajes, opiniones, juicios o sentimientos, desarrollando varias ideas sobre un tema central en forma analítica y crítica, seleccionando recursos expresivos y cohesivos, tales como: intervenciones retóricas, notas al pie, entre otros, según contenido, propósito y audiencia.
CMO 17	Aplicación del proceso general de escritura (planificación, escritura, revisión, reescritura, edición), integrando flexiblemente recursos de diseño y edición, incluyendo elementos audiovisuales y multimediales.

Dentro del marco curricular enfocado a tercero medio, encontramos que el enfoque general está en la producción de textos argumentativos y expositivo, sin embargo, estos textos deben estar producidos en multimodalidad, es decir, se busca que los estudiantes puedan crear textos con imágenes incorporadas, como también, que puedan manejar un procesador de textos de forma correcta.

Además, dentro de los CMO y los OF, encontramos que el foco se encuentra en la producción de textos (de variados tipos, incluidos los textos narrativos), pero que también, se centra en la escritura dentro del mundo digital, que es lo que se busca dentro de este proyecto. El OF 10 de escritura, plantea de forma clara lo que se explica aquí.

Marco curricular cuarto medio:

Aprendizaje esperado (AE)	Descripción de AE
AE 11 Escritura: Escribir textos multimediales que	<ul style="list-style-type: none"> > Informen sobre un tema de actualidad previamente investigado. > Supongan el empleo adecuado de programas informáticos (procesador de textos, planilla de cálculo, elaborador de gráficos, edición de imágenes visuales). > Integren, al menos, información visual y verbal. > Tengan una estructura no lineal coherente y fácil de seguir.

AEG: Escribir textos que den cuenta de un dominio apropiado de la lengua española, empleando adecuada y creativamente	<ul style="list-style-type: none"> > Oraciones simples, compuestas y complejas. > Modos y tiempos verbales. > Conectores intraoracionales y relacionantes supraoracionales. > Diversos mecanismos de correferencia.
---	--

Objetivos fundamentales (OF)	Descripción de OF
OF 3 escritura	Producir textos orales de intención literaria y no literarios, bien estructurados y coherentes, para expresarse, narrar, exponer y argumentar, utilizando el registro de habla adecuado y un vocabulario variado, pertinente al contenido y preciso, y de manera flexible, una variedad de recursos verbales y de apoyo necesarios para comunicar los mensajes con eficacia.
OF 12 escritura	Escribir utilizando flexible y creativamente la variedad de recursos que ofrece la lengua, de acuerdo con la estructura del texto.
OF 13 escritura	Utilizar flexiblemente diferentes estrategias de escritura, evaluándolas y modificándolas con el fin de mejorar la calidad de los textos, ajustándose a convenciones de edición y presentación.

Contenidos mínimos obligatorios (CMO)	Descripción CMO
CMO 12	Producción individual y colectiva de textos de intención literaria y no literarios, en forma manuscrita y digital que expresen, narren, describan, expliquen y argumenten desde variadas perspectivas sobre diversos hechos, personajes, opiniones, juicios o sentimientos, desarrollando varias ideas sobre un tema central en forma analítica y crítica seleccionando flexiblemente recursos expresivos y cohesivos, tales como: citas y referencias a otros textos, epígrafe, entre otros; según contenido, propósito y audiencia.
CMO 15	Manejo selectivo, variado, preciso y creativo, de nuevas palabras y expresiones de acuerdo con propósito, contenido, y audiencia, explorando algunos usos estilísticos según el texto escrito que producen

CMO 16	Utilización flexible y creativa de oraciones simples y compuestas y de recursos lingüísticos requeridos por la estructura de los textos para darles coherencia y cohesión.
CMO 17	Aplicación del proceso general de escritura (planificación, escritura, revisión, reescritura, edición), integrando flexiblemente recursos de diseño y edición, incluyendo elementos audiovisuales y multimediales.

Para cuarto medio, se mantienen ciertos aprendizajes adquiridos en tercero medio, pero, aquí se agrega directamente como aprendizaje esperado, el que las y los estudiantes puedan producir textos multimediales, aprovechando todas las oportunidades que lo digital les entrega. El foco general de los AE, siguen siendo los textos argumentativos y expositivos, sin embargo, ahora directamente enfocado a lo multimedial.

Dentro del marco curricular, la escritura se comprende como un proceso que atraviesa lectura y comunicación oral, de manera que se enseñe de forma transversal, para que los y las estudiantes, puedan adoptar y aprender los distintos modos y registros formales acordes a cada situación.

Por tanto, nos señala también, que la escuela debe asumir el desafío de enseñar a escribir, dado que, a diferencia de la comunicación oral, la escritura necesita otro tipo de gramática, por lo cual, la escuela necesita el integrar tanto la lectura con escritura para potenciar el aprendizaje significativo de esta última habilidad.

Por último, los textos multimodales, son aquellos que comprenden más de un sistema semióticos (los cuales son: Lingüísticos, visuales, audio, gestuales y espaciales) Ciertas partes del marco curricular y las bases curriculares, incluyen el uso de TICs, como también textos multimodales (estos últimos, vienen incluidos más en tercero y cuarto medio).

- Enfoque de las bases y marco curricular por niveles:
 - a) Séptimo y octavo básico: Encontramos que el enfoque está dentro de textos narrativos y tipologías textuales que estén enfocadas hacia que los y las estudiantes puedan expresarse y hacer uso de su creatividad. Encontramos los primeros acercamientos a textos argumentativos y expositivos, como también, se muestra la importancia de saber producir textos de forma correcta.
 - b) Primero y segundo medio: Dentro de estos niveles, encontramos que su enfoque está dentro de que los estudiantes escriban textos argumentativos y expositivos, también la importancia de una producción de textos correcta (es decir, planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos.)
 - c) Tercero y cuarto medio: En estos niveles, encontramos también una importancia hacia los textos argumentativos y expositivos, como también un enfoque hacia la explicación y un uso aproximado a los medios masivos de comunicación. La

multimodalidad se hace presente en estos dos niveles, en la creación de textos argumentativos y expositivos, como también en la importancia de entradas de textos dentro de blogs y otras plataformas.

Dentro de todos los niveles encontramos la importancia del contenido mínimo obligatorio de saber escribir de forma individual y colaborativa. Lo que significa que los estudiantes deben saber escribir en grupo.

Es en tercero y cuarto medio, cuando los CMO, incluyen las tecnologías y la multimodalidad, en la producción de textos.

Como se ha mencionado antes, en séptimo y octavo donde encontramos que los estudiantes pueden trabajar creativamente los textos narrativos, dentro de los siguientes niveles, el foco de la tipología textual cambia, se enfoca en textos de tipo argumentativo y expositivo.

2.2 Revisión de resultados de SIMCE en segundo medio y sexto básico (Por realización de prueba enfocada a la producción textual.

- **SIMCE segundo medio desde el año 1998 al 2009**

En los resultados históricos que se encuentran en la Agencia de calidad de la educación, el más antiguo data desde el año 1994, sin embargo, los resultados no cuentan con el desglose de lo que se ha evaluado en la prueba.

Respecto a los demás documentos, los del año 1995 y 1977, el SIMCE fue tomado en octavo básico, lo que no entrega los datos que se van a considerar en esta revisión.

Es en el año 1998, donde nos encontramos con los resultados de segundo medio, ya que cabe recordar, que el SIMCE se toma alternado en los niveles y es por ello que no siempre existen resultados para ciertos niveles que comprende la prueba.

En la pregunta 6, encontramos la primera pregunta asociada a producción textual. Consiste en escribir una carta que exprese el sentimiento de felicidad. La forma de evaluar, posee contenido y ortografía. Sus puntajes van desde el 3 al 0, siendo 3 lo más alto y 0 lo más bajo.

A continuación, se citarán textuales los criterios de evaluación:

3: Contenido: utiliza formato de carta (encabezado y cierre), y manifiesta inequívocamente, el sentimiento de felicidad o alegría, tanto con alusiones explícitas como con expresiones simbólicas o metafóricas.

Ortografía: se aceptan hasta dos errores de acentuación y uno de literación; el texto debe tener una redacción clara.

2: Contenido: escribe en formato de carta, aunque el sentimiento se confunde con otros, o si es explícito, no emplea expresiones simbólicas. O bien expresa el sentimiento explícitamente, empleando, además, expresiones simbólicas, pero con un solo rasgo del formato (encabezado o cierre).

Ortografía: se permiten de tres a cinco errores de acentuación y dos de literación, puede presentar algún problema de redacción, siempre y cuando no afecte su comprensión.

1: Contenido: expresa moderada o eficazmente el sentimiento, sin formato de carta; también puede ser que escribe con un elemento del formato exigido, pero expresa sólo parcialmente el sentimiento.

Ortografía: el texto presenta problemas de redacción que afectan su comprensibilidad, sin considerar acentuación y literación. Con redacción clara, se aceptan cinco errores de acentuación o bien dos de literación.

0: Contenido: escribe algo que no manifiesta el sentimiento a pesar de que pueda hacerlo con el formato de carta, independientemente del número de líneas.

Ortografía: el texto es incomprensible o ilegible. (MINEDUC, 2018)

Los resultados de esa pregunta, muestran una mayor cantidad de alumnos dentro del puntaje 2, no obstante, también hay variados en la omisión de preguntas:

Puntaje	Resultado nacional
3	16%
2	38%
1	14%
0	21%
Omisión	12%

(MINEDUC, 1998)

Podemos observar que, a diferencias de otras estadísticas, aquí el puntaje mayor siguiente es el 0, dejando claro que una gran cantidad de la población escolar de segundo medio, falló en el objetivo final.

La siguiente pregunta de producción textual es el número 8 y se enfoca hacía la explicación de qué es una revista. La idea, es que el texto sea tan simple de comprender que incluso le sea cómodo a alguien que nunca tuvo contacto con la propia cultura del estudiante. A diferencia de la pregunta anterior, aquí no se toma como un criterio la ortografía.

A continuación, se citarán los criterios completos:

3: Alguna definición de revista como medio impreso, como, por ejemplo: publicación o medio de comunicación o información u hojas escritas o documento escrito. Además, alude a la diagramación: que contiene textos, fotos, artículos, etc. Señala la función, mencionando que es para informar y(o) entretener o que está dirigido a distintos públicos y tiene distintas funciones. Menciona que se publica (aparece, sale) con cierta periodicidad: semanal, quincenal, mensual, etc.

2: Alguna definición de revista más la alusión a dos de las tres categorías: indica aspectos de la diagramación y(o) menciona que es para informar o entretener y(o) señala la frecuencia con que se publica. La respuesta también puede recibir este puntaje si la definición está

ausente o incorrecta (define revista por comparación: es algo así como ..., es donde ..., es cuando ...) pero alude tanto a la diagramación como a la función y la periodicidad.

1: Definición ausente o incorrecta, pero alude a dos de las categorías (diagramación, función, periodicidad), o bien tiene una definición aceptable sin hacer mención a las categorías anteriores.

0: Define otro tipo de texto (diario de vida, bitácora, etc.), presenta una explicación incoherente, o la definición es incorrecta, aunque aluda a diagramación, función o periodicidad. (MINEDUC, 1998)

A diferencia de la pregunta anterior, los resultados son mucho más caóticos, dado que solo el 1% de los estudiantes a nivel nacional logró los 3 puntos de puntaje.

Puntaje	Resultado nacional
3	1%
2	25%
1	30%
0	32%
Omisión	12%

(MINEDUC, 1998)

Los textos informativos no son el fuerte de los alumnos, dado que basados en las estadísticas podemos ver que claramente que la mayoría de los porcentajes está en los dos puntajes más bajos.

La siguiente pregunta de producción textual, tiene que ver con la realización de un acróstico. Los criterios de evaluación se componen de lo siguiente:

3: Escribe cinco oraciones, cada una de ellas relacionada con la palabra fuego y que comienzan con la letra indicada, no aceptándose faltas de ortografía en la letra inicial del enunciado. También se acepta una composición global relacionada con la palabra fuego, aunque cada oración por separado no lo esté, siempre que comiencen con la letra indicada

2: Escribe tres o cuatro enunciados coherentes, relacionados con la palabra fuego y que comienzan con la letra indicada; no se aceptan faltas de ortografía en la letra inicial.

1: Escribe uno o dos enunciados coherentes, relacionados con la palabra fuego que comienzan con la letra indicada; no se aceptan faltas de ortografía en la letra inicial

0: Los enunciados que escribe no se relacionan con la palabra fuego.

A diferencia de las preguntas anteriores, los resultados de esta se perfilan buenos:

Puntaje	Resultado nacional
3	46%
2	14%
1	7%
0	18%

Omisión	15%
---------	-----

(MINEDUC, 1998)

Casi el 50% de alumnos a nivel nacional consiguieron el puntaje más alto, siendo, no obstante, el puntaje más bajo la segunda mayoría.

En la pregunta 16, está la siguiente de realización textual. Deben explicar lo que es un cuento, de manera tan simple que cualquier persona pueda entender. Sus criterios de asignación van hacia lo que explicará el alumno, no toma en cuenta la ortografía:

3: Alguna definición de cuento (composición literaria, escrito, narración, relato, historia o conjunto de palabras que cuentan una historia). Alude a que el relato es ficticio, aunque a veces puede basarse en hechos reales. Señala tres o más elementos narrativos tales como: personajes, narrador, ambiente, lugar, tiempo u otros, y menciona que es de longitud corta o mediana

2: Alguna definición de cuento más la alusión a dos o tres características de un relato: indica que es ficticio, menciona uno o dos elementos narrativos, se refiere a la longitud. O bien, no presenta una definición de cuento o ésta es incorrecta, porque está planteada como comparación: es lo que ..., es cuando ..., es como ..., es algo ..., es donde ..., pero alude a las tres características de un relato.

1: Alguna definición de cuento con o sin mencionar alguna característica adicional. O, si la definición está ausente o incorrecta y menciona una o dos características de un relato. Se considera como una característica la referencia a uno o dos elementos narrativos

0: Se describe o explica algo que no caracteriza a un cuento o sólo entrega opiniones personales, juicios de valor o reacciones frente a la pregunta. O el texto es incoherente.

Los resultados para esta pregunta, dejan claro que los estudiantes no disfrutaban de explicar, no les agrada o simplemente les aburre.

Puntaje	Resultado nacional
3	2%
2	16%
1	45%
0	19%
Omisión	19%

(MINEDUC, 1998)

La pregunta 27 es la siguiente que trata sobre que los estudiantes creen un dialogo, a los estudiantes se les entrega el título ya dado: “Sorprendente descubrimiento” La pauta de corrección, posee ejemplos de descubrimientos que pueden ser sorprendentes, entre algunos de ellos cuenta el secreto de la eterna juventud y una vacuna contra el SIDA. También posee ejemplos de descubrimientos no sorprendentes, entre los que cuentan, restos arqueológicos, un cadáver, y noticias contingentes. Los criterios de evaluación vuelven a no poseer ortografía:

3: Utiliza al menos dos personajes distintos que se alternan en un diálogo, mencionándolos explícitamente, los cuales se refieren a algún descubrimiento sorprendente (como los de la lista).

2: Utiliza al menos dos personajes distintos que dialogan sobre un descubrimiento sorprendente pero no los menciona explícitamente. O utiliza al menos dos personajes distintos que se turnan en un diálogo, mencionándolos de forma explícita, pero éste tiene una relación vaga con un descubrimiento sorprendente, o se refiere a un descubrimiento que no es realmente sorprendente (como los ejemplos de la segunda lista

1: Narración sin personajes que puede tener o no relación con un descubrimiento sorprendente. O mención explícita de por lo menos dos personajes en un diálogo, que no se relaciona en absoluto con algún descubrimiento sorprendente, o no explicita el descubrimiento ni crea suspenso en torno a él (por ejemplo: hice un descubrimiento; te felicito).

0: El texto es incoherente, no muestra relación con descubrimientos y no incluye personajes en forma explícita.

Puntaje	Resultado nacional
3	7%
2	9%
1	35%
0	14%
Omisión	36%

(MINEDUC, 1998)

Se observa de forma clara en los resultados, que la mayoría a nivel nacional, omite la pregunta, mientras que la segunda mayoría tiene que ver casi con el puntaje más bajo, es decir, con un nivel 1. Lo que deja en claro o bien, que los estudiantes no sabían que contestar.

En la pregunta 35 del cuestionario SIMCE de Lengua Castellana y Comunicación, se encuentra la última actividad que involucra producción escrita. Consta en escribir una noticia, es decir, con la tipología textual que necesita una noticia, a los estudiantes se les entrega solo el título: “Liceo suspende actividades por insólito suceso”. La pauta de corrección que se encuentra en el documento, contempla como corrección la descripción de los errores, los cuales se subdividen en graves y leves, dentro de los primeros encontramos que el texto no sea informativo, que no esté escrito en primera persona, que no posea la información necesaria, que el hecho informado no sea correspondiente a un momento que pueda suspender las clases, que el hecho no pase dentro del liceo y, por último, que la redacción no se entienda.

Dentro de los segundos errores (es decir, los leves) encontramos: Que no se aluda al final de clases, que no posee detalles ni lugar del hecho ni en qué momento ocurre. El puntaje va desde 3 a 0, siendo 3 lo más alto y 0 lo más bajo. Sus criterios son los siguientes:

3: Puede presentar uno de los errores considerados leves.

2: Puede presentar dos de los errores considerados leves.

1: Puede presentar tres o cuatro errores considerados leves o bien un error considerado grave, pudiendo contener un error leve.

0: Puede presentar dos o más errores graves o bien un error grave con dos o más errores leves. (MINEDUC, 1998)

Respecto a estos valores, nos encontramos con los siguientes resultados:

Puntaje	Resultado nacional
3	14%
2	11%
1	17%
0	27%
Omisión	31%

(MINEDUC, 1998)

Lo que más destaca es la clara presencia de que el mayor porcentaje se lo lleva la omisión de la pregunta, lo que deja en claro que los estudiantes no se sentían listos para contestar o bien, simplemente, no les interesó, sin embargo, contrastando con el dato anterior, podemos ver que el nivel de 0 puntaje se lleva la segunda mayoría, dejando claro la tendencia respecto a la última pregunta de producción textual que presenta el SIMCE de ese año.

En conclusión, los resultados del año 1998, apuntan a que los estudiantes tienen problemas a la hora de escribir textos que permitan informar, mientras que, a nivel nacional lo más alto que tuvieron en puntaje 3, fue en la creación del acróstico. La creación de algo más libre en términos de creatividad, fue en lo que más se destacaron.

El siguiente cuestionario SIMCE donde encontramos producción textual se encuentra en el año 2001, dado que fue cuando se tomó a segundo medio. El total de alumnos evaluados fue de 192.985 alumnos a nivel nacional.

Dentro de este cuestionario, se dan ejemplos de preguntas tomadas del cuestionario, no están todas como en el documento explicado anteriormente. A rasgos generales, lo que evalúa el SIMCE en ese año, es la capacidad de que los alumnos puedan producir textos literarios y no literarios con las normas ortográficas correctas, como también con los principios de gramática oracional y textual. Se pide también, que, dentro de la creación de textos no literarios, se ocupen formas discursivas adecuadas a lo que se está pidiendo.

La primera pregunta que nos muestra es que los estudiantes deban escribir un comentario sobre una noticia que leyeron anteriormente, que tiene que ver con la poda de árboles centenarios en Temuco. Los estudiantes deben escribir un texto expositivo que explique el comentario sobre la poda y que habrían hecho con las especies.

Los criterios de evaluación fueron, adecuación a la forma discursiva, con esto se quiere decir que existiera un juicio de valor, como también la incorporación de la innovación en la propuesta, también la aplicación de ortografía literal y acentual

A diferencia del año 1998, aquí los criterios son: Correctas, parcialmente correctas, incorrectas, omitidas, no se aplica la pauta.

Forma discursiva y contenido	Resultado nacional
Correctas	43%
Parcialmente correctas	26%
Incorrectas	20%
Omitidas	10%
No se aplica pauta	0%

(MINEDUC, 2001)

Dentro de la categoría de no se aplica pauta, es a quienes tuvieron respuestas ilegibles.

Ortografía	Resultado nacional
Correctas	20%
Parcialmente correctas	40%
Incorrectas	27%
Omitidas	10%
No se aplica pauta	3%

(MINEDUC, 2001)

Aquí es claro ver que la forma de evaluación es distinta, dado que los criterios se dividen entre el contenido y la ortografía, algo que en la prueba anterior no habíamos observado. Podemos ver también, que también la mayoría nacional logró una respuesta correcta respecto al contenido, mientras que en ortografía la mayoría nacional logró un parcialmente correcto.

Dentro del documento, no encontramos otra pregunta respecto a producción textual, no obstante, posee comentarios respecto a los resultados. Lo que se explica es que los estudiantes tuvieron mayor dificultad en las preguntas que poseían producción textual, mientras que también lo más desafiante fue la ortografía. Se deja en claro también, que los estudiantes poseen mayor habilidad para la escritura de textos literarios que no literarios.

En el año 2003, se toma el siguiente SIMCE de Lenguaje y comunicación, este año, fueron 243.151 alumnos quienes rindieron la prueba. Al igual que en el documento anterior, aquí se presentan ejemplos de preguntas sacados del mismo cuestionario. Aunque es una pregunta de ejemplo, luego de esto encontramos los comentarios finales a los resultados lo que no entrega el diagnóstico general de los estudiantes respecto a las preguntas de producción textual.

El ejemplo de pregunta que nos presenta va dirigido hacia la escritura de un texto expositivo, dado que los estudiantes deben escribir una guía turística sobre el lugar donde viven. Los criterios de evaluación se dividen entre la adecuación a la situación comunicativa, la ortografía literal y la ortografía acentual. Dentro del primer criterio de evaluación, encontramos que para que la respuesta sea correcta, el alumno debe señalar más de una característica del lugar y menciona más elementos que formen parte del lugar, también, se agrega la invitación al lector para visitar el lugar.

Las respuestas parcialmente correctas responden a que el alumno menciona el lugar y en ocasiones menciona alguno de los elementos del lugar, mas no agrega características sobre el lugar.

Las incorrectas, no se ajustan a la forma discursiva. Mientras que, en ortografía, toma en cuenta la ortografía literal y a la ortografía acentual.

Adecuación a la situación comunicativa	Resultado nacional
Correctas	29%
Parcialmente correctas	11%
Incorrectas	50%
Omitidas	11%
No se aplica pauta	0%

(MINEDUC, 2003)

Ortografía literal	Resultado nacional
Correctas	46%
Parcialmente correctas	26%
Incorrectas	10%
Omitidas	11%
No se aplica pauta	8%

(MINEDUC, 2003)

Ortografía acentual	Resultado nacional
Correctas	23%
Parcialmente correctas	29%
Incorrectas	29%
Omitidas	11%
No se aplica pauta	7%

(MINEDUC, 2003)

Respecto a los comentarios de los resultados que vienen incluidos en la propia prueba, podemos mencionar que los alumnos tienen más facilidades con textos narrativos que descriptivos, no obstante, aun así, poseen cierto déficit, sobretodo en la aplicación de la ortografía acentual.

El año 2006, se toma el SIMCE a segundo medio, sin embargo, no se presentan los resultados como anteriormente se desglosan, lo que podemos rescatar son estadísticas, no obstante, son números asociados al nivel socioeconómico como a la comparación entre el SIMCE de otros años.

2.2.1 SIMCE escritura sexto básico

Desde el año 2007, el SIMCE ya no comprende producción textual, si no que se enfoca solo en comprensión de lectura, por lo que, desde el 2007 hasta el presente año, no tenemos estadísticas que nos puedan ayudar, sin embargo, desde el año 2013, se comenzó a tomar el

SIMCE de escritura en sexto básico. A continuación, se mencionarán los resultados de los SIMCE de escritura, en pos de tener un antecedente que nos ayuda a situarnos en la realidad actual.

Dentro de los resultados, podemos encontrar que, a nivel nacional, el indicador que mejor se aprecia es el de la adecuación al propósito, mientras que la puntuación es el indicador que menos alcance tiene. Lo que quiere decir que los estudiantes entienden lo que tienen que hacer, mas, les cuesta transmitir lo que desean decir.

Los estudiantes tienen mejores resultados cuando de narrar se trata, poseen mayores recursos léxicos, como también emplean mejor la puntuación. No obstante, en informar los estudiantes desarrollan menos sus ideas y les cuesta adecuarse a la tarea. Mientras que, en opinar sobre lecturas, tienen problemas sobre la puntuación, la adecuación al propósito y el desarrollo de ideas.

En el SIMCE de escritura del año 2014, nos encontramos con que el mayor porcentaje de estudiantes a nivel nacional se encuentra en un nivel 4 (dentro del SIMCE de escritura hay 4 niveles, siendo 4 lo más alto y 1 lo más bajo) en el sentido de que los estudiantes escriben lo que se les solicita, incluyendo un 23% de los estudiantes logra transmitir las ideas escritas, no obstante, los puntos bajos siguen siendo el desarrollo de ideas, como también en puntuación(Agencia calidad de la educación, 2014).

2.2.2 Revisión de resultados SIMCE TIC en segundo medio

En el año 2010, se anuncia el SIMCE TIC, el que está enfocado a estudiantes de segundo medio, en el cual se determina el nivel de desarrollo que existe en las habilidades TIC para el aprendizaje. Se ha realizado el año 2011 y 2013 y se realiza totalmente en un computador. A continuación, vamos a explicitar los distintos resultados que entregó la prueba del año 2011 y posteriormente la del año 2013.

La prueba del año 2011 fue rendida por 10.321 estudiantes de segundo medio a lo largo del país. La prueba consta de 32 ítems en los cuales trabajan en un software que dispone de las aplicaciones más usada, es decir, procesador de texto, hojas de cálculo, correo electrónico y navegador a internet. Las preguntas que posee la prueba se dividen en preguntas de alternativas, de acción y preguntas abiertas. La prueba SIMCE TIC, posee tres niveles de logro: Avanzado, intermedio e inicial. Que oscilan entre los 336 puntos (o más) siendo lo más alto y 245 puntos (o menos) siendo lo más bajo, el nivel intermedio posee entre 246 y 335 puntos.

A nivel nacional, los estudiantes tienen un 3,3% de nivel avanzado, mientras que poseen un 50,5% de nivel intermedio y un 46,2% de nivel inicial. A continuación, vamos a insertar el cuadro que presenta el documento de resultados:

Dimensión	Sub dimensión	Habilidades
Información: Habilidad de acceder a información, comprenderla, utilizarla y generar nueva información en un medio tecnológico.	Información como Fuente: Habilidad para obtener información, manejarla, ordenarla y comprenderla.	<ul style="list-style-type: none"> • Definir la información que se necesita • Buscar información • Seleccionar información • Evaluar información • Organizar información digital
	Información como Producto: Habilidad para generar nueva información en un ambiente tecnológico a partir de elementos disponibles en la red, se refiere a la capacidad cognitiva superior de sintetizar, elaborar y crear nueva información.	<ul style="list-style-type: none"> • Integrar información • Comprender información • Analizar información • Representar información • Generar nueva información
Comunicación: Habilidad de dar a conocer información a través de medios tecnológicos, es decir, además de acceder a información, se espera que las personas sean capaces de comunicar, de transmitir esa información, en un ambiente tecnológico.	Comunicación: Apunta específicamente a la habilidad de transmitir información de manera efectiva en contextos virtuales para interactuar en ellos dando a conocer información de manera adecuada en cada contexto.	<ul style="list-style-type: none"> • Saber transmitir información a otros.
Ética e impacto social: Evalúa la habilidad de analizar situaciones de interacción en el contexto virtual, reconocer las consecuencias que el uso de la tecnología puede tener en la vida personal y/o de otros, y tomar decisiones de acción en este mundo tecnológico en función de las consecuencias éticas y de impacto tanto personal como en otros.	Impacto social: Evalúa el reconocimiento de los impactos o consecuencias, tanto positivas como negativas del uso de internet así como de otras herramientas tecnológicas, en la vida de las personas, tanto como individuos, así como impactos a grupos sociales. Considera la capacidad de reflexionar sobre dichos impactos.	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer uso responsable de las TIC.

9 Claro, Magdalena (2009) "Propuesta marco conceptual y listado de competencias TIC siglo XXI".

Este cuadro sintetiza las habilidades que se buscan dentro de los estudiantes de segundo medio al momento de tomar la prueba. Con los datos que nos presenta, podemos definir que aún hay un alto índice de estudiantes que está en el nivel inicial, es decir que no logra utilizar de forma correcta las TIC, siendo un nivel mínimo el que ostenta el calificativo de avanzado.

Se desprende de la información entregada, que el nivel avanzado las ocupa para resolver tareas en el contexto escolar, a diferencia del abismal 96.7% que la ocupa solo de forma instrumental.

Para la prueba del año 2013, se rindió con un total de 11.185 estudiantes de segundo medio, en los cuales se mantuvieron los niveles con sus respectivos valores. En los resultados podemos encontrar que, el 1,8% de los estudiantes a nivel nacional obtuvo un logro avanzado

en el uso de las TIC, mientras que el 51,3% de los estudiantes alcanzó un logro intermedio y un 46,9% de los alumnos alcanzó un nivel inicial.

En general, los estudiantes han adquirido las habilidades para comunicarse y buscar información en el medio digital, pero el logro de habilidades cognitivas complejas es alcanzado por muchos menos estudiantes. (Enlaces, 2013)

2.3 Estudios de apreciación de profesores acerca de las TIC en el aula

En Chile, desde el año 1992, que existe el programa ENLACES, que está dedicado a entregar herramientas para que se pueda construir una red educacional, además de incorporar al imaginario educacional el uso y el significado de las TIC. Lo primero que se realizó fue un software llamado “La Plaza”, que contaba con distintas instancias para el aprendizaje y además una parte está hecha para el apoyo docente.

La red de enlaces ha ido creciendo y expandiéndose a medida que pasan los años. A 23 años del primer software y la primera entrega de herramientas TIC, cambia la forma de entregar apoyo a los estudiantes para que desarrollen las habilidades necesarias para moverse en un mundo digital.

Bajo el mandato de la ex presidente Michelle Bachelet en el año 2015, se anunció la creación del programa “Me conecto para aprender” que entrega un computador a la totalidad de alumnos y alumnas de séptimo básico, además de sugerencias curriculares a los profesores para poder trabajar con las nuevas herramientas que entrega el gobierno.

Dentro de la revisión que se ha hecho para la presentación de este manuscrito, nos hemos encontrado con variada información respecto al uso de TIC. Hay distinta información que nos sugiere, por ejemplo, que el uso de un procesador de textos ayuda al aprendizaje de estudiantes de educación primaria, sobre todo cuando tienen la oportunidad de componer y reflexionar sobre sus composiciones (Claro, 2010). No obstante, no se puede confiar totalmente en la consistencia de estos resultados, dado que los estudios realizados han sido a baja escala.

Hay opiniones divididas respecto a las TIC y su uso, sobretodo porque la opinión de docentes y alumnos choca en gran medida. En un estudio realizado por la Agencia de calidad de la Educación, podemos observar que, en su investigación cualitativa, los docentes se quejan, dado que los alumnos en vez de tomar apuntes, simplemente sacan una foto y pueden llegar a buscar la información después a su casa. (Educación, 2017). Los alumnos en cambio, destacan que esto les sirve para ser más dinámicos y ocupar menos tiempo.

El uso del *Smartphone*, causa que los profesores se encuentren mucho más recelosos de la tecnología: “Ellos con el celular tienen todo de forma inmediata, no se dedican a investigar, buscan en Wikipedia, lo primero que aparece en Google es lo que usan para hacer una tarea, (...) entonces uno se daba el tiempo de investigar, de ir a una biblioteca”. (Entrevista docente, caso 8, NSE Alto) (Educación, 2017)

La cita anterior, hace concreta referencia a que los docentes encuentran que el uso del Smartphone para tareas ya no es una base de aprendizaje para los estudiantes, dado que no se dan el tiempo de investigar, simplemente es cosa de copiar textual lo que aparece y que no entrega un real aprendizaje para el estudiante.

Dentro de la investigación que realiza la Agencia de Calidad de la Educación, podemos encontrar que los estudiantes ocupan su celular para buscar información académica, mas, es para momentos puntuales. Otros resultados que arroja esta investigación, es que cuando los docentes implementan las TIC dentro del aula, no lo hacen en un sentido en que los estudiantes también puedan participar e ir diversificando el aprendizaje, si no qué, la incorporación de tecnología se hace mediante una presentación en Power Point o bien, apoyo de videos, películas, material audiovisual en general, lo que para los estudiantes no es algo realmente nuevo, dado que ellos conocen Youtube u otras plataformas como Netflix. Estas actitudes de parte del docente solo perpetúan el modelo educacional, mas no les ayuda a familiarizarse con nuevas tecnologías y con habilidades que pueden adquirir a través del uso de TIC.

La investigación consultada, posee varias opiniones, lo que no permite definir a ciencia cierta si los actores educativos les resultan bueno o malo, se ve que hay más resistencia en usar las distintas tecnologías, no obstante, no se perfila como una demonización a las TIC.

Los docentes muestran una preocupación de que la comprensión lectora y la producción de textos pueda verse mellada dentro del uso intensivo de la tecnología. Respecto a la comprensión plantean que los estudiantes se ven aburridos cuando están enfrentados a textos largos, mientras que temen también que vayan perdiendo vocabulario y terminen con un lenguaje que resulte limitado, lo que significaría textos escritos de menor calidad (Educación, 2017).

Es un miedo comprensible, dado que las palabras se ven acortadas dentro de un contexto de escritura por medio de redes sociales, como también, que los estudiantes ya no sientan necesidad de leer como antes, significa que pierden la calidad de vocabulario que se entrega en el ejercicio de la comprensión lectora y de textos. Sin embargo, hay ciertas opiniones de docentes que no consideran que los estudiantes lean menos, si no que lean distinto (Educación, 2017). El enfoque del taller a trabajar, ayudaría a que los estudiantes pudieran enfrentarse a textos de carácter más largo, como también que puedan disfrutar de su escritura.

La escuela está retrasada en el uso de TIC dentro del aula. Hay, además, una brecha contextual entre los alumnos y la escuela respecto a la tecnología, mientras que los estudiantes están acostumbrados a pasar muchísimo tiempo expuestos a distintas tecnologías, lo que es un goce en colores y distintas experiencias, por lo que pasar a un contexto como la escuela los deja en un choque contextual muy grande.

Según Eugenio Severin, los estudiantes cuestionan por qué tienen que aprender lo que se les enseña en la escuela, el consultor educacional, plantea que: “Cómo aprenderán si no les hace sentido, si no entienden por qué tienen que aprender esto”. (Severin, 2017 citado en Educación, 2017).

Para la escuela, es necesario que se adapte al perfil de nuevo estudiante, uno que ya es nativo digital, que nació con tecnologías rodeándole. En la investigación consultada, se menciona que “el acceso a recursos digitales por parte de los establecimientos educativos es alto” (Educación, 2017), solo que con esa tecnología se mantiene el modelo expositivo y eso, ya no es algo que llame la atención de los estudiantes para poder aprender. Para los alumnos y alumnas, es necesario tener una escuela que se adapte a lo que ya saben, una escuela en la que puedan trabajar con las TIC y que se les enseñe a utilizar las habilidades necesarias de las tecnologías de información y comunicación. Si no, simplemente, sigue siendo el mismo modelo anticuado de la escuela, solo que viene acompañado de imágenes y distintos colores.

Ocurre con los estudiantes, que, aunque saben ocupar las distintas tecnologías que existen (recordemos que según el último SIMCE TIC, existe un 51,3% de los estudiantes que posee un nivel intermedio) no poseen las habilidades y competencias necesarias, es decir, los estudiantes no poseen un filtro de información o tienen claro cómo usar de manera correcta un procesador de textos, por ejemplo.

Hay que tener claro, que, entre la escuela y los alumnos, existe un mediador y este es el docente. “Es él quien propone (el/la profesor/a) y abre nuevos caminos con la tecnología para que el pensar y descubrir, el reflexionar y el construir se conviertan en una real oportunidad de aprendizaje y de interacción con el mundo y con otros.” (Román, Cardemil, & Carrasco, 2011). Sin el profesor, el uso de TIC queda relegada al propio estudiante y estos, sin importar cuanto ocupen el computador, es decir, cuanto uso se le dé, no tendrá los beneficios esperados (Claro, 2010).

En los resultados del SIMCE TIC del año 2013, queda claro que el nivel avanzado del uso de TIC queda marcadamente en el grado socioeconómico alto. Un total nacional de 8,5% de los estudiantes que logra el nivel avanzado de uso de TIC se encuentra en el GSE alto, es decir, el de mejor situación socioeconómica. Algo parecido se repite con los tipos de dependencia educativa. Las dependencias de corte municipal ostentan el 65,3% de los estudiantes en nivel de logro inicial, mientras que las dependencias de corte particular pagada, ostentan el 10,8% de logro inicial. Además de la brecha digital que los estudiantes poseen al saber utilizar la tecnología, mas no tener las habilidades necesarias para generar un aprendizaje significativo con ellos, se suma el hecho, de que la barrera socioeconómica es también un retroceso dentro del avance de las TIC; dentro de esta situación, Héctor Rival Oyarzún (doctor en Psicología y Director de programa de Magister en Ciencias de Educación de la Universidad de los Lagos) plantea que uno de los riesgos de la aparición de las TIC, es la exclusión social, ya que no todos los estudiantes tienen acceso a tecnología en sus casas (Rival, 2010) y si es que la poseen, no la utilizan para acompañar su aprendizaje.

Dentro de las investigaciones revisadas, es poco y nada lo que podemos encontrar sobre la preparación docente para el enfrentamiento y buen tratamiento con el nuevo perfil de estudiante. Esto genera, que no se sepa a ciencia cierta si las tecnologías que existen y en las cuales se están invirtiendo sea efectivo en la sala de clases (Rival, 2010).

En conclusión, al respecto de la pregunta planteada al inicio de esta revisión: ¿Están los colegios y los profesores preparados para enfrentar una enseñanza con tecnología?

Respecto a eso, podríamos decir que los colegios cuentan con los recursos tecnológicos apropiados y en un nivel alto de adquisición, (acordes a lo dicho por la Agencia Nacional de Educación) aun así, nos quedamos con las cifras alarmantes de que el 46,9% de los estudiantes logran un nivel inicial dentro del SIMCE TIC, lo que deja más que claro, que casi la mitad de los estudiantes de segundo medio a nivel nacional, no posee habilidades necesarias para el uso correcto de las TIC. Por estas habilidades, nos referimos a que los estudiantes sean capaces de definir la información que se necesita, buscar, seleccionar, evaluar la información y organizarla de forma digital, habilidades que son parte de la sub dimensión de la información como fuente, mientras que en la sub división de información como producto encontramos: Integrar, comprender, analizar, representar y generar una nueva información. Todo esto dentro de la dimensión de información.

Dentro de la dimensión de comunicación encontramos el saber transmitir la información a otros y, por último, dentro de la dimensión de Ética e impacto social, encontramos la habilidad de un uso responsable de las TIC. (Claro, 2009, citada dentro de Enlaces, 2013).

Al tener todos estos, podemos concluir, que los profesores poseen un prejuicio respecto al uso de las TIC, dado que poseen antecedentes de mal uso de estas (por ejemplo, uso del Smartphone en clases) como también, que si desean innovar dentro de las TIC, normalmente las utilizan como acompañamiento de sus clases expositivas normales, lo que no permite que el estudiante pueda participar y tenga la posibilidad de construir su aprendizaje junto con el profesor y el apoyo que realizan las TIC dentro de un contexto de aula.

A la escuela, le falta una actualización respecto al buen uso de las TIC, adecuarse a que sus estudiantes están en constante cambio y sometidos a aplicaciones digitales cada vez más avanzadas, lo que les genera chocar dentro del modelo de la escuela y el cómo dirige el avance de los conocimientos que está enseñando.

Los estudiantes, se ven a sí mismos como personas multitarea, lo que significa que el estar prestando atención a los docentes les cuesta muchísimo más, dado que día a día, se enfrentan en su Smartphone a muchísimos focos, lo que les permite enfocarse en muchas cosas a la vez y enfrentarse a un profesor, como único foco, les cuesta.

2.4 Estudios sobre escritura en redes sociales y escritura colaborativa

En la propuesta de este taller se trabajará el uso de plataformas web, para ser más específicos se utilizará la plataforma de foroactivo. No obstante, es importante señalar lo que ocurre con la escritura dentro de las redes sociales y como esta se manifiesta día a día.

La propuesta que aquí se trabajará, versa sobre el trabajo colaborativo, lo que quiere decir, que serán los alumnos los que decidirán e irán moviendo sus propias ideas que plasmarán en una propuesta narrativa. “En la *colaboración*, se trata de *Compartir la Tarea* pues los miembros del grupo realizan el trabajo juntos, existe una baja división de la labor” (Sotomayor, 2010), dentro de la idea de taller que aquí se trabajará, el grupo puede constar desde dos a más personas y la historia se va construyendo en manos de todos aquellos que participen.

La escritura en redes sociales, tiene que ver principalmente con el atractivo que posee para poder llamar la atención, Sotomayor nos plantea que son bastante útiles, dado que poseen entornos creativos, se rompe con la barrera del espacio tiempo, se pueden utilizar recursos que no poseen otras plataformas, como, por ejemplo, un procesador de texto.

El aprendizaje colaborativo, como la escritura colaborativa, entrega un aprendizaje entre personas que son iguales, tanto profesor como estudiantes, lo que genera una confianza mayor a la hora de aprender.

Las redes sociales como un espacio donde profesores y alumnos puedan trabajar juntos, la idea de esto, es que el aprendizaje sea una instancia de diversión, pero también de colaboración seguida, sobre todo entre quienes formen equipos para escribir.

En el año 2004, se acuña el concepto de Web 2.0, que hace referencia a una web nueva, con aún más recursos tecnológicos que ayuda al estudio y uso del internet. Dentro del texto “Innovación educativa y uso de las TIC” podemos encontrar una tabla que define las principales características de la web 2.0, citaremos a continuación aquella tabla:

Web 1.0 (1993-2003)		Web 2.0 (2003-)
Muchas páginas web bonitas para ser vistas a través de un navegador.		Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad.
Lectura.	Modo.	Escritura compartida.
Página.	Mínima unidad de contenido.	Mensaje - Artículo - Post
Estático.	Estado.	Dinámico.
Navegador.	Modo visualización.	Navegador, Lector RSS.
Cliente - Servidor.	Arquitectura.	Servicio Web.
Webmasters.	Editores.	Todos.
“geeks” (personas expertas).	Protagonistas.	Aficionados.

Cuadro 2. Comparación entre la Web 1.0 y la web 2.0 (De la Torre, 2006).

Como vemos, en la Web 1.0, se encontraban páginas simplemente de lectura, que no daban paso a la escritura compartida, ahora, en la Web 2.0, ya tenemos una escritura compartida, como ocurre en distintos foros, como en páginas que poseen su espacio de discusión.

Castaño nos plantea, que existen entornos personaje de aprendizaje: “algún tipo de instalación o lugar para que un usuario tenga acceso, agregue, configure y manipule los recursos y referencias digitales provenientes de sus experiencias de aprendizaje en curso.” (Lubensky, 2005, citado en Castaño, 2008).

No obstante, “un entorno de aprendizaje es, por lo tanto, algo que nosotros hacemos por nosotros mismos, utilizando nuestras aplicaciones favoritas: nuestro blog, nuestras wikis, nuestro e-portfolio, nuestros marcadores sociales, nuestro correo web, etc.” (Castaño, 2008)

Tal como lo plantea Castaño, es importante que el usuario tenga su propio entorno, que lo entienda, en el que se sienta cómodo, es por esto que las redes sociales son tan aclamadas y por sobre todo usadas entre los estudiantes. Las redes sociales se pueden personalizar, se pueden tener imágenes que identifican al sujeto en cuestión, es decir, un espacio en la red donde se puedan sentir cómodos. Sin embargo, se ha notado que las palabras se acortan, que ahora es inmediato; es cosa de ver que Twitter solo permite 240 caracteres, lo que coarta las posibilidades de poder escribir textos que sean narrativos.

Aun así, las redes sociales, utilizadas de una forma correcta, entregan grandes avances para la ejercitación de la producción textual. Los estudiantes están todo el día escribiendo dentro de las redes sociales, en su espacio personal, lo que en este taller se propone es que los estudiantes, sean capaces de poder tener su espacio, pero que también puedan escribir colaborativamente con sus compañeros o con el grupo o persona que hayan decidido llevar a cabo su idea.

Para que, de esta forma, puedan mejorar su escritura, como también puedan construir su aprendizaje y poder también, mejorar las habilidades que son necesarias para ser considerados buenos manejadores de las TIC.

3. Problematicación

En nuestra revisión de antecedentes, encontramos que, en el eje de escritura dentro de las bases y marco curricular, no se encuentra un gran enfoque en la escritura de textos narrativos, si no que más bien, se enfoca en textos de tipo expositivo y argumentativo. Como también, encontramos que los estudiantes deben comprender el uso de TIC, no obstante, dentro de los objetivos de aprendizaje no encontramos alguno que apunte a aquello.

Sin embargo, encontramos que en las estadísticas tomadas del SIMCE, los estudiantes poseen una producción textual mucho mejor en textos narrativos que en textos expositivos o argumentativos. A su vez, en el SIMCE TIC, encontramos que la gran mayoría de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo al momento de saber cómo hacer tareas básicas dentro de un computador e internet.

Se ha estudiado desde el uso de las TIC, las distintas percepciones que poseen docentes, apoderados y estudiantes. Hay opiniones divididas respecto al uso de las tecnologías de información y comunicación, variados profesores opinan que el uso de TIC, solo alienta a que los estudiantes no presten atención en clases, mientras que otros docentes argumentan que mientras los estudiantes sean responsables en su uso, pueden ser de gran ayuda. La mayoría de docente y apoderados asume como TIC, el celular y su uso.

Distintos estudios han remarcado que el uso de redes sociales y su escritura en ellas mejora el proceso textual de los usuarios, no obstante, debe ser un uso responsable, que tenga un objetivo, sobretodo que sea guiado por un profesor. La escritura colaborativa, significa que dos o más estudiantes, planifiquen y pongan en marcha distintas tramas para poder ejercitar su producción textual, de esta forma, el aprendizaje está mediado por ellos y ocurre de una forma que los usuarios puedan manejar.

En vista de todo lo anterior, podemos señalar que, en Chile, la producción textual está al debe, como también el correcto uso de las TIC por parte de los estudiantes. En el último SIMCE TIC, el 46,9% de los estudiantes alcanzó un nivel inicial, por lo que es necesario una propuesta para la mejora de estas habilidades. Por tanto, proponemos la creación de un taller de escritura de textos narrativos en una plataforma web, lo que ayudaría al fomento de la producción textual, mientras que, a su vez, el uso correcto de las TIC. Como experiencia propia, el mejoramiento de la comprensión y producción textual es inmenso una vez que alguien entra en el mundo de la escritura colaborativa.

4. Marco teórico:

4.1: Modelos de escritura

Para poder explicar cómo es que el ser humano produce textos, se han creado variados sistemas, sin embargo, hay dos de ellos que son los más completos y los que vamos a trabajar aquí: El de Flower y Hayes del año 1981 y el de Bereiter y Scardamalia de 1987.

4.1.1 Modelo de Flower y Hayes

El primer modelo se sustenta dentro de tres principios:

- a) Los procesos de composición son simultáneos e interactivos.
- b) Componer o producir, está guiado por metas puestas por el escritor.
- c) Los escritores de tipo experto, componen mejor que los de tipo novato.

El modelo de Flower y Hayes, está compuesto de tres componentes principales:

1. Los procesos de componer, dentro de los cuales encontramos:
 - a) *Planificación*: Se refiere a la etapa de planificación del escrito. Está sub-divida en tres categorías:
 - a.1) Generación de ideas: Se refiere a la ideación del texto, a las primeras luces sobre lo que se va a escribir.

- a.2) Organización de la información: Cuando las ideas ya toman una forma dentro de la cabeza del escritor.
- a.3) Formulación de metas: El escritor formula las metas que desea seguir en el camino de su escritura.
- b) *Traducción*: El escritor, logra traducir las ideas en su cabeza a un escrito físico, entendible para las demás personas.
- c) *Revisión*: El escritor, revisa su composición, en pos de revisar en lo que pudo haber fallado.
- 2. El entorno de la tarea:
 - a) Entorno social: Donde se encuentran la audiencia, hacía quién va escrito el texto.
 - b) Entorno físico: El texto que se ha escrito, lo que hay sobre el tema y el medio por el cual se va a escribir.
- 3. Memoria a largo plazo: Conocimiento de la audiencia, esquema de trabajo, conocimiento del tema, conocimiento lingüístico, conocimiento del género. (Flower & Hayes, 1988)

En el año 1996, Hayes realiza una actualización al modelo, por lo que, cambia los elementos del proceso de componer. Actualizados quedan de la siguiente forma:

1. *Interpretación textual* es la revisión y comprende la lectura para comprender el texto.
2. *Reflexión*, es planificación y comprende la solución de problemas, toma de decisiones e inferencias.
3. *Producción textual* comprende la elaboración del producto.

Además, Hayes suma la memoria de trabajo que incluye memorias de corto plazo, las cuales se definen de la siguiente forma:

1. *Memoria fonológica*: Comprende la voz interior que va repitiendo lo que escribe el autor.
2. *Memoria semántica*: Comprende los conceptos que no tienen que ver con actitudes concretas, si no que abarca el conocimiento de lo abstracto.
3. *Memoria viso-espacial*: Comprende lo que percibimos a través de nuestros sentidos. (Hayes, 1996).

4.1.2 Modelo de Bereiter y Scardamalia

Posteriormente tenemos el modelo que crean Bereiter y Scadamalia en 1987. Ellos definen que un solo proceso no cubre a todos los escritores, por lo cual, ellos crean dos categorías de escritura:

1. *Decir el conocimiento*: Dentro de esta categoría está el escritor novato, el cual, lee y estudia sobre un tema para explicarlo, mas, simplemente se decide a decir lo leído y apela a su memoria para buscar datos que pueda servir para complementar su respuesta.

2. *Transformar el conocimiento*: Está es la categoría de un escritor maduro, es el cual, al entender el problema de escritura al que se enfrenta, busca en su memoria, como también realiza un análisis del problema y de los objetivos para resolver el problema escritural. (Bereiter & Scardamalia, 1987)

4.2: Diferencias entre escritura colaborativa y cooperativa

La escritura colaborativa, tal como se ha explicado anteriormente, es la idea de escribir textos de forma grupal. No obstante, este concepto pertenece a la idea de narrativa hipertextual. La escritura colaborativa ha tomado gran peso en los estudios y avances del uso de TIC's dentro de la escritura en la escuela.

El escribir colaborativamente se puede definir de forma más extensa como “un tipo de escritura en la que todos los miembros del equipo contribuyen en la planeación, producción y revisión de un texto.” (educativa, 2018). Al ser una actividad en grupo, las dificultades aumentan dado que no todos razonamos igual y hay cosas que pueden no parecernos al momento de ponernos de acuerdo, es, por tanto, que es de suma importancia el poder comunicarse sobre lo que se está trabajando en pos de generar un dialogo de saberes que ayude al entendimiento de quiénes estén trabajando en una escritura colaborativa.

Sin embargo, el concepto colaborativo se encuentra en constante disputa, dado que hay discusiones entre los términos de colaboración y cooperación, Álvarez y Bassa, nos señalan que la escritura colaborativa en computadores, es diferenciada en los dos significados nombrados anteriormente.

Mientras que la cooperación hace referencia a que los alumnos trabajen las actividades de manera individual para luego combinar en pos de generar un resultado final y satisfactorio. (Álvarez & Bassa, 2013) En cambio, el proceso colaborativo, es lo comentado anteriormente, los estudiantes poseen una meta común y la comunicación es clave para llegar a alcanzar aquella meta.

Las divisiones de trabajo cambian según ambos conceptos manejados anteriormente, esto quiere decir, que en el tipo de escritura que sea cooperativa, las tareas son más rígidas, porque el trabajo se desliga a los distintos estudiantes dentro del grupo, mientras que, en la parte cooperativa, el rol del estudiante, de sus tareas, de lo que está haciendo, es mucho más flexible, más cambiante, dado que lo que debe hacer puede estar en constante cambio.

Dentro de la misma idea de escritura colaborativa, encontramos que el docente tiene una incidencia bastante importante, dado que debe ser él o ella quién ayude a los estudiantes a formarse dentro de un grupo para poder lograr las discusiones entre alumnos.

Es decir, “el docente ocupa el rol de facilitador realizando mínimas intervenciones pedagógicas para redireccionar el trabajo en equipo en un sentido productivo” (Álvarez & Bassa, 2013). Con esto, se lograría que los estudiantes pudieran repartir las tareas y comunicarse de forma efectiva a la hora de trabajar en conjunto.

4.3: Tipos de interfaz para la escritura en línea

Para entender la escritura en línea, es necesario entender un concepto, una idea que implica la escritura en línea. La hipermedia es una mezcla de los siguientes conceptos: Hipertexto y multimedia, la primera hace referencia a la forma en la que se organiza, se presentan y se vincula el texto, este texto va acompañado de distintos fragmentos textuales e imágenes. Mientras que lo multimedia es imágenes, sonidos, gráficos y términos audiovisuales. Ambos conceptos han sido acuñados desde las ramas informáticas de la investigación.

Todos estos conceptos al ser nombrados, llevan a la idea de sistema hipermedios, que según Caridad y Moscoso es definido como: "Organización de información textual, visual gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema." (Caridad & Moscoso, 1991)

Dentro del aprendizaje en el mundo de las TIC encontramos el concepto de *e-learning*, el cual hace referencia a un aprendizaje mediado por el propio estudiante, en el cual, es el mismo quién decide cuando observar los cursos que presente la plataforma en la cual esté afiliado. Vemos este tipo de plataformas en ciertas universidades que ofrecen carreras totalmente por internet.

Sin embargo, existen ciertos criterios básicos que debe poseer una plataforma *e-learning*, según Boneu se dividen de la siguiente forma:

Interactividad: Es decir, que el usuario tenga claro de que él o ella es el protagonista de su propio aprendizaje.

Flexibilidad: Funcionalidades que ayuden a que la adaptación de la plataforma de *e-learning* pueda organizarse de buena manera. Se subdivide en los siguientes puntos:

- Capacidad de adaptación a la estructura de la institución.
- Capacidad de adaptación a los planes de estudio de la institución donde se quiere implantar el sistema.
- Capacidad de adaptación a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización. (Boneu, 2007)

Escalabilidad: La capacidad de la plataforma de no colapsar si hay muchos usuarios en línea.

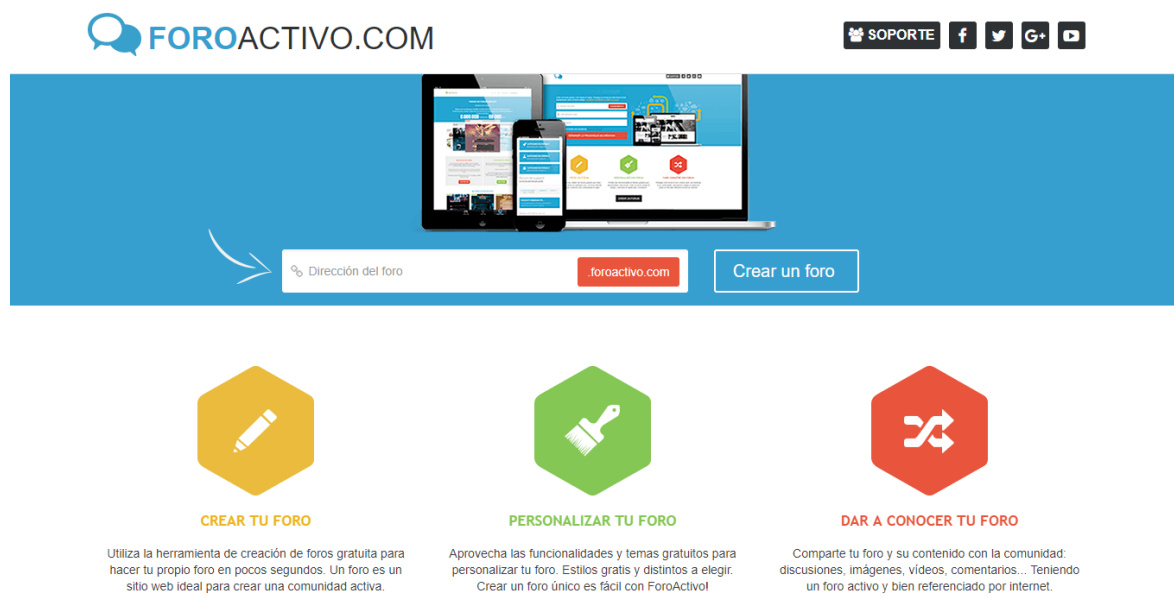
Estandarización: El uso de cursos y la plataforma por terceros de la misma forma en la que las primeras personas lo ocuparon, es decir, la capacidad de que los contenidos lleguen a las personas de la misma forma.

Boneu, nos señala que las plataformas de *e-learning*, cuentan con distintas funciones que permiten su dinamismo, una de estas es el foro. Según el autor, un foro es un espacio que permite la discusión entre participantes y puede estar dividido en categorías o temas de conversación. Es en estas plataformas en las cuales se trabajará el taller planeado.

Se ha elegido la modalidad de foro, dado que posee distintas características que permiten que la escritura sea dinámica e hipermedia. Es decir, un foro posee las capacidades de alojar imágenes, alojar sonido, escribir en distintos tipos de letra, tamaño, negrita, cursiva y todas las herramientas de un procesador de texto normal. Incluye, la capacidad de chat inmediato

de forma grupal y mensajería privada. Los foros, son una alternativa muy buena dentro del aprendizaje, dado que entrega dinamismo y, en otras palabras, posee todos los aspectos de una plataforma *e-learning*, sin haber sido creada especialmente para ello.

Existen distintas plataformas que existen para la escritura en línea, por ejemplo, tenemos a Foroactivo:



Foroactivo permite la creación de distintos foros que pueden servir para escritura en línea. Por ejemplo: <https://tallerderol.foroactivo.com/t11-no-te-olvides-de-mi>, el siguiente hipervínculo lleva a un tema de escritura colaborativa. No obstante, aquí ciertas capturas que pueden servir de guía a la hora de conocer las plataformas: La siguiente imagen ocurre en Foroactivo:

No hacía falta que apartara la mirada, podía vislumbrar la sombra de cólera dibujada en su rostro mientras le intentaba evitar con aquella postura altanera y mueca desinteresada.

La conocía de memoria, o al menos, conocía gran parte de ella al momento de partir. Cierto era que desde que había vuelto y se había visto *obligado* a relacionarse con ella nuevamente, sentía que ni Alma, ni él, ni ellos en su conjunto eran los mismos. Mucha agua había transitado por debajo de aquel viejo puente, tanto había acontecido en sus vidas por separado que, evidentemente, todo lo que podrían haber construido estando juntos se dispersaba como una tormenta de arena al momento de contabilizar los rasgos hegemónicos de su presente.

Pero, ¿ese gesto?... ese gesto lo reconocería sin titubear ni un segundo; Alma se rehusaba a mirarlo y ni siquiera se había dignado a elevar su mirada hacia él para cuando había llegado, lo que en cualquier otra circunstancia no le habría molestado y, es más, hasta le habría agradado, teniendo en consideración las circunstancias que merodeaban sus actos, pero ya habían pasado varias semanas desde el inesperado suceso a las afueras del burdel, ahí donde la lluvia había inundado sus sentidos y atrofiado su rechazo; de pronto fue como si el sol que suponía para él aquella mujer se hubiese mutado en aquella húmeda lluvia que refresco sus sentidos y le abrió sus hasta ese entonces cegados ojos. No todo se aclaró, e inclusive podía sostener que las cosas se habían enredado un tanto más de lo que ya lo estaba, pero *algo* había sucedido ahí, algo que ahora lo hacía removerse incómodo en su asiento en una esquina del burdel mientras escudriñaba con un estúpido disimulo la figura de la rubia.

Ella estaba enfadada y *lo entendía*, no era tonto, ni tampoco se intentaría hacer el desentendido, pero había sido lo mejor y sabía que en el fondo ella eso también lo tenía más que claro, era por eso, que inclusive con la despampanante morena de antano sentada sobre sus piernas, no podía evitar observarla a ella, aun siendo consciente de que si continuaba en esa inspección le descubrirían, lo agarrarían y probablemente le meterían un disparo en la cabeza.

Santiago San Martín gruñó con descaro y pidiéndole a Rocio que se apartara para poder ir a buscar un trago, se levantó encaminándose hacia la otra esquina del lugar, ahí donde estaba ella, apoyada en la barra e ingiriendo aquel vodka arándanos que tanto sabía que le gustaba. —**Dame uno igual.**— pidió a quien atendía en ese instante, invitándole a apartarse con la mirada. El hombre fue en busca de lo que supuso sería la botella y ahí él se permitió observarla de reojo. Había sido una pobre excusa, lo sabía, pero necesaria.

CON ALMA | BURDEL | NOCHE |
PRESENTE

Déjame que vuelva acariciar tu pelo

No lo iba a mirar, aunque las ganas le obligara. No. No. Absolutamente, no.

Alma, se había encogido suavemente cuando él entró en el burdel, pero, había asumido esa imagen de indiferencia, que mucho tiempo atrás había mantenido, porque sabía como ser una jodida indiferente y odiosa, lo aprendió años atrás y aunque con Santiago pocas veces lo había sido, esta vez, el dolor estaba tan fresco que no podía evitar comportarse como una cría.

Siguió bebiendo de su vodka arándanos, siguió mirando como iba el burdel, siguió cantando en voz baja las canciones. Todo muy normal, evitó mirar a la idiota de Rocio, con Santiago, su mirada se paseaba por el lugar, pero a él, no lo miraba y no lo haría.

Y es que, se sentía tan idiota, tan traicionada, por su falta hace unas noches, por una necesidad que solo se manifestaba para ella, que su persona era la única que sufría a tropel por los sentimientos que le asolaban en los días largos que pasaba sin él. A la única que se le encogía el corazón, cuando Gabriel hablaba de asesinar a los detectives y ella, lo disuadía, porque mientras pudiera, mentiría para mantener a salvo a Santiago.

Estoy harto de esos hijo e' putas. Hay que mandarlos a matar, sobretodo a San Martín y su compañero.

Y ahí estaba Alma, con la sonrisa suave, las caricias en el rostro: *Estás exagerando, Gabriel. Sabes que si los mandas a matar, te traerá más problemas, además, déjalos con su jueguito, sabes que no te lograrán atrapar.* Y ahí lo besaba y el problema se acababa. Aunque para Alma fuera un suplicio.

Se arregló el cabello totalmente rubio, sin aquellos tintes rosas, mientras que, antes de preverlo, la presencia de Santiago se acercaba a pasos agigantados. Alma, se retorció suavemente, decidida a mirar la barra, al menos, hasta que escuchó su voz y le miró. La mujer, se movió unos pasos y se quedó mirando el vaso, pero sentía la mirada de Santiago, levantó su vista parda y enarcó una ceja.

—**¿Necesita algo especial, detective San Martín?**—preguntó, con toda la profesionalidad que le permitía el dolor.—**¿Alguna habitación? ¿Otra mujer? ¿Otra canción?**—miró al barman y con un ademán de su mano, le indico que se fuera a otro lugar de la barra.—**¿Otra oportunidad u otro amor?**—las últimas dos opciones, lograron que una lágrima iracunda se deslizara por su mejilla.

Déjame que funda tu pecho en mi pecho.

CON SANTIAGO | BURDEL | NOCHE |
PRESENTE

Foroactivo, no es el único que posee la capacidad de escribir en línea de forma colaborativa. Para poder utilizar foroactivo, se debe crear una cuenta con el nombre del personaje para comenzar a escribir.

Por ejemplo, aquí hay escrituras en Facebook:

#FogataTLG

Como ya era costumbre la fogata había llegado, el campamento estaba lleno de vida, música y anécdotas divertidas.

Los hijos de Apolo se encargaban de la música y los mestizos coreaban todo tipo de canciones.



17 comentarios 1 vez compartido



Gemma Amara Carson- TLG Era relativamente temprano cuando llego a la fogata, esperaba que ese día su padre la reconociera, no porque estuviera ansiosa de saber quien era el, pero si tenia deseos de saber quienes eran sus hermanos, de no existir esa posibilidad sería capaz de esperar muchísimo tiempo hasta que su padre deseara reconocerla. Esa noche se sentó en un lugar un poco mas cercano al fuego que el ultimo y desde allí se quedo esperando a que una cara que pareciera lo suficientemente amigable apareciera para acercarse corriendo a molestar, o en sus palabras conocer y charlar, con esa persona.

Me gusta · Responder · 2 d



Lacy Heart- TLG Lacy estaba sentada en uno de los lugares mas lejanos del fuego que había en la fogata esa noche, deseaba que alguien apareciera para hablar, pero tenia miedo al no saber como hacerlo sin tropezarse con alguien, quizás era por eso que había llevado a Duque, su perro guía, con su respectivo amés, para que la guiara si llegaba a querer moverse de su lugar, o para que el le



Dmitri Reznikov Δ TLG Dmitri encontraba curiosas las costumbres de los chicos ahí, pero bueno, no era como exactamente le molestaba la fogata. Por eso, se decidió a ir. Vistiendo unos shorts negros y una sudadera con capucha gris, llegó hasta la hoguera, donde varios campistas hablaban y cantaban. Algunos incluso, estaban con sus parejas y la sola imagen le dió asco. Gruñó y se sentó en un rincón, más o menos alejado de la gente. Soltó un suspiro y tomó una rama, la cual comenzó a quemar para quitarse el aburrimiento de encima.—

Me gusta · Responder · 1 d



Gemma Amara Carson- TLG Al ver que el dios se había presentado la amazona se levantó y camino hasta el para sentarse cerca suyo, esperando poder hablar con el sin molestarlo.

No dijo nada al principio, limitándose a observarlo con curiosidad, sin saber cómo debía hablar con un dios sin arriesgarse a ser convertida en un animal. término eligiendo saludarlo con tanta tranquilidad y seriedad como era capaz de hacerlo— Buenas noches señor Dionisio, ¿Le molesta que me quede aquí?— Una vez que hizo la pregunta desvió su mirada al fuego, manteniendo aún la seriedad en su rostro.

En Facebook, es bastante parecido a Foroactivo, se crean cuentas con el nombre del personaje como si fuera una cuenta de Facebook personal, solo que se agregan las siglas del rol, en este caso “TLG”.

Tumblr ha sido adecuada por sus usuarios a la hora de escribir historias. Aunque su sistema cambia respecto a los anteriores. Por ejemplo:



En Tumblr, es distinto, las personas se crean blogs *multimuse*, lo que significa que llevan varios personajes en ese Tumblr. Aquí se aprecia el inicio y la respuesta parcial del inicio de la escritura colaborativa.

Plataformas hechas para escritura en línea, son foros, son blogs, lugares en donde las personas puedan comentar libremente. No necesariamente el lugar web elegido para la escritura colaborativa fue creado para esto, basándonos en Boneu, podemos decir que la plataforma web que cumple los requisitos para ser una interfaz de *e-learning* y, por tanto, una plataforma que pueda servir para la escritura en línea, son los foros, tal como lo entrega foroactivo. Sin embargo, distintas redes sociales han sido adecuadas para la escritura colaborativa. Las que son más utilizadas son: Twitter, Tumblr y Facebook, no obstante, hay usuarios y usuarias que también escriben colaborativamente en Skype, Whatsapp y Discord, siendo estas, redes sociales de tipo mensajería, sin la capacidad de ser flexible o prestar más espacio a lo hipermedia.

Tal como hemos nombrado, existen muchísimas redes sociales y solo hemos incluido unos pocos ejemplos, aquí, agregaremos el último, correspondiente a Whatsapp:



En Whatsapp, la modalidad de escritura es la creación de un grupo con el usuario o usuaria en cuestión, en el cual, se toman los personajes y se escribe siguiendo la pauta antes definida.

Todos los ejemplos antes señalados se encuentran en el documento para explicitar de mejor forma el uso de las distintas plataformas al momento de escribir colaborativamente.¹

Es por esto, que no podemos definir tan claramente las distintas plataformas de escritura en línea, podemos decir que la interfaz definitiva es el foro, mas, como se ha señalado, la escritura colaborativa se puede dar en cualquier plataforma.

4.4 Multimodalidad

La multimodalidad abarca muchísimas ciencias, no obstante, la que nos interesa tratar aquí, es la que se encarga de estudiar los textos multimodales.

Para Anstey & Bull, la alfabetización debe pasar por la capacidad de los estudiantes de escribir textos multimodales, mas, para poder escribirlos, se debe comprender que es lo que son y cómo se conectan entre si los sistemas semióticos que lo componen.

¹ Todos los ejemplos aquí exhibidos cuentan con el permiso de sus respectivos autores. Los nombres borrados o desenfocados responden a las exigencias de los autores.

Un texto es definido como multimodal cuando combina dos (o más) sistemas semióticos. (Anstey & Bull, 2010). Estos sistemas, son definidos de la siguiente forma:

1. Lingüístico: Está compuesto por el vocabulario, la estructura genérica y la gramática del lenguaje oral y escrito.
2. Visual: Compuesto por color, vectores e imágenes fijas y en movimiento.
3. Audio: Compuesto por volumen, tono, ritmo de la música y los efectos de sonido.
4. Gestual: Compuesto por movimiento, velocidad, la expresión facial y el lenguaje corporal.
5. Espacial: Compuesto por la proximidad, dirección y posición de la disposición y organización de los distintos objetos dentro del espacio. (Anstey & Bull, 2010)

Aunque se podría asumir que los textos multimodales van de la mano con lo digital, no siempre es así, existen distintos textos multimodales. Los textos del estudiante son multimodales, dado que mezclan dos sistemas semióticos: El lingüístico y visual. Si bien es cierto que es un material pedagógico utilizado de gran manera, cuesta aceptar que es un texto multimodal.

Sin embargo, con las capacidades que brindan las TIC, los textos multimodales pueden avanzar de estar atrapados con los mismos dos sistemas semióticos que los lideran. Otro ejemplo de un texto multimodal sería el diario o periódico; mezclando, también, los sistemas lingüístico y visual.

Dentro del uso de las TIC, podemos encontrar que se pueden mezclar incluso los cinco sistemas en un texto multimodal, mas, debe estar lo suficientemente planeado para que funcione, siendo el sistema semiótico espacial el más complicado para incorporar.

En distintas investigaciones que han realizado los autores, han encontrado que hay cinco áreas que son importantes trabajar para poder incluir los textos multimodales dentro del aula. Los cuales pueden ser resumidos así:

1. *Conocimiento y comprensión sobre la lectura y escritura de textos multimodales que se entregan de diferentes maneras (en papel, en vivo y en formato electrónico digital):* es decir, que los docentes sean capaces de entender el porqué de los textos multimodales y su función de manera inmediata y a través del tiempo.
2. *Conocimiento de los cinco sistemas semióticos de los que se puede componer un texto multimodal:* Es decir, que tanto docentes como estudiantes conozcan las cinco dimensiones que puede poseer un texto multimodal. Si alguno de los actores no comprende el código, se perdería el mensaje.
3. *Metalenguaje que facilita el análisis, discusión y comprensión de cómo funcionan los textos multimodales:* Es decir, el metalenguaje o los conceptos especializados con los que trabajan los distintos sistemas semióticos.
4. *Pedagogías explícitas que hacen transparentes los procesos de lectura y escritura de textos multimodales:* Es decir, la transparencia tanto de docentes como alumnos sobre los aprendizajes que van a ocurrir dentro del aula. El conocimiento de ambas partes sobre lo que sabrán.

5. *Asegurar que la escuela tenga un enfoque equilibrado para la enseñanza de la alfabetización y los textos multimodales:* Es decir, que la escuela esté actualizada y en línea con lo que el enfoque multimodal desea enseñar. No sirve que docentes y alumnos sepan y aprendan, si la escuela no los acompaña. (Anstey & Bull, 2010)

Con todos estos datos, podemos precisar que el uso de textos multimodales, tiene que ser parte de una actualización que parta de la escuela, porque mientras la escuela no se actualice, tampoco podrán hacerlo sus entes principales.

4.5 Definición de las TIC

El concepto de TIC (definido como: Tecnologías de información y comunicación) es un precepto nuevo, perteneciente al milenio en el que nos encontramos. Definir TIC, no es sencillo, porque está en constante cambio lo que puede encontrarse dentro de las tecnologías de información y comunicación, como también el cómo se definen.

No obstante, en el siglo XX, hemos encontrado un auge dentro de la cultura audiovisual, lo que entrega y gesta la mayor base de las TIC: Internet; esta red se crea con el pensamiento de poseer un sistema de comunicación seguro que no pudiera ser quebrado, que no se pueda observar ni saber que se está comunicando a través de este sistema.

Gracias a la creación de internet, se cambió desde la base la forma de comunicarse. Es decir, inauguró lo que sería hoy llamado globalización. “la tecnología digital permitió empaquetar todo tipo de mensajes, incluido el sonido, las imágenes y los datos, se constituyó una red capaz de comunicar sus nodos sin utilizar centros de control. La universalidad del lenguaje digital y la pura lógica reticular del sistema de comunicación crearon las condiciones tecnológicas para una comunicación horizontal, global.” (Castells, 2000)

Castells nos señala que con el internet comienza ya a manejarse lo que serían los inicios de las TIC, no obstante, al ser siempre un concepto y una realidad en cambio, solo podemos definir las bases que los autores han señalado y están de acuerdo.

En palabras de Cabero, encontramos lo siguiente: “En líneas generales podríamos que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva y interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas.” (Cabero, 2002)

Es la capacidad de interconectarse, lo que permite que las tecnologías vayan evolucionando cada vez más, entregando distintas herramientas y actualizaciones a los usuarios de las TIC, mas, es de vital importancia, poseer al menos las definiciones y características básicas de las TIC, en pos de comprender a que nos enfrentamos cuando estamos tratando un concepto tan grande como el de las tecnologías de información y comunicación.

Cabero, dentro de su texto, nos señala que las TIC, poseen una serie de características básicas, las cuales están aceptadas por los distintos autores que trabajan esta idea. A continuación, se incluyen las características:

<i>Características de las NN.TT. de la Inf. y C.</i>
<i>Inmaterialidad.</i>
<i>Interactividad e interconexión.</i>
<i>Instantaneidad.</i>
<i>Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido.</i>
<i>Digitalización.</i>
<i>Influencia más sobre los procesos que sobre los productos.</i>
<i>Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales...).</i>
<i>Innovación.</i>
<i>Tendencia hacia automatización.</i>
<i>Diversidad.</i>

Cuadro 1: Características de las NN.TT² (Cabero, 2002)

Dentro de este cuadro apreciamos las distintas características que entregan las TIC, varias de ellas no necesitan explicación, no obstante, cabe destacar la importancia que posee en la penetración en los distintos sectores; gracias a esto, las TIC son transversales y pueden ser utilizadas en distintos ámbitos. La educación es uno de ellos, tal como lo señala el cuadro.

Existen distintas herramientas que se pueden utilizar dentro de las TIC, que no van ligadas necesariamente a la educación, pero que alguna de estas herramientas puede desprenderse para ayudar al aprendizaje si sabe cómo ocuparse. Cabero (2002) señala las herramientas de las TIC de la siguiente forma:

[...]comunicarnos de forma sincrónica y asincrónica [...] con personas situadas en continentes diferentes al nuestro; realizar transacciones comerciales sin entrar en los bancos y cajas de ahorros; efectuar el trabajo desde nuestro propio domicilio[...] A ellos podemos incorporar el acceder a bases de datos que hasta hace relativamente poco tiempo estaban limitadas a un círculo reducido de personas, conversar con desconocidos en los círculos IRC [...] o la utilización de estas tecnologías para múltiples fines, que van, desde la educación y formación, hasta la industria, la investigación, o la navegación. (p.2.)

Por ejemplo, el comunicarse con personas desconocidas que estén al otro lado del mundo, entrega un gran espacio a que las personas puedan conocer de otras culturas y aprender de ellas.

² Nuevas tecnologías.

Cabero, dentro de su texto, nos señala que entiende que las TIC pueden servir para mejorar el ámbito educativo, no obstante, también escribe que una educación integral, correcta y de riqueza para los estudiantes no puede basarse solo en las telecomunicaciones, como tampoco en el libro de texto.

Debe existir un equilibrio entre el uso de TIC y la educación normal, mas, para que recién se pueda conversar de un equilibrio sano entre las distintas formas de aprendizaje, la escuela se debe actualizar.

5 Marco metodológico

5.1 Pregunta de investigación

¿Cómo implementar un taller de escritura colaborativa para estudiantes de primero a cuarto medio a través del uso de TIC?

5.2 Objetivo general

Describir el estado del arte acerca de la enseñanza de la producción escrita y el uso de TICs con el objetivo de elaborar un taller de creación de textos narrativos colaborativos online para estudiantes de primero a cuarto medio.

5.3 Objetivos específicos

1. Identificar los elementos necesarios para la elaboración de una propuesta de taller de escritura colaborativa.
2. Proponer una progresión de actividades para la elaboración del taller.
3. Diseñar una instancia de evaluación final que contemple todos los elementos esenciales asociados a la escritura colaborativa.

6. Propuesta pedagógica

La propuesta pedagógica para la aplicación de este taller consta de un total de siete clases, de las cuales tres deben estar trabajadas de manera online en el foro. De la clase uno a la cuatro presenta presentaciones en power point, mientras que de la clase cinco solo posee manual y las últimas dos clases son enteramente online.

Clases:

1. Presentación de mundos y géneros de escritura:

6.1 Clase 1: Definiciones de rol y mundos.

1. Realismo.

- a) La definición de realismo fue acuñada en el siglo XIX, viene a romper con la corriente del romanticismo al estar totalmente basada en la escritura de los hechos tal como se observan y tal como se ven. Sus características más importantes son las siguientes:

- Se atiende al mundo exterior.
- El autor se basa en su realidad próxima, en lo que observa, en su realidad contemporánea.
- Los autores toman directamente apuntes para escribir sus textos.
- Las descripciones son largas, detalladas y específicas.
- La lengua utilizada responde al contexto histórico del autor. (De la Cruz & Fausto, 2008)

En pocas palabras, el realismo responde a la escritura de los textos con precisión del autor, con toma de apuntes, de notas y de observación rigurosa.

2. *Épocas pasadas.*

b) Realismo, tomaría parte dentro de la definición de *Épocas pasadas*, al estar presente desde el siglo XIX, las épocas pasadas cuentan con las características del realismo.

3. *Fantasía.*

c) Para la definición de género fantástico podemos encontrar la mejor descripción de este mundo dentro de “*Introducción a la literatura fantástica*” por Tzvetan Todorov. El autor define la fantasía con tres características generales, siendo la primera y la tercera indispensables para el reconocimiento de este tipo de textos:

1. La primera característica es que el lector al momento de leer una obra fantástica tenga que sentirse obligado de ver el texto como una situación real, es decir, que sus personajes, que el mundo y todo lo que ocurre es algo **real**. Pero que el texto presentará una vacilación que sugiere que lo que sucede es algo natural o sobrepasa a los tintes de lo sobrenatural.
2. La segunda característica es aquella en la cual el lector vacila sobre lo que ha leído, en donde dentro del texto un personaje puede estar vacilando de la verosimilitud realista de lo que está pasando, por lo cual la persona puede sentirse reflejada dentro del sentir del personaje que está titubeando.
3. La última característica es que el lector **debe** poseer una actitud al momento de leer y disfrutar el texto, la cual, en palabras de Todorov es que el lector debe abandonar la interpretación alegórica como la interpretación poética (Todorov, 1981). Dentro de esto, podemos definir interpretación alegórica y poética como:
 - Esta interpretación hace sentido a que el lector no debe simbolizar lo que está leyendo, ni tampoco tomarlo como algo *normal* al saber de antemano que está leyendo un texto fantástico. Si no que, debe mantener la sorpresa y la capacidad de asombro frente a un texto fantástico.
 - Mientras que la interpretación poética hace referencia a que tampoco, porque se trate de un texto fantástico, todo será de esta categoría, es decir, no se habla de metáforas dentro de este tipo de texto, sino que, se debe tomar lo que se lee tal cual como una secuencia verbal.

La definición de ambas, nos hace sentido a que, no se debe ir por ninguno de los dos extremos, de no leer el texto sin sorpresa y leer el texto esperando que todo sea una fantasía.

Todorov, nos plantea que lo fantástico es un género que está siempre al límite de lo maravilloso y extraño, como también que es un género evanescente, lo que quiere decir que, puede ocurrir una sola frase para que el género cambie.

4. *Sobrenatural*

- d) La definición de sobrenatural, al estar totalmente ligada dentro del mundo de lo fantástico, encontramos una definición bastante completa en el texto de Todorov. Para el autor, sobrenatural es igual a extraño y también maravilloso. Ambas definiciones tienen que ir de la mano, ya que el autor utiliza ambas para contraponerlas, por lo cual, se intentará explicar a continuación cual es la diferencia entre cada una de ellas.

Extraño responde a la vacilación que se observa en la definición de fantástico. Si el **personaje** (si el personaje no lo hace, la responsabilidad cabe en el lector) debe tomar una decisión respecto a los actos ocurridos dentro de la narración fantástica: Si las leyes que rigen la realidad no se movieron con los sucesos ocurridos, la narración pasa a ser de corte extraño, mas, sin embargo, si los sucesos ocurridos exigen que nuevas leyes de la naturaleza, lo ocurrido escapa a un género maravilloso.

Otra de las características que nos plantea Todorov, es correspondiente al tiempo en que ocurren las cosas. Lo maravilloso obedece a situaciones no ocurridas, no vistas, que se avecinan, lo que sugiere que ocurre en un **futuro**, mientras que, lo extraño, responde a hechos que ya conocemos, que han ocurrido y que, por tanto, ya han sido aceptados.

5. *Futurismo*

- e) El origen del futurismo nace en 1909 en Italia, de mano de Filippo Marinetti, es proclamado en un manifiesto publicado en *Le Figaro*. Su principal característica se compone del rechazo de las artes tradicionales, de lo ya establecido, de glorificar la modernidad en que se está viviendo.

En las propias palabras de Marinetti en uno de sus puntos: “Declaramos que el esplendor del mundo se ha enriquecido de una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un automóvil de carrera con su vientre ornado de gruesas tuberías, parecidas a serpientes de aliento explosivo y furioso... un automóvil que parece correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia” (Marinetti, 1909)

En este punto, podemos observar que Marinetti exalta la importancia de la novedad contemporánea del automóvil, por lo cual, rechaza absolutamente todo lo anterior, se refiere a quemar museos, bibliotecas, en pos de dejar paso a lo nuevo.

Para los escritores futuristas, es importante el contenido que se relaciona a lo nuevo, a lo que está primando a la novedad tecnológica. Por lo cual, los escritos futuristas están a merced de la tecnología frente a todo lo demás.

6. *Ciencia Ficción*

- f) Todorov, define la ciencia ficción desde su inicio. En Francia del siglo XIX, se denomina como maravilloso fantástico. La explicación que nos entrega el autor, es que lo maravilloso científico es que, son situaciones sobrenaturales (extraño o maravilloso) que están explicados desde la racionalidad de leyes científicas que no existen en el mundo del hombre de ciencia. Todorov, nos plantea lo siguiente: “Cuando no se desliza hacia la alegoría, la ciencia ficción actual obedece al mismo mecanismo.” (Todorov, 1981), esto quiere decir, que cuando el lector no busca la alegoría en el texto, la ciencia ficción obedece a situaciones irracionales que toman una secuencia lógica explicada por leyes científicas inventadas por el autor de los textos de literatura de ciencia ficción.

7. *Terror/Horror*

- g) La novela de terror es definida por J.A Cuddon en su texto: “*The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*”. Cuddon nos define que terror pertenece a la literatura gótica, el autor hace una diferencia entre el terror y el horror, ocupando palabras de Ann Radcliffe. La definición de terror es que es causado por sugestión, lo que quiere decir que muchas veces no es obvio el peligro ni lo que acontece, sino que, (a diferencia del horror) son situaciones que ocurren no de una forma explícita, si no que ocurre de a poco y en trasfondo. El terror implica a que los personajes se conviertan en mejores personas a la vez de la búsqueda del origen terrorífico. Horror, en cambio, es todo lo contrario, es el horror de ver, por ejemplo, a una persona muerta o desangrándose, el horror es obvio, marcado. (Cuddon, 2013)

8. *Supervivencia.*

- h) La supervivencia como género literario no existe, dado que está a merced de alguno de los anteriores. Cualquiera de los géneros anteriores puede convertirse en un peligro para la supervivencia de los personajes, lo que transforma a la supervivencia en un género muy amplio. Normalmente está relacionado con el terror/horror.

Las anteriores definiciones están definidas por distintos académicos, no obstante, en el mundo del rol, hay un acuerdo tácito entre sus participantes, que transforma estas definiciones en las siguientes:

- a. *Realista*: Los mundos realistas hacen referencia al mundo tal cual lo tenemos en el presente, el tramo de tiempo aceptado para que sea realista es desde el 2000 hasta el año actual en el cual se desarrolle el rol. Puede ocurrir en cualquier ciudad del mundo.
- b. *Épocas pasadas*: Hace referencia a un mundo dentro de la tierra, pero más de un siglo atrás, es decir, desde el 1999 hacía atrás. Dentro de las épocas pasadas entran

por ejemplo, las civilizaciones griegas y romanas, no obstante, si se tratarán temas como Dioses y semidioses, no entran desde esta categoría.

c. *Fantasía y sobrenatural*: Este es un mundo muy grande y abierto a la imaginación. Aquí podemos encontrar los mundos que no existen dentro de nuestra propia realidad, es decir, mundos como la tierra media (El señor de los anillos), Narnia (Las crónicas de Narnia) o Invernalía (Juego de tronos). Se pueden crear los propios mundos fantásticos a elección del propio jugador.

Dentro de la propia categoría de sobrenatural encontramos a las criaturas sobrenaturales y mitológicas, por ejemplo: Licántropos, vampiros, elfos, enanos, dioses, semidioses, bestias, zombies, demonios, ninfas, sirenas, hechiceros, entre otros.

d. *Futurista y ciencia ficción*: El primero hace referencia a un mundo futurista, es decir, muchísimos años desde el tiempo actual. Normalmente se sitúan desde el 2500 en adelante.

En tanto, la ciencia ficción, hace referencia a un contexto futurista, pero que está mediado por las consecuencias que pueden desviarse de los avances científicos. Por ejemplo, un futuro en el cual las consecuencias de la clonación ocurrieran y dejaran secuelas.

e. *Terror y supervivencia*: Este mundo dentro del rol, es bastante amplio, porque puede ocurrir dentro de una visión realista, pero terrorífica. Por ejemplo: Una casa en la cual se encierran a algunas personas y estas tienen que sobrevivir de las trampas mortales que existan. El terror de suspenso entraría en esta categoría.

Mientras que dentro de la supervivencia nos encontramos con un mundo que puede ser realista, pero que puede poseer tintes sobrenaturales, la supervivencia se puede separar en dos sub-mundos:

1. *Supervivencia sobrenatural*: Aquí entrarían situaciones en las cuales el peligro sea algo que no es humano, es decir, una ciudad asediada por un apocalipsis zombie, o un vampiro que está asesinando personas a diestra y siniestra, dejando en una posición de supervivencia a una población determinada.

2. Supervivencia realista: Dentro de este sub-mundo entrarían aquellas situaciones que no envuelvan criaturas sobrenaturales, por ejemplo, una persona que está atrapada dentro de una casa y no tiene la suficiente comida para pasar dos días, o bien, un grupo de gente se encuentra atrapada en un safari, como también, algún psicópata que tiene a personas atrapadas en alguna casa.

Presentación en power point:



JUEGOS DE ROL POR INTERNET

Primera clase de taller

¿QUÉ ES EL ROL?

La idea base del rol es crear personajes dentro de un mundo establecido. Se pueden tomar cuantos personajes pueda llevar el jugador, los cuales deben estar adaptados al mundo en el cual se está jugando.

Los mundos que podemos encontrar son variados y tienen como límite la imaginación al momento de crear.



MUNDOS DENTRO DEL ROL

Podemos encontrar mundos variados, aquí serán expuestos como gráficos, para luego ser explicados:



MUNDOS DENTRO DEL ROL

Podemos encontrar mundos variados, aquí serán expuestos como gráficos, para luego ser explicados:



MUNDOS DENTRO DEL ROL

Podemos encontrar mundos variados, aquí serán expuestos como gráficos, para luego ser explicados:



TIPOS DE PERSONAJE POSIBLE POR MUNDO



A continuación, habrán listas sugeridas de tipos de personaje:

Épocas pasadas	Realista	Futurista	Terror	Supervivencia	Fantasia	Sobrenatural
<ul style="list-style-type: none"> • Reyes • Reinas • Corte de familia real. • Caballeros • Vagabundos • Servidumbres • Soldados de guerra • Altos mandos militares • Entre otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes • Abogados • Vagabundos • Policías • Criminales • Delincuentes • Entre otros, cualquiera dentro del realismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Científicos • Robots • Inteligencias artificiales • Criaturas propias del mundo futurista. • Humanos • Entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asesinos • Víctimas • Cómplices • Psicópatas • Sociópatas • Cualquier persona que pueda generar terror. 	<ul style="list-style-type: none"> • Policías • Víctimas • Líderes <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">S. Realista</div> <ul style="list-style-type: none"> • Asesinos • Entre otros <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">S. Sobrenatural</div> <ul style="list-style-type: none"> • Zombies • Vampiros • Entre otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Elfos • Hombres de capacidades mejoradas • Hadas • Magos • Animales que hablan • Entre otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Vampiros • Licántropos • Dioses • Semidioses • Demonios • Bestias • Sirenas • Mutantes • Entre otros

CREACIÓN DE PERSONAJES

Ya que se conocen los mundos y opciones de personajes, la tarea será crear los datos básicos y obligatorios del personaje:

Datos obligatorios y básicos:

1. Nombre y apellido (si corresponde) del personaje:
2. Mundo al que pertenece:
3. Edad:
4. Fecha de nacimiento:
5. Género:
6. Sexo:



6.2 Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

³ Todas las imágenes eran animaciones con movimiento.

Jung, en su texto: “Tipos psicológicos”, nos define ocho tipos de personalidades, que después, con la llegada del indicador de personalidad de Myers-Briggs, se verá aumentada a dieciséis tipos distintos de personalidades, que se desprenden del modelo básico de Jung.

Para comenzar, Jung, define dos actitudes que cambian, actúan y perciben con el exterior o el ambiente (o también el objeto). Tales actitudes son: *extroversión* e *introversión*, ambas actitudes están dentro de la persona, pero el predominio de uno de ellos marca el tipo de personalidad que poseerá la persona. Jung, los define de la siguiente manera:

1. Extroversión: El interés de la persona está en el objeto, en el exterior que lo rodea. La atención que le entrega al exterior es tan grande que la persona puede incluso enajenarse por sobre el exterior. Jung menciona, que el sujeto es capaz de entregarse de manera íntegra al objeto que pende su atención.
2. Introversión: A diferencia de lo anterior, el rasgo de introversión versa sobre el interés del sujeto en sí mismo. Sus intereses son lo más importante, el objeto no le llama la suficiente atención como para prestar atención a este.

Estos dos modos de ser, versan con cuatro funciones fundamentales que cada humano posee. Están separadas por funciones racionales, dentro de las cuales entra *pensar* y *sentir*, mientras que existen las funciones irracionales, dentro de las cuales encontramos *percibir* e *intuir*. Cada una de estas funciones si predomina de manera habitual en el individuo surge el tipo de personalidad correspondiente, sin embargo, están asociadas a *extroversión* e *introversión*.

Jung plantea que, de las funciones, existiría una principal o superior, otras dos fungirán como auxiliares, que permitirán que se las diferencie, pero que una de las funciones queda totalmente inconsciente. De estas actitudes y funciones, saca ocho tipos psicológicos que pueden ser definidos de la siguiente forma:

1. Extravertido – pensamiento: Personas que crean teorías respecto a datos duros y objetivos, tomados del exterior. Son personas que se fijan mucho más en el exterior, en el objeto y que, por tanto, son más reflexivas, lanzadas hacía la lógica. Las emociones son irracionales y pasan a un plano lejano de su interés.
2. Introverso – pensamiento: Personas que basa sus teorías teniendo en cuenta sus propios intereses, sus propias necesidades y deseos, sin prestar atención al objeto exterior. Lo que los genera como alguien que no se adapta al exterior, dado que no presta atención a los estímulos exteriores.
3. Extravertido – sentimental: Personas que son guiadas por lo que les hace sentir el exterior. Tanto el cómo se relacionan y cómo piensan está dictado por lo que sienten, tienen facilidad con decir sus sentimientos, dado que son empáticos con el exterior.
4. Introverso – sentimental: Personas que sienten más que el exterior, el interior. Normalmente, no pueden expresar afectos ni sentimientos. Su dificultad para notar los estímulos externos, lo hace parecer apático.

5. Extravertido – percibir: Personas que están cómodos en el mundo tangible. Los estímulos externos son de su total interés y tiene que ir flotando de estímulo a estímulo. Son personas que están adaptados a su exterior y mundo.
6. Introverso – percibir: Personas que, al no prestar demasiada atención a los estímulos exteriores, está más fijado en la subjetividad que en la objetividad del mundo exterior, por tanto, normalmente, no están adaptados a su mundo y exterior, si no que están más cómodo con lo subjetivo.
7. Extroverso – intuitivo: Personas que son intuitivas con el mundo exterior, que de aquella intuición pueden emanar muchas posibilidades dentro del mundo objetivo/exterior. Poseen poco interés por la empatía, pero les resulta fácil influir ánimo en los demás.
8. Introverso – intuitivo: Personas que se basan en los estímulos de su interior, sus intuiciones van por ese lado, se entregan a sus intuiciones personales, lo que les genera un quiebre con las intuiciones exteriores.

De los ocho modelos propuestos por Jung, Katharine Cook Briggs e Isabel Briggs Myers, madre e hija crean el indicador de tipo de personalidad de Myers-Briggs. en el cual vuelven a tratar las actitudes planteadas por Jung (*extroversión (E) – introversión (I)*). Ellas plantean además dos formas de plantearse al mundo externo: *Juicio (J) – percepción (P)*, además de esto, plantean cuatro funciones las cuales sirven para percibir y tomar decisiones, las cuales están definidas como: *sensación (S), intuición (N), reflexión (T) y emoción (F)*. El orden que ellas definen para las siglas es el siguiente: Una persona puede “puede inclinarse hacia la extroversión (E) o la introversión (I), las sensaciones (S) o la intuición (N), la reflexión (T) o la emoción (F), y el juicio (J) o la percepción (P).” (Hervás, 2008) La definición para cada una de las actitudes y funciones es la siguiente:

Actitudes (formas de fluir en el mundo):

1. Extroversión: La energía fluye hacia el entorno, tienen deseo de actuar. Su atención siempre estará hacia afuera y no hacia los intereses propios. Se basan en la acción.
2. Introversión: La energía fluye del interior, las ideas, el mundo interior y los intereses del yo, son la atención de esta actitud.

Funciones (Percibir y tomar decisiones):

1. Sensación: Busca a través de sus sentidos los estímulos del mundo exterior, de lo que ocurre en el presente. Se centra en la realidad, en lo práctico.
2. Intuición: Se caracteriza por la percepción de posibilidades, por lo que pueda prever por sus presentimientos y la perspicacia. Su interés está en el futuro, en lo abstracto.
3. Reflexión: Se interesa por la lógica, por lo planeado, por lo racional, se basa en relaciones lógicas.
4. Emoción: Se interesa en la comprensión de los valores propios y grupales. Es más subjetiva que la reflexión.

Actitudes (Formas de plantearse el mundo):

1. Juicio: La manera de ver el mundo en la cual, la planificación y la organización es lo más importante. La lógica es lo que más pesa para esta forma de plantearse el mundo.

2. Percepción: La manera de ver el mundo es más abierto, espontáneo, improvisado y curioso, están esperando que nuevas cosas pasen y la flexibilidad y espontaneidad es lo que más domina.

“El M.B.T.I. contiene cuatro índices separados: EI, SN, TF y JP. Dos de ellos, el SN y el TF reflejan las preferencias básicas del uso de la percepción y del juicio. Las otras dos, EI y JP, reflejan actitudes o estilos de orientación hacia el mundo interior y exterior.” (Hervás, 2008), lo recién citado, hace alusión a la forma de definir las formas de ser de los individuos, juntas las actitudes y funciones, hacen que la persona perciba la situación y decida qué acción tomar.

Al tener definidos todos los conceptos, se explicarán las formas de personalidad que se crean con el método Myers – Briggs:

Introvertidos:

1. ISTJ: Introvertido/sensitivo/reflexivo/juicio: Personas que son serias, tranquilas, prácticas, ordenadas, realistas y formales. Su forma de conseguir lo que desean es a través de la minuciosidad y concentración. Se enfoca en lo que desea y vive el día a día, olvidando lo que pueda pasar a largo plazo, pueden llegar a ser demasiado rígidos. Algunos ejemplos: Hermione Granger (Harry Potter), Eddard (Ned) Stark (Juego de tronos).
2. ISFJ: Introvertido/sensitivo/emotivo/juicio: Personas que son tranquilas, responsables y tercas. Trabaja por cumplir su deber y trae estabilidad y tranquilidad a los grupos, son leales, considerados y preocupados, son empáticos con los sentimientos de los demás. No desea dirigir, sigue las reglas a como dé lugar. Son modestos y tranquilos, pueden llegar a ser infravalorados. Debe aprender a comunicar sus ideas. Algunos ejemplos: Catelyn Stark (Juego de tronos), Vito Corleone (El padrino).
3. ISTP: Introvertido/sensitivo/reflexivo/percepción: Personas que son observadoras, frías, que son reservadas y tranquilas. Analizan la vida con curiosidad objetiva y poseen momentos de un humor original. Se interesan en cómo funcionan las cosas y la causa-efecto mediante la lógica. Se puede guardar lo que piensa y es malinterpretado. Aprenden de su entorno, comparten su experiencia y disfrutan del ensayo y error. Algunos ejemplos: Arya Stark (Juego de tronos), James Bond (Bond series)
4. ISFP: Introvertido/sensitivo/emotivo/percepción: Personas que son tranquilas, amistosas, sensibles y modestas respecto a sus habilidades. No desea liderar ni dirigir, pero es un seguidor leal. Vive en el presente y es por ello que se relaja en entregar sus trabajos, flexible y amable. Tiene problemas con ser directo con los demás. Algunos ejemplos: Éowyn (El señor de los anillos), Jesse Pinkman (Breaking Bad).
5. INFJ: Introvertido/intuitivo/emotivo/juicio: Personas que son originales y perseverantes, tienen el deseo de hacer lo necesario. Trabajan de manera concienzuda y se preocupan de los demás, son personas honorables, que son

seguidas por sus convicciones honorables y ganas de hacer el bien. Son decididos y de carácter fuerte, creen que su objetivo en la vida es ayudar a los demás y buscaran la forma de arreglar los problemas de raíz. Evita los conflictos y le gusta trabajar solo. Algunos ejemplos literarios: Jon Snow (Juego de tronos), Galadriel (el señor de los anillos).

6. INTJ: Introverso/intuitivo/reflexivo/juicio: Personas que poseen originalidad en su forma de pensar. Poseen una gran motivación frente a sus propios propósitos, puede organizar un trabajo y terminarlo en solitario o con ayuda. Prefiere a personas eficientes y productivas. Es escéptico, crítico, testarudo e independiente, son decididas, ambiciosas. Algunos ejemplos: Gandalf el gris (el señor de los anillos), Katniss Everdeen (Los juegos del hambre).
7. INFP: Introverso/intuitivo/emotivo/percepción: Personas idealistas, entusiastas y leales. Sus preocupaciones versan sobre proyectos propios, lenguaje, ideas y aprendizaje. Son personas que emprenden muchas tareas a la vez, pero que logran resolverlas todas, no se adecuan bien a la lógica ni a los hechos, le preocupa poco su entorno físico. Les cuesta ser realistas. Algunos ejemplos: Arwen (el señor de los anillos) Fox Mulder (X-Files).
8. INTP: Introverso/intuitivo/reflexivo/percepción: Son personas tranquilas reservadas, disfrutan de lo teórico y resuelven problemas a través de la lógica. No le agradan las fiestas, sus intereses son muy definidos, le agradan las carreras en las que se pueda sentir útil. Son muy abstractos. Algunos ejemplos: Lord Varys (Juego de tronos), Leslie Winkle (The big bang theory)

Extroversos:

1. ESTP: Extraverso/sensitivo/reflexión/percepción: Personas adaptables, tolerantes, de valores conservadores. Es bueno para resolver problemas inesperados, confía muchísimo en la improvisación y no le gustan las explicaciones largas. Se ajusta a las necesidades del grupo gracias a su flexibilidad. Tiene poca tendencia a la planificación a largo plazo. Algunos ejemplos: Madonna, Jaime Lannister (Juego de tronos).
2. ESFP: Extraverso/sensación/emotivo/percepción: Personas que son extrovertidas, amistosas, animadas, le agrada hacer cosas divertidas para los demás. Está al día con lo que pasa en el grupo y disfruta participar. Recuerda mejor hechos que teorías, se destaca cuando la situación requiere sentido común y habilidad con las personas. Puede ser irreflexivo, al ser tan ansioso en terminar sus proyectos, puede que no los termine todos. Algunos ejemplos: Penny (The big bang theory), Jack Dawson (Titanic).
3. ESTJ: Extraverso/sensitivo/reflexivo/juicio: Personas que son prácticas, realistas, con habilidades para la administración o los negocios. No le interesa ahondar en temas que no les vea un uso, agrada de organizar y dirigir, tiene que poner en cuenta los sentimientos de las personas que administra para que esto resulte bien. Trabaja de buena forma en ambientes que estén organizados, toma decisiones rápido y debe tratar de sopesar la información antes de hacerlo. Personas que adoptan los valores

- de la honestidad, dignidad y dedicación, se ofrecen voluntariamente como líderes. Algunos ejemplos: Robb Stark (Juego de tronos), Lisa Cuddy (House M.D).
4. ESFJ: Extravertido/sensitivo/emotivo/juicio: Personas que son populares, bondadosas, colaboradoras natas y habladoras, necesita armonía y siempre hace algo bueno por alguien. Su interés principal son las cosas que afectan la vida de las personas de forma directa, evita los problemas, aunque esto a veces le hace ignorarlos. Se puede llevar por tener un afán inmenso de agradar a los demás. Algunos ejemplos: Sansa Stark (Juego de tronos), Dean Winchester (Supernatural).
 5. ENFP: Extrovertido/intuitivo/emotivo/percepción: Personas que son encantadoras, enérgicas, ingeniosas e independientes. Son capaces de hacer cualquier cosa que este en su rasgo de interés, encuentran con rapidez soluciones a las dificultades y les agrada ayudar a los demás a resolver problemas. Encuentra razones convincentes para defender lo que le interesa y confía demasiado en su habilidad de improvisar. Toma muchas tareas y no las acaba porque abarca demasiado. Necesita dejar de lanzarse a todos los proyectos sin pensarlo. Algunos ejemplos: Piper Chapman (Orange is the new black), Peeta Mellark (Los juegos del hambre).
 6. ENTP: Extravertido/intuitivo/reflexivo/percepción: Personas ingeniosas, rápidas, con habilidades variadas. Son personas que brindan una compañía que resulta abierta y franca, por diversión puede participar en discusiones y apoyar ambos bandos de discusión. Posee recursos para resolver problemas nuevos, pero descuida sus trabajos rutinarios. Es capaz de encontrar razones lógicas para lo que le interesa y debe aprender a demarcar prioridades y respetar plazos. Algunos ejemplos: Felicity Smoak (Arrow), Tyrion Lannister (Juego de tronos).
 7. ENFJ: Extravertido/intuitivo/emotivo/juicio: Personas que son sociables, populares, innovadores y animadores. Son personas que establecen relaciones cordiales, favorece las comunicaciones de grupo y media en organizaciones. Sabe responder a las necesidades de sus colaboradores y es responsable, se preocupa de lo que quieran o piensen los demás y de sus sentimientos. Idealiza a las personas con facilidad y las críticas las toma como cosas personales. Algunos ejemplos: Daenerys Targaryen (Juego de tronos), Morfeo (Matrix).
 8. ENTJ: Extravertido/intuitivo/reflexivo/juicio: Personas francas, cordiales, tajantes y líder de actividades. Es bueno hablando en público, está bien informado y le agrada tener más conocimiento. Es organizado, objetivo, y resolutivo en lo que le interesa. Sus planes y estrategias son lógicas, está orientado a la acción. Piensa a futuro, pero puede ser duro con las personas que están bajo su cargo. Algunos ejemplos: Jacqueline A. Sharp (House of cards), Malcolm Merlyn (Arrow).

Arquetipos (dungeons & dragons)

En calabozos y dragones, existen alineaciones en las cuales puedes situar a tus personajes, es la clásica pelea del bien contra el mal, pasando por lo neutral, a continuación, explicaremos en que consiste cada arquetipo:

1. *Lawful good* (Legal bueno): El caballero, con un sentido de la moral estricto, apegado a las leyes y estatutos establecidos. Pelea contra el mal, pero siempre dentro de lo éticamente correcto.
2. *Lawful neutral* (Legal neutral): El/la juez (a). Se encuentra guiado por el sentido de la justicia, donde las normas, leyes y estatutos están claros y dentro de ellos se ve lo correcto e incorrecto. Decide por ello.
3. *Lawful evil* (Legal malo): La/el tirano/a: Una persona que cree en la “ley y el orden”, pero que busca la opresión de la gente en busca del beneficio propio.
4. *Neutral good* (Neutral bueno): El héroe (heroína): Hace lo que es correcto, sin importar las leyes o autoridades, o que tenga que romper con el estado.
5. *True neutral* (Neutral): El observador: Es el punto medio. No cree que el bien o el mal sean absolutos, se guía por lo que él o ella crea que es bueno, justo o moral. Se encuentra fuera de cualquier extremismo.
6. *Neutral evil* (Neutral malo): El villano: Su importancia está en lograr el mal, pero que no le interesa unirse a un sistema de normal con tal de conseguir lo que decía, no le importa si debe fingir dentro del “bien” para lograr su cometido.
7. *Chaotic good* (Caótico bueno): La/el rebelde: Sabe lo que es el bien, lo tiene como una idea clara, pero no cree que a través de la conversación se pueda lograr, si no que cree firmemente que se debe luchar contra el sistema que lo oprime.
8. *Chaotic neutral* (Caótico neutral): El/la nomada: Un personaje que siempre velará por sí mismo, su egoísmo es el bien mayor y no le interesa como consigue las cosas para sí mismo.
9. *Chaotic evil* (Caótico malo): El/la psicópata: Es una fuerza destructiva, que solo quiere destruir las cosas, ver como el mundo arde. No le interesa nada más que el caos. (Easydamus, 2019)

Presentación en power point:

JUEGOS DE ROL POR INTERNET

Segunda clase de taller

ACTIVIDAD

Con las siguientes imágenes sea capaz de responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué edad tiene el personaje presentado?
2. ¿A qué mundo presentado en la clase uno pertenece?
3. Con ayuda del cuadro de la clase anterior: ¿Puedes definir al personaje en alguno de los personajes sugeridos por mundo? ¿Puedes darle otro tipo de personaje que pertenezca a un mundo presentado?



DAENERYS TARGARYEN



"La próxima vez que me levantes la mano será la última vez que tengas manos".

Ascendencia: Aerys II Targaryen & Rhaella Targaryen.

Año de nacimiento: 284 d.C (año actual: 310 d.C).

Habilidades: Soporta el fuego, no puede ser quemada, tiene a tres dragones que le obedecen y ejércitos a su mando.

Descripción psicológica: Daenerys, creció como una muchachita asustada en manos de su hermano, el cual la asustaba y aterrorizaba psicológicamente. Daenerys se transforma en una adolescente segura de sí misma, que es amada por todos. Con el pasar del tiempo, se transforma en una mujer de armas tomar, que no tiene miedo de tomar todo aquello que ella desea. Es una conquistadora, por lo cual, ya no recibe ordenes de nadie; aguerrida, guerrera, compasiva.

Historia: Daenerys nació como hija legítima del rey Aerys II, este rey, al estar loco, terminó siendo asesinado, por lo cual debió vivir toda su vida infantil y parte de adolescente de ciudad en ciudad. Es vendida al rey de una tribu y vive con él, hasta que este muere, desde ahí, ella consigue a sus dragones y comienza a ir de ciudad en ciudad hasta llegar a poniente y recuperar el trono que le pertenece.

LUKE SKYWALKER



"Un destino especial no es siempre algo alegre o fácil del llevar."



Ascendencia: Padme Amidala & Anakin Skywalker (Darth Vader).

Año de nacimiento y muerte: año: 7958 – año 8011.

Habilidades: Es un maestro Jedi. Entrenado por Yoda y Obi-Wan Kenobi.

Descripción psicológica: Luke creció como un niño normal. Al ser hijo de un villano de la galaxia, se le mintió sobre su origen y sobre su poder en la fuerza. Al crecer se transformó en un joven leal, valiente, confiado, rebelde e inocente. Con el pasar de los años, esto cambió y se transformó en un adulto más frío (sobre todo al enterarse quién era su padre) observador y al final de sus días, estuvo alejado de todos, aquí ya era alguien que aún mantenía su rebeldía y valentía. Murió, dando lo mejor de sí.

Historia: Luke, nació de la unión de una senadora y un aprendiz de Jedi, Anakin, cayó en el lado oscuro y se transformó en un villano, Luke no supo esto hasta que su mismo padre se lo dijo. Peleó al lado de su hermana gemela para derrotar al lado oscuro y cuando decidió enseñar a ser Jedi, cometió un error. Luke, se exilia a sí mismo, hasta que tiene que actuar para detener a su sobrino y mayor consecuencia de sus errores: Kylo Ren (nombre de nacimiento: Ben Solo)

TIPOS DE PERSONALIDAD INTROVERTIDOS

Jung, planteó en su libro: "Tipos psicológicos" ocho tipos de personalidades, luego de esto, nace el indicador Myer-Briggs, del cual emanan 16 tipos de personalidades que se explicitarán a continuación:



Ned Stark (Juego de tronos)

ISTJ: Introverso/sensitivo/reflexivo/juicio: Personas que son serias, tranquilas, prácticas, ordenadas, realistas y formales. Su forma de conseguir lo que desean es a través de la minuciosidad y concentración.



Hermione Granger (Harry Potter)



Catelyn Stark (Juego de tronos)

ISFJ: Introverso/sensitivo/emotivo/juicio: Personas que son tranquilas, responsables y tercas. Trabaja por cumplir su deber y trae estabilidad y tranquilidad a los grupos, son leales, considerados y preocupados, son empáticos con los sentimientos de los demás. Son modestos y tranquilos, pueden llegar a ser infravalorados.



Will Turner (Piratas del Caribe)

TIPOS DE PERSONALIDAD INTROVERTIDOS



Arya Stark (Juego de tronos)

ISTP: Introverso/sensitivo/reflexivo/percepción: Personas que son observadoras, frías, que son reservadas y tranquilas. Analizan la vida con curiosidad objetiva y poseen momentos de un humor original. Se interesan en cómo funcionan las cosas y la causa-efecto mediante la lógica. Aprenden de su entorno y disfrutan del ensayo y error.



James Bond (Bond Series)



Éowyn (El señor de los anillos)

ISFP: Introverso/sensitivo/emotivo/percepción: Personas que son tranquilas, amistosas, sensibles y modestas respecto a sus habilidades. No desea liderar ni dirigir, pero es un seguidor leal. Vive en el presente y es por ello que se relaja en entregar sus trabajos, flexible y amable. Tiene problemas con ser directo con los demás.



Jesse Pinkman (Breaking Bad)

TIPOS DE PERSONALIDAD INTROVERTIDOS



Jon Snow (Juego de tronos)

INFJ: Introvertido/intuitivo/emotivo/juicio: Personas que son originales y perseverantes, tienen el deseo de hacer lo necesario. Trabajan de manera concienzuda y se preocupan de los demás, son personas honorables, que son seguidas por sus convicciones y ganas de hacer el bien. Son decididos y de carácter fuerte, creen que su objetivo en la vida es ayudar a los demás y buscarán la forma de arreglar los problemas de raíz.



Galadriel (El señor de los anillos)



Gandalf (El señor de los anillos)

INTJ: Introvertido/intuitivo/reflexivo/juicio: Personas que poseen originalidad en su forma de pensar. Poseen una gran motivación frente a sus propios propósitos, puede organizar un trabajo y terminarlo en solitario o con ayuda. Prefiere a personas eficientes y productivas. Es escéptico, crítico, testarudo e independiente, son decididas, ambiciosas.



Katniss Everdeen (Los juegos del hambre)

TIPOS DE PERSONALIDAD INTROVERTIDOS



Arwen (El señor de los anillos)

INFP: Introvertido/intuitivo/emotivo/percepción: Personas idealistas, entusiastas y leales. Sus preocupaciones versan sobre proyectos propios, lenguaje, ideas y aprendizaje. Son personas que emprenden muchas tareas a la vez, pero que logran resolverlas todas, no se adecuan bien a la lógica ni a los hechos, le preocupa poco su entorno físico. Les cuesta ser realistas.



Fox Mulder (The X-files)



Lord Varys (Juego de tronos)

INTP: Introvertido/intuitivo/reflexivo/percepción: Son personas tranquilas reservadas, disfrutan de lo teórico y resuelven problemas a través de la lógica. No le agradan las fiestas, sus intereses son muy definidos, le agradan las carreras en las que se pueda sentir útil. Son muy abstractos.



Chloe O'Brian (24)

TIPOS DE PERSONALIDAD EXTROVERTIDOS



Jaime Lannister (Juego de tronos)

ESTP: Extravertido/sensitivo/reflexión/percepción: Personas adaptables, tolerantes, de valores conservadores. Es bueno para resolver problemas inesperados, confía muchísimo en la improvisación y no le gustan las explicaciones largas. Se ajusta a las necesidades del grupo gracias a su flexibilidad. Tiene poca tendencia a la planificación a largo plazo



Maddona



Penny (The big bang theory)

ESFP: Extravertido/sensación/emotivo/percepción: Personas que son extrovertidas, amistosas, animadas, le agrada hacer cosas divertidas para los demás. Está al día con lo que pasa en el grupo y disfruta participar. Recuerda mejor hechos que teorías, se destaca cuando la situación requiere sentido común y habilidad con las personas. Puede ser irreflexivo, al ser tan ansioso en terminar sus proyectos, puede que no los termine todos.



Jack Dawson (Titanic)

TIPOS DE PERSONALIDAD EXTROVERTIDOS



Robb Stark (Juego de tronos)

ESTJ: Extravertido/sensitivo/reflexivo/juicio: Personas que son prácticas, realistas, con habilidades para la administración o los negocios. No le interesa ahondar en temas que no les vea un uso, agrada de organizar y dirigir, tiene que poner en cuenta los sentimientos de las personas que administra para que esto resulte bien. Trabaja de buena forma en ambientes que estén organizados. Personas que adoptan los valores de la honestidad, dignidad y dedicación, se ofrecen voluntariamente como líderes.



Lisa Cuddy (House M.D)



Sansa Stark (Juego de tronos)

ESFJ: Extravertido/sensitivo/emotivo/juicio: Personas que son populares, bondadosas, colaboradoras natas y habladoras, necesita armonía y siempre hace algo bueno por alguien. Su interés principal son las cosas que afectan la vida de las personas de forma directa, evita los problemas, aunque esto a veces le hace ignorarlos. Se puede llevar por tener un afán inmenso de agradar a los demás.



Dean Winchester (Supernatural)

TIPOS DE PERSONALIDAD EXTROVERTIDOS



Piper Chapman (Orange is the new Black)

ENFP: Extrovertido/intuitivo/emotivo/percepción: Personas que son encantadoras, enérgicas, ingeniosas e independientes. Son capaces de hacer cualquier cosa que este en su rasgo de interés, encuentran con rapidez soluciones a las dificultades y les agrada ayudar a los demás a resolver problemas. Encuentra razones convincentes para defender lo que le interesa, toma muchas tareas y no las acaba porque abarca demasiado.



Peeta Mellark (Los juegos del hambre)



Tyrion Lannister (Juego de tronos)

ENTP: Extravertido/intuitivo/reflexivo/percepción: Personas ingeniosas, rápidas, con habilidades variadas. Son personas que brindan una compañía que resulta abierta y franca, por diversión puede participar en discusiones y apoyar ambos bandos de discusión. Posee recursos para resolver problemas nuevos, pero descuida sus trabajos rutinarios.



Felicity Smoak (Arrow)

TIPOS DE PERSONALIDAD EXTROVERTIDOS



Daenerys Targaryen (Juego de tronos)

ENFJ: Extravertido/intuitivo/emotivo/juicio: Personas que son sociables, populares, innovadores y animadores. Son personas que establecen relaciones cordiales, favorece las comunicaciones de grupo y media en organizaciones. Sabe responder a las necesidades de sus colaboradores y es responsable, se preocupa de lo que quieran o piensen los demás y de sus sentimientos. Puede idealizar a las personas.



Morfeo (Matrix)



Francis Underwood (House of cards)

ENTJ: Extravertido/intuitivo/reflexivo/juicio: Personas francas, cordiales, tajantes y líder de actividades. Es bueno hablando en público, está bien informado y le agrada tener más conocimiento. Es organizado, objetivo, y resolutivo en lo que le interesa. Sus planes y estrategias son lógicas, está orientado a la acción. Piensa a futuro, pero puede ser duro con las personas que están bajo su cargo.



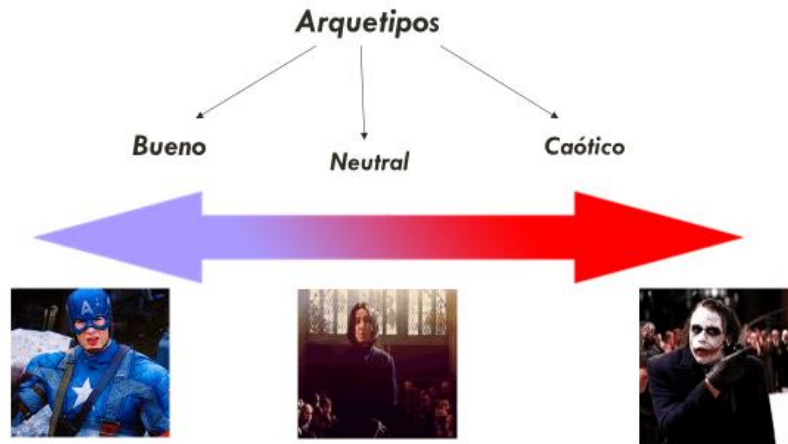
River Tam (Firefly)

ARQUETIPOS (CALABOZOS Y DRAGONES)

Dentro del juego calabozos y dragones, existen arquetipos, aquí presentaremos el cuadro correspondiente:



FLECHA DE ALINEAMIENTO



CREACIÓN DE PERSONAJES PT.2

Ahora que ya sabes tipos de personalidad y los arquetipos a los cuales te puedes adherir, realiza la siguiente actividad:

1. Elige un tipo de personalidad para tu personaje y trata de desarrollarla.
2. Elige un tipo de arquetipo para tu personaje.



6.3 Clase 3: Características físicas.

Para poder hacernos entender en el mundo del rol, necesitamos como una descripción psicológica, una descripción física. Lo importante para que un personaje pueda desenvolverse bien en el mundo del rol es tener sus descripciones y su historia de manera bien desarrollada para poder tener el máximo realismo posible. Lo que se hará en esta clase, es explicar tipos de rostros y todo lo que en ellos está (ojos, nariz, labios, pómulos), además de tipos de cuerpos y descripciones propias.

Se comenzará desde la punta de la cabeza en adelante:

1. Tipos de cabello
 - a) Cabello rizado: El cabello rizado se caracteriza por tener ondas muy pequeñas y marcadas, es decir, sus ondas son pequeñas pero variadas, van desde el inicio del cuero cabelludo hasta las puntas. Son cabellos quebradizos.
 - b) Cabello ondulado: Sus rizos no son tan marcados como el anterior, sus ondas son más suaves, puede ir desde cuero cabelludo a puntas o bien, desde la mitad del cabello hasta el final. Se enreda muy fácilmente.
 - c) Cabello lacio: Es un cabello totalmente falta de ondas, es liso, delicado y hay que tener un mayor cuidado con este tipo.
 - d) Cabello crespo: Con ondas mucho más definidas y pequeñas, son cabellos muy complicados de peinar.

Andre Walker, plantea tipos de cabello y sus subcategorías, a continuación, se explicitan.



1.1. Tipos de cuero cabelludo:

Los tipos de cuero cabelludo pueden ir acompañando a cualquier tipo de cabello, los cuales son los siguientes:

- a) **Graso:** Las glándulas sebáceas hacen que el cabello pareciera estar untado con aceite. Son cabellos que al ser grasos resultan más lacios, sobretodo en el casco. Son cabellos que relucen mucho, pero no de una manera buena, sino que pareciera con aceite.
- b) **Seco:** Este cabello tiene un aspecto sin vida, apagado, es más posible que se quiebre. Si se estira más de lo que debe, genera que se quiebre mucho más que un cabello sin esta característica.
- c) **Normal:** Cabello sano, brillante, dócil y que tiene una apariencia de sanidad. Se puede estirar, jugar de forma correcta y que se puede peinar de forma muy buena.
- d) **Condición mixta:** Cabellos que en la raíz y parte del casco es graso, lo que genera las características de este tipo de cuero cabelludo, mientras que, las puntas son secas y esto genera puntas que se pueden separar y quebrarse.

2. Tipos de rostros

- a) **Rostro ovalado:** La forma del rostro es una forma de ovalo. Posee una forma que es armoniosa y simétrica, es un rostro que le favorecen todos los cortes de cabello.
- b) **Rostro redondo:** Es un rostro en el cual el largo y ancho crean un círculo, aunque normalmente no es un círculo perfecto.
- c) **Rostro corazón:** Tipo de rostro en el cual lo más ancho es la frente y termina con una barbilla en punta. También se conoce como un rostro de triangulo invertido.
- d) **Rostro largo:** Es un rostro que se caracteriza por tener una forma alargada, y sus tres formas (frente, media, inferior) son de igual longitud.
- e) **Rostro periforme (o de pera):** La altura de su frente es de medio tamaño, mientras que la zona inferior es predominante y ancha en la mayoría de los casos.

Aunque, son tipos de rostros establecidos, hay personas que pueden tener mezcla de estos rasgos, sin embargo, esto funciona como guía.

3. Tipos de ojos

- a) Ojos almendrados: Son ojos que su forma es parecida a la forma de las almendras, es decir, anchos y con una pequeña punta al final. Es el tipo más común de forma.
- b) Ojos juntos o estrechos: Estos ojos pueden ser identificados porque la distancia entre ellos es menor entre ellos que lo estándar. Suele ser menor a la extensión de un ojo.
- c) Ojos hundidos: Ojos en los cuales los párpados poseen el borde externo más prominente. Se pueden identificar porque presentan una sombra en la esquina interior.
- d) Ojos asiáticos: Ojos que son más pequeños que la media y son de reconocimiento rápido, dado que los pliegues de los párpados no son visibles. Su espacio entre ceja y ojos es mayor que en ojos normales.
- e) Ojos caídos: En este tipo de ojos, el párpado móvil (el superior) pareciera tener peso sobre el ojo aun estando abierto.
- f) Ojos apartados: Ojos contrarios a los estrechos. Es decir, la distancia entre cada ojo es mayor de lo normal, lo que genera que se vean más pequeño por su separación.

4. Tipos de nariz:

- a) Nariz aguileña o romana: Nariz que tiene el tabique muy pronunciado y que este se curva hacia la punta.
- b) Nariz griega: Puede ser llamada nariz recta, el puente que posee es totalmente recto. Tiene una proporción adecuada para el rostro, es una nariz que se acomoda bien a los tipos distintos de rostro y que no posee asimetría.
- c) Nariz nubia o ancha: Nariz que posee un tabique recto, delgado, pero que se ensancha a medida que va hacia la punta. Es decir, la punta de la nariz es más ancha que el resto.
- d) Nariz chata: Nariz que es delgada, con punta plana. De perfil pareciera que está hundida en la punta.
- e) Nariz respingada: Nariz que es de punta respingada, normalmente es pequeña. Sin embargo, no viene bien con todos los tipos de rostro.
- f) Nariz bulbosa o carnosa: Nariz que es muy redonda y su punta tiene forma de bola.
- g) Nariz desigual: Nariz que posee lados distintos, es decir, uno de los lados de la nariz es diferente al otro.

5. Tipos de labios

- a) Voluminosos: Labios que son carnosos, voluminosos, sus comisuras son marcadas y su textura es gruesa.
- b) Finos: Labios que son delgados, tanto superior como inferior, al ser así, se puede observar una boca pequeña, dado que los labios son muy finos.
- c) Arco de cupido: Labios que tienen forma de arco, el labio superior es delgado, mientras que el inferior es voluminoso.
- d) Arco de cupido redondeado: Parecidos a los anteriores, solo que el superior es un poco más grueso.

- e) Arco de cupido indefinido: Labios que no presentan una contextura definida, pareciera que ambos labios son iguales, pero no tienen forma tal cual.
- f) Normales: Labios que se encuentran entre los anteriores, es decir, no son ni muy anchos ni muy delgados, son equilibrados.
- g) Aumentados: Labios que fueron modificados por una intervención quirúrgica. No es recomendable hacerlo, dado que los labios pueden sufrir daños.

6. Tipos de cuerpo

6.1. Femeninos:

- a) Cuerpo en forma de reloj de arena: Cuerpo que posee los hombros y las caderas de la misma proporción, su cintura es definida. Poseen piernas estilizadas.
- b) Cuerpo triangular o en forma de pera: Cuerpo que tiene los hombros más estrechos que las caderas. Poseen la cintura bien definida.
- c) Cuerpo rectangular o cuadrado: Cuerpo que posee medidas similares entre los hombros, la cintura y la cadera, la zona media del cuerpo no resalta al ser todas de la misma medida.
- d) Cuerpo ovalado o forma de manzana: Cuerpo que posee la cintura ancha, hombros redondos y sus piernas son delgadas.
- e) Cuerpo en forma de triángulo invertido: Cuerpo que posee los hombros más anchos que las caderas, tienen los hombros y la zona pectoral más ancha. Caderas y cinturas estrechas.

6.2. Masculinos:

- a) Cuerpo rectángulo: Cuerpo que se caracteriza por poseer un torso plano, rectangular, hasta la cintura o cadera.
- b) Cuerpo ovalo: Cuerpo en el cual la grasa se acumula en la mitad superior del cuerpo masculino.
- c) Cuerpo triangulo: Cuerpo en el cual la grasa está alrededor de las caderas, la cintura y torso, posee hombros más pequeños.
- d) Cuerpo triangulo invertido: Cuerpo que posee hombros anchos, torso musculoso y una cintura que es pequeña.
- e) Cuerpo rombo: Cuerpo que posee hombros grandes, sobresalen ligeramente de las caderas.

Presentación en power point:

JUEGOS DE ROL POR INTERNET

Tercera clase de taller

DESCRIPCIONES FÍSICAS

En el mundo del rol, una descripción física es tan importante como una descripción psicológica. Por tanto, a continuación, te explicaremos los distintos rasgos físicos que puede poseer una persona, en pos de que puedas construir una descripción física completa. Aprenderás los diferentes tipos de:

1. Cabello y cuero cabelludo.
2. Rostro
3. Ojos
4. Nariz
5. Labios
6. Cuerpo



TIPOS DE CABELLO Y CUERO CABELLUDO

1. Cabello rizado: Cabello que posee ondas pequeñas y marcadas. Tienden a ser cabellos quebradizos. Ejemplos: Zendaya, Richard Madden.
2. Cabello ondulado: Cabello que posee rizos no tan marcados como el anterior y sus ondas son más suaves. Ejemplos: Salma Hayek, Penn Badgley.



TIPOS DE CABELLO Y CUERO CABELLUDO

3. Cabello lacio: Cabello que no posee ondas, liso, delicado, cuesta generarle ondas. Ejemplos: Mila Kunis, Jared Leto.
4. Cabello crespo/afro: Cabello que posee ondas mucho más definidas y pequeñas, son cabellos complicados de peinar. Ejemplos: Nathalie Emmanuel, Lenny Kravitz.



INFOGRAFÍA DE TIPOS DE CABELLO



TIPOS DE CABELLO Y CUERO CABELLUDO

1. Cuero cabelludo: Graso: El cabello pareciera estar untado con aceite, cabellos que al ser grasos resultan más lacios, parecen estar sin vida, apagados y quebradizos.
2. Cuero cabelludo: Seco: Cabello que tiene un aspecto sin vida, apagado, quebradizo. Casi como si fuera de paja.



TIPOS DE CABELLO Y CUERO CABELLUDO

3. **Cuero cabelludo: Normal:** Cabello que resulta sano, brillante, dócil y tiene una apariencia de sanidad.
4. **Cuero cabelludo: Condición mixta:** Cabellos que en la raíz y parte del casco es graso, mientras que las puntas son secas y genera que se puedan separar y quebrarse.



TIPOS DE ROSTRO

1. **Rostro ovalado:** La forma del rostro es un ovalo. Posee una forma armoniosa y simétrica, rostro que le favorecen todos los cortes de cabello.
2. **Rostro redondo:** Rostro en el cual el largo y ancho conforman un círculo, aunque puede no ser un círculo perfecto.
3. **Rostro corazón:** Tipo de rostro en el cual lo más ancho es la frente y termina con la barbilla en punta.



TIPOS DE ROSTRO

4. Rostro largo: Rostro que se caracteriza por tener una forma alargada, y sus tres formas (frente, media, inferior) son de igual longitud.
5. Rostro periforme (o de pera): La altura de su frente es de medio tamaño. Mientras que la zona inferior es ancha y predominante.



TIPOS DE OJOS

1. Ojos almendrados: Ojos que su forma es parecida a la de las almendras, es decir, anchos y con una pequeña punta al final.
2. Ojos juntos o estrechos: Tipo de ojos que puede ser identificado por la poca distancia entre ellos, es menor a la extensión de un ojo.
3. Ojos asiáticos: Ojos que son más pequeños que la media y son de reconocimiento rápido dado que los pliegues del párpado no son visibles.



TIPOS DE OJOS

4. Ojos caídos: El párpado móvil, es decir, el superior, pareciera tener peso sobre el ojo aún estando abierto, pareciera que el ojo está caído.
5. Ojos apartados: Contrarios a los estrechos, la distancia de cada ojo es mayor de lo normal. Esto genera que se vean más pequeño que los normales.



TIPOS DE NARIZ

1. Nariz aguilena o romana: Posee un tabique muy pronunciado y este se curva hacia la punta.
2. Nariz griega: Posee un puente totalmente recto, es proporcionada al rostro, no presenta asimetría y se acomoda bien a cada rostro.
3. Nariz nubia: Posee un tabique recto, delgado, pero que se va ensanchando hacia la punta. La punta de la nariz es más ancha que el resto.



TIPOS DE NARIZ

4. **Nariz chata:** Nariz que es delgada, su punta es plana. Si la persona se posa de perfil, pareciera hundida en su punta.
5. **Nariz respingada:** Nariz que posee su punta respingada, que es pequeña. No viene bien con todos los tipos de rostro.
6. **Nariz carnosa:** Este tipo es muy redonda y su punta tiene forma de bola.
7. **Nariz desigual:** Uno de los lados de la nariz es diferente al otro.



TIPOS DE LABIOS

1. **Voluminosos:** Labios carnosos, voluminosos, de comisuras marcadas y contextura gruesa.
2. **Finos:** Labios que ambos son delgados, al ser de esta forma, se observa una boca pequeña.
3. **Arco de cupido:** Labios que poseen forma de arco. Labio superior es delgado, el inferior es voluminoso.



TIPOS DE LABIOS

4. Arco de cupido redondeado: Parecido al anterior, solo que el superior es el labio voluminoso.
5. Arco de cupido indefinido: Labios que no poseen una contextura definida, pareciera que ambos labios son igual, pero no tienen forma tal cual.
7. Normales: Labios que son equilibrados, ni anchos, ni delgados.
8. Aumentados: Labios que fueron modificados por una intervención quirúrgica.



TIPOS DE CUERPO FEMENINOS

1. Reloj de arena: Hombros y caderas de igual proporción, con una cintura definida.
2. Triangular o forma de pera: Hombros más estrechos que las caderas. Su cintura es definida.
3. Cuerpo rectangular o cuadrado: Posee medidas similares entre los hombros, la cintura y la cadera. La zona media del cuerpo no resalta.



TIPOS DE CUERPO FEMENINOS

4. Ovalado o forma de manzana: Posee la cintura ancha, hombros redondos.
5. En forma de triangulo invertido: Hombros más anchos que las caderas, poseen los hombros y la zona pectoral más ancha. Caderas y cintura estrechas.



TIPOS DE CUERPO MASCULINO

1. Rectángulo: Poseen un torso plano y rectangular hasta la cintura o cadera.
2. Ovalo: La grasa se acumula en la mitad superior del cuerpo masculino.}
3. Triangulo: La grasa se encuentra alrededor de las caderas, la cintura y el torso. Posee hombros más pequeños.



TIPOS DE CUERPO MASCULINO

1. Triangulo invertido: Hombros anchos, torso musculoso y una cintura pequeña.
2. Rombo: Cuerpo de hombros grandes, los cuales sobresalen ligeramente de las caderas.



ACTIVIDAD

Con la información aquí contenida, puedes comenzar a imaginar físicamente a tu personaje.

1. Elige cada uno de los rasgos de tu personaje.
2. Describe todos los rasgos juntos creando una descripción física de tu personaje.



6.4 Clase 4: Creación de historias.

Tanto como la descripción psicológica, física, la historia, cumple un rol más que importante dentro de la creación de los personajes. La historia, define quién y qué fue antes del momento en el cual decidas situarlo.

Para la creación cómoda, lúdica y divertida de las historias de cada personaje, se pondrán a disposición tres ejercicios presentes dentro del libro de Carlos Lomas: “¿Cómo enseñar a

hacer cosas con las palabras?” En pos, de que la generación de historias resulte cómoda para los estudiantes y que no sea una carga de ningún tipo.

Para comenzar, los estudiantes deben poseer ya listos, sus datos básicos de personajes y sus respectivas descripciones descritas anteriormente. En este punto, deben decidir a qué mundo unirán a su personaje (si es que no lo habían hecho antes), en pos de que la historia verse sobre aquellas aventuras o situaciones que conformaron el momento hasta el cual llegaron y en cual se situaran a escribir.

Cabe aclarar, que siguiendo la línea del autor que citaremos, la importancia del maestro, no es que sirva como maestro, sino que, sea un animador de las situaciones que ocurrirán en el taller.

Es importante recalcar a los estudiantes, que todos estos juegos son para la creación de su historia y que deben estar basados en sus personajes al cien por ciento.

Ejercicios⁴:

1. *Construcción de un ‘limerick’* (disparate organizado y codificado): La idea de este juego, es que, cada uno de los estudiantes tiene que ir diciendo lo siguiente:
 - a) El primer verso es el nombre del protagonista (Un hada llamada Annie)
 - b) El segundo verso es alguna característica física de ese personaje (Tenía el cabello rosado)
 - c) El tercer verso es alguna característica psicológica de ese personaje (Era muy tranquila)
 - d) El cuarto y quinto verso son el predicado de toda la frase que se está armando (Y le gustaba caminar en la lluvia/saltando en los charcos)
 - e) En el sexto verso se inserta el epíteto (Un día, cayó dentro del agua). (Lomas, 1999)

Después de crear todos, lo resultante se escribe en pos de generar un párrafo que pueda servir para la creación de la historia del personaje. El párrafo de Annie, quedaría de la siguiente forma: “*Un hada llamada Annie, tenía el cabello rosado, era muy tranquila y le gustaba caminar en la lluvia saltando en los charcos; un día cayó dentro del agua*” En la frase recién construida podemos observar que de todo eso, podemos sacar para la historia, que Annie, era muy juguetona, que le gustaba salir en invierno y cuando llovía, saltar en los charcos.

2. *El juego de papeletas con preguntas y respuestas:* El fin de este juego es crear argumentos de estructura, en pos de que éstas preguntas puedan causar narraciones breves. (Lomas, 1999) Aunque aquí se plantea de manera colectiva, la idea es que cada estudiante saque dos papeles con alguna de las siguientes preguntas (no es problema si se repiten):
 - a) ¿Quién era?
 - b) ¿Dónde vivía?

⁴ Algunos ejercicios han sido levemente modificados para su buen uso dentro del taller.

- c) ¿Qué hacía?
- d) ¿Tuvo algún problema en su vida?
- e) ¿Cómo se llevaba con sus cercanos?
- f) ¿Cómo era en la calle?
- g) ¿De qué forma trataba a los animales?
- h) ¿Volaba?
- i) ¿Tiene alguna característica especial?
- j) ¿Le gusta donde vive?
- k) ¿Tiene algún sueño?
- l) ¿Cambió por algo?
- m) ¿Cuáles son sus metas?
- n) ¿Qué es lo que más le gusta?
- o) ¿Qué es lo que menos le gusta?
- p) ¿Qué es lo que más le gusta?
- q) ¿Hay algo que odie?
- r) ¿Qué es lo que más disfruta hacer?
- s) ¿Qué situaciones lo ponen nervioso?
- t) ¿Hay algo que odie hacer?
- u) ¿Cómo fue su infancia?
- v) ¿Cómo fue su adolescencia?
- w) ¿Vivió algún hecho traumático?
- x) ¿Sufrió alguna situación que cambiara su forma de ser?
- y) ¿Es desconfiado por alguna razón?
- z) ¿Le agrada a la gente?

3. *Las hipótesis fantásticas*: Se realizan preguntas que están formuladas para que los estudiantes puedan pensar en cómo desarrollar la historia guiada por eventos que hayan marcado al personaje, normalmente tragedias. Algunos ejemplos serían:
- a) ¿Qué pasaría con tu personaje si vivió un abuso sexual de adolescente?
 - b) ¿Qué pasaría con tu personaje si tu personaje hubiera caído dentro de un pozo?
 - c) ¿Qué pasaría si tu personaje viviera de pequeño en un lugar lleno de drogas y alcohol?
 - d) ¿Qué ocurriría si tu personaje vio un asesinato?
 - e) ¿Cómo crees que sería tu personaje si a cada momento pensara en hacer daño?
 - f) ¿Cómo crees que sería tu personaje si vendió su alma a algún demonio?
 - g) ¿Cómo crees que se sentiría tu personaje al saber que es un licántropo?

Con estos tres ejercicios, los estudiantes tienen un punto de partida a la hora de poder pensar más creativamente estas historias. Tal como lo plantea Lomas, estos ejercicios sirven para generar historias, como para romper el hielo en distintas situaciones sociales. (Lomas, 1999).

Caballé, en un texto denominado: “¿Cómo se escribe una biografía?” Nos plantea, que existen reglas para la escritura de una biografía, hay algunas de ellas que en este contexto no

aplican, pero nos parece importante agregar algunas bastante importantes: (agregar las 4 siguientes)

2. *La historia debe fundarse en la vida entera:* La autora nos plantea que la información que se presente es de la mayor cantidad de detalles sobre la vida de la persona o personaje biografiado. Aquí, tomaremos esta misma regla, agregando que es deseable toda la información posible, pero definida en eventos más importantes para el desarrollo del personaje.
5. *El biógrafo debe conocer el tema:* En este punto, Caballé plantea que, a mayor cantidad de tiempo de vida, más se debe saber de la historia y vida de la persona, personaje a biografiar. Por lo cual, esto aplica en el sentido de que, si el personaje es alguien mayor de cien años, se debe tener en cuenta todos los procesos importantes a nivel mundial que pudo haber sobrellevado este personaje, o bien, si el personaje es un demonio, hada o vampiro (entre otras criaturas sobrenaturales), el estudiante o la estudiante, debe manejar bien las características de estos tipos de personajes y sus mundos.
8. *La biografía requiere una reflexión sobre la identidad:* En el texto, se nos plantea que, el biógrafo debe conocer y pensar el cómo plantear la identidad de su biografiado, es recomendable a la hora de escribir historias sobre personajes, que se plantee que tipo de identidad poseerá, en pos de generar una historia más clara.
10. *La biografía no tiene reglas:* Las biografías no poseen reglas, dado que tienen cada una su propia metodología. Caballé nos plantea que: “Esta última regla impugna pues las nueve reglas anteriores y cede el protagonismo a la vocación y la profesionalidad del biógrafo.” (Caballé, 2012)

A modo de ayuda para los estudiantes, se sugiere la siguiente forma de escritura de historias:

1. Nacimiento: En qué fecha, ciudad/mundo/universo, en qué estación.
2. Desarrollo de la infancia, adolescencia (en caso de que la esté experimentando, lo que lleve de este momento), adultez (en caso de que la esté experimentando), los años que lleve en el momento. No es un desarrollo exhaustivo, si no, que se destaquen los hechos más importantes.
3. Hechos que hayan marcado al personaje, si alguno de ellos genera algo que haga que la psicología del personaje se explique, mucho mejor.
4. Desenlace de que lo llevó a donde está situado para comenzar a escribirlo.

Por último, se mostrarán historias de distintos personajes. En el PPT, se mostrarán hipervínculos:

Nielsine Diamela Skjold

1. Nombre completo: Nielsine Diamela Skjold
2. Edad: 22 años de apariencia, 80 reales.
3. Fecha de cumpleaños: 2 de agosto 1916
4. Mundo: Fantasía y sobrenatural
5. Especie: Vampiresa

6. Ocupación: Congresista

Nielsine nació hace 102 años en Dinamarca. Hija de un nativo y una mujer de herencia latina, la muchacha creció con una herencia exquisita, que mezcló lo mejor de dos culturas totalmente distintas.

En el año 1916 se realizó el levantamiento femenino de Irlanda y fue desde ahí que las mujeres empezaron a pelear por lo que merecían. En esa sociedad creció la pequeña Nielsine, sin embargo, ella no entró a una universidad ni deseó poseer derechos, sino que, por la crianza de su madre, decidió que casarse a los dieciséis años era una muy buena idea, por lo que se casó con un hombre que tenía tierras y dinero, mas no amor para ella.

Nielsine tenía dieciséis mientras que su esposo treinta y dos. En poquisimas palabras, la golpeaba y variadas veces abusaba de ella, después de todo, él la mantenía en un hogar bello y feliz.

De ese matrimonio nació un pequeño. Ulrich se llamaba, tal como su padre. Nielsine había sido madre a los dieciocho años, fruto de la violación de su esposo, porque ella ya no deseaba mantener relaciones con él. Tuvo que cuidar al pequeño y llegó a quererlo, sin embargo, en realidad era simple familiaridad, la muchacha no amaba a ninguno de los dos Ulrich que vivían en esa casa.

Pero siguió viviendo, yendo a fiestas, sonriendo mientras pretendía estar bien, mas ya no quería más de su vida. A sus veinte años estaba totalmente desdichada, por lo que empezó a ir a la iglesia. Fue ahí donde conoció al Obispo Jonas, se llevó bien con él las veces que hablaron y que ella le contó sus problemas. Nunca lo veía en el día, si no que entrada la tarde se dejaba ver, a Nielsine jamás le preocupó y el obispo fue su confidente.

En su cumpleaños número veintidós, estaba de voluntaria en la iglesia cuando se encontró con el obispo Jonas, como siempre se portó sumamente amable, sin embargo, también le preguntó si no quería escapar de su vida y ella, siendo sincera como siempre, le dijo que sí.

La mordió.

En plena iglesia mordió a la muchacha que dejó salir un grito de dolor seguido de un gemido foráneo en sus cuerdas vocales. Nielsine no recuerda bien que pasó, pero cuando despertó se sentía mucho más fuerte y mucho más sedienta de lo que había estado siempre.

Jonas le explicó que había pasado y ella, en vez de lamentarse se juzgó maravillosa y afortunada por sobretodas las cosas. Su primera parada fue su casa, en la cual se alimentó de su esposo hasta casi drenarlo y luego, le rompió el cuello. A su hijo lo drenó, le tomó la vida de a poco.

Con la inmortalidad en su puerta se cambió nombre y apellido. Eligió [i]Diamela[/i], proveniente del griego que significa [i]llena de luz[/i], porque ella estaba llena de una luz nueva.

Tuvo una relación larga con Jonas, de unos cuarenta años, en ellos, se dedicó a estudiar múltiples carreras, siendo graduada de leyes, antropología, psicología y sociología. No obstante, su tiempo con Jonas había llegado a su fin y eso era algo que Nielsine entendía muy bien.

Con sus cuarenta años recién cumplidos partió a Londres, en donde se adaptó de una forma magnífica. Lleva diez años siendo congresista y es una de las Intuneric más rebeldes y defensoras de las vampiresas.

Hadrian Herman Edevane

1. Nombre completo: Hadrian Herman Edevane
2. Edad: 32 años
3. Fecha de cumpleaños: 30 de agosto 1987
4. Mundo: Realista
5. Especie: Humano
6. Ocupación: Profesor y pintor

Nació en Londres en el justo momento donde el reloj daba las doce de la noche y el año cambiaba de número. Fue un niño de año nuevo y los médicos le dijeron a la señora Edevane que eso era de muy buena suerte, por lo que su hijo venía afortunado.

Los Edevane jamás lo creyeron, pero contaban el nacimiento del pequeño Hadrian como una odisea dado que el muchacho se había adelantado dos semanas. Fue hijo único durante once años; en todo ese tiempo, sus padres le entregaron mucho cariño, pero por sobre todo, le intentaron inculcar varias cosas. Empezaron por los deportes, porque los demás padres les comentaban que era una buena forma de hacer amigos y que el niño fuera activo, no obstante, a Hadrian no le gustó ninguno de los deportes que le presentaron. Se sintió levemente atraído por la natación, pero le aburrió demasiado pronto cuando aprendió distintos nadados. La mayoría de las cosas le aburría al momento de aprenderlas.

Cuando el niño no mostraba afición a los deportes, sus padres decidieron que en algo debía de ocupar su tiempo, así que le entregaron los materiales en lo que ellos más sabían: Las artes. Ambos padres estaban dedicados a ellas, pero de distintos frentes, mientras que él era escritor, ella era artista conceptual. Al pequeño muchacho, terminó por encantarle la pintura y desde los nueve años no pudieron nunca más alejarlo de un lienzo.

Si bien era cierto que disfrutaba de pintar, también le encantaba conocer del arte en general y de las distintas corrientes, de echo, todo lo que estuviera en un lienzo, era del gusto de Hadrian.

Acompañaba a su madre en las muestras que tenía, por lo que todo el ambiente bohemio del arte lo acompañó desde que era pequeño, al menos hasta que nació Azahar. Cuando ella nació, estuvo dos años enteros sin ir a exposiciones de su madre, porque no las realizaba, aunque en ese tiempo su padre lo llevaba al museo, no era lo mismo.

A medida que fue creciendo, las pinturas fueron adornando las paredes de su habitación, después, sus padres empezaron a adornar las paredes de casa y una que otra daba vida a la habitación de Azahar.

La pintura era lo único además del conocimiento sobre arte, que no le aburría, porque todo de alguna u otra forma lo hacía. Y ya, cuando estaba a punto de entrar a la universidad, entendió que aquel desanimo por los hobbies, también abarcaba a sus relaciones personales.

Entró a estudiar historia del arte porque era lo único que lo motivaba. En ese tiempo fue donde salió de casa para poder tener privacidad en sus años de estudio. Su gusto y afán por las materias, le entregaba una seguridad imaginaria de que no necesitaba estudiar para que le fuera bien, no obstante, siempre con ese carisma que parecía nacerle desde lo más profundo de su cuerpo, lograba salir siempre bien.

Es a los dieciocho donde sus hábitos más oscuros se rebelaron, dejando al muchacho con cigarros a la orden del día, alcohol de la misma forma y la hierba era muy común para los estudiantes de arte.

Cuando terminó la carrera, decidió dedicarse a pintar, aunque extrañamente mostraba sus creaciones a alguna persona que no lo conociera demasiado bien. Aunque la docencia nunca estuvo entre sus prioridades, encuentra que enseñar le da la posibilidad de enseñar arte con el ánimo que lo merece.

Con las dos historias anteriores, podemos observar una construcción correcta de la historia de personaje.

Presentación de power point:



CREACIONES DE HISTORIAS

Lo primero que haremos es realizar el siguiente ejercicio:

Construcción de un "limerick"

El primer verso es el nombre del protagonista El segundo verso es alguna característica física de ese personaje

El tercer verso es alguna característica psicológica de ese personaje

El cuarto y quinto verso son el predicado de toda la frase que se está armando

En el sexto verso se inserta el epíteto



CREACIÓN DE HISTORIAS



La historia debe fundarse en la vida entera: La autora nos plantea que la información que se presente es de la mayor cantidad de detalles sobre la vida de la persona o personaje biografiado. Aquí, tomaremos esta misma regla, agregando que es deseable toda la información posible, pero definida en eventos más importantes para el desarrollo del personaje.

El biógrafo debe conocer el tema: En este punto, Caballé plantea que, a mayor cantidad de tiempo de vida, más se debe saber de la historia y vida de la persona, personaje a biografiar. Por lo cual, esto aplica en el sentido de que, si el personaje es alguien mayor de cien años, se debe tener en cuenta todos los procesos importantes a nivel mundial que pudo haber sobrellevado este personaje, o bien, si el personaje es un demonio, hada o vampiro (entre otras criaturas sobrenaturales), el estudiante o la estudiante, debe manejar bien las características de estos tipos de personajes y sus mundos.

La biografía requiere una reflexión sobre la identidad: En el texto, se nos plantea que, el biógrafo debe conocer y pensar el cómo plantear la identidad de su biografiado, es recomendable a la hora de escribir historias sobre personajes, que se plantee que tipo de identidad poseerá, en pos de generar una historia más clara.

La biografía no tiene reglas: Las biografías no poseen reglas, dado que tienen cada una su propia metodología. Caballé nos plantea que: "Esta última regla impugna pues las nueve reglas anteriores y cede el protagonismo a la vocación y la profesionalidad del biógrafo."

TIPS DE CREACIÓN DE HISTORIAS

A modo de ayuda para los estudiantes, se sugiere la siguiente forma de escritura de historias:

Nacimiento: En qué fecha, ciudad/mundo/universo, en que estación.

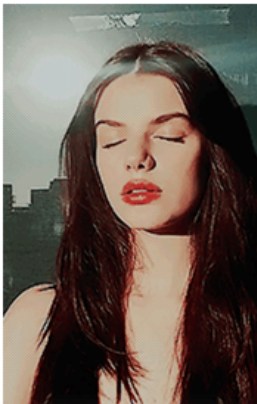
Desarrollo de la infancia, adolescencia (en caso de que la esté experimentando, lo que lleve de este momento), **adultez** (en caso de que la esté experimentando), los años que lleve en el momento. No es un desarrollo exhaustivo, si no, que se destaquen los hechos más importantes.

Hechos que hayan marcado al personaje, si alguno de ellos genera algo que haga que la psicología del personaje se explique, mucho mejor.

Desenlace de que lo llevó a donde está situado para comenzar a escribirlo.



EJEMPLOS DE HISTORIAS



Nielsine Diamela Skjold

Nombre completo: Nielsine Diamela Skjold

Edad: 22 años de apariencia, 80 reales.

Fecha de cumpleaños: 2 de agosto 1916

Mundo: Fantasía y sobrenatural

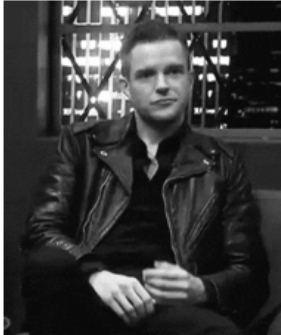
Especie: Vampiresa

Ocupación: Congresista

Nielsine nació hace 102 años en Dinamarca. Hija de un nativo y una mujer de herencia latina, la muchacha creció con una herencia exquisita, que mezcló lo mejor de dos culturas totalmente distintas.

¡Sigue leyendo [aquí!](#)

EJEMPLOS DE HISTORIA



Hadrian Herman Edevane

Nombre completo: Hadrian Herman Edevane

Edad: 32 años

Fecha de cumpleaños: 30 de agosto 1987

Mundo: Realista

Especie: Humano

Ocupación: Profesor y pintor

Nació en Londres en el justo momento donde el reloj daba las doce de la noche y el año cambiaba de número. Fue un niño de año nuevo y los médicos le dijeron a la señora Edevane que eso era de muy buena suerte, por lo que su hijo venía afortunado.

¡Sigue leyendo [aquí!](#)

ACTIVIDAD

Con los ejemplos presentados y las distintas técnicas entregadas, crea la historia de tu personaje teniendo en cuenta cada una de las peculiaridades que le diste en las clases anteriores.

¡Muy buena creación!



6.5 Clase 5: ¿Qué es el rol? + terminología

Definición de rol:

Una definición directa sería la siguiente: "Un juego de rol es una dramatización improvisada en que las personas participantes asumen el papel de una situación previamente establecida como

preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua." (Jb, Educa Rueda, 2006) La frase recién citada corresponde a lo que se entiende por nivel general al rol, son representaciones que pueden parecer una obra teatral, pero que normalmente poseen un carácter menos estricto que aprender un diálogo, sino que, es casi improvisado el situarse en un año o personaje, en pos de que las personas participantes puedan situarse en aquella situación.

Para fines actuales, esta es una forma pequeña de la definición de rol que corresponde a nuestra realidad.

Rol de mesa:

El rol de mesa, responde a la misma definición antes planteada, no obstante, difiere en el sentido de que, los **jugadores** toman un personaje (normalmente ya definido) que dependiendo del juego puede variar. En *calabozos y dragones* vamos a encontrar: Magos, juglares o caballeros, entre otros, mientras que en *Vampiro: La mascarada*, vamos a encontrar personajes como: Cazadores, cazados, Malkavian, Nosferatu, entre otros; los últimos dos necesitan de un mínimo conocimiento para poder llevarlos a cabo. Con el personaje elegido se arma una hoja de personaje, la cual posee puntos que se deben repartir entre los distintos atributos, los cuales pueden ser: Fuerza, vida, rapidez, entre otros.

Luego de esto, debemos narrar las acciones de nuestro personaje y lanzar dados, para ver si nuestras acciones fueron bien recibidas. Ejemplo: Si mi cazador desea atacar con una ballesta, debo lanzar los dados para ver cuanto daño hará. En el momento en que los puntos de vida se acaban, el personaje muere.

Las dos definiciones anteriores son distintos tipos de juego de rol que existen, el rol escrito, por redes, tanto facebook, twitter, foroactivo u otras, es una mezcla de los anteriores, pero que también opera con un sistema propio.

Juegos de rol escritos:

En el juego de rol escrito, el jugador toma el papel de un personaje (puede ser tanto creado por el mismo jugador o bien de otra saga), por ahora solo usaremos personajes creados. El jugador al tomar ese personaje, debe escribir como lo haría aquel personaje, por ejemplo, si tengo un vampiro, no puedo salir a la luz del sol. Por tanto, las acciones que tomo como jugador/a, deben ser acordes a mi personaje, en todo sentido. [Aquí](#), podemos observar cómo se vería un tema de rol.

Como se empieza a escribir, es básico que primero entre las dos personas incluidas pongan un tema general, una trama en la cual se vayan a desarrollar. Por ejemplo: Son dos humanos que están conversando sobre como estuvo su día y como él le trae flores a ella. Si es esta la idea, podemos desarrollarla de forma correcta, siguiendo las siguientes instrucciones.

Es importante que entre ambas personas se converse que es lo que se hará, que se espera de lo que van a escribir juntos.

Como se observa en el ejemplo, cada usuario lleva un personaje y se escribe acorde al personaje elegido. Esto va a acorde a la descripción de personaje, como vemos [aquí](#), tenemos la descripción de personaje de ella, por lo cual, podemos observar que como está definida, es como se adapta a la

situación que está planteada en el tema.

Al tener al personaje escrito, tenemos que adaptarnos a él. Cuando escribimos o roleamos con otra persona, aquella persona tiene que adaptarse a lo que hemos escrito, es decir:

Personaje 1: — ¿Cómo estás? ¿Has tenido un buen día? —

Personaje 2: — Muy bien. Tuve un día ajetreado, pero bueno ¿Y tú? ¿Qué tal estás?—

Como observamos en el ejemplo, el personaje dos, responde a las preguntas del personaje uno (Los diálogos van entre guiones (— —)), esto también aplica a acciones. Por ejemplo:

Personaje 1: Ella sonrió con un poco de vergüenza, su rostro se coloreó de rojo al ver el ramo de flores que él sostenía. — No tenías que molestarte — se acercó con miedo, pero le dio un abrazo apretado.

Personaje 2: Al ver aquellas mejillas coloreadas, sonrió con cariño, dio un asentimiento al escuchar sus palabras y recibió su abrazo, apretando la complexión de ella que se amoldaba de forma perfecta a la suya.

En el ejemplo anterior, podemos ver como el personaje dos reacciona a las acciones del personaje uno, de esta forma, el escrito entre ambos puede ir avanzando. Es muy importante que los escritos se vayan respondiendo, dado que, de esta forma, la escritura puede fluir de mejor forma.

A continuación, irán ejemplos de cómo no se debe escribir con un otro.

Personaje 1: — ¿Cómo estás? ¿Qué tal fue tu día? —

Personaje 2: — Hace muchísimo frío. —

Anteriormente, podemos ver como el personaje dos, no respondió de forma correcta y aquello causa que la idea del tema que van a escribir, no se esté llevando a cabo de forma correcta, lo mismo ocurre con acciones y descripción de lugares:

Personaje 1: Ella se abalanzó a darle un abrazo, porque era su forma de agradecer lo que estaba haciendo por ella.

Personaje 2: Él observó el celular, mientras que reía de una imagen que observaba en Instagram.

En el ejemplo anterior observamos que si ella le da un abrazo, él no lo recibiría y ella quedaría de forma extraña al respecto. Por tanto, podemos ver que si lo pensado para el tema es que él si la abraza, esto se perdería, no obstante, también puede existir la idea de que no la abrazó, lo que sería para generar otro tipo de trama.

En pocas palabras, lo que se deba hacer para poder comenzar a escribir es lo siguiente:

Crear un personaje e idea de personaje y situación para comenzar a escribir.

Encontrar a una persona que quiera escribir con tu personaje y con tu idea.

Plantear la idea y tenerla clara para que no haya problemas ni incoherencias, es decir, si la idea se sitúa en un lugar con nieve, un personaje no puede estar escribiendo que las flores están abriéndose.

Puedes también, elegir un tema en la wishlist para escribir y desde ahí planear.

Glosario:

Palabras que están entre cursiva y negrita:

Jugadores: Personas que van a jugar al rol. Pueden ser de cualquier edad.

Calabozos y dragones: Juego de rol de mesa, que se basa en la fantasía heroica.

Vampiro: La mascarada: Juego de rol de mesa, basado en la existencia de vampiros en una era moderna y un mundo gótico punk.

¡Términos de ayuda!

1. Trama (plot): Dentro de una película o libro, es el argumento que se trata, pero, adoptado en el rol, es la trama, que se llevará a cabo, es decir, entre dos personas, se decide que cosas van a escribir, puede ser tan simple como definir en qué ciudad, contexto y mundo, van a situar a sus personajes y empezar a escribir o bien, llegar al nivel de planear absolutamente todo lo que pasará entre esos dos personajes. Es esto lo primero que se debe hacer antes de empezar a escribir.

2. Starter: Post que da inicio a un tema.

3. Tema (Thread): Es el inicio del rol y por donde se continua, es decir, uno de las dos personas lo comienza y luego, se va respondiendo a un post o respuesta cada uno. Cada uno de estos temas, puede ser denominado como un capítulo de la historia que están escribiendo.

4. Post: No puede existir un post si no hay un tema donde escribir, es decir, el tema es el inicio y cada respuesta es un post. Ya se ha castellanizado y dentro del mundo del rol, lo utilizamos como verbo: Ya posteé, me debes post. (Lisbethkhol & Morningstar, 2018)

5. Partner: Persona con la cual se acostumbra escribir, ya sea porque se conocen de la vida real, o bien porque se han acostumbrado a escribir juntos y la forma de escribir de la otra persona les agrada.

Otros términos que pueden servir de ayuda cuando los leas en algún foro:

1. Admin: Persona que administra el foro, que acepta fichas y registros.

2. Alter: Hace relación a la palabra: Alter ego, se puede referir a un usuario hablando de su personaje o del personaje de otra persona.

3. AU: Es una sigla en inglés que significa alternate universo o universo alternativo, hace referencia a mundos alternativos en los cual rolea con el mismo personaje. Por ejemplo, rolea con un personaje sobrenatural, en un mundo realista.
4. Avatar: Significa PB o FC o bien, la imagen que va dentro de un foro.
5. Awards: Premios que se entregan a los usuarios de un foro que es decidido por los mismos usuarios. Son de distinta categoría, por ejemplo: mejor personaje femenino, mejor personaje masculino, mejor escritor/escritora, entre otros.
6. Canon: Personaje propio de una saga de otro autor. Por ejemplo, escribir con personajes de otras sagas.
7. FaceClaim: Famoso o famosa que personifica a un personaje.
8. God-Modding: Personaje que llega al rol y dice ser mejor que todo, que tiene todos los superpoderes, que es el mejor, a fin de cuentas, como también puede ser cuando un personaje trata de controlar a otro personaje o situación. (Lisbethkhol & Morningstar, 2018)
9. Metarol: Cuando utilizan conocimientos que se sabe cómo usuario, mas no como personaje. Por ejemplo, el utilizar lo que un personaje pensó como si nuestro personaje lo supiera.
10. PB: Played by: Persona que da imagen al personaje. Si existe PB, no existe descripción física.
11. Ship: Emparejar a dos personajes, sean propios o de otras sagas.
12. User: Usuario: Se usa para hacer idea a la persona que lleva al personaje.
13. Wishlist: Lista de tramas que se quiere rolear.

Se pide encarecidamente visitar los siguientes links:

1. <http://tallerderol.foroactivo.com/t8-que-es-el-rol>
2. <http://tallerderol.foroactivo.com/t12-que-es-un-tema-una-trama-un-partner-glosario>
3. <http://tallerderol.foroactivo.com/t4-registrarse-en-el-foro>
4. <http://tallerderol.foroactivo.com/t5-como-hacer-y-poner-un-avatar-en-el-foro>
5. <http://tallerderol.foroactivo.com/t6-guia-basica-de-utilizacion-de-html>

Los links recién citados son los correspondientes para la clase cinco. No se agrega lo que dice en cada uno porque está pensado para que se vean dentro del foro, para experimentar la experiencia completa.

6.6 Clase 6: ¿Cómo se rolea?

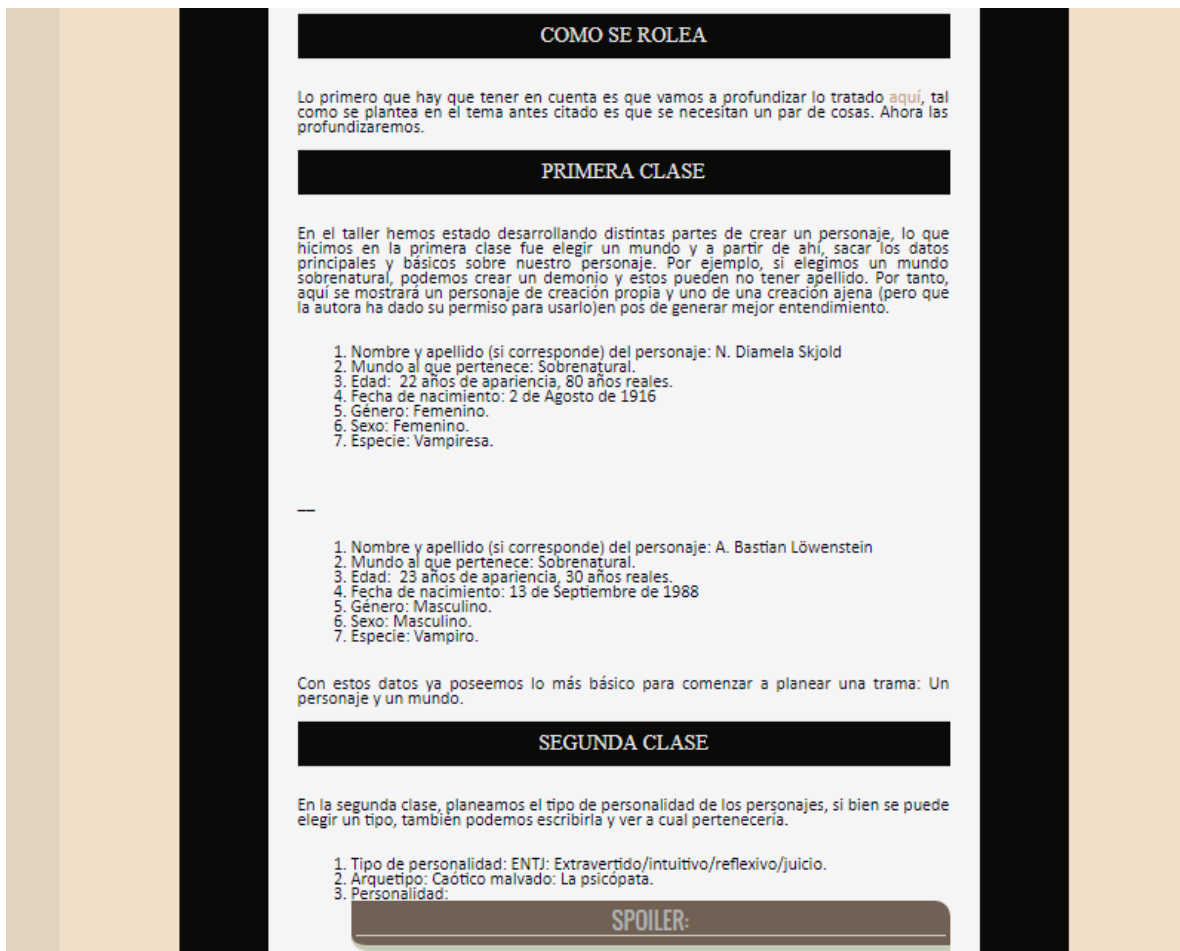
Mientras que para la clase seis: ¿Cómo se rolea?, tenemos el siguiente link:

1. <http://tallerderol.foroactivo.com/t9-como-rolear>

En ese link, está la información necesaria para explicar y entender la clase seis de forma online.

A continuación, se mostrarán capturas de las clases anteriores:

1. Clase seis: ¿Cómo rolear?



The screenshot shows a forum post with the following content:

COMO SE ROLEA

Lo primero que hay que tener en cuenta es que vamos a profundizar lo tratado [aquí](#), tal como se plantea en el tema antes citado es que se necesitan un par de cosas. Ahora las profundizaremos.

PRIMERA CLASE

En el taller hemos estado desarrollando distintas partes de crear un personaje, lo que hicimos en la primera clase fue elegir un mundo y a partir de ahí, sacar los datos principales y básicos sobre nuestro personaje. Por ejemplo, si elegimos un mundo sobrenatural, podemos crear un demonio y estos pueden no tener apellido. Por tanto, aquí se mostrará un personaje de creación propia y uno de una creación ajena (pero que la autora ha dado su permiso para usarlo) en pos de generar mejor entendimiento.

1. Nombre y apellido (si corresponde) del personaje: N. Diamela Skjold
2. Mundo al que pertenece: Sobrenatural.
3. Edad: 22 años de apariencia, 80 años reales.
4. Fecha de nacimiento: 2 de Agosto de 1916
5. Género: Femenino.
6. Sexo: Femenino.
7. Especie: Vampiresa.

1. Nombre y apellido (si corresponde) del personaje: A. Bastian Löwenstein
2. Mundo al que pertenece: Sobrenatural.
3. Edad: 23 años de apariencia, 90 años reales.
4. Fecha de nacimiento: 13 de Septiembre de 1988
5. Género: Masculino.
6. Sexo: Masculino.
7. Especie: Vampiro.

Con estos datos ya poseemos lo más básico para comenzar a planear una trama: Un personaje y un mundo.

SEGUNDA CLASE

En la segunda clase, planeamos el tipo de personalidad de los personajes, si bien se puede elegir un tipo, también podemos escribirla y ver a cual pertenecería.

1. Tipo de personalidad: ENTJ: Extravertido/intuitivo/reflexivo/juicio.
2. Arquetipo: Caótico malvado: La psicópata.
3. Personalidad:

SPOILER:

Dentro de los spoilers existen imágenes y texto que sirven de ayuda:

SEGUNDA CLASE

En la segunda clase, planeamos el tipo de personalidad de los personajes, si bien se puede elegir un tipo, también podemos escribirla y ver a cual pertenecería.

1. Tipo de personalidad: ENTJ: Extravertido/intuitivo/reflexivo/juicio.
2. Arquetipo: Caótico malvado: La psicópata.
3. Personalidad:

SPOILER:

Diamela es una mujer que se destaca por su capacidad de conseguir lo que quiere. Si bien tuvo este don desde que era una cría, en el tiempo que estuvo casada lo perdió al estar oprimida.

Su agresividad es algo que es muy sutil en ella, porque en su tiempo como humana debía de aprender a no mostrar lo que sentía, por lo que es una muy buena mentirosa, lo que le sirve mucho para su trabajo como congresista.

En todos sus años de vida aprendió que los humanos no son más que escoria del más bajo calibre. Sin embargo siempre sintió predilección por el arte (fue mecenas contemporánea de variados escritores, pintores, escultores y músicos) A los artistas siempre los tuvo en un escaño más alto y no los mataba, siempre se alimentaba de ellos.

Detesta a los humanos porque los encuentra torpes, violentos y auto-destructivos, por lo que cazar para ella es un placer. Es una sarcástica a cada momento de su vida y es excelente argumentando.

Es manipuladora, mentirosa, fría y calculadora. No se deja compadecer por nada, aunque siempre va a defender los derechos de las vampiresas. Detesta a los Aznavour porque son demasiado estirados y muy cambiadores de pensamiento, dependiendo de donde esté más cálido. Sin embargo a los Hureauux los respeta por su forma de vida y su fuerza de voluntad.

Se obsesiona con cierta facilidad y ese es su mayor defecto. Normalmente sale de caza y drena a sus víctimas, pero cada cierto tiempo aparece un que otro humano que vale la pena conservar por el tiempo adecuado.

1. Tipo de personalidad: ENTJ: Extravertido/intuitivo/reflexivo/juicio.
2. Arquetipo: Caótico malvado: El psicópata.
3. Personalidad:

SPOILER:

Aquí podemos observar como a través del arquetipo y el tipo de personalidad, se desarrollaron dos personajes. Se utilizaron personajes con el mismo tipo de personalidad en pos de mostrar que teniendo los mismos, las descripciones pueden variar enormemente.

TERCERA CLASE

En esta clase tuvimos que crear la descripción física que es importantísima a la hora de escribir, dado que da atributos que se pueden utilizar a la hora de narrar.

1. Descripción física: Diamela, posee un tipo de cabello lacio que cae en una onda negra como la más oscura noche, posee un cuero cabelludo normal y sano. La forma de su rostro es ovalada, sus ojos son almendrados con una pequeña influencia asiática, son de un bello verde claro. La nariz de nuestra vampiresa es nubia, es decir que se va ensanchando hasta el final, sus labios son voluminosos y la mayoría del tiempo los tiene maquillados de un rojo fuerte, la forma de su cuerpo es de reloj de arena. Posee una complexión delgada.

SPOILER:



Como se ve en estas imágenes de muestra, existen distintos recursos dentro de las clases online. Si se desea ver las clases completas, hay que acceder al link, en pos de que se sienta la experiencia completa.⁵

6.7Clase 7: ¡Vamos a rolear!

1. <http://tallerderol.foroactivo.com/t10-busqueda-de-companeros>
2. <http://tallerderol.foroactivo.com/t14-como-abrir-un-tema>

⁵ Las clases online y normales han sido creadas por la autora de la tesis.

ABERTURA DE TEMAS

TEMAS DE DOS PERSONAS

¡Hola! Si llegaste hasta aquí, es porque ¡Ya estás listo para rolear! Yuhuuuuuuuu. Lo primero que aprenderás aquí es a abrir temas, pero desde el sentido práctico, es decir, como hacerlo en el foro. Este será un tutorial como el de poner un avatar.

1. Debes acercarte al apartado de *apertura de temas*, luego debes elegir entre:
 - a. *Apertura de dos personas*: Este apartado se elige cuando solo dos personas van a rolear (no importando que cantidad de personajes lleve cada uno)
 - b. *Apertura de más de dos personas*: Este apartado se elige cuando más de dos personas van a rolear (no importando que cantidad de personajes lleve cada uno)

¡CLICK AQUÍ!

2. Cuando entres a uno de los apartados, debes dar click al botón que dice "nuevo".

¡CLICK AQUÍ!

3. Aquí tienes dos opciones: a. Empezar a escribir tu tema para comenzar a rolear o bien, usar una tablilla y dentro de esta, comenzar a escribir. Recuerda que las tablillas están en el apartado de códigos del foro. Los tres apartados que aparecen son para lo siguiente:

1. *Título del tema*: Es aquí, donde va el título que vas a poner a tu tema. Puede ser lo que quieras, de preferencia, algo que vaya con la trama. **Es obligatorio.**
2. *Descripción del tema*: Aquí se puede agregar una descripción **corta** del tema, mas no es obligatoria.
3. *Cuadrado grande*: En donde escribes tu tema.

¡CLICK AQUÍ!

4. Cuando ya tengas escrito lo que quieras decir, le das a *previsualizar* para ver si está todo

¡CLICK AQUÍ!

3. Aquí tienes dos opciones: a. Empezar a escribir tu tema para comenzar a rolear o bien, usar una tablilla y dentro de esta, comenzar a escribir. Recuerda que las tablillas están en el apartado de códigos del foro. Los tres apartados que aparecen son para lo siguiente:

1. *Título del tema*: Es aquí, donde va el título que vas a poner a tu tema. Puede ser lo que quieras, de preferencia, algo que vaya con la trama. **Es obligatorio.**
2. *Descripción del tema*: Aquí se puede agregar una descripción corta del tema, mas no es obligatoria.
3. *Cuadrado grande*: En donde escribes tu tema.


¡CLICK AQUÍ!

4. Cuando ya tengas escrito lo que quieras decir, le das a *previsualizar* para ver si está todo como quieres y luego le das a *enviar* y ves que tal quedó.

¡CLICK AQUÍ!

Bonus track

Te habrás fijado que hay tres botones en el lado superior derecho:




Estos botones sirven para lo siguiente:

1. **Citar**: Para cuando necesitas citar algo que dice el usuario anterior. En el rol no es necesario, a menos de que estés usando tablillas.
2. **Editar**: ¡Hay una falta de ortografía! ¡Debo arreglarla! Si esto te pasa, le das a editar y entrarás a la pantalla de escritura.
3. **Borrar**: Para borrar tu post. Ten en cuenta que podrás borrar solo los tuyos y si alguien escribió antes que tú, no podrás borrar el post que esté antes. Es decir, solo puedes borrar tu último post.

¡Eso es todo! Espero que esta guía te haya sido de ayuda

Con las siete clases aquí presentadas, esperamos que el taller esté lo suficientemente claro para ser una ayuda a la hora de mejorar la escritura.

7. Manual del tallerista



Manual del tallerista para poder realizar:

Taller de producción
escrita a través de foros
web: Una propuesta para
estudiantes de primero a
cuarto medio.

Tabla de contenidos

1. Definiciones de rol y mundo
2. Tipos de personalidades y arquetipos-
3. Tipos de arquetipos físicos y características físicas.
4. Creación de historias.
5. ¿Qué es el rol? + glosario indispensable.
6. ¿Cómo se rolea?
7. ¡Vamos a rolear!.



Clase 1: Definiciones de rol y mundos.

1. Realismo

a) La definición de realismo fue acuñada en el siglo XIX, viene a romper con la corriente del romanticismo al estar totalmente basada en la escritura de los hechos tal como se observan y tal como se ven. Sus características más importantes son las siguientes:

- Se atiende al mundo exterior.
- El autor se basa en su realidad próxima, en lo que observa, en su realidad contemporánea.
- Los autores toman directamente apuntes para escribir sus textos.
- Las descripciones son largas, detalladas y específicas.
- La lengua utilizada responde al contexto histórico del autor. (Ambrocio, De la Cruz, 2008)



2. Épocas pasadas.

b) Realismo, tomaría parte dentro de la definición de Épocas pasadas, al estar presente desde el siglo XIX, las épocas pasadas cuentan con las características del realismo.



3. *Fantasia*

Para la definición de género fantástico podemos encontrar la mejor descripción de este mundo dentro de “Introducción a la literatura fantástica” por Tzvetan Todorov. El autor define la fantasía con tres características generales, siendo la primera y la tercera indispensables para el reconocimiento de este tipo de textos:

1. La primera característica es que el lector al momento de leer una obra fantástica tenga que sentirse obligado de ver el texto como una situación real, es decir, que sus personajes, que el mundo y todo lo que ocurre es algo real. Pero que el texto presentará una vacilación que sugiere que lo que sucede es algo natural o sobrepasa a los tintes de lo sobrenatural.
2. La segunda característica es aquella en la cual el lector vacila sobre lo que ha leído, en donde dentro del texto un personaje puede estar vacilando de la verosimilitud realista de lo que está pasando, por lo cual la persona puede sentirse reflejada dentro del sentir del personaje que está titubeando.



3. *Fantasía*

3. La última característica es que el lector debe poseer una actitud al momento de leer y disfrutar el texto, la cual, en palabras de Todorov es que el lector debe abandonar la interpretación alegórica como la interpretación poética (Todorov, 1981). Dentro de esto, podemos definir interpretación alegórica y poética como:

- Esta interpretación hace sentido a que el lector no debe simbolizar lo que está leyendo, ni tampoco tomarlo como algo normal al saber de antemano que está leyendo un texto fantástico. Si no que, debe mantener la sorpresa y la capacidad de asombro frente a un texto fantástico.

- Mientras que la interpretación poética hace referencia a que tampoco, porque se trate de un texto fantástico, todo será de esta categoría, es decir, no se habla de metáforas dentro de este tipo de texto, sino que, se debe tomar lo que se lee tal cual como una secuencia verbal.

La definición de ambas, nos hace sentido a que, n o se debe ir por ninguno de los dos extremos, de no leer el texto sin sorpresa y leer el texto esperando que todo sea una fantasía.



3. *Sobrenatural*

d) La definición de sobrenatural, al estar totalmente ligada dentro del mundo de lo fantástico, encontramos una definición bastante completa en el texto de Todorov. Para el autor, sobrenatural es igual a extraño y también maravilloso. Ambas definiciones tienen que ir de la mano, ya que el autor utiliza ambas para contraponerlas, por lo cual, se intentará explicar a continuación cual es la diferencia entre cada una de ellas. Extraño responde a la vacilación que se observa en la definición de fantástico. Si el personaje (si el personaje no lo hace, la responsabilidad cabe en el lector) debe tomar una decisión respecto a los actos ocurridos dentro de la narración fantástica: Si las leyes que rigen la realidad no se movieron con los sucesos ocurridos, la narración pasa a ser de corte extraño, mas, sin embargo, si los sucesos ocurridos exigen que nuevas leyes de la naturaleza, lo ocurrido escapa a un género maravilloso.

Otra de las características que nos plantea Todorov, es correspondiente al tiempo en que ocurren las cosas. Lo maravilloso obedece a situaciones no ocurridas, no vistas, que se avecinan, lo que sugiere que ocurre en un futuro, mientras que, lo extraño, responde a hechos que ya conocemos, que han ocurrido y que, por tanto, ya han sido aceptados



5. *Futurismo*

e) El origen del futurismo nace en 1909 en Italia, de mano de Filippo Marinetti, es proclamado en un manifiesto publicado en *Le Figaro*. Su principal característica se compone del rechazo de las artes tradicionales, de lo ya establecido, de glorificar la modernidad en que se está viviendo.

En las propias palabras de Marinetti en uno de sus puntos:
“Declaramos que el esplendor del mundo se ha enriquecido de una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un automóvil de carrera con su vientre ornado de gruesas tuberías, parecidas a serpientes de aliento explosivo y furioso... un automóvil que parece correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia” (Marinetti, 1909)

En este punto, podemos observar que Marinetti exalta la importancia de la novedad contemporánea del automóvil, por lo cual, rechaza absolutamente todo lo anterior, se refiere a quemar museos, bibliotecas, en pos de dejar paso a lo nuevo.

Para los escritores futuristas, es importante el contenido que se relaciona a lo nuevo, a lo que está primando a la novedad tecnológica. Por lo cual, los escritos futuristas están a merced de la tecnología frente a todo lo demás.



6. Ciencia Ficción



f) Todorov, define la ciencia ficción desde su inicio. En Francia del siglo XIX, se denomina como maravilloso fantástico. La explicación que nos entrega el autor, es que lo maravilloso científico es que, son situaciones sobrenaturales (extraño o maravilloso) que están explicados desde la racionalidad de leyes científicas que no existen en el mundo del hombre de ciencia. Todorov, nos plantea lo siguiente:

“Cuando no se desliza hacia la alegoría, la ciencia ficción actual obedece al mismo mecanismo.” (Todorov, 1981), esto quiere decir, que cuando el lector no busca la alegoría en el texto, la ciencia ficción obedece a situaciones irracionales que toman una secuencia lógica explicada por leyes científicas inventadas por el autor de los textos de literatura de ciencia ficción.

7. *Terror/Horror*

g) La novela de terror es definida por J.A Cuddon en su texto: “The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory”. Cuddon nos define que terror pertenece a la literatura gótica, el autor hace una diferencia entre el terror y el horror, ocupando palabras de Ann Radcliffe.



La definición de terror es que es causado por sugestión, lo que quiere decir que muchas veces no es obvio el peligro ni lo que acontece, sino que, (a diferencia del horror) son situaciones que ocurren no de una forma explícita, si no que ocurre de a poco y en trasfondo. El terror implica a que los personajes se conviertan en mejores personas a la vez de la búsqueda del origen terrorífico.



Horror, en cambio, es todo lo contrario, es el horror de ver, por ejemplo, a una persona muerta o desangrándose, el horror es obvio, marcado. (Cuddon, 2013)



8. *Supervivencia*

h) La supervivencia como género literario no existe, dado que está a merced de alguno de los anteriores. Cualquiera de los géneros anteriores puede convertirse en un peligro para la supervivencia de los personajes, lo que transforma a la supervivencia en un género muy amplio. Normalmente está relacionado con el terror/horror.



Las anteriores definiciones están definidas por distintos académicos, no obstante, en el mundo del rol, hay un acuerdo tácito entre sus participantes, que transforma estas definiciones en las siguientes:

a. Realista: Los mundos realistas hacen referencia al mundo tal cual lo tenemos en el presente, el tramo de tiempo aceptado para que sea realista es desde el 2000 hasta el año actual en el cual se desarrolle el rol. Puede ocurrir en cualquier ciudad del mundo.



b. **Épocas pasadas:** Hace referencia a un mundo dentro de la tierra, pero más de un siglo atrás, es decir, desde el 1999 hacia atrás. Dentro de las épocas pasadas entran por ejemplo las civilizaciones griegas y romanas, no obstante, si se tratarán temas como Dioses y semidioses, no entran desde esta categoría.



c. **Fantasia y sobrenatural:** Este es un mundo muy grande y abierto a la imaginación. Aquí podemos encontrar los mundos que no existen dentro de nuestra propia realidad, es decir, mundos como la tierra media (El señor de los anillos), Narnia (Las crónicas de Narnia) o Invernalía (Juego de tronos). Se pueden crear los propios mundos fantásticos a elección del propio jugador.

Dentro de la propia categoría de sobrenatural encontramos a las criaturas sobrenaturales y mitológicas, por ejemplo: Licántropos, vampiros, elfos, enanos, dioses, semidioses, bestias, zombies, demonios, ninfas, sirenas, hechiceros, entre otros.



d. Futurista y ciencia ficción: El primero hace referencia a un mundo futurista, es decir, muchísimos años desde el tiempo actual. Normalmente se sitúan desde el 2500 en adelante. En tanto, la ciencia ficción, hace referencia a un contexto futurista, pero que está mediado por las consecuencias que pueden desviarse de los avances científicos. Por ejemplo, un futuro en el cual las consecuencias de la clonación ocurrieran y dejaran secuelas.



e. Terror y supervivencia: Este mundo dentro del rol, es bastante amplio, porque puede ocurrir dentro de una visión realista, pero terrorífica. Por ejemplo: Una casa en la cual se encierran a algunas personas y estas tienen que sobrevivir de las trampas mortales que existan. El terror de suspenso entraría en esta categoría. Mientras que dentro de la supervivencia nos encontramos con un mundo que puede ser realista, pero que puede poseer tintes sobrenaturales, la supervivencia se puede separar en dos sub-mundos:

1. Supervivencia sobrenatural: Aquí entrarían situaciones en las cuales el peligro sea algo que no es humano, es decir, una ciudad asediada por un apocalipsis zombie, o un vampiro que está asesinando personas a diestra y siniestra, dejando en una posición de supervivencia a una población determinada.



2. Supervivencia realista: Dentro de este sub-mundo entrarían aquellas situaciones que no envuelvan criaturas sobrenaturales, por ejemplo, una persona que está atrapada dentro de una casa y no tiene la suficiente comida para pasar dos días, o bien, un grupo de gente se encuentra atrapada en un safari, como también, algún psicópata que tiene a personas atrapadas en alguna casa.

Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

Jung, en su texto: “Tipos psicológicos”, nos define ocho tipos de personalidades, que después, con la llegada del indicador de personalidad de Myers-Briggs, se verá aumentada a dieciséis tipos distintos de personalidades, que se desprenden del modelo básico de Jung.

Para comenzar, Jung, define dos actitudes que cambian, actúan y perciben con el exterior o el ambiente (o también el objeto). Tales actitudes son: extroversión e introversión, ambas actitudes están dentro de la persona, pero el predominio de uno de ellos marca el tipo de personalidad que poseerá la persona. Jung, los define de la siguiente manera:

1. **Extroversión:** El interés de la persona está en el objeto, en el exterior que lo rodea. La atención que le entrega al exterior es tan grande que la persona puede incluso enajenarse por sobre el exterior. Jung menciona, que el sujeto es capaz de entregarse de manera íntegra al objeto que pende su atención.
2. **Introversión:** A diferencia de lo anterior, el rasgo de introversión versa sobre el interés del sujeto en sí mismo. Sus intereses son lo más importante, el objeto no le llama la suficiente atención como para prestar atención a este.



Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

sensación (S), intuición (N), reflexión (T) y emoción (F). El orden que ellas definen para las siglas es el siguiente: Una persona puede inclinarse hacia la extraversión (E) o la introversión (I), las sensaciones (S) o la intuición (N), la reflexión (T) o la emoción (F), y el juicio (J) o la percepción (P). La definición para cada una de las actitudes y funciones es la siguiente:

Actitudes (formas de fluir en el mundo):

1. Extraversión: La energía fluye hacia el entorno, tienen deseo de actuar. Su atención siempre estará hacia afuera y no hacia los intereses propios. Se basan en la acción.
2. Introversión: La energía fluye del interior, las ideas, el mundo interior y los intereses del yo, son la atención de esta actitud.

Funciones (Percibir y tomar decisiones):

1. Sensación: Busca a través de sus sentidos los estímulos del mundo exterior, de lo que ocurre en el presente. Se centra en la realidad, en lo práctico.
2. Intuición: Se caracteriza por la percepción de posibilidades, por lo que pueda prever por sus presentimientos y la perspicacia. Su interés está en el futuro, en lo abstracto.
3. Reflexión: Se interesa por la lógica, por lo planeado, por lo racional, se basa en relaciones lógicas.
4. Emoción: Se interesa en la comprensión de los valores propios y grupales. Es más subjetiva que la reflexión.

Actitudes (Formas de plantearse el mundo):

1. Juicio: La manera de ver el mundo en la cual, la planificación y la organización es lo más importante. La lógica es lo que más pesa para esta forma de plantearse el mundo.

Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

2. Percepción: La manera de ver el mundo es más abierto, espontáneo, improvisado y curioso, están esperando que nuevas cosas pasen y la flexibilidad y espontaneidad es lo que más domina.

“El M.B.T.I. contiene cuatro índices separados: EI, SN, TF y JP. Dos de ellos, el SN y el TF reflejan las preferencias básicas del uso de la percepción y del juicio. Las otras dos, EI y JP, reflejan actitudes o estilos de orientación hacia el mundo interior y exterior.” (Hervás, año), lo recién citado, hace alusión a la forma de definir las formas de ser de los individuos, juntas las actitudes y funciones, hacen que la persona perciba la situación y decida qué acción tomar.

Al tener definidos todos los conceptos, se explicarán las formas de personalidad que se crean con el método Myers – Briggs:

Introvertidos:

1. ISTJ:

Introvertido/sensitivo/reflexivo/juicio:

Personas que son serias, tranquilas, prácticas, ordenadas, realistas y formales. Su forma de conseguir lo que desean es a través de la minuciosidad y concentración. Se enfoca en lo que desea y vive el día a día, olvidando lo que pueda pasar a largo plazo, pueden llegar a ser demasiado rígidos. Algunos ejemplos: Hermione Granger (Harry Potter), Eddard (Ned) Stark (Juego de tronos).



Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

4. ISFP:

Introvertido/sensitivo/emotivo/percepción: Personas que son tranquilas, amistosas, sensibles y modestas respecto a sus habilidades. No desea liderar ni dirigir, pero es un seguidor leal. Vive en el presente y es por ello que se relaja en entregar sus trabajos, flexible y amable. Tiene problemas con ser directo con los demás. Algunos ejemplos: Éowyn (El señor de los anillos), Jesse Pinkman (Breaking Bad).



5. INFJ:

Introvertido/intuitivo/emotivo/juicio:

Personas que son originales y perseverantes, tienen el deseo de hacer lo necesario. Trabajan de manera concienzuda y se preocupan de los demás, son personas honorables, que son seguidas por sus convicciones honorables y ganas de hacer el bien. Son decididos y de carácter fuerte, creen que su objetivo en la vida es ayudar a los demás y buscaran la forma de arreglar los problemas de raíz. Evita los conflictos y le gusta trabajar solo. Algunos ejemplos literarios: Jon Snow (Juego de tronos), Galadriel (el señor de los anillos).



Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.



6. INTJ:

Introvertido/intuitivo/reflexivo/juicio:
Personas que poseen originalidad en su forma de pensar. Poseen una gran motivación frente a sus propios propósitos, puede organizar un trabajo y terminarlo en solitario o con ayuda.

Prefiere a personas eficientes y productivas. Es escéptico, crítico, testarudo e independiente, son decididas, ambiciosas. Algunos ejemplos: Gandalf el gris (el señor de los anillos), Katniss Everdeen (Los juegos del hambre).

7. INFP:

Introvertido/intuitivo/emotivo/percepción
: Personas idealistas, entusiastas y leales. Sus preocupaciones versan sobre proyectos propios, lenguaje, ideas y aprendizaje. Son personas que emprenden muchas tareas a la vez, pero que logran resolverlas todas, no se adecuan bien a la lógica ni a los hechos, le preocupa poco su entorno físico. Les cuesta ser realistas. Algunos ejemplos: Arwen (el señor de los anillos) Fox Mulder (X-Files).



Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

8. INTP:

Introvertivo/intuitivo/reflexivo/percepción: Son personas tranquilas reservadas, disfrutan de lo teórico y resuelven problemas a través de la lógica. No le agradan las fiestas, sus intereses son muy definidos, le agradan las carreras en las que se pueda sentir útil. Son muy abstractos. Algunos ejemplos: Lord Varys (Juego de tronos), Leslie Winkle (The big bang theory)



Extrovertidos:

1. ESTP:

Extravertido/sensitivo/reflexión/percepción: Personas adaptables, tolerantes, de valores conservadores. Es bueno para resolver problemas inesperados, confía muchísimo en la improvisación y no le gustan las explicaciones largas. Se ajusta a las necesidades del grupo gracias a su flexibilidad. Tiene poca tendencia a la planificación a largo plazo. Algunos ejemplos: Madonna, Jaime Lannister (Juego de tronos).

Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

4. ESFJ:

Extravertido/sensitivo/emotivo/juicio:

Personas que son populares, bondadosas, colaboradoras natas y habladoras, necesita armonía y siempre hace algo bueno por alguien. Su interés principal son las cosas que afectan la vida de las personas de forma directa, evita los problemas, aunque esto a veces le hace ignorarlos. Se puede llevar por tener un afán inmenso de agradar a los demás. Algunos ejemplos: Sansa Stark (Juego de tronos), Dean Winchester (Supernatural).



5.

ENFP:

Extrovertido/intuitivo/emotivo/percepción:

Personas que son encantadoras, enérgicas, ingeniosas e independientes. Son capaces de hacer cualquier cosa que este en su rasgo de interés, encuentran con rapidez soluciones a las dificultades y les agrada ayudar a los demás a resolver problemas. Encuentra razones convincentes para defender lo que le interesa y confía demasiado en su habilidad de improvisar. Toma muchas tareas y no las acaba porque abarca demasiado. Necesita dejar de lanzarse a todos los proyectos sin pensarlo. Algunos ejemplos: Piper Chapman (Orange is the new black), Peeta Mellark (Los juegos del hambre).

Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.



6.ENTP:

Extravertido/intuitivo/reflexivo/percepción:
Personas ingeniosas, rápidas, con habilidades variadas. Son personas que brindan una compañía que resulta abierta y franca, por diversión puede participar en discusiones y apoyar ambos bandos de discusión. Posee recursos para resolver problemas nuevos, pero descuida sus trabajos rutinarios. Es capaz de encontrar razones lógicas para lo que le interesa y debe aprender a demarcar prioridades y respetar plazos. Algunos ejemplos: Felicity Smoak (Arrow), Tyrion Lannister (Juego de tronos).

7. ENFJ:

Extravertido/intuitivo/emotivo/juicio:
Personas que son sociables, populares, innovadores y animadores. Son personas que establecen relaciones cordiales, favorece las comunicaciones de grupo y media en organizaciones. Sabe responder a las necesidades de sus colaboradores y es responsable, se preocupa de lo que quieran o piensen los demás y de sus sentimientos. Idealiza a las personas con facilidad y las críticas las toma como cosas personales. Algunos ejemplos: Daenerys Targaryen (Juego de tronos), Morfeo (Matrix).



Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

8. ENTJ:

Extravertido/intuitivo/reflexivo/juicio:

Personas francas, cordiales, tajantes y líder de actividades. Es bueno hablando en público, está bien informado y le agrada tener más conocimiento. Es organizado, objetivo, y resolutivo en lo que le interesa. Sus planes y estrategias son lógicas, está orientado a la acción. Piensa a futuro, pero puede ser duro con las personas que están bajo su cargo. Algunos ejemplos: Jacqueline A. Sharp (House of cards), Malcolm Merlyn (Arrow).



Arquetipos (dungeons & dragons)

En calabozos y dragones, existen alineaciones en las cuales puedes situar a tus personajes, es la clásica pelea del bien contra el mal, pasando por lo neutral, a continuación, explicaremos en que consiste cada arquetipo:

- 1. Lawful good (Legal bueno):** El caballero, con un sentido de la moral estricto, apegado a las leyes y estatutos establecidos. Pelea contra el mal, pero siempre dentro de lo éticamente correcto.
- 2. Lawful neutral (Legal neutral):** El/la juez (a). Se encuentra guiado por el sentido de la justicia, donde las normas, leyes y estatutos están claros y dentro de ellos se ve lo correcto e incorrecto. Decide por ello.

Clase 2: Tipos de personalidad y arquetipos.

3. Lawful evil (Legal malo): La/el tirana (o): Una persona que cree en la “ley y el orden”, pero que busca la opresión de la gente en busca del beneficio propio.
4. Neutral good (Neutral bueno): El héroe (heroína): Hace lo que es correcto, sin importar las leyes o autoridades, o que tenga que romper con el estado.
5. True neutral (Neutral): El observador: Es el punto medio. No cree que el bien o el mal sean absolutos, se guía por lo que él o ella crea que es bueno, justo o moral. Se encuentra fuera de cualquier extremismo.
6. Neutral evil (Neutral malo): El villano: Su importancia está en lograr el mal, pero que no le interesa unirse a un sistema de normal con tal de conseguir lo que decía, no le importa si debe fingir dentro del “bien” para lograr su cometido.
7. Chaotic good (Caótico bueno): La/el rebelde: Sabe lo que es el bien, lo tiene como una idea clara, pero no cree que a través de la conversación se pueda lograr, si no que cree firmemente que se debe luchar contra el sistema que lo oprime.
8. Chaotic neutral (Caótico neutral): El/la nomada: Un personaje que siempre velará por sí mismo, su egoísmo es el bien mayor y no le interesa como consigue las cosas para sí mismo.
9. Chaotic evil (Caótico malo): El/la psicópata: Es una fuerza destructiva, que solo quiere destruir las cosas, ver como el mundo arde. No le interesa nada más que el caos. (Easydamus, 2019)



Clase 3: Características físicas.

Para poder hacernos entender en el mundo del rol, necesitamos como una descripción psicológica, una descripción física. Lo importante para que un personaje pueda desenvolverse bien en el mundo del rol es tener sus descripciones y su historia de manera bien desarrollada para poder tener el máximo realismo posible. Lo que se hará en esta clase, es explicar tipos de rostros y todo lo que en ellos está (ojos, nariz, labios, pómulos), además de tipos de cuerpos y descripciones propias.

Se comenzará desde la punta de la cabeza en adelante:

1. Tipos de cabello

a) **Cabello rizado:** El cabello rizado se caracteriza por tener ondas muy pequeñas y marcadas, es decir, sus ondas son pequeñas pero variadas, van desde el inicio del cuero cabelludo hasta las puntas. Son cabellos quebradizos.

b) **Cabello ondulado:** Sus rizos no son tan marcados como el anterior, sus ondas son más suaves, puede ir desde cuero cabelludo a puntas o bien, desde la mitad del cabello hasta el final. Se enreda muy fácilmente.

c) **Cabello lacio:** Es un cabello totalmente falta de ondas, es liso, delicado y hay que tener un mayor cuidado con este tipo.

d) **Cabello crespo:** Con ondas mucho más definidas y pequeñas, son cabellos muy complicados de peinar.



TIPOS de CABELLO



Belleza en Rizos

1.1. Tipos de cuero cabelludo:

Los tipos de cuero cabelludo pueden ir acompañando a cualquier tipo de cabello, los cuales son los siguientes:

- Graso:** Las glándulas sebáceas hacen que el cabello pareciera estar untado con aceite. Son cabellos que al ser grasos resultan más lacios, sobretodo en el casco. Son cabellos que relucen mucho, pero no de una manera buena, sino que pareciera con aceite.
- Seco:** Este cabello tiene un aspecto sin vida, apagado, es más posible que se quiebre. Si se estira más de lo que debe, genera que se quiebre mucho más que un cabello sin esta característica.



- c) Normal: Cabello sano, brillante, dócil y que tiene una apariencia de sanidad. Se puede estirar, jugar de forma correcta y que se puede peinar de forma muy buena.
- d) Condición mixta: Cabellos que en la raíz y parte del casco es graso, lo que genera las características de este tipo de cuero cabelludo, mientras que, las puntas son secas y esto genera puntas que se pueden separar y quebrarse.



2. Tipos de rostros

- a) Rostro ovalado: La forma del rostro es una forma de ovalo. Posee una forma que es armoniosa y simétrica, es un rostro que le favorecen todos los cortes de cabello.
- b) Rostro redondo: Es un rostro en el cual el largo y ancho crean un círculo, aunque normalmente no es un círculo perfecto.
- c) Rostro corazón: Tipo de rostro en el cual lo más ancho es la frente y termina con una barbilla en punta. También se conoce como un rostro de triangulo invertido.



d) **Rostro largo:** Es un rostro que se caracteriza por tener una forma alargada, y sus tres formas (frente, media, inferior) son de igual longitud.

e) **Rostro periforme (o de pera):** La altura de su frente es de medio tamaño, mientras que la zona inferior es predominante y ancha en la mayoría de los casos.

Aunque, son tipos de rostros establecidos, hay personas que pueden tener mezcla de estos rasgos, sin embargo, esto funciona como guía.



3. Tipos de ojos

a) **Ojos almendrados:** Son ojos que su forma es parecida a la forma de las almendras, es decir, anchos y con una pequeña punta al final. Es el tipo más común de forma.



b) **Ojos juntos o estrechos:** Estos ojos pueden ser identificados porque la distancia entre ellos es menor entre ellos que lo estándar. Suele ser menor a la extensión de un ojo.



d) Ojos asiáticos: Ojos que son más pequeños que la media y son de reconocimiento rápido, dado que los pliegues de los párpados no son visibles. Su espacio entre ceja y ojos es mayor que en ojos normales.

e) Ojos caídos: En este tipo de ojos, el párpado móvil (el superior) pareciera tener peso sobre el ojo aun estando abierto.

f) Ojos apartados: Ojos contrarios a los estrechos. Es decir, la distancia entre cada ojo es mayor de lo normal, lo que genera que se vean más pequeño por su separación.



4. Tipos de nariz:

a) Nariz aguileña o romana: Nariz que tiene el tabique muy pronunciado y que este se curva hacia la punta.

b) Nariz griega: Puede ser llamada nariz recta, el puente que posee es totalmente recto. Tiene una proporción adecuada para el rostro, es una nariz que se acomoda bien a los tipos distintos de rostro y que no posee asimetría.

- c) **Nariz nubia o ancha:** Nariz que posee un tabique recto, delgado, pero que se ensancha a medida que va hacia la punta. Es decir, la punta de la nariz es más ancha que el resto.
- d) **Nariz chata:** Nariz que es delgada, con punta plana. De perfil pareciera que está hundida en la punta.
- e) **Nariz respingada:** Nariz que es de punta respingada, normalmente es pequeña. Sin embargo, no viene bien con todos los tipos de rostro.



- f) **Nariz bulbosa o carnosa:** Nariz que es muy redonda y su punta tiene forma de bola.
- g) **Nariz desigual:** Nariz que posee lados distintos, es decir, uno de los lados de la nariz es diferente al otro.



5. Tipos de labios

- a) **Voluminosos:** Labios que son carnosos, voluminosos, sus comisuras son marcadas y su textura es gruesa.
- b) **Finos:** Labios que son delgados, tanto superior como inferior, al ser así, se puede observar una boca pequeña, dado que los labios son muy finos.
- c) **Arco de cupido:** Labios que tienen forma de arco, el labio superior es delgado, mientras que el inferior es voluminoso.



- d) **Arco de cupido redondeado:** Parecidos a los anteriores, solo que el superior es un poco más grueso.
- e) **Arco de cupido indefinido:** Labios que no presentan una textura definida, pareciera que ambos labios son iguales, pero no tienen forma tal cual.
- f) **Normales:** Labios que se encuentran entre los anteriores, es decir, no son ni muy anchos ni muy delgados, son equilibrados.
- g) **Aumentados:** Labios que fueron modificados por una intervención quirúrgica. No es recomendable hacerlo, dado que los labios pueden sufrir daños.



6. Tipos de cuerpo

6.1. Femeninos:

a) **Cuerpo en forma de reloj de arena:**
Cuerpo que posee los hombros y las caderas de la misma proporción, su cintura es definida. Poseen piernas estilizadas.



b) **Cuerpo triangular o en forma de pera:** Cuerpo que tiene los hombros más estrechos que las caderas. Poseen la cintura bien definida.



c) **Cuerpo rectangular o cuadrado:**
Cuerpo que posee medidas similares entre los hombros, la cintura y la cadera, la zona media del cuerpo no resalta al ser todas de la misma medida.



d) **Cuerpo ovalado o forma de manzana:** Cuerpo que posee la cintura ancha, hombros redondos y sus piernas son delgadas.

e) **Cuerpo en forma de triángulo invertido:** Cuerpo que posee los hombros más anchos que las caderas, tienen los hombros y la zona pectoral más ancha. Caderas y cinturas estrechas.



b) **Cuerpo ovalo:** Cuerpo en el cual la grasa se acumula en la mitad superior del cuerpo masculino.



e) **Cuerpo rombo:** Cuerpo que posee hombros grandes, sobresalen ligeramente de las caderas.



6.2.Masculinos:

a) **Cuerpo rectángulo:** Cuerpo que se caracteriza por poseer un torso plano, rectangular, hasta la cintura o cadera.



c) **Cuerpo triangulo invertido:** Cuerpo en el cual la grasa está alrededor de las caderas, la cintura y torso, posee hombros más pequeños.



Clase 4: Creación de historias.

Tanto como la descripción psicológica, física, la historia, cumple un rol más que importante dentro de la creación de los personajes. La historia, define quién y qué fue antes del momento en el cual decidas situarlo.

Para la creación cómoda, lúdica y divertida de las historias de cada personaje, se pondrán a disposición tres ejercicios presentes dentro del libro de Carlos Lomas: “¿Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras?” En pos, de que la generación de historias resulte cómoda para los estudiantes y que no sea una carga de ningún tipo.

Para comenzar, los estudiantes deben poseer ya listos, sus datos básicos de personajes y sus respectivas descripciones descritas anteriormente. En este punto, deben decidir a qué mundo unirán a su personaje (si es que no lo habían hecho antes), en pos de que la historia verse sobre aquellas aventuras o situaciones que conformaron el momento hasta el cual llegaron y en cual se situaran a escribir.

Cabe aclarar, que siguiendo la línea del autor que citaremos, la importancia del maestro, no es que sirva como maestro, sino que, sea un animador de las situaciones que ocurrirán en el taller.

Es importante recalcar a los estudiantes, que todos estos juegos son para la creación de su historia y que deben estar basados en sus personajes al cien por ciento.



Ejercicios :

1. Construcción de un “limerick” (disparate organizado y codificado): La idea de este juego, es que, cada uno de los estudiantes tiene que ir diciendo lo siguiente:
 - a) El primer verso es el nombre del protagonista (Un hada llamada Annie)
 - b) El segundo verso es alguna característica física de ese personaje (Tenía el cabello rosado)
 - c) El tercer verso es alguna característica psicológica de ese personaje (Era muy tranquila)
 - d) El cuarto y quinto verso son el predicado de toda la frase que se está armando (Y le gustaba caminar en la lluvia/saltando en los charcos)
 - e) En el sexto verso se inserta el epíteto (Un día, cayó dentro del agua). (Lomas, 1999)

Después de crear todos, lo resultante se escribe en pos de generar un párrafo que pueda servir para la creación de la historia del personaje. El párrafo de Annie, quedaría de la siguiente forma: “Un hada llamada Annie, tenía el cabello rosado, era muy tranquila y le gustaba caminar en la lluvia saltando en los charcos; un día cayó dentro del agua” En la frase recién construida podemos observar que de todo eso, podemos sacar para la historia, que Annie, era muy juguetona, que le gustaba salir en invierno y cuando llovía, saltar en los charcos.



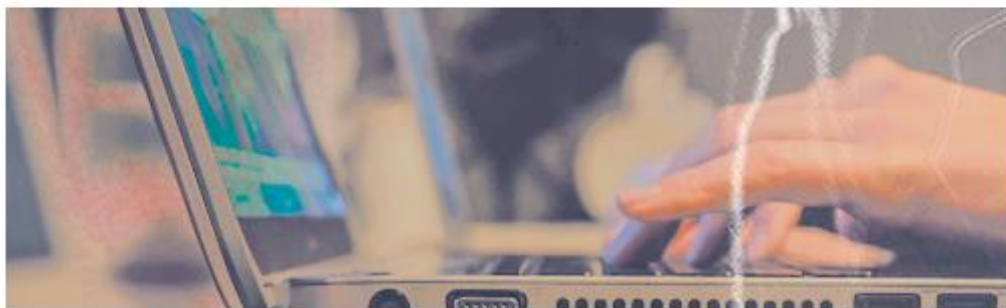
2. El juego de papeletas con preguntas y respuestas: El fin de este juego es crear argumentos de estructura, en pos de que estás preguntas puedan causar narraciones breves. (Lomas, 1999)
Aunque aquí se plantea de manera colectiva, la idea es que cada estudiante saque dos papeles con alguna de las siguientes preguntas (no es problema si se repiten):

- a) ¿Quién era?
- b) ¿Dónde vivía?
- c) ¿Qué hacía?
- d) ¿Tuvo algún problema en su vida?
- e) ¿Cómo se llevaba con sus cercanos?
- f) ¿Cómo era en la calle?
- g) ¿De qué forma trataba a los animales?
- h) ¿Volaba?
- i) ¿Tiene alguna característica especial?
- j) ¿Le gusta donde vive?
- k) ¿Tiene algún sueño?
- l) ¿Cambió por algo?
- m) ¿Cuáles son sus metas?
- n) ¿Qué es lo que más le gusta?
- o) ¿Qué es lo que menos le gusta?
- p) ¿Qué es lo que más le gusta?
- q) ¿Hay algo que odie?
- r) ¿Qué es lo que más disfruta hacer?
- s) ¿Qué situaciones lo ponen nervioso?
- t) ¿Hay algo que odie hacer?
- u) ¿Cómo fue su infancia?



3. Las hipótesis fantásticas: Se realizan preguntas que están formuladas para que los estudiantes puedan pensar en cómo desarrollar la historia guiada por eventos que hayan marcado al personaje, normalmente tragedias. Algunos ejemplos serían:
- a) ¿Qué pasaría con tu personaje si vivió un abuso sexual de adolescente?
 - b) ¿Qué pasaría con tu personaje si tu personaje hubiera caído dentro de un pozo?
 - c) ¿Qué pasaría si tu personaje viviera de pequeño en un lugar lleno de drogas y alcohol?
 - d) ¿Qué ocurriría si tu personaje vio un asesinato?
 - e) ¿Cómo crees que sería tu personaje si a cada momento pensara en hacer daño?
 - f) ¿Cómo crees que sería tu personaje si vendió su alma a algún demonio?
 - g) ¿Cómo crees que se sentiría tu personaje al saber que es un licántropo?

Con estos tres ejercicios, los estudiantes tienen un punto de partida a la hora de poder pensar más creativamente estas historias. Tal como lo plantea Lomas, estos ejercicios sirven para generar historias, como para romper el hielo en distintas situaciones sociales. (Lomas, 1999).



Caballé, en un texto denominado: “¿Cómo se escribe una biografía?” Nos plantea, que existen reglas para la escritura de una biografía, hay algunas de ellas que en este contexto no aplican, pero nos parece importante agregar algunas bastante importantes:

1. La historia debe fundarse en la vida entera: La autora nos plantea que la información que se presente es de la mayor cantidad de detalles sobre la vida de la persona o personaje biografiado. Aquí, tomaremos esta misma regla, agregando que es deseable toda la información posible, pero definida en eventos más importantes para el desarrollo del personaje.
2. El biógrafo debe conocer el tema: En este punto, Caballé plantea que, a mayor cantidad de tiempo de vida, más se debe saber de la historia y vida de la persona, personaje a biografiar. Por lo cual, esto aplica en el sentido de que, si el personaje es alguien mayor de cien años, se debe tener en cuenta todos los procesos importantes a nivel mundial que pudo haber sobrellevado este personaje, o bien, si el personaje es un demonio, hada o vampiro (entre otras criaturas sobrenaturales), el estudiante o la estudiante, debe manejar bien las características de estos tipos de personajes y sus mundos.



3. La biografía requiere una reflexión sobre la identidad: En el texto, se nos plantea que, el biógrafo debe conocer y pensar el cómo plantear la identidad de su biografiado, es recomendable a la hora de escribir historias sobre personajes, que se plantee que tipo de identidad poseerá, en pos de generar una historia más clara.

4. La biografía no tiene reglas: Las biografías no poseen reglas, dado que tienen cada una su propia metodología. Caballé nos plantea que: “Esta última regla impugna pues las nueve reglas anteriores y cede el protagonismo a la vocación y la profesionalidad del biógrafo.” (Caballé, 2012)

A modo de ayuda para los estudiantes, se sugiere la siguiente forma de escritura de historias:

1. Nacimiento: En qué fecha, ciudad/mundo/universo, en que estación.
2. Desarrollo de la infancia, adolescencia (en caso de que la esté experimentando, lo que lleve de este momento), adultez (en caso de que la esté experimentando), los años que lleve en el momento. No es un desarrollo exhaustivo, si no, que se destaquen los hechos más importantes.
3. Hechos que hayan marcado al personaje, si alguno de ellos genera algo que haga que la psicología del personaje se explique, mucho mejor.
4. Desenlace de que lo llevó a donde está situado para comenzar a escribirlo.



Por último, se mostrarán historias de distintos personajes. En el PPT, se mostrarán hipervínculos:

Nielsine Diamela Skjold

1. Nombre completo: Nielsine Diamela Skjold
2. Edad: 22 años de apariencia, 80 reales.
3. Fecha de cumpleaños: 2 de agosto 1916
4. Mundo: Fantasía y sobrenatural
5. Especie: Vampiresa
6. Ocupación: Congressista

Nielsine nació hace 102 años en Dinamarca. Hija de un nativo y una mujer de herencia latina, la muchacha creció con una herencia exquisita, que mezcló lo mejor de dos culturas totalmente distintas.

En el año 1916 se realizó el levantamiento femenino de Irlanda y fue desde ahí que las mujeres empezaron a pelear por lo que merecían. En esa sociedad creció la pequeña Nielsine, sin embargo, ella no entró a una universidad ni deseó poseer derechos, sino que, por la crianza de su madre, decidió que casarse a los dieciséis años era una muy buena idea, por lo que se casó con un hombre que tenía tierras y dinero, mas no amor para ella.

Nielsine tenía dieciséis mientras que su esposo treinta y dos. En poquitas palabras, la golpeaba y variadas veces abusaba de ella, después de todo, él la mantenía en un hogar bello y feliz.



De ese matrimonio nació un pequeño. Ulrich se llamaba, tal como su padre. Nielsine había sido madre a los dieciocho años, fruto de la violación de su esposo, porque ella ya no deseaba mantener relaciones con él. Tuvo que cuidar al pequeño y llegó a quererlo, sin embargo, en realidad era simple familiaridad, la muchacha no amaba a ninguno de los dos Ulrich que vivían en esa casa. Pero siguió viviendo, yendo a fiestas, sonriendo mientras pretendía estar bien, mas ya no quería más de su vida. A sus veinte años estaba totalmente desdichada, por lo que empezó a ir a la iglesia. Fue ahí donde conoció al Obispo Jonas, se llevó bien con él las veces que hablaron y que ella le contó sus problemas. Nunca lo veía en el día, si no que entrada la tarde se dejaba ver, a Nielsine jamás le preocupó y el obispo fue su confidente. En su cumpleaños número veintidós, estaba de voluntaria en la iglesia cuando se encontró con el obispo Jonas, como siempre se portó sumamente amable, sin embargo, también le preguntó si no querría escapar de su vida y ella, siendo sincera como siempre, le dijo que sí.

La mordió.

En plena iglesia mordió a la muchacha que dejó salir un grito de dolor seguido de un gemido foráneo en sus cuerdas vocales. Nielsine no recuerda bien que pasó, pero cuando despertó se sentía mucho más fuerte y mucho más sedienta de lo que había estado siempre.





Jonas le explicó que había pasado y ella, en vez de lamentarse se juzgó maravillosa y afortunada por sobretodas las cosas. Su primera parada fue su casa, en la cual se alimentó de su esposo hasta casi drenarlo y luego, le rompió el cuello. A su hijo lo drenó, le tomó la vida de a poco.

Con la inmortalidad en su puerta se cambió nombre y apellido. Eligió *Diamela*, proveniente del griego que significa *llena de luz*, porque ella estaba llena de una luz nueva.

Tuvo una relación larga con Jonas, de unos cuarenta años, en ellos, se dedicó a estudiar múltiples carreras, siendo graduada de leyes, antropología, psicología y sociología. No obstante, su tiempo con Jonas había llegado a su fin y eso era algo que Nielsine entendía muy bien.

Con sus cuarenta años recién cumplidos partió a Londres, en donde se adaptó de una forma magnífica. Lleva diez años siendo congresista y es una de las Intuneric más rebeldes y defensoras de las vampiresas.



Hadrian Herman Edevane

1. Nombre completo: Hadrian Herman Edevane
2. Edad: 32 años
3. Fecha de cumpleaños: 30 de agosto 1987
4. Mundo: Realista
5. Especie: Humano
6. Ocupación: Profesor y pintor

Nació en Londres en el justo momento donde el reloj daba las doce de la noche y el año cambiaba de número. Fue un niño de año nuevo y los médicos le dijeron a la señora Edevane que eso era de muy buena suerte, por lo que su hijo venía afortunado.

Los Edevane jamás lo creyeron, pero contaban el nacimiento del pequeño Hadrian como una odisea dado que el muchacho se había adelantado dos semanas. Fue hijo único durante once años; en todo ese tiempo, sus padres le entregaron mucho cariño, pero por sobre todo, le intentaron inculcar varias cosas. Empezaron por los deportes, porque los demás padres les comentaban que era una buena forma de hacer amigos y que el niño fuera activo, no obstante, a Hadrian no le gustó ninguno de los deportes que le presentaron. Se sintió levemente atraído por la natación, pero le aburrió demasiado pronto cuando aprendió distintos nados. La mayoría de las cosas le aburría al momento de aprenderlas.



Cuando el niño no mostraba afición a los deportes, sus padres decidieron que en algo debía de ocupar su tiempo, así que le entregaron los materiales en lo que ellos más sabían: Las artes. Ambos padres estaban dedicados a ellas, pero de distintos frentes, mientras que él era escritor, ella era artista conceptual. Al pequeño muchacho, terminó por encantarle la pintura y desde los nueve años no pudieron nunca más alejarlo de un lienzo.

Si bien era cierto que disfrutaba de pintar, también le encantaba conocer del arte en general y de las distintas corrientes, de echo, todo lo que estuviera en un lienzo, era del gusto de Hadrian.

Acompañaba a su madre en las muestras que tenía, por lo que todo el ambiente bohemio del arte lo acompañó desde que era pequeño, al menos hasta que nació Azahar. Cuando ella nació, estuvo dos años enteros sin ir a exposiciones de su madre, porque no las realizaba, aunque en ese tiempo su padre lo llevaba al museo, no era lo mismo.

A medida que fue creciendo, las pinturas fueron adornando las paredes de su habitación, después, sus padres empezaron a adornar las paredes de casa y una que otra daba vida a la habitación de Azahar.





La pintura era lo único además del conocimiento sobre arte, que no le aburría, porque todo de alguna u otra forma lo hacía. Y ya, cuando estaba a punto de entrar a la universidad, entendió que aquel desanimo por los hobbies, también abarcaba a sus relaciones personales.

Entró a estudiar historia del arte porque era lo único que lo motivaba. En ese tiempo fue donde salió de casa para poder tener privacidad en sus años de estudio. Su gusto y afán por las materias, le entregaba una seguridad imaginaria de que no necesitaba estudiar para que le fuera bien, no obstante, siempre con ese carisma que parecía nacerle desde lo más profundo de su cuerpo, lograba salir siempre bien.

Es a los dieciocho donde sus hábitos más oscuros se rebelaron, dejando al muchacho con cigarrros a la orden del día, alcohol de la misma forma y la hierba era muy común para los estudiantes de arte.





Cuando terminó la carrera, decidió dedicarse a pintar, aunque extrañamente mostraba sus creaciones a alguna persona que no lo conociera demasiado bien. Aunque la docencia nunca estuvo entre sus prioridades, encuentra que enseñar le da la posibilidad de enseñar arte con el ánimo que lo merece.

Con las dos historias anteriores, podemos observar una construcción correcta de la historia de personaje.

**Historias que están presentes en el foro:
tallerderol.foroactivo.com**



¿Qué es el rol?

Una definición directa sería la siguiente: "Un juego de rol es una dramatización improvisada en que las personas participantes asumen el papel de una situación previamente establecida como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua." La frase recién citada corresponde a lo que se entiende por nivel general al rol, son representaciones que pueden parecer una obra teatral, pero que normalmente poseen un carácter menos estricto que aprender un diálogo, si no que, es casi improvisado el situarse en un año o personaje, en pos de que las personas participantes puedan situarse en aquella situación.

Para fines actuales, esta es una forma pequeña de la definición de rol que corresponde a nuestra realidad.

Rol de mesa: El rol de mesa, responde a la misma definición antes planteada, no obstante, difiere en el sentido de que, los jugadores toman un personaje (normalmente ya definido) que dependiendo del juego puede variar. En calabozos y dragones vamos a encontrar: Magos, juglares o caballeros, entre otros, mientras que en Vampiro: La mascarada, vamos a encontrar personajes como: Cazadores, cazados, Malkavian, Nosferatu, entre otros; los últimos dos necesitan de un mínimo conocimiento para poder llevarlos a cabo. Con el personaje elegido se arma una hoja de personaje, la cual posee puntos que se deben repartir entre los distintos atributos, los cuales pueden ser: Fuerza, vida, rapidez, entre otros.



¿Qué es el rol?

Luego de esto, debemos narrar las acciones de nuestro personaje y lanzar dados, para ver si nuestras acciones fueron bien recibidas. Ejemplo: Si mi cazador desea atacar con una ballesta, debo lanzar los dados para ver cuanto daño hará. En el momento en que los puntos de vida se acaban, el personaje muere.

Las dos definiciones anteriores son distintos tipos de juego de rol que existen, el rol escrito, por redes, tanto facebook, twitter, foroactivo u otras, es una mezcla de los anteriores, pero que también opera con un sistema propio.

Juegos de rol escritos

En el juego de rol escrito, el jugador toma el papel de un personaje (puede ser tanto creado por el mismo jugador o bien de otra saga), por ahora solo usaremos personajes creados. El jugador al tomar ese personaje, debe escribir como lo haría aquel personaje, por ejemplo, si tengo un vampiro, no puedo salir a la luz del sol. Por tanto, las acciones que tomo como jugador/a, deben ser acordes a mi personaje, en todo sentido.

Como se empieza a escribir, es básico que primero entre las dos personas incluidas pongan un tema general, una trama en la cual se vayan a desarrollar. Por ejemplo: Son dos humanos que están conversando sobre como estuvo su día y como él le trae flores a ella. Si es esta la idea, podemos desarrollarla de forma correcta, siguiendo las siguientes instrucciones



¿Qué es el rol?

Es importante que entre ambas personas se converse que es lo que se hará, que se espera de lo que van a escribir juntos.

Como se observa en el ejemplo, cada usuario lleva un personaje y se escribe acorde al personaje elegido. Esto va acorde a la descripción de personaje, como vemos aquí, tenemos la descripción de personaje de ella, por lo cual, podemos observar que como está definida, es como se adapta a la situación que está planteada en el tema.

Al tener al personaje escrito, tenemos que adaptarnos a él.

Cuando escribimos o roleamos con otra persona, aquella persona tiene que adaptarse a lo que hemos escrito, es decir:

Personaje 1: — ¿Cómo estás? ¿Has tenido un buen día? —

Personaje 2: — Muy bien. Tuve un día ajetreado, pero bueno ¿Y tú? ¿Qué tal estás?—

Como observamos en el ejemplo, el personaje dos, responde a las preguntas del personaje uno (Los diálogos van entre guiones (— —)), esto también aplica a acciones. Por ejemplo:

Personaje 1: Ella sonrió con un poco de vergüenza, su rostro se coloreó de rojo al ver el ramo de flores que él sostenía. — No tenías que molestarte — se acercó con miedo, pero le dio un abrazo apretado.

Personaje 2: Al ver aquellas mejillas coloreadas, sonrió con cariño, dio un asentimiento al escuchar sus palabras y recibió su abrazo, apretando la complexión de ella que se amoldaba de forma perfecta a la suya.



¿Qué es el rol?

En el ejemplo anterior, podemos ver como el personaje dos reacciona a las acciones del personaje uno, de esta forma, el escrito entre ambos puede ir avanzando. Es muy importante que los escritos se vayan respondiendo, dado que de esta forma, la escritura puede fluir de mejor forma.

A continuación, irán ejemplos de como no se debe escribir con un otro.

Personaje 1: — ¿Cómo estás? ¿Qué tal fue tu día? —

Personaje 2: — Hace muchísimo frío. —

Anteriormente, podemos ver como el personaje dos, no respondió de forma correcta y aquello causa que la idea del tema que vana escribir, no se esté llevando a cabo de forma correcta, lo mismo ocurre con acciones y descripción de lugares:

Personaje 1: Ella se abalanzó a darle un abrazo, porque era su forma de agradecer lo que estaba haciendo por ella.

Personaje 2: Él observó el celular, mientras que reía de una imagen que observaba en Instagram.



¿Qué es el rol?

En el ejemplo anterior observamos que si ella le da un abrazo, él no lo recibiría y ella quedaría de forma extraña al respecto. Por tanto, podemos ver que si lo pensado para el tema es que él si la abraza, esto se perdería, no obstante, también puede existir la idea de que no la abracé, lo que sería para generar otro tipo de trama.

En pocas palabras, lo que se deba hacer para poder comenzar a escribir es lo siguiente:

Crear un personaje e idea de personaje y situación para comenzar a escribir.

Encontrar a una persona que quiera escribir con tu personaje y con tu idea.

Plantear la idea y tenerla clara para que no hayan problemas ni incoherencias, es decir, si la idea se sitúa en un lugar con nieve, un personaje no puede estar escribiendo que las flores están abriéndose.

Conclusión

Como pudimos observar en este tema, tenemos las nociones básicas a la hora de escribir, lo más importante, es perder la vergüenza y el miedo a la hora de escribir.



¿Qué es el rol?

Glosario

Jugadores: Personas que van a jugar al rol. Pueden ser de cualquier edad.

Calabozos y dragones: Juego de rol de mesa, que se basa en la fantasía heroica.

Vampiro: La mascarada: Juego de rol de mesa, basado en la existencia de vampiros en una era moderna y un mundo gótico punk.

Tema: Una línea de respuestas en la cual ambas personas (o más) van escribiendo sobre lo que armaron previamente.

Wishlist: Lista de deseos sobre que escribir.



Clase 5: ¿Qué es una trama, un tema, un partner? + glosario

1. *Trama* (plot): Dentro de una película o libro, es el argumento que se trata, pero, adoptado en el rol, es la trama, que se llevará a cabo, es decir, entre dos personas, se decide que cosas van a escribir, puede ser tan simple como definir en qué ciudad, contexto y mundo, van a situar a sus personajes y empezar a escribir o bien, llegar al nivel de planear absolutamente todo lo que pasará entre esos dos personajes. Es esto lo primero que se debe hacer antes de empezar a escribir.
2. *Starter*: Post que da inicio al tema.
3. *Tema* (Thread): Es el inicio del rol y por donde se continua, es decir, uno de las dos personas lo comienza y luego, se va respondiendo a un post o respuesta cada uno. Cada uno de estos temas, puede ser denominado como un capítulo de la escritura.
4. *Post*: No puede existir un post si no hay un tema donde escribir, es decir, el tema es el inicio y cada respuesta es un post. Ya se ha castellanizado y dentro del mundo del rol, lo utilizamos como verbo: Ya posteé, me debes post. (Lisbethkhol & Morningstar, 2019)
5. *Partner*: Persona con la cual se acostumbra escribir, ya sea porque se conocen de la vida real, o bien, porque han conectado a la hora de escribir juntos.



¡Otros términos de ayuda!

1. Admin: Persona que administra el foro, que acepta fichas y registros.
2. Alter: Hace relación a la palabra: Alter ego, se puede referir a un usuario hablando de su personaje o del personaje de otra persona.
3. AU: Es una sigla en inglés que significa alternate universo o universo alternativo, hace referencia a mundos alternativos en los cual rolear con el mismo personaje. Por ejemplo, rolear con un personaje sobrenatural, en un mundo realista.
4. Avatar: Significa PB o FC o bien, la imagen que va dentro de un foro.
5. Awards: Premios que se entregan a los usuarios de un foro que es decidido por los mismos usuarios. Son de distinta categoría, por ejemplo: mejor personaje femenino, mejor personaje masculino, mejor escritor/escritora, entre otros.
6. Canon: Personaje propio de una saga de otro autor. Por ejemplo, escribir con personajes de otras sagas.
7. FaceClaim: Famoso o famosa que personifica a un personaje.
8. God-Modding: Personaje que llega al rol y dice ser mejor que todo, que tiene todos los superpoderes, que es el mejor, a fin de cuentas, como también puede ser cuando un personaje trata de controlar a otro personaje o situación. (Lisbethkhol & Morningstar, 2019)



¡Otros términos que podrían ser de ayuda!



9. Metarol: Cuando utilizan conocimientos que se sabe cómo usuario, mas no como personaje. Por ejemplo, el utilizar lo que un personaje pensó como si nuestro personaje lo supiera.
10. PB: Played by: Persona que da imagen al personaje. Si existe PB, no existe descripción física.
11. Ship: Emparejar a dos personajes, sean propios o de otras sagas.
12. User: Usuario: Se usa para hacer idea a la persona que lleva al personaje.
13. Wishlist: Lista de tramas que se quiere rolear.

Dentro del foro, se encontraran tutoriales que solo se pueden ver ahí, por lo cual, recomendamos ver los siguientes nombres de temas en el foro:

1. Registrarse en el foro.
2. Guía básica de utlización de HTML.
3. Como hacer y poner un avatar en el foro.



Clase seis y clase siete

Ambas clases tienen los siguientes nombres:

Clase seis: ¿Cómo se rolea?

Clase siete: ¡Vamos a rolear!

Es importante destacar que no tienen espacio en el manual del tallerista, porque la idea es que el tallerista (¡Es decir tú el que está leyendo esto!) vaya revisando y haciendo las clases con los recursos ya dentro del foro.

Dentro de la clase seis encontraras una clase que es lo bastante completa como para lo que deseas lograr. Viene con una actividad:

1. ¿Como se rolea?
2. Nociones básicas de escritura en foro.


La clase siete, es la más importante para la finalización de este viaje, dentro de ella, encontrarás lo necesario para enseñar el ¡Vamos a rolear!:

1. Búsqueda de compañeros
2. Y dentro de *Abertura de temas* encontraras un tema que te ayudará: Abertura de temas.

Hasta la clase cinco existe el manual del tallerista.

¡Feliz taller!





Manual del tallerista creado en su totalidad por Kimberly Alejandra Tapia Soto. Las fuentes necesarias están citadas. Las imagenes fueron encontradas en internet, la mayoría en Unsplash, un receptorio de imagenes gratis.

8. Conclusión

Luego de las distintas citas y fuentes que se han consultado en esta tesis, además del trabajo realizado, podemos concluir que el uso de plataformas cooperativas de escritura, ayudaría al fomento de la escritura de los usuarios.

Tal como nos planteaba Castaño, el entorno de aprendizaje lo hacemos nosotros, como usuarios de las plataformas web. Estas plataformas nos ayudan a poder socializar, como escribir y desarrollar capacidades dentro de las nuevas ciencias TIC.

El uso de TIC es imperativo en los tiempos que corren. Con el SIMCE TIC quedó en evidencia que los estudiantes en su mayoría no manejan a dedillo las tecnologías, por lo cual, en plataformas como foroactivo donde se pueden alojar imágenes, vídeos, diversos tipos de fuentes, entre otras cosas, que ayudan a la comprensión del uso de las distintas tecnologías de información y comunicación.

Cabe destacar que el trabajo escritural con el modelo de Flower y Hayes, se ve en las clases destinadas, dado que pide la constante revisión, como también el crear textos en los que tiene que existir una pre-revisión como también una pre-elaboración de estos.

Los estudiantes nativo digitales, se han visto incluso con bajos resultados en el SIMCE TIC, por lo cual, aunque poseen acceso a celulares inteligentes e internet, vemos que no saben manejar más que lo básico; con el progreso de este taller, se espera que puedan aprender a usar las TIC de una forma correcta y puedan sacarle el máximo potencial a las tecnologías que los rodean.

Quisiéramos concluir diciendo que el desarrollo de este taller está pensado para lograr que los estudiantes comiencen a mejorar su capacidad escritural, como también puedan comenzar un gusto por la creación de historias y puedan ver su creatividad activada con los distintos tipos de mundos en los cuales pueden desarrollarse.

Bibliografía

- Álvarez, G., & Bassa, L. (2013). TIC y aprendizaje colaborativo: el caso de un blog de aula para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes preuniversitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 5-19.
- Anstey, M., & Bull, G. (2010). Helping teachers to explore multimodal texts. *Curriculum & Leadership Journal*, 16-18.
- Bereiter, C., & Scardamalia, M. (1987). *The psychology of written composition*. New Jersey: N.J.: Erlbaum.
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 36-47.
- Caballé, A. (2012). ¿Cómo se escribe una biografía? *Rubrica contemporanea*, 39-45.
- Cabero, J. (2002). Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/organiz.htm>, 1-10.
- Caridad, M., & Moscoso, P. (1991). *Los sistemas de hipertexto e hipermedios*. Madrid: Pirámide.
- Castaño, C. (2008). 5. Educar con redes sociales y Web 2.0. In J. Salinas, *Innovación educativa y uso de las TIC* (pp. 67-82). Sevilla: J. De Haro Artes Graficas S.L.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Volumen I: La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. *CEPAL-Colección de Documentos de proyectos*, 1-28.
- Cuddon, J. (2013). *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- De la Cruz, J., & Fausto, A. (2008). El realismo literario. *FIEE-UNMSM*, 1-52.
- Easydamus*. (2019, Abril 29). Retrieved from Easydamus: the alignment system: <http://easydamus.com/alignment.html>
- Educación, A. d. (2017, Octubre). *Archivos agencia educación*. Retrieved from Agencia de Calidad de la Educación: http://archivos.agenciaeducacion.cl/06_Tics_y_aprendizajes.pdf
- educativa, M. p. (2018, Octubre 5). *Escritura colaborativa*. Retrieved from Publicaciones Inee: http://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/D/403/P1D403_08E08.pdf
- Enlaces. (2013). *Enlaces: Resultados SIMCE 2013*. Retrieved from Enlaces: <http://www.enlaces.cl/evaluacion-de-habilidades-tic/simce-2013/resultados/>
- Flower, L., & Hayes, J. (1988). The construction of purpose in writing and reading. *College English* 50.

- Hayes, J. (1996). "Un nuevo marco para la comprensión de lo cognitivo y lo emocional en la escritura" en C. Levy y S. Ransdell (eds.). *The science of writing. Theories, methods, individual differences, and applications*, 1-27.
- Hervás, R. (2008). DIAGNÓSTICO DE LOS ESTILOS DE PERSONALIDAD.
- Jb, Y. (2020, Julio 12). *Educa Rueca*. Retrieved from Educa Rueca: <http://www.educarueca.org/spip.php?article107#:~:text=JUEGO%20DE%20ROL&text=Un%20juego%20de%20rol%20es,una%20situaci%C3%B3n%20lejana%20o%20antigua.>
- Jung, C. (1954). *Sobre el desarrollo de la personalidad*.
- Lisbethkhol, & Morningstar. (2018, Noviembre 09). *Guías para el rol*. Retrieved from Guías para el rol: <https://guiasparaelrol.tumblr.com/post/84268583690/lo-b%C3%A1sico-os-traemos-un-diccionario-de-t%C3%A9rminos-de>
- Lomas, C. (1999). *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras. Teoría y práctica de la educación lingüística. Vol II*. Barcelona: Paidós.
- Marinetti, F. (1909). El futurismo. *Prometeo*, 1-3.
- Rival, H. (2010). Tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar chileno, aproximación a sus logros y proyecciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-10.
- Román, M., Cardemil, C., & Carrasco, A. (2011). Enfoque y Metodología para Evaluar la Calidad del Proceso Pedagógico que Incorpora TIC en el Aula. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 8-35.
- Sotomayor, G. (2010). Las redes sociales como entornos de aprendizaje colaborativo mediado para segundas lenguas. *Revista electronica de Tecnología Educativa*, 1-16.
- Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. D.F: Premia editora de libros s.a. .