

Título: NARRACIÓN SURREALISTA

Nivel educativo: Primer ciclo de ESO (3º ESO)

Materia/s: Lengua castellana y Literatura

Temporalización: dos sesiones de 50 minutos
(segundo trimestre)



Descripción breve de la actividad

A partir de una estructura sintáctica sencilla, se propone un taller de escritura en el que, tomando como ejemplo algunas de las técnicas de escritura automática de las vanguardias, los alumnos hallarán asociaciones insólitas que estimularán su creatividad. Obtendrán como producto final una creación literaria propia de corte surrealista.

Proponemos esta actividad para repasar la estructura de la oración simple en el tercer curso de ESO en dos sesiones de 50 minutos.

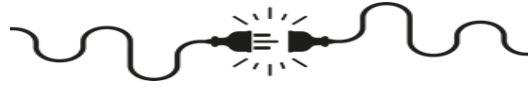


Objetivos



- Incentivar la creatividad a partir de asociaciones insólitas sobre la base de un patrón lógico sintáctico.
- Promover el gusto por la escritura creativa de manera tanto lúdica como reflexiva.
- Reforzar los conocimientos sobre la estructura sintáctica de la oración simple.
- Conocer algunas de las técnicas de la escritura vanguardista.





Pasos a seguir

1. Se repasará la estructura de la oración simple con predicado verbal, tanto con verbos transitivos como intransitivos y propone un análisis inverso sobre la estructura sintáctica de la actividad (véase la “tabla de entrenamiento”). Tras unos minutos, los alumnos pondrán en común sus hallazgos y se indicarán los fallos y los aciertos.
2. Una vez interiorizada la estructura sobre la que se va a trabajar, se explicarán algunas de las técnicas de escritura usadas por las vanguardias para estimular la aparición de nuevos hallazgos literarios, como por ejemplo el collage o el cadáver exquisito.
3. En este momento se reparten las cartas y las tablas para las cartas: si disponemos de al menos cuatro juegos de cartas, trabajaremos en grupos y cada alumno del grupo tendrá un montón de cartas correspondientes a una función (montón de sustantivos, montón de verbos, etc.). Si no, cada grupo de alumnos gestionará uno de los montones y se realizará la actividad en gran grupo.
4. Según el orden oracional, irán sacando cartas aleatoriamente y las apuntarán en su tabla, haciendo lo ajustes necesarios para que todos los elementos concuerden gramaticalmente. En un primer momento, también se anotarán en la pizarra las oraciones aleatorias que vayan surgiendo.
5. Una vez que se hayan elaborado de seis a diez oraciones, los alumnos realizarán los ajustes que consideren convenientes para obtener una narración surrealista perfecta.



Sugerencias

- Realizar previamente en clase un collage o un cadáver exquisito.
- Poner en común todos los textos creados y realizar una coevaluación de ellos





Evaluación

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Conocimiento de la estructura de la oración simple y de las categorías gramaticales.	Realiza el análisis inverso con facilidad.	Tras los primeros ejemplos válidos, realiza autónomamente el análisis inverso.	No consigue realizar el análisis inverso autónomamente, pero reflexiona y participa.	No participa.
Calidad formal del texto creado.	Modifica la estructura gramatical aportando sencillez y naturalidad a la expresión.	Modifica la estructura gramatical dada correctamente, pero el resultado es algo artificioso.	Modifica la estructura gramatical resultante, pero con incorrecciones gramaticales.	No modifica las construcciones resultantes, se limita a copiarlas.
Creatividad del texto realizado.	Sus modificaciones aportan mayor originalidad a las imágenes.	Solo hace modificaciones formales o, las modificaciones de contenido realizadas no aportan mayor originalidad.	Las modificaciones realizadas tienden a eliminar el surrealismo del texto.	No hace modificaciones ni formales ni de contenido.
Trabajo en equipo y participación en gran grupo.	Participa, respeta el turno de palabra y colabora bien con sus compañeros.	Participa, aunque no siempre respeta el turno de palabra. Colabora con sus compañeros.	Participa solo cuando se le pregunta.	No participa.





Pensamiento computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.

Más información



Códigos QR



Instrucciones



Tabla entrenamiento



Juego de cartas



Tabla para cartas