

**El Cuento Corto De Ciencia Ficción:
Un Taller Pensado Para El Fomento De La Escritura Creativa**

Luisa Fernanda Guerra Muñoz

Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes
Programa de Literatura Virtual

Colombia

Mayo, 2022

**El cuento corto de ciencia ficción:
un taller pensado para el fomento de la escritura creativa**

Luisa Fernanda Guerra Muñoz

Director

Guillermo Fabricio Zúñiga Cañizares

Trabajo de grado presentado para obtener el título de
Profesional en Literatura

Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes

Programa de Literatura Virtual

Colombia

Mayo, 2022

EL CUENTO CORTO DE CIENCIA FICCIÓN

Agradecimientos

Agradezco primeramente a mi madre Betty Muñoz por apoyarme incondicionalmente en todo mi proceso académico y por alentarme en los momentos de duda. A mi familia que han visto en mi la habilidades y capacidades únicas para triunfar.

Reconozco la labor de todo el cuerpo docente que con dedicación y esmero contribuyeron a mi formación profesional. A mi director de tesis, el profesor Guillermo Zúñiga por acompañarme y aconsejarme en este proyecto.

Me siento afortunada de haber conocido a Luis y a Silvia que, pese a la distancia, fueron de gran apoyo en ámbitos académicos y personales. A ellos gracias por impulsarme a continuar trabajando en mis proyectos de vida.

En definitiva, celebro y agradezco el trabajo consciente y consistente que realicé a lo largo de esta carrera, y me doy gracias por culminar este proceso, que más que cualquier otra cosa, es un logro personal que me impulsa a seguir adelante para seguir cumpliendo las promesas y los proyectos que me he prometido realizar.

Tabla de contenido

CAPÍTULO I.....	16
Marco Teórico.....	16
CAPÍTULO II.....	23
Marco Contextual.....	23
Contexto Ciencia Ficción en General	23
Contexto Colombiano	25
Marco Conceptual.....	30
Ciencia Ficción	30
Contexto en la Web.....	33
CAPÍTULO III.....	36
Antecedentes	36
CAPÍTULO IV	43
Metodología	43
CAPÍTULO V.....	46
El Diseño.....	46
Construyendo a Partir de la Teoría	46
Planeación Didáctica.....	48
Portada del Curso	49
Sección 1: Presentación- El Título Perfecto	49
Sección 5: La Cronología y los Narradores	49
Sección 2: Los Personajes.....	50

EL CUENTO CORTO DE CIENCIA FICCIÓN

Sección 3: Los Objetos	50
Sección 4: Los Escenarios	50
Sección 6: El Final es el Comienzo	50
Sección 7: El Diálogo	51
Sección 8: La Tensión que se Libera	51
Sección 9: El Cierre en Caída Libre	51
Sección 10: Unir las Piezas del Rompecabezas, ¿Cómo Estructurarlo?.....	52
La Duración	52
La Plataforma.....	52
Accesibilidad y Usabilidad	53
Las Guías	54
Guía sección 1	54
Guía Sección 2	57
Guía Sección 3	58
Guía Sección 4	61
Guía sección 5.....	63
Guía Sección 6	66
Guía Sección 7	68
Guía sección 8.....	70
Guía Sección 9	72
CAPITULO VI.....	76
El Curso	76
Portada del Curso.....	76

EL CUENTO CORTO DE CIENCIA FICCIÓN

Título.....	76
Subtítulo.....	76
Requisitos.....	76
Objetivos (Lo que Aprenderás).....	77
¿A Quién Está Dirigido Este Curso?	77
Descripción del Curso.....	77
Sección 1: Presentación- Introducción al Género	80
¿Qué Podrán Hacer Los Estudiantes al Final de Esta Sección?.....	80
Clase 1 (Vídeo): Bienvenidos al Curso de Ciencia Ficción.....	80
Clase 2 (Mash Up): Aprendiendo Sobre Ciencia Ficción.....	82
Clase 3 (Audio): Estas Lecturas te Pueden Interesar (Material Extra)	89
Clase 4 (Evaluación): Reforzando lo Aprendido	90
Sección 2: La Cronología y los Narradores	91
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de Esta Sección?.....	91
Clase 5 (Vídeo Introdutorio): Introducción a la Sección: la Cronología y los Narradores.....	91
Clase 6 (Mashup): El Calendario Cósmico para Escribir Ciencia Ficción.....	92
Clase 7 (Audio “Material Extra”): Material de Lectura Extra	96
Clase 8 (Actividad): Designa un Tiempo y un Narrador a tu Cuento.....	96
Sección 3: Los Personajes.....	97
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de Esta Sección?.....	97
Clase 9 (Vídeo Introdutorio): Introducción a la Sección de Personajes	97
Clase 10 (Mash Up): ¿Cómo Crear un Personaje de Ciencia Ficción?	98

EL CUENTO CORTO DE CIENCIA FICCIÓN

Clase 11 (Audio “Material Extra”): Material Extra.....	105
Clase 12 (Actividad): Crea tus Personajes.....	106
Sección 4: Los Objetos	107
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	107
Clase 13 (Vídeo Introdutorio): Introducción a la Sección: Objetos.....	107
Clase 14 (Mashup): ¿Cómo Forjar un Objeto Original?.....	108
Clase 15 (Audio “Material Extra”): Material Gráfico y de Texto Adicional	111
Clase 16 (Actividad): Es Hora Inventar un Objeto Novedoso.....	112
Sección 5: Los Escenarios	113
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	113
Clase 17 (Vídeo introductorio): Introducción a la Sección: Escenarios	113
Clase 18 (Mashup): Descubriendo el Universo de la Ciencia Ficción	114
Clase 19 (Audio “Material Extra”): Material Gráfico y de Texto Adicional	118
Clase 20 (Actividad): Establece un Escenario para tu Cuento	119
Sección 6: El Final es el Comienzo	120
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	120
Clase 21 (Vídeo Introdutorio): Introducción a la Sección: los Inicios.....	120
Clase 22 (Mashup): Aprende a Enganchar Desde un Comienzo	121
Clase 23 (Audio “Material Extra”): Algunos Ejemplos de Buenos Comienzos.	124
Clase 24 (Actividad): Tu Cuento Comienza Aquí.....	125
Sección 7: El Diálogo	126
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	126
Clase 25 (Vídeo Introdutorio): Introducción a la Sección: los Diálogos	126

EL CUENTO CORTO DE CIENCIA FICCIÓN

Clase 26 (Mashup): ¿Cómo Crear Diálogos Memorables?	127
Clase 27 (Audio “Material Extra”): Aprende de Otros.....	130
Clase 28 (Actividad): Es Tiempo de Darle una Voz a tus Personajes	131
Sección 8: La tensión que se Libera	132
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	132
Clase 29 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: Tensión y Distensión	132
Clase 30 (Mashup): Aprende a Generar Tensión en tu Cuento	133
Clase 31 (Audio “Material Extra”): Material de Lectura Extra	135
Clase 32 (Actividad): La Curvatura del Caos en tu Cuento.....	136
Sección 9: El cierre en Caída Libre	137
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	137
Clase 33 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: el Final del Cuento	137
Clase 34 (Mashup): Aprendamos a Dar Cierres Memorables	138
Clase 35 (Mashup): Creando el Título Perfecto	140
Clase 36 (Audio “Material Extra”): Diferentes Opciones de Cierres. Material Extra.....	141
Clase 37 (Actividad): Es Hora de Escribir el Título y el Final de tu Cuento	142
Sección 10: Unir las Piezas del Rompecabezas, ¿Cómo Estructurarlo?.....	144
¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?.....	144
Clase 38 (Video Introductorio): Introducción a la Sección Final: Construyendo el Cuento.....	144
Clase 39 (Mashup): Armemos Juntos el Rompecabezas	145

EL CUENTO CORTO DE CIENCIA FICCIÓN

Clase 40 (Actividad): Arma tu Propio Cuento de Ciencia Ficción.....	148
Clase 41 (Vídeo): Consejos y Agradecimientos	149
Conclusiones	150
Referencias.....	154

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Perspectivas constructivistas</i>	19
Figura 2 <i>Características de dimensionalidad</i>	22
Figura 3 <i>Cursos o talleres enfocados en la creación literaria (cuento)</i>	34
Figura 4 <i>Estructura general del taller</i>	37
Figura 5 <i>Aprendizaje esperado</i>	38
Figura 6 <i>Estrategias metodológicas</i>	38
Figura 7 <i>Imagen portada</i>	79
Figura 8 <i>Descendencia de Noé en la actualidad</i>	84
Figura 9 <i>Descendencia de Noé originalmente</i>	85
Figura 10 <i>Viaje del héroe</i>	103

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Presentación- Introducción al género</i>	54
Tabla 2 <i>La cronología y los narradores</i>	57
Tabla 3 <i>Los personajes</i>	58
Tabla 4 <i>Los objetos</i>	61
Tabla 5 <i>Los escenarios</i>	63
Tabla 6 <i>El final es el comienzo</i>	66
Tabla 7 <i>El diálogo</i>	68
Tabla 8 <i>La tensión que se libera</i>	70
Tabla 9 <i>El cierre en caída libre</i>	72
Tabla 10 <i>Escenarios físicos y No físicos</i>	119
Tabla 11 <i>La curvatura del caos en tu cuento</i>	136
Tabla 12 <i>Escribir el final</i>	142

Introducción

Los talleres de escritura creativa son de tipo variado, y el campo de estudio es lo bastante amplio como para hablar durante horas acerca de cuáles son las mejores estrategias de enseñanza o qué estructura es la más acorde para tal fin. En la actualidad son muchas las personas interesadas a inscribirse a un taller, pero lastimosamente la oferta disponible es bastante baja. Por tal motivo, el objeto de estudio de este proyecto consistió en diseñar la estructura de un taller de escrituras creativas con enfoque didáctico para la creación de un cuento corto de ciencia ficción.

En ese sentido, se realizó una búsqueda con el fin de delimitar un público objetivo. En primera medida, se efectuó un breve estudio de mercadeo a través de los diferentes medios digitales, como buscadores o redes sociales que permitieran dar con el hallazgo de las tendencias y patrones más comunes presentes en la web y que tuvieran relación directa con la realización de talleres de cuento de ciencia ficción en modalidad virtual y/o presencial.

Como primer filtro, se aclaró que debían ser talleres o cursos cortos, principalmente, enfocados al cuento corto en ciencia ficción. En segundo lugar, costos y ubicación de los mismos, con el fin de determinar un cronograma de trabajo y un presupuesto acertado. Finalmente, se detalló el público objetivo al cual se estaría dirigiendo el taller, esto con la finalidad de identificar y clasificar el material para las actividades destinadas para tal fin.

A partir de esta búsqueda se logró extraer información relevante en materia de contenido, organización, costos y estructura de los talleres o cursos. Fue así como se evidenció, que existían algunos sesgos o vacíos en la implementación y realización de los mismos.

Por otro lado, un factor problema que se había generado en años anteriores se atribuía a la poca implementación de los medios sociales y tecnológicos como herramientas para la realización de los talleres o cursos. Pero, a partir de los eventos de salubridad sucedidos en el año

2019 este sesgo fue cerrándose cada vez más y el campo de la tecnología se abrió paso de manera exponencial (en lo relacionado con talleres de escritura en modalidad virtual), facilitando el aprovechamiento de las diferentes tecnologías para la difusión y materialización de los mismos.

Frente a lo mencionado anteriormente, se encontró que el diseño de los talleres suele presentar vacíos o inconformidades para los usuarios (comentarios y calificaciones en las diferentes plataformas), y en ocasiones es el factor que determina la deserción estudiantil.

Por otro lado, los diseños no se enfocan en un punto específico de trabajo, sino que en muchas ocasiones se plantea como estrategia de aprendizaje el estudio de muchos elementos sin conexión directa entre sí, dificultando la culminación de un proyecto en específico. Motivo por el cual, y posterior a la anterior delimitación de los parámetros de búsqueda surge la interrogante: ¿Cuál es el mejor diseño estructural de un taller de escrituras creativas enfocado en el cuento corto de ciencia ficción para que cada participante tenga la posibilidad de desarrollar un cuento en su totalidad?

Justificación

Este proyecto se realizó con el fin de proponer el diseño estructural de un taller de escrituras creativas enfocado en el cuento corto de ciencia ficción. Debido a que, y luego de realizar una exploración en los distintos buscadores web se encontró que muchos de los talleres en modalidad virtual no cuentan con diseños prácticos o, por el contrario, el fin comunicativo es variado y/o limitante.

Adicionalmente, el género de ciencia ficción cuenta con alta demanda de interés en la última década, pero la oferta de talleres es limitada. Por otro lado, este es un género que permite la exploración de la imaginación y es lo bastante amplio como para ahondar en temas de gran

relevancia educativa y que permiten ser ejemplificados de manera práctica. Además, la forma narrativa que se emplea en los cuentos de ciencia ficción es muy sencilla de comprender y redactar, esto le permite al participante inexperto escribir su cuento con total libertad.

Por tal motivo, en este proyecto se diseñó una estructura que abarque los distintos elementos para la creación de un cuento. Donde se tengan presentes las diferentes etapas de elaboración, y donde se brinde la posibilidad a todos los participantes de culminar exitosamente un cuento en su totalidad.

Asimismo, se delimitó un tiempo para realizar una debida retroalimentación y se haga la entrega de los diplomas o soportes que sustenten la realización del taller. Este último punto nace como estrategia de confiabilidad, debido a que, son bastantes los talleres o cursos que en modalidad virtual prometen entregar certificados a sus estudiantes y estos nunca llegan, motivo por el cual muchos pierden credibilidad y valor profesional.

Bajo ese orden de ideas, una de las metas con las que contó este proyecto de investigación consistía en lograr que el diseño del taller fuese aplicable en variedad géneros para la creación literaria de ficción y no ficción. Y en lo posible, encontrar un diseño que presente un margen de error muy bajo. Se planteó entonces, la idea de realizar un taller con enfoque didáctico en modalidad virtual, en el que se busca obtener la participación activa de todos los integrantes del taller, para que, de esta manera, la realización de este se nutra en sí misma.

Hipótesis

Se ha evidenciado que muchos de los talleres o cursos presentes en internet contienen estructuras muy anticuadas u obsoletas, con contenidos y metodologías para nada didácticas. Esto incrementa el aburrimiento y la falta de compromiso en los estudiantes. Por otro lado, las

actividades que se proponen no se logran completar, debido a la falta de tiempo o a causa de un mal diseño del taller.

Mientras tanto, la deserción estudiantil en los talleres de escritura se da, principalmente, por factores internos relacionados con la estructura de los mismos, los talleristas y el desarrollo de las actividades. Adicionalmente, en algunos de ellos no se tiene muy en cuenta el público objetivo y por tal motivo no se delimitan bien los rangos de edad para la clasificación del material.

No obstante, los talleres en modalidad virtual requieren mayor compromiso por parte del estudiante, dado que, en la mayoría de ellos no se encuentra acompañamiento del docente de manera constante.

Objetivo General

Elaborar el diseño estructural de un taller en modalidad virtual que permita la creación de un cuento corto de ciencia ficción y que se enfoque en que cada participante tenga la posibilidad de desarrollar un cuento en su totalidad.

Objetivos Específicos

- Seleccionar el material de formación para el taller (material en ciencia ficción y creación de cuentos).
- Diseñar el esqueleto del curso para su posterior creación en la plataforma digital seleccionada.
- Estructurar las secciones y temáticas del taller.
- Crear el material y los vídeos respectivos para impartir el taller.

CAPÍTULO I

Marco Teórico

El presente apartado se enfocó en la realización del marco teórico de referencias, en el cual se evidenció, que a pesar de que el programa de literatura demanda una exigencia académica de tipo teórico-crítico en este trabajo de investigación se ha optado por un campo que se relaciona más con la pedagogía y el aprendizaje: la didáctica de la literatura; dado que, el campo de la didáctica “resulta extremadamente vasto, ya que debe partir del conocimiento del hecho literario y sus implicaciones, o lo que es lo mismo, del dominio de los aspectos teóricos de la literatura” (Escudero, 1994, p. 16).

Lejos de ser entendida como un espacio de lúdica o de aprendizaje por medio del juego, es imprescindible comprender que para este caso en particular la didáctica permite “ver con claridad el resultado de la aplicación de los procedimientos propuestos” (Escudero, 1994, p. 16). Por otro lado, la didáctica se definió como el “conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas” (Giuseppe, 1969, p. 56).

Asimismo, el estudio en didáctica se convierte en una herramienta imprescindible para llevar a cabo una enseñanza eficaz y eficiente, dado que, esta tiene la facilidad de ajustarse a la naturaleza propia del educando y de su capacidad de aprendizaje y desenvolvimiento en sociedad (Giuseppe, 1969, p. 56). Una vez comprendido que la didáctica es un elemento fundamental para la presentación y aplicación de diferentes procedimientos, se piensa entonces, en una herramienta en la cual este campo pueda ser ejercido con libertad: los talleres de escritura. De este modo, Maya (1996) definió a los talleres de escritura como “unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de

transformarla, donde los participantes trabajan haciendo converger teoría y práctica” (p. 12). En este sentido, se comprende que la finalidad de un taller o curso en este caso consiste en transferir conocimientos específicos con la finalidad de ser puestos en práctica por parte del estudiante.

Por tal motivo, en este proyecto se ha diseñado la estructura de un taller de escrituras creativas, en la que, su finalidad corresponde a la creación de un cuento corto de ciencia ficción. Dicho esto, se comprende que el docente es el portador del conocimiento inicial y es quien tiene la facilidad de transmitirlo a los participantes del taller por medio de unas herramientas y/o ayudas que se encuentran (tanto en el material de estudio, como en el diseño base).

Con relación a la problemática expuesta, se ha encontrado que los talleres de escrituras creativas en Colombia cada vez presentan más demanda por parte del público en general, mientras que la oferta suele ser muy escasa. Para el género de ciencia ficción, la demanda y exigencia es aún mayor, debido a que, en la literatura como en el cine, la ciencia ficción se ha apoderado del terreno ampliando las posibilidades para que muchas personas a lo largo del plantea se interesen por tan fascinante género.

Por otro lado, en Colombia se cuentan con muy pocos espacios de esparcimiento y educación que permiten al estudiante escribir una historia de principio a fin y con el debido acompañamiento. Se hablará de este tema en particular, con mayor profundidad en el apartado del marco contextual.

En consonancia, uno de los componentes más importantes de este trabajo de investigación, corresponde al estudio del material para la enseñanza de la ciencia ficción. Si bien es cierto que el término de ciencia ficción se comenzó a desarrollarse desde el año 1927 aproximadamente; y fue definida como un tipo de narrativa emplea elementos argumentativos que hacen énfasis en los descubrimientos científicos (imaginarios o reales) y que tratan a su vez

temas sociales (Millás, 1982 citado en Casadey, 2010, p. 3). Por tal motivo, la ciencia ficción es una ventana de oportunidades, que le permitirá a todos los participantes del taller explorar el campo de la ciencia y narrarlo de manera ficticia utilizando toda su capacidad imaginativa. Sin embargo, para que este pudiera cumplir con los objetivos previamente establecidos se empleó el constructivismo como metodología para la enseñanza.

Ahora bien, como base fundamental de estudio para el desarrollo del taller, este proyecto sienta sus bases en una de las teorías del aprendizaje conocida como el **modelo constructivista** (en pedagogía). Debido a que, “aprender implica construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas” (Schunk, 2012, p. 2). Por tal motivo, se pensó en un taller que le permita al estudiante aprender sobre nuevos conocimientos o reforzar los anteriormente adquiridos, y que sean una manera de construir un trabajo final: el cuento en su totalidad.

Con el propósito de sustentar el taller y sus elementos, se empleará la pedagogía didáctica por medio del uso adecuado del constructivismo, el cual fue definido por Bruning et al. (2004) citado en Schunk (2012) como “una perspectiva psicológica y filosófica que sostiene que las personas forman o construyen gran parte de lo que aprenden y comprenden” (p. 229). Por otro lado, el aprendizaje no implica solamente el elemento de transmisión y acumulación de algún conocimiento, sino que se convierte en una actividad fundamental, en la que el estudiante “ensambla, extiende, restaura e interpreta por lo tanto “construye” conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe” (Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, 2013, p. 11)

Por consiguiente, “el constructivismo hace predicciones generales que se pueden poner a prueba. Aunque, como dichas predicciones son generales, están sujetas a diferentes

interpretaciones, las cuales podrían ser objetos de investigación” (Schunk, 2012, p. 230). De manera que, el propósito para diseño del taller consiste en buscar que el estudiante obtenga los conocimientos base de estudio y creación para lograr el cometido. Asimismo, “el constructivismo resalta la interacción de las personas y las situaciones en la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades y los conocimientos” (Cobb y Bowers, 1999 citados en Schunk, 2012, p. 231).

Dentro de ese orden de ideas Schunk (2012) destacó tres premisas constructivistas, que permitirán seleccionar la más acorde para este caso en particular, descritas a continuación:

Figura 1

Perspectivas constructivistas

Perspectivas constructivistas.

Perspectiva	Premisas
Exógena	La adquisición de conocimiento representa una reconstrucción del mundo externo. El mundo influye en las creencias a través de las experiencias, la exposición a modelos y la enseñanza. El conocimiento es preciso en la medida que refleje la realidad externa.
Endógena	El aprendizaje se deriva del conocimiento adquirido con anterioridad y no directamente de las interacciones con el ambiente. El conocimiento no es un espejo del mundo exterior, sino que se desarrolla a través de la abstracción cognoscitiva.
Dialéctica	El conocimiento se deriva de las interacciones entre las personas y sus entornos. Las construcciones no están ligadas invariablemente al mundo externo ni por completo al funcionamiento de la mente. El conocimiento, más bien, refleja los resultados de las contradicciones mentales que se generan al interactuar con el entorno.

Nota: (Schunk, 2012, p. 231)

En ese sentido se comprende, que para este caso en específico puede existir una convergencia entre los procesos exógenos y endógenos, debido a que, en un primer punto “el procesamiento de la información le resta importancia a las situaciones una vez que se reciben los estímulos ambientales” (Schunk, 2012, p. 232); por lo tanto, se hace evidente que “la perspectiva de la teoría del procesamiento de la información es limitada y que el pensamiento implica una extensa relación recíproca con el contexto (Bandura, 1986; Cobb y Bowers, 1999; Derry, 1996; Greeno, 1989 citados en Schunk, 2012, p. 232).

Entrando en materia educativa y formativa, el psicólogo Jean Piaget en respuesta al problema que atañe a este estudio, afirmó lo siguiente:

El desarrollo cognoscitivo depende de cuatro factores: la madurez biológica, la experiencia con el ambiente físico, la experiencia con el entorno social y el equilibrio. Los primeros tres se explican por sí mismos, pero sus efectos dependen del cuarto. El equilibrio es el impulso biológico de producir un estado óptimo de equilibrio (o adaptación) entre las estructuras cognoscitivas y el ambiente (Duncan, 1995, citado por Schunk, 2012, p. 236).

En ese sentido, se comprende que existe un tema de vital importancia para el desarrollo del taller: el material de estudio. Frente a esto, se postuló la siguiente información:

El desarrollo ocurre solamente cuando los estímulos ambientales no se ajustan a las estructuras cognoscitivas de los estudiantes. El material no debe ser demasiado fácil de asimilar, pero tampoco tan difícil como para impedir la acomodación. También se puede fomentar la incongruencia permitiendo a los alumnos resolver problemas que los lleven a respuestas incorrectas. La teoría de Piaget no establece que el niño siempre deba tener éxito; la retroalimentación del profesor que indica una respuesta correcta puede fomentar el desequilibrio. Fomentar la interacción social. Aunque la teoría de Piaget sostiene que el desarrollo se puede dar sin la interacción social, el entorno social es siempre una fuente fundamental para el desarrollo cognoscitivo. Las actividades que fomentan las interacciones sociales son útiles. El hecho de aprender que los demás tienen diferentes puntos de vista ayuda a que los niños se vuelvan menos egocéntricos. (Schunk, 2012, p. 240).

Aunque la teoría de Piaget se prioriza para las etapas de formación de los menores, esto no quiere decir que no sean del todo aplicables al ejercicio a desarrollar en este proyecto. Debido a que, se busca que el aprendiz genere nuevo conocimiento por medio de la interacción social y la retroalimentación docente.

Bajo ese orden de ideas, el taller a desarrollar deberá enfocarse en los diferentes aspectos o elementos que complementan al modelo constructivista para evitar un margen de error muy elevado. Estos elementos pueden ser: los objetivos, la evaluación, el tallerista (instructor), el estudiante, el método de enseñanza y la motivación (Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, 2013, p. 11). Ningún elemento funciona por sí mismo, y ninguno es más importante que otro, todos ellos trabajan en armonía para permitir el buen desarrollo del taller.

Por lo tanto, el constructivismo se convierte en un mecanismo pedagógico para la enseñanza. De esta manera, “el constructivismo recomienda un currículo integrado y que los profesores utilicen los materiales de manera que los aprendices participen de forma activa” (Schunk, 2012, p. 235).

A partir de la teoría estudiada, se plantea la organización y puesta en práctica de los elementos propios del taller. En primero lugar, la planeación didáctica, la cual es entendida como “la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad. Constituye un modelo o patrón que permite al docente enfrentar su práctica de forma ordenada y congruente” (SEP, 2009, citado en Ascencio, 2016, p. 111).

Finalmente, se comprende que el espacio de aprendizaje es un tema muy importante para el constructivismo, en lo relacionado con la organización y estructura del ambiente de

aprendizaje (para este caso en particular: un espacio virtual). Frente a lo mencionado, Schunk (2012) afirmó lo siguiente:

La forma en que los estudiantes se agrupan para la enseñanza, la manera en que se evalúa y se recompensa el trabajo, cómo se establece la autoridad y cómo se planea el uso del tiempo. Muchos investigadores y profesionales consideran que los ambientes son complejos y que para entender el aprendizaje es necesario tomar en cuenta muchos factores. (Marshall y Weinstein, 1984; Roeser, Urdan y Stephens, 2009, citados en Schunk, 2012, p. 254)

En ese sentido se comprende, que el taller se compone de dos elementos: la plataforma que contiene el material de formación y las actividades que serán retroalimentadas. Finalmente, las características de dimensionalidad en las cuales se sustentó el taller, en cuyo caso la unidimensional es la que más se ajusta a la metodología, se explica a detalle en la siguiente tabla:

Figura 2

Características de dimensionalidad

Características de dimensionalidad.

Característica	Unidimensional	Multidimensional
Diferenciación de la estructura de la tarea.	Indiferenciada; los estudiantes trabajan en las mismas tareas.	Diferenciada; los estudiantes trabajan en diferentes tareas.
Autonomía de los estudiantes.	Baja; los estudiantes tienen pocas opciones.	Alta; los estudiantes tienen opciones.
Patrones de agrupamiento.	Todo el grupo; los estudiantes se agrupan según sus habilidades.	Trabajo individual; los estudiantes no se agrupan según sus habilidades.
Evaluaciones del desempeño.	A los estudiantes se les califica en las mismas tareas; las calificaciones son públicas; hay mucha comparación social.	A los estudiantes se les califica en diferentes tareas; las calificaciones son menos públicas y hay menos comparación social.

Nota: (Schunk, 2012, p. 254)

CAPÍTULO II

Marco Contextual

El presente capítulo recopila información concerniente a lo relacionado con el contexto de la ciencia ficción, dentro de un plano global. Se separa en contextos diversos se articulan como la fuente informativa del proyecto, buscando encontrar un sustento literario y social que facilitara la creación exitosa del curso enfocado en la escritura de ciencia ficción.

Contexto Ciencia Ficción en General

En la perspectiva que aquí se plantea, se realizó un breve recorrido contextual con relación a la ciencia ficción y las posibilidades que esta brinda. En efecto, este será el punto de partida que delimitará la selección del material a trabajar a lo largo del taller. Como primera referencia, es posible destacar a una revista digital cubana llamada Korad, en ella se trabajan principalmente cuentos de ciencia ficción y fantasía fundada en el año 2010. Realizan concursos literarios (para escritores cubanos) y diversos cursos y talleres en alusión al género. Dentro de las definiciones que se hallan presentes en la revista, se destaca la siguiente información:

La CF (CF) es un campo internamente diversificado. Hay distintos modelos, tipos y subgéneros de CF, desde la CF gótica y el Romance Científico del siglo XIX hasta el astrofuturismo y la CF feminista, pasando por la ópera espacial y la CF campbelliana.

Hay movimientos que aportaron sus propios modos de escribir CF, como la Nueva Ola o el cyberpunk. Entre las denominaciones más conocidas y utilizadas aparece desde hace varias décadas la llamada —en inglés—hard science fiction y en español “CF dura”.

Defendida a capa y espada por unos y desdeñada o denostada por otros, la CF dura es uno

de esos conceptos o etiquetas que es imposible pasar por alto en un estudio del género.

(Aguiar, 2012, pág. 5)

Por otro lado, en Colombia “desde 2010, Boris Greiff se lanzó a su aventura editorial más arriesgada: un fanzine dedicado a la ficción que ha logrado mantener el interés de sus lectores en cada una de sus ya 63 ediciones” (Romero, 2016). Este fanzine se titula: Ficciorama, el cual a la fecha cuenta con más de 115 números impresos y que son distribuidos en librerías independientes y ferias en el territorio nacional.

En lo concerniente a las antologías del género, es posible destacar, sin duda alguna, a las realizadas por Isaac Asimov, al igual que su obra completa. Asimov es “considerado uno de los Big Three (tres grandes), junto a los autores de ciencia ficción Arthur C. Clarke y Robert Heinlein” (Gavaldá, 2020). Un hecho relevante, que destaca la vida y obra de Asimov es su inventiva para ciencia:

Asimov es recordado sobre todo por sus obras de ciencia ficción, pero también es destacable su faceta como divulgador. Escribió sobre matemáticas, astronomía y química, y también sobre historia. Asimov se atrevió asimismo a hacer algunos vaticinios. En un artículo publicado en 1964, Asimov predijo cómo sería el mundo dentro de 50 años, es decir, en 2014, y acertó en algunas de sus predicciones. Predijo que mientras realizábamos una llamada telefónica, no sólo oiríamos, sino que también podríamos ver a nuestro interlocutor (lo que hoy conocemos como vídeollamada). También dijo que, aunque no sería algo muy común, habrían robots. Afirmó que existirían aparatos de cocina que prepararían la comida y máquinas de café. Pronosticó la aparición de coches sin conductor o, como él los llamaba, "vehículos con cerebro de robot". Pero también avanzó que no toda la población mundial podría tener acceso a estas nuevas tecnologías.

Asimov advirtió también sobre los problemas de la superpoblación, y afirmó además que los humanos sólo sobrevivirán como especie si algún día logran alcanzar la igualdad efectiva entre hombres y mujeres. (Gavaldá, 2020)

Asimismo, se destacan autores internacionales como Julio Verne, Ray Bradbury, Philip K. Dick, H. G. Wells, entre muchos otros. Por supuesto que este fenómeno de la escritura de ciencia ficción es mayormente conocido por escritores (hombres). Pero esto no quiere decir que no existan excelentes escritoras que se destaquen en el género, dentro de las cuales se pueden resaltar: Ursula K. LeGuin, Mary Shelley, Margaret Atwood, Octavia E. Butler, entre muchas otras más.

Situando el contexto en un terreno más cercano al colombiano, Granillo y Mejía (2014) realizaron un breve recorrido por la literatura de ciencia ficción mexicana (literatura escrita por mujeres mexicanas), frente a lo cual concluyeron que “para rebatir tal visión dogmática y estrecha, esta investigación revela, desde la teoría de la recepción, la trascendencia de la escritura de mujeres en la Ciencia Ficción mexicana y da cuenta del horizonte de expectativas en el ambiente literario” (p. 1).

Finalmente, al hablar de cuentos y novelas de ciencia ficción escritos por hombres y mujeres, lo que se pretende es nivelar el material de estudio a presentar en cada sesión, en el que, se busca presentar la misma cantidad de textos a lo largo del taller para ambos tipos de escritores.

Contexto Colombiano

Para contextualizar el género de ciencia ficción en Colombia, es pertinente hablar de lo que se considera el origen del género en el país. De esta manera, se han encontrado diferentes registros y estudios que hablan del contexto a tratar, uno de ellos corresponde al trabajo investigativo realizado por Ramírez (2015) y titulado: *Viviendo un mundo de ficción* en donde se

pretendía “contextualizar y abrir un espacio para la buena comprensión” (p. 9) de la obra *Barranquilla 2132* escrita por José Antonio Osorio en 1932. Esta obra “presenta situaciones de tipo sociocultural que tienen sus raíces en la década de los años treinta” (p. 9). Por otro lado, Osorio Lizarazo “se concentra en lo urbano para describir aspectos de tipo económico, social y político mediante los cuales denuncia las falencias de su contexto y las posibles consecuencias en tiempos posteriores” (p. 9). Por otro lado, la obra es un acercamiento a la nueva era en la cual se desarrolla este trabajo, la tecnológica, en consonancia con la siguiente afirmación

El ser humano no es perfecto y siempre busca cambios para su entorno y para sí mismo. Si una persona vive en un ambiente de modernización esta transformación se adhieren a sus estilos de vida, sin embargo, que tan productivo y positivo son algunas invenciones que el ser humano ha ido creando y modificando a través del tiempo, son planteamientos que surgen y que deben ser analizados más adelante de una manera concreta y precisa. (Ramírez, 2015, pág. 31)

Ahora bien, la literatura de ciencia ficción en Colombia se mezcla con los dialectos y expresiones típicas del país, y convergen para convertirse en una nueva forma de ver y explicar el género en el país. A título ilustrativo, se presenta *El trapiche cuántico* escrito por Patiño (2018), en el que la palabra *trapiche* es el “artilugio utilizado para la extracción, de forma tradicionalmente artesanal y a veces clandestina del jugo de la caña de azúcar. O de medicinas para cuerpo y alma; o eventualmente para universos enteros” (p. 17). De esta manera, se habla de una extracción del conocimiento cuántico de un universo que se desarrolla en la mente de un colombiano que disfruta de la ciencia ficción. Dentro de su trabajo, se pretendían responder las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son los territorios en los que se mueve la ciencia-ficción y la ilustración de género fantástico en Colombia?
- ¿Cómo se manifiesta la apropiación de esos territorios por parte de los autores y sus obras?
- ¿Qué tipo de mecanismos creativos, tanto propios como colaborativos, podrían desarrollarse dentro de este proyecto para la creación inter- o transdisciplinaria de obras de ciencia-ficción-literaria, gráfica y audiovisual?
- ¿Cuál puede ser la pertinencia (si la hay) de proponer la incorporación de mitos, tradiciones, cotidianidad e idiosincrasia colombianas a la creación de relación narrativos de ciencia-ficción?
- ¿Qué reflexiones pueden surgir en torno a la ciencia-ficción- verbal, grafica, audiovisual- como potencial herramienta crítica a las condiciones actuales y futuras de la sociedad colombiana? (Patiño, 2018, pág. 33)

Las anteriores, contribuyen en gran manera a la investigación y desarrollo de este proyecto. Finalmente, se debe tener claro que a pesar de hablar de un mismo género cada persona vive “en una burbuja, más o menos grande según la experiencia vivencial de cada quien, pero nos rodean bastantes más paredes de las que eventualmente quisiéramos aceptar y percibir” (Patiño, 2018, p. 43).

Continuando con esa línea de recopilación documental en torno al género de ciencia ficción en Colombia, se puede destacar la antología realizada por Alonso (1973) en la que pretendía acuñar en un mismo documento los diferentes relatos cortos de ciencia ficción en Latinoamérica, el libro se titula: *Primera Antología De La Ciencia-Ficción Latinoamericana*. En el caso colombiano, se halla presente la novela Rocky Lunario de René Rebetez. Este autor,

como lo definió la revista semana, fue el primer cronauta colombiano, en la que se dijo que “muchos colombianos no conocer la importancia de René Rebetez en el mundo de la literatura” (Moya, 2004). Por otro lado, en un artículo publicado por Letralia Tierra de Letras se afirmó lo siguiente:

René Rebetez Cortez podría ser conocido como el hijo del relojero, así como Gabriel García Márquez es llamado el hijo del telegrafista, pero a diferencia del universal caribeño, no muchos colombianos conocen al escritor nacido en Subachoque, en inmediaciones de Bogotá en 1933 y muerto en la Isla de Providencia en el año 1999, a pocos días del inicio del nuevo milenio, del futuro que alcanzó a vislumbrar en sus relatos de ciencia ficción.

En la historia literaria colombiana, luego de algunos antecedentes esporádicos, René Rebetez aparece como el primer escritor colombiano de ciencia ficción, además de ser uno de los autores latinoamericanos de este género más reconocidos en el mundo, gracias a obras como *La nueva prehistoria*, *Ellos lo llaman amanecer* y otros relatos, *Cuentos de amor, terror y otros misterios*, entre otros. Los lectores más jóvenes quizás lo conozcan por ser el compilador de *Contemporáneos del porvenir: primera antología colombiana de ciencia ficción*, editada por Espasa-Planeta en el año 2000. En la introducción de esta obra, Rebetez consignó su personal definición del género que nos ocupa: “La ciencia ficción no es más que la búsqueda de respuesta a las preguntas perennes: ¿por qué?, ¿dónde?, ¿cómo? A pesar de su nombre, es la menos precisa de todas las literaturas. Su destino es errar de una pregunta a otra y a veces, dar con la respuesta. Para acercarse a ella se requiere la certeza de que un poema oscuro dice mucho más que un discurso claro”. (Acosta, 2010)

Por lo que se refiere a la pedagogía, especialmente en lo tocante a la literatura en Colombia se piensa en que es mucho mejor “considerar no solo los elementos normativos (lingüísticos y literarios) sino también los elementos estéticos y artísticos y las relaciones entre la persona lectora, sus emociones, sus cuestionamientos al mundo de la obra literaria y la experiencia de lectura desde el mundo del lector” (Argüello, 2020, p. 136).

Es decir, que para el campo de la enseñanza en ciencia ficción se deben considerar gran variedad de contenido, de modo que “en la selección del corpus por leer surge también el tema del género de las obras literarias y la comparación con otros géneros textuales” (Argüello, 2020, p. 138). En esta perspectiva, se pueden analizar y comparar textos latinoamericanos en contraposición a los del resto del mundo, para que por medio del análisis el aprendiz pueda tener una visión más global de lo que se entiende como el género de ciencia ficción, entendido contextualmente de la siguiente manera:

Ya desde la década de los ochenta, con la aparición del ciberpunk, temas como los sistemas computacionales y la robótica tomaron el centro del espectro narrativo de la ciencia ficción y analizaron los problemas ontológicos que traía consigo el nuevo estatus de la información o la virtualidad como problemáticas del ser.

Sin embargo, esta ciencia ficción se escribe principalmente en los países llamados del primer mundo. La influencia que tendrán estas obras en la escritura de la ciencia ficción latinoamericana será notoria solo hasta la década del noventa y no en todos los países de manera homogénea. Argentina, Chile, Cuba y México son los países que se encuentran a la vanguardia de la ciencia ficción en Latinoamérica. En autores como Marcelo Cohen, Jorge Baradit o Alberto Chimal es posible observar lo que ocurre con las transformaciones propias del cambio de milenio. En un país como Colombia, en el cual la

ciencia ficción no ha tenido un desarrollo notorio, las dinámicas literarias que se dan en la última década del siglo XX y la primera década del siglo XXI son especiales y hablan de una historia literaria-otra que se ha quedado al margen de los estudios históricos literarios hegemónicos. Es importante entonces recuperar la forma en la cual la ciencia ficción de entre milenios logra posicionar al género como posibilidad de escritura, crítica y análisis. (Bastidas, 2012, pp. 314-315)

Marco Conceptual

Como punto de partida, fue pertinente realizar una pequeña definición de algunos de los conceptos claves a tener en cuenta para el desarrollo de este proyecto de investigación.

Ciencia Ficción

En la actualidad, la ciencia ficción se postula bajo la siguiente definición:

La ciencia ficción es un género cuyos contenidos se encuentran basados en supuestos logros científicos o técnicos que podrían lograrse en el futuro. Este sustento científico hace que la ciencia ficción se diferencie del género fantástico, donde las situaciones y los personajes son fruto de la imaginación.

El género de la ciencia ficción también ha sido conocido como literatura de anticipación, dadas las características mencionadas. De hecho, muchos autores de ciencia ficción han logrado anticipar el surgimiento de distintos inventos, como Julio Verne con los submarinos o las naves espaciales. (Porto y Merino, 2009)

Bajo ese orden de ideas, se comprende que la ciencia ficción contiene dentro de sus narraciones elementos relacionados con la ciencia, dentro de los que se destacan las formales,

fácticas, naturales y sociales, pero sin caer en la creación de escenarios o personajes que salen de estos cuatro elementos.

Ahora bien, el cuento es “una pequeña narración creada por uno o varios autores y donde participan un reducido grupo de personajes con una trama bastante sencilla” (Rodríguez D. , 2021), asimismo, es una “narración corta que consta de un inicio, un desarrollo y desenlace, en el cual una serie de personajes interactúan entre ellos desarrollando una historia” (Rodríguez D. , 2021). Un cuento puede extenderse hasta las 20.000 palabras (dependiendo el formato de la hoja y la fuente).

Por otra parte, la escritura creativa “es aquella que se aleja de los estándares de las formas y características normales de la escritura periodística, académica, técnica, o literaria” (Peiró, 2020). Algunas de las características más destacadas de la escritura creativa son las mencionadas a continuación:

- Originalidad. Se trata de aportar un enfoque fresco, distinto, novedoso y que cause una sensación de innovación en el usuario que la lee.
- No imita los géneros que existen, sino que es una forma de escribir alejada de los esquemas tradicionales que existen.
- Revela el talento y la imaginación del autor a la hora de llevar a cabo este tipo de escritos. (Peiró, 2020)

Además, la escritura creativa aporta diferentes beneficios a quienes la practican, bien sea en el ámbito profesional o lúdico, estas son las siguientes:

- La escritura creativa desarrolla la capacidad de aprendizaje, la empatía, y el pensamiento. Es muy recomendable su práctica con los niños.
- Mejora el vocabulario, y amplía el conocimiento de nuevas expresiones.

- Sirve para mejorar la capacidad de concentración y ser más reflexivo a la hora de pensar.
- Es algo educativo, y que mejorará el léxico de cualquiera que participe en una actividad de estas características.
- Un elemento de ocio para entretenerse y al mismo tiempo aprender.
- La creatividad y la imaginación aumentarán gracias a este tipo de escritura.
- Es una actividad muy motivadora tanto para los pequeños como para los adultos, ya que son ellos mismos los que crearán textos desde la imaginación y el inventario propio. (Peiró, 2020)

Un cuarto concepto que es clave para el desarrollo de este trabajo, está relacionado con el área digital y los medios sociales, se puede hablar entonces, de las *plataformas digitales*, las cuales son entendidas como “todos aquellos sitios de internet que almacenan información de una empresa y a través de la cual los usuarios pueden acceder a cuentas personales y detalles sobre la empresa” (Rodríguez , 2019).

Estas “sirven para proporcionar a los usuarios contenidos diversificados que les permitan obtener la información que están buscando. facilitar la ejecución de múltiples tareas en un mismo momento” (Rodríguez , 2019). Para este caso en particular, se trabajó mediante el uso de las *plataformas digitales educativas*, Rodríguez (2019) las definió como “aquellas cuyo objetivo principal es proporcionar información útil de investigación y herramientas de estudio y análisis. Muchas simulan el ambiente escolar o universitario a fin de proporcionar educación a distancia. Ejemplos: e-College, Blackboard, Moodle”.

En último término, el *taller* es entendido como “el medio que posibilita el proceso de formación profesional” (CEO , s.f, p. 2). Asimismo, “el taller es una nueva forma pedagógica

que pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad objetiva” (CEO , s.f, p. 2).

Con respecto al concepto que se tenía en el pasado, el concepto “taller proviene del francés atelier y hace referencia al lugar en que se trabaja principalmente con las manos. El concepto tiene diversos usos: un taller puede ser, por ejemplo, el espacio de trabajo de un pintor, un alfarero o un artesano” (Pérez y Gardey, 2010).

Contexto en la Web

En lo esencial para este trabajo, se tratan temas relacionados con la didáctica, la pedagogía y la literatura (principalmente de ciencia ficción). Es por esto que antes de realizar una búsqueda en la web con el propósito de identificar o encontrar la oferta que se presenta en internet en lo concerniente a los talleres de ciencia ficción (virtuales o presenciales) en el territorio colombiano (principalmente). Bajo ese orden de ideas, es posible destacar el informe de Sanz (2004) titulado *Didáctica de la Literatura: El contexto en el texto y el texto en el contexto*. En el cual se afirmó:

La afirmación es, cuanto menos, sorprendente. En primer término, porque los aspectos informativos en torno a la historia de la literatura (autores, obras, años, eventos literarios, movimientos, manifiestos, repertorios de características, entre otros) ya representan en sí mismos un contenido perteneciente al acervo de la cultura (Miquel y Sans, 1992), que coadyuva a la conformación del mosaico cultural en el que se inserta o del que forma parte un idioma; en segundo término, porque de todos es sabido que los estilos literarios son muchos y variados: las propuestas de los autores realistas nos sirven para conocer las formas de vida, los modos de hablar, los detalles concretos de una cultura en un corte

determinado de la historia. Pero también la literatura «no realista», la literatura fantástica, el género de terror, la creación de mundos paralelos y extrañados, son el síntoma de una intención que está hablando de un estado de cosas concreto; de una visión del mundo que se inserta en un contexto dentro del que representa una toma de posición, una lectura — los escritores también son intérpretes de lo real, también leen la realidad y buscan claves de interpretación. (p. 125)

Por otro lado, Leibrandt (s.f) postuló de manera enfática lo mencionado en el siguiente apartado:

En el número 23 de la revista colombiana “Ciencias Humanas” María Victoria Alzate Piedrahita abarca la didáctica de la literatura como actividad comunicativa mencionando a la vez la importante incorporación pedagógica de los instrumentos multimedia en su fin complementario de palabra e imagen y otras potencialidades informativas.

[...]. La literatura y los textos ya no se publican solamente a través de la imprenta, la didáctica de la literatura también se ha abierto hacia una didáctica de los medios audiovisuales (cine, televisión, vídeo), auditivos (radio, casete, CD) y digitales (PC, CD-ROM, Internet). La función importante de la didáctica es analizar estos medios según su relevancia. (pp. 3-6)

A partir de la búsqueda realizada, y pensando el avance tecnológico que acrecienta día tras día, se encontraron diversos elementos señalados en la Figura 6

Figura 3

Cursos o talleres enfocados en la creación literaria (cuento)

Institución	 cursos o talleres enfocados en la creación literaria (cuento)	costos	Enlace
<i>Escritores.org</i>	Taller de cuento	\$ 250,000	https://www.escritores.org/curso/cursos-escritura-creativa-i/cuento
<i>Concurso Nacional de Escritura</i>	Talleres de cuento	\$ 0	http://concursonacionaldeescritura.colombiaaprendede.edu.co/drupal/talleres-creacion-cuento
<i>Fuentetaja</i>	Taller de cuento: práctica del relato breve	\$ 300,000	https://fuentetajaliteraria.com/talleres/taller/taller-de-cuento-practica-del-relato-breve-avanzado
<i>Ministerio de cultura</i>	Red de Escritura Creativa "RELATA". (cupos limitados)	\$ 0	https://mincultura.gov.co/prensa/noticias/Paginas/Talleres-de-escritura.aspx
<i>Librería Casa Tomada</i>	Taller de escritura de ciencia ficción	\$ 450,000	https://www.libreriacasatomada.com/libro/taller-de-escritura-de-ciencia-ficcion_50633
<i>Biblioteca Departamental del Valle</i>	Taller de escritura creativa por Facebook Live	\$ 0	https://www.bibliovalle.gov.co/portal/atencion-al-ciudadano/noticias/693-taller-de-escritura-creativa-por-facebook-live
<i>4L3PH Ato Red Cultural</i>	Taller: Creación de narrativas de ciencia ficción	\$ 240,000	https://ato.com.co/talleres/talleres/taller-creacion-de-narrativas-de-ciencia-ficcion
<i>Domestika</i>	Relato corto de ficción: escribe desde tu experiencia personal	\$ 134,000	https://www.domestika.org/es/courses/2239-relato-corto-de-ficcion-escribe-desde-tu-experiencia-personal

Nota: elaboración propia

A partir de la información anteriormente mencionada, se puede deducir que existen talleres enfocados en la redacción de cuento corto (especialmente de ciencia ficción) en los que oscilan entre los cero y los cuatrocientos cincuenta mil pesos colombianos. De igual manera, los temas que se trabajan en las diferentes sesiones no son del todo enfocados en la creación de un único cuento de principio a fin, debido a que se manejan diversos enfoques en cada uno de ellos.

CAPÍTULO III

Antecedentes

La enseñanza de la lectura y la escritura es un campo de estudio que se trabaja desde la infancia (principalmente en la escuela). Pese a que, estas se consolidan como base fundamental para el aprendizaje de diferentes áreas del conocimiento, muy pocas personas adultas cuentan con las facultades correctas para la generación de buenos textos. Por tal motivo, se realizó una búsqueda de antecedentes, donde se tratarán temas relacionados con talleres o cursos enfocados en la mejora de los procesos lecto-escritores.

En la propuesta pedagógica titulada *Ciencia ficción: una apuesta para la enseñanza de la ciencia* postulada por Cortés y Parga (2015) tuvo como objetivo “generar una estrategia pedagógica para esta enseñanza, haciendo uso de la ciencia ficción como medio transversal, la cual conlleve a un aprendizaje significativo que fortalezca competencias del pensamiento científico” (p. 34). Estudio en el cual, se diseñaron una serie de “de talleres integrales que buscan fortalecer las competencias del pensamiento científico: observar, predecir y argumentar, haciendo uso de la formulación de preguntas cognitivas que conduzcan a la toma de decisiones y a la proposición de nuevas ideas” (p. 35).

En consonancia con este proyecto investigativo, Cortés y Parga (2015) se valieron de las herramientas que proporciona la ciencia ficción para enseñar a sus estudiantes la base de esta: la ciencia. Las autoras afirmaron, que “es necesario pensar en un ambiente de aprendizaje que genere interés en los estudiantes y, a su vez, les permita fortalecer competencias del pensamiento científico, con el fin de formar sujetos críticos, reflexivos y propositivos para el mundo” (p. 35).

En lo tocante al diseño de los talleres integrales a desarrollar, Cortés y Parga (2015) diseñaron una estructura general que serviría como base para la propuesta, esta es la figura que se anexa a continuación:

Figura 4

Estructura general del taller

NOMBRE TALLER: <i>relacionado con la temática que se aborda.</i>			
OBJETIVO: <i>enunciado que da cuenta de lo que se pretenden lograr, en términos de ¿qué?, ¿cómo? y ¿para qué? se realiza el taller.</i>			
COMPETENCIA Ser, saber y hacer	CONCEPTUALIZACIÓN	METODOLOGÍA	RECURSOS
<i>Es lo que se espera que el niño/a alcance respecto al saber, al hacer y al ser del taller.</i>	<i>En esta casilla se relacionan los conceptos y/o teorías propias de las temáticas abordadas en el taller.</i>	<i>Es la descripción de las acciones que se harán en cada uno de los momentos del taller: Inicio (aquí se hace uso del material audiovisual o de texto de Ciencia Ficción). Desarrollo (fase del taller donde se genera la pregunta cognitiva y se da paso a la formulación de predicciones). Finalización (es el cierre del taller con la socialización de los argumentos, a través de productos finales).</i>	<i>Materiales de texto, audiovisuales y de papelería que son requeridos para realizar el taller.</i>

Nota: (Cortés y Parga, 2015, p. 38)

Por medio de este diseño, las autoras desarrollaron las diferentes sesiones del taller de la manera esperada.

Ahora bien, en un segundo documento titulado: *Talleres de creación literaria* Mejía (2019) propuso realizar talleres de creación literaria enfocados en el cuento, y utilizó como sustento pedagógico, en primera instancia, el *constructivismo* (elemento que sustenta este trabajo). El proyecto de Mejía (2019) tenía como objetivo “dar todas las pautas necesarias y fundamentales para una sesión de clase” (p. 9), en la que empleó los soportes científico, filosófico y pedagógico.

Figura 5*Aprendizaje esperado*

APRENDIZAJE ESPERADO			
PROPÓSITO DE LA SESIÓN:			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CAMPO TEMÁTICO
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	Crea textos literarios según sus necesidades expresivas.	Escribe un relato según su estructura a partir de sus conocimientos previos.	El cuento: Estructura, tipos de narrador, punto de vista, escenario, tiempo, personajes, intriga, tema, estilo.

Nota: (Mejía, 2019, p. 10)

Para el desarrollo de los talleres Mejía (2019) realizó una serie de tablas o guías educativas, en las cuales se hacía evidente el propósito de la sesión (aprendizaje esperado) y las estrategias metodológicas, estas corresponden a las presentadas en las Figuras 5 y 6.

Figura 6*Estrategias metodológicas*

SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES O RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO: Bienvenida cordial a los estudiantes. Acuerdos de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Problematización: ¿Cuál es el secreto de los grandes escritores para que sus cuentos tengan acogida en el público? ❖ Saberes previos: Método SQA: ¿Qué sé sobre el cuento? ¿Qué quiero saber sobre el cuento? ❖ Motivación: Lectura de un cuento corto: El dinosaurio. ¿Quién narra? ¿A través de qué persona gramatical? ¿Qué registro del lenguaje ha usado el autor? ❖ Propósito: Textualizar un cuento con todos sus elementos. 	<p>Pizarra, plumones, copia del cuento: El dinosaurio.</p>	<p>10 min.</p>
<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⌘ Presentación de fichas léxicas o imagen en PowerPoint, sobre los elementos del cuento, clases de cuentos. El docente va organizándolo y explicándolo. ⌘ Los estudiantes identifican en el cuento leído; la estructura del cuento, es decir; inicio, nudo, desenlace. Luego, los demás elementos del texto narrativo, guiados y motivados por el docente. ⌘ Los estudiantes planifican su producción textual, luego textualizan con la técnica del Binomio fantástico. ⌘ El docente monitorea el trabajo de los estudiantes con una lista de cotejo. ⌘ Los estudiantes revisan su texto para mejorarlo, según las indicaciones del docente. ⌘ El docente refuerza las ideas con respecto al propósito de la sesión. 	<p>Elementos del cuento y clases de cuento en Fichas léxicas o powerpoint</p> <p>Ficha de planificación</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>78 min.</p>
<p>CIERRE: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para qué aprendimos?</p>	<p>Preguntas de metacognición</p>	<p>2 min.</p>

Nota: (Mejía, 2019, pág. 10)

Finalmente, es pertinente resaltar uno de los apartados del documento que hace alusión a *escribir para aprender a escribir*. Donde se postuló, que aquel “que quiera escribir tendrá que hacerlo sin dejarse desanimar por sus errores de ortografía o cohesión y coherencia de sus textos” (Mejía, 2019, p. 17).

Por su parte, Parada (2019) en su trabajo *El cuento como una herramienta investigativa de la escritura juvenil* propuso que “la escritura creativa se puede llegar a convertir en una herramienta que incentive la mejoría del lenguaje escrito mediante la implementación de talleres y programas presenciales sobre escritura creativa para jóvenes” (p. 11), en el que “se planteó como objetivo general elaborar una propuesta didáctica de escritura creativa, específicamente de cuento, que permita a su vez convertirse en una herramienta que incentive el uso correcto del lenguaje en estudiantes adolescentes” (p. 14).

Dentro del corpus realizado Parada (2019) se concluyó que “el ejercicio de escritura es un método muy eficaz para afianzar la información que se obtiene por medio de la lectura, así que utilizando un género narrativo que es abierto a la creatividad de talleres educativos” (p. 35). La propuesta didáctica fue comprendida y realizada en siete etapas que incluyeron: escritura colectiva, continuación de inicios, primera lectura, primer cuento, segunda lectura, segundo cuento y opción de difusión. Finalmente, se concluyó que la investigación presentada “de claridad sobre las formas de hacer evolucionar el lenguaje escrito y oral de los jóvenes por medio de las diferentes actividades de escritura creativa. Se estima observar mejorías en el manejo de componentes gramaticales, principalmente ortografía” (p. 65).

Paralelamente, en un cuarto documento estudiado titulado: *Aprendizaje cooperativo, escritura creativa y cuentos de ciencia ficción*, González (2021) presentó como objetivo general “identificar cuáles son los componentes didácticos soportados en el modelo Geneplore y el aprendizaje cooperativo que mejor contribuyen en el fortalecimiento de la producción escrita de estudiantes de grado quinto” (p. 18). Para esto, la propuesta de intervención pedagógica fue aplicada en el sitio web diseñado por la autora, en la que el propósito de esta era la creación de

cuentos de ciencia ficción mediante el aprendizaje cooperativo sustentado en el modelo Geneptore (p. 15).

Este trabajo fue llevado a cabo en tres fases: planificación, textualización, revisión. Este permitió extraer un cierto número de conclusiones relacionadas con la aplicabilidad de modelo empleado y si este había sido propicio para la consecución de los objetivos inicialmente planteados. Finalmente, “en cuanto a los elementos de la propuesta de innovación pedagógica propuestos en el blog que más ayudaron en la escritura de cuentos de ciencia ficción” (p. 98). Esto se traduce, en que al tener un modelo base de apoyo y realizar el debido proceso anteriormente expuesto es más factible llegar a la meta y adaptarse a los obstáculos que surjan a lo largo de su desarrollo.

Por último, Vega (2021) realizó un proyecto titulado: *Literatura Expandida, una propuesta didáctica para la creación de narraciones digitales*, el cual buscaba que los aprendices “de escritura creativa en el lugar de co-creadores para aprovechar las cualidades que ofrecen los medios tecnológicos como la incorporación de foros, chats y otros medios de participación activa de los lectores para expandir, comentar y viralizar la narración propuesta” (p. 15). La propuesta de Vega (2021) se fundamentó en dos momentos:

- a) propiciar un espacio de reconocimiento de experiencias previas en la creación de literatura electrónica donde convergen distintas técnicas de creación; y b) sesiones de taller donde los estudiantes cuenten guías con pautas y procedimientos de trabajo para experimentar con algunos elementos de creación identificados a lo largo de esta investigación como el hipertexto, el hipermedia, la creación colectiva a través de herramientas web. (pp. 65-66)

Para el diseño metodológico y la implementación del taller, la autora se apoyó en tres principios de creación: *simulación*, *co-creación* y *performático* (p. 66). Adicionalmente, se diseñaron diferentes estructuras o guías metodológicas para orientar las sesiones. Finalmente, se concluyó lo siguiente:

La literatura se permea de otros lenguajes como el sonido, la imagen, entre otros. A partir de los hallazgos encontrados en la investigación, se puede concluir que no solo es posible esta hibridación entre Literatura y Narraciones Transmedia, sino que, además, este ámbito nuevo de creación con sus actuales tópicos de trabajo, como los planteados por Carlos Scolari, requieren una continua revisión, análisis y exploración dado el cambio continuo que sufren los medios digitales. Esto será posible si, en paralelo con los avances teóricos que estudian el fenómeno de transformaciones posibles de la literatura, con relación a los entornos tecnomediados, se procuran espacios de experimentación para evaluar sus resultados y sus implicaciones en el cuerpo teórico que busca definir o conquistar una poética de las narraciones digitales. (p. 121)

CAPÍTULO IV

Metodología

A partir de la temática y el campo de acción seleccionado para la realización de este proyecto de grado, se planteó, en primer lugar, un modelo de aprendizaje sobre el cual se sustentaría el curso a desarrollar. De este modo, en las primeras instancias del proyecto se recopiló el material educativo e histórico que serviría de sustento para la posterior organización del taller.

Dicho esto, se realizó una búsqueda del material teórico que serviría de apoyo para el diseño del taller. Este contiene información relacionada con la pedagogía, la didáctica, y la ciencia ficción (género sobre el cual se pensó el taller). La búsqueda y organización de la información se ejecutó en la fase inicial del proyecto. De esta manera, se estructuró el proyecto siguiendo un cronograma de trabajo previamente establecido.

Partiendo de la información recopilada, propuesta en la teoría seleccionada (modelo constructivista) se dio paso al primer modelo organizacional para la realización del taller, el cual, fue modificado a posteriori, debido a que se presentaron algunos inconvenientes relacionados con políticas internas de la plataforma educativa seleccionada (Moodle), las cuales incluían, la eliminación definitiva del curso diseñado y de la cuenta creada, cuando el curso o taller no presentaba visitas por parte de estudiantes o del creador en un periodo mayor a un mes; esto indicaba, que el curso debía ser rediseñado o revisado constantemente para evitar dicha eliminación.

Es entonces, que la estructura se modificó, pasando de ser un taller pensado para la realización de intervenciones sincrónicas por medio de aplicaciones web como Zoom, Google

Meets o similares, a convertirse en un curso estructurado con Mash Ups diseñados específicamente para cada sección.

Como medida de protección, se realizó una capacitación en la plataforma seleccionada (Udemy), dicho entrenamiento, es ofrecido de manera gratuita a las personas que se han registrado como instructores en la plataforma. Allí, se explican temas relacionados con el manejo de la plataforma, las políticas de privacidad y correcto uso de esta, consejos de edición y creación de un curso completo, y finalmente, incluye una guía y lista de chequeo a completar para asegurar que el curso cumpla con los parámetros requeridos para su publicación.

Por tal motivo, al modificar la plataforma y esquema del curso, el cronograma dispuesto fue modificado para ajustarse al nuevo modelo y procedimiento a seguir. Así pues, se incluía el tiempo para la capacitación autodidacta en la plataforma, ordenamiento de la información, redacción de guiones y creación audiovisual del material y actividades, así como la consecución de las herramientas de trabajo (cámara de vídeo y micrófono).

Con la finalidad de realizar las clases de cada sección del curso, se procedió con la búsqueda y delimitación del material de formación que sería utilizado en el taller. Dentro del marco teórico se aclaró que este material pretendía tratar contenido diverso y que la cantidad de autores a presentar, en lo posible, esté nivelada (entre géneros de escritores y continentes). Esto, con el propósito de que el estudiante conozca diferentes formas de reflexionar y escribir.

Dicho esto, y para evitar confusiones a la hora de redactar los guiones y plantear las actividades, el material se seleccionaba de manera aislada, procurando que la búsqueda se realizara de manera puntual para cada sección, evitando confusiones y desorden en el proceso.

En esta perspectiva, los guiones serían utilizados también como material de lectura, y fueron convertidos a formato PDF para facilitar la carga masiva dentro de la plataforma de Udemey, lo anterior, con la finalidad de cumplir con el elemento de accesibilidad del curso.

Una vez finalizada la fase de creación textual del curso, es decir, el esqueleto de este, fue revisado a totalidad, para asegurar que el tono y la intención de los textos fuera la más adecuada para realizar la grabación de audio. Finalmente, se realizaron guías metodológicas para cada sección.

Dentro de ese orden de ideas, las producciones audiovisuales del curso fueron realizadas y editadas en plataformas de fácil manejo, algunas de ellas de libre acceso, mientras que en otras fue necesaria una suscripción al paquete premium. El conglomerado de plataformas empleadas se resume en la siguiente lista:

- Plataforma digital educativa: Udemey
- Editores de texto: Word.
- Plataformas de edición y creación de vídeos: Canva, Adobe.
- Búsqueda de imágenes: Pixabay
- Grabación de audio para podcast: Dolby.

CAPÍTULO V

El Diseño

El presente capítulo se centra en enumerar y describir las distintas etapas, a las cuales, ha sido sometido este trabajo, permitiéndose entregar al lector una ruta detallada de la planificación, material y creación del taller. Partiendo del modelo que sustenta a este trabajo se habla entonces, de una construcción paralela al desarrollo del curso, en la que, el estudiante inscrito tenga la posibilidad de crear un cuento corto de ciencia ficción.

Construyendo a Partir de la Teoría

Al principio, se pensó en la posibilidad de llevar a cabo un taller que permitiera generar encuentros virtuales sincrónicos, dicha idea fue modificada debido a factores que fueron analizados y revisados previamente, y para los cuales, se dedujo que la implementación del taller se realizaría en una plataforma digital educativa que permitiera al estudiante revisar el material y las clases en repetidas ocasiones (si así lo requiere) hasta que este lo culminará con éxito.

Gracias a esto, y a la alta demanda del mercado en temas relacionados con la escritura, se optó por realizar el taller en la plataforma educativa [Udemy](#), la cual, permite la creación de un curso completo que incluya material de audio y vídeo, así como la facilidad de compartir el contenido de texto; adicionalmente, permite la implementación de actividades tales como tareas, cuestionarios, entre otros.

Por otro lado, los estudiantes pueden tener comunicación directa con el docente, puesto que, esta forma parte de los compromisos pactados a la hora de convertirse en instructor de [Udemy](#). Asimismo, la revisión y retroalimentación de actividades es tarea vital del docente para proveer y garantizar la buena y correcta adquisición del conocimiento.

De esta manera, se logra implementar el modelo constructivista en el curso, permitiéndole al estudiante construir ideas propias a partir de los conocimientos previamente adquiridos a lo largo del taller. Así pues, se espera que el estudiante, de manera autónoma, sea responsable y constante en la realización del curso.

Este punto, depende exclusivamente del aprendiz, dado que, el instructor tiene la posibilidad de enviar recordatorios vía correo o por la plataforma de UdeMy, pero el abandono del curso por parte del estudiante no le afecta académicamente (al ser una actividad extra, comprendida como de desarrollo humano).

Por lo tanto, el diseño del taller debe estar comprometido con la formación, elaborando contenido de calidad, llamativo y de gran valor para que el estudiante se sienta en la necesidad de culminar el curso con éxito. Cabe destacar, que el esquema se diseñó pensando en algunos de los principios básicos para la enseñanza, los cuales fueron planteados por Santiago Castillo (2006), y se postulan de la siguiente manera (Ortiz, 2015, p. 15):

Principio de racionalidad: entendida como un ejercicio de reflexión; es necesario llevarlo a cabo para saber si el proceso de formación está alcanzando aquello que se pretende: el aprendizaje. La evaluación aporta en este sentido, información que debe ser tomada en cuenta para mejorar los procesos.

Principio de responsabilidad: todo proceso formativo implica un alto grado de compromiso con la tarea que se está llevando a cabo; tanto en lo que se hace como en la forma en que se hace. En este sentido, la evaluación valora ambos niveles y ofrece información significativa para mejorar la calidad de los procesos educativos.

Principio de colegialidad: la formación no se hace de forma aislada, depende de un grupo de personas integradas en un organismo colegiado. La evaluación aporta

información pertinente a este grupo, con la finalidad de que pueda tomar las decisiones necesarias para mejorar el proceso educativo y cumplir la misión para la cual están reunidos.

Principio de profesionalidad: la evaluación contribuye a mejorar la práctica profesional puesto que se interesa por la formación que las personas están recibiendo, pero también por los niveles de profesionalismo demostrados por los docentes en sus tareas.

Principio de perfectibilidad: el proceso formativo no es perfecto, está sujeto a cambios continuos que intentan mejorarlo y, así, proporcionar mejores condiciones para la formación de buenos profesionales. La evaluación aporta insumos sobre las áreas a perfeccionarse, así como también sobre la forma de hacerlo.

Principio de ejemplaridad: la formación profesional otorgada por una institución puede servir de referente a otras formaciones. La evaluación aporta insumos sobre el proceso para mantener altos niveles de calidad que redunden en mejores procesos de formación, que se conviertan en ejemplo de otras instituciones (Ortiz, 2015, pp. 15-16).

Planeación Didáctica

Por tal motivo, se ha implementado en primera instancia, el uso adecuado de la planeación didáctica, la cual es entendida como “la organización de un conjunto de ideas y actividades que permiten desarrollar un proceso educativo con sentido, significado y continuidad. Constituye un modelo o patrón que permite al docente enfrentar su práctica de forma ordenada y congruente” (SEP, 2009, citado en Ascencio, 2016, p. 111).

Dicho esto, el curso se estructuró en 10 secciones, cada una de ellas consta de cuatro o cinco clases, las cuales incluyen: un vídeo de introducción (una grabación de audio que dé cuenta

de los recursos disponibles para la sección, los cuales serán insertados en una herramienta proporcionada por la plataforma), el mashup de la clase correspondiente, material extra y actividad a desarrollar. Cada sección posee una duración en grabación de 8 a 15 minutos en total (esto incluye los vídeos de presentación, mashups y audios informativos). Se puede señalar, que el tiempo promedio para avanzar a la siguiente sección dependerá exclusivamente de la velocidad del estudiante.

De esta manera, para dar amplitud a lo anterior, se presenta el esquema del curso: títulos, orden y contenido de cada una de las secciones:

Portada del Curso

- Vídeo portada.
- Texto portada y descripción del curso.
- Imagen alusiva al género.

Sección 1: Presentación- El Título Perfecto

- Clase 1 (vídeo introductorio): Bienvenidos al curso de Ciencia Ficción.
- Clase 2 (Mashup): Aprendiendo sobre Ciencia Ficción.
- Clase 3 (Audio “material extra”): Estas lecturas te pueden interesar (Material extra).
- Clase 4 (Evaluación): Reforzando lo aprendido.

Sección 5: La Cronología y los Narradores

- Clase 5 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: la cronología y los narradores

- Clase 6 (Mashup): El calendario cósmico para escribir ciencia ficción.
- Clase 7 (Audio “material extra”): Material de lectura extra.
- Clase 8 (Actividad): Designa un tiempo y un narrador a tu cuento.

Sección 2: Los Personajes

- Clase 9 (vídeo introductorio): Introducción a la sección de personajes.
- Clase 10 (Mashup): ¿Cómo crear un personaje de ciencia ficción?
- Clase 11 (Audio “material extra”): Material de lectura extra.
- Clase 12 (Actividad): Crea tus personajes.

Sección 3: Los Objetos

- Clase 13 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: objetos.
- Clase 14 (Mashup): ¿Cómo forjar un objeto original?
- Clase 15 (Audio “material extra”): Material gráfico y de texto adicional.
- Clase 16 (Actividad): Es hora inventar un objeto novedoso.

Sección 4: Los Escenarios

- Clase 17 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: escenarios
- Clase 18 (Mashup): Descubriendo el universo de la ciencia ficción.
- Clase 19 (Audio “material extra”): Material gráfico y de texto adicional.
- Clase 20 (Actividad): Establece un escenario para tu cuento.

Sección 6: El Final es el Comienzo

- Clase 21 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: los inicios.

- Clase 22 (Mashup): Aprende a enganchar desde un comienzo.
- Clase 23 (Audio “material extra”): Algunos ejemplos de buenos comienzos.
- Clase 24 (Actividad): Tu cuento comienza aquí

Sección 7: El Diálogo

- Clase 25 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: los diálogos
- Clase 26 (Mashup): ¿Cómo crear diálogos memorables?
- Clase 27 (Audio “material extra”): Aprende de otros.
- Clase 28 (Actividad): Es tiempo de darle una voz a tus personajes.

Sección 8: La Tensión que se Libera

- Clase 29 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: tensión y distensión.
- Clase 30 (Mashup): Aprende a generar tensión en tu cuento.
- Clase 31 (Audio “material extra”): Material de lectura extra.
- Clase 32 (Actividad): La curvatura del caos en tu cuento.

Sección 9: El Cierre en Caída Libre

- Clase 33 (vídeo introductorio): Introducción a la sección: el final del cuento.
- Clase 34 (Mashup): Aprendamos a dar cierres memorables.
- Clase 35 (Mashup): Creando el título perfecto.
- Clase 36 (Audio “material extra”): Diferentes opciones de cierres. Material extra.
- Clase 37 (Actividad): Es hora de escribir el final de tu cuento.

Sección 10: Unir las Piezas del Rompecabezas, ¿Cómo Estructurarlo?

- Clase 38 (vídeo introductorio): Introducción a la sección final: el título
- Clase 39 (Mashup): Armemos juntos el rompecabezas.
- Clase 40 (Actividad): Arma tu propio cuento de ciencia ficción
- Clase 41 (vídeo): Consejos y agradecimientos.

La Duración

Con base en la totalidad de las clases dispuestas para cada sección, la duración estimada en cada sección corresponderá a una semana completa. Por lo tanto, el curso está diseñado para ser completado en un mínimo de dos meses y medio. Este tiempo, se calcula, pensando en que el estudiante tenga un espacio para la revisión del material de forma guiada, un tiempo de aprendizaje autónomo, y un proceso de escritura.

A partir de la información proporcionada anteriormente, se estima que el estudiante dedique un tiempo estimado de una hora por sección (en lo concerniente la revisión del material), asimismo, se espera que el estudio que se realiza de manera autónoma corresponda a un mínimo de cuatro horas semanales. Finalmente, se pretende que el estudiante trabaje en las actividades dispuestas para cada sección un mínimo de dos horas semanales; para un total de 70 horas en la totalidad del curso.

La Plataforma

La plataforma de [Udemy](#) se basa en un programa con una estructura establecida para cada curso, es decir, que el instructor deberá ajustar el diseño de su propio curso a los formatos y organización de la plataforma.

Accesibilidad y Usabilidad

Por tal motivo, y partiendo de los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación y tomando como referencia la información provista en el documento *Interactividad en aplicaciones multimedia* SENA, (s.f), en la que se afirmó que “si el principal objetivo del hipertexto es contar con una participación más activa por parte del usuario, entonces el uso de diferentes recursos contribuye a que no se realice una lectura plana de la información” (p. 8).

Para este caso en específico, UdeMy permite consignar en las diferentes secciones distintos tipos de clases, estas incluyen audios, vídeos y mashups (combinación de diapositivas con audio), favoreciendo en la afirmación de que la “lectura diversa en la que la información sea presentada en el medio que mejor se adapte y exprese las características de la información” (p. 8). Por otro lado, UdeMy permite implementar una serie de actividades que van desde pruebas de conocimientos, hasta tareas formales a desarrollar.

De esta manera, se piensa que la accesibilidad del curso a presentar se ajusta a una categoría Nivel Medio (SENA, s.f, p. 4), en la que, al emplearse elementos de audio y texto permitiendo el “acceso universal para todos los usuarios. Velando por que estos, tengan alguna minusvalía o no, puedan acceder a todos los contenidos de un sitio web” (SENA, s.f, p. 4).

En última instancia, y en aras de brindar una óptima usabilidad en la que se cumpla a cabalidad con la arquitectura de la información expuesta en el documento *Sistemas de navegación multimedia* (SENA, s.f), se empleó el adecuado uso de un sistema de navegación jerárquico, en cuyo caso, la plataforma UdeMy lo genera por descarte. Bajo ese orden de ideas, se entiende que esta es una de las mejores plataformas para realizar este tipo de cursos, dado que, permite que el estudiante navegue con total libertad dentro de los contenidos sin perder de vista

aquellos que ha completado y sin que el ingresar a otra página le haga perder el avance y/o trabajos que haya completado en la plataforma.

De cualquier manera, el curso puede ser modificado o mejorado en repetidas ocasiones, tomando como punto de partida los comentarios que estudiantes compartan en la sección de valoración, las recomendaciones de los revisores internos de Udemty, y las actualizaciones en temas de tecnología, inclusión y difusión del contenido educativo. Motivo por el cual, se buscó compartir documentos que incluyan audio, o que su formato esté disponible en audio libro.

Antagónicamente, un punto en contra, corresponde al material gráfico que se incluye en las secciones tres y cuatro, puesto que, parte del material que se anexa en la sección de recursos responde a imágenes que han de ser captadas visualmente, por tal motivo, se incluyen también textos con descripciones detalladas y que sean de fácil comprensión.

Las Guías

Tal como se mencionó en el apartado *planeación didáctica*, el curso se estructura en 10 diferentes secciones, para las cuales el material de formación y el material extra fue compartido en diferentes formatos: PDF descargable, enlaces adjuntos, material gráfico y audiovisual. Esto con el fin de hacer hincapié en el buen manejo de la accesibilidad del taller.

Guía sección 1

Tabla 1

Presentación- Introducción al género

Sección 1

Presentación- Introducción al género

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección tendrás una idea más clara acerca del origen del género de ciencia ficción, así como sus elementos y características principales.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
El objetivo principal de este curso es que al llegar a la última sección hayas creado las diferentes piezas que compondrán tu cuento de ciencia ficción, para finalmente darles un orden y finalmente un título.	Para esta primera clase se abordarán las principales temáticas relacionadas con la ciencia ficción. Se hablará del significado de la ciencia ficción, de su origen y de sus elementos más significativos, con la intención de que el estudiante conozca y se familiarice con el género.	<p>Para esta primera sección se propone como actividad una evaluación corta que haga mención de algunos de los temas vistos en la primera lección.</p> <p>Evaluación no calificable:</p> <ol style="list-style-type: none"> Considerada la primera novela de ciencia ficción: <ol style="list-style-type: none"> Un mundo feliz Frankenstein o el moderno Prometeo De la Tierra a la Luna Es un elemento de la ciencia ficción <ol style="list-style-type: none"> Inteligencia artificial Magos Animales NO es un escritor de ciencia ficción <ol style="list-style-type: none"> Ray Bradbury Úrsula Le Guin J. K. Rowling 	<p>Cuentos:</p> <p>Cuento de Navidad – Ray Bradbury: https://bit.ly/36yrzwT</p> <p>No tengo boca y debo gritar– (Ellison, 1967): https://bit.ly/3uFV1sC</p> <p>La última pregunta– Isaac Asimov: https://bit.ly/3NuXCyi</p> <p>Flores para Algernon– Daniel Keyes: https://bit.ly/3iMoawJ</p> <p>Libros de Ciencia ficción.</p> <p>Las cuatro novelas que te comparto a continuación pertenecen (en su mayoría) al dominio público, es decir, que pueden ser leídas o</p>

descargadas de manera gratuita sin interferir con los derechos del autor:

Frankenstein o el moderno Prometeo—

Mary Shelley:

<https://bit.ly/3LgBB4m>

De la Tierra a la

Luna—Julio Verne:

<https://bit.ly/38deppt>

Audiolibros.

En esta sección decidí compartir cuatro plataformas donde puedes encontrar audio libros, algunas son gratuitas mientras que otras son con suscripción paga.

Audible:

<https://adbl.co/3uCge6S>

Storytel:

<https://bit.ly/3tQhtjN>

Ivoox:

<https://bit.ly/3NtFvZB>

LibriVox:

<https://bit.ly/36EHDNt>

Guía Sección 2**Tabla 2***La cronología y los narradores*

Sección 2			
La cronología y los narradores			
Propósito de la sesión:			
Al finalizar esta sección tendrás una idea más acertada con respecto a cómo se comporta el tiempo en tu cuento, de igual manera, aprenderás a implementar el narrador perfecto en tu historia.			
Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
<p>Aprender sobre la cronología de un relato, con el fin de encontrar el tiempo y espacio que más se adapten al cuento.</p> <p>Conocer los diferentes tipos de narradores, teniendo como finalidad la oportunidad de distinguir y seleccionar el que más se adapte al tipo de relato.</p>	<p>En la segunda sección del curso, se trabajarán temas relacionados con la cronología y los diferentes tipos de narrados que se utilizar para contar una historia.</p> <p>Se abordarán temas relacionados con la importancia de dar orden a un cuento y de hacerlo correctamente. Se estudiará la temporalidad que se puede desarrollar dentro de un relato.</p>	<p>A partir de la lectura del cuento: La última pregunta de Isaac Asimov, que podrás consultar en el siguiente enlace: https://bit.ly/3NuXCyi</p> <p>Te propongo responder a las tres siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Es posible identificar la fecha exacta del relato? 2. ¿Cómo transcurre el tiempo en este cuento? 3. ¿Qué tipo de narradores utilizó el escritor para todo el compendio de la obra? 	<p>Material de lectura:</p> <p>Tipos de narrador y sus características (2021-UNIR): https://bit.ly/3ydUIy9</p> <p>Las novelas y sus narradores (Bautista, 2006): https://bit.ly/3P1Dswv</p> <p>Las categorías del relato literario (Arana, s.f): https://bit.ly/3vNxpnP</p>

Una vez finalizada la actividad, puedes compartir el documento con las respuestas en el foro (o en la pestaña de tareas de esta sección).

El narrador: tipologías y representación textual (Álamo, 2013): <https://bit.ly/38Qw0Up>

Material de lectura extra:

El hombre invisible—
H.G. Wells:
<https://bit.ly/3iMcTfZ>
1984—George Orwell:
<https://bit.ly/3wO3BIG>

Nota: Elaboración propia

Guía Sección 3

Tabla 3

Los personajes

Sección 3

Los personajes

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección aprenderás las técnicas para crear personajes verosímiles, que te permitirán dotar de vida a tu cuento.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
<p>Adquirir conocimientos sobre creación de personajes de ciencia ficción, haciendo uso de las diferentes herramientas propuestas para el desarrollo de la sección 2.</p>	<p>En la tercera sección del curso, se trabajarán temas relacionados con la creación de personajes de ciencia ficción. En un primer momento, se describirán los tipos de personajes que pueden ser creados en la ciencia ficción. Posteriormente, se propondrán algunos ejemplos que el estudiante puede utilizar para encontrar inspiración. Finalmente, se trabajarán las distintas facetas de un personaje, y se ahondará en la importancia de la tridimensionalidad del personaje y su entorno.</p>	<p>En descripciones cortas intentarás dar respuesta a las siguientes preguntas para cada uno de tus personajes, posteriormente unirás todas estas piezas en un solo párrafo. Quédate con lo imprescindible y desecha aquello que parece no encajar:</p> <p>¿Es humano, alíen, o IA?</p> <p>¿Cómo luce? Descripción física</p> <p>¿Qué habilidades especiales tiene? Fortaleza</p> <p>¿Cuál o quién es su debilidad?</p> <p>¿Qué idioma habla? ¿Cómo es su voz?</p> <p>¿Cuál es su historia?</p> <p>¿Cuál es su propósito?</p> <p>¿Cuál es su nombre?</p> <p>¿Qué edad tiene?</p> <p>¿Quiénes lo rodean?</p>	<p>Material de lectura:</p> <p>Manual de creación de personajes — Guillermo Zúñiga: https://bit.ly/370WKkj</p> <p>Tipos de personajes — Isbel Delgado: https://bit.ly/3NzDnzt</p> <p>Material de texto:</p> <p>La metamorfosis — Franz Kafka</p> <p>La llamada de Chtulhu — H.P Lovecraft</p> <p>El señor de los anillos — J. R. R Tolkien</p> <p>Material audiovisual:</p>

Matrix (1999 —
dirigida por Lana y
Lilly Wachowski)
Star Wars (1999 —
dirigida por George
Lucas)

Paul (2011 — dirigida
por Greg Mottola)

Día de la independencia
(1996 — dirigida por
Roland Emmerich)

¿Qué le pasó a Lunes?
(2017 — dirigida por
Tommy Wirkola)

Transformes (2007 —
dirigida por Michael
Bay)

Alíen: el octavo
pasajero (1979 —
dirigida por Ridley
Scott)

Material gráfico:
'El eternauta' (H.G.
Oesterheld y F. Solano
López, 1957)

'Los Cuatro Fantásticos'
(Stan Lee y Jack Kirby,
1961)

Rumbo al infierno
(Yeon Sangho, Choi
Gyuseok):
<https://bit.ly/3tSeZB8>

FLOWAR: Flores y
Guerra (Hong jacga):
<https://bit.ly/3JX0py7>

Nota: Elaboración propia

Guía Sección 4

Tabla 4

Los objetos

Sección 4

Los objetos

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección podrás crear un objeto novedoso empleando los conocimientos adquiridos en la lección dispuesta para ti.

Competencia

Conceptualización

Actividad

Recursos

<p>Aprender sobre la creación de objetos y su importancia dentro de los relatos de ciencia ficción, mediante la adquisición de conocimientos que facilitan su construcción.</p>	<p>En la cuarta sección del curso, se describirán los posibles elementos que constituyen a un objeto clave de un cuento de ciencia ficción. Se explicará la importancia de crear elementos en la narrativa de ficción, proporcionando herramientas para permitirle a estudiante escribir y diseñar objetos verosímiles y que cuenten con gran valor dentro de su cuento.</p>	<p>Para esta actividad, en un documento de Word, deberás responder de manera muy breve (máximo dos párrafos cortos por pregunta), a las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es la finalidad de este objeto? 2. ¿cómo se crea este objeto? 3. ¿Dónde nace este objeto? 4. ¿Quién ha creado el objeto? 5. ¿De qué está compuesto? 6. ¿Hace algo o tiene funciones específicas? <p>Una vez respondidas, procederás a realizar la descripción de tu objeto. Mantén siempre presente la finalidad de tu objeto, y utiliza las respuestas proporcionadas en las preguntas para orientar tu escritura.</p> <p>Completa los siguientes puntos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre de tu objeto 2. Descripción de tu objeto (no mayor a dos párrafos) 	<p>Material de texto:</p> <p>El Aleph (Borges 1949): https://bit.ly/3vh25xw</p> <p>Un mundo feliz (Huxley 1932): https://bit.ly/38nutoC</p> <p>La esfinge (Poe 1846): https://bit.ly/37QZKQK</p> <p>Material gráfico:</p> <p>He seleccionado algunas imágenes de objetos que te pueden ser de inspiración para crear el tuyo, los puedes encontrar en el siguiente enlace: https://bit.ly/3OQU1vh</p> <p>Material audiovisual:</p> <p>Evolución (2001 — dirigida por Ivan Reitman)</p> <p>El quinto elemento (1997 — dirigida por Luc Besson)</p>
---	--	--	--

3. Dibujo de tu objeto (este último punto es opcional) Assassin's Creed (2016 —dirigida por Justin Kursel)

Una vez finalizada la actividad podrás cargar de nuevo el documento en la plataforma, en la sección dispuesta para tal fin. Si tienes dudas o comentarios al respecto los puedes hacer con completa libertad.

Nota: elaboración propia

Guía sección 5

Tabla 5

Los escenarios

Sección 5

Los escenarios

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección tendrás a tu disposición las herramientas necesarias para la creación de los escenarios perfectos en los que tendrá lugar tu cuento.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
--------------------	--------------------------	------------------	-----------------

<p>Estudiar algunos de los elementos narrativos que servirán de base para la creación del entorno o escenario perfecto para el desarrollo de un cuento de ciencia ficción.</p>	<p>En la quinta sección del curso, se abordarán temas relacionados con la creación de escenarios de ciencia ficción. Se proporcionarán algunos consejos narrativos que serán de utilidad a la hora de escribir. Asimismo, se explicarán y ejemplificarán los diferentes tipos de escenarios posibles, en conjunto con los posibles contextos que pueden ser utilizados para crear la atmósfera ideal.</p>	<p>Para el desarrollo de la actividad dispuesta para esta sección, que tiene como propósito la creación de un escenario de ciencia ficción, deberás responder a las tres primeras preguntas obligatoriamente, el punto cuarto es de respuesta opcional. Una vez finalizada la actividad, no te olvides de cargar nuevamente el documento a la plataforma para que pueda revisarlo y realizar la retroalimentación correspondiente de tu trabajo. Espero te diviertas creando tu escenario.</p> <p>1. Marca con una X donde corresponda. Pensando en tus personajes, ¿cuál crees que es el mejor tipo de escenario para ellos?</p> <p><input type="checkbox"/> Físico <input type="checkbox"/> No Físico <input type="checkbox"/> Ambos</p> <p>2. Marca con una X donde corresponda, ¿cuál o cuáles escenarios piensas que se</p>	<p>Material de lectura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La guerra de los mundos— H.G. Wells: https://bit.ly/3qNBMfL • Una triste aventura de 14 sabios—J.F Fuenmayor. <p>Material gráfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escenarios: https://bit.ly/3MLXHMP <p>Material audiovisual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un mundo acuático (1995- dirigida por Kevin Reynolds) • Parque jurásico (1993- dirigida por Steven Spielberg) • Alicia in Borderland (2020-serie japonesa adaptación del manga con el mismo nombre) • Horton y el mundo de los quien (2008- dirigida por Jimmy Hayward y Steve Martino) • Interestelar (2014- dirigida por Christopher Nolan)
--	---	--	--

adaptan mejor a tu objeto y/o personajes?

• El origen (2010 — dirigida por Christopher Nolan)

Físicos

- o Tierra
- o Creaciones humanas
- o Mundo atómico
- o Extra-terrestre

• Avatar (2009 — dirigida por James Cameron)

No Físicos

- o La mente
- o El mundo digital

3. Pensando en los ítems seleccionados en el punto anterior, describe en un texto no mayor a 500 palabras el escenario principal de tu historia. Recuerda que ese espacio será la puerta de entrada al universo que has decidido crear para tu cuento, con este elemento estarás posicionando o condicionando a tu lector a un lugar y tiempos específicos y detallados.

Tu descripción (no mayor a 500 palabras):

4. ¿Te atreverías a dibujarlo?

Si la respuesta es afirmativa, me gustaría pedirte que en una hoja en blanco realices el dibujo de tu escenario lo más detallado que puedas, posteriormente, tómale una foto o escanealo y adjunta esa imagen a este mismo documento.

Adjunta la imagen de tu escenario aquí:

Nota: elaboración propia

Guía Sección 6

Tabla 6

El final es el comienzo

Sección 6

El final es el comienzo

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección habrás aprendido las técnicas para la creación de inicios memorables en un relato.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
--------------------	--------------------------	------------------	-----------------

<p>Aprender sobre la redacción del inicio del relato. Conocer las diferentes opciones que pueden ser utilizadas a la hora de escribir las primeras líneas del cuento.</p>	<p>En la sexta sección del curso, se aprenderá sobre la creación de buenos comienzos para un relato corto.</p> <p>Reconocer las posibles formas de comenzar a contar un cuento.</p> <p>Reforzar lo aprendido en secciones anteriores y comprender la importancia que tiene escribir un buen comienzo para asegurar una acogida exitosa.</p>	<p>Este ejercicio, tiene como propósito que observes y analices el tipo de inicio que puedes emplear en tu cuento. Por tal motivo, te pediré que respondas a las siguientes preguntas. Al finalizar, en la opción nota, deberás incluir un comentario acerca de cuál o cuáles (dos) de tus respuestas te gusta más.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escribe una opción de inicio en un párrafo no mayor a cinco líneas empleando la voz narrativa en tercera persona. 2. En un máximo de 10 palabras, escribe un mensaje en tono pasivo, pero expresando un momento de tensión de tu cuento. 3. ¿Te atreverías a contarme el final de tu cuento? En máximo 60 palabras escribe el final de tu historia (sin excederte en los detalles) <p>Recuerda generar intriga</p> <p>Nota: escribe aquí tu comentario acerca del inicio que más te gustó. Cuéntame</p>	<p>Material de texto:</p> <p>factores de éxito para escribir historias memorables manual de técnicas narrativas: el secreto detrás las historias que no podemos parar de leer (Bolívar, 2018): https://bit.ly/3N0mRrk</p> <p>Para escribir una novela (Kohan, 2012): https://bit.ly/38bU7wS</p> <p>Cómo escribir una primera frase que atrape a tus lectores (Morales, 2016): https://bit.ly/3kPKVRn</p> <p>Material de texto extra:</p> <p>La naranja mecánica (Burgess, 2002): https://bit.ly/39EWRmJ</p> <p>Snow crash (Stephenson, 2000): https://bit.ly/3skcqHc</p>
---	---	--	---

por qué, cómo te sentiste al escribirlo.

Opus dos (Gorodischer, 1990):

<https://bit.ly/3kXbc05>

Nota: elaboración propia

Guía Sección 7

Tabla 7

El diálogo

Sección 7

El diálogo

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección habrás aprendido sobre la creación e incorporación de diálogos dentro de tu relato.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
Aprender sobre la creación de diálogos coherentes y bien estructurados, velando por que prime la intencionalidad de estos, y la finalidad sea acorde a la narración.	En la séptima sección del curso, se estudiarán las técnicas básicas para la creación e incorporación de diálogos dentro de un relato corto. Se conocerán los primeros pasos que deberás dar antes de la generación	Para comenzar esta actividad, te pediré que respondas de manera breve a los siguientes puntos que se mencionan a continuación. 1. ¿Cuál y cómo consideras que es la voz de tu/tus personajes? 2. ¿Qué prefieres, diálogos cortos o extensos?	Material de texto: Cómo escribir diálogos (Kohan, 2013): https://bit.ly/3KWqUU3 Las estrategias del narrador (Kohan, 2013): https://bit.ly/3P5pB8m

<p>de diálogos. Comprender, por qué es importante darles un orden y una coherencia a tus diálogos, para evitar que sean ambiguos, aburridos o innecesarios. Finalmente, reconocer la importancia de enfatizar en la intensión del relato y reafirmar la finalidad de un diálogo.</p>	<p>3. ¿Con que intención escribirías un diálogo?</p> <p>4. ¿Cuál es la finalidad de incluir diálogos en tu cuento?</p> <p>Ahora bien, ya que has dado solución a las preguntas es hora de redactar algunos diálogos. Lo haremos de la siguiente manera, deberás seleccionar una sola escena o un tema principal a desarrollar en los diálogos, con esta idea en mente realizarás el siguiente ejercicio práctico:</p> <p>Hay dos personas dialogando acerca del escenario en tu cuento, deberás seguir las pautas que se mencionan dentro del paréntesis para cada una de las personas que habla.</p> <p>Persona 1: (una descripción en primera persona)</p> <p>Persona 2: (complementa la descripción anterior, esta vez en segunda persona)</p> <p>Persona 1: (diálogo en interrogación)</p>	<p>En diálogo, Volumen1 (Borges y Ferrari, 2005):</p> <p>https://bit.ly/3yntmjU</p> <p style="text-align: center;">Material de texto extra:</p> <p>Las cósmicas (Calvino, 1965):</p> <p>https://bit.ly/3kSShDS</p> <p>Los superjuguetes duran todo el verano y otras historias del futuro (Aldis, 1969):</p> <p>https://bit.ly/3wk5j2G</p> <p>Yo, Robot (Asimov, 1950):</p> <p>https://bit.ly/3MUblba</p> <p>Los reyes de la arena (Martin, 1979):</p> <p>https://bit.ly/3LZjSz3</p>
--	--	--

Persona 2: (diálogo con conectores)

Persona 1: (diálogo en exclamación con conectores)

Persona 2: (aumenta la tensión del diálogo con la finalidad de enfatizar en un tema en particular)

Persona 1: (proporcione al lector una mirada detallada del escenario/objeto)

Nota: en este espacio puedes añadir los comentarios o dudas que surgieron una vez finalizada la actividad.

Nota: elaboración propia

Guía sección 8

Tabla 8

La tensión que se libera

Sección 8

La tensión que se libera

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección habrás dado origen al clímax de tu cuento. Aprenderás sobre la importancia de emplear tensión y distensión durante el relato.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
<p>Aprender a generar un buen ritmo de lectura, aplicando técnicas narrativas para la creación de tensión y distensión narrativa en el relato.</p> <p>Incrementando la tensión hasta llegar a la cúspide donde será generado el momento de mayor zozobra (clímax)</p>	<p>En la octava sección del curso, se estudiarán ejemplos prácticos relacionados con las mejores estrategias para generar un buen ritmo de lectura en tu cuento. Este elemento, consiste en generar un equilibrio entre los momentos de tensión en el relato buscando nivelarlos con estrategias de distensión.</p> <p>Aprender sobre la importancia de crear un ambiente equilibrado, para evitar generar exceso de ambas nociones. Es en esta clase, donde se conectarán los diálogos con las descripciones y los personajes con el objetopreciado.</p>	<p>Escribe una lista con máximo diez momentos de tensión y máximo diez momentos de distensión que atravesará tu cuento. Pueden ser, diálogos, descripciones, narraciones. Tú eliges el formato, tampoco es necesario que se conecten entre sí, más adelante revisarás ese aspecto.</p> <p>Momentos de Tensión: (enumerar del 1 al 10)</p> <p>Momentos de Distensión: (enumerar del 1 al 10)</p> <p>Con base en los momentos de tensión que escribiste, es momento de crear el clímax de tu historia. Puedes escoger una de las 10 circunstancias que acontecieron o puedes redactar una adicional, y efectivamente, este momento estará en la cúspide de la tensión de tu relato. Finalmente, carga el documento nuevamente en la</p>	<p>Material de texto:</p> <p>Discusiones en torno a la tensión literaturamercado en la Argentina de la última década (Vigna, 2014): https://bit.ly/3P6GTck</p> <p>Cómo crear tensión en una historia (Cuellar, 2016): https://bit.ly/3LW8sMp</p> <p>Consejo literario: Cómo hablar de la tensión, la estructura y el ritmo narrativo de una obra en un informe de lectura (Sánchez, s.f): https://bit.ly/3vXaSVO</p> <p>Material de texto extra:</p> <p>El centinela (Clarke, 1951): https://bit.ly/3FsVbZh</p>

plataforma. Mientras esperas por la retroalimentación, puedes ir pensando en cómo te gustaría que finalizara tu cuento, debido a que, en la próxima sección te hablaré de la construcción del final.	Micromegas (Voltaire, 1752): https://bit.ly/3ylMe2q Flores para Algernon (Keyes, 1959): https://bit.ly/3yol6QC
--	---

Nota: elaboración propia

Guía Sección 9

Tabla 9

El cierre en caída libre

Sección

El cierre en caída libre

Propósito de la sesión:

Al finalizar esta sección tendrás la oportunidad de crear el final y el título de tu cuento partiendo de los conocimientos adquiridos dispuestos para ti en las diferentes clases.

Competencia	Conceptualización	Actividad	Recursos
Aprender sobre la creación de finales determinantes y conocer técnicas para la creación de títulos originales,	En la novena sección del curso, se estudiarán las opciones que puedes elegir a la hora de redactar el final de tu relato. Asimismo, se realizará una corta	La actividad de esta sección está dividida en dos partes. 1. La primera consistirá en escribir las opciones de final con	Material de texto: Cómo escoger un buen título para tu libro (Literautas, 2012): https://bit.ly/3wgYkav

que sean llamativos y atractivos.	lección acerca de la creación del título para un cuento.	sus respectivas emociones.	Sin trama y sin final: 99 consejos para escritores (Chéjov, 2016): https://bit.ly/3P9IInm
		Final abierto	
		Desenlace triste:	
		Desenlace triste:	Tipos de finales de un libro (Luque, 2017):
		Desenlace alegre:	https://bit.ly/3yqXfQb
		Final cerrado	
		Desenlace alegre:	Material de texto extra:
		Desenlace neutral:	
		Desenlace neutral:	
Ahora bien, responde a las siguientes preguntas.			La historia de tu vida (Chiang, 1998): https://bit.ly/3L0cTVg
		<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál de las seis opciones de finales consideras que se ajusta más a tu cuento?: 	La segunda variedad (Dick, 1953): https://bit.ly/3kPsqN2
		<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es tu desenlace favorito?: 	En las montañas de la locura y otros cuentos de horror (Lovecraft, 1936):
		<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál fue el que más te costó escribir?: 	https://bit.ly/3P9gp32
		<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál de los seis desenlaces odiarías encontrarte como lector?: 	

2. Escribirás el título de tu cuento. Responde a las 10 preguntas que te planteo a continuación.
- Escribe un título que contenga una sola palabra:
 - Escribe un título que contenga dos palabras (puede ser el complemento del título anterior o del posterior):
 - Escribe un título que contenga tres palabras (puede ser el complemento del título anterior o del posterior):
 - Escribe un título que contenga cuatro palabras (puede ser el complemento del título anterior o del posterior):
 - Escribe un título que contenga cinco palabras (puede ser el
-

complemento del
título anterior):

- Escribe un título
utilizando solamente
números:
- Escribe un título
utilizando el nombre
de uno de tus
personajes:
- Escribe un título
alusivo al objeto:
- Escribe un título
pensando en el
escenario que creaste:

Nota: las respuestas que
escribirás del 1 al 5 pueden
ser la continuación del título
anterior o pueden no guardar
relación alguna. Si al
finalizar la actividad
percibiste que tienes dos
opciones que pueden ir muy
bien juntas puedes hacerlo.
La idea de la actividad es
que encuentres el título que
más se ajuste a tu relato.

CAPITULO VI

El Curso

Este capítulo contiene la descripción del curso, objetivos y descripción de este. Asimismo, los elementos aquí presentados corresponden a los textos base o guiones que fueron utilizados para la creación del material audiovisual, es decir, que una vez finalizado el proceso de redacción serán puestos a disposición de los estudiantes (esto como soporte del ítem de accesibilidad mencionado en el capítulo anterior). Buscando que el estudiante tenga la posibilidad de realizar la lectura de las clases si así lo prefiere.

Portada del Curso

Título

El Universo Ficcionario: ¿cómo escribir ciencia ficción?

Subtítulo

Aprende a crear tu propia historia de ficción empleando conceptos y elementos clave de la narrativa de CIENCIA FICCIÓN.

Requisitos

- ✓ Autodisciplina y dedicación para aprender.
- ✓ Contar con un procesador de texto (Word) para escribir y presentar las actividades.

Objetivos (Lo que Aprenderás)

- ✓ Conocer los diferentes componentes del cuento corto para crear una buena historia de ciencia ficción
- ✓ Familiarizarse con las distintas etapas del cuento corto y sus puntos clave
- ✓ Realizar ejercicios prácticos que servirán de guía para la creación de un cuento corto de ciencia ficción
- ✓ Aprender a crear y describir personajes, escenarios y objetos novedosos
- ✓ Escribir un cuento corto de ciencia ficción
- ✓ Encontrar tu propia voz, ritmo y pausas narrativas
- ✓ Unir todas las piezas en una increíble y única creación literaria
- ✓ Pulir tus textos: superando la crítica y la autocrítica

¿A Quién Está Dirigido Este Curso?

- ✓ Hablantes de español
- ✓ Amantes de la ciencia ficción y la escritura
- ✓ Cualquier persona interesada en la escritura

Descripción del Curso

Los vestigios de una era de antaño han comenzado a resurgir desde lo profundo de la tierra, luego de que la humanidad haya quedado devastada después de los hechos violentos sucedidos en una época de guerra. La era del hombre como la conocemos ha llegado a su fin. El caos es inminente y la última batalla a muerte, de la que solo podrán salvarse unos cuantos valientes, está por comenzar...

La anterior es solo una de las muchas maneras de iniciar una historia de ficción... Si quieres escribir de manera fluida, libre y eficaz, la **ciencia ficción** es la mejor opción para empezar a explorar tus habilidades en la escritura. En la ciencia ficción NO existen los límites narrativos, puesto que, los bordes son imaginarios. Las ideas y la imaginación se expanden permitiéndote crear innumerables universos e historias extraordinarias.

La **ciencia ficción** permite narrar en una línea de tiempo no lineal. Nos permite conectar el pasado con un futuro imaginario; conectar a seres de otras épocas y de otros mundos en un mismo espacio-tiempo. Hace converger a las ciencias humanas con la ficción.

En este curso, tendrás la posibilidad de sumergirte en el mundo de la **ciencia ficción** y explorar los espacios más recónditos de tu imaginación. Podrás **crear tu propio universo ficcionario** y plasmarlo en un cuento de gran magnificencia.

Aprenderás sobre la **ciencia ficción** y sus componentes; sobre la escritura de **cuentos cortos** y cómo hacerlo correctamente de principio a fin. No importa si nunca has escrito ningún tipo de cuento, aquí aprenderás a hacerlo. No tengas miedo de explorar el mundo que te rodea por medio de tu imaginación en la ficción.

En este curso aprenderás:

- ✓ Las técnicas básicas para la creación de un cuento corto
- ✓ Los conceptos básicos y elementos clave de la narrativa de ciencia ficción
- ✓ Aprenderás a crear personajes, escenarios e historias únicas
- ✓ A pulir tu propio texto y aprender de tus propios errores
- ✓ A conocer tu voz en la escritura y a enamorar(te) de(con) tus historias

Estoy aquí para ti...

Este curso fue diseñado con el propósito de facilitarte los medios y conocimientos para que aprendas a crear personajes, escenarios e historias mientras avanzas por las diferentes secciones. Será un paso a paso que te ayudará en la creación exitosa de un extraordinario **cuento de ciencia ficción**.

Recuerda que NO estás solo o sola, mi nombre es Luisa Guerra y estaré guiándote a lo largo de este maravilloso y fantástico recorrido. Estaré retroalimentando cada una de las actividades que realices, para ayudarte a llegar a la meta: tu propio cuento de ciencia ficción.

Espero poder leerte muy pronto en este curso...

Figura 7

Imagen portada



Nota: Keller (2020)

Sección 1: Presentación- Introducción al Género***¿Qué Podrán Hacer Los Estudiantes al Final de Esta Sección?***

Al finalizar esta sección tendrás una idea más clara acerca del origen del género de ciencia ficción, así como sus elementos y características principales.

Clase 1 (Vídeo): Bienvenidos al Curso de Ciencia Ficción

Hola,

Mi nombre es Luisa Fernanda, soy la persona encargada de guiarte en este curso de escritura creativa, que tiene como propósito orientarte y darte las herramientas necesarias para que puedas escribir tu propio cuento corto de ciencia ficción.

Este curso estará dividido en 10 secciones, distribuidas de la siguiente manera:

1. En cada sección encontrarás un vídeo introductorio donde se proporcionará un abrebocas de la temática a trabajar.
2. Un Mash Up con contenido relacionado a la temática de cada sección, en el cual exploraremos las pautas y términos fundamentales para que afiances tus conocimientos en el tema.
3. En una tercera clase, encontrarás el material extra en formato gráfico o de texto. Este, te será de gran utilidad para el desarrollo de las actividades planteadas en cada sección.
4. La última clase de cada sección, corresponde a una actividad práctica de escritura. En la que tendrás la oportunidad de diseñar paso a paso el esquema de tu cuento.

El objetivo principal de este curso es que al llegar a la última sección hayas creado las diferentes piezas que compondrán tu cuento de ciencia ficción, para finalmente darles un orden y finalmente un título.

Antes de comenzar formalmente, quiero pedirte que todo lo que crees y escribas a lo largo del curso, sea material nuevo, es decir: que te permitas crear una historia desde cero. No importa si dentro de tus escritos ya tienes alguna idea pensada o el inicio de alguna otra, me gustaría pedirte que dejarás esas ideas de lado y pienses en una completamente nueva. Así, cuando finalices este curso, no solo tendrás un cuento nuevo, sino que podrás aplicar lo aprendido en aquellos cuentos que no has logrado completar.

En este mismo apartado, en la pestaña de recursos te compartí el material de lectura base para nuestra primera clase. En la que aprenderás, ¿qué es ciencia ficción? ¿cuál es su origen? Y ¿cuáles son los elementos y características que hacen particular a la ciencia ficción?

No siendo más, me alegra mucho que hayas tomado la decisión de inscribirte a este curso. Espero que disfrutes de todo el recorrido, y recuerda que, estaré aquí para ti durante todo el proceso, si tienes dudas o preguntas adicionales las podrás compartir en el foro habilitado para tal fin (el enlace lo encuentras en la pestaña de recursos de esta clase).

- ✓ Capanna, P. (1966). El sentido de la ciencia-ficción. Argentina: Columba:

<https://bit.ly/3NvTj5P>

- ✓ Kagarlitski, Y. (1977). ¿Qué es la ciencia-ficción? España: Labor S.A:

<https://bit.ly/3NAIaC2>

Clase 2 (Mash Up): Aprendiendo Sobre Ciencia Ficción

En la actualidad, la ciencia ficción es considerada como el género literario y cinematográfico que reúne, dentro de la ficción, los posibles avances científicos y tecnológicos dentro de un contexto irreal. Dentro de su narrativa, la ciencia ficción, de alguna manera, busca explorar el origen del universo y comprender a los seres que habitan en él.

Por otro lado, pretende analizar los patrones de comportamiento de uno o varios grupos de individuos en particular, indagando sobre sus miedos, cuestiones filosóficas o religiosas, e idealizaciones para llegar a construir una sociedad perfecta. En el fondo, involucra temas relacionados con la condición humana y en la manera en ¿cómo nos relacionamos con otros y con nosotros mismos?

Así pues, estamos hablando de dos fuentes o tipos de ciencia ficción. La primera, es denominada: ciencia ficción dura o hard science fiction, gracias a su componente científico. En segundo lugar, encontramos a la ciencia ficción blanda o soft science fiction, en la que los protagonistas son los seres humanos desenvolviéndose en un contexto social; asimismo, busca dar respuesta al cómo estos comportamientos impactan a un grupo en particular o la humanidad entera.

Distinto a lo que se cree, la **ciencia ficción** no es material científico cien por ciento verificable, debido a que, la mayor parte de la información recopilada en las historias de ciencia ficción son producto de la imaginación del autor.

Con el propósito de orientar y ubicar al lector en un espacio-tiempo determinado, la ciencia ficción puede hablarse desde tres momentos:

- **Ucronía:** escribir desde el pasado o replantear un nuevo presente si algún evento, suceso o elemento del pasado hubiera sucedido de manera diferente.

- **Utopía:** consiste en la posibilidad de crear un mundo ideal, este puede ser en el presente, en el futuro o en un mundo virtual o imaginario, en donde el tiempo y los sucesos se comportan de manera ordenada y eficaz.
- **Distopía:** entendida como aquel mundo, evento o modo de vida que es indeseable para la mayoría. Responde a una era de dolor, de enfermedades, catástrofes o invasiones indeseadas.

La **ciencia ficción** por tal motivo es libre, no tiene límites narrativos, estos dependerán única y exclusivamente de la visión del autor y de sus ideas.

Prehistoria de la Ciencia Ficción. Las historias que dieron origen a la ciencia ficción se remontan a tiempos casi inmemoriales; en escenarios y culturas tan remotas como su propia gente. Historias fantásticas, cosmológicas y épicas se hallan presentes en los registros escritos de las culturas más antiguas. Estos, apuntan al momento mismo de la creación. Para este caso en específico te hablo del Libro de lo Jubileos, conocido como una de las obras [pseudepiográficas](#) más importantes del Antiguo Testamento.

Este libro contiene la narración de la creación Judeocristiana, historia en la cual se logran destacar mezclas entre una narrativa fantástica, científica y de tipo social. “En el cuarto día hizo el sol, la luna y las estrellas. Los colocó en la bóveda celeste para que iluminaran toda la tierra, gobernarán el día y la noche, y separaran la tiniebla y la luz” (cap. 2).

Claro está, dichas historias no fueron transcritas al papel sino hasta la era de Enoc, es decir, que transcurrieron unos 7000 años hasta que la historia de la creación y su evolución fueran escritas en papiros.

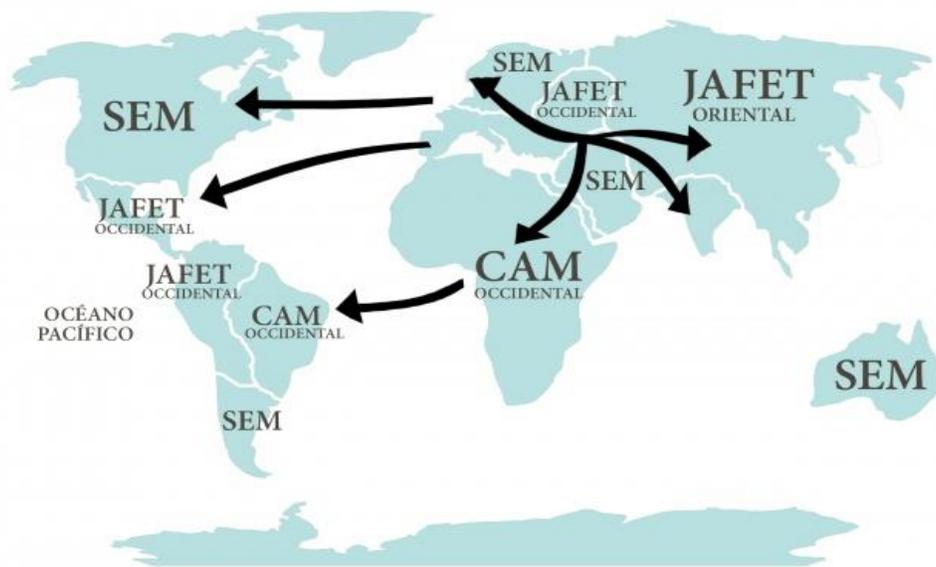
Una de las historias más relevantes que se encuentra registrada en el Libro de Enoc, hace referencia al capítulo seis, en el que, se cuenta que los [ángeles vigilantes](#) (creaciones divinas y

poderosas) se enamoraron de las hijas de los hombres y cohabitaron en ellas. Así pues, de esta combinación entre hombres y ángeles nacieron los Nefilim, seres eran gigantescos, colosos temibles y barbáricos que, odiaban a los humanos a toda costa, buscaban asesinarlos, comer de su carne y beber de su sangre. Se presume, que el gen de los gigantes sobrevivió hasta el reinado del Rey David.

Cabe considerar, por otra parte, que estas historias son antecedentes de los registros históricos de culturas como Grecia y Egipto. Por supuesto que esto se registra en el Libro de Enoc. Se cuenta que, después de que ocurriera el gran diluvio y la tierra fue habitable nuevamente, Noé tomó posesión de ella, repartiéndola de manera equitativa a sus tres hijos (Cam, Sem y Jafet).

Figura 8

Descendencia de Noé en la actualidad



Nota: Seiglie (2018)

Figura 9*Descendencia de Noé originalmente**Nota: Anónimo (s,f)*

De esta manera, pasaron generaciones y generaciones hasta el nacimiento de Peleg (que significa división), hijo de la descendencia de Sem. Se cuenta, que en Babilonia se construyó una torre de gran magnificencia, los arquitectos querían llegar al cielo y ser como el Creador. Tanta fue la ira de Dios que los dispersó por todo el mundo: “por esto fue llamado el nombre de ella Babel, porque allí confundió Jehová el lenguaje de toda la tierra, y desde allí los esparció sobre la faz de la tierra” (Génesis 11).

De aquel esparcimiento se crearon las grandes naciones como Grecia, Egipto y los continentes que hoy conocemos. Entonces, las historias de dioses, gigantes, colosos, magos y adivinos fueron pasando de generación en generación desde la creación del hombre, llegando a oídos de los hijos de Noé, y estos las transfirieron a sus hijos. Como resultado, han sido fuente de inspiración para crear grandes poemas como la *Ilíada* o *La Odisea* de Homero.

Origen de la Ciencia Ficción. Más adelante, en el Medioevo se publicaron libros que no eran precisamente de ciencia ficción, pero que hablaban de los temas que años más tarde fueron catalogados dentro del género. Dentro de estas obras, se destacan:

- Utopía de Tomas Moro (1516).
- Somnium de Johanness Kepler (1634)
- The man in the moone de Francis Godwin (1638)

Posteriormente, en el año 1818 Mary Shelley mostraba al mundo *Frankenstein o el moderno Prometeo*, considerada como la primera obra de ciencia ficción. En aquella época, los escritos de Shelley eran controversiales, no solo por su contenido, sino porque el autor de esta obra había sido una mujer, puesto que, en temas de escritura, ciencia, y conocimientos en general la mujer era doblegada y subestimada. Shelly no solo presentó al mundo una historia novedosa, sino que sentó un precedente para la época.

El término **ciencia ficción** se consolidó hacia el año 1926 gracias a los aportes de Hugo Gernsback en las publicaciones de su revista *Amazing Stories*. En sus números, recopilaba distintas narraciones extraordinarias de gran variedad de autores (incluyendo escritos de su propia autoría).

Es así, como los cuentos y novelas más extravagantes, que no se ajustaban a ningún otro género literario, debido a sus historias que iban en contra de la moral y las leyes científicas, se consolidaron en un solo y único género: la **ciencia ficción**.

Los mencionados a continuación, son solo algunos de los exponentes del género:

- Julio Verne (1828-1905)
- Stanislaw Lem (1921-2006)
- Herbert George Wells (1866-1946)

- Yevgeni Ivánovich (1884-1934)
- Edgar Rice Burroughs (1875-1950)
- José Félix Fuenmayor (1885-1966)
- Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
- Aldous Huxley (1894-1963)
- George Orwell (1903-1950)
- John Wyndham (1903-)
- Robert A. Heinlein (1907-1969)
- John W. Campbell (1910-1971)
- Ray Bradbury (1920-2012)
- Arthur C. Clarke (1917-2008)
- Isaac Asimov (1920-1992)
- Ursula Le Guin (1929-2018)
- Phillip Dick (1928-1982)
- J.G Ballard (1930-2009)
- Joanna Russ (1975-2011)
- William Gibson (1984)
- Margaret Atwood (1985)
- Ted Chiang (1967)
- Liu Cixin (1963)

Características del Género

1. Verosimilitud-Certeza: las narraciones de ciencia ficción suelen estar tan bien elaboradas, que es posible llegar a pensar que pueden suceder o que realmente sucedieron. Proceden de una conexión lógica que pareciera tejerse como una telaraña, pero que es igualmente tan misteriosa como el universo en sí mismo.
2. Personajes: estos pueden ser personas corrientes, sin poderes o habilidades sorprendentes. Pueden ser alienígenas, seres de otros mundos o humanos con destrezas únicas; incluso pueden ser representados por medio de una Inteligencia Artificial (IA). La combinación entre ambos es la preferida de los autores de ciencia ficción.
3. Objetos: inanimados o móviles, simples o elaborados, pertenecientes a este mundo o ajenos a él. Son innumerables las opciones que se pueden desprender de este ítem. Estos objetos pueden ser representados en aquellos que todos conocemos o si bien, el autor a querido diseñar otro diferente así lo puede hacer.
4. Proyectivo/especula: en cualquiera de los dos tipos de ciencia ficción mencionados al comienzo de este vídeo, un elemento en común que comparten es el poder especulativo en su narrativa, este puede ir desde la presencia de seres extraterrestres hasta la posibilidad de ser controlados por una élite.

Todos estos y muchos más, son los elementos que pueden ser empleados al momento de escribir ciencia ficción. Por eso mi invitación, es que sigas informándote, indagando en los posibles avances del género y empieces a crear tu propio universo ficcionario. Nos vemos en un próximo vídeo.

Clase 3 (Audio): Estas Lecturas te Pueden Interesar (Material Extra)

En la pestaña de recursos he compartido algunos enlaces de lecturas que pueden hacerse de manera online.

- ✓ Anónimo. (s.f). Google Docs. Obtenido de Libro de los Jubileos: <https://bit.ly/3uF3mwQ>
- ✓ Barceló, M. (2008). La ciencia ficción y El Big Bang. España: Editorial UOC:
<https://bit.ly/3j3pnjD>
- ✓ Moreno, F. (2013). Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y Retórica de lo prospectivo. España: Sportula: <https://bit.ly/3qKCBWm>
- ✓ Musset, A. (2014). Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas. Bifurcaciones, 1-13: <https://bit.ly/3wNmfAj>
- ✓ Poudereux, I. (2021). Red Historia. Obtenido de Resumen del Libro de Enoc. ¿Qué contiene y qué dice de los Ángeles Caídos?: <https://bit.ly/3iJs6yi>
- ✓ Sánchez, G., y Gallego, E. (2003). Sitio de Ciencia-Ficción. Obtenido de ¿Qué es la ciencia-ficción?: <https://bit.ly/36WOjqb>

También, te comparto a continuación una pequeña lista con algunas sugerencias de lectura de libros o cuentos cortos de ciencia ficción. Pueden encontrar los enlaces de descarga o búsqueda en el documento material extra. Allí encontrarás la lista de algunas de las mejores novelas de ciencia ficción, si ya las leíste estupendo te invito a que sigas buscando lecturas que se adapten a tus gustos en este género, pero si, por el contrario, no has tenido la posibilidad de leer ninguna de estas obras comparto contigo algunos enlaces para que las puedas leer o descargar en tu computador, (claro está que puedes comprarlos en su versión impresa).

Cuentos:

- ✓ Cuento de Navidad – Ray Bradbury: <https://bit.ly/36yrzwT>
- ✓ No tengo boca y debo gritar– Ellison- Harlan: <https://bit.ly/3uFV1sC>
- ✓ Flores para Algernon– Daniel Keyes: <https://bit.ly/3iMoawJ>

Libros de Ciencia Ficción. Las cuatro novelas que te comparto a continuación pertenecen (en su mayoría) al dominio público, es decir, que pueden ser leídas o descargadas de manera gratuita sin interferir con los derechos del autor:

Frankenstein o el moderno Prometeo—Mary Shelley: <https://bit.ly/3LgBB4m>

De la Tierra a la Luna—Julio Verne: <https://bit.ly/38deppt>

Audiolibros. En esta sección decidí compartir cuatro plataformas donde puedes encontrar audio libros, algunas son gratuitas mientras que otras son con suscripción paga.

- ✓ Audible: <https://adbl.co/3uCge6S>
- ✓ Storytel: <https://bit.ly/3tQhtjN>
- ✓ Ivoox: <https://bit.ly/3NtFvZB>
- ✓ LibriVox: <https://bit.ly/36EHDNt>

Clase 4 (Evaluación): Reforzando lo Aprendido

Poniendo a prueba tus conocimientos. La siguiente evaluación no es calificable, pero es indispensable que la realices para repasar algunos de los elementos estudiados en esta sección.

- 4) Considerada la primera novela de ciencia ficción:
 - d) Un mundo feliz

- e) Frankenstein o el moderno Prometeo
 - f) De la Tierra a la Luna
- 5) Es un elemento de la ciencia ficción
- a. Inteligencia artificial
 - b. Magos
 - c. Animales
- 6) NO es un escritor de ciencia ficción
- d. Ray Bradbury
 - e. Úrsula Le Guin
 - f. J. K Rowling

Sección 2: La Cronología y los Narradores

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de Esta Sección?

Al finalizar esta sección tendrás una idea más acertada con respecto a cómo se comporta el tiempo en tu cuento, de igual manera, aprenderás a implementar el narrador perfecto en tu historia.

Clase 5 (Vídeo Introductorio): Introducción a la Sección: la Cronología y los Narradores

Hola,

Bienvenido a la sección número cinco del curso, en esta sección aprenderás sobre la cronología y los diferentes tipos de narrados que puedes utilizar para contar tu historia.

Abordaremos temas relacionados con la importancia de dar un orden a tu cuento y de hacerlo

correctamente. Estudiaremos la temporalidad que se puede desarrollar dentro de un relato y cuál es la mejor para ti.

Por otro lado, te explicaré cuales son los tipos de narradores más conocidos o usuales para narrar, así que, me gustaría pedirte que mientras avanzas por la sección vayas pensando en todas las características que te gustaría incluir en tu cuento, permitiéndote explorar tu imaginación para que logres encontrar el tipo de narrador ideal y el tono correcto para cada una de ellas.

No te olvides de revisar el material de apoyo que te comparto en la pestaña de recursos, sus lecturas no son de carácter obligatorio.

- ✓ Tipos de narrador y sus características (2021- UNIR): <https://bit.ly/3ydUly9>
- ✓ Las novelas y sus narradores (Bautista, 2006): <https://bit.ly/3P1Dswv>
- ✓ Las categorías del relato literario (Arana, s.f): <https://bit.ly/3vNxpnP>
- ✓ El narrador: tipologías y representación textual (Álamo, 2013):
<https://bit.ly/38Qw0Up>

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

Clase 6 (Mashup): El Calendario Cósmico para Escribir Ciencia Ficción

Existen muchas estrategias narrativas que puedes utilizar a la hora de narrar la cronología de tu cuento, en este vídeo aprenderás algunas de ellas para hacer que tu lector sienta la verosimilitud del transcurrir del tiempo dentro de tu historia. De esta manera, podemos hablar de dos elementos clave para la creación de la cronología de tu cuento.

1. Orden Cronológico: en este ítem puedes organizar la sucesión o secuencia de acontecimientos que sucederán en tu cuento. Puedes crear una lista de los acontecimientos que

ocurrirán en él. De igual manera, le otorgas credibilidad a tu cuento si los hechos que se desarrollan en él conservan un sentido lógico. Por ejemplo, la narración de mi cuento, puede comenzar hablando de un objeto perdido que necesita ser encontrado, pero el protagonista debe realizar una búsqueda en el tiempo y en los registros históricos la posible ubicación de aquel objeto, dado que, se perdió hace siglos, entonces mi personaje recrea la línea de tiempo que puedo atravesar dicho objeto con la finalidad de encontrar su reposo final.

2. El Tiempo: aquí puedes pensar en la fecha exacta en la que se llevará a cabo tu historia. Es por esto, que al momento de pensar en el tiempo de un relato se resaltan los siguientes elementos primordiales:

- **La Época del Relato:** dependiendo del contexto que, previamente, seleccionaste para contar la historia de tu cuento, necesitarás crear una época que no conocemos o recrear una pasada.
- **La Temporalidad:** compuesta por dos estrategias narrativas conocidas como analepsias (saltos hacia atrás) y prolepsis (anticipaciones). Entonces, por lo regular una historia es contada en el presente (incluso si el personaje se encuentra en el pasado), dado que, suelen encontrarse elementos o acontecimientos transversales que sucedieron antes o después de dicho suceso.

Por otro lado, la duración del acontecimiento deberá estar muy bien estructurada por medio del uso adecuado del lenguaje y del manejo del tiempo, que se logra mediante la implementación pistas o de puntos clave que le proporcionas al lector durante la narración.

De esta manera, la duración de cada escena dependerá de tu intención narrativa. Por tal motivo, en la cronología de tu cuento deberás definir la totalidad de esta. Por ejemplo, tu intención es que la historia se lleve a cabo en una hora solamente, entonces, tendrás que

incrementar la tensión o acelerar la narración para que puedas completar el relato sin inconvenientes; o si, por el contrario, decides hacer saltos grandes en el tiempo necesitarás encontrar las estrategias ideales para que tu lector no pierda el hilo conductor. Lo mismo sucede cuando se emplean saltos de tiempo en el espacio (conocido como la dilatación del tiempo), es decir: uno de tus personajes estuvo un minuto en otro planeta y al regresar a su planeta de origen descubrió que pasaron 20 años, naturalmente, deberás explicar a tu lector por qué sucedió esto y contarle qué cambios sucedieron en ese planeta en dicho lapso. Esto con la finalidad, de mantener focalizado al lector en esa nueva época.

Ahora bien, una vez tengas definidas la cronología podemos pasar al uso de los narradores de esta manera se encuentra que existen tres tipos de narradores conocidos Como personas narrador en primera persona segunda persona y tercera persona

1. **Narrador en Primera Persona:** es utilizada para narrar por medio de verbos y pronombres que hacen referencia a la persona que está emitiendo el mensaje, por ejemplo: yo redacté un cuento; estoy redactando un cuento; voy a redactar un cuento, estuve redactando un cuento. El tiempo de narración es irrelevante, siempre y cuando se cumpla con la regla de la primera persona del singular o del plural.

No obstante, dentro del narrador en primera persona, se pueden destacar tres tipos de narradores adicionales o tipos de narradores en primera persona:

- ***Narrador Protagonista:*** son aquellos que se presentan como protagonistas de la narración y los hechos acontecidos recaen únicamente sobre ellos. Es decir, que todos los verbos irán enfocados al yo o me sucedió a mí.

- ***Narrador Testigo***: es aquel que cuenta una historia de la que fue testigo, lo habla desde un punto de vista personal en primera persona, pero siempre se refiere a los hechos que observó o escuchó.
 - ***Monólogo Interior***: hablar con uno mismo, con o sin voz audible. El personaje no se dirige, en ningún momento, al lector ni a la historia que quiere contar. Habla con su voz interior y esta le responde en el mismo tono. Puede incluir pensamientos que desvarían sin sentido lógico, apelar a sus propias emociones cuestionándose a sí mismo, recordarse tareas o citas por cumplir, o simplemente cuestionar o hablar (con sí mismo) de algo que le preocupa.
2. **Narrador en Segunda Persona**: el narrador dirige su mensaje a otra persona, apelando al uso del pronombre (plural o singular) tú/usted. Puede incluso, presentarse en el formato epistolar dirigiéndose al otro en formato de cartas o mensajes escritos.
 3. **Narrador en Tercera Persona**: usualmente se emplea para narrar escenas o elementos que no le suceden a una persona o que por el motivo de la narración se ha optado por no tomar partida dentro de ella. Es bastante común utilizarla en las descripciones de lugares, objetos e incluso de los personajes. Dicho esto, dentro de este grupo de narradores se destacan dos tipos, en los que el que relata, lo hace desde afuera o desde un plano superior:
 - ***Narrador Omnisciente***: es aquel que conoce todo lo que sucede dentro de la obra, incluyendo los pensamientos de los personajes, conoce el pasado, presente y futuro. Puede contar la historia desde un punto de vista tanto externo como interno.

- ***Narrador Equisciente***: puede conocer el comienzo de la historia y algunos detalles de ella, se enfoca principalmente en el protagonista, pero desconoce sus intenciones o pensamientos, es decir, que es un narrador *omnisciente limitado*.

Hemos llegado al final de esta clase, me gustaría que pusieras en práctica todos y cada uno de los consejos que preparé para ti en esta clase.

Clase 7 (Audio “Material Extra”): Material de Lectura Extra

Para esta clase, he decidido compartir contigo algunas lecturas adicionales que puedes realizar en tus ratos libres. Corresponden a libros alusivos al género de este curso, y que te serán de gran utilidad para el fomento de tu imaginación y te ayudarán a sumergirte en el universo de la ciencia ficción.

Por tal motivo, te pediré que estés muy atento al momento de realizar tu lectura, permitiéndote identificar el tipo de narrador y la cronología que emplean cada uno de ellos.

- ✓ El hombre invisible— H.G. Wells: <https://bit.ly/3iMcTfZ>
- ✓ 1984—George Orwell: <https://bit.ly/3wO3BIG>

Clase 8 (Actividad): Designa un Tiempo y un Narrador a tu Cuento

A partir de la lectura del cuento: *La última pregunta* de Isaac Asimov, que podrás consultar en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3NuXCyi>

Te propongo responder a las tres siguientes preguntas:

1. ¿Es posible identificar la fecha exacta del relato?
2. ¿Cómo transcurre el tiempo en este cuento?
3. ¿Qué tipo de narradores utilizó el escritor para todo el compendio de la obra?

Una vez finalizada la actividad, puedes compartir el documento con las respuestas en el foro (o en la pestaña de tareas de esta sección). Espero que disfrutes mucho esta lectura y que te sirva de ayuda para la creación de tu cuento.

Sección 3: Los Personajes

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de Esta Sección?

Al finalizar esta sección aprenderás las técnicas para crear personajes verosímiles, que te permitirán dotar de vida a tu cuento.

Clase 9 (Video Introductorio): Introducción a la Sección de Personajes

Hola,

En esta sección aprenderás las técnicas y elementos narrativos que puedes utilizar para crear los personajes de tu cuento de **ciencia ficción**. Abordaremos elementos internos y externos de los personajes a crear. Aprenderás a cómo describir la fisiología y fisionomía de cada uno tus personajes, no importa si estos son humanos, alienígenas o inteligencias artificiales, deja que tu imaginación fluya libremente; permítete crear un ser completamente diferente o convierte a tu familia, amigos, vecinos o incluso a ti mismo en un personaje de ficción.

En la sección de recursos de esta clase, compartí el material de texto que te servirá de guía para nuestra lección de hoy. Puedes enfocarte en los puntos más importantes, o en aquellos en los que sueles equivocarte al momento de crear personajes. Toma nota de cada uno de los elementos que voy a compartirte a continuación y emplealos para dar vida a tus personajes.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

- ✓ Manual de creación de personajes — Guillermo Zúñiga: <https://bit.ly/370WKkj>
- ✓ Tipos de personajes — Isbel Delgado: <https://bit.ly/3NzDnzt>

Clase 10 (Mash Up): ¿Cómo Crear un Personaje de Ciencia Ficción?

En toda buena historia tienen que existir personajes memorables; es por esto, que he preparado una lista con 10 características o elementos a tener en cuenta a la hora de crear los personajes de tu cuento.

Tipos de Personajes de Ciencia Ficción. Dentro del género narrativo de la ciencia ficción podemos crear diferentes tipos de personajes. Estos pueden ser los siguientes:

- ✓ Humanos de cualquier edad, género, cultura o época.
- ✓ Inteligencias artificiales
- ✓ Extraterrestres

Las descripciones físicas, habilidades, y demás elementos pueden ser tan usuales como lo vemos diariamente o pueden ser creaciones auténticas, tecnologías de otros planetas, dimensiones corporales anormales, capacidades físicas elevadas.

Fuente de Inspiración: Cómo se Crea. La inspiración para crear a tus personajes la obtienes del mundo que te rodea. De la naturaleza, las plantas, los animales, las estaciones, y del universo que se expande constantemente.

Por ejemplo, si buscas dotar de habilidades extrahumanas a tus personajes, o instalas capacidades y conocimientos increíbles a tus IA puedes apoyarte en la ciencia y relacionar las habilidades animales a nivel exponencial. Piensa en lo siguiente, en el reino animal hay un pequeño insecto llamado *El camarón mantis* cuyo golpe es igual de veloz al de una bala de

nueve milímetros, de igual manera este animalito posee 16 receptores de color mientras que el ojo humano solo posee tres. Por otro lado, el ojo humano es capaz de percibir entre 430 y 770 THz y el oído detecta sonidos de frecuencias de 20 Hz y 20 KHz; este número constituye una sola parte de la amplia gama de frecuencias de la luz y el sonido.

Estos son solo algunos ejemplos de lo grande y misterioso que es el universo y los seres que lo habitan. Esta inspiración nace de realizarte preguntas constantemente, tales como,

- ✓ ¿Por qué hay humedad en la casa y por qué se expande en algunos objetos y en otros no?
- ✓ ¿Qué hace que mi vecino abra las ventanas todos los días a las 5:39 am y qué ocasiona que yo lo observe hacerlo? ¿Qué ocurre en su cabeza? ¿Y si él soy yo?
- ✓ Si existe un planeta compuesto casi en su totalidad de diamantes, ¿cómo serían los seres vivos que en él habitan?
- ✓ ¿Los humanos serán capaces de invadir algún planeta? ¿Cuál podría ser?

Recuerda que la ciencia ficción no es ciencia en su totalidad, así que las respuestas a las preguntas que sugieras pueden o no ser verificables por la ciencia, pueden parecer descabellados, pero si te permites crear un personaje único, debes hacer que la historia que atraviere respalde aquella creación.

¿Quién es en esta Historia? Protagonista o Antagonista. Como el balance en el universo, el Yin y el Yang, la luz y la oscuridad han existido desde siempre, así que, a la hora de crear a tu protagonista debes pensar en ese lado oscuro, una sombra o un destructor de su propósito. Te proporcionaré algunos ejemplos que pueden serte de inspiración:

- ✓ **Un Héroe vs. Un Villano:** Batman Vs Joker — Optimus Prime vs Megatron — Alién vs Depredador.

- ✓ **Un Personaje vs. Sí Mismo:** Un esquizofrénico — Una persona con Alzheimer — Mentiroso Mentiroso (película de Jim Carrey).
- ✓ **Un Protagonista vs. Una Fuerza Superior:** Protagonista vs Cthulhu (novela de Lovecraft) — Neo vs máquinas
- ✓ **Un Líder vs. Control Político:** 1984 — Un mundo feliz — la naranja mecánica

Para ejemplificar mejor este panorama, piensa en este balance como si fuera la representación del Taijitu (figura que representa al YinYang). En el espacio de luz hay un círculo negro, es decir esa porción de oscuridad que posee; por el contrario, en el espacio de oscuridad hay un círculo blanco, es decir, que a pesar de haber maldad o ser lo malo, siempre tendrá una parte buena.

Tridimensionalidad: ¿Qué lo Hace Especial yCuál es su Punto Débil? Para que un personaje esté completo, es necesario detallar tres elementos:

- ✓ **Fisiología:** este aspecto responde al cómo es físicamente, puedes incluir detalles de órganos faltantes o extremidades de más. Si por el contrario es una IA, detalla qué tiene por dentro, qué la hace moverse, cómo funciona, ¿tiene cables? ¿Es resistente a qué elementos? ¿De qué color es? De igual manera, si tu personaje es alienígena piensa en su estatura, su piel, sus órganos, se reproduce sexual o asexualmente, describe cómo es su voz, cómo son sus ojos y qué capacidad visual tiene, tiene manos y pies, ¿se arrastra o levita? ¿Tus personajes llevan ropa o están desnudos?
- ✓ **Psicología:** este elemento deber ser resuelto en, ¿cómo ve el mundo interno y externo? Es decir, tiene capacidad de discernimiento o se deja llevar por las masas. También, habla de su personalidad, describir si es un ser agresivo, pasivo o tiene un poco de

ambas. ¿Cómo reacciona ante situaciones de estrés, dolor ansiedad? ¿Tiene sentimientos?

- ✓ **Sociología:** en este punto se empieza a tejer el mundo que lo rodea, busca quiénes generan influencia directa sobre el personaje y quiénes lo hacen de manera indirecta. Este personaje tiene familia o, por el contrario, ¿todos murieron o están separados? ¿Es huérfano y encuentra a su familia?

¿Cuál es su Historia? Un elemento fundamental para darle vida a un personaje consiste en dotarlo de historia, esta puede ser extensa, dolorosa o feliz, puede hablar del pasado de su familia, de su infancia y adolescencia, de los traumas que le fueron ocasionando cicatrices, de las personas que amó y perdió, aquí se cuenta como en un registro, todas las historias que el personaje atravesó, claro está, aquellas que son indispensables para la narración.

Una segunda herramienta que puedes utilizar para contar su historia, es hablar de sus vidas pasadas. La creencia china dice que reencarnamos cuatro veces antes de morir completamente y para los hindúes reencarnamos en animales o dioses.

¿Quiénes lo Rodean? Este ítem puede hablar de su familia, amigos o vecinos, son aquellas personas en estado físico o virtual que influyen directamente en su modo de actuar. Representan el círculo más cercano y pequeño con el que comparte ese personaje, claro está, esta red de conocidos puede acortarse o expandirse.

- ✓ **¿Cómo se Expande?** Puedes comenzar con un personaje solitario como Neo (Matrix) e ir generando una red de conocidos, que posteriormente se convirtieron en familia. O en Frodo al unirse a la comunidad del anillo.

- ✓ **¿Cómo se Acorta?** Piensa en un personaje que ha sufrido de muchos ataques a lo largo de la historia, ha perdido a su familia, a sus amigos y conocidos (no necesariamente tienen que morir, este personaje puede simplemente convertirse en alguien solitario).

¿Cuál es su Propósito en el Cuento? Dependiendo si el personaje que estás creando es el bueno o el malo de la historia, su propósito en el cuento estará relacionado con sus pensamientos y su destino.

- ✓ **¿Está en Busca de Algo?** Imagina que has creado un ser alienígena o una IA que fue programada para destruir a los humanos o a uno en particular (como ocurría en Terminator), es decir, que fue creado con el propósito de eliminar, matar o destruir a ese objeto, persona o espacio de tiempo.
- ✓ **¿Qué Busca Proteger?** Entonces, si este es el caso, debe existir una contraparte, ese alguien que intenta salvar ese objeto preciado, prevenir el deceso de un cierto personaje o evitar que haya cambios en el espacio-tiempo.

¿Sufre una Transformación? Este momento se acuña en un elemento denominado *El conflicto dramático*, en el que el personaje atraviesa diferentes luchas que lo llevan a aceptar un cierto número de transformaciones (principalmente de tipo emocional). Dentro de los cambios que puede atravesar el personaje podemos destacar cuatro aspectos:

- ✓ **Físicamente:** si tu personaje es alienígena o una IA que tiene la posibilidad de mutar o evolucionar es posible que sufra de una metamorfosis. Y este hecho solo se da, cuando el personaje está preparado para crecer o transformarse.
- ✓ **Mental:** si tu personaje al comenzar la historia era alguien inculto o desconocía los secretos del mundo, puede que sea necesario que sufra de algún episodio de

intelecto, una epifanía o que simplemente, por decisión propia haya decidido convertirse en un sabio.

- ✓ **Emocional:** pasar de la felicidad a la amargura o viceversa. Ser empático a dejar de serlo. Son algunos de los cambios que puede sufrir un personaje conforme avanza la historia, y no necesariamente están relacionados con las batallas que ha lidiado sino responde al impacto que generaron en él.
- ✓ **Sentimental:** Una ruptura amorosa, o la pérdida de algún ser querido. El Bullying o los comentarios mal intencionados, las burlas y las ofensas que haya sufrido el personaje pueden ser un factor que determina un cambio en sus sentimientos.

Por otro lado, el *viaje del héroe* es un término que le fue atribuido al antropólogo Joseph Campbell, el cual está dividido en 17 pasos, estas representan las fases que atraviesa un personaje antes de cumplir con su propósito:

Figura 10

Viaje del héroe



Nota: Escrilia (2014)

¿Qué tan Original es? Para resolver este interrogante, deberás buscar y buscar cuáles han sido los personajes más memorables a lo largo de la historia de la literatura y del cine, encuentra en qué se parecen, qué los hace únicos y memorables. Ahora, plantea un personaje que sea completamente diferente a lo conocido, evita caer en los estereotipos.

¿Es Verosímil? Para que tu personaje sea creíble debes ser real. No me refiero a que mañana puede aparecer frente a tu ventana, pero debe dar la impresión de que en algún momento puede hacerlo, porque lo creaste de manera casi palpable que es posible que suceda. Has que tus lectores piensen y se enamoren de él (no importa si lo hacen del villano, como por ejemplo de Loki).

Clase 11 (Audio “Material Extra”): Material Extra

En esta clase te compartiré material en diferentes formatos. La intención es que prestes mucha atención a los detalles de los personajes principales y de los antagonistas. Analiza sus expresiones corporales, sus dimensiones, la voz y la manera de hablar, qué lo debilita o qué lo fortalece. Intenta encontrar (si la hay) la referencia al Viaje del héroe o a ese conflicto dramático del que te hablé anteriormente.

Adicionalmente, en la pestaña de recursos compartí el documento descargable para la actividad a realizar. Descárgalo en tu computador y revisa las instrucciones.

✓ Material de Texto:

En este material lee con detenimiento las descripciones que el autor realiza de la obra, y pregúntate si lograste crear una imagen de él o ella en tu cabeza, ¿qué tan fácil fue hacerlo? ¿A cuántos párrafos recurrió el escritor para describir a su personaje?

- La metamorfosis — Franz Kafka
- La llamada de Chtulhu — H.P Lovecraft
- El señor de los anillos — J. R. R Tolkien

✓ Material Audiovisual:

- Matrix (1999 — dirigida por Lana y Lilly Wachowski)
- Star Wars (1999 — dirigida por George Lucas)
- Paul (2011 — dirigida por Greg Mottola)
- Día de la independencia (1996 — dirigida por Roland Emmerich)
- ¿Qué le pasó a Lunes? (2017 — dirigida por Tommy Wirkola)
- Transformers (2007 — dirigida por Michael Bay)
- Alién: el octavo pasajero (1979 — dirigida por Ridley Scott)

✓ Material Gráfico:

- 'El eternauta' (H.G. Oesterheld y F. Solano López, 1957)
- 'Los Cuatro Fantásticos' (Stan Lee y Jack Kirby, 1961)
- Rumbo al infierno (Yeon Sangho, Choi Gyuseok): <https://bit.ly/3tSeZB8>
- FLOWAR: Flores y Guerra (Hong jacga): <https://bit.ly/3JX0py7>

Clase 12 (Actividad): Crea tus Personajes

En esta clase deberás cargar el documento que compartí anteriormente.

En el Documento:

Dentro de la siguiente tabla intentarás describir a dos de tus personajes (protagonista y antagonista) empleando algunas de las estrategias aprendidas en esta sección. Es una actividad que toma tiempo, así que no te preocupes y escribe con paciencia. Recuerda esta frase: “termina siempre lo que empiezas”. Si en algún momento te sientes bloqueado o bloqueada no dudes en escribirme, te ayudaré a resolver tus dudas.

En descripciones cortas intentarás dar respuesta a las siguientes preguntas para cada uno de tus personajes, posteriormente unirás todas estas piezas en un solo párrafo. Quédate con lo imprescindible y desecha aquello que parece no encajar.

1. ¿Es humano, alíen, o IA?
2. ¿Cómo luce? Descripción física
3. ¿Qué habilidades especiales tiene? Fortaleza
4. ¿Cuál o quién es su debilidad?
5. ¿Qué idioma habla? ¿Cómo es su voz?
6. ¿Cuál es su historia?

7. ¿Cuál es su propósito?
8. ¿Cuál es su nombre?
9. ¿Qué edad tiene?
10. ¿Quiénes lo rodean?

Sección 4: Los Objetos

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección podrás crear un objeto novedoso empleando los conocimientos adquiridos en la lección dispuesta para ti.

Clase 13 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: Objetos

Hola,

En esta sección aprenderás sobre la creación de objetos para la ficción. Es por esto, que he preparado una pequeña guía que te será de gran utilidad para la creación del objeto perfecto para tu cuento. Conocerás los elementos y estrategias básicas para la creación y diseño de tu objeto.

Adicionalmente, podrás familiarizarte con la creación de objetos en ciencia ficción por medio de las lecturas que he preparado para ti en el material extra. Así mismo, he decidido anexar algunos ejemplos gráficos y audiovisuales que te ayudarán a fomentar tu imaginación.

De cualquier manera, escribir es un proceso que lleva tiempo, pero no por eso tiene por qué ser aburrido o estresante. Mi consejo para ti, es que disfrutes del proceso y aprendas de cada error que cometes. Finalmente, me gustaría que para esta sección intentes ser lo más original y

auténtico que puedas, así que el reto para ti es que seas lo más descriptivo que puedas, pero empleando pocas palabras.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

Artefactos invisibles (Melcoñian y Villamar, 2008): <https://bit.ly/3xVrFd5>

Espacios tecnoestéticos de ficción (Aune, 2020): <https://bit.ly/3LoWdI4>

Teoría de la literatura de ciencia ficción Moreno (2013): <https://bit.ly/3vIGVY5>

¿Cómo nacen los objetos? Munari (2016): <https://bit.ly/3ENDy68>

Clase 14 (Mashup): ¿Cómo Forjar un Objeto Original?

Los objetos, son elementos fundamentales para el desarrollo de un cuento. Estos pueden ser pensados como herramientas de creación o de destrucción. Por tal motivo, quiero compartir contigo cinco consejos que puedes poner en práctica para la creación de tus objetos.

El Nacimiento de un Objeto. Los objetos no nacen por sí mismos, estos se crean a partir de la necesidad de hacer o resolver algo dentro de la historia.

Me explico, para atravesar el océano los humanos crearon los botes, los barcos, los submarinos, pero para poder crear estos objetos tuvieron que crear primero muchos pequeños objetos. Por otro lado, debían pensar en las herramientas que ayudarían en su creación (maquinarias-objetos) y también, en los materiales de los cuales estaría compuesto (materia prima).

De esta manera, mucho antes de crear un objeto al azar deberás enfocarte en una pregunta inicial y encontrar aquellos asuntos que pueden darle solución. Pregúntate: ***¿Cuál es la finalidad del objeto que quiero crear y qué relevancia tendría dentro de mi cuento?***

Entonces, si tu objeto pretende atravesar el océano deberás, en primer lugar, conocer y entender un poco la densidad del agua, el volumen, la profundidad y los factores climáticos que puedan acontecer; indaga acerca de los materiales que pueden flotar en el agua y cuál es la forma más recomendada para evitar filtraciones. Piensa en qué herramientas necesitarás para su creación y no te olvides de dar detalles precisos de las dimensiones de tu objeto.

La Importancia de los Objetos Dentro de tu Cuento. Antes de darle forma a tu objeto, deberás pensar en la importancia o relevancia que tendrá dentro de tu cuento. Muchas cuestiones pueden resolverse gracias a la creación de un objeto, pensado como pieza fundamental para tu historia.

La urgencia de crear objetos se origina en la necesidad de dar énfasis a los personajes y su historia. Por ejemplo, un objeto puede ser un arma (como el martillo de Thor) o un elemento de destrucción (como el Guante del Infinito), posiblemente sea un objeto con el que puedas viajar en el tiempo o transportar a tus personajes a otras galaxias; puede ser también, un objeto creador de otros mundos o universos. A partir de todas y cada una de las cuestiones que pretendas resolver en tu narración, tu objeto puede convertirse en la pieza fundamental de tu cuento.

¿Qué nos Cuentan los Objetos? Los objetos inanimados pueden presentarse como elementos silenciosos o mudos, y para que estos puedan tener una voz dentro del cuento es necesario dotarlos de historia.

En muchas novelas o producciones cinematográficas de ciencia ficción los objetos son los protagonistas al presentarse como elemento de deseo central, asimismo, estos pueden constituir el punto de partida de la historia. Por otro lado, los objetos son utilizados como artefactos para la preservación histórica, tienen la capacidad de conservar en su interior los

recuerdos de la humanidad o de un personaje específico, para posteriormente exhibirlos según convenga.

Algo semejante ocurre con las marcas que el paso del tiempo deja en los objetos y que gracias a diferentes técnicas los científicos o expertos en la materia logran reconstruir la historia. Por ejemplo, los anillos de crecimiento en la madera son capaces de contar la vida de un árbol; de igual manera, los geólogos pueden leer las placas tectónicas utilizando las pruebas de carbono como herramienta de lectura con la finalidad de conocer los eventos climáticos ocurridos en esa zona. Por su parte, los arqueólogos, buscan conocer en la historia de la humanidad las marcas que se han dejado en los objetos con el fin de recrear o reconstruir un hecho histórico específico.

De cualquier manera, el tiempo deja marcas en los objetos inanimados al igual que lo hace en los seres vivos, marcas que pueden ser leídas y estudiadas.

¿Qué Valor le Aporta al Protagonista? Los objetos son los elementos de valor más preciados por el protagonista, estos pueden representar uniones, promesas o memorias que podrían ser vistas como el punto débil de todo héroe. Es por tal motivo, que muchos de los objetos creados en la ficción son de vital importancia en una historia, dado que, favorecen el realismo.

En este punto, hago referencia a esa relación que se dan entre el objeto y el sujeto en cuestión, en la que, el objeto en sí mismo no puede cumplir una función específica sin la manipulación del sujeto; mientras que, el sujeto no logra completar su misión si no logra encontrar dicho objeto. Es decir, dependen el uno del otro para que pueda ser solucionada la problemática central.

¿Cómo Dotar de Credibilidad a tu Objeto? En efecto, para que un objeto no pase desapercibido y logre cumplir con la función predispuesta, es necesario que sea verosímil.

Entonces, el objeto necesita conectar con la historia, generar recuerdos o apelar a las emociones más profundas, es por esto, que su credibilidad se fundamenta en la forma en la que es visto.

Así que, su descripción debe ser detallada, haciendo énfasis en la utilidad y valor que le aporta a la historia. Por otro lado, si el objeto de tu cuento llegase a tener transformaciones, deberás explicar por qué suceden (puedes hacerlo de manera indirecta). En definitiva, procura dejar cabos sueltos y si lo haces intenta buscar solucionarlos de manera audaz, haciéndoles pensar a tus lectores que ese inconveniente o vacío en tu historia era parte de la narración porque lo utilizarás como salida para resolver algún otro suceso.

Clase 15 (Audio “Material Extra”): Material Gráfico y de Texto Adicional

En la pestaña de recursos podrás descargar el material adicional que he dispuesto para ti en esta sección. Como te conté en la introducción a la sección, incluí algunas imágenes relacionadas con el tema de la sección, y que te serán de gran utilidad para la creación de tu objeto. De igual manera, te compartiré lecturas cortas, en las que, los protagonistas de estas sean los objetos, no todo el material que comparto en esta clase corresponde al género de ciencia ficción, pero me gustaría que te dieras la oportunidad de ver más allá del género y logres extraer grandes ideas para la creación de tu objeto.

Material de Texto:

- ✓ El Aleph (Borges 1949): <https://bit.ly/3vh25xw>
- ✓ Un mundo feliz (Huxley 1932): <https://bit.ly/38nutoC>
- ✓ La esfinge (Poe 1846): <https://bit.ly/37QZKQK>

Material Gráfico:

He seleccionado algunas imágenes de objetos que te pueden ser de inspiración para crear el tuyo, los puedes encontrar en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3OQU1vh>

Material Audiovisual:

- ✓ Evolución (2001 — dirigida por Ivan Reitman)
- ✓ El quinto elemento (1997 — dirigida por Luc Besson)
- ✓ Assassin's Creed (2016 — dirigida por Justin Kursel)

Clase 16 (Actividad): Es Hora Inventar un Objeto Novedoso

Recuerda que, los objetos nacen primeramente en la imaginación de un creador. Así pues, como escritor de cuentos de ciencia ficción necesitarás resolver ciertas interrogantes previas a la redacción descriptiva de tu objeto.

Para esta actividad, en un documento de Word, deberás responder de manera muy breve (máximo dos párrafos cortos por pregunta), a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la finalidad de este objeto?
2. ¿cómo se crea este objeto?
3. ¿Dónde nace este objeto?
4. ¿Quién ha creado el objeto?
5. ¿De qué está compuesto?
6. ¿Hace algo o tiene funciones específicas?

Una vez respondidas, procederás a realizar la descripción de tu objeto. Mantén siempre presente la finalidad de tu objeto, y utiliza las respuestas proporcionadas en las preguntas para orientar tu escritura.

Completa los siguientes puntos:

1. Nombre de tu objeto
2. Descripción de tu objeto (no mayor a dos párrafos)
3. Dibujo de tu objeto (este último punto es opcional)

Una vez finalizada la actividad podrás cargar de nuevo el documento en la plataforma, en la sección dispuesta para tal fin. Si tienes dudas o comentarios al respecto los puedes hacer con completa libertad.

Sección 5: Los Escenarios

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección tendrás a tu disposición las herramientas necesarias para la creación de los escenarios perfectos en los que tendrá lugar tu cuento.

Clase 17 (Video introductorio): Introducción a la Sección: Escenarios

Hola,

Bienvenido a nuestra cuarta sección del curso donde aprenderás a escribir ciencia ficción. En la sección de hoy te explicaré sobre la creación del escenario ideal para tu cuento. Por tal motivo, me gustaría pedirte que mientras avanzas por esta sección tengas en mente el objeto que creaste en la sección anterior y mantengas presentes a los personajes que diseñaste en la sección número dos.

En esta sección aprenderás sobre los posibles escenarios que puedes utilizar para la creación de la atmósfera ideal para tu cuento. Te contaré sobre los tiempos o contextos que puedes utilizar y cuáles son las mejores estrategias a la hora de hacer la descripción tu escenario.

Recuerda que el proceso de escribir es motivo de alegría, no importa si en el primer intento no sale como esperabas o si te cuesta escribir la primera palabra. Mi consejo es que

escribas sin pensar y dejes que las palabras fluyan como gotas de lluvia, puedes más adelante reunir todas estas ideas y crear un escenario grandioso.

No te olvides de revisar los enlaces del material que te comparto para esta sección, no son lecturas obligatorias, pero sería bueno que las leyeras para que profundices en el tema y logres extraer mayores ideas de las que puedo proporcionarte.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

- ✓ Sociología y ciencia ficción: Imaginar el futuro: Philip K. Dick más allá de Orwell y Foucault (Arteaga, 2020): <https://bit.ly/3vyZcbt>
- ✓ Fronteras de la ciencia ficción (Casadey, 2010): <https://bit.ly/3MMTM2s>
- ✓ ¿Qué es la ciencia ficción? (Sánchez y Gallego, s.f): <https://bit.ly/3vZzxaP>
- ✓ Viaje, ciencia-ficción, arquitectura. Mapas, estaciones y espejos (Cabezas, 2010) (Cabezas, 2010): <https://bit.ly/39mAsdK>
- ✓ Aprendizaje Invisible: Hacia una nueva ecología de la educación. (Cobo & Moravec, 2011): <https://bit.ly/3KCjftK>

Clase 18 (Mashup): Descubriendo el Universo de la Ciencia Ficción

La descripción de algo específico tiene como finalidad revelar aquello que quiero contar, convertirlo en algo tangible o dotarlo de vida, por lo tanto, la descripción de un escenario debe ser significativa y expositiva. Los siguientes puntos son clave para conseguir una descripción extraordinaria:

1. **Percepción:** los sentidos humanos son el elemento primordial al cual deberás apelar en la descripción de los diferentes elementos de tu cuento. Así que, intenta poner a

prueba uno o más sentidos de tus lectores para que les sea más fácil conectar con tu historia.

2. **Claridad:** todos los detalles que utilices para describir escenarios no pueden quedar a la deriva, debes ser muy preciso al contar los detalles. Ten presente, que tus lectores no han visto ese lugar con antelación, no saben cómo se ve en tu imaginación, así que, tú eres el encargado de transportarlos a ese sitio.
3. **Calificativos:** evita hacer descripciones con adjetivos puntuales, tales como, él es hermoso, dado que, al hacer esto no estás posicionando al lector en un solo tipo de hermosura, sino que, les das la posibilidad de que ellos mismos encuentren el simbolismo a esa palabra. Mejor, puedes suprimir la palabra hermosa y emplear una alegoría hacia su aspecto físico que resalte eso hermoso que querías mostrar.
4. **Menos, es Más:** en un comienzo puedes optar por hacer una descripción completa, pero te darás cuenta, que al momento de corregir podrás encontrar frases sobrantes que se exceden o tratan puntos para nada relevantes. Por tal motivo, enfócate únicamente en los detalles clave.

Partiendo de los elementos anteriores, te mostraré los tipos de escenarios que puedes usar para crear la atmósfera ideal de tu cuento. De esta manera, es posible catalogarlos en dos tipos primordiales: escenarios físicos y no físicos.

Escenarios Físicos. Dentro de esta categoría pueden desarrollarse todos aquellos espacios que se encuentran dentro del planeta Tierra o que están fuera de ella, pero que, de alguna manera se hacen palpables.

- ✓ **La Tierra:** en nuestro planeta existen un millar de posibles escenarios y contextos que pueden ser utilizados para desarrollar una narración de ciencia ficción. No

importa la fecha en la que se desarrolle tu historia, siempre y cuando, esta esté en un plano terrenal. Por ejemplo, el inexplorado fondo oceánico es un grandioso lugar para contar una historia; o pensar en la posibilidad de que exista una sociedad viva dentro de un volcán o en el núcleo terrestre.

- ✓ **Creaciones Humanas:** estos corresponden a todos aquellos objetos que fueron creados por los seres humanos. No importa mucho si el objeto en cuestión se encuentra fuera del planeta. Un buen escenario podría ser un avión, una nave o un satélite espacial, un reactor de partículas. La decisión está en tus manos.
- ✓ **Mundo Atómico:** desde las partículas encontradas en un reactor nuclear, hasta las que se hallan presentes en nuestras fibras capilares, el mundo atómico es un gran escenario para desarrollar una historia de ciencia ficción, debido a que, todas y cada una de ellas se encuentran a lo largo y ancho del Cosmos.
- ✓ **Extra-terrestre:** se compone de todos aquellos escenarios grandes o pequeños, calientes o fríos que se encuentran en el vasto Universo, elementos naturales o creaciones no humanas pueden ser utilizadas como lugares de desenvolvimiento histórico. Puede ser, desde una historia que se lleva a cabo en el vacío cósmico o en diversos planetas o estrellas desconocidas. Los científicos dicen que no hay vida en una estrella, pero la ciencia ficción nos permite crear vida dentro de la estrella más ardiente.

Escenarios NO Físicos. Son todos aquellos escenarios que se desarrollan fuera de un contexto físico.

- ✓ **La Mente:** naturalmente, para el desarrollo de este escenario, es válido utilizar la mente de cada uno de tus personajes (si es que estos tienen conciencia). Las reglas

físicas dentro de un imaginario (mente) son completamente libres, sabemos que la mente no se mueve en línea recta, sino que, por el contrario, pueden llevarse a cabo historias que no parezcan tener un sentido lógico.

- ✓ **El Mundo Digital:** el ciberespacio o la realidad virtual, estas y muchas otras son las opciones que puedes utilizar para crear un escenario digital. Todo es posible en este escenario, las reglas las diseñas tú.

En definitiva, no es necesario optar por un solo ambiente para desarrollar tu historia, puedes hacer uno de varios de ellos y hacerlos converger.

El Contexto. Al comenzar este curso, en la sección *Introducción a la ciencia ficción* te mencioné tres posibles argumentos para la creación de un cuento de ciencia ficción. Haremos un breve repaso, pero esta vez pensando en el escenario perfecto.

- ✓ **Ucronía:** viajar al pasado y modificarlo para que se genere o se libere un momento específico en la historia. La mente o el mundo digital pueden el mejor entorno a emplear.
- ✓ **Distopía:** la historia sitúa al lector en un mundo postapocalíptico y caótico, en el que los personajes tendrán que encontrar una solución al problema para frenar o modificar esa realidad oscura.
- ✓ **Utopía:** nace de la interrogante, ¿qué pasaría si...? Es ese mundo o circunstancia en la que todo se da en respuesta a esa pregunta. Por ejemplo, ¿qué pasaría si todos los seres humanos mueren al momento de cometer algún crimen castigado por la ley? Se pensaría entonces en crear un universo en donde todo el mundo es bueno, no por elección, sino por miedo.

Sin duda alguna, ya tienes algunas de las piezas del rompecabezas de tu cuento de ciencia ficción, no te preocupes si en este momento están en desorden. Al llegar a la última sección le daremos un orden para que vislumbres el panorama final.

Clase 19 (Audio “Material Extra”): Material Gráfico y de Texto Adicional

En esta clase te comparto el material extra que te será de gran utilidad para fomentar tu imaginación, permitiéndote crear el escenario que más sea ajuste al cuento que tienes en construcción. Te anexo imágenes, lecturas y películas alusivas al tema principal de esta sección. Recuerda que este material es opcional, pero sé que te servirá en gran manera para la creación de tu escenario.

✓ **Material de Lectura:**

- La guerra de los mundos— H.G. Wells: <https://bit.ly/3qNBMfL>
- Una triste aventura de 14 sabios—J.F Fuenmayor.

✓ **Material Gráfico:**

- Escenarios: <https://bit.ly/3MLXHMP>

✓ **Material Audiovisual:**

- Un mundo acuático (1995- dirigida por Kevin Reynolds)
- Parque jurásico (1993- dirigida por Steven Spielberg)
- Alicia in Borderland (2020-serie japonesa adaptación del manga con el mismo nombre)
- Horton y el mundo de los quien (2008- dirigida por Jimmy Hayward y Steve Martino)
- Interestelar (2014- dirigida por Christopher Nolan)

- El origen (2010 — dirigida por Christopher Nolan)
- Avatar (2009 — dirigida por James Cameron)

Clase 20 (Actividad): Establece un Escenario para tu Cuento

Para el desarrollo de la actividad dispuesta para esta sección, que tiene como propósito la creación de un escenario de ciencia ficción, deberás responder a las tres primeras preguntas obligatoriamente, el punto cuarto es de respuesta opcional. Una vez finalizada la actividad, no te olvides de cargar nuevamente el documento a la plataforma para que pueda revisarlo y realizar la retroalimentación correspondiente de tu trabajo. Espero te diviertas creando tu escenario.

1. Marca con una X donde corresponda. Pensando en tus personajes, ¿cuál crees que es el mejor tipo de escenario para ellos?
 Físico No Físico Ambos
2. Marca con una X donde corresponda, ¿cuál o cuáles escenarios piensas que se adaptan mejor a tu objeto y/o personajes?

Tabla 10

Escenarios físicos y No físicos

Físicos	No Físicos
<input type="checkbox"/> Tierra <input type="checkbox"/> Creaciones humanas <input type="checkbox"/> Mundo atómico <input type="checkbox"/> Extra-terrestre	<input type="checkbox"/> La mente <input type="checkbox"/> El mundo digital

3. Pensando en los ítems seleccionados en el punto anterior, describe en un texto no mayor a 500 palabras el escenario principal de tu historia. Recuerda que ese espacio será la puerta de entrada al universo que has decidido crear para tu cuento, con este elemento estarás posicionando o condicionando a tu lector a un lugar y tiempos específicos y detallados.

Tu descripción (no mayor a 500 palabras):

4. ¿Te atreverías a dibujarlo? Si la respuesta es afirmativa, me gustaría pedirte que en una hoja en blanco realices el dibujo de tu escenario lo más detallado que puedas, posteriormente, tómale una foto o escanéalo y adjunta esa imagen a este mismo documento.

Adjunta la imagen de tu escenario aquí:

Sección 6: El Final es el Comienzo

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección habrás aprendido las técnicas para la creación de inicios memorables en un relato.

Clase 21 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: los Inicios

En la sección de hoy, aprenderemos sobre la creación de buenos comienzos para un relato corto. Conocerás, posibles formas de comenzar a contar un cuento. Mientras avanzas por el video, puedes ir visualizando tu cuento y pensando en la mejor manera que te gustaría empezar. Trae a tu mente también aquellos inicios de libros o cuentos que has leído y que te parezcan

memorables y fáciles de recordar, puede que, ese mismo tipo de introducciones se adapten muy bien a tu relato.

Te comparto en la pestaña de recursos un material de lectura para esta sección, recuerda que este material no es obligatorio, pero te recomiendo que lo leas, dado que, algunos de los temas que se tratan allí te pueden ser de gran utilidad para complementar la información concerniente a la temática a trabajar.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

- ✓ factores de éxito para escribir historias memorables manual de técnicas narrativas: el secreto detrás las historias que no podemos parar de leer (Bolívar, 2018):
<https://bit.ly/3N0mRrk>
- ✓ Para escribir una novela (Kohan, 2012): <https://bit.ly/38bU7wS>
- ✓ Cómo escribir una primera frase que atrape a tus lectores (Morales, 2016):
<https://bit.ly/3kPKVRn>

Clase 22 (Mashup): Aprende a Enganchar Desde un Comienzo

Las primeras líneas de un relato son la clave para reconocer si este será catalogado como una historia memorable. Así pues, en esta clase abordaremos siete (7) pautas o consejos clave que puedes seguir a la hora de redactar el inicio de tu cuento.

- 1. Atrae la atención de tus lectores:** al igual que un buen saludo, con un tono de voz seguro y agradable al oído, los textos suelen expresar mucho en sus primeras palabras. Si el tono de voz narrativa que empleas para el inicio de tu cuento está apuntando firme, créeme que darás en el blanco. Imagina, que esas cinco primeras son la entrada a tu universo y que, si no son lo suficientemente convincentes, tus

lectores optarán por otro tipo de lectura. Esto se debe, a que, al igual que un buen plato de comida, el deseo de consumir algo comienza por esa primera impresión, y si tus lectores no son ávidos con la lectura, optarán por leer la primera línea y decidirán si les interesa el contenido o no.

- 2. Genera intriga desde un comienzo:** piensa con detenimiento qué deseas que tus lectores estén ansiosos por conocer o descubrir dentro tu cuento. La intriga, es un factor clave en un cuento, esto se debe a que la mente humana es curiosa por naturaleza, y siempre está buscando responder a preguntas o cuestiones que le exciten los sentidos.

Utilizar signos de interrogación o exclamación al comenzar un relato es una estrategia excelente. Por ejemplo, utilizando un narrador en segunda persona que se dirige al lector directamente puedes utilizar frases similares a, ¿quieres saber cómo murió? o también, ¡Ayuda, hay un cuerpo en la azotea!

Inmediatamente, tus lectores querrán conocer el motivo del fallecimiento y quién es el culpable.

- 3. Sé contundente con la primera frase:** un claro ejemplo de este punto, corresponde a la icónica frase de los cuentos infantiles de fantasía: *Había una vez*.

Al hablar de algo que existió en un tiempo lejano o en un lugar desconocido le genera a tus lectores el deseo de querer saber qué era esa cosa que había en el pasado.

No tienes que usar necesariamente estas palabras, puedes buscar las que más se adapten a tu cuento. Por tal motivo, puedes optar por construir esta primera frase una vez termines todo tu cuento.

- 4. Tener claridad es la clave:** una vez superado el umbral de la primera frase, y pensando en que tus lectores decidieron avanzar unas líneas más, es necesario que todo tenga el mismo ritmo de lectura, que sea claro y veraz. Difícilmente, lograras capturar la atención de un posible lector, si solamente la frase inicial es contundente, enfócate en mantener un ritmo narrativo que los mantenga conectados con lo que están leyendo.

La claridad, responde al uso del lenguaje, al tono que utilizas y las pausas que realizas en la redacción. El buen uso de los signos de puntuación es importante para evitar generar ambigüedades en la historia y permitirle a tu lector disfrutar de un texto agradable y sencillo de comprender.

- 5. Conectarlo al eje central de tu cuento:** cuando estás por contar una historia que impacte, es usual que utilices el momento de crisis al comenzar, con la finalidad de generar intriga o entusiasmo en quienes te están escuchando. Pues, lo mismo sucede con los cuentos. Debido a que, como punto de partida puedes utilizar ese punto de tensión máxima en tu cuento o ese momento que fue clave, y dejarlo hasta ahí, al hacer esto, tus lectores querrán conocer las causas que llevaron al protagonista a tomar una decisión o encontrar las respuestas al caos que se evidencia, va a desarrollarse en tu relato.

A manera de ejemplo, puedes emplear frases con narradores omniscientes que den inicio al relato, frases como, “La explosión cubrió al pueblo entero en una nube de ceniza”.

- 6. El final también puede ser el comienzo:** una excelente opción para dar inicio a un relato, es comenzar por el final. Este, es una estrategia que muchos escritores

suelen utilizar, especialmente los que escriben suspenso. Si tu cuento termina en una lucha en titanes cósmicos, puedes poner que uno de ellos murió, pero debes contar cómo y por qué murió. O si, por el contrario, se creó un nuevo universo, puedes contar la forma en que sucedió, comenzado de atrás para adelante hasta llegar al momento cero.

7. **¿Pasivo o agresivo?:** puedes escoger entre un inicio tranquilo, pausado y feliz; o elegir uno que impacte a tu lector, que le genere un sobresalto al corazón. La elección es tuya, simplemente, debes elegir el tono con el cual te sientas más confiado. Por otro lado, puedes utilizar también, una mezcla entre ambos tonos, utilizar palabras melódicas pero que transmiten un mensaje agresivo, o por el contrario, emplear un lenguaje fuerte que genere paz o alegría en quien lo lee.

Finalmente, puedo decir que, en ocasiones, los escritores suelen optar por dejar para el final, la redacción de sus primeras líneas o aquellas que han escrito están sujetas a modificaciones una vez esté finalizada la historia. Tú también puedes aplicar estas técnicas y convertirte en un experto en redacción de inicios memorables.

Clase 23 (Audio “Material Extra”): Algunos Ejemplos de Buenos Comienzos

Uno de los componentes más importantes de un buen relato es la manera en la que se da inicio a su historia, es por esto, que en esta corta clase he recopilado una serie de libros que puedes leer para que amplíes ese mundo ficcionario al cual estás empezando a conocer. Recuerda prestar vital atención a la manera en la que los autores dan comienzo a sus historias, porque a partir de estas primeras palabras se condiciona al lector a querer continuar con la lectura.

Tres autores completamente diferentes, con visiones del mundo diversas. Es tu labor, encontrar en medio de la lectura, aquellos aspectos que los hacen únicos pero que los une de alguna manera.

- ✓ La naranja mecánica (Burgess, 2002): <https://bit.ly/39EWRmJ>
- ✓ Snow crash (Stephenson, 2000): <https://bit.ly/3skcqHc>
- ✓ Opus dos (Gorodischer, 1990): <https://bit.ly/3kXbc05>

Clase 24 (Actividad): Tu Cuento Comienza Aquí

Para esta actividad, me gustaría que pusieras en práctica todo lo aprendido hasta este punto. Piensen muy bien en el tipo de personajes que creaste, el objeto que diseñaste y el escenario en el cual desarrollarás tu cuento. Por otro lado, selecciona el tipo de narrador que mejor se ajuste a tu inicio y a tu relato. Con eso en mente, te propongo el siguiente ejercicio.

Este ejercicio, tiene como propósito que observes y analices el tipo de inicio que puedes emplear en tu cuento. Por tal motivo, te pediré que respondas a las siguientes preguntas. Al finalizar, en la opción *nota*, deberás incluir un comentario acerca de cuál o cuáles (dos) de tus respuestas te gusta más.

1. Escribe una opción de inicio en un párrafo no mayor a cinco líneas empleando la voz narrativa en tercera persona.
2. En un máximo de 10 palabras, escribe un mensaje en tono pasivo, pero expresando un momento de tensión de tu cuento.
3. ¿Te atreverías a contarme el final de tu cuento? En máximo 60 palabras escribe el final de tu historia (sin excederte en los detalles) Recuerda generar intriga

Nota: escribe aquí tu comentario acerca del inicio que más te gustó. Cuéntame por qué, cómo te sentiste al escribirlo.

Una vez finalices con el desarrollo de la actividad, deberás cargar el documento a la plataforma.

Sección 7: El Diálogo

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección habrás aprendido sobre la creación e incorporación de diálogos dentro de tu relato.

Clase 25 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: los Diálogos

En esta sección estudiaremos las técnicas básicas para la creación e incorporación de diálogos dentro de un relato corto. Conocerás esos primeros pasos que deberás dar antes de la generación de diálogos. También, mientras estudias podrás visualizar el cuento que has estado construyendo, con la finalidad de encontrar el tipo de diálogo que mejor se ajuste a tu cuento.

Aprenderás por qué es importante darles un orden y una coherencia a tus diálogos, para evitar que sean ambiguos, aburridos o innecesarios. Finalmente, conocerás por qué la *intensión* sin incluir el factor *necesidad* pasa a un segundo plano en tu relato.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

- ✓ Cómo escribir diálogos (Kohan, 2013): <https://bit.ly/3KWqUU3>
- ✓ Las estrategias del narrador (Kohan, 2013): <https://bit.ly/3P5pB8m>
- ✓ En diálogo, Volumen1 (Borges y Ferrari, 2005): <https://bit.ly/3yntmjU>

Clase 26 (Mashup): ¿Cómo Crear Diálogos Memorables?

Los diálogos representan, en muchos relatos, una parte primordial para su desarrollo. Cabe aclarar que, muchos de ellos pueden no tener diálogos en la narración y que no por esto dejan de ser menos llamativos.

En esta clase estudiaremos las mejores prácticas para la creación de diálogos memorables, que conservan un sentido lógico y que funcionan como el elemento narrativo ideal para complementar la historia en tu cuento. Te mostraré seis métodos que puedes utilizar para la creación de tus diálogos:

- 1. La voz del personaje:** en primer lugar, mucho antes de comenzar a redactar un diálogo, deberás crear la voz de cada uno de tus personajes. Piensa en esa combinación de palabras que usan con regularidad, cuáles son sus expresiones favoritas, imagínalos con un tono de voz y proporcionales autenticidades. Una vez tengas definida la personalidad para el habla de cada uno de ellos, puedes proceder a la redacción de un diálogo.
- 2. Extensión del diálogo:** por lo regular, y más si se habla de cuentos, la extensión de los diálogos suele ser muy corta, a excepciones cuando tus personajes hablan de cuestiones filosóficas o descriptivas.

Así pues, los diálogos en tu cuento deberán complementarse con la temática que desarrollas en tu relato. Si al momento de narrar, te diste cuenta que la temática de tu cuento necesita descripciones extensas y puntuales, puedes utilizar a un personaje que describa en primera persona el escenario, objeto, elemento o lugar al cual te refieres, por medio de esta descripción, le das la posibilidad a lector de sumergirse dentro de su obra, mira estos ejemplos:

- Se sumergió en el profundo océano, y poco antes de haber avanzado 20 metros se topó con un monstruo acuático diez veces más grande que él.
- Cuando me sumergí sentí un temor que me invadía cada fibra del cuerpo, no había avanzado ni 20 metros cuando una gigantesca criatura marina se cruzó en mi camino.

Ambas descripciones mencionan lo mismo, pero la segunda, al hablarse desde un tono más personal se convierte en un hecho más creíble y atemorizante.

En descripciones cortas, necesitarás ser directo, evitar los detalles innecesarios y apelar a las emociones primarias.

— Y tú, ¿aún me amas?

— ¡Cómo te atreves si quiera a preguntar!

En el ejemplo anterior, vemos a una persona que pregunta, sabe que hizo algo malo y el lector lo percibe, por su parte, el interlocutor le reclama la pregunta, afirmando el hecho del daño recibido y del atrevimiento de esa pregunta.

3. Conectores: cuando escribimos diálogos, los conectores son muy importantes, dado que, sirven no solo para explicar quién está hablando, sino que también,

funcionan como elementos que transmiten la emoción con la cual debe ser leído.

Volvamos al ejemplo anterior, pero añadamos descripciones o nombres junto con el diálogo.

— Y tú, ¿aún me amas?— dijo Susan con la mirada echa un mar de lágrimas.

- ¡Cómo te atreves si quiera a preguntar!— replicó Carlos con voz enfurecida.

Con simples aclaraciones, el lector entenderá la emoción del hablante y la percibirá de una manera clara.

Por otro lado, al introducir un nuevo interlocutor al diálogo es necesario nombrar quién es. Es decir, que al añadir más líneas al diálogo anterior ya no será necesario describir la emoción o el nombre del hablante porque la secuencia entre diálogos se percibe, pero qué pasa cuando un tercer interlocutor se inserta en este espacio, efectivamente, es necesario explicarle al lector ese cambio repentino y mostrarle quién es el intruso. Así que, cuando son más de dos los personajes que hablan en una misma escena, es imprescindible mostrarle al lector quién es el que está hablando, debido a que, ellos no los pueden ver, simplemente están leyendo lo que tú has escrito.

4. **Cohesión:** la coherencia que presentan tus diálogos con respecto a la temática, a la escena y al personaje que interpreta el habla es un factor clave para convertir tus líneas en la parte fundamental de tu relato. De nada te servirá añadir diálogos y diálogos si estos no cuentan nada a detalle o si no se conectan con la historia de tu cuento, permite que tu lector se sienta parte del relato y evita generar confusión que puede ocasionar el abandono de la lectura.
5. **Intención:** ¿qué pretendes conseguir con el diálogo en tu relato? Usualmente, cuando hablamos con otros y con nosotros mismos lo hacemos con la finalidad de resolver cuestiones que nos rondan la cabeza. Cualquiera que sea el motivo de tu dialogo necesitar proporcionarles intencionalidad a tus palabras, es decir, que tengan un peso significativo dentro de la historia. Evita a toda costa, escribir sin pensar en la finalidad, a quién quieres llegar, qué quieres contar, qué deseas

transmitir; una vez tengas una emoción o una respuesta en tu cabeza puedes traspasar esa idea al papel y convertirla en un diálogo.

- 6. Necesidad:** la utilidad de los diálogos en los cuentos en esa precisamente, la de dialogar, no solo entre personajes sino entre personajes y los lectores, entre tú, como escritor y tus lectores.

Nace también, de la oportunidad para darle vida a un personaje y para hacerlo partícipe del relato. Funcionan muy bien como estrategia narrativa o descriptiva.

Incluso, un cuento puede estar compuesto enteramente de diálogos, como si lo que se está contando es la plática que tienen los personajes sin la necesidad de acudir a descripciones extenuantes y detalladas; por medio de esta estrategia, le permites al lector vivir dentro del cuento.

Esto ha sido todo por la sección de hoy, espero que hayas podido aprender sobre la creación de diálogos y que durante tu aprendizaje te hayas imaginado esas pláticas que te gustaría que tuvieran tus personajes.

Clase 27 (Audio “Material Extra”): Aprende de Otros

Existen dos maneras para aprender algo de manera rápida y efectiva, la primera consiste en aprender de ti, de tus errores y enseñar lo que aprendiste. La segunda manera, consiste en aprender de otros, no para corregir tus propios errores o para enseñar a otros, sino para conectar con el mundo de los demás, ver cómo ven los otros, y entender sus diferentes maneras de ver y expresar el mundo real y el imaginario.

Hoy te comparto tres libros que te pueden servir de ayuda a la hora de redactar los diálogos de tu cuento. Presta mayor atención a la manera en la que los autores conectan las

pláticas de sus personajes con el resto de las historias y busca encontrar similitud en lo que pretendes mostrar en tu relato.

- ✓ Las cósmicas (Calvino, 1965): <https://bit.ly/3kSShDS>
- ✓ Los superjuguetes duran todo el verano y otras historias del futuro (Aldis, 1969): <https://bit.ly/3wk5j2G>
- ✓ Yo, Robot (Asimov, 1950): <https://bit.ly/3MUbIba>
- ✓ Los reyes de la arena (Martin, 1979): <https://bit.ly/3LZjSz3>

Clase 28 (Actividad): Es Tiempo de Darle una Voz a tus Personajes

Para comenzar esta actividad, te pediré que respondas de manera breve a los siguientes puntos que se mencionan a continuación.

1. ¿Cuál y cómo consideras que es la voz de tu/tus personajes?
2. ¿Qué prefieres, diálogos cortos o extensos?
3. ¿Con qué intención escribirías un diálogo?
4. ¿Cuál es la finalidad de incluir diálogos en tu cuento?

Ahora bien, ya que has dado solución a las preguntas es hora de redactar algunos diálogos. Lo haremos de la siguiente manera, deberás seleccionar una sola escena o un tema principal a desarrollar en los diálogos, con esta idea en mente realizarás el siguiente ejercicio práctico:

Hay dos personas dialogando acerca del escenario en tu cuento, deberás seguir las pautas que se mencionan dentro del paréntesis para cada una de las personas que habla.

Persona 1: (una descripción en primera persona)

Persona 2: (complementa la descripción anterior, esta vez en segunda persona)

Persona 1: (diálogo en interrogación)

Persona 2: (diálogo con conectores)

Persona 1: (diálogo en exclamación con conectores)

Persona 2: (aumenta la tensión del diálogo con la finalidad de enfatizar en un tema en particular)

Persona 1: (proporciónale al lector una mirada detallada del escenario/objeto)

Nota: en este espacio puedes añadir los comentarios o dudas que surgieron una vez finalizada la actividad.

Sección 8: La tensión que se Libera

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección habrás dado origen al clímax de tu cuento. Aprenderás sobre la importancia de emplear tensión y distensión durante el relato.

Clase 29 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: Tensión y Distensión

Hola,

Bienvenido a la octava sección del curso. En las próximas clases aprenderás por medio de ejemplos prácticos, las mejores estrategias para generar un buen ritmo de lectura en tu cuento. Este elemento, consiste en generar un equilibrio entre los momentos de tensión en el relato buscando nivelarlos con estrategias de distensión.

Aprenderás sobre la importancia de crear un ambiente equilibrado, para evitar generar exceso de ambas nociones. Es por esto, que mientras avanzar por el vídeo de la siguiente clase, necesitarás pensar en la historia que has venido desarrollando y de la cual ya tienes un personaje,

un objeto, y un escenario. Es en esta clase, donde se conectarán los diálogos con las descripciones y los personajes con el objetopreciado.

No olvides revisar el material de apoyo que te comparto en la pestaña de recursos, te será de gran utilidad para la exitosa creación de tu cuento.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

- ✓ Discusiones en torno a la tensión literatura-mercado en la Argentina de la última década (Vigna, 2014): <https://bit.ly/3P6GTCK>
- ✓ Cómo crear tensión en una historia (Cuellar, 2016): <https://bit.ly/3LW8sMp>
- ✓ Consejo literario: Cómo hablar de la tensión, la estructura y el ritmo narrativo de una obra en un informe de lectura (Sánchez, s.f): <https://bit.ly/3vXaSVO>

Clase 30 (Mashup): Aprende a Generar Tensión en tu Cuento

La tensión y la distensión están presentes en todos los contextos humanos, principalmente son términos empleados en medicina, los cuales, dependiendo el contexto hacen referencia a esos momentos críticos por los que atraviesa un órgano (tensión) hasta que pasa por un estado de reposo o se relaja (distensión). Un exceso de ambos procesos por un tiempo prolongado ocasionará daños, demasiada tensión en los ojos puede ocasionar glaucoma o un exceso de distensión en los músculos del cuerpo ocasionará lesiones.

Vamos a relacionar ahora la tensión y distensión como si fueran el palpito de un corazón (diástole y sístole) sin estos dos procesos funcionando en armonía, el corazón no sería capaz de bombear sangre al cuerpo. Pero, sucede que existen casos donde lo hace más rápido de los normal y otras donde lo hace demasiado lento, es por esto que para que un cuerpo funcione correctamente la frecuencia cardíaca debe ser exacta y a un ritmo armónico. Lo mismo debe

sucedier en tu cuento, por momentos deberás aumentar la frecuencia (tensión narrativa) y en otros reducirla (distensión narrativa) para estabilizar a tu lector.

La *tensión narrativa*, al igual que las piezas de música clásica, la narración literaria exige un momento de máxima tensión denominado clímax, la relación existente entre la música y la literatura responde a esas subidas y bajadas de tono, en las que, en un momento determinado se llega al punto más alto o exigente en la obra (clímax), en entonces, donde la música se acentúa o se acelera.

Una situación similar se presenta en los cuentos, puesto que, existe un aspecto denominado: tensión literaria. Entendida como, aquel momento en la narración donde el caos, el peligro y los problemas parecen reinar en la historia del cuento. Sucede entonces, que el protagonista descubre que no hay escapatoria, el héroe está cautivo o el planeta está por destruirse a causa de un horror mayor al cual venía enfrentando. Ahí, justo en ese momento, se desarrolla el clímax de la historia, puesto que, todos los caminos conducen a ese punto de tensión máxima.

Imagina que eres el capitán de un barco y estás en el medio del océano, a lo lejos vislumbras una nube de tormenta y piensas que no hay manera de volver; las olas y el viento recio golpean y sacuden el bote, posterior a eso, ves que en el horizonte se comienza a formar una ola enorme. Justo en ese instante enfrentas el momento de mayor tensión

Tú, como capitán del barco (que por ningún motivo lo abandona) tienes grandes decisiones que tomar. Entonces, percibes cómo el tiempo se detiene un instante y puedes observar las elecciones que tienes frente a ti:

1. Frenar el barco y esperar que la ola los golpee.
2. Acelerar intentando superar la ola antes de que se curve

Ahora bien, la *distensión narrativa* habla precisamente de lo opuesto. Se resume como ese instante en el que el lector puede respirar o desapretar la mandíbula. Entonces, volviendo al ejemplo anterior, resultó que optaste por acelerar y cruzaste la ola, al llegar al otro lado percibes que un arcoíris se forma a lo lejos y que las aguas comienzan a menguar y la tormenta se ha disipado. Ya no hay más tensión, y ahora navegas en un mar aparentemente en calma.

Pero, ¿qué sucede? Resulta ser, que necesitas darle a tu lector la dosis necesaria de ambos elementos durante todo el relato. La narración debe ser similar a la ruta que recorre una montaña rusa. El lector, se sentirá en calma mientras que asciende por los rieles, sube despacio y constante en estado de calma, pero, la tensión aumenta cuando siente que llegó al punto más alto, a la cima de la gran montaña rusa, porque sabe que a partir de allí solo le espera una caída libre acelerada.

Pero, para que una montaña rusa pierda velocidad y se estabilice necesita de subidas y bajadas constantes para evitar que esta se descarrile a causa de la celeridad, procurando reducir la marcha hasta llegar a la recta final donde súbitamente se detiene

Ahora ya lo sabes puedes generar intriga desde un comienzo y comenzar a tejer el clímax del relato de manera sistemática, utilizando todos los elementos que aprendiste a lo largo de este curso.

Clase 31 (Audio “Material Extra”): Material de Lectura Extra

En esta clase de material extra, te compartí tres lecturas cortas, en las que la intención de su lectura consistirá, en que logres evidenciar los momentos de mayor tensión en los diferentes relatos, asimismo que te permitas sentir las historias como si estuvieras en una montaña rusa, intenta identificar los momentos de tensión y distensión que se encuentran en estos cuentos.

Puedes leerlos cuantas veces creas conveniente, y anotar o resaltar esos elementos narrativos que

lograste identificar y que fueron las herramientas que el escritor empleó para hacer un momento de distensión con un momento crítico.

- ✓ El centinela (Clarke, 1951): <https://bit.ly/3FsVbZh>
- ✓ Micromegas (Voltaire, 1752): <https://bit.ly/3ylMe2g>
- ✓ Flores para Algernon (Keyes, 1959): <https://bit.ly/3yol6QC>

Clase 32 (Actividad): La Curvatura del Caos en tu Cuento

En esta actividad comenzarás a darle forma a tu cuento. Crearás esa frecuencia exacta que necesita tu cuento para ser leído de la mejor manera. En este ejercicio responderás algunas preguntas que plantearé como guía para que desarrolles la curvatura de tu relato.

Escribe una lista con máximo diez momentos de tensión y máximo diez momentos de distensión que atravesará tu cuento. Pueden ser diálogos, descripciones, narraciones. Tú eliges el formato, tampoco es necesario que se conecten entre sí, más adelante revisarás ese aspecto.

Tabla 11

La curvatura del caos en tu cuento

Momentos de Tensión	Momentos de Distensión
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.

8.	8.
9.	9.
10.	10.

Con base en los momentos de tensión que escribiste, es momento de crear el clímax de tu historia. Puedes escoger una de las 10 circunstancias que acontecieron o puedes redactar una adicional, y efectivamente, este momento estará en la cúspide de la tensión de tu relato.

Finalmente, carga el documento nuevamente en la plataforma. Mientras esperas por la retroalimentación, puedes ir pensando en cómo te gustaría que finalizara tu cuento, debido a que, en la próxima sección te hablaré de la construcción del final.

Sección 9: El cierre en Caída Libre

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección tendrás la oportunidad de crear el final y el título de tu cuento partiendo de los conocimientos adquiridos dispuestos para ti en las diferentes clases.

Clase 33 (Video Introductorio): Introducción a la Sección: el Final del Cuento

Hola,

Bienvenido a la sección nueve de este curso en la que aprenderás sobre cuáles son las opciones que puedes elegir a la hora de redactar el final de tu relato. Asimismo, recibirás una corta lección acerca de la creación del título para tu cuento

Para el desarrollo de esta sección, es muy probables que, gracias a todas las actividades anteriores tu cuento ya esté completo o por lo menos la idea general de este; es decir, que ya

tienes todas las piezas necesarias para que muy pronto las pongas en orden. De igual manera, si ya has estado organizando el relato por tu cuenta solo te restará corregir lo que haga falta y depurar lo que sobre.

No te olvides de revisar el material de apoyo para esta sección, que lo encontrarás en los enlaces adjuntos en la pestaña de recursos, puesto que, te servirán de orientación para la creación de finales y títulos para tu cuento. Ten presente que, siempre puedes ir más allá, indagar acerca de los temas que pudieron haber quedado inconclusos te ayudará a encontrar mejores herramientas y estrategias de creación.

Recuerda que, si tienes dudas, o deseas profundizar en algún elemento de la lección puedes preguntarme directamente o dejar tu pregunta en el foro dispuesto para tal fin.

- ✓ Cómo escoger un buen título para tu libro (Literautas, 2012):
<https://bit.ly/3wgYkav>
- ✓ Sin trama y sin final: 99 consejos para escritores (Chéjov, 2016):
<https://bit.ly/3P9Ilnm>
- ✓ Tipos de finales de un libro (Luque, 2017): <https://bit.ly/3yqXfQb>

Clase 34 (Mashup): Aprendamos a Dar Cierres Memorables

Todas las historias están destinadas a terminar algún día, buenas o malas, tristes o felices, cada una de ellas encuentra la línea de meta. En esta clase te mostraré algunas opciones que puedes escoger para la redacción del final de tu cuento. En resumidas cuentas, los finales pueden catalogarse en dos tipos: abiertos o cerrados.

- 1. Finales abiertos:** son aquellos que pueden terminar en una interrogante, generar un nuevo problema por resolver o haber olvidado un cabo suelto en tu relato. Es decir, que por medio de estas estocadas finales le estás dando la posibilidad a tu

relato de tener una continuación, una secuela o de permitirle al lector especular sobre posibles consecuencias o acontecimientos futuros.

- 2. Final cerrado:** es aquel en el que todos los asuntos se resuelven completamente. Suelen detallarse con destreza todos los pormenores que necesitaban respuesta y que habían sido expuestos a lo largo de la narración. Es decir, que el lector, suele conformarse con el final que le has propuesto, esto se debe, a que las posibilidades especulativas son mínimas, debido a que, el problema o situación crítica principal fue resuelta por completo.

El Cierre o Desenlace. Se refiere a la manera en la que se describe el final propuesto anteriormente, es decir, no importará si el final es abierto o cerrado, la función del desenlace consiste en narrar los hechos que condujeron a ese último instante. Esta parte, es la descripción de esa escena final, cómo es, cómo se siente estar allí, qué dijeron los protagonistas o qué sucedió concretamente al final del relato.

Bajo ese orden de ideas, un desenlace puede escribirse apelando a las emociones del lector, resumidas en tres posibilidades: tristeza, felicidad o neutralidad. De este modo, se busca que tu lector se sienta identificado con el final que has proporcionado.

- 1. Finales tristes:** son aquellos que por cualquier motivo han generado tristeza o sensación de sabor amargo en la boca de tus lectores. La muerte de algún personaje amado, la destrucción del objeto preciado, un amor no correspondido, un nuevo enemigo. Son todas aquellas situaciones que representan emociones negativas.
- 2. Finales alegres:** los desenlaces felices o esperanzadores, hacen referencia al buen porvenir, a la buena suerte y a cumplir con las expectativas de tu lector. Puede

que, el personaje que muera sea el antagonista y los demás se salven y vivan en paz. Como puede que todos se reconcilien y encuentren solución a los problemas. Es decir, que la historia concluyó en la solución del conflicto central de la mejor manera.

- 3. Finales neutros:** por lo regular, este tipo de sensación o sentimiento es transmitido con los finales abiertos, dado que, permiten el paso a la especulación. Tu lector no sabe si sentirse feliz, triste o enojado, debido a que, el desenlace del cuento no es concreto, parece irreal o inaceptable.

Por otro lado, al igual que la descripción que realizaste al comienzo del relato, deberás ser muy selectivo al momento de escribir la frase final, pues en ocasiones tus lectores se quedarán solamente con eso para hacer sus reseñas. Por consiguiente, recuerda que, si escribiste o incluiste el final de tu cuento al comenzar el relato necesitarás volver a ese punto y explicar qué sucedió, es decir, que todo en tu cuento necesita ser coherente de principio a fin.

Clase 35 (Mashup): Creando el Título Perfecto

Lo primero que verán tus lectores al momento de querer leer tu cuento será tu título. Crear títulos sugestivos y llamativos, es la mejor manera de incrementar el deseo por leerlo. Es por esto que resulta imprescindible redactar un buen título, que sea original y atrayente.

Por lo regular, los títulos suelen estar relacionados directa o indirectamente con la temática central de un cuento. Para lograr esto, puedes utilizar alguna frase que te llamó la atención al momento de escribir; un mensaje que quieres transmitir en tu relato; el nombre del objeto o de tu personaje principal también son una excelente opción. Incluso, puede ser el nombre del escenario donde se desarrolla la historia.

La extensión del título, dependerá de la fuerza de sus palabras. Por lo regular, los lectores optan por títulos cortos y fáciles de recordar, por ejemplo: El Aleph (Borges); Rayuela (Cortázar), Dune (Herbert). Los anteriores pueden ser objetos, lugares o escenarios. O puedes optar por títulos abstractos, tales como, 1984 (Orwell); Un mundo feliz (Huxley); La naranja Mecánica (Burgess). Lo importante es que sea único y seductor.

Por otro lado, deberás documentarte bien antes de redactarlo, debido a que, si empleas títulos con nombres o situaciones comunes es muy probable que te topes con cuentos o libros que ya han sido nombrados de esa manera.

Visualiza tu cuento con el título que le estás creando, crees que, cuando lo pronuncies ha de escucharse novedoso o, por el contrario, se escucha tan usual que puede pasar a segundo plano o generar confusión y disgusto en quien lo lee. Lo importante, es que te sientas a gusto con el título que creaste.

Clase 36 (Audio “Material Extra”): Diferentes Opciones de Cierres. Material Extra

En esta clase, he compartido algunas lecturas extra que puedes realizar en tu tiempo libre, lo ideal es que leas con detenimiento cada historia que se desarrolla en cada una de ellas, recuerda cada elemento que viste y estudiaste a lo largo de esta esta sección y del curso en general.

Si en los relatos que vas a leer, te encuentras que están divididos por secciones o capítulos, presta vital atención a cómo el autor culmina cada uno de ellos para generar intriga y generar curiosidad por saber qué pasa después. Esta es una grandiosa técnica para finalizar un relato, no necesariamente tienen por qué terminar en algo concreto, siempre se puede dejar paso a la especulación.

Recuerda que este material no es obligatorio, pero como te he mencionado anteriormente, es importante que te documentes muy bien y aprendas de otros autores, para que te permitas encontrar y crear un estilo propio de escritura.

Un consejo que te comparto, es que no intentes parecerte a ninguno de ellos, ni que busques replicar un estilo de escritura de tus autores favoritos. Lee todo lo que esté a tu alcance, realiza prueba y error en la escritura hasta que encuentres un estilo propio y único, amplía tu biblioteca mental, para que digan que tu voz narrativa es original porque no les recuerda a ningún escritor en particular.

- ✓ La historia de tu vida (Chiang, 1998): <https://bit.ly/3L0cTVg>
- ✓ La segunda variedad (Dick, 1953): <https://bit.ly/3kPsqN2>
- ✓ En las montañas de la locura y otros cuentos de horror (Lovecraft, 1936):
<https://bit.ly/3P9gp32>
- ✓ Sputnik, mi amor (Haruki Murakami, 1999)

Clase 37 (Actividad): Es Hora de Escribir el Título y el Final de tu Cuento

La actividad de esta sección está dividida en dos partes.

1. La primera consistirá en escribir las opciones de final con sus respectivas emociones.

Tabla 12

Escribir el final

Final abierto	Final cerrado
Desenlace triste:	Desenlace triste:
Desenlace alegre:	Desenlace alegre:

Desenlace neutral:	Desenlace neutral:
---------------------------	---------------------------

Ahora bien, responde a las siguientes preguntas.

- ✓ *¿Cuál de las seis opciones de finales consideras que se ajusta más a tu cuento?:*
- ✓ *¿Cuál es tu desenlace favorito?:*
- ✓ *¿Cuál fue el que más te costó escribir?:*
- ✓ *¿Cuál de los seis desenlaces odiarías encontrarte como lector?:*

2. Escribirás el título de tu cuento. Responde a las 10 preguntas que te planteo a continuación.

- ✓ Escribe un título que contenga una sola palabra:
- ✓ Escribe un título que contenga dos palabras (puede ser el complemento del título anterior o del posterior):
- ✓ Escribe un título que contenga tres palabras (puede ser el complemento del título anterior o del posterior):
- ✓ Escribe un título que contenga cuatro palabras (puede ser el complemento del título anterior o del posterior):
- ✓ Escribe un título que contenga cinco palabras (puede ser el complemento del título anterior):
- ✓ Escribe un título utilizando solamente números:
- ✓ Escribe un título utilizando el nombre de uno de tus personajes:
- ✓ Escribe un título alusivo al objeto:
- ✓ Escribe un título pensando en el escenario que creaste:

Nota: las respuestas que escribirás del 1 al 5 pueden ser la continuación del título anterior o pueden no guardar relación alguna. Si al finalizar la actividad percibiste que tienes dos opciones que pueden ir muy bien juntas puedes hacerlo. La idea de la actividad es que encuentres el título que más se ajuste a tu relato.

Sección 10: Unir las Piezas del Rompecabezas, ¿Cómo Estructurarlo?

¿Qué Podrán Hacer los Estudiantes al Final de esta Sección?

Al finalizar esta sección habrás completado tu cuento de principio a fin, incluyendo título, diálogos y descripciones.

Clase 38 (Video Introductorio): Introducción a la Sección Final: Construyendo el Cuento

Hola,

Bienvenido a la última sección del curso. Esta sección tiene como propósito generar un espacio donde tendrás la posibilidad de aprender como unir las piezas que tienes preparadas para organizar tu cuento.

En este punto del curso, ya tienes un personaje (o varios) diseñado, tienes un objeto preciado, y tienes el escenario donde se desarrollará la historia. Tienes también, varias opciones para dar comienzo a tu relato, tienes algunos posibles finales.

En la siguiente clase te mostraré algunas maneras que puedes utilizar para darle forma a tu cuento. Es posible que ya lo tengas organizado previamente, y si este es el caso igualmente te recomiendo revisar el material, con la finalidad de encontrar algunos consejos extra que posiblemente pasaste por alto, y tengas la posibilidad de revisar y corregir tu cuento antes de compartirlo conmigo en la plataforma.

Espero que te diviertas creando este cuento.

Clase 39 (Mashup): Armemos Juntos el Rompecabezas

Al comenzar este curso probablemente no sabías absolutamente nada de lo que era la ciencia ficción, y los métodos de creación literaria. Es por eso, que este curso debía tomarse paso a paso, sin saltarse ninguna clase, dado que, todas estaban diseñadas para ayudarte a llegar hasta aquí.

Ahora bien, te estarás preguntando qué hacer con las piezas que tienes, las descripciones de personajes, escenarios y objetos. Vamos a encontrar la mejor estructura para darle forma a tu cuento.

Como punto de partida, quiero que pienses en esa historia que quieres contar, es decir, tu historia consiste en el encuentro interplanetario entre dos razas donde luchan a muerte por poseer la llave del universo, perfecto, vamos a describir los pasos que el héroe atravesó para salvar al planeta. O si, por el contrario, tu relato es una utopía, tienes que tener claro cuál es esa noción o crítica social que quería lograr con tu cuento.

Hablemos entonces, primeramente, de la extensión de un cuento. Es recomendable, hacerlo mayor a una página e inferior a 20. De esta manera, busca un equilibrio entre ese rango. No planeo limitar tu cuento a un número exacto de páginas, siempre y cuando este no exceda ese límite porque te era necesario utilizar descripciones extensas, o reducir el cuento a una página porque fuiste demasiado puntual y posiblemente dejaste ideas sueltas.

Ahora que sabes la extensión máxima, piensa de nuevo en tu relato. Te daré algunas opciones que puedes utilizar para contar tu relato. Las separaremos en secciones y en porcentajes para que se sea más sencillo corregir lo que sea necesario y/o reubicar las secciones que consideres deben ir en otro lugar.

- ✓ **Sección 1** (el comienzo): esta sección deberá ocupar el **5 %** de tu relato, uno o dos párrafos serán necesarios para dar la introducción a tu cuento. Deberás ser contundente, y tener claro dónde, en qué o quién quieres que tu lector fije su atención.
- ✓ **Sección 2** (personajes): la descripción de tus personajes podrá estar dividida en la medida que vayan emergiendo en el cuento. No utilices más de un párrafo o dos para describir a tus personajes, dado que, puedes equivocarte e incluir detalles irrelevantes o robarles espacio a elementos más importantes en tu cuento. Es decir, no emplees más del **10 %** del espacio en la descripción de tus personajes.
- ✓ **Sección 3** (los diálogos): dependiendo de la finalidad de tus diálogos podrán ocupar entre el **30 %** y el **90 %**, es decir, puedes crear un cuento basado en diálogos, donde ese diez por ciento restante hace referencia a los conectores que utilizas para enfatizar emociones o acciones; o puedes utilizar los diálogos para generar un ambiente de cercanía en tu cuento, sin la necesidad de que lo convierta en una plática en general.
- ✓ **Sección 4** (objeto): dependiendo de la complejidad de tu objeto, puedes utilizar entre un **10 %** o **20 %** del total del relato para describir el objeto (puedes diseminar esta descripción en varias partes durante todo el cuento). Esto te servirá para explicar la funcionalidad y finalidad del objeto en cuestión, y en algún momento será tu arma secreta para darle un giro dramático a tu cuento.
- ✓ **Sección 5** (escenario): de la misma manera que el objeto preciado, la descripción del escenario no deberá ocupar más del **20 %** de la totalidad del texto. Esto con la finalidad de dar prioridad a los acontecimientos que se llevarán a cabo en el

cuento. Si tu cuento se desarrolla en un sitio conocido por muchos, la descripción será breve y puntual: estaba en la punta del faro o en la cabina de un avión. No necesitas ahondar en detalles inmediatamente, puedes ir detallando la composición de ese lugar en párrafos posteriores cuando sea necesario.

- ✓ **Sección 6** (frases o párrafos conectores): a medida que redactas tu cuento, te encontrarás con el inconveniente de tener que conectar una descripción del objeto con la manipulación del personaje, entonces, el uso de frases o párrafos conectores te serán de utilidad, estas ocuparán entre un **30 %** y **50 %** de la totalidad de tu relato.

- Por ejemplo: **un objeto cóncavo y de color rojo se encontraba en manos de Félix, el descendiente de una raza de gigantes y poderosos hombres que habitaron la tierra desde su fundación.**

En el ejemplo anterior, se incluyeron elementos como el objeto, el personaje principal y un posible escenario (lo resaltado en color rojo). Lo que se encuentra entre estos puntos (resaltado en negrita) son aquellos conectores de los que te hablo.

Estos conectores, también pueden ser aquellas situaciones de tensión y distensión que redactaste en clases anteriores.

- ✓ **Sección 7** (el clímax): a partir de la lista de momentos de tensión y distensión, deberás seleccionar o crear ese momento de mayor conflicto en la historia. Utiliza todas las herramientas que estén en tu poder para hacer sentir acorralado a tu lector, puedes emplear un **10 %** o **15 %** para dar introducción y posterior solución al clímax de la historia.

- ✓ **Sección 8** (el final): corresponderá a esos dos o tres párrafos finales, que no ocuparán más del **10 %** del relato, dado que, todos los acontecimientos previos han venido tejiendo el desenlace.
- ✓ **Sección 9** (el título): una vez tengas completa la historia, y hayas identificado el momento de conflicto en tu historia, estarás en la tarea de incluir el título. Por fortuna, tienes algunas ideas que puedes utilizar. Intenta evitar ser muy obvio y dar detalles de más o ser demasiado ambiguo escribiendo un título que poco se relaciona con la trama de tu cuento.

El orden de los bloques que te mencioné, te corresponderá a ti. Los únicos que quedan fijos son, el título (en cabeza del cuento); el inicio (en los primeros párrafos del cuento); el desenlace (últimos párrafos del cuento). Los demás elementos los tendrás que ajustar en la medida que avance la trama, reubícalos y complementalos las veces que sea necesario. Si estás utilizando un procesador de textos como Word, puedes crear varios documentos, en los cuales incluirás diferentes versiones de tu cuento.

Recuerda que escribir es un proceso que lleva tiempo, y las piezas de tu cuento encajan en cualquier posición, solo necesitarás añadir los conectores adecuados, revisar y corregir periódicamente tu escrito hasta dejarlo de la forma deseada.

Clase 40 (Actividad): Arma tu Propio Cuento de Ciencia Ficción

Para esta actividad, deberás cargar tu cuento completo. Utilizando todas las herramientas y consejos que aprendiste a lo largo del curso. Carga el documento en el espacio dispuesto para tal fin, y espera por los comentarios y sugerencias que estaré a gusto de compartir contigo.

Clase 41 (Video): Consejos y Agradecimientos

Hola,

Quiero agradecerte por haber llegado hasta este punto. Solamente quiero felicitarte por culminar exitosamente este curso y por haberte cumplido en la creación de un cuento de ciencia ficción de principio a fin.

Estuve contigo a lo largo de este arduo proceso y pude ver el crecimiento que tuviste en materia de creación y redacción. No te desanimes si no salió de la forma en la que esperabas, escribir es un oficio que dura toda la vida y día tras día se aprenden nuevas y mejores maneras de hacerlo. Recuerda que este triunfo es únicamente tuyo, felicítate y alientate a ti mismo porque te lo mereces, así como yo lo hago en este momento.

Un consejo que puedo brindarte, es que investigues en temas relacionados con derechos de autor e inscribas el cuento final (corregido) al banco de derechos de autor de tu país.

No te olvides, sigue aprendiendo, sigue investigando. El mundo está en constante cambio y nosotros debemos evolucionar con él.

¡Felicitaciones!

Conclusiones

Cuando se piensa en la creación de un taller de cuento, muchas veces se ignora el trabajo que este conlleva. Para este caso en particular, se planteó como objeto diseñar un taller que permitiera al estudiante crear un cuento de ciencia ficción de principio a fin, y para lograrlo, se construyó un esquema de trabajo.

En un comienzo, al momento de pensar el diseño del curso, realicé un análisis previo de los talleres a los que había asistido. Tomando como punto de partida o de referencia aquellos elementos que me parecían inconclusos o que me generaban confusiones a lo largo del desarrollo de estos.

Fue así, como logré destacar aspectos como la falta de compromiso de los participantes, actividades inconclusas, poca retroalimentación o la falta de experiencia de manejo de grupo por parte del docente o tallerista en algunos casos.

Como consecuencia, planteé la posibilidad de realizar el diseño de un taller con intervención sincrónica, en la que era pertinente la intervención de algún docente capacitado en el área. Dicho esto, era objeto de discusión el contratar a un instructor, dado que, en el momento no contaba con la capacitación o experiencia docente necesaria para manejar a un grupo y dictar un taller

En consecuencia, de muchos rediseños logré establecer un diseño que se ajustaba a lo que quería mostrar. Posteriormente, me disponía crear el material respectivo para el curso, el cual sería cargado en una plataforma educativa llamada Moodle, y fue entonces cuando me topé con un segundo el inconveniente.

En este caso, debido a una política de protección de datos, toda la información que se hubiese cargado allí y que no fuese revisada, editada o trabajada en un periodo mayor a dos

meses constituía la eliminación de la cuenta (incluido el material). Fue entonces, que decidí cambiar la estrategia y buscar una nueva plataforma que se ajustará el curso que ya estaba en fase de diseño.

Posterior a la búsqueda, encontré que Udemey permite crear cursos a personas naturales sin necesidad de ser profesionales tituladas en un área específica. Fue entonces, que el taller se reestructuró para ajustarse al nuevo diseño que exigía la plataforma, en la que, tenía la posibilidad de ofrecerlo en su totalidad con clases asincrónicas.

Encontrando la ventaja de crear un curso completamente funcional y autodidacta, en el cual, el inconveniente de contratar a un instructor se vería resuelto por medio de la creación de material audiovisual pregrabado.

Durante la fase de creación del esqueleto del taller, se encontraron algunas dificultades que retrasaron la redacción de este, fue entonces cuando se replanteó la posibilidad de dedicar más tiempo del estipulado en un comienzo. Dicho esto, el reto consistía en la creación de los guiones para los respectivos vídeos, los que a fin de cuentas constituían la parte más importante del curso.

En consecuencia, el taller pasó de contener 14 sesiones de trabajo a desarrollarse en un total de 10 sesiones completas, que incluyen material de formación audiovisual, material extra, y actividades que permiten ser retroalimentadas.

Ahora bien, para este proyecto de grado me había planteado como meta presentar el curso completo, pero a medida que avanzaba me daba cuenta que el que crear el material audiovisual era un proceso realmente extenso, dado que, en el momento no contaba con los conocimientos en edición y diseño audiovisuales necesarios para generar un buen producto final; adicionalmente, es necesario comprender que este proceso de creación suele ser realizado como un trabajo

conjunto, en el que están involucradas varias personas, pero yo lo estaba realizando todo sola, lo cual retrasaba el proceso.

Por tal motivo, para la presentación de este trabajo, opté por presentar la estructura del curso en formato de texto en similitud a un guion literario únicamente, con la finalidad de facilitar el proceso de creación del material audiovisual una vez contara con las herramientas y el conocimiento necesarios para completar el proyecto.

Dicho esto, se entiende que la creación de un taller, es un proceso que requiere tiempo y dedicación constante. Adicionalmente, evaluar diferentes alternativas de diseño permitirá obtener planes de adecuamiento o mejora, puesto que, al trabajar con medios digitales se entiende que estos se encuentran en constante cambio y que en ocasiones el diseño de un taller deberá ser pensado en la forma que mejor se adapte a los múltiples recursos que pueden ser implementados.

Se evidenció, que plantear un único cronograma de trabajo se convierte en un limitante para quien diseña y estructura un taller, puesto que, pueden ocurrir adversidades o contratiempos que obligarán a generar una reestructuración parcial o completa de este.

Por tal motivo, al haber culminado con el diseño del curso se comprobó que para que un taller se lleve a cabo satisfactoriamente, es necesario ser constante y dedicarle al menos dos horas al día al diseño y revisión de este.

Evidentemente, el diseño y la plataforma escogida para la creación del taller han sido acordes con respecto al nuevo modelo de aprendizaje que promete ser autónomo y de manera remota, elementos que han adquirido fuerza en la última década.

Por su parte, este mecanismo le permite al estudiante culminar exitosamente un curso en sus propios tiempos y horarios, bajo la tutoría de un instructor.

Es por esto, que se concluye que crear un taller es un trabajo que requiere observar todo el tablero de posibilidades, incluidos los márgenes de error y las proyecciones a futuro, que pueden ser tanto positivas como negativas. Asimismo, requiere compromiso, conocimiento y disciplina. Esto último fue lo que más aprendí y disfruté de la creación de esta primera fase del curso.

Referencias

- Acosta, D. (2010). *René Rebetez, el hijo del relojero*. Obtenido de Letralia Tierra de Letras:
<https://letralia.com/236/articulo04.htm>
- Aguiar, R. (2012). *Korad: Revista digital de literatura fantástica y de Ciencia ficción 10*.
Obtenido de Scholar Commons:
https://digitalcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1224&context=scifistud_pubygathStatIcon=true
- Alonso, R. (1973). *Primera Antología De La CienciaFicción Latinoamericana*. Obtenido de Libros Tauro:
<http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Ciencia%20Ficcion%20Latinoamericana.pdf>
- Anónimo. (2020). *Literary Somnia* . Obtenido de El viaje del héroe: el argumento eterno:
<https://www.literarysomnia.com/articulos-literatura/el-viaje-del-heroe-el-argumento-eterno/>
- Anónimo. (s.f). *Caos y Cronos*. Obtenido de La conquista de Canaán por los Israelitas:
<https://www.getcaos.com/old-testament.html>
- Anónimo. (s.f). *El ángel perdido*. Obtenido de El Libro de Enoc:
http://www.elangelperdido.com/pdf/Libro_de_Enoc.pdf
- Anónimo. (s.f). *Google Docs*. Obtenido de Libro de los Jubileos:
https://docs.google.com/document/d/1D_DFQL0xN8NigOlODvjo9eznXygGMkrkdsV35YgHbGg/edit
- Argüello, A. (2020). La lectura literaria en Colombia: lenguaje, literatura, pedagogía. *El Toldo de Astier*, 127-142. Obtenido de

<http://www.eltoldodeastier.fahce.unlp.edu.ar/numeros/numero20/pdf/ArguelloGuzman.pdf>

Ascencio, C. (2016). Adecuación de la Planeación Didáctica como Herramienta Docente en un Modelo Universitario Orientado al Aprendizaje. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(3), 109-130.

Asimov, I. (1974). *La edad de oro de la ciencia ficción*. México: Arácnido y otros. Obtenido de Mercaba :

<https://mercaba.org/SANLUIS/ALiteratura/Literatura%20contempor%C3%A1nea/Asimov,%20Issac/Isaac%20Asimov%20-%20La%20Edad%20de%20Oro%20de%20la%20Ciencia-Ficcion%20III.pdf>

Aune, K. (2020). *Espacios tecnoestéticos de ficción*. Colombia: Universidad de los Andes.

Barceló, M. (2008). *La ciencia ficción y El Big Bang*. España: Editorial UOC. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=d0nlyr4dbfcCyprintsec=frontcoverydq=ciencia+ficci%C3%B3nyhl=es-419ySa=Xyredir_esc=y#v=onepageyq=ciencia%20ficci%C3%B3nyf=false

Bastidas, R. (2012). La ciencia ficción colombiana entre milenios. *Literatura: Teoría, Historia, Crítica*, 14(1), 313-323.

Bolaño, R. (2016). *El espíritu de la ciencia-ficción*. España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Bolívar, R. (2018). *7 factores de éxito para escribir historias memorables manual de técnicas narrativas: el secreto detrás las historias que no podemos parar de leer*. Cuba: Editor Ray Bolívar Sosa.

- Capanna, P. (1966). *El sentido de la ciencia-ficción*. Argentina: Columba. Obtenido de <https://www.adartix.com/pensarg/recursos/El%20sentido%20de%20la%20ciencia-ficcion%20-%20Pablo%20Capanna.pdf>
- Casadey, C. (2010). *Fronteras de la ciencia ficción*. Argentina: Ediciones Neoalquímicas.
- CEO . (s.f). *Conceptos básicos de qué es un taller participativo, cómo organizarlo y dirigirlo. Cómo evaluarlo*. Obtenido de Universidad de Antioquia: http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2536/1/CentroEstudiosOpinion_conceptostallerparticipativo.pdf
- Cortés, E., y Parga, L. (2015). *Ciencia ficción: una apuesta para la enseñanza de la ciencia*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional de Colombia: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2460/TE-17963.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Escrilia. (2014). *El viaje del héroe: el argumento eterno*. Obtenido de Escrilia: <https://escrilia.wordpress.com/2014/12/15/el-viaje-del-heroe-el-argumento-eterno/>
- Escudero, C. (1994). *Didáctica de la literatura*. España: Universidad de Murcia.
- Gavaldá, J. (2020). *Isaac Asimov, maestro de la ciencia ficción* . Obtenido de National Geographic: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/isaac-asimov-maestro-ciencia-ficcion_15035
- Giuseppe, I. (1969). *Hacia una dinámica general dinámica*. Argentina : Editorial Kapelusz S.A.
- González, N. (2021). *Aprendizaje Cooperativo, Escritura Creativa y Cuentos de Ciencia Ficción*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional de Colombia: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13406/Aprendizaje%20cooperativo%20c%20escritura%20creativa..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Granillo, L., y Mejía, I. (2014). Mujeres en la ciencia ficción mexicana: Blanca, Martha, Brenda y otras más. *Revista Internacional de Culturas y Literaturas*, 1-26.

Kagarlitski, Y. (1977). *¿Qué es la ciencia-ficción?* España: Labor S.A. Obtenido de

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58341764/6660562-Yuli-Kagarlitski-Que-Es-La-Ciencia-ficcion-with-cover-page->

[v2.pdf?Expires=1648410476&Signature=aZsPhmGZt94rerRBUIn2yRz7b7PdkdZ3jmWuyOGduokMZyeni51S7WqwdY5lOq2gNe-3h4dZJ~h0lKQRetZfi-jDxg0a8iggBq2bnJNu](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58341764/6660562-Yuli-Kagarlitski-Que-Es-La-Ciencia-ficcion-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1648410476&Signature=aZsPhmGZt94rerRBUIn2yRz7b7PdkdZ3jmWuyOGduokMZyeni51S7WqwdY5lOq2gNe-3h4dZJ~h0lKQRetZfi-jDxg0a8iggBq2bnJNu)

Keller, S. (2020). *Pixabay*. Obtenido de Kellepics:

<https://pixabay.com/es/photos/fantas%c3%ada-ojo-ciudad-arquitectura-5848292/>

Kohan, S. (2012). *Para escribir una novela*. España: ALBA Editorial .

Leibrandt, I. (s.f). *La didáctica de la literatura en la era de la medialización*. Obtenido de

Universidad de Navarra:

<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/21604/4/E1%20estado%20actual%20de%20la%20didactica%20de%20la%20literatura-Leibrandt.pdf>

Maya, A. (1996). *El taller educativo: ¿qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

Mejía, J. (2019). *Talleres de creación literaria*. Obtenido de Universidad Nacional de Trujillo:

<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/12819>

Melcoñian, R., y Villamar, P. (2008). *Artefactos invisibles*. Argentina : Nobuko .

Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria. (2013). *Los modelos didácticos y la planificación educativa*. Obtenido de Calameo:

<https://es.calameo.com/read/001149358ce519bdf936a>

Morales, D. (2016). *Cómo escribir una primera frase que atrape a tus lectores*. Obtenido de

Diana P. Morales: <https://bit.ly/3kPKVRn>

Moreno, F. (2013). *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y Retórica de lo*

prospectivo. España: Sportula. Obtenido de

https://books.google.com.co/books?id=R_6HDwAAQBAJyprintsec=frontcoverydq=cien
[cia+ficci%C3%B3nyhl=es-](https://books.google.com.co/books?id=R_6HDwAAQBAJyprintsec=frontcoverydq=cien)

[419ysa=Xyredir_esc=y#v=onepageyq=ciencia%20ficci%C3%B3nyf=false](https://books.google.com.co/books?id=R_6HDwAAQBAJyprintsec=frontcoverydq=cien)

Moya, D. (2004). *El primer crononauta colombiano*. Obtenido de Revista Semana:

<https://www.semana.com/noticias/articulo/el-primer-crononauta-colombiano/69792-3/>

Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?* España: Editorial Gustavo Gili, SL.

Musset, A. (2014). Ciudad, apocalipsis y ciencia-ficción: una estética de las ruinas.

Bifurcaciones, 1-13. Obtenido de http://www.bifurcaciones.cl/bifurcaciones/wp-content/uploads/2014/06/bifurcaciones_017_Musset.pdf

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de*

Filosofía de la Educación, 93-110. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Parada, E. (2019). *El cuento como una herramienta investigativa de la escritura juvenil*.

Obtenido de UNAB: <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/7110>

Patiño, N. (2018). *El Trapiche Cuántico. Crónica pseudonovelada de una búsqueda*

doxopistémica desde la ciencia-ficción y la ilustración de género fantástico en

Colombia. Obtenido de Universidad Distrital Francisco José de Caldas:

<https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/13188>

Peiró, R. (2020). *Escritura creativa*. Obtenido de Economipedia:

<https://economipedia.com/definiciones/que-es-la-escritura-creativa.html>

Pérez, J., y Gardey, A. (2010). *Definición de taller*. Obtenido de Definición.de:

<https://definicion.de/taller/>

Porto, J., y Merino, M. (2009). *Ciencia Ficción* . Obtenido de Definición.de :

<https://definicion.de/ciencia-ficcion/>

Poudereux, I. (2021). *Red Historia*. Obtenido de Resumen del Libro de Enoc. Qué contiene y qué

dice de los Ángeles Caídos?: <https://redhistoria.com/resumen-del-libro-de-enoc-que-contiene-y-que-dice-de-los-angeles-caidos/>

Ramírez, A. (2015). *Viviendo un mundo de ficción*. Obtenido de Universidad Tecnología de

Pereira: <https://core.ac.uk/download/pdf/71399138.pdf>

Rodríguez, D. (2021). *Definición de Cuento*. Obtenido de Concepto Definición:

<https://conceptodefinicion.de/cuento/>

Rodríguez, J. (2019). *¿Qué son las plataformas digitales y para qué sirven?* Obtenido de Rankia:

<https://www.rankia.co/blog/analisis-colcap/4317884-que-son-plataformas-digitales-para-sirven>

Romero, C. (2016). *Ficciorama: el fanzine que resiste en tiempos blandengues*. Obtenido de

Cartel Urbano: <https://cartelurbano.com/historias/ficciorama-una-publicacion-periodica-e-independiente-tipo-fanzine-sobre-ciencia-ficcion-en-bogota>

Sánchez, G., y Gallego, E. (2003). *Sitio de Ciencia-Ficción*. Obtenido de ¿Qué es la ciencia-

ficción?: <https://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>

Sanz, M. (2004). *Didáctica de la literatura: el contexto en el texto y el texto en el contexto*.

Obtenido de Cervantes:

https://cvc.cervantes.es/Ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/munich_2004-2005/02_sanz.pdf

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: una perspectiva educativa* (sexta ed.). México: Pearson.

Seiglie, M. (2018). *Iglesia de Dios Unida*. Obtenido de La tabla de las naciones y las razas de la humanidad: <https://espanol.ucg.org/miembros/bajo-el-lente/019-genesis-10-la-tabla-de-las-naciones-y-las-razas-de-la-humanidad>

SENA. (s.f). *Interactividad en aplicaciones multimedia* . Colombia: Servicio Nacional de Aprendizaje .

SENA. (s.f). *Sistemas de navegación multimedia*. Colombia: Servicio Nacional de Aprendizaje .

Vega, A. (2021). *Literatura expandida, una propuesta didáctica para la creación de narraciones digitales*. Obtenido de UNAB: <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/14781>

Zuñiga, G. (2013). *Manual de creación de personajes*. Colombia : Universidad Autónoma de Bucaramanga.