

SECUENCIA DIDÁCTICA
Lengua y Literatura en el Ciclo Orientado
Literatura y otros discursos sociales contemporáneos

OBJETIVOS	CAPACIDADES-APRENDIZAJES	TAREAS-ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos <ul style="list-style-type: none"> – Analicen los vínculos entre la literatura y otros discursos sociales a partir del trabajo con <i>Bartleby, el escribiente</i> de Herman Melville, el videojuego <i>Every Day The Same Dream</i> y el cortometraje <i>El empleo</i> de Santiago Bou Grasso. – Realicen una experiencia como jugadores del videojuego que pueda ser analizada y conceptualizada, a la luz de otros discursos sociales y de conceptos teóricos desarrollados previamente en Lengua y Literatura u otros espacios curriculares del nivel. – Ejerciten la lectura crítica de los discursos sociales contemporáneos sobre la base de una enciclopedia literaria potente. – Reconozcan el modo en que el discurso literario y sus procedimientos característicos han permeado otros discursos sociales. – Compartan sus producciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de textos <ul style="list-style-type: none"> – Leer un texto narrativo perteneciente a una literatura extranjera, en torno de diversos temas y problemas de la contemporaneidad, en interrelación con otras series de discursos (históricos, sociológicos, antropológicos, políticos, etc.) y con otras prácticas y lenguajes artísticos. – Analizar, discutir y sistematizar lo leído para complejizar los modos de explorar y abordar el texto literario, expandir el campo de las interpretaciones y ampliar criterios que permitan sostener puntos de vista personales. • Producción escrita <ul style="list-style-type: none"> – Escribir textos en los que se asienten las conclusiones obtenidas (narración, guión, ensayo, reseña), atendiendo a las convenciones de los géneros. • Resolución de problemas <ul style="list-style-type: none"> – Atender al problema retórico que plantean los distintos géneros propuestos, con reglas y procedimientos específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión sobre el modo en que la literatura representa problemáticas del mundo contemporáneo y producción de un texto en el que se asienten las conclusiones obtenidas (narración, guión, ensayo, reseña). <ul style="list-style-type: none"> – Para el desarrollo de esta secuencia se requiere la lectura completa de la obra <i>Bartleby, el escribiente</i> de Herman Melville (disponible en http://www.jacquederrida.com.ar/restos/bartleby.htm) <ul style="list-style-type: none"> – Por lo tanto, se iniciará la secuencia con una recapitulación del argumento de la obra, mencionando algunos datos relevantes referidos al contexto histórico y cultural en el que vivió Melville. – El docente introducirá la cuestión de la alienación del empleo y la rutina cotidiana, con la visualización del cortometraje <i>El empleo</i> (2008) de Santiago Bou Grasso (disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=cxUuU1jwMgM). – Luego, propondrá a los estudiantes que, haciendo uso de sus <i>netbooks</i>, jueguen a <i>Every Day The Same Dream</i> (disponible en http://www.molleindustria.org/everydaythesa) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica de la producción • Producciones orales y escritas de los/las estudiantes: presentaciones ppt/pps; resolución de WebQuest; informes; exposiciones orales estructuradas y no estructuradas, etcétera. • Intercambios orales con los alumnos y las alumnas: diálogos; puestas en común... • Observación sistemática.

<p>y lecturas, y se relacionen con los circuitos de socialización ofrecidos por las TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento crítico <ul style="list-style-type: none"> – Establecer relaciones entre literatura y otros discursos sociales; reconocer y comparar pervivencias, adaptaciones, reformulaciones. – Establecer relaciones entre los textos literarios y sus contextos de producción y de recepción. • Trabajo con otros <ul style="list-style-type: none"> – Tomar en cuenta lo que dicen los demás para confrontar con las opiniones propias y, a su turno, refutar o aceptar opiniones empleando argumentos pertinentes. 	<p>medream/everydaythesamedream.html). Previamente, les hará un sucinto comentario acerca de <i>Molleindustry</i> (¿qué es?, ¿cuáles son sus propósitos?...), para que entiendan el contexto general de producción del videojuego en cuestión.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Se discutirá, en forma oral, con el andamiaje del docente, acerca de los puntos de contacto entre el texto de Melville y el videojuego, considerando los siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué características pueden adjudicárseles a los trabajos de Bartleby y al del protagonista del videojuego? ¿Tienen relación, esas características, con la realidad actual del mercado laboral? ➤ ¿Cómo es el entorno del personaje protagonista? ¿Cómo actúan los que interactúan con él, “los otros”? ➤ ¿Qué vínculo puede establecerse entre las distintas variantes del juego y el sintagma “Preferiría no hacerlo” que Bartleby pronuncia incesantemente en la <i>nouvelle</i>? ¿Los contextos de estos eventos se parecen? ¿En qué? ➤ ¿Puede establecerse alguna relación en lo que les sucede a los personajes de ambos discursos y el destino de los hombres, según lo trabajado hasta el momento y según sus experiencias o sus saberes? ¿Hay paralelismo entre el final del videojuego, con el salto al vacío por parte del protagonista, y el final de Bartleby, encarcelado y muerto por inanición? 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Es legal o ilegal el comportamiento de estos personajes? ➤ ¿Cuál es la visión de mundo que aporta el videojuego, si se tienen en cuenta los aspectos contextuales en los que se produce? ➤ ¿Cuál es el sentimiento predominante cuando se lee la novela? ¿Y cuando se juega y se conoce el final de <i>Every Day The Same Dream</i>? ➤ Los tres discursos sociales considerados, ¿tienen los mismos efectos? Con relación a esto, ¿en qué se parecen y en qué se diferencian? <p style="margin-left: 40px;">– La secuencia podrá continuarse considerando las siguientes alternativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Puesta en texto de la historia del personaje de <i>Every Day The Same Dream</i> (pensar nombre, ubicación, edad...). ➤ Escritura del guión de un posible videojuego que tenga a Bartleby como protagonista (considerando, siempre, que en la transposición se mantenga el sentido profundo de la obra de Melville). ➤ Redacción de un ensayo breve en el que se asienten las ideas y conclusiones construidas durante la discusión de sentidos en esta clase. ➤ Escritura de una reseña periodística acerca de <i>Every Day The Same Dream</i>, en donde se incluya alguna referencia al vínculo que este videojuego guarda con <i>Bartleby, el escribiente</i>. 	
--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Luego de clases de reescritura, revisión, corrección y socialización, se publicarán las producciones en el <i>blog</i> de la materia. <p><i>Recursos necesarios:</i> hojas de papel, lapiceras, lápices, borradores, correctores, útiles escolares en general - archivos ppt/pps con imágenes, esquemas y textos diversos - cañón de proyección - computadoras de escritorio, <i>netbooks</i>, <i>notebooks</i>. Herramientas y programas informáticos: paquete <i>Office</i>, <i>Power Point</i>, <i>Windows Movie Maker</i>...</p> <p><i>Tiempo previsto:</i> 20 horas didácticas.</p>	
CONTENIDOS DISCIPLINARES		MEDIOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
<ul style="list-style-type: none"> • La angustia y la alienación del hombre contemporáneo. La deshumanización del hombre producto de la rutina. Tensión individuo/sociedad. El absurdo de la existencia. • Literatura y alienación. La literatura como modo de expresión de los conflictos humanos. • La literatura y otros discursos sociales: analogías entre la <i>nouvelle Bartleby, el escribiente</i> de Herman Melville; el cortometraje <i>El empleo</i> de Santiago Bou Grasso y el videojuego <i>Every Day The Same Dream</i> de Molleindustria. Los procedimientos de ficcionalización presentes en otros discursos sociales. 			<p>En el contexto de un taller de lectura, escritura y oralidad, se pondrán en práctica las siguientes estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Exposición-explicación. •Torbellino de ideas. •Conversación polémica y dirigida. •Interrogatorio didáctico. •Estrategias de prelectura, lectura y poslectura. •Estrategias de escritura: planificación, textualización, revisión... (enfoque procesual). •Trabajo cooperativo. •Esquemas conceptuales. •Observación y análisis de imágenes. •Uso y análisis de videojuegos.