



APOLO 11

Introducción

Apolo 11 es el nombre de la misión espacial que Estados Unidos envió al espacio el 16 de julio de 1969, siendo la primera misión tripulada en llegar a la superficie de la Luna. La tripulación del Apolo 11 estaba compuesta por el comandante de la misión Neil A. Armstrong, Edwin E. Aldrin Jr., de 39 años y piloto del LEM, apodado Buzz; y Michael Collins, de 38 años y piloto del módulo de mando. El comandante Neil Armstrong fue el primer ser humano que pisó la superficie de nuestro satélite el 21 de julio de 1969 a las 2:56 (hora internacional UTC) al sur del Mar de la Tranquilidad (Mare Tranquillitatis), seis horas y media después de haber alunizado.

Esta es la historia de la misión espacial más conocida de la historia de la humanidad. Todo el mundo recuerda el éxito de la misión. Pero... ¿serías capaz de imaginar otro final diferente para esta historia?

Los escritores de ciencia ficción utilizan algunas técnicas para hacer sus relatos interesantes y atractivos. En esta actividad aprenderás algunas técnicas para contar historias interesantes y entretenidas para el lector.

Escenario

En esta actividad adoptarás el papel de un escritor de ciencia ficción. Tu tarea consiste en ponerle un final a una de las historias más apasionantes de nuestra historia reciente.

Completa la historia utilizando los siguientes consejos para la escritura creativa.

Proceso /
Escritura creativa

Tiempo /
15 minutos

Agrupación /
Individual



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE ECONOMÍA
Y COMPETITIVIDAD



FECYT
FUNDACIÓN ESPAÑOLA
PARA LA CIENCIA
Y LA TECNOLOGÍA

APOLO 11

Actividades

1. Lee esta historia.

Los experimentados astronautas se levantaron de madrugada y después de los chequeos médicos de rigor, desayunaron y fueron ayudados a introducirse en los complejos trajes espaciales. Luego fueron conducidos a la plataforma de lanzamiento, donde entraron en la cápsula. Los relojes marcaban en España las 13:32 del miércoles 16 de julio de 1969. La cuenta atrás había culminado y la gran hazaña del hombre, poner un pie en la superficie de la Luna, acababa de comenzar.

El cohete Saturno 5 y sus tres tripulantes dejaron la Tierra acompañados de un ensordecedor sonido y una gigantesca llama roja. Los cinco motores del vehículo espacial en conjunto alcanzaron una velocidad de 40 mil kilómetros por hora, impulso necesario para vencer la fuerza de gravedad. El Saturno 5 impulsó la nave a 160 metros de altura, colocándola en la órbita del planeta, y desechando luego las tres etapas del cohete en la medida que cada una agotaba su combustible de oxígeno e hidrógeno líquidos. El lanzamiento del Saturno 5 no revistió ningún problema. En Cabo Kennedy, el mar de turistas se retiraba y los medios de comunicación trabajaban frenéticamente tratando de relatar lo sucedido.

El día presentaba las condiciones climáticas óptimas para la misión: calor, humedad y escasez de formaciones nubosas. Sin embargo, nadie se imaginaba lo que estaba a punto de ocurrir...

2. Examina las siguientes técnicas para crear historias interesantes y creativas

Argumento

Crear un argumento fuerte para tu historia es importante. Puedes tener personajes interesantes, un gran escenario, pero si tu argumento es débil, el lector no se interesará por el relato. Piensa en el argumento antes de comenzar a escribir. Trata de pensar en cómo terminará la historia para encontrar claves que te ayuden a construir el cuerpo principal de la historia.

Punto de vista

Cuando se escribe una historia, quién sea la persona que la esté contando determina de forma importante el punto de vista de dicho relato. Contar la historia en primera persona pone al lector en la piel del personaje pero puede limitar el relato a lo que le ocurre a ese personaje.

El uso de la segunda persona puede crear un vínculo muy fuerte entre el lector y el personaje, pero suele resultar muy difícil contar una historia desde este punto de vista. Relatos en tercera persona son los más comunes, ya que permiten narrar la historia desde diferentes perspectivas y a partir de diferentes personajes, lo que proporciona flexibilidad y fluidez al relato.

Descripción

Dar a conocer la personalidad de los protagonistas, su procedencia, cómo es el clima en la escena, dónde se desarrolla la historia, etc., ayuda a proporcionar un marco que ayuda al lector a situarse en tu relato. Existen varios sistemas para describir una escena. Por ejemplo, puedes utilizar una fotografía que encuentres en revistas, libros, internet, etc. que esté relacionada con el tema de tu historia. También puedes utilizar lugares y personas conocidas para inspirarte en las descripciones de tus escenarios y personajes.

Flashback and flash forward

Los flashbacks son una herramienta muy útil para crear una línea temporal que conecte el presente con otros momentos en el tiempo (pasado y futuro). Puedes comenzar tu historia en un hecho del pasado que sitúe al lector en la historia, continuar en el presente y volver al pasado en determinadas ocasiones para explicar determinados comportamientos del personaje principal. También puedes empezar por el final de la historia, dedicando el primer párrafo o capítulo a cómo termina la historia (futuro) y dedicando el resto del relato a explicar cómo se desarrollan los acontecimientos hasta ese punto (presente o pasado).

Diálogos

Los diálogos de una historia ayudan a crear suspense y aportan mucha información sobre las intenciones de los personajes y sus características personales. El lector puede obtener información muy interesante simplemente viendo cómo se comunica con los demás, cómo trata a las personas, como se comporta... Incluye a varios personajes en el debate y muestra rasgos de su personalidad utilizando adjetivos, signos de exclamación, puntos suspensivos, frases cortas o largas, etc.

Experiencias personales

Esta técnica ayuda a hacer la historia más realista. Apoyarse en personajes conocidos puede ayudar a que los lectores se sientan identificados con el personaje. Utiliza experiencias personales de la vida diaria como una conversación con un amigo, una caída en un charco un día lluvioso, un suspenso en un examen, etc.



