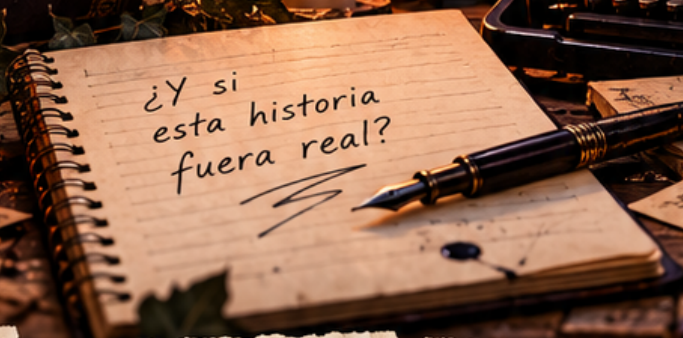


DOSSIER DE TERROR Y ESCRITURA CREATIVA

Lengua Castellana y Literatura

Para 1.º-4.º ESO y Bachillerato



Relatos
de terror



Microrrelatos



Dados
creativos



Una estudiante
que vuelve
sola a casa.



Un vigilante
nocturno.



Un instituto
vacío.



Tarjetas para
crear historias

1. Relatos de terror

Lengua Castellana y Literatura • ESO

Nivel	1.º-4.º ESO, graduable
Duración	2-3 sesiones
Producto final	Análisis de un relato breve + creación de una escena de terror

Parte 1. ¿Qué es un relato de terror?

El relato de terror es una narración que pretende provocar en el lector sensaciones como miedo, inquietud, tensión, incertidumbre o angustia. Para conseguirlo, el autor no necesita mostrar continuamente monstruos o escenas violentas. Muchas veces, aquello que no conocemos o no podemos explicar resulta mucho más inquietante que aquello que vemos directamente.

Los ingredientes del terror

Elemento	Explicación	Ejemplo
Ambientación	Lugares que generan aislamiento, inseguridad o misterio.	Una casa abandonada, un bosque, un hospital vacío.
Atmósfera	Sensación general que transmite el relato.	Oscuridad, silencio, frío, niebla.
Protagonista	Personaje que se enfrenta a una situación inquietante.	Una estudiante que vuelve sola a casa.
Amenaza	Aquello que rompe la normalidad.	Una voz, una presencia, un objeto extraño.
Suspense	Retraso de la explicación para mantener la tensión.	El personaje escucha pasos, pero no sabe quién los produce.
Descripciones sensoriales	Uso de sonidos, olores, temperatura, luz y tacto.	«Un crujido seco sonó detrás de la puerta».
Información incompleta	El lector sabe que ocurre algo extraño, pero desconoce qué.	El teléfono recibe mensajes de un número inexistente.
Giro final	Revelación que cambia el significado de lo ocurrido.	El protagonista descubre que llevaba horas hablando con alguien fallecido.

Parte 2. El miedo se construye

Frase inicial:

Marta entró en la habitación.

Consigna

Convierte esta oración en el comienzo de un relato de terror. Puedes modificarla y añadir detalles. Debes incorporar:

- una referencia al espacio; • una sensación física; • un sonido; • algo fuera de lo normal.

Ejemplo de posible transformación:

Marta empujó lentamente la puerta. La habitación estaba más fría que el resto de la casa. Desde algún lugar detrás del armario llegaba un sonido suave y regular, parecido a una respiración.

Tu versión:

Actividad: ¿Qué produce miedo?

- A. Un monstruo corre hacia el protagonista.
- B. Cada noche, una puerta que estaba cerrada aparece abierta.
- C. El protagonista recibe una fotografía de sí mismo durmiendo.
- D. Alguien llama tres veces a una ventana situada en un quinto piso.
- E. Una niña encuentra un muñeco antiguo.

1. ¿Cuál te resulta más inquietante?
2. ¿Qué información desconocemos?
3. ¿Qué podría ocurrir después?
4. ¿Qué situación utiliza mejor el miedo a lo desconocido?
5. ¿Cuál necesitaría más información para resultar realmente terrorífica?

Parte 3. Analizamos un relato de terror

La última llamada

Aquella tarde de octubre, Lucía se quedó en el instituto más tiempo del habitual. La profesora de Lengua le había pedido que recogiera los trabajos del aula 14 y, cuando terminó, los pasillos ya estaban vacíos. Fuera, el cielo se había vuelto de un gris oscuro.

Mientras bajaba las escaleras, escuchó un sonido suave, regular, como el de un teléfono que vibra dentro de un cajón. Se detuvo. El sonido venía de la conserjería. «Ya habrán cerrado», pensó. Aun así, empujó la puerta.

Dentro hacía mucho frío. Sobre la mesa había un viejo teléfono de cable, descolgado. El auricular estaba junto a la base, y desde allí llegaba un murmullo apagado, como si alguien siguiera hablando al otro lado desde hacía horas.

Lucía se acercó despacio. Creyó distinguir una voz que repetía una misma frase, una y otra vez. Apoyó el auricular contra la oreja.

—Lucía, no subas al aula 14 —susurró la voz—. Ya estás dentro.

Se quedó inmóvil. Con la mano temblorosa, dejó el teléfono sobre la mesa y retrocedió hasta la puerta. Pero la puerta, que había empujado hacía un momento, estaba ahora cerrada. A su espalda, en la pared, colgaba el tablón de los trabajos que había recogido: todos llevaban su nombre, todos con fecha de hoy y la hora de una sola tarde, repetida decenas de veces.

Entonces lo comprendió. Llevaba mucho tiempo bajando aquellas escaleras. Y cada vez que llegaba abajo, el teléfono sonaba otra vez.

En el pasillo, muy lejos, alguien empezó a descolgar otro auricular.

Comprensión

1. ¿Quién protagoniza la historia?
2. ¿Dónde sucede?
3. ¿Qué hecho rompe la normalidad?
4. ¿Qué señales anticipan que algo no va bien?
5. ¿Qué descubre el protagonista al final?

Análisis literario

6. Indica qué tipo de narrador aparece.
7. Identifica dos elementos utilizados para crear suspense.
8. Localiza una descripción sensorial.
9. ¿Qué importancia tiene el espacio?
10. ¿Existe una explicación racional de lo ocurrido?

Interpretación

11. ¿En qué momento comienza realmente el miedo?
12. ¿Qué información oculta el narrador al lector?
13. ¿Funcionaría igual la historia si estuviera ambientada de día? Justifica.
14. Propón otro título.
15. Cambia el final manteniendo la coherencia del relato.

Parte 4. Laboratorio del terror

Escena corriente de partida:

Una persona espera un autobús.

Transfórmala progresivamente, nivel a nivel, reescribiendo la escena en cada paso.

Nivel 1 • Ambiente

Añade: momento del día; clima; iluminación.

Nivel 2 • Sensaciones

Añade: un sonido; una sensación física; un detalle visual.

Nivel 3 • Algo no encaja

Introduce un elemento extraño.

Nivel 4 • Amenaza

Haz que el protagonista comprenda que puede estar en peligro.

Nivel 5 • Final

Termina en un máximo de tres frases.

Qué trabajas aquí

Planificación y construcción progresiva del texto, no únicamente creatividad libre.

2. Escribe un microrrelato de terror

Lengua Castellana • ESO y Bachillerato

Producto final	Microrrelato de 150-250 palabras en ESO y 100-200 en Bachillerato
Bachillerato	No se trata de escribir más, sino de lograr mayor economía narrativa, ambigüedad, manejo consciente del punto de vista y justificación de las decisiones estilísticas.

Paso 1. Antes de escribir: ¿quién contará la historia?

- ☐ Primera persona protagonista
- ☐ Primera persona testigo
- ☐ Narrador externo
- ☐ Narrador que conoce los pensamientos del personaje

Piensa

¿Qué información podrá conocer el lector gracias a este narrador? ¿Qué información podrás ocultarle?

Paso 2. El protagonista

Nombre y edad

¿Qué está haciendo al comenzar la historia?

¿Qué teme?

¿Qué desconoce? (muy útil para construir el giro)

Paso 3. El escenario

Elige uno o inventa otro:

casa antigua	instituto vacío	estación de tren
hospital	carretera	bosque
hotel	ascensor	aparcamiento
pueblo abandonado	habitación	biblioteca

Hora: _____

Luz: _____

Temperatura: _____

Sonido dominante: _____

Algo extraño del lugar: _____

Paso 4. Estructura de cinco momentos

1 • NORMALIDAD

¿Qué sucede al principio? Todo parece normal.

2 • PRIMERA SEÑAL

Algo extraño sucede.

3 • INQUIETUD

El protagonista intenta encontrar una explicación.

4 • DESCUBRIMIENTO

Comprende que ocurre algo mucho más grave.

5 • GIRO FINAL

La última información cambia lo que el lector creía hasta ese momento.

El giro final: si te cuesta, puede descubrirse que...

- el protagonista estaba equivocado;
- alguien no era quien parecía;
- aquello ya había ocurrido antes;
- el protagonista también forma parte del misterio;
- el lugar oculta algo;
- un objeto tenía otra función;
- el peligro estaba mucho más cerca;
- una frase del principio tenía otro significado.

Banco de recursos lingüísticos

Para generar incertidumbre	quizá · parecía · creyó escuchar · por un instante · tuvo la impresión de · no estaba seguro · algo · alguien
Para crear tensión	de repente · entonces · lentamente · apenas · detrás · al otro lado · justo cuando · cada vez más cerca
Verbos útiles	susurrar · crujir · temblar · rozar · arrastrar · jadear · golpear · observar · ocultarse · estremecerse
Sensaciones	frío · humedad · oscuridad · silencio · respiración · pasos · olor extraño · sombra · vibración

Revisión final: antes de entregar

- ☐ Existe una situación inicial comprensible.
- ☐ Aparece algún elemento inquietante.
- ☐ He creado tensión progresivamente.
- ☐ No explico todo demasiado pronto.
- ☐ El final está relacionado con lo sucedido anteriormente.
- ☐ He utilizado vocabulario preciso.
- ☐ He revisado puntuación y ortografía.
- ☐ Los tiempos verbales son coherentes.

Extra para Bachillerato

- ☐ El punto de vista narrativo tiene una función concreta.
- ☐ He utilizado deliberadamente el ritmo narrativo.
- ☐ Existe al menos una elipsis o información omitida.
- ☐ He evitado explicaciones innecesarias.
- ☐ El final admite reinterpretar algún elemento anterior.

Reflexión: explica en 80-100 palabras qué recursos has utilizado para provocar inquietud en el lector.

3. Historias de terror con dados

Lengua Castellana y Literatura • ESO

Funcionamiento

Lanza un dado una vez por cada tabla. Los cinco resultados forman las condiciones obligatorias de tu historia.

DADO 1 • PROTAGONISTA

Tirada	Personaje
1	Una alumna que se ha quedado sola en el instituto
2	Un vigilante nocturno
3	Dos hermanos que están de viaje
4	Una persona que acaba de mudarse
5	Un joven que vuelve solo a casa
6	Una persona que despierta sin recordar dónde está

DADO 2 • LUGAR

Tirada	Lugar
1	Un instituto vacío
2	Una casa abandonada
3	Una estación de tren
4	Un bosque
5	Un hotel casi vacío
6	Un pueblo en el que no aparece nadie

DADO 3 • OBJETO

Tirada	Objeto
1	Un teléfono móvil
2	Una fotografía antigua
3	Una llave
4	Un espejo
5	Una grabadora
6	Una carta sin remitente

DADO 4 • AMENAZA

Tirada	Sucede algo extraño
1	Alguien parece seguir al protagonista.
2	Se escucha continuamente una voz.
3	Algo cambia de lugar cada vez que el protagonista mira hacia otro lado.
4	Una persona desaparece sin explicación.
5	Todos los relojes se detienen a la misma hora.
6	El protagonista comienza a recibir mensajes imposibles.

DADO 5 • CONDICIÓN FINAL

Tirada	Tu historia debe terminar...
1	con una revelación inesperada.
2	con una pregunta sin responder.
3	exactamente donde comenzó.
4	revelando quién provocaba los acontecimientos.
5	demostrando que el protagonista estaba equivocado.
6	con una última frase de máximo cinco palabras.

Segunda tirada opcional: elemento sorpresa

Tirada	Elemento
1	Nadie puede utilizar un teléfono.
2	La historia sucede durante una tormenta.
3	Aparece una cuenta atrás.
4	Un personaje está mintiendo.
5	El protagonista encuentra algo que le pertenece.
6	Algo ocurrido al principio debe cobrar importancia al final.

Desafío de escritura

Extensión	300-500 palabras
Condición	La historia debe contener obligatoriamente los cinco elementos obtenidos.

Mi tirada

Protagonista ____ / lugar ____ / objeto ____ / amenaza ____ / final ____

Coevaluación por parejas

Pregunta	Sí	Parcialmente	No
¿Se han integrado todos los elementos?	☐	☐	☐
¿Existe tensión narrativa?	☐	☐	☐
¿El final está relacionado con el resto de la historia?	☐	☐	☐

Lo mejor del relato es:

Podría mejorar:

4. Tarjetas para crear historias de terror

Lengua Castellana y Literatura • ESO

Cómo se juega

Cada alumno o grupo extrae **1 personaje + 1 escenario + 1 objeto + 2 acontecimientos** y construye una historia coherente utilizando las cinco cartas.

Imprime las páginas siguientes (48 cartas), recorta por las líneas discontinuas y baraja los cuatro mazos por separado.

Tres modalidades de juego

Modo 1 • Escritura individual

Cada alumno extrae cinco cartas y escribe un relato.

Modo 2 • Historia en cadena

Grupos de cuatro.

- Alumno 1 → escribe el comienzo.
- Alumno 2 → introduce el objeto.
- Alumno 3 → introduce el primer acontecimiento.
- Alumno 4 → introduce el segundo y escribe el final.

Después revisan conjuntamente la coherencia.

Modo 3 • Carta sorpresa

Los estudiantes comienzan la historia con personaje + escenario + objeto. Cuando hayan escrito aproximadamente la mitad, el profesor reparte una carta de acontecimiento sorpresa. Tienen que modificar el desarrollo de la historia sin eliminar lo escrito anteriormente.

Qué se trabaja

Coherencia, adaptación y planificación/replanificación del texto.

Cartas de personaje • 12

PERSONAJE • 1 Una estudiante que vuelve sola a casa. recursoseso.com	PERSONAJE • 2 Un profesor que encuentra un aula que no conocía. recursoseso.com	PERSONAJE • 3 Dos hermanos perdidos durante un viaje. recursoseso.com
PERSONAJE • 4 Una chica recién llegada a un pueblo. recursoseso.com	PERSONAJE • 5 Un vigilante nocturno. recursoseso.com	PERSONAJE • 6 Una persona que ha perdido la memoria. recursoseso.com
PERSONAJE • 7 Un grupo de amigos que acepta un reto. recursoseso.com	PERSONAJE • 8 Una persona que recibe una herencia inesperada. recursoseso.com	PERSONAJE • 9 Un joven que encuentra un objeto entre las cosas de su abuelo. recursoseso.com
PERSONAJE • 10 Una persona que comienza a tener el mismo sueño cada noche. recursoseso.com	PERSONAJE • 11 Una estudiante que cree que alguien la observa. recursoseso.com	PERSONAJE • 12 Un personaje que sabe algo que nadie más conoce. recursoseso.com

Cartas de escenario • 12

ESCENARIO • 1 Un instituto durante la noche. recursoseso.com	ESCENARIO • 2 Una casa abandonada. recursoseso.com	ESCENARIO • 3 Un hospital cerrado hace años. recursoseso.com
ESCENARIO • 4 Una estación casi vacía. recursoseso.com	ESCENARIO • 5 Un bosque cubierto por la niebla. recursoseso.com	ESCENARIO • 6 Un hotel antiguo. recursoseso.com
ESCENARIO • 7 Una carretera sin cobertura. recursoseso.com	ESCENARIO • 8 Un pueblo aparentemente deshabitado. recursoseso.com	ESCENARIO • 9 Un bloque de pisos. recursoseso.com
ESCENARIO • 10 Una biblioteca. recursoseso.com	ESCENARIO • 11 Un parque de atracciones cerrado. recursoseso.com	ESCENARIO • 12 Una casa recién comprada. recursoseso.com

Cartas de objeto • 12

OBJETO • 1 Una fotografía antigua. recursoseso.com	OBJETO • 2 Una llave oxidada. recursoseso.com	OBJETO • 3 Un teléfono que no pertenece a nadie. recursoseso.com
OBJETO • 4 Una cinta de vídeo. recursoseso.com	OBJETO • 5 Un espejo roto. recursoseso.com	OBJETO • 6 Una carta fechada dentro de veinte años. recursoseso.com
OBJETO • 7 Un reloj detenido. recursoseso.com	OBJETO • 8 Un cuaderno lleno de nombres. recursoseso.com	OBJETO • 9 Una caja que nadie consigue abrir. recursoseso.com
OBJETO • 10 Una grabadora. recursoseso.com	OBJETO • 11 Un mapa con una habitación que no existe. recursoseso.com	OBJETO • 12 Una fotografía en la que aparece el protagonista. recursoseso.com

Cartas de acontecimiento • 12

ACONTECIMIENTO • 1

Se apagan todas las luces.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 2

Alguien llama a la puerta.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 3

Aparece un mensaje en el teléfono.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 4

Un objeto cambia de lugar.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 5

Un personaje desaparece.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 6

Se escucha un ruido procedente de una habitación vacía.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 7

Una fotografía cambia.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 8

El protagonista encuentra su propio nombre escrito en algún lugar.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 9

Una puerta que estaba cerrada aparece abierta.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 10

Todos los relojes marcan la misma hora.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 11

Alguien parece conocer los movimientos del protagonista.

recursoseso.com

ACONTECIMIENTO • 12

Se descubre que una de las personas presentes ha estado mintiendo.

recursoseso.com