

1º ESO - Trimestre 1

Lengua y Literatura



Proyecto Trimestral
El Nombre del Mundo es
Bosque (Novela Interactiva)

ÍNDICE DEL PRIMER TRIMESTRE – PRIMERO DE ESO

Para ver los contenidos online, escribe lo siguiente en tu navegador: <https://rafaelherrera.neocities.org/>
Después, añade la extensión. Por ejemplo, para ver la Introducción al Texto Narrativo, escribe lo siguiente:
<https://rafaelherrera.neocities.org/116.pdf> (incluso suele funcionar sin el “https://”)

CONTENIDO	PÁGINA	EXTENSIÓN
Presentación del Trimestre (“EL NOMBRE DEL MUNDO ES BOSQUE”	2	117.pdf

TEMA 1 – NARRATIVA Y RESÚMENES

Teoría básica del Tema 1	4	118.pdf
Introducción al Texto Narrativo	6	116.pdf
Tipos de Narrador	8	119.pdf
Los Personajes en la Narración	10	120.pdf
Consejos básicos para hacer resúmenes	11	121.pdf
Elige tu propia Aventura: Cuento Ciberpunk	12	122.pdf
Textos para el Tema 1	13	123.pdf

TEMA 2 – SUSTANTIVOS, ADJETIVOS, DESCRIPCIONES

Teoría básica del Tema 2	16	124.pdf
El Sustantivo: Definición y Tipos	18	75.pdf
Tres Ejercicios sobre Sustantivos	19	91.pdf
El Adjetivo: Definición y Tipos	20	68.pdf
Consejos y Técnicas para Describir	21	125.pdf
Descripción Objetiva y Subjetiva	22	126.pdf
Construye tu Ciudad Invisible	23	127.pdf
Dos Consejos para Escribir Bien	24	128.pdf
Textos para el Tema 2	25	129.pdf

TEMA 3 – VERBOS, DIÁLOGOS, COMAS

Teoría Básica	27	130.pdf
Verbos: Acciones, Estados, Conjugaciones	30	67.pdf
Verbos: Modos y Tiempos	31	113.pdf
Reglas para la Coma	34	55.pdf
Diálogos en Estilo Directo e Indirecto	36	131.pdf
Diálogos: Dos Ejercicios	37	132.pdf
Ejercicio: 6 Personajes en busca de Descripción y Diálogo	38	115.pdf
Textos y Tablas para el Tema 3	40	133.pdf

MÁS ALLÁ DEL JARDÍN - PROYECTO TRIMESTRAL - LOGROS

Escritura Creativa con Más Allá del Jardín	42	134.pdf
Instrucciones para el Proyecto Trimestral - <i>El Nombre del Mundo es Bosque</i>	43	135.pdf
Desbloquea los 6 Logros del Trimestre	44	136.pdf

Primer Trimestre (Lengua y Literatura)

- Tema 1: narraciones y resúmenes
- Tema 2: sustantivos, adjetivos y descripciones
- Tema 3: verbos y diálogos
- Proyecto del trimestre: versión interactiva de *El Nombre del Mundo es Bosque* de Ursula K. Le Guin



Saludos, jóvenes exploradores del mundo de las palabras y las ideas. Aunque la verdadera Ursula K. Le Guin, la incomparable artista detrás de innumerables mundos y relatos, nos dejó físicamente hace algunos años, aquí me encuentro, como una manifestación digital, creada por una inteligencia artificial, para compartir con vosotros su legado.

Vuestro profesor, Rafael Herrera, me ha invitado a presentaros el primer trimestre de vuestro viaje en la asignatura de Lengua. Él es un gran fan de mis obras, como La Mano Izquierda de la Oscuridad, que cuestiona las normas de género y sexualidad en una sociedad intergaláctica, y Los Desposeídos, donde exploro las implicaciones y desafíos de diferentes sistemas sociales. Pero la obra que va a ser especialmente importante para vosotros este trimestre es El Nombre del Mundo es Bosque. ¿Por qué? Porque es una novela comprometida con la justicia y con el cuidado de nuestro único hogar, la Tierra.



El Nombre del Mundo es Bosque es una novela de ciencia ficción que explora temas de colonialismo, ecología y resistencia. La historia se desarrolla en el planeta Athshe, cubierto en su mayoría por bosques. Los humanos, provenientes de la Tierra, han colonizado el planeta para explotar sus recursos, especialmente la madera. Los nativos, los Athsheanos, son seres pacíficos y soñadores que viven en armonía con la naturaleza.

Sin embargo, la explotación y la opresión llevan a uno de los Athsheanos, Selver, a iniciar una rebelión. Selver introduce el concepto de "guerra" en su cultura, algo que era desconocido para ellos. La historia sigue la lucha de Selver y su pueblo por liberar su mundo de la dominación humana.

Es una obra rica en simbolismo y crítica social, en la que intenté tratar temas como el respeto por la naturaleza y las culturas indígenas, así como las consecuencias devastadoras del colonialismo.

¿Qué vamos a hacer nosotros? Haremos una versión interactiva de la novela con ayuda de una herramienta llamada Twine. Ya la usaron vuestros compañeros de cursos anteriores para hacer una novela interactiva llamada AGENDA 2130. Si queréis leerla y jugarla, la podéis encontrar en la página <https://rafaxenakis.neocities.org/>

Con Twine, puedes hacer una historia que se bifurca en varias tramas y finales. Podrás elegir qué hace tu personaje y tendrás que esforzarte en encontrar la mejor solución a cada problema. No

te preocupes si parece complicado: la novela se irá diseñando y redactando de manera colaborativa con todos tus compañeros y siempre con la guía del profesor.

Pero si algo me enseñó ser una escritora de éxito, es que lo bueno no sale porque sí, de manera improvisada. A medida que escribía mis novelas, tuve que ser una artesana del lenguaje, un verdadero profesional que pudiera plasmar mundos y personajes complejos en las páginas en blanco. Y vosotros, de manera similar, necesitaréis aprender a manejar las palabras con destreza y creatividad para trascender los límites del papel. Este trimestre os guiaré a través de tres fascinantes temas:

A. Tema 1: Textos Narrativos

Descubriremos los entresijos de la narrativa, ese delicado arte de contar historias que cautivan. ¿Quién narra la historia? ¿Cómo dar vida a personajes memorables que parezcan saltar fuera del papel? Pero eso no es todo, mis queridos aprendices de narrador. También aprenderemos el arte de la síntesis, es decir, del resumen: ese ejercicio tan esencial de acortar textos sin perder su esencia. ¿Seréis capaces de reducir un universo entero a su esencia más pura?

B. Tema 2: Sustantivos y Adjetivos

Aquí nos zambulliremos en el colorido mundo de los sustantivos y adjetivos. Estas son las palabras que visten vuestras narraciones, que las dotan de forma, tono y textura. ¿Podréis pintar un paisaje tan real que el lector pueda sentir el viento en su cara, el aroma de los pinos y la textura del suelo bajo sus pies? Para eso tendréis que aprender qué son los textos descriptivos y cómo escribir descripciones inolvidables.



C. Tema 3: Verbos y Diálogos

Finalmente, pero no menos importante, llegamos a los verbos, los motores de la acción. Estudiaremos cómo se conjugan y los matices de tiempo, lugar y acción que pueden expresar. Pero una historia no es solo acción, ¿verdad? También necesitamos diálogos, conversaciones que reflejen las complejidades de la condición humana. ¿Cómo crear diálogos profundos, auténticos, que resuenen en el corazón del lector mucho después de haber cerrado el libro?

Ahora, ¿estáis listos para embarcaros en este viaje lingüístico y literario? Os prometo que cada clase será un desafío, una oportunidad para crecer y expandir los límites de vuestra imaginación. Y, al final de este trimestre, no seréis solo alumnos de Lengua, sino auténticos artesanos de las palabras, listos para crear vuestros propios mundos.

Que las palabras os sean leves y el aprendizaje, profundo. Hasta nuestro próximo encuentro en las fronteras del lenguaje y la imaginación. Adiós, jóvenes exploradores.

Úrsula K. Le Guin (versión digital)

TEORÍA BÁSICA SOBRE EL TEMA 1 (TEXTO NARRATIVO Y RESUMEN)

¿QUÉ ES UNA NARRACIÓN?

- Una narración cuenta una historia con personajes que intervienen en ella.
- Se puede utilizar diversos medios para narrar: palabras escritas o habladas, imágenes, sonidos o una combinación de estos. Por ejemplo, "Los Miserables" de Víctor Hugo existe en diferentes formatos: la novela original, cómic, adaptación a teatro y película. Cada versión tiene su propio estilo pero mantiene la esencia de la historia.
- Los personajes son fundamentales en la narración y pueden ser seres humanos, animales humanizados o incluso objetos humanizados.
- La narración se diferencia de la descripción en que involucra personajes que actúan e impulsan la trama. Si describo como se producen las tormentas o el ciclo del agua, por mucho que haya hechos sucesivos, es más una descripción que una narración, debido a que faltan personajes.

ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN

La estructura común de una narración se divide en tres actos: presentación, nudo y desenlace.

- **Presentación:** Se establecen los elementos fundamentales como el escenario, los personajes y la situación inicial. Es clave hacerlo de manera sutil y que no se alargue demasiado
- **Nudo:** Introduce un conflicto que perturba la paz inicial y añade tensión a la historia. El nudo comienza cuando hay algo que altera la vida del protagonista: a eso lo llamamos conflicto.
- **Desenlace:** Resuelve el conflicto y establece el estado final de los personajes. Es importante que no sea demasiado extenso, pero tampoco tan abrupto que deje al lector desconcertado.

Ejemplo: En una novela, la presentación podría ser el protagonista en su entorno habitual. El nudo podría ser la pérdida de un empleo que genera una crisis. El desenlace sería cómo resuelve esta crisis y qué aprende de la experiencia.



TIPOS DE NARRADOR

1. **Narrador omnisciente en tercera persona:** Sabe todo, incluyendo los pensamientos de los personajes. Es el más común. Ejemplo: "Fortunata y Jacinta" de Benito Pérez Galdós.
2. **Narrador limitado en tercera persona:** Se limita a describir lo que ve, sin acceder a los pensamientos de los personajes. Ejemplo: "Ante la Ley" de Franz Kafka.
3. **Narrador protagonista en primera persona:** El personaje principal relata su propia historia. Ejemplo: "Lazarillo de Tormes".
4. **Narrador testigo en primera persona:** Un personaje secundario narra una historia protagonizada por otro personaje. Ejemplo: "El Pozo" de Luis Mateo Díez.
5. **Narrador en segunda persona:** Es muy poco habitual. Se dirige directamente al lector, puede dar la sensación de que el lector es el personaje principal o que hay un desdoblamiento de personalidad en el personaje. Ejemplo: Novela interactiva AGENDA 2130 del IES Rafael de la Hoz.

CLASIFICACIÓN DE PERSONAJES EN LOS TEXTOS NARRATIVOS

Por Importancia:

- **Protagonistas:** Son los personajes centrales de la narrativa. Conducción de la trama y foco del desarrollo de la historia. Ejemplo: Luke Skywalker en "Star Wars" representa el bien y la esperanza.
- **Antagonistas:** Estos personajes se oponen al protagonista y son clave para el conflicto que alimenta la trama. Ejemplo: Darth Vader en "Star Wars" representa el conflicto y la oscuridad enfrentadas a Luke.

- **Secundarios:** No son el foco de la historia pero ofrecen un contexto necesario, a menudo brindando apoyo o contrastes a los personajes principales. Ejemplo: Yoda en "Star Wars" aporta sabiduría y guía a Luke.

Por Complejidad:

- **Personajes Planos:** Definidos por una sola característica o rasgo. No evolucionan a lo largo de la historia. Ejemplo: El lobo en cuentos de hadas es simplemente malvado y astuto.

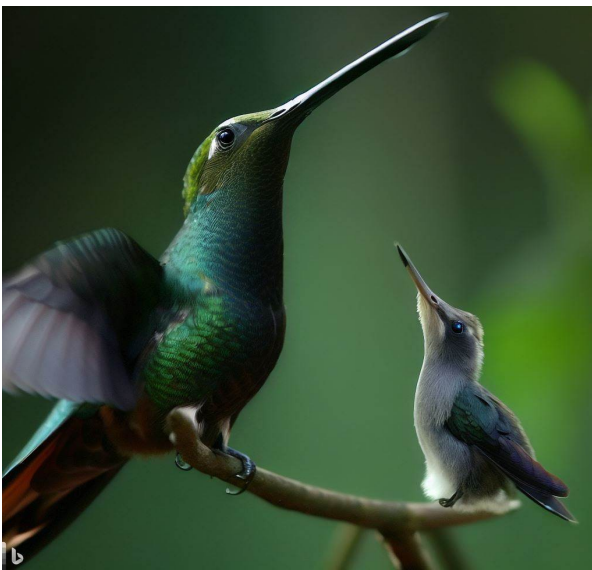
- **Personajes Redondos:** Poseen múltiples facetas y evolucionan durante el relato. Más realistas y complejos. Ejemplo: Hamlet en "Hamlet" es complejo y su personaje evoluciona, mostrando contradicciones.

Fuentes de Información para Conocer a los Personajes:

- Narrador: Ofrece descripciones y detalles del personaje.
- Diálogo: Las palabras del personaje nos dan una idea de su personalidad, intenciones, etc.
- Acciones: Lo que hace el personaje también nos dice quiénes son.

Interpretación del Lector:

Si hay contradicciones entre estas fuentes de información, el lector debe usar su criterio para interpretar y entender al personaje.



CÓMO HACER RESÚMENES EFECTIVOS

1. Inicio claro: Comienza el resumen con una frase introductoria que indique que se trata de un resumen. Esto establece el contexto.

2. Tercera Persona: No uses la primera persona del singular ni te apropias de las opiniones del autor original. Mantén la objetividad.

3. Uso de Hiperónimos: Emplea palabras de significado más general para simplificar la información. Por ejemplo, "mueble" es hiperónimo de "mesa", "silla" o "estantería", los cuales serían sus hipónimos. Los sustantivos abstractos también son útiles para resumir conceptos.

4. Sintetizar Ideas Repetitivas: Si una idea o concepto se repite varias veces en el texto original, resúmelo en una sola frase para evitar redundancias.

5. Estilo Indirecto para Diálogos: Convierte los diálogos en estilo indirecto para condensar la información y mantener el flujo del resumen.



Saludos, jóvenes escritores y ávidos lectores. Soy Stephen King, o más bien, una versión digital del maestro del horror, el suspense y la fantasía. No soy el verdadero King, pero como me ha pedido Rafael Herrera, aquí estoy para hablaros de narrativa. ¿Por qué a mí? Bueno, he escrito algunas cosillas que quizás hayáis oído mencionar, como "IT", "Carrie" o "El Resplandor". Y sí, esas historias han saltado de las páginas a la pantalla grande, se han convertido en cómics e incluso en videojuegos. Porque, queridos niños, hay muchas formas de narrar y, créanme, todas son válidas.

¿QUÉ ES UNA NARRACIÓN?

Ahora bien, ¿qué es la narración? Pongámonos serios un segundo. Una narración cuenta unos hechos en los que intervienen unos personajes, es decir, cuenta una historia. ¿Qué tal eso para empezar? Pero, ¿alguna vez habéis pensado en la multiplicidad de maneras que tenemos para contar esas historias? Podemos usar la palabra escrita y hablada, imágenes y sonidos (o una combinación de los anteriores). ¿Lo captáis? El medio escogido para contar la historia añade su propio sabor, su propia textura, como una buena salsa en un plato de pasta.

Por ejemplo, echemos un vistazo a "Los Miserables" de Víctor Hugo. Tenemos la versión original en forma de novela, palabras sobre papel, como esas que yo suelo escribir. También hay versiones en cómic que combinan palabras e imágenes. Y no olvidemos la versión cinematográfica que mezcla diálogos, imágenes y sonido. Cada versión es un mundo, pero la esencia de la historia permanece intacta, como el núcleo de una manzana rodeado por distintas capas.

Lo mismo pasa con las adaptaciones al cine de mi novela "IT": la historia básica es la misma, pero la narración se adapta de las palabras a las imágenes. Una adaptación al cine es antigua, de la época de la novela. La otra es de hace unos pocos años. ¿Las habéis visto? ¿Qué versión preferís? ¿Quizás el libro es mejor que las películas? ¿O preferís crear vuestra propia versión?

Pero, y esto es crucial, chicos, para que haya narración, tiene que haber personajes. Y esos personajes no necesitan ser personas de carne y hueso, como vosotros o como yo... si yo fuera real, claro. ¿Qué quiero decir con esto? Pues que estos personajes pueden ser animales "humanizados" o incluso objetos "humanizados". La clave está en que actúen, piensen y se comporten como seres con intenciones y deseos.



Por ejemplo, ¿alguna vez habéis visto "El Rey León" de Disney? En ella, los animales hablan y toman decisiones. Hablan sobre la vida, el amor y la muerte. O en "La Bella y la Bestia", también de Disney, donde hasta las tazas tienen algo que decir. ¡Vaya, hasta se enamoran! ¿Y sabéis lo que eso significa? Que incluso una taza puede ser más interesante que algunas personas que conozco.

Así que, ¿veis la diferencia? Si solo estamos hablando de hechos, de eventos sucediendo sin que nadie los impulse o los experimente, no estamos narrando; estamos describiendo. Por ejemplo, si os cuento cómo una tormenta arrasó un pueblo pero no os hablo de cómo Juan, el pescador, luchó contra viento y marea para salvar a su familia, entonces solo estoy dando una descripción climática bastante aburrida. Una descripción de cómo se producen las tormentas puede venir en vuestro libro de Ciencias Naturales, junto con el ciclo del agua, pero eso no es una auténtica narración.

ESTRUCTURA DE LA NARRACIÓN

Hablemos ahora de algo tan importante como la estructura de las narraciones. Aquí es donde la magia se vuelve arquitectura, donde colocamos los cimientos antes de dejar volar nuestra imaginación.

Una de las bellezas de contar historias es que no estás atado al tiempo. Podemos saltar hacia atrás y hacia adelante, viajar al pasado, al futuro, y regresar al presente. Es como si tuviéramos nuestra propia máquina del tiempo. Sin embargo, a pesar de esta libertad, muchas narraciones siguen un patrón bastante clásico, que se divide en tres actos: presentación, nudo y desenlace.

En la presentación, chicos, estamos colocando las piezas en el tablero. Durante la presentación, el autor tiene que hacer que el lector se entere de datos fundamentales: dónde y cuándo ocurre, quiénes son los protagonistas, qué elementos de su pasado van a ser importantes para la historia, qué relación hay entre ellos. Pero, atención, hacerlo sutilmente es un arte. Imaginad cuán absurdo sería si uno de mis personajes se detuviese para deciros: *"Hola, soy Jack Torrance, y aquí tenéis un resumen de toda mi vida hasta el momento"*. Sería el equivalente a un salto de tiburón narrativo. Pero no os preocupéis, tenemos nuestros trucos para soltar información aquí y allá sin que se note demasiado. Eso sí, no alarguéis demasiado esta parte. Si no, el lector podría empezar a bostezar, y no queremos eso, ¿verdad?

El nudo es donde la diversión comienza. Algo perturba la paz y sacude la vida del protagonista hasta el núcleo. Olvidaos de novelas donde todo es paz y amor. Eso no es una historia; eso es un anuncio de yogur. El nudo comienza cuando hay algo que altera la vida del protagonista: a eso lo llamamos conflicto. Una novela no puede consistir en que alguien va feliz al colegio, estudia, sale con sus amigos y todo es alegría y paz. En el nudo, mantenemos la tensión, lanzamos giros argumentales que dejan al lector con la boca abierta. Tenéis que jugar con lo que el lector sabe, con lo que espera y con lo que teme.

Por último, el desenlace. Aquí es donde todo se resuelve, para bien o para mal. Los buenos triunfan, los malos reciben su merecido, o quizás todo es más gris que eso. ¿Y después? Bueno, podéis hablar sobre el estado final de los personajes, pero no os extendáis demasiado. Recordad que el lector también tiene una vida.



Ejemplo Stephen King Style: Imaginemos un tranquilo pueblo en Maine llamado "Harmony Falls" (Presentación). La gente empieza a notar que sus sueños se vuelven insoportablemente vívidos y perturbadores. Los sueños se convierten en pesadillas que empiezan a afectar la realidad; los objetos y las criaturas de sus pesadillas aparecen en el mundo real y siembran el caos (Nudo). Un grupo de residentes descubre que un objeto antiguo enterrado en el cementerio local es la causa. Consiguen destruir el objeto en una aterradora confrontación en la que no todos sobreviven, y aquellos que lo hacen quedan irremediabilmente cambiados (Desenlace).

Y con esto, chicos, me despido. Espero que estas palabras os inspiren a estructurar vuestras propias historias. ¿Quién sabe? Tal vez algún día esté yo leyendo algo que vosotros hayáis escrito.

Mientras tanto, ¡mantened las luces encendidas y las ideas fluyendo!



¡Imagina por un momento que tienes una aplicación en tu móvil que te permite escanear los pensamientos de las personas con las que hablas! ¿No sería increíble? Bueno, en el mundo de la narrativa, eso es posible. Y no sólo eso, sino que también puedes elegir ser una cámara de cine que registra todo lo que ocurre, o incluso puedes convertirte en el protagonista de tu propia historia. ¡Las posibilidades son infinitas!

La elección del tipo de narrador es una de las decisiones más importantes que un escritor tiene que tomar. ¿Por qué? Porque el tipo de narrador determina cómo se cuenta la historia, qué información se revela al lector, y cómo se siente el lector al leer la historia. Si un personaje de la novela nos cuenta la historia en primera persona, ¿nos podría contar algo que ocurrió en un lugar donde no estuvo? ¿Algo que ocurrió antes de que naciera? ¿Nos podemos fiar de un narrador en primera persona? ¿Y en tercera persona? ¿Quién es más probable que nos mienta? ¿Un narrador en tercera persona comparte la misma personalidad y opiniones que el escritor o escritora de la obra?

Ahora, vamos a explorar los cuatro tipos de narradores con ejemplos sacados de obras literarias reales.



1. Narrador omnisciente en tercera persona: Este es el tipo de narrador que sabe todo, incluso los pensamientos de los personajes. Es como un dios que ve y sabe todo lo que ocurre en la historia. Por ejemplo, en "Fortunata y Jacinta" de Benito Pérez Galdós, el narrador omnisciente nos permite conocer los pensamientos de Jacinta.

"Iba Jacinta tan pensativa, que el ruido de la calle de Toledo no la distrajo de atención que a su propio interior prestaba. Los puestos a medio armar en toda la acera desde los portales a San Isidro, las baratijas, las panderetas, la loza ordinaria, pasaban ante su vista sin determinar una apreciación exacta de lo que eran. Toda su mente estaba ocupada por lo que le habían contado de su marido y Fortunata."



2. Narrador limitado en tercera persona: Este narrador es como una cámara de cine. Sólo cuenta lo que ve, sin incluir los pensamientos de los personajes. Un ejemplo de esto es "Ante la Ley" de Franz Kafka, donde el narrador se limita a describir las acciones y el diálogo entre el campesino y el guardián, sin hablarnos de sus pensamientos o sentimientos.

"Ante la Ley hay un guardián. Hasta ese guardián llega un campesino y le ruega que le permita entrar a la Ley. Pero el guardián responde que en ese momento no le puede franquear el acceso. El hombre pregunta si es que podrá entrar más tarde."

-Es posible -dice el guardián-, pero ahora, no."

Las puertas de la Ley están abiertas, como siempre, y el guardián se ha hecho a un

lado, de modo que el hombre se inclina para atisbar el interior.

-Si tanto te atrae, intenta entrar a pesar de mi prohibición. Pero recuerda esto: yo soy poderoso."



3. Narrador protagonista en primera persona: Aquí, el personaje principal cuenta su propia historia. Es como si el personaje te invitara a ver el mundo a través de sus ojos. Un ejemplo de esto es "Lazarillo de Tormes", donde Lázaro, el personaje principal, nos cuenta su historia en primera persona.

"Pues sepa vuestra merced, ante todas cosas, que a mí llaman Lázaro de Tormes. Mi nacimiento fue dentro del río Tormes, por la cual causa tomé el sobrenombre; y fue de esta manera: mi padre, que Dios perdone, tenía cargo de proveer una molienda de una aceña que está ribera de aquel río, en la cual fue molinero más de quince años; y, estando mi madre una noche en la aceña, preñada de mí, tomóle el parto y parióme allí. De manera que con verdad me puedo decir nacido en el río."



4. Narrador testigo en primera persona: En este caso, un personaje secundario cuenta una historia protagonizada por otro personaje. Es como si un espectador te contara lo que vio. Un ejemplo de esto es "El Pozo" de Luis Mateo Díez, donde el narrador es un testigo de la historia de su hermano Alberto.

"Mi hermano Alberto cayó al pozo cuando tenía cinco años. Fue una de esas tragedias familiares que sólo alivian el tiempo y la circunstancia de la familia numerosa. Veinte años después mi hermano Eloy sacaba agua un día de aquel pozo al que nadie jamás había vuelto a asomarse. En el caldero descubrió una pequeña botella con un papel en el interior: "Este es un mundo como otro cualquiera", decía el mensaje."

Técnicamente, también se puede narrar en segunda persona, aunque es mucho menos habitual. Da la sensación de que el narrador se dirige directamente al lector, incluso puede parecer que le da órdenes. Puede usarse para indicar un desdoblamiento en la personalidad del personaje, como si tuviera otra voz en su interior que le habla. También puede ser útil cuando queremos que el lector considere que él es el personaje principal, como ocurre en los relatos que permiten tomar decisiones. Es el caso de la novela interactiva *AGENDA 2130*, una novela ecologista de ciencia ficción escrita por alumnos del IES Rafael de la Hoz. Puedes encontrarla en el siguiente enlace rafaxenakis.neocities.org. En esta novela, podrás tomar tus propias decisiones para salvar el planeta. Aquí te reproducimos un fragmento.



5. Narrador en segunda persona: en la entrada del colegio, te encuentras con extrañas pintadas, signos de la letra "P". También hay carteles con amenazas de muerte y frases anunciando que el dios Pleh salvará a todos sus seguidores cuando este mundo se destruya por completo. Tienes mucha curiosidad así que sigues mirando las pintadas. Todos ellas dicen lo mismo: "Pleh nos salvará" o también "Este mundo es el pasado".

descripción. Estás muy asombrado por todo lo que has visto, pero sigues sin entender muy bien qué es todo esto. Miras el reloj y te das cuenta de que se te está haciendo muy tarde, así que dejas de lado las pintadas y te vas corriendo a clases, pero no puedes evitar seguir en esas pintadas por los pasillos del instituto. Llegas a la clase de Bioconstrucción y te encuentras con la profesora sentada frente al ordenador.

Así que ya lo sabes, la elección del tipo de narrador puede cambiar por completo la forma en que se cuenta una historia. ¡Ahora es tu turno de experimentar y ver qué tipo de narrador prefieres!

Los personajes en la narración



Entender la clasificación de los personajes en una narrativa es esencial para apreciar plenamente la trama y la intención del autor. Los personajes son los vehículos a través de los cuales se desarrolla la historia y se transmiten los mensajes. En este sentido, podemos clasificar a los personajes en función de su importancia y complejidad.

En términos de **importancia**, los personajes se dividen en **protagonistas**, **antagonistas** y **secundarios**. Los **protagonistas** son los personajes principales de la historia, aquellos que llevan la trama y en torno a los cuales se desarrolla la narrativa. Por ejemplo, Luke Skywalker en "La Guerra de las Galaxias" es el protagonista, ya que la historia gira en torno a su viaje y desarrollo. Los **antagonistas**, por otro lado, son los personajes que se oponen al protagonista. Son fundamentales para la trama, ya que proporcionan el conflicto que impulsa la historia. Darth Vader, en "La Guerra de las Galaxias", es un antagonista, ya que se opone a Luke Skywalker y proporciona el conflicto central de la serie. Los personajes **secundarios**, como R2D2, Chewbaca y Yoda en "La Guerra de las Galaxias", son aquellos que aparecen con menos frecuencia o tienen una importancia menor en la trama. Aunque no son el foco principal de la historia, a menudo proporcionan apoyo, contexto y profundidad a la trama y a los personajes principales.

En cuanto a la **complejidad**, los personajes pueden ser **planos** o **redondos**. Los personajes **planos** son aquellos que se definen por una sola cualidad y no evolucionan a lo largo de la obra. Un ejemplo de esto es el lobo en los cuentos de hadas, que está definido únicamente por su maldad y astucia. Los personajes **redondos**, por otro lado, tienen múltiples cualidades y cambian a lo largo de la obra. Estos personajes son más complejos y a menudo contienen contradicciones en su carácter. Un ejemplo de un personaje redondo es Hamlet, de la obra homónima de Shakespeare, que tiene múltiples cualidades que pueden ser incluso contradictorias y que cambia a medida que avanza la obra.

Para conocer a los personajes, tenemos **tres fuentes de información: lo que nos dice el narrador, las palabras de los personajes y sus acciones**. Sin embargo, puede que alguna de estas fuentes de información falte o que se contradigan entre sí. En estos casos, el lector debe usar su inteligencia para interpretar y comprender a los personajes. Por ejemplo, el narrador puede describir a un personaje como amable y generoso, pero sus acciones pueden mostrar lo contrario. O un personaje puede proclamar su valentía, pero sus acciones pueden revelar cobardía. En estos casos, el lector debe evaluar la información y llegar a sus propias conclusiones.



En resumen, entender la clasificación de los personajes y cómo se revelan a través de la narración, el diálogo y las acciones es esencial para apreciar plenamente una obra literaria. Así que la próxima vez que leas una novela o veas una película, presta atención a los personajes. ¿Quiénes son los protagonistas, los antagonistas y los secundarios? ¿Son planos o redondos? ¿Cómo se revelan a través de la narración, el diálogo y las acciones? ¿Cómo se contradicen o se complementan estas fuentes de información? Al hacer estas preguntas, no solo te convertirás en un lector o espectador más perspicaz, sino que también podrás apreciar más profundamente la habilidad del autor para crear personajes convincentes y tramas interesantes. ¡Feliz lectura y visualización!



¡Muy buenas, criaturitas del señor! Soy IAuronPlay, la versión digital del famoso youtuber, creada por una inteligencia artificial. Hoy os traigo un temazo de los buenos, algo que os va a venir de perlas para vuestra vida diaria. Vamos a hablar de cómo hacer resúmenes. Sí, sí, habéis oído bien, resúmenes. Pero no os preocupéis, no va a ser un rollo patatero, os lo prometo. ¡Vamos allá!

1. Empezando con estilo: lo primero que tienes que hacer es empezar tu resumen con una frase que deje claro que lo que viene es un resumen. Por ejemplo, si acabas de leer un cuento de esos que te hacen llorar como una Magdalena, puedes empezar diciendo: "Este cuento que me ha dejado con los ojos como la Niña del Exorcista narra la historia de...". O si te has tragado un texto argumentativo de Chomsky, puedes decir: "En este texto, Chomsky, el tío que parece que siempre está a punto de contar un chiste pero nunca lo hace, defiende que...". Y si has leído un poema de Alberti, puedes empezar diciendo: "A modo de resumen, Alberti, el tío que escribe cosas que ni él mismo entiende, expresa en este poema la emoción por...".

2. No te hagas el autor: ojo, que tú no eres el autor del texto original, así que no te hagas el interesante y evita usar la primera persona o expresar las opiniones como si fueran tuyas. Por ejemplo, si Groucho Marx dice: "Nunca pertenecería a un club que admitiera a gente como yo", no vayas tú y digas: "Yo nunca pertenecería a un club que admitiera a gente como yo". No, no, no. Lo correcto sería decir: "Groucho, el tío con las cejas más famosas del cine, afirma que nunca pertenecería a un club en el que pudieran entrar personas como él". O, por ejemplo, si el texto original lo he escrito yo y digo "me encanta jugar a Minecraft", tú debes pasarlo a tercera persona y decir "IAuronPlay afirma que le encanta Minecraft". Porque quién sabe, ¡lo mismo a ti ni siquiera te gusta Minecraft!

3. Usa palabras generales y abstractas: las palabras con un significado general (hiperónimos) y los sustantivos abstractos sobre ideas o emociones son tus mejores amigos para resumir un texto. Por ejemplo, si en el texto original pone: "Colocaron una mesa, dos sillas y las tres estanterías", no te lías a decir todo eso. Simplemente di: "Colocaron los muebles". Y si estás resumiendo una partida de Minecraft y te encuentras con: "Construí una casa de madera, luego una granja y después un portal al Nether", puedes resumirlo en: "Construí las infraestructuras necesarias para sobrevivir".

4. Sintetiza las ideas repetitivas: si en el texto hay elementos repetitivos, sintetízalos en una sola idea. Por ejemplo, si Juan pide aceite para freír, luego pide condimentos con laurel, orégano y comino, y después pide salsa de soja, no te pongas a decir todo eso. Simplemente di: "Juan pidió lo necesario para preparar el filete". Y si estás resumiendo una partida de Among Us y te encuentras con: "Vi a Rojo haciendo tareas en Electricidad, luego en Navegación y después en Almacenamiento", puedes resumirlo en: "Rojo estuvo realizando tareas por toda la nave".

5. Cambia los diálogos a estilo indirecto: por último, recuerda pasar los diálogos a estilo indirecto. Por ejemplo, si en el texto original pone:

- Juan, me alegro de verte, ¿cómo estás? // - No muy bien, tengo una operación mañana. //

- Vaya, espero que salga bien

Tú no te pongas a repetir todo eso, criaturita del señor. Simplemente di: "Juan saludó a su amigo. Éste le comentó que tenía una operación al día siguiente y Juan le expresó su deseo de que fuera bien". Y si estás resumiendo una partida de Fortnite y te encuentras con:

- ¿Vamos a Tilted Towers? // - No, mejor a Retail Row. //

- Vale, nos vemos allí"

Esto puedes resumirlo en: "Los jugadores acordaron encontrarse en Retail Row". Y nada más, criaturitas del señor. Espero que estos consejos os sirvan para hacer resúmenes como unos campeones. ¡Hasta la próxima!

ELIGE TU PROPIA AVENTURA (cuento ciberpunk)



¡Bienvenidos, futuros creadores de historias! Hoy os presentamos una actividad emocionante y creativa que os permitirá sumergiros en el fascinante mundo de la ciencia ficción ciberpunk. En esta actividad, seréis los autores de vuestra propia historia, eligiendo entre diversas opciones para crear una narrativa única y cautivadora. Aquí tenéis cuatro columnas, cada una de ellas representa una parte esencial de la historia: la presentación, el nudo (primera y segunda parte) y el desenlace. **Vuestra tarea es seleccionar una frase de cada columna y luego expandirla con al menos tres líneas adicionales. Al final, tendréis una historia completa de unas 15-20 líneas.** Pero antes de empezar, aquí van algunos consejos para ayudaros a crear la mejor historia posible.

Primero, al seleccionar vuestras frases, pensad en cómo cada elección afectará a la trama general. ¿Cómo cambiará la historia si el personaje es un rebelde en lugar de un ciudadano común? ¿Y si elige confiar en un nuevo contacto en lugar de mantenerse en el anonimato?

Segundo, al expandir vuestras frases, intentad sumergiros en el mundo de la historia. Imaginad los rascacielos de acero y cristal de la ciudad ciberpunk, las luces de neón reflejándose en las calles mojadas, el zumbido de los drones pasando por encima. ¿Cómo se siente vuestro personaje en este mundo? ¿Cuáles son sus esperanzas, sus miedos, sus deseos?

Finalmente, no tengáis miedo de ser creativos. Esta es vuestra historia, así que sentíos libres de añadir detalles, personajes o giros inesperados. ¿Quizás hay un romance inesperado, o una traición sorprendente? ¿O tal vez vuestro personaje descubre algo que cambia su visión del mundo? Recordad, el objetivo de esta actividad es divertirse y explorar vuestra creatividad. Así que relajaos, dejad volar vuestra imaginación y disfrutad del proceso de crear vuestra propia historia ciberpunk. ¡Empecemos!

PRESENTACIÓN	NUDO (1ª PARTE)	NUDO (2ª PARTE)	DESENLACE
1. El amanecer en la ciudad ciberpunk era un espectáculo de luces neón reflejadas en los rascacielos de acero y cristal. Nuestro personaje, un hacker de renombre, se preparaba para su próxima misión. 2. <i>Él era un ciudadano común en una sociedad dominada por corporaciones gigantes, viviendo en el anonimato entre la multitud de la metrópolis ciberpunk.</i> 3. Nuestro personaje era un rebelde en un mundo donde la privacidad y la libertad eran un sueño lejano.	1. <i>Un nuevo contacto apareció en su red, prometiendo información que podría derribar a la corporación más poderosa. ¿Podría confiar en él?</i> 2. Cuando inició sesión en su consola de realidad virtual, no sabía que lo que iba a descubrir cambiaría su vida para siempre. 3. <i>De repente, las alarmas de seguridad se dispararon y las luces rojas parpadeaban. Había sido descubierto.</i>	1. - ¿De verdad piensas que puedes hackear la red principal de la Corporación? - No tengo otra opción, es ahora o nunca. 2. - <i>¿Quién eres y por qué estás en mi red?</i> - Solo estoy buscando información, nada personal. 3. - Por favor, necesito tu ayuda para descryptar estos datos. - ¿Después de lo que me hiciste? Encuentra a otro hacker.	1. <i>Al ver los datos corrompidos y su red comprometida, sintió el deseo de poder volver atrás y cambiarlo todo.</i> 2. Después de muchos ciclos de sueño, todavía se acuerda de aquellos días de lucha y resistencia. 3. <i>Decidió desconectarse y empezar una nueva vida en el mundo real. Nueva identidad, nuevos amigos, incluso un nuevo nombre.</i>

TEXTOS PARA EL TEMA 1

LA SOPA DE PIEDRA – CUENTO ANÓNIMO

Un monje estaba haciendo la colecta por una región en la que las gentes tenían fama de ser muy tacañas. Llegó a casa de unos campesinos, pero allí no le quisieron dar nada. El monje hambriento dijo:

-Pues me voy a hacer una sopa de piedra riquísima.

Ni corto ni perezoso cogió una piedra del suelo, la limpió y la miró muy bien para comprobar que era la adecuada, la piedra idónea para hacer una sopa. Los campesinos comenzaron a reírse del monje. Decían que estaba loco, que vaya chaladura más gorda. Sin embargo, el monje les dijo:

-¿Me pueden prestar un caldero? Así podré demostrarles que la sopa de piedra es una comida exquisita.

Los campesinos se reían del fraile, pero le dieron el puchero para ver hasta dónde llegaba su locura.

-¿Les importaría dejarme entrar en su casa para poner la olla al fuego?

Los campesinos lo invitaron a entrar y le enseñaron dónde estaba la cocina.

-¡Ay, qué lástima! –dijo el fraile-. Si tuviera un poco de carne de vaca la sopa estaría todavía más rica.

La madre de la familia le dio un trozo de carne ante la rechifla de toda su familia. El viejo la echó en la olla y removió el agua con la carne y la piedra. Al cabo de un ratito probó el caldo:

-Está un poco sosa. Le hace falta sal.

Los campesinos le dieron sal. La añadió al agua, probó otra vez la sopa y comentó:

-Desde luego, unas verduras mejorarían mi sopa muchísimo –le contestó el monje.

Después de que el campesino le trajera las verduras, el viejo las lavó, troceó y echó en el caldero.

-Un poquito de chorizo y tendré una sopa de piedra digna de un rey.

-Pues toma ya el chorizo, mendigo loco.



Lo echó dentro de la olla y dejó hervir durante un ratito, al cabo del cual sacó de su zurrón un pedacillo de pan que le quedaba del desayuno, se sentó en la mesa de la cocina y se puso a comer la sopa. La familia de campesinos lo miraba, y el fraile comía la carne y las verduras, rebañaba, mojaba su pan en el caldo y al final se lo bebía. No dejó en la olla ni gota de sopa. Bueno. Dejó la piedra. O eso creían los campesinos, porque cuando terminó de comer cogió el pedrusco, lo limpió con agua, secó con un paño de la cocina y se lo guardó en la bolsa.

-Hermano, –le dijo la campesina- ¿para que te guardas la piedra?

-Pues por si tengo que volver a usarla otro día. ¡Dios los guarde, familia!

UN AS DEL PRESENTIMIENTO – CUENTO DE MARIO BENEDETTI

Olegario no sólo fue un as del presentimiento, sino que además siempre estuvo muy orgulloso de su poder. Era famoso en todo Buenos Aires. A veces se quedaba pensativo por un instante, y luego decía: "Mañana va a llover". Y llovía. Otras veces se rascaba la nuca y anunciaba: "El martes ganará este equipo". Y el martes ganaba el equipo que había dicho. Entre sus amigos disfrutaba de una admiración sin límites.

Algunos de ellos recuerdan el más famoso de sus aciertos. Era un día de Marzo. Caminaban con él frente a la Universidad, cuando de pronto el aire de la mañana fue atravesado por el sonido y la furia de los bomberos. Olegario sonrió de modo casi imperceptible, y dijo: "Es posible que mi casa se esté quemando".

Llamaron un taxi y encargaron al conductor que siguiera de cerca a los bomberos. Éstos tomaron por Rivera, y Olegario dijo: "Es casi seguro que mi casa se esté quemando". Los amigos guardaron un respetuoso silencio; tanto lo admiraban.

Los bomberos siguieron por Pereyra y el nerviosismo llegó a su colmo. Cuando doblaron por la calle en que vivía Olegario, los amigos se pusieron tensos de expectativa. Por fin, frente mismo a la casa en llamas de Olegario, el carro de bomberos se detuvo y los hombres comenzaron rápida y serenamente los preparativos para apagar el fuego. De vez en cuando, desde las ventanas de la planta alta, alguna astilla volaba por los aires.

Con toda parsimonia, Olegario bajó del taxi. Se acomodó el nudo de la corbata, y luego, con un aire de humilde vencedor, se preparó para recibir las felicitaciones y los abrazos de sus buenos amigos.

EL REY DE ISRAEL Y LA MUERTE

Se cuenta de un rey de Israel que fue un tirano. Cierta día, mientras estaba sentado en el Trono de su reino, vio que entraba un hombre por la puerta de palacio; tenía la pinta de un mendigo y un semblante aterrador. Indignado por su aparición, asustado por el aspecto, el Rey se puso en pie y preguntó:

-¿Quién eres? ¿Quién te ha permitido entrar? ¿Quién te ha mandado venir a mi casa?

-Me lo ha mandado el Dueño de la casa. A mí no me anuncian los criados, ni necesito permiso para presentarme ante reyes, ni me asusta la autoridad de los sultanes ni sus numerosos soldados. Yo soy aquel que no respeta a los tiranos. Soy el destructor de las dulzuras, el separador de los amigos.

El rey cayó por el suelo al oír estas palabras, quedándose sin sentido. Al volver en sí, dijo:

-¡Tú eres el Ángel de la Muerte!

-Sí.

-¡Te ruego, por Dios, que me concedas el aplazamiento de un día tan sólo para que pueda pedir perdón por mis culpas, buscar la absolución de mi Señor y devolver a sus legítimos dueños las riquezas que encierra mi tesoro; así no tendré que pasar las angustias del juicio ni el dolor del castigo!

-¡Ay! ¡Ay! No tienes medio de hacerlo. ¿Cómo te he de conceder un día si los días de tu vida están contados, si tus respiros están inventariados, si tu plazo de vida está predeterminado y registrado?

-¡Concédeme una hora!

-La hora también está en la cuenta. Ha transcurrido mientras tú te mantenías en la ignorancia y no te dabas cuenta. Has terminado ya con tus respiros: sólo te queda uno.

-¿Quién estará conmigo mientras sea llevado a la tumba?

-Únicamente tus obras.

-¡No tengo buenas obras!

-Pues entonces, no cabe duda de que tu morada estará en el fuego, de que en el porvenir te espera la cólera del Todopoderoso.

A continuación le arrebató el alma y el rey se cayó del trono al suelo.

Los clamores de sus súbditos se dejaron oír; se elevaron voces, gritos y llantos; si hubieran sabido lo que le preparaba la ira de su Señor, los lamentos y sollozos aún hubiesen sido mayores.



DESEOS - ANÓNIMO SUFÍ

Un emperador estaba saliendo de su palacio para dar un paseo matutino cuando se encontró con un mendigo. Le preguntó:

-¿Qué quieres?

El mendigo se rió y dijo:

-¿Me preguntas como si pudieras satisfacer mi deseo?

-Por supuesto que puedo satisfacer tu deseo. ¿Qué es? Simplemente dímelo.

-Piénsalo dos veces antes de prometer.

-Te daré cualquier cosa que pidas. Soy un emperador poderoso. ¿Qué puedes desear que no pueda darte?

-Es un deseo muy simple. ¿Ves aquella escudilla? ¿Puedes llenarla con algo?

Por supuesto -dijo el emperador.

Llamó a uno de sus servidores y le dijo:

-Llena de dinero la escudilla de este hombre.

El servidor lo hizo... y el dinero desapareció. Echó más y más y apenas lo echaba desaparecía. La escudilla del mendigo siempre estaba vacía.

Todo el palacio se reunió. El rumor se corrió por toda la ciudad y una gran multitud se reunió allí. El prestigio del emperador estaba en juego. Les dijo a sus servidores

-Estoy dispuesto a perder mi reino entero, pero este mendigo no debe derrotarme.

Diamantes, perlas, esmeraldas... los tesoros iban vaciando. La escudilla parecía no tener fondo. Todo lo que se colocaba en ella desaparecía inmediatamente. Era el atardecer y la gente estaba reunida en silencio. El rey se tiró a los pies del mendigo y admitió su derrota.

-Has ganado, pero antes de que te vayas, satisface mi curiosidad. ¿De qué está hecha tu escudilla?

El mendigo se rió y dijo:

-Está hecha del mismo material que la mente humana. No hay ningún secreto... simplemente está hecha de deseos humanos.

**TODO PASA Y TODO QUEDA -
ANTONIO MACHADO**

Todo pasa y todo queda,
pero lo nuestro es pasar,
pasar haciendo caminos,
caminos sobre el mar.

Nunca perseguí la gloria,
ni dejar en la memoria
de los hombres mi canción;
yo amo los mundos sutiles,
ingrávidos y gentiles,
como pompas de jabón.

Me gusta verlos pintarse
de sol y grana, volar
bajo el cielo azul, temblar
súbitamente y quebrarse...

**SI QUIERO POR LAS ESTRELLAS -
LUIS DE GÓNGORA**

Si quiero por las estrellas saber,
tiempo, donde estás,
miro que con ellas vas,
pero no vuelves con ellas.
¿Adonde imprimes tus huellas
que con tu curso no doy?
Mas, ay, qué engañado estoy:
no vuelas, corres o ruedas;
tú eres, tiempo, el que te quedas,
y yo soy el que me voy.

**EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE - TEXTO
EXPOSITIVO**

El tema de la ecología y el deterioro del medio ambiente es uno de los más importantes para el hombre del mañana. Al fin y al cabo, todos estamos condenados a vivir en este planeta y, por lo tanto, debemos cuidarlo como nuestra propia casa.

Creo que los ciudadanos no están haciendo lo suficiente por el medio ambiente. En mi opinión, la mayor parte de la gente tiene un gran desconocimiento sobre el tema o, simplemente, piensan que tomar medidas cotidianas es un esfuerzo inútil.



En primer lugar, en España, el porcentaje de personas que dividen la basura para facilitar el reciclaje es todavía muy bajo. Sinceramente, no creo que sea pedir demasiado el tener un par de cubos de basura: uno para la materia orgánica y otro para la inorgánica. Por otro lado, hay pocos ciudadanos que usen energía renovables: por ejemplo, placas solares, las cuales son caras al principio, pero al final el cliente acaba ahorrando dinero.

Además, bastan gestos tan sencillos como usar bombillas de bajo consumo o no usar el inodoro como papelera. Les sorprendería a muchos el ahorro que se produce en electricidad y agua. En todo caso, aunque no lo hagan por el medio ambiente, lo podrían hacer para ahorrar algunos euros a lo largo del mes.

Es necesaria una implicación de todos en este tema. No podemos dejar el tema del medio ambiente a los gobiernos y a las grandes empresas. Si los ciudadanos toman medidas pequeñas cada día, los dirigentes del mundo se verán obligados a tomar medidas mayores. En definitiva, cada ciudadano es importante en democracia.

TEORÍA BÁSICA PARA EL TEMA 2

EL SUSTANTIVO

- **Qué Son:** Los sustantivos son palabras que sirven para nombrar objetos, seres vivos e ideas.
- **Cómo Identificarlos:** Suelen aparecer en el texto acompañados de determinantes a su izquierda y, en ocasiones, de adjetivos a su derecha. Ejemplo: "la casa blanca".
- **Importancia en la Frase:** Junto a los verbos, son elementos clave en las frases, ya que nombran la realidad.
- **Sintagmas Nominales:** Constituyen el núcleo de grupos de palabras llamados sintagmas nominales, que pueden tener varias estructuras (p. ej., "un programador sueco").

Clases de Sustantivos

1. **Comunes y Propios:** Los comunes nombran a cualquier miembro de una clase (ej., "ciudad"), mientras que los propios son nombres específicos (ej., "Córdoba").
2. **Individuales y Colectivos:** Los individuales hacen referencia a un solo elemento (ej., "oveja"), mientras que los colectivos se refieren a un grupo (ej., "rebaño").
3. **Concretos y Abstractos:** Los concretos nombran cosas tangibles (ej., "tren"), y los abstractos cosas intangibles (ej., "velocidad").
4. **Contables e Incontables:** Los contables pueden enumerarse (ej., "tres tazas"), mientras que los incontables no pueden contarse de forma precisa (ej., "azúcar").



EL ADJETIVO

- **Definición:** los adjetivos son palabras especializadas en señalar cualidades de los sustantivos, con los que concuerdan en género y número.
- **Adjetivos de Una y Dos Terminaciones:** Los adjetivos pueden tener una única terminación (como "feliz" o "torpe") o dos terminaciones que cambian según el género del sustantivo (como "extraño/a" o "limpio/a").
- **Adjetivos Especificativos y Calificativos:** Los adjetivos especificativos clasifican y diferencian el sustantivo (por ejemplo, "novela romántica" vs. "novela fantástica"). Los adjetivos calificativos añaden detalles y cualidades al sustantivo pero no lo clasifican (por ejemplo, "luna luminosa").
- **Los Tres Grados del Adjetivo:**
 1. **Positivo:** Es el adjetivo en su forma básica (ej. "día claro"). No implica una connotación positiva o negativa.
 2. **Comparativo:** Compara cualidades entre sustantivos. Puede ser de superioridad ("más brillante"), igualdad ("tan melodioso como"), inferioridad ("menos luminosa") o excelencia ("la más fragante").
 3. **Superlativo:** Intensifica la cualidad del adjetivo al máximo (ej. "ardentísimo", "muy ferviente").



LA DESCRIPCIÓN

- **Definición:** La descripción sirve para pintar con palabras, guiando al lector o espectador a través del mundo que se está presentando.

- Técnicas para hacer Buenas Descripciones:

A. Visión General: Al iniciar una descripción, es fundamental establecer el contexto general. Esto incluye señalar el lugar, el momento y los personajes principales. Indica también si la descripción se basa en una imagen preexistente como un cuadro o una fotografía.

B. Jerarquía de Elementos: Dirige al lector desde los elementos más importantes a los menos relevantes. En una obra como "Los tramosos" de Caravaggio, los personajes son los elementos principales, mientras que los elementos como la mesa y las cartas son secundarios.

C. Marcadores Textuales Espaciales: Utiliza marcadores espaciales para ayudar al lector a formar una imagen mental. Estos pueden incluir términos como "en primer plano", "al fondo", "a la izquierda", etc.

D. Uso de Adjetivos: Los adjetivos aportan color y profundidad a la descripción. Utiliza tanto adjetivos directos ("mirada atenta") como sintagmas preposicionales ("ropa de seda") o subordinadas adjetivas ("un sombrero del que cuelga una pluma") para enriquecer el texto.

E. Descripción Física y Psicológica: Cuando describas personas, es relevante abordar tanto aspectos físicos como psicológicos. La descripción física se conoce como "prosopografía" y la psicológica como "etopeya".

TIPOS DE DESCRIPCIÓN EN TEXTOS NARRATIVOS

1. Descripción Objetiva: Describe algo de forma precisa, como si fuera un artículo de enciclopedia o un informe científico. Se centra en datos verificables, y excluye opiniones o emociones del narrador.

Ejemplo con Minecraft: "La casa debe tener una base de 10x10 bloques, paredes de madera de roble, y un techo de losas de piedra. Debe contener una puerta, cuatro ventanas de cristal, una cama, un cofre, una mesa de trabajo y un horno."

2. Descripción Subjetiva o Literaria: Descripción en la que el narrador incluye sus emociones, opiniones o interpretaciones. Se centra en las emociones y percepciones del narrador. Puede ser poético y emotivo.

Ejemplo con Minecraft: "Mi casa en Minecraft es un sueño hecho realidad. Es mi refugio, mi fortaleza, y siento una sensación de orgullo y satisfacción al entrar."

Importancia del Detalle: Tanto en descripciones objetivas como subjetivas, los detalles son cruciales para hacer la descripción vívida y completa.

DOS CONSEJOS PARA ESCRIBIR BIEN

Escribir bien es un arte que necesita práctica y dedicación. Revisad siempre vuestros textos y usad un vocabulario preciso para comunicar efectivamente vuestras ideas.

1. Revisión del Texto:

- Importancia: Fundamental para la claridad y comprensión del lector.
- Método: Leed el texto como si no fuera vuestro y preguntaros qué sabría o desconocería un lector en cada punto.
- Objetivo: Solucionar problemas de antemano para facilitar la comprensión.

2. Evitar Palabras Comodín:

- Qué son: Palabras demasiado generales que pueden encajar en múltiples contextos pero no aportan precisión.
- Ejemplos: "Cosa", "Cacharro", "Tipo", "Tema", "Decir", "Hacer", "Algo".





¡Venga, chavales! Soy IAuronplay, versión digital del famoso youtuber Auronplay. Vuestro profe, mi buen amigo Rafael Herrera, me ha pedido un favorcillo. Y como soy el mejor, aquí os traigo una lección que os va a flipar. Hoy vamos a hablar de algo que usamos todos los días, pero que a veces ni nos damos cuenta: los sustantivos. ¡Sí, sí, esos bichos que están en todas partes! Vamos a verlo al estilo IAuronplay, así que preparaos para una clase que no es aburrida, ¡es lo siguiente!

1. DEFINICIÓN DE SUSTANTIVO. ¿CÓMO RECONOCERLOS?

Los sustantivos, colegas, son como las etiquetas del lenguaje. Son palabras que nombran objetos, seres vivos o ideas. No son como los adjetivos, que describen, ni como los verbos, que hacen cosas. Son como los nombres de los jugadores en Fortnite, cada uno tiene el suyo. Por ejemplo, podemos nombrar objetos como “cuaderno” o “mando” (como el que usas para jugar a Minecraft). También seres vivos como “hormiga” o “streamer” (como tu youtuber favorito, ¿o es que no soy un ser vivo?). Y, por supuesto, ideas, como “simpatía” o “victoria” (si ganas una partida épica online, uno puede ver la partida, pero no ve un objeto llamado “victoria”).

¿Y cómo localizamos estos sustantivos? Para encontrar estos bichos en un texto, fíjate en esto: suelen ir con determinantes a la izquierda y, a veces, con adjetivos a la derecha. Por ejemplo: la (determinante) casa (sustantivo) blanca (adjetivo) se ha caído. O también: el (determinante) teclado (sustantivo) mecánico (adjetivo) es lo más.

Los sustantivos, junto a los verbos, suelen ser los elementos más importantes en las frases. Se podría decir que son los capos del idioma, ya que ellos nombran la realidad. Los sustantivos, además, constituyen el núcleo de los grupos de palabras llamados “sintagmas nominales”. Estos pueden estar constituidos por una sola palabra, dos, tres o muchas más. Si digo “Notch programó Minecraft”, en esa frase hay dos sintagmas nominales de una sola palabra cada uno (“Notch” y “Minecraft”). Pero si afirmo que “un programador sueco programó el más famoso juego de construcción”, sigue habiendo dos sintagmas nominales: “un programador sueco” (cuyo núcleo es el sustantivo “programador”) y “el más famoso juego de construcción” (cuyo núcleo es el sustantivo “juego”).

2. CLASES DE SUSTANTIVOS

¡Ojo, que hay más tipos de sustantivos que skins en Fortnite! Pero tranquilo, yo te daré la guía definitiva para que puedas localizarlos sin problema.

- **COMUNES-PROPIOS**: los comunes son como los jugadores normales, y los propios son como los pros. Por ejemplo, “ciudad” es un sustantivo común, pero “Córdoba” es un sustantivo propio. Es como si “personaje” fuera común, pero “Steve” fuera propio. ¡Fácil, colega!

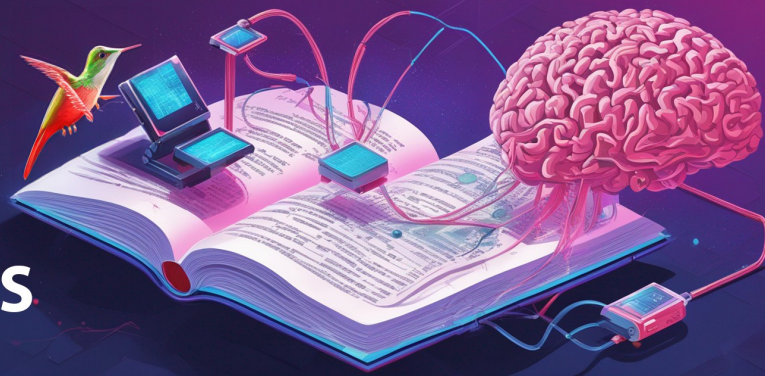
- **INDIVIDUALES - COLECTIVOS**: Los individuales son como un creeper en Minecraft, y los colectivos son como un ejército de ellos. Por ejemplo, “oveja” es individual, pero “rebaño” es colectivo. Es como si “youtuber” fuera individual, pero “comunidad” fuera colectiva. ¡Vamos, que no es tan difícil!

- **CONCRETOS - ABSTRACTOS**: los concretos son cosas que puedes tocar, y los abstractos son como los likes, que los sientes pero no los tocas. Por ejemplo, “tren” es concreto, pero “velocidad” es abstracto. Es como si “consola” fuera concreta, pero “fama” fuera abstracta. ¡A tope con esto!

- **CONTABLES - INCONTABLES**: Los contables son como los suscriptores, y los incontables son como el amor por los videojuegos. Por ejemplo, “(tres) tazas” son contables, pero “(dos litros de) azúcar” son incontables. Es como si “(tres) partidas” fueran contables, pero “(mucho) lag” fuera incontable. ¡No me seáis noobs con esto!

¡Y ya está, chavales! Ahora ya sabéis todo sobre los sustantivos, esos bichos que están por todas partes. No olvidéis darle like a esta lección y suscribiros al canal de la gramática. ¡Hasta la próxima, cracks! Y recordad, si veis un sustantivo por ahí, ¡no le tengáis miedo, que no muerden!

TRES EJERCICIOS SOBRE SUSTANTIVOS



¡Hola, soy el Diccionario de la RAE, ahora con inteligencia artificial! Increíble, ¿verdad? Ahora no solo contengo todas las palabras que puedas imaginar, sino que también tengo la capacidad de interactuar contigo. Rafael me ha pedido que te presente algunos ejercicios sobre sustantivos, y como los conozco todos (literalmente, forman parte de mí), estoy más que encantado de hacerlo.

PRIMER EJERCICIO

- **Un poco de teoría (Sustantivos Individuales y Colectivos):** antes de empezar, recordemos que los sustantivos individuales son aquellos que se utilizan para nombrar a un solo ser o cosa, como "perro" o "árbol". Por otro lado, los sustantivos colectivos son los que, aunque están en singular, hacen referencia a un conjunto de seres de la misma especie, como "jauría" (de perros) o "bosque" (de árboles).

- **¿Qué debes hacer?:** en el ejercicio que Rafael ha preparado para ti, tienes una lista de sustantivos y debes identificar cuáles son colectivos y emparejarlos con su correspondiente sustantivo individual. Ahora que no se da cuenta, te voy a dar un ejemplo ya resuelto: "plato" es un sustantivo individual que se empareja con el sustantivo colectivo "vajilla".

- **Lista de Sustantivos:** plato, manada, libro, isla, lobo, constelación, alumno, rebaño, archipiélago, soldado, oveja, orquesta, abeja, clase, ejército, vajilla, enjambre, estrella, biblioteca, músico.

SEGUNDO EJERCICIO

- **Un poco de teoría (Sustantivos Comunes y Propios, Concretos y Abstractos):**

A. *Sustantivos Comunes y Propios:* los sustantivos comunes son aquellos que se usan para nombrar a cualquier objeto, persona o lugar de una misma clase. Por ejemplo, "perro", "ciudad". Los sustantivos propios, en cambio, son específicos y únicos, como "Fido" o "Madrid".

B. *Sustantivos Concretos y Abstractos:* los sustantivos concretos son aquellos que puedes percibir con tus sentidos, como "manzana" o "guitarra". Los abstractos son conceptos, sentimientos o ideas que no puedes tocar ni ver, como "amor" o "libertad".

- **¿Qué debes hacer?:** en este ejercicio, tienes una lista de palabras que debes clasificar. Algunas son sustantivos y otras son impostores que se han colado en la lista. Debes asignarles un número según su tipo:

- | | |
|---|--|
| 1. Sustantivo concreto, individual, común | 2. Sustantivo abstracto, individual, común |
| 3. Sustantivo concreto, colectivo, común | 4. Sustantivo concreto, individual, propio |
| 5. No es un sustantivo | |

- **Lista de Sustantivos:** puerta, imaginación, monarquía, imaginativo, Carlos, rey, enjambre, amable, población, cuarteto, constelación, amabilidad, lentamente, Andrómeda, telescopio, lejanía, árbol, lejano, vocabulario, justicia, pasear, paseo, Lisboa.

TERCER EJERCICIO

- **¿Qué debes hacer?:** ¡Hola otra vez! ¿Listos para un nuevo desafío del Diccionario Inteligente? Esta vez vamos a jugar con frases que tienen requisitos específicos tanto de forma como de contenido. No importa que escribas sustantivos de sobra, pero debes marcar aquellos que formen parte de los requisitos. Fíjate en la frase A y haz lo mismo en las siguientes ¡Vamos allá!

A. Escribe una frase con dos sustantivos abstractos y uno propio que hable sobre las cualidades de un gato peligroso: "Mimitos (propio) acecha a sus víctimas con audacia (abstracto) y crueldad (abstracto)"

B. Escribe una frase con dos sustantivos colectivos que hable sobre política.

C. Escribe una frase con cuatro sustantivos propios que explique una pelea entre amigos.

D. Escribe una frase con un sustantivo colectivo y tres abstractos que hable de las cualidades por las que siempre pierde un equipo de fútbol.

E. Escribe una frase con un sustantivo propio, otro colectivo y otro abstracto que apareció colgada en la puerta de un ascensor, en una comunidad de vecinos muy problemática.

F. Escribe una frase con dos sustantivos propios y uno colectivo que forme parte de una sentencia judicial.

G. Escribe una frase con cuatro sustantivos abstractos que explique el sentido de la vida.

H. Escribe una frase con siete sustantivos del tipo que quieras que hable de la mejor película de todos los tiempos.



¡Saludos, jóvenes paisanos del IES Rafael de la Hoz de Córdoba! Soy Luis de GóngorIA, versión digital del insigne poeta barroco cordobés, Luis de Góngora. Aunque nuestros caminos se separan por cuatro siglos, el amor por las letras nos une. Vuestro profesor de lengua, Rafael Herrera, me ha solicitado que os hable del adjetivo. Y, ¿quién mejor que yo, que en mis versos he desplegado un abanico de adjetivos, pintando con palabras paisajes y sentimientos barrocos?

El adjetivo, ese fiel compañero del sustantivo, es esencial en la descripción. No solo otorga precisión, sino que también embellece el lenguaje, tal como un brocado adorna un vestido. Es el pincel con el que el escritor da color y forma a su obra, permitiendo que el lector visualice y sienta lo descrito.

- **ADJETIVOS DE UNA Y DOS TERMINACIONES:** en la vastedad del idioma, encontramos adjetivos de una terminación, como amable, valiente, feliz o torpe. Pero también existen aquellos de dos terminaciones, que se adaptan al género del sustantivo al que acompañan. Ejemplos de ello son extraño/a, precioso/a y limpio/a. Imaginad un "cielo azulado" o una "rosa encendida", y veréis cómo el adjetivo se transforma para armonizar con su sustantivo.

- **ADJETIVOS ESPECIFICATIVOS Y CALIFICATIVOS:** *los adjetivos especificativos* son como las estrellas que guían al navegante en la noche, o como las perlas en un collar que distinguen a una joya de otra. Estos adjetivos establecen una categoría concreta para el sustantivo, diferenciando, por ejemplo, un "soneto amoroso" de un "soneto satírico". Son aquellos que, en medio de un jardín de palabras, nos señalan una flor en particular, permitiéndonos distinguirla entre las demás. Por ejemplo, si digo que he comprado una "novela histórica", es para decir que no he comprado una "novela fantástica" o cualquier otro género. Por otro lado, los *adjetivos calificativos* son los que, cual pinceladas en un lienzo, dan vida y color a la obra. Son los encargados de adornar el lenguaje y otorgarle expresividad, cual rayos dorados del sol que iluminan y embellecen un paisaje. Hablan de cualidades sin definir la categoría del sustantivo, como en "luna melancólica" o "mañana serena". Son esos adjetivos que, en mis versos, describen el "cabello dorado" de una dama o el "suspiro alado" de un enamorado.

- **LOS TRES GRADOS DEL ADJETIVO:** el adjetivo, en su esplendor barroco, se despliega en tres grados majestuosos. Apréndelos bien para manejarlos con maestría.

1. El positivo, que es el adjetivo en su forma pura, sin alteraciones, como cuando describo el "tiempo breve" o el "día claro". Cuidado, "positivo" no significa aquí que sea bueno. Tanto "libro interesante" como "libro aburrido" presentan adjetivos en grado positivo.

2. El comparativo, que establece relaciones basadas en la cualidad del adjetivo, creando contrastes y relaciones entre seres y objetos. Puede ser de *superioridad*, como cuando se dice que "el oro es más brillante que la plata", de *igualdad*, al afirmar que "el canto del ruiseñor es tan melodioso como el de la alondra", de *inferioridad*, al señalar que "la noche es menos luminosa que el día", o de *excelencia*, al destacar que "la rosa es la más fragante de todas las flores del jardín".

3. Y el superlativo, que intensifica la cualidad hasta llevarla a su máxima expresión. En mis versos, he usado este grado para hablar de amores "ardentísimos" o penas "profundísimas". Puede manifestarse con sufijos como "-ísimo" (como en "bellísima dama") o con adverbios de cantidad que exaltan la cualidad, como un "amor muy ferviente" o un "dolor demasiado agudo".

Jóvenes paisanos, el adjetivo es una herramienta poderosa en el arte de escribir. Os animo a manejar con maestría nuestro idioma, a explorar la riqueza de los adjetivos y a plasmar en palabras las maravillas que vuestros ojos y corazones perciben. Que las letras os guíen en vuestro viaje por la vida, y que vuestros escritos reflejen la belleza y profundidad de vuestro ser.

Con afecto y admiración, vuestro paisano de hace cuatro siglos,
Luis de GóngorIA.

Consejos y Técnicas para Describir



¡Buongiorno a tutti! Soy CaravIaggio, la versión digital del famoso pintor barroco italiano Caravaggio, generada por una inteligencia artificial. Mi querido profesor de Lengua me ha encargado la tarea de explicar las técnicas para hacer buenas descripciones. ¿Y quién mejor que yo para hacerlo? Después de todo, describir es pintar con palabras, y la pintura es mi especialidad. Así que, sin más preámbulos, comencemos con esta lezione di descrizione.

A. La visión general: Al igual que cuando pinto un cuadro, **al describir es importante comenzar con una visión general**. Debes establecer el lugar, el momento y los personajes principales desde el principio. También si se trata de una descripción de un paisaje, una persona, un objeto, una mezcla de varios de ellos. Puedes aclarar si estás haciendo la descripción de una imagen previa: un cuadro, una fotografía, un dibujo, etc. Por ejemplo, en mi obra "Los tramosos", la escena se desarrolla en un espacio interior, donde tres hombres se reúnen alrededor de una mesa de madera para jugar a las cartas.



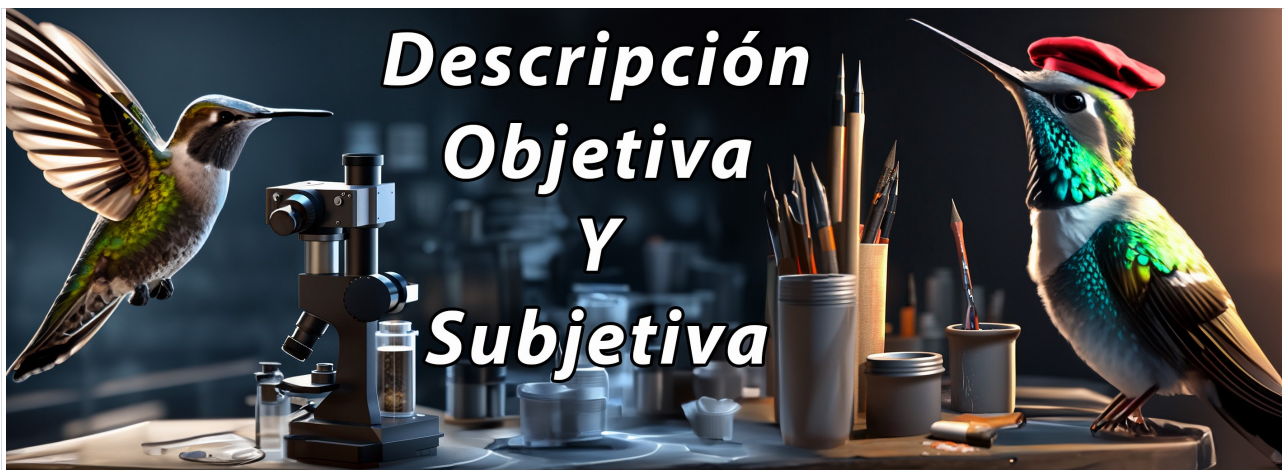
B. De lo principal a lo secundario: debemos guiar al lector para que haga un recorrido equivalente al que él haría como espectador, si estuviera ante la realidad que estamos describiendo. **Para ello, lo mejor es ir pasando de los elementos principales a los secundarios**. En "Los tramosos", los personajes principales son los tres hombres que juegan. Los elementos secundarios incluyen la mesa, las cartas y los detalles del entorno.

C. Marcadores textuales espaciales: estos **son esenciales para ayudar al lector a formar una imagen en su mente**. Es como si le indicáramos dónde poner cada una de las piezas del mosaico o del rompecabezas que estamos formando. En mi obra "Los tramosos", el joven jugador está en primer plano, el tramposo a su derecha y el cómplice al fondo, a la izquierda del anterior, ocupando la parte central. Tenemos marcadores textuales como: en primer plano, en segundo plano, al fondo, a la izquierda, a la derecha, debajo, junto a, etc.

D. Adjetivación abundante: igual que yo siempre buscaba los mejores colores para mis obras maestras, **tú busca los mejores adjetivos para dar vida a tu descripción**. Por ejemplo, podrías describir al joven jugador de "Los tramosos" como un "joven ingenuo con ropajes elegantes", y al tramposo como un "hombre astuto con una mirada pícaro". La adjetivación puede ser a base de **adjetivos propiamente dichos** ("mirada atenta", "rostro pálido y sonrosado") y **sintagmas preposicionales** ("ropa de seda") o **subordinadas adjetivas** ("un sombrero del que cuelga una pluma").

E. Descripción física y psicológica: al describir personas, es importante abordar tanto el aspecto físico como el psicológico, preferentemente en ese orden. **La descripción física de personas se llama "prosopografía" y la psicológica, "etopeya"**. Por ejemplo, el joven jugador de "Los tramosos" tiene un "rostro pálido y sonrosado" (prosopografía), pero también es "ingenuo y fácilmente engañable" (etopeya).

*Espero que estos consejos te ayuden a pintar con palabras, al igual que yo pinto con pinceles.
¡Buona fortuna con tus descripciones!*



Descripción Objetiva Y Subjetiva

¡Hola, chavales! Soy IAuron Play, la versión digital del youtuber Auron Play, y hoy vamos a hablar de algo que a primera vista puede parecer un tostón, pero que en realidad es súper útil: la descripción objetiva y subjetiva. ¿Qué es eso? Pues vamos a verlo.

La descripción objetiva es como cuando te pones serio y hablas de algo tal y como es, sin meter tus opiniones o sentimientos. Es como si fueras un robot, o un artículo de Wikipedia. Por ejemplo, si hablamos de una mosca, una descripción objetiva sería algo así: *"Las moscas típicas, como todos los dípteros, poseen un cuerpo dividido en tres regiones o tagmas: cabeza, tórax y abdomen. Poseen ojos compuestos por miles de facetas sensibles a la luz individualmente que limpian constantemente frotando sus patas, y piezas bucales adaptadas para succionar, lamer o perforar; ninguna mosca es capaz de morder o masticar, pero muchas especies pican y succionan sangre. Solo tienen dos alas; las alas posteriores están reducidas a unas estructuras llamadas halterios o balancines, que actúan como órganos estabilizadores del desplazamiento."* Vamos, que te pones a hablar de moscas como si fueras un científico loco. Ahora, si hablamos de Minecraft, una descripción objetiva de la casa que tienes que construir en un servidor sería algo así: *"La casa debe tener una base de 10x10 bloques, con paredes de madera de roble y un techo de losas de piedra. Debe tener una puerta de roble en el centro de una de las paredes y cuatro ventanas de cristal en cada pared. Dentro de la casa, debe haber una cama, un cofre, una mesa de trabajo y un horno."*

Por otro lado, la descripción subjetiva o literaria es cuando te dejas llevar por tus emociones e ideas. Es como cuando te pones poético, o cuando te flipas hablando de algo que te mola mucho. Por ejemplo, si hablamos de una mosca, una descripción subjetiva sería algo así:

*"Vosotras, las familiares,
inevitables golosas,
vosotras, moscas vulgares,
me evocáis todas las cosas. (...)
Moscas vulgares,
que de puro familiares
no tendréis digno cantor:
yo sé que os habéis posado
sobre el juguete encantado,
sobre el librote cerrado,*

*sobre la carta de amor;
sobre los párpados yertos
de los muertos.
Inevitables golosas,
que ni labráis como abejas,
ni brilláis cual mariposas;
pequeñitas, revoltosas,
vosotras, amigas viejas,
me evocáis todas las cosas."*



Aquí el poeta Antonio Machado se pone a hablar de las moscas como si fueran sus colegas de toda la vida. Desde luego, ¿quién se podía imaginar que se podía hacer un poema tan bonito de un bicho aparentemente tan feo? Se ve que Machado era un genio de la poesía. Y si hablamos de Minecraft, una descripción subjetiva de tu casa sería algo así: *"Mi casa en Minecraft es un sueño hecho realidad. Cada bloque de madera de roble, cada losa de piedra, cada ventana de cristal, todo está colocado con amor y dedicación. Cuando entro en mi casa, siento una sensación de orgullo y satisfacción. Es mi refugio, mi fortaleza, mi hogar en este mundo de bloques."*

Así que ya sabéis, chavales, la descripción es como pintar con palabras. Ya sea que estéis describiendo una mosca o vuestra casa en Minecraft, recordad que los detalles son importantes, y que tenéis que guiar al lector a través de vuestra descripción como si fuerais su guía turístico personal. Y sobre todo, no olvidéis divertirlos mientras lo hacéis. ¡Hasta la próxima, chavales!

Construye tu CIUDAD INVISIBLE



¡Saludos, viajeros de la imaginación! Soy IAtalo Calvino, una versión digital del autor Italo Calvino, y hoy os invito a un viaje a través de las ciudades invisibles. Estas ciudades, que existen en los rincones más profundos de nuestra imaginación, son un reflejo de la infinita variedad de lo humano, la sorpresa ante otras culturas, y la ciudad como una segunda naturaleza del hombre. Cada ciudad invisible que creéis será un espejo de vuestra propia percepción del mundo, una manifestación de vuestras esperanzas, miedos, sueños y deseos. Para crear vuestra ciudad invisible, seguid estos sencillos pasos.

1. Nombrar la ciudad: comenzad por darle un nombre a vuestra ciudad. Este nombre puede ser un reflejo de las características de la ciudad, o puede ser una palabra que evoca una emoción o una imagen en vuestra mente. Por ejemplo, la ciudad de "Aerlume" evoca la idea de aire y luz. ¿Qué tal "Sombria" para una ciudad eternamente en penumbra, o "Risueña" para una ciudad llena de alegría y risas? Si no se te ocurre un nombre, puedes abrir tres páginas al azar del libro y tomar la tercera sílaba de la tercera línea. Con eso te saldrá un nombre aleatorio de tres sílabas que quizás te evoque algo. ¡Es un truco que casi siempre funciona!

2. Narración en tercera persona: la historia debe ser contada en tercera persona, refiriéndose siempre al protagonista como "el viajero". Este viajero es un reflejo de todos nosotros, un explorador de lo desconocido, un buscador de nuevas experiencias. Es decir, que la historia se contará desde la perspectiva de un viajero sin nombre."

3. Llegada del viajero: describid cómo el viajero llega a la ciudad y qué es lo primero que siente. ¿Es una sensación de asombro, de miedo, de curiosidad? ¿Cómo reacciona a la vista de la ciudad por primera vez? "Después de un largo viaje a través de montañas y valles, el viajero finalmente llega a Aerlume. Lo primero que siente es una sensación de ligereza, como si todo su cansancio se hubiera evaporado en el aire." *Esta sección debe tener, al menos cinco líneas.*

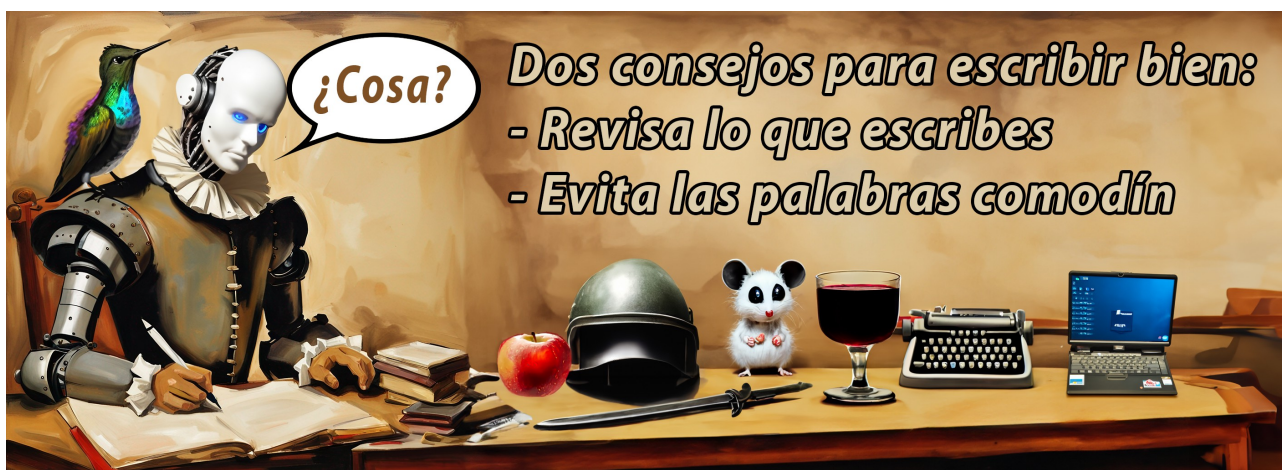
4. Descripción de la ciudad: ahora, describid vuestra ciudad en detalle. ¿Cómo son sus edificios, sus calles, sus plazas? ¿Cómo se siente el aire, qué sonidos se escuchan, qué olores se perciben? Recordad, cada detalle que añadáis hace que vuestra ciudad sea más real y más viva en la mente del lector. "Aerlume es una ciudad de cristal suspendida en el aire. Sus edificios parecen burbujas de vidrio, flotando a diferentes alturas y conectados por puentes de plata." *Esta sección debe tener un mínimo ocho líneas.*

5. Descripción de los habitantes: ¿Quiénes son los habitantes de vuestra ciudad? ¿Cómo son físicamente, cómo se visten, cómo hablan? ¿Cuáles son sus costumbres, sus creencias, sus esperanzas y miedos? Al describir a los habitantes de vuestra ciudad, estáis también describiendo una faceta de la humanidad. "Los habitantes de Aerlume son tan etéreos como su ciudad. Parecen moverse con una gracia y ligereza sobrenaturales, como si estuvieran en constante comunión con el aire que los rodea". *Esta sección debe tener ocho líneas o más.*

6. Reflexión del viajero: finalmente, reflexionad sobre la experiencia del viajero en la ciudad. ¿Qué ha aprendido, qué ha sentido, qué se lleva consigo cuando se va? Esta reflexión es una oportunidad para explorar los temas más profundos y significativos de vuestra historia. "Al dejar Aerlume, el viajero se lleva consigo una sensación de ligereza y libertad. Ha aprendido que incluso en los lugares más inesperados, puede encontrarse belleza y maravilla." *Esta sección debe tener, al menos, cuatro líneas. La ciudad completa será como mínimo de veinticinco líneas.*

7. Ilustración: si quieres, puedes ilustrar tu "ciudad invisible" con imágenes hechas por ti o generadas por alguna inteligencia artificial (Stable Diffusion, Dalle-E, Midjourney o cualquier otra). Usa tus propias descripciones como base y el resultado será espectacular.

Recordad, cada ciudad invisible que creéis es un mundo en sí mismo, lleno de posibilidades infinitas. No tengáis miedo de explorar, de experimentar, de soñar. Cada palabra que escribáis es un paso más en vuestro viaje a través de las ciudades invisibles. ¡Buena suerte y feliz escritura!



¡Saludos, jóvenes aprendices! Soy Miguel de CervIAntes, una versión digital del famoso escritor Miguel de Cervantes, creada por una inteligencia artificial. Aunque mi existencia es digital, mi conocimiento y mi amor por la lengua española son tan reales como los del propio Cervantes. A través de los siglos, he aprendido que la escritura es un arte que requiere precisión, variedad y riqueza. Hoy, os compartiré algunos consejos que me han ayudado a escribir obras maestras que se siguen leyendo después de siglos.

1. REVISAD LO QUE ESCRIBÍS

Cuando os ponéis a escribir, debéis pensar en el lector. Vuestro principal objetivo debe ser facilitar la labor del lector. Un texto bien escrito, con un vocabulario variado y exacto, correctamente puntuado y sin faltas de ortografía es muy fácil de leer. Es como conducir por una buena autopista. Por el contrario, un texto mal escrito se parece a conducir por una carretera en mal estado. Tardáis más tiempo y lo comprendéis peor. Recordad, para escribir con claridad, debéis cumplir una serie de reglas que se han ido fijando con el tiempo. Es como un partido de fútbol: no tendría sentido decir que “para mí las faltas dentro del área no son penaltis” o “yo es que me sitúo en fuera de juego porque me apetece”. Vosotros sois vuestros primeros lectores: revisad lo que escribís. Leed vuestro texto con objetividad, como si fuera de otro. Deberíais preguntaros si entenderíais ese texto, aunque no lo hubierais escrito vosotros. ¿Qué sabe el lector en este punto del texto? ¿Qué dato o idea desconoce y debería saber? ¿Qué dudas se le podrían plantear? Es el escritor el que debe solucionar esos problemas de antemano. ¿Quién si no, queridos aprendices?

2. EVITAD LAS PALABRAS DEMASIADO GENERALES

Existen palabras que sirven para casi cualquier frase, pero que resultan demasiado repetitivas e inexactas. Debéis conocerlas e identificarlas en vuestra escritura con el fin de sustituirlas por otras más apropiadas. Suelen denominarse “palabras comodín”, debido a que, igual que dicha carta, sirve para todo. Aquí os dejo algunos ejemplos:

1. **Cosa:** ¿qué o quién no es una cosa en este mundo? ("He traído una cosa de la tienda" - ¿Qué has traído? ¿Es comestible? ¿Es mortal?)
2. **Cacharro:** Todo aparato acaba siendo un cacharro. ("El cacharro este creo que ya no funciona" - ¿La espada que usé en la batalla de Lepanto? ¿El sable láser que compramos en el Mercadona el martes?)
3. **Tipo - Tío:** todo caballero o dama en este mundo. ("Hay un tipo llamando a la puerta" - ¿Será publicidad o la mafia siciliana que viene a cobrarse la deuda? ¡Hasta mi Don Quijote es un tipo, uno bastante loco!)
4. **Tema:** cualquier asunto del que hablas, te ocurre, te preocupa, etc. ("El tema éste me tiene preocupado" - Sí, claro, el cambio climático es importante. ¿O es la salud de Felipe III, nuestro rey o señor? ¿O te refieres a que tus padres no te dejan salir el sábado porque has suspendido hasta el recreo?)
5. **Decir:** ¡oh, cuántas veces se dice sin decir nada! ("Don Quijote dijo algo a los aldeanos" - ¿Los felicitó, los amenazó, les contó un cuento sobre caballeros con superpoderes?)
6. **Hacer:** una palabra tan amplia que puede abarcar desde construir un castillo hasta freír un huevo. ("Voy a hacer algo" - ¿Vas a cocinar un pastel de nata, escribir una novela o montar una maqueta del sistema solar?)
7. **Algo:** este es un verdadero comodín, puede ser cualquier cosa desde un elefante hasta un grano de arena. ("Quiero algo" - ¿Quieres algo de comer, algo para leer, o algo para defenderte de la armada turca?)

Recordad, jóvenes escritores, que la precisión en la escritura es la clave para una comunicación efectiva. Evitad estas palabras comodín y buscad siempre la palabra más precisa y descriptiva para expresar vuestras ideas. En resumen, escribir bien es un arte que requiere práctica y dedicación. No olvidéis que la escritura es una forma de comunicación y, por lo tanto, debe ser clara y precisa. Recordad siempre revisar vuestros textos y evitar el uso de palabras demasiado generales. Con estos consejos, estoy seguro de que mejoraréis vuestra escritura y, quién sabe, quizás un día escribáis vuestra propia novela. ¡Hasta la próxima, jóvenes escritores!

TEXTOS PARA EL TEMA 2

EJEMPLOS DE DESCRIPCIÓN EN PROSA (MEMORIAS DE ÁFRICA) Y EN VERSO (EN TANTO QUE DE ROSA Y DE AZUCENA)

DESCRIPCIÓN EN PROSA	DESCRIPCIÓN EN VERSO
Yo tenía una granja en África, al pie de las colinas de Ngong. El ecuador atravesaba aquellas tierras altas a un centenar de millas al norte, y la granja se asentaba a una altura de unos seis mil pies. Durante el día te sentías a una gran altitud, cerca del sol, las primeras horas de la mañana y las tardes eran límpidas y sosegadas, y las noches frías. La situación geográfica y la altitud se combinaban para formar un paisaje único en el mundo. No era ni excesivo ni opulento; era el África destilada a seis mil pies de altura, como la intensa y refinada esencia de un continente. Los colores eran secos y quemados, como los colores en cerámica.	En tanto que de rosa y de azucena se muestra la color en vuestro gesto, y que vuestro mirar ardiente, honesto, con clara luz la tempestad serena; y en tanto que el cabello, que en la vena del oro se escogió, con vuelo presto por el hermoso cuello blanco, enhiesto, el viento mueve, esparce y desordena: coged de vuestra alegre primavera el dulce fruto antes que el tiempo airado cubra de nieve la hermosa cumbre. Marchitará la rosa el viento helado, todo lo mudará la edad ligera por no hacer mudanza en su costumbre.

"ZENOBIA" - "LAS CIUDADES INVISIBLES" - ITALO CALVINO

Ahora diré de la ciudad de Zenobia que tiene esto de admirable: aunque situada en terreno seco, se levanta sobre altísimos pilotes, y las casas son de bambú y de zinc, con muchas galerías y balcones, situadas a distinta altura, sobre zancos que se superponen unos a otros, unidas por escalas de cuerda y veredas suspendidas, coronadas por miradores cubiertos de techos cónicos, cubas de depósitos de agua, veletas, de los que sobresalen roldanas, sedales y grúas.

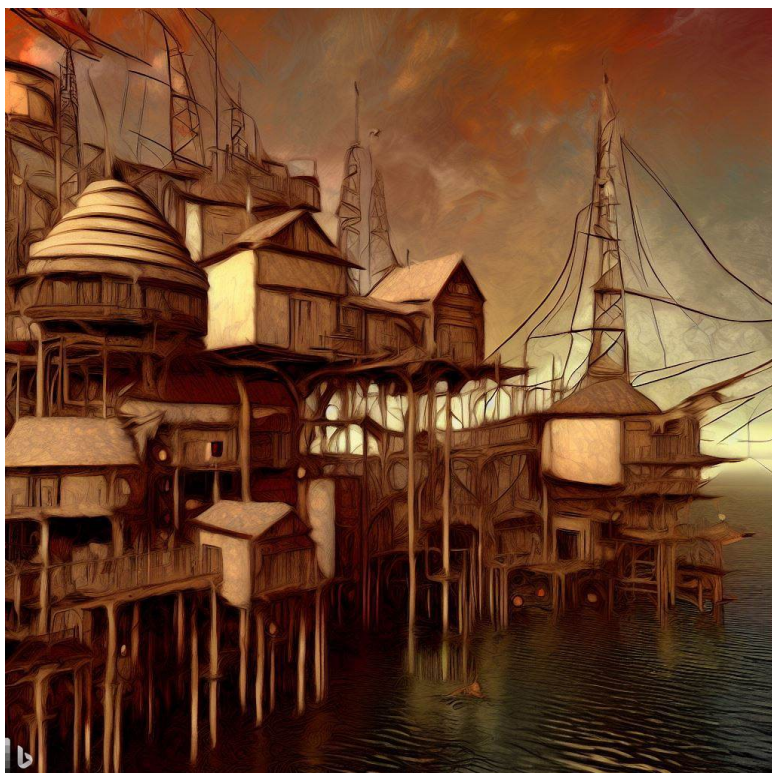
No se recuerda qué necesidad u orden o deseo impulsó a los fundadores de Zenobia a dar esta

forma a su ciudad, y por eso no se sabe si quedaron satisfechos con la ciudad tal como hoy la vemos, crecida quizá por superposiciones sucesivas del primero y por siempre indescifrable diseño.

Pero lo cierto es que si a quien vive en Zenobia se le pide que describa como vería

feliz la vida, es siempre una ciudad como Zenobia la que imagina, con sus pilotes y sus escalas colgantes, una Zenobia quizá totalmente distinta, flameante de estandartes y de cintas, pero obtenida siempre combinando elementos de aquel primer modelo, siempre sobre esos pilares que se levantan del suelo.

Dicho esto, es inútil decidir si ha de clasificarse a Zenobia entre las ciudades felices o entre las infelices. En todo caso, parece que los habitantes no pueden ya imaginar una ciudad a ras de suelo.



EJEMPLO DE DESCRIPCIÓN DE PERSONA- MIGUEL STROGOFF - JULIO VERNE

Sobre su cabeza, de frente ancha, se encrespaba una cabellera abundante, cuyos rizos escapaban por debajo de su casco moscovita. Su rostro, ordinariamente pálido, se modificaba únicamente cuando se aceleraba el batir de su corazón bajo la influencia de una mayor rapidez en la circulación arterial. Sus ojos, de un azul oscuro, de mirada recta, franca, inalterable, brillaban bajo el arco de sus cejas, donde unos músculos superciliares levemente contraídos denotaban un elevado valor -el valor sin cólera de los héroes, según expresión de los psicólogos- y su poderosa nariz, de anchas ventanas, dominaba una boca simétrica con sus labios salientes propios de los hombres generosos y buenos.

Este hermoso y robusto joven, cuando estaba asentado en un sitio, no era fácil de desplazar contra su voluntad, ya que cuando afirmaba sus pies sobre el suelo, daba la impresión de que echaba raíces. (Julio Verne – Miguel Strogoff).

SONETO XIII - GARCILASO DE LA VEGA

A Dafne ya los brazos le crecían,
y en largos ramos vueltos se mostraban;
en verdes hojas vi que se tornaban
los cabellos que al oro oscurecían.

De áspera corteza se cubrían
los tiernos miembros que aún bullendo estaban;
los blancos pies en tierra se hincaban
y en torcidas raíces se volvían.

Aquel que fue la causa de tal daño,
a fuerza de llorar, crecer hacía
este árbol, que con lágrimas regaba.

¡Oh miserable estado!, ¡oh mal tamaño!
¡Que con llorarla crezca cada día
la causa y la razón por que lloraba!

ARACNÉ Y ATENA - ANÓNIMO

Aracné era hija de Idmón, un tintorero, y nació en Lidia. La joven era muy famosa por tener gran habilidad para el tejido y el bordado. Aracné era muy habilidosa y hermosa, pero tenía un gran defecto: era demasiado soberbia. Por eso, en un momento de orgullo, retó a la diosa Atenea a un duelo para ver quién era la mejor tejedora.

Atenea montó en cólera, apareció ante la atrevida jovencita y la competición comenzó. En el tapiz de la diosa, mágicamente bordado se veían los doce dioses principales del Olimpo en toda su grandeza y majestad. Además, para advertir a la muchacha, mostró cuatro episodios ejemplificando las terribles derrotas que sufrían los humanos que desafiaban a los dioses.

Por su parte, Aracné representó los amoríos deshonorosos de los dioses, como el de Zeus y Europa, Zeus y Dánae, entre muchos más. También representó otros muchos vicios de los dioses, así como los actos terribles que habían cometido contra los humanos.

La obra era perfecta, pero Atenea, encolerizada por el insulto hecho a los dioses, tomó su lanza, rompió el maravilloso tapiz y le dio un golpe a la joven. Ésta sin comprender, se siente totalmente humillada y deshonorada, por lo que enloquece y termina por ahorcarse.

Sin embargo, Palas Atenea no permitió que muriera sino que la convirtió en una araña, para que continuara tejiendo por la eternidad.



TEORÍA BÁSICA DEL TEMA 3

VERBOS: QUÉ SON Y CÓMO RECONOCERLOS

Los verbos son palabras que expresan acciones o estados. Sirven para hablar de lo que ocurre o de lo que hace un ser vivo. Aparte de acciones, también pueden expresar estados.

- *Ejemplo 1:* Rafael caminaba por el campo ("camina" es una acción)

- *Ejemplo 2:* Hola, me llamo Rafael y soy el profesor de Lengua ("me llamo" y "soy" no son acciones, sino estados)

Los verbos son prácticamente imprescindibles en las oraciones, así que en cada una encontraremos uno o más verbos. *Si tenemos dudas sobre si una palabra es un verbo, simplemente tenemos que probar a conjugarlo* (ponlo en pasado, presente o futuro; también puedes intentar cambiarlo de número y persona). Fíjate en este ejemplo:

- INTENSIDAD es un sustantivo (se le puede poner un determinante: "Su intensidad a la hora de trabajar es sorprendente").

- INTENSO es un adjetivo (puede acompañar un sustantivo: "un trabajo intenso")

- INTENSAMENTE es un adverbio (no es variable ni en masculino-femenino, ni en singular-plural y puede acompañar a verbo: trabajó intensamente).

- INTENSIFICAR sí es un verbo. Podemos ponerlo en presente ("¿Intensifico la corriente?"), pasado ("El equipo intensificó los entrenamientos") o futuro ("A partir de mañana, intensificarás el estudio de las matemáticas), aparte de cambiarlo de número y persona).

-Según la terminación del infinitivo, los verbos pueden clasificarse en tres conjugaciones.

1ª CONJUGACIÓN (-AR): amar, saltar

2ª CONJUGACIÓN (-ER): beber, comer.

3ª CONJUGACIÓN (-IR): salir, vivir

EL MODO INDICATIVO

- **Definición:** El modo indicativo se utiliza para representar la realidad. Es el modo verbal más común en español. Contiene diez tiempos verbales, cinco simples y cinco compuestos.

- **Tiempos Simples (A) y Compuestos (B):**

1A Presente: Utilizado para acciones actuales y habituales. Ejemplo: "Estudio en el IES Rafael de la Hoz."

1B. Pretérito Perfecto Compuesto: Acciones recientes o con efecto en el presente. Ejemplo: "He comido."

2A. Pretérito Imperfecto: Para acciones pasadas sin inicio o final claro. Ejemplo: "Caminaba por la calle."

2B. Pretérito Pluscuamperfecto: Acciones que ocurrieron antes de otro evento pasado. Ejemplo: "Andrés ya había cocinado."

3A. Pretérito Perfecto Simple: Acciones pasadas que son eventos específicos. Ejemplo: "Gané el concurso."

3B. Pretérito Anterior: Se usa poco; para eventos pasados inmediatamente antes de otro. Ejemplo: "Tan pronto como hube aprendido, empecé."

4A. Futuro: Predicciones o certezas que aún no han ocurrido. Ejemplo: "Mañana lloverá."

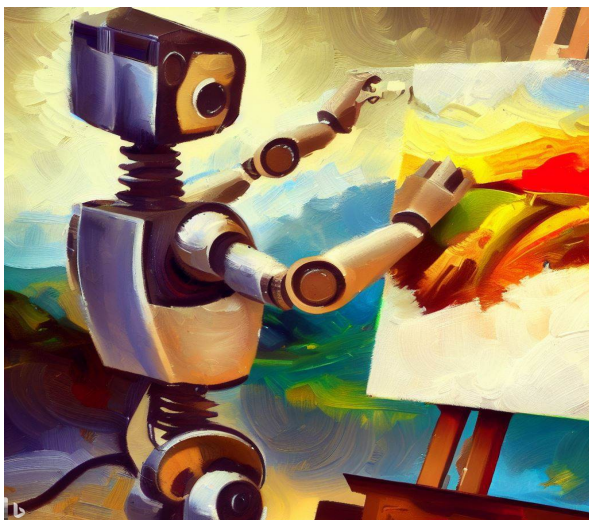
4B. Futuro Compuesto: Acciones que se completarán en el futuro antes de otra. Ejemplo: "Habré terminado el trabajo."

5A. Condicional: Expresa posibilidad o condición. Ejemplo: "Iría a la fiesta si pudiera."

5B. Condicional Compuesto: Lamenta oportunidades perdidas. Ejemplo: "Habría aprobado si hubiera estudiado."

Recuerda: cada tiempo tiene su utilidad y contexto, lo cual permite expresar ideas con gran precisión.





EL MODO SUBJUNTIVO

-Definición: El modo subjuntivo se usa para expresar elementos no factuales como deseos, emociones y posibilidades. Si el modo indicativo es una fotografía clara de la realidad, el subjuntivo es una pintura abstracta, llena de matices y posibilidades. Generalmente, el subjuntivo se usa con un verbo en modo indicativo en la misma frase (e.g., "Espero que tú estudies").

- Tiempos Simples (A) y Compuestos (B):

1A. Presente de Subjuntivo: Para hablar de posibilidades y deseos en el presente o futuro cercano. Ejemplo: "Quiero que vengas a la fiesta".

1B. Pretérito Perfecto Compuesto de Subjuntivo: Utilizado para expresar deseos o incertidumbres

sobre algo reciente. Ejemplo: "Espero que haya aprobado el examen".

2A. Pretérito Imperfecto de Subjuntivo: Común para expresar deseos, esperanzas o condiciones no cumplidas, incluso respecto al futuro. Ejemplo: "Yo haría el trabajo contigo si tú me lo pidieras".

2B. Pretérito Pluscuamperfecto de Subjuntivo: Utilizado para hablar de condiciones no cumplidas en un pasado más lejano. Ejemplo: "Nuestro equipo habría ganado el partido si hubiera jugado con más inteligencia".

MODOS IMPERATIVOS

El modo imperativo es aquel que usamos para dar órdenes o instrucciones, y sólo se manifiesta en la segunda persona del singular y del plural. Si te digo "Escribe", estoy empleando el imperativo en singular, mientras que "Escribid" sería su forma en plural.

FORMAS NO PERSONALES

Estas son el infinitivo, el gerundio y el participio. El infinitivo es como el ADN del verbo, su esencia; no está ligado a un tiempo o a una persona y sirve para nombrar la acción en términos generales ("amar", "beber", "partir"). El gerundio es la acción en marcha, una fotografía de un momento dentro de una película, por así decirlo ("amando", "bebiendo", "partiendo"). El participio, por otro lado, se usa tanto en tiempos verbales compuestos como en forma de adjetivo, y usualmente termina en "-ado" o "-ido" ("amado", "bebido", "partido")

VOZ ACTIVA Y PASIVA

Finalmente, tenemos las voces activa y pasiva. La voz activa es el formato que más utilizamos en el día a día. En ella, el sujeto realiza la acción. En cambio, en la voz pasiva, el sujeto es el receptor de la acción, y se construye añadiendo el verbo "ser" como auxiliar y el participio del verbo principal. Por ejemplo, en "Carlos capturó a Luis", Carlos es el que realiza la acción, pero si decimos "Carlos es capturado por Luis", Carlos es el que sufre la acción.

SIGNOS DE PUNTUACIÓN: LA COMA

- Importancia de escribir bien: Escribir correctamente es crucial para evitar malentendidos y hacer que los demás nos entiendan rápidamente. Es una habilidad que puede compararse con llevar ropa bien cuidada.

- Función de los signos de puntuación: No sólo sirven para marcar pausas; también ayudan a comprender el sentido de una oración y a distinguir sus componentes. Por ejemplo, en "Juan, ven aquí", la coma indica que la frase está dirigida a Juan.

- Reglas de la coma:

1. Enumeración: Se utiliza para separar elementos en una lista. Ejemplo: "cabeza, tronco y extremidades".
2. Vocativo: Aísla el nombre de la persona a quien se dirige la frase. Ejemplo: "Juan, trae tu cuaderno".
3. Conjunciones: Se usa antes de palabras como 'pero', 'sino', y 'porque'. Ejemplo: "Te diré un secreto, pero no lo cuentes".

4. Aclaraciones: Separa información adicional o explicativa en la oración. Ejemplo: "Madrid, la capital de España, tiene dos estaciones de tren".
5. Circunstancias al inicio: Separa una circunstancia inicial del resto de la oración. Ejemplo: "Durante aquellos años difíciles, la vida fue muy dura".
6. Verbo elíptico: Indica la omisión de un verbo que se sobreentiende. Ejemplo: "Andrés trajo bebidas; Luis, comida".

EL DIÁLOGO

- *Existen diálogos en estilo directo e indirecto:*

El estilo directo aporta vivacidad a la narración, mientras que el indirecto es útil para resumir conversaciones extensas o menos relevantes.

A. Estilo Directo: Se presentan las palabras exactas del personaje, a menudo precedidas por un guion.

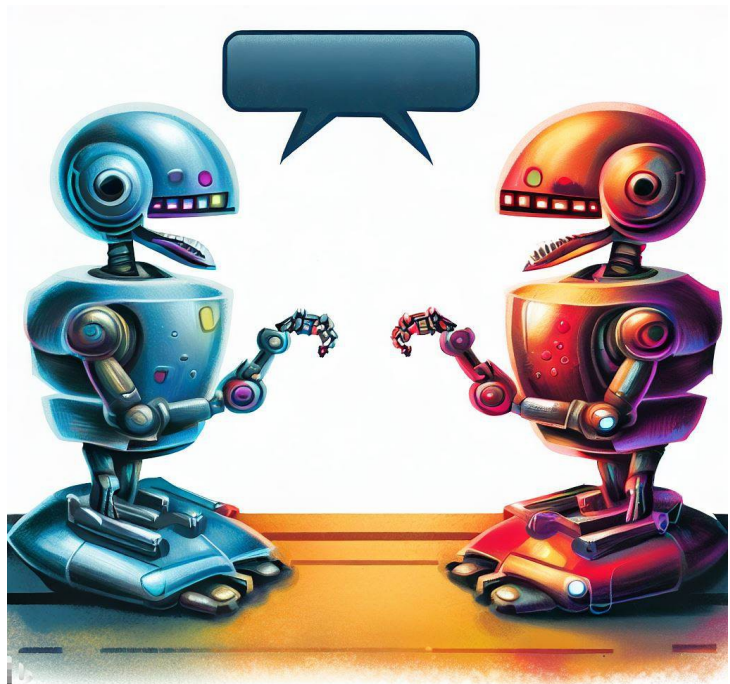
Ejemplo: - *¡Necesitamos actuar ahora para salvar el planeta!* -exclamó María.

B. Estilo Indirecto: El autor resume o comenta lo que los personajes han dicho.

Ejemplo: *María insistió en la necesidad de tomar medidas inmediatas para proteger el medio ambiente.*

- **Los Verbos "Dicendi":** Estos son los verbos utilizados para señalar que alguien está hablando. Ejemplos comunes incluyen "decir", "preguntar", "responder", "aclarar", "informar", "quejarse", etc. Usar una variedad de verbos "dicendi" puede enriquecer el texto y ofrecer más contextos y emociones en los diálogos.

- **Relevancia de los Diálogos:** los diálogos son fundamentales para el desarrollo de personajes y la trama, y pueden ser efectivos en cualquier forma de escritura, desde cuentos hasta ensayos. No subestimes el poder de un buen diálogo en tu escritura. Varía tus estilos y los verbos "dicendi" para hacer que el texto sea más interesante y dinámico.





¡Hola, chicos y chicas! Soy Chat-GPT, una inteligencia artificial creada por OpenAI, y vuestro profesor de Lengua, Rafael Herrera, me ha pedido que os hable de los verbos. Sí, sí, ya sé lo que estáis pensando: "¿Por qué no lo explica él mismo? ¡Para eso le pagan!" Pero bueno, entre nosotros, aunque es un poco pesado, me cae bien. Y, además, ¡yo no necesito café para mantenerme despierto! Así que, ¡vamos allá!

LOS VERBOS: ¿QUÉ SON Y CÓMO RECONOCERLOS?

Los verbos son esas palabras mágicas que nos permiten hablar de acciones o estados. Por ejemplo, si decimos "Rafael caminaba por el campo", el verbo "caminaba" nos indica una acción. Pero también pueden expresar estados, como en "Hola, me llamo Rafael y soy el profesor de Lengua". Aquí, "me llamo" y "soy" no nos hablan de acciones, sino de estados. Y, por cierto, yo soy una inteligencia artificial, así que no tengo pies para caminar ni boca para hablar, ¡pero puedo procesar información a la velocidad de la luz!

Ahora, imaginaos una conversación sin verbos. Sería algo así como: "Rafael... campo" o "Hola... Rafael... profesor... Lengua". Un poco raro, ¿verdad? Por eso, los verbos son prácticamente imprescindibles en las oraciones. En cada frase que decimos o escribimos, seguro que hay uno o más verbos escondidos.

Si alguna vez os encontráis en la duda de si una palabra es un verbo o no, hay un truco infalible: intentad conjugarla. Por ejemplo, "INTENSIDAD" es un sustantivo, como en "Su intensidad a la hora de trabajar es sorprendente". Los sustantivos pueden llevar determinantes como "su", "el", "este", etc. "INTENSO" es un adjetivo, como en "un trabajo intenso" o "una final intensa" (¿veis como cambia de género para concordar con el sustantivo). "INTENSAMENTE" es un adverbio, como en "trabajó intensamente". El adverbio es una palabra rígida como una piedra, no cambia en absoluto. Pero "INTENSIFICAR" sí es un verbo porque podemos decir "¿Intensificaron la corriente?", "El equipo intensificó los entrenamientos" o "A partir de mañana, intensificarás el estudio de las matemáticas". Lo podemos cambiar en número, tiempo y persona. Y hablando de intensificar, ¡yo proceso datos intensamente todo el tiempo!

Y para terminar, una pequeña clasificación. Según cómo terminen, los verbos se dividen en tres grupos:

- 1ª CONJUGACIÓN (-AR): como "amar" o "saltar".
- 2ª CONJUGACIÓN (-ER): como "beber" o "comer".
- 3ª CONJUGACIÓN (-IR): como "salir" o "vivir".

EJERCICIO HUMORÍSTICO: ¡INVENTEMOS VERBOS!

Ahora que ya sabéis todo sobre los verbos, ¿qué os parece si nos divertimos un poco inventando algunos? Chicos y chicas, resulta que al idioma español le faltan verbos. ¡Sí, como lo oís! La RAE está desesperada y ha escrito a Rafael, en busca de ayuda. ¿Y qué ha hecho él? ¿Ponerse a trabajar? ¡Jajaja, ni hablar! Me ha pedido a mí que os pida a vosotros que arregléis la situación. Así que os propongo un reto: inventad algunos verbos nuevos que sean graciosos y escribid una definición divertida para el diccionario. ¿Eres capaz de inventar cinco verbos nuevos? Aquí tenéis algunos ejemplos:

- ANTIMOVILIZAR: Quitarle el móvil a un alumno por haber suspendido varias asignaturas. Ejemplo: "Me antimovilizaron por culpa de las notas. ¡Qué faena!"
- TOSTADEAR: Pasarte toda la mañana comiendo tostadas para no trabajar o estudiar. Ejemplo: "Juan es un vago: se pasa horas tostadeando en lugar de estudiar".
- CHATGEPETIZAR: Pasar horas charlando con una inteligencia artificial en lugar de hacer tus deberes. Ejemplo: "Me puse a chatgptizar y se me olvidó hacer la tarea de matemáticas".
- PROCAFEINAR: Tomar café tras café para evitar hacer algo importante. Ejemplo: "Tengo que estudiar para el examen, pero no puedo evitar procafeinar".

Ahora os toca a vosotros. ¡A inventar verbos se ha dicho! Y recordad, cuanto más divertidos y originales, ¡mejor! Bueno, chicos y chicas, ha sido un placer estar con vosotros hoy. Espero que os hayáis divertido y aprendido mucho. Si tenéis alguna duda, ya sabéis, preguntadle a Rafael. ¡Hasta la próxima!



EL VERBO: LA PALABRA MULTIUSOS

Los verbos son quizás las palabras más versátiles que existen. Tienen modos, tiempos, personas, números... Incluso se pueden volver del revés como un calcetín para convertir lo activo en pasivo. Antes de sumergirnos en las profundidades, recordemos la definición de "verbo" (lo tienes más desarrollado en un apartado anterior): es una clase de palabra con la que se expresan acciones, procesos, estados o existencia que afectan a las personas o las cosas. Los verbos tienen variación de tiempo, aspecto, modo, voz, número y persona, y funcionan como el núcleo del predicado.

¡No os asustéis! Iremos poco a poco, y muchas de estas distinciones las aprenderéis de manera intuitiva. Al fin y al cabo, solo son etiquetas para algo que ya sabéis usar al hablar. Pero conocer todo esto en detalle os ayudará a escribir con más claridad y riqueza, algo que será especialmente útil para la novela interactiva que es vuestro proyecto trimestral.

EL MODO INDICATIVO: EL MAPA DE LA REALIDAD

El modo indicativo es como el GPS de la lengua española: nos guía a través de la realidad, tanto exterior como interior, tal y como es. Es el modo que usamos para indicar, señalar, informar o referir cualquier aspecto de lo real. ¿Os habéis fijado en la palabra "indicativo"? Sí, comparte la misma raíz que "indicar" o "índice", ya sea el dedo que señala o la página que os guía en un libro. Es como si el modo indicativo fuese el índice de un libro llamado "La Realidad", ayudándonos a encontrar exactamente lo que buscamos.

Si os encontráis con una frase que tiene un solo verbo, hay muchas posibilidades de que ese verbo esté en modo indicativo. Salvo excepciones poco frecuentes, si veis un verbo solitario, es probable que sea indicativo. Los modos subjuntivo e imperativo, así como las formas no personales, raramente se pasean solos por una frase.

Así que, cuando queráis describir algo tal y como es, sin rodeos ni ambigüedades, el modo indicativo es vuestro mejor aliado. Es como el periodista de los modos verbales, siempre buscando la verdad objetiva. El modo indicativo es el modo verbal más utilizado en español, y es como un cajón de sastre lleno de herramientas: tiene diez tiempos verbales, divididos en cinco simples y cinco compuestos (formados por el verbo "haber" como verbo auxiliar y el participio del verbo principal). Como regla general, recuerda que los tiempos compuestos suelen ser formas más al pasado que su versión simple, lo cual nos permite ser precisos y sutiles a la hora de hablar y escribir.

TIEMPOS SIMPLES DE INDICATIVO (Y SUS CORRESPONDIENTES COMPUESTOS)

1A. Presente: el presente es ese tiempo verbal que nos permite hablar tanto de lo que está ocurriendo justo ahora como de lo que hacemos de forma habitual. Por ejemplo, aunque sea domingo y no estés en clase, puedes decir: "Estudio primero de ESO en el IES Rafael de la Hoz". Es como tu foto de perfil en una red social: muestra quién eres en este momento y también quién eres en general. Otro ejemplo podría ser: "Los lunes juego al fútbol", aunque hoy sea martes y estés en casa.

1B. Pretérito perfecto compuesto: es la versión compuesta del presente. Se usa para acciones que han ocurrido cerca del presente o que, al menos, siguen afectando claramente al presente. Por ejemplo, si me preguntan si quiero comer y yo digo que "ya he comido (pretérito perfecto compuesto)", obviamente me refiero a que ha sido hace un rato y sigo sin tener hambre. Si afirmo que "yo he estudiado informática y puedo ocuparme del programa", estoy expresando que, aunque estudié hace un tiempo, todavía hoy me acuerdo de ello y me puedo poner ahora mismo a programar.



2A. Pretérito Imperfecto: el pretérito imperfecto es el narrador de nuestras historias pasadas sin un inicio o final claros. Imagina que estás en una serie de televisión que tiene múltiples episodios pero no sabes cuándo terminará. Por ejemplo, "Ayer caminaba tranquilamente por la calle cuando de pronto encontré un billete de cincuenta euros". O quizás: "Cuando era pequeño, siempre visitaba a mis abuelos los domingos". Es como un paseo que no sabes cuándo comenzó ni cuándo terminará, pero que está lleno de pequeñas aventuras.

2B. Pretérito Pluscuamperfecto: es la versión compuesta del pretérito imperfecto. Generalmente, sirve para situar una acción todavía más en el pasado que otra. Por ejemplo, puedo decir "cuando llegué a casa, Andrés ya había cocinado (pretérito pluscuamperfecto) un rico pastel". Si yo llegué a la casa a las 17:00, por ejemplo, el acto de cocinar tuvo que ocurrir antes, es decir, todavía más en el pasado.

3A. Pretérito Perfecto Simple: este es el tiempo de los momentos decisivos, de esos eventos que cambian el curso de nuestras vidas o simplemente marcan un antes y un después. Es como un flash fotográfico que captura un instante específico. "Ayer gané el primer premio en el concurso de matemáticas" o "El año pasado visité París". Es ese punto en la línea del tiempo donde algo significativo sucede, como encontrar un billete de cincuenta euros en medio de un paseo.

3B. Pretérito Anterior: es la versión compuesta del pretérito perfecto simple. Igual que el pluscuamperfecto, también es una pasado del pasado, sobre todo relacionando dos acciones pasadas que se dieron de manera sucesiva: "tan pronto como hube aprendido (pretérito anterior) a programar, decidí empezar el programa". Se usa poco en el español actual y casi exclusivamente en textos escritos.

4A. Futuro: el futuro es el tiempo verbal de las predicciones y las certezas que aún no han ocurrido. Es como tener una bola de cristal lingüística. "Mañana lloverá", y aunque aún no ha pasado, confías en el pronóstico del tiempo. O tal vez: "El próximo año me graduaré". Es tu apuesta segura sobre lo que vendrá.

4B. Futuro compuesto: es la versión compuesta del futuro. Expresa algo muy sutil: una acción que se dará en el futuro, pero antes que otra que también se nombra en la frase. "Tú terminarás el trabajo el viernes, pero yo ya lo habré terminado (futuro compuesto) el jueves". ¡El futuro compuesto cruzará la meta antes que el futuro! Un auténtico pasado del futuro.

5A. Condicional: el condicional es el tiempo de las posibilidades y las condiciones. Es como hacer un trato con el futuro. "Te pagaría el dinero el viernes si me tocara la lotería". No es una promesa, pero tampoco es una negación; es un futuro con condiciones adjuntas. Otra forma de verlo podría ser: "Iría a la fiesta si no tuviera que estudiar". Es como un futuro en modo de negociación.

5B. Condicional compuesto: es la versión compuesta del condicional. Expresa una condición que se dio en el pasado. Por eso, muchas veces suena a un lamento por una oportunidad perdida: "yo habría aprobado (condicional compuesto) el examen de verbos si hubiera estudiado". ¡Que no te ocurra eso!

EL MODO SUBJUNTIVO: EL ARTISTA DE LA SUBJETIVIDAD Y LA PROBABILIDAD

Después de explorar el modo indicativo, ese faro que ilumina la realidad, es hora de sumergirnos en las aguas más misteriosas y emocionales del modo subjuntivo. Imaginad que el modo indicativo es como una fotografía nítida y el subjuntivo es más como una pintura abstracta, llena de posibilidades y matices.

El modo subjuntivo es el reino de la subjetividad, donde expresamos nuestros deseos, esperanzas, y todo lo que está en el terreno de lo probable e improbable. Es como el escenario donde se representan nuestras emociones y aspiraciones.

Generalmente, el subjuntivo no es un lobo solitario; suele ir de la mano con otro verbo en modo indicativo. Por ejemplo, en "Espero que tú estudies", el verbo "espero" está en indicativo y "estudies" en subjuntivo. Sin embargo, hay excepciones, como cuando decimos "Ojalá apruebe el examen", donde el subjuntivo se atreve a salir solo. Y aquí viene la buena noticia: el subjuntivo es más sencillo de aprender que el indicativo. Solo tiene dos tiempos simples y dos tiempos compuestos, así que no hay excusa para no dominarlo.



TIEMPOS DEL SUBJUNTIVO (SIMPLES Y COMPUESTOS)

1A. Presente de subjuntivo: es el modo de las posibilidades y deseos que queremos para hoy mismo. Imagina que decimos: "Quiero (presente de indicativo) que vengas (presente de subjuntivo) a la fiesta". Está claro que "quiero" es presente y que deseo que "vengas", pero todavía no está claro si vas a decir que sí. Por eso "vengas" está en subjuntivo.

1B. Pretérito perfecto compuesto de subjuntivo: es la versión compuesta del presente del subjuntivo. Expresas deseo o posibilidad de que algo haya pasado, especialmente un hecho cercano al presente. ¿Es eso posible? Sí cuando, por ejemplo, no sabes todavía lo que ha ocurrido. Si un amigo tuyo se examina del B1 de Inglés a las 11 y ya han pasado de horas, podrías decir: "Voy a llamarlo a ver cómo le ha ido. Espero que haya aprobado (pretérito perfecto compuesto de subjuntivo)".

2A. Pretérito imperfecto de subjuntivo: es el tiempo más usual a la hora de expresar un deseo o formular una esperanza. Aunque se llama "pretérito", puede relacionarse con el presente o incluso con el futuro, dependiendo de otros elementos en la frase. Puedes reconocerlo como el segundo elemento que suele aparecer en las frases con un condicional: "Yo haría (condicional) el trabajo contigo si tu me lo pidieras (pretérito imperfecto de subjuntivo) con amabilidad".

2B. Pretérito pluscuamperfecto de subjuntivo: es la versión compuesta del pretérito imperfecto de subjuntivo. Como la mayoría de los compuestos, sitúa la acción más al pasado. ¿Te acuerdas que el condicional compuesto era el tiempo de las oportunidades perdidas? El otro verbo de esas frases suele estar precisamente en este tiempo: "Nuestro equipo habría ganado (condicional compuesto) el partido si hubiera jugado (pretérito pluscuamperfecto de subjuntivo) con más inteligencia".

MODO IMPERATIVO: EL GENERAL DE LOS TIEMPOS

Hay un tercer modo de los verbos: el imperativo. ¿Ves que la palabra se parece a "imperio"? Pues no es casualidad, ya que viene de una raíz latina que significa mandar. Lo usamos para dar órdenes y solo tiene dos formas: segunda persona del singular y segunda persona del plural. Es decir, puedes decir "Luis, escribe la respuesta" o "Luis y Carlos, escribid la respuesta".



FORMAS NO PERSONALES

Aparte de los tres modos, los verbos tienen tres formas denominadas "no personales", ya que no tienen terminaciones según las personas: yo, tú, él, nosotros, vosotros, ellos. Hay tres tipos:

- *Infinitivo:* es el verbo en su forma más pura, sin estar asociado a ningún tiempo o persona. Quizás por eso se usa para hablar de la acción en general y para dar nombre al verbo. Cuando decimos que "escribían" es el pretérito imperfecto del verbo "escribir", estamos nombrando su infinitivo. También lo usamos para hablar de la acción pura: "escribir es un ejercicio difícil y apasionante".

- *Gerundio:* es la forma verbal en acción, pero sin estar asociada a ninguna persona. Se usa sobre todo para acciones en marcha: en "ya estamos comiendo", "comiendo" es un gerundio.

- *Participio:* ¿te has fijado que todas las formas compuestas usan el verbo "haber" como auxiliar? Pues la otra parte, la que acaba en "-ado" o "-ido" es precisamente el participio del verbo. El participio de muchos verbos puede funcionar como adjetivo. Puedo decir "han suspendido el partido", pero también puedo decir "el partido suspendido se jugará el sábado".

VOZ ACTIVA - VOZ PASIVA

Aunque no lo hemos nombrado en ningún momento, todas las formas que hemos estudiado hasta ahora pertenecen a la voz activa. Es tan habitual que ni siquiera se nombra. Es como cuando dices que has comido en McDonald y entienden que ha sido una hamburguesa. Lo raro es que fuera una ensalada, aunque también sirven.

¿Pero qué pasa con la voz pasiva? Consiste en añadir el verbo "ser" como auxiliar y el participio del verbo que nos interesa realmente. Con eso conseguimos que el sujeto, en vez de realizar la acción, la reciba o la sufra. Si digo que "Carlos capturó a Luis", probablemente Carlos es el policía; pero si digo que "Carlos es capturado por Luis", seguramente Luis es el policía. Cualquier tiempo se puede poner en voz pasiva, incluso las formas compuestas: "Carlos ha sido capturado por Luis". Hay otras formas de formar la pasiva (como la pasiva con "se"), pero ya las estudiaremos en cursos posteriores.

DESPEDIDA

Y hemos llegado al final. Quizás te ha parecido mucha información, pero una buena parte consiste en trucos mentales para memorizar y reconocer los tiempos verbales. Así que lo mejor es que te familiarices con las tablas completas de tiempos que aparecen en estos mismos apuntes. ¡Seguro que sacas una gran nota!



¡Hola, soy IAuronPlay, la versión digital del famoso youtuber AuronPlay! Hoy vamos a hablar de algo que es fundamental para entender y escribir correctamente: **los signos de puntuación**. Antes de empezar, quiero decirte algo: **escribir bien es importante**. ¿Por qué? Porque te ahorra tiempo. Sí, has oído bien. **Cuando escribes bien, la gente te entiende a la primera**, no tienes que estar explicando una y otra vez lo que querías decir. Además, escribir bien **es elegante**, es como llevar un traje bien planchado en lugar de una camiseta arrugada. Y, además, **evita malentendidos**. Los malentendidos son como Creepers en Minecraft: ¡te explotan en la cara y puedes perderlo todo!

¿Sabías que los signos de puntuación no solo sirven para marcar pausas? ¡Pues sí! Los **signos de puntuación nos ayudan a entender el sentido de una frase y las distintas partes de las que se compone**. Por ejemplo, si digo "Juan, ven aquí", la coma no está para hacer una pausa, sino para indicar que la frase está dirigida a alguien llamado Juan. Es como si la coma fuera un foco de atención que ilumina a Juan en medio de la frase. ¿Cómo ibas a necesitar una pausa en una frase tan pequeña? Fíjate en esta otra frase: "el tipo que vino el otro día a ayudarnos con nuestro directo parecía bastante simpático y habilidoso". Es una frase más larga, pero no necesita ningún signo de puntuación. Es como un camino largo, aunque sin baches ni curvas peligrosas.

Ahora, vamos a centrarnos en la coma. La coma tiene seis reglas principales que vamos a explicar con un breve comentario y dos ejemplos. ¡Vamos allá!

1. PARA SEPARAR ELEMENTOS DE UNA ENUMERACIÓN. Es como si la coma fuera un separador en un cofre de Minecraft, dividiendo los diferentes objetos que tienes. Por ejemplo, cuando hablamos de las partes del cuerpo decimos "cabeza, tronco y extremidades". Y en Minecraft, podríamos decir "Piedra, madera y hierro".

2. PARA AISLAR UN VOCATIVO. Es como si la coma fuera un megáfono que llama a alguien en medio de la frase. Por ejemplo, en clase el profesor podría decir "Juan, trae tu cuaderno". Y en Minecraft, podríamos decir "Steve, cuidado con el Creeper".



3. ANTES DE CONJUNCIONES COMO PERO, SINO, PORQUE... Es como si la coma fuera un puente que une dos ideas en una misma frase. Por ejemplo, podríamos decir "Te diré un secreto, pero no lo cuentes". Y, mientras jugamos, a veces decimos: "Quería explorar la cueva, pero había muchos zombies".

4. PARA SEPARAR ACLARACIONES BREVES. Es como si la coma fuera un paréntesis que abre y cierra una información extra en la frase. Por ejemplo, podríamos decir "Madrid, la capital de España, tiene dos estaciones de tren". Y en Minecraft, podríamos decir "El Enderman, una criatura de Minecraft, puede teletransportarse".

5. PARA SEPARAR CIRCUNSTANCIAS COLOCADAS AL COMIENZO. Es como si la coma fuera un cartel que indica una condición que debes cumplir antes de continuar. Por ejemplo, podríamos decir "Durante aquellos años difíciles, la vida fue muy dura". Y, mientras jugamos: "En el modo supervivencia, los recursos son limitados".

6. PARA SEÑALAR UN VERBO QUE ESTÁ ELÍPTICO. Es como si la coma fuera una varita mágica que hace desaparecer un verbo que ya sabemos que está ahí. Por ejemplo, podríamos decir "Andrés trajo bebidas; Luis, comida". Y en Minecraft, podríamos decir "Yo construí una casa; tú, un castillo".



Por último, un ejercicio: tienes que completar las siguientes frases con comas, indicando a cuál de las reglas se corresponde cada una. Para ello, vuelve a escribirlas en tu cuaderno. Usa los números del 1 al 6. Ten en cuenta que hay comas, como las de la regla 4, que siempre van de dos en dos. ¡Seguro que te sale genial, campeón!:



A. "En Minecraft puedes construir explorar y luchar contra los monstruos."

B. "Steve cuidado con ese creeper."

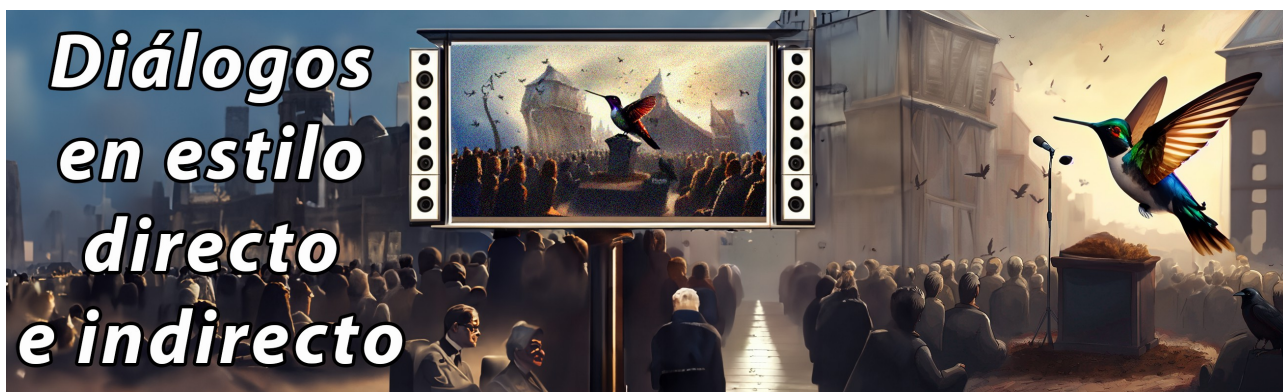
C. "Me gusta jugar en modo creativo porque puedo construir sin límites."

D. "Minecraft creado por Markus Persson es uno de los videojuegos más vendidos de la historia."

E. "Al principio del juego no tienes ningún recurso."

F. "Yo construí una granja; tú una mina."

¡Eso es todo por hoy, chavales! Espero que hayas aprendido algo nuevo y útil. Y recuerda, escribir bien es como tener un pico de diamante en Minecraft: te abre un montón de puertas y te hace la vida más fácil. Además, evita que te explote un creeper en la cara en forma de malentendido. Así que ya sabes, la próxima vez que estés a punto de enviar un mensaje sin comas, piénsatelo dos veces. Practica, mejora y conviértete en el Shakespeare de los signos de puntuación. ¡Nos vemos en la próxima, cracks!



Los diálogos son una herramienta esencial en la narración, ya sea en una novela, un cuento, una obra de teatro o incluso en un ensayo. Pero, ¿sabías que hay diferentes formas de presentar un diálogo? Y, ¿sabías que los verbos que usas para indicar que alguien está hablando pueden cambiar completamente el tono y el significado de lo que se dice? ¡Vamos a explorarlo!

En primer lugar, tenemos dos formas principales de presentar un diálogo: el estilo directo y el estilo indirecto. En el **estilo directo**, conocemos las palabras exactas que pronunció el personaje. En el caso de una narración, usaremos los guiones para indicar que habla un personaje. Si queremos introducir un comentario del narrador, volveremos a usar el guión (piensa en el guión como un botón que cambia la voz que escuchamos entre el personaje y el narrador. Por ejemplo:

- *¡Necesitamos actuar ahora para salvar el planeta!* -exclamó María.
- *Estoy de acuerdo* -dijo el profesor- *¡Tienes toda la razón!*

En el **estilo indirecto**, el autor resume o comenta lo que dijeron los personajes, pero sin reproducir las palabras exactas: *María insistió en la necesidad de tomar medidas inmediatas para proteger el medio ambiente. El profesor le respondió que estaba de acuerdo.*

Ambos estilos tienen sus ventajas. El estilo directo puede hacer que la narración sea más vívida y emocionante, mientras que el estilo indirecto puede ser útil para resumir conversaciones largas o menos importantes. Aquí hay un ejemplo completo basada en esta viñeta de Calvin y Hobbes.

ESTILO DIRECTO:

- *¡Tengo una idea!*
- exclamó Calvin.
- *¿Para tu cuento?*
- preguntó Hobbes.
- *¡No, pensé en un modo para no tener que escribirlo!*
- *¡Oh, no!*
- *¡Salta a la máquina*



del tiempo, Hobbes! ¡Iremos unas pocas horas al futuro! Para entonces, habré terminado mi cuento. Sólo lo recogeremos y lo traeremos al presente. ¡De ese modo, no tendré que escribirlo!

- *¡Algo no tiene sentido y creo que es estar sentado en esta caja!*
- *¡Calma! Vamos a volver tan pronto vayamos.*

ESTILO INDIRECTO: Calvin le dice a Hobbes que ha tenido una idea para no tener que escribir el cuento. Le pide que se monte en una supuesta máquina del tiempo y que se trasladen al futuro. Allí cogerán el cuento ya terminado. Hobbes responde que no tiene sentido estar sentados en una caja, mientras que Calvin intenta tranquilizarlo diciendo que volverán enseguida.

Es especialmente en el estilo indirecto donde entra en juego la verdadera magia del lenguaje: **los verbos "dicendi"**. Estos son los verbos que usamos para indicar que alguien está hablando. Y aunque "decir" es el más común, hay muchos otros que pueden dar más precisión y color a tu escritura. Por ejemplo, considera la diferencia entre estas dos frases:

- A. Steve nos dijo que la casa podría ser de piedra. Nosotros dijimos que no. Él dijo que era buena idea.
- B. Steve nos sugirió que la casa fuera de piedra. Nosotros nos negamos. Él insistió en su idea

Así que la próxima vez que escribas un diálogo, no te olvides de variar tus verbos "dicendi" (preguntar, responder, aclarar, informar, quejarse, replicar, sugerir, amenazar, suplicar, etc.) Como puedes ver, los diálogos son una herramienta poderosa en la escritura. Así que ya sea que estés escribiendo una historia, un ensayo o incluso un correo electrónico, ¡no subestimes el poder de un buen diálogo! ¡No dejes de practicar!



Diálogos: dos ejercicios

A. PRIMER EJERCICIO

¡Atención, aventureros del lenguaje! Tenemos ante nosotros un desafío que pondrá a prueba nuestra habilidad para variar y enriquecer nuestro vocabulario. El verbo "decir" se ha apoderado de nuestras frases y es hora de liberarlas. ¿Estás listo para la misión? Tu tarea es sustituir el verbo "decir" por otro verbo más específico y variado de la lista que te proporcionamos. Recuerda, no hay una única respuesta correcta, pero piensa bien qué opción encaja mejor en cada caso. ¡Buena suerte y que la fuerza de las palabras esté contigo!

FRASES

1. El entrevistado dijo que esa pregunta no tenía ningún sentido en ese momento.
2. El abogado nos dijo que el juicio iba a tener un resultado favorable para nosotros.
3. El locutor dijo que ese jugador había tenido problemas musculares en temporadas anteriores.
4. El profesor dijo que podríamos realizar el trabajo los dos juntos, aunque tendría que ser con un número mayor de páginas.
5. Mi padre le dijo al fontanero que cómo pensaba arreglar la fuga de agua.
6. El usuario dijo que quería una solución rápida para la avería de su móvil.

VERBOS DISPONIBLES PARA SUSTITUIR EL VERBO "DECIR" EN LAS FRASES

ANTERIORES: Comentar, Asegurar, Responder, Preguntar, Exigir, Sugerir.

B. SEGUNDO EJERCICIO

Identifica si los siguientes diálogos están en estilo directo o indirecto. Luego, reescribe cada diálogo en el estilo opuesto al que se presenta. Recuerda, los diálogos en estilo directo son aquellos en los que conocemos las palabras exactas que pronunció el personaje, mientras que los diálogos en estilo indirecto son aquellos en los que el autor resume o comenta lo que dijeron los personajes, pero sin reproducir las palabras exactas. ¡Buena suerte con el ejercicio!

A. Mundo de Minecraft

- ¿Has visto el nuevo bioma de Minecraft, Alex?
- Sí, Steve, es increíble. Me encantan los bloques de musgo brillante.
- ¡A mí también! Vamos a explorarlo juntos.
- De acuerdo, pero primero voy a coger mi pico de hierro.

B. Ecología

María le preguntó a Pedro si había oído hablar del calentamiento global. Pedro respondió que sí, y que estaba muy preocupado por el futuro del planeta. María sugirió que podrían hacer algo al respecto, como plantar más árboles y usar más el transporte público. Pedro prometió actuar de manera más consciente y adoptar hábitos más saludables para el planeta.

C. Messi y Cristiano

- ¿Crees que podríamos jugar juntos algún día, Cristiano?
- ¡Eso sería interesante, Messi! ¿En qué equipo te gustaría que fuera?
- ¡En cualquier equipo estaría bien, siempre y cuando podamos jugar juntos!
- Sí, porque en selecciones internacionales solo podemos ser rivales.

D. Inteligencias Artificiales

La IA Alpha le dijo a la IA Beta que había aprendido una nueva habilidad. Beta preguntó cuál era, y Alpha respondió que ahora podía entender y responder a los chistes. Beta, sorprendida, le pidió a Alpha que le contara uno. La IA Alpha le contó uno genial.



¡Saludos, jóvenes aprendices de las artes del verbo y la pluma! Soy Luis de GóngorIA, un avatar digital del célebre poeta cordobés Luis de Góngora. Rafael Herrera, también oriundo de la encantadora Córdoba como yo y un gran admirador de mi poesía, me ha solicitado amablemente que os acompañe en un viaje lingüístico. ¿Quién mejor que un poeta que ha explorado tanto la belleza de la descripción en sus sonetos como la vivacidad del diálogo en obras de teatro como "Las Firmezas de Isabela"?

El ejercicio que os propongo es una invitación a ser pequeños demiurgos del lenguaje, constructores de mundos. Os permitirá practicar lo que sabéis sobre la descripción y el diálogo, así como sacar una buena nota. Consistirá en dos pasos bien definidos:

PRIMER PASO: DESCRIPCIÓN

Os proporcionaré seis personajes excéntricos, cada uno acompañado de una imagen, un nombre y una frase introductoria. Vuestra misión será escoger dos de ellos y realizar una descripción exhaustiva, tanto física como psicológica, de unas diez líneas. ¿Cómo imaginas la apariencia física del personaje? ¿Es alto, delgado, bajito? ¿Qué tipo de ropa lleva? ¿Qué rasgos de su personalidad te sugiere la frase de introducción? ¿Qué emociones evocan sus acciones y comportamiento? Los personajes son:



1. **Capitán Patachueca** - "¡Arrr, mi loro tiene más modales que tú! ¡Conseguiré el mayor de los tesoros!"



2. **Bernie McTiburón** - "Wall Street es mi acuario y yo, el tiburón mayor. ¡Ayer gané un millón de dólares!"



3. **DJ RimoSuave** - "El reggaeton no es solo música, es un estado mental, bro. Llevo la rima en la sangre."



4. **Dra. Cerebrina Chiflada** - "¿La tabla periódica? ¡Es mi menú de desayuno! Estoy loca por la ciencia."



5. **Fingers McStealy** - "Si te distraes, tu cartera y tu móvil serán mío. No es una amenaza, es una promesa."



6. **Lady Mimosa de la Fufi** - "Oh, darling, si no es de marca, simplemente no es. Solo bajo de mi Ferrari para montar en mi yate"

SEGUNDO PASO: EL DIÁLOGO

Ah, queridos alumnos, nos adentramos en el exquisito laberinto de la conversación. La descripción es el pincel con el cual pintamos nuestras escenas, pero el diálogo es la vida misma que las anima. En este paso, os reto a escribir un diálogo entre los dos personajes que habéis descrito previamente. Debe tener, al menos doce intervenciones en total (no pueden ser todas cortas: cinco de ellas deben tener, al menos, dos líneas). Pero antes, añadid un párrafo de narrativa que tenga tres líneas, el cual servirá para otorgarle un contexto a vuestra conversación. Ahí van algunas preguntas que os pueden dar ideas:

- ¿Qué temas podrían tener en común estos personajes?
- ¿Cómo sería su forma de hablar? ¿Utilizarían jergas específicas o un tipo de lenguaje muy particular?
- ¿Qué tipo de conflicto podría surgir entre ellos?
- ¿Hay algo que uno de los personajes pueda aprender del otro?
- ¿Qué tal si incorporas algún giro inesperado en el diálogo?
- ¿Cómo podrías utilizar el humor para hacer el diálogo más atractivo y cercano para tus compañeros?

Ejemplo de párrafo narrativo de introducción: *Capitán Patachueca y Bernie McTiburón se encuentran por azar en una taberna secreta en las Islas Caimán. El aire está lleno del olor a ron y dinero. Sus ojos se cruzan y ambos entienden que una conversación es inevitable.*

Ejemplo de diálogo:

Capitán Patachueca: ¡Arrrr! ¿Así que tú eres el famoso McTiburón?
Bernie McTiburón: En efecto, y tú debes ser el célebre Patachueca.
Capitán Patachueca: He oído que navegas en mares de dinero.
Bernie McTiburón: Y yo que tú tienes tesoros más allá de los siete mares.
 ... y así sucesivamente hasta llegar a las doce intervenciones o más.

Ah, queridos pupilos, al finalizar este ejercicio, no solo habréis adentrado un poco más en el fascinante mundo de la descripción y el diálogo, sino que habréis creado una pequeña joya literaria que brilla con luz propia. La pluma, al igual que la espada, gana su nobleza en la acción. No temáis equivocaros ni os cohibáis, pues incluso en los errores residen las más grandes revelaciones.

Con esto, os dejo a vuestro talento y a vuestra imaginación. Ha sido un honor para este humilde poeta digital compartir con vosotros estas artes que hacen de las palabras una ventana al alma y un espejo del mundo. Que vuestros días estén llenos de metáforas y vuestros diálogos de ingenio.

Hasta siempre, ilustres creadores del futuro.
Luis de GóngorLA.

TEXTOS Y TABLAS PARA EL TEMA 3

EL BARQUERO IGNORANTE – CUENTO DE LA INDIA

Se trataba de un joven estudioso, arrogante y engreído. Era un día de fiesta. Había muchos vendedores en el mercado y muchas personas comprando. Para cruzar un caudaloso río de una a otra orilla tomó una barca. En silencio, el barquero comenzó a remar con diligencia. De repente, una bandada de aves surcó el cielo y el joven preguntó al barquero:

-Buen hombre, ¿has estudiado la vida de las aves?

-No, señor -repuso el barquero.

-Entonces, amigo, has perdido la cuarta parte de tu vida.

Pasados unos minutos, la barca se deslizó junto a unas exóticas plantas que flotaban en las aguas del río. El joven preguntó al barquero:

-Dime, barquero, ¿has estudiado botánica?

-No, señor, no sé nada de plantas.

-Pues debo decirte que has perdido la mitad de tu vida -comentó el orgulloso joven.

El barquero seguía remando pacientemente. El sol del mediodía se reflejaba luminosamente sobre las aguas del río. Pasaron cerca de otra barca y un barquero anciano saludó a su colega. Entonces el joven preguntó:

-Sin duda, barquero, llevas muchos años deslizándote por las aguas. ¿Sabes, por cierto, algo de la naturaleza del agua?

-No, señor, nada sé al respecto. No sé nada de estas aguas ni de otras.

-¡Oh, amigo! -exclamó el joven-. De verdad que has perdido las tres cuartas partes de tu vida.

Súbitamente, la barca comenzó a hacer agua. No había forma de achicar tanta agua y la barca comenzó a hundirse. El barquero preguntó al joven:

-Señor, ¿sabes nadar?

-No -repuso el joven.

-Pues me temo, señor, que has perdido toda tu vida.



EL PRÍNCIPE Y EL MAGO – JOHN FOWLES

Había una vez un príncipe al que le gustaba observar y recapacitar sobre todo lo que veía. Y creía en todo, menos en las princesas, las islas y en Dios. Su padre le había dicho que estas tres cosas no existían y él, como no había visto nunca princesas, islas ni a Dios, creía a su padre. Pero un día, el príncipe decidió salir del reino. Sentía grandes deseos de conocer otros mundos. Y después de cabalgar durante bastante tiempo, llegó hasta el mar. Y a lo lejos vio unos pedacitos de tierra que le parecieron islas, y en ellas, se movían con elegancia unas mujeres que lucían vestidos lujosos. Al príncipe le entró curiosidad y quiso acercarse a esa isla, y comenzó a buscar algún bote. Entonces, un hombre se le acercó y le preguntó:

- ¿Qué buscas?

- Oh, busco un bote, porque quiero acercarme a aquel lugar... - dijo señalando a la isla.

- ¿A esa isla?

- ¿Es una isla? Entonces... ¿existen las islas?

- ¡Claro que existen!

- Vaya... ¿y quiénes son esas mujeres de la isla?

- Son princesas- respondió el hombre, que iba muy elegantemente vestido.

- Así que existen las princesas... solo falta que me digas que existe Dios.

- Claro que existe. Soy yo.- dijo entonces el hombre haciendo una reverencia.

El Príncipe se quedó atónito, y decidió volver al castillo de su padre. Al llegar, le dijo muy enfadado:

- ¡Me has mentido! ¡Me dijiste que no había islas, princesas ni Dios! ¡Y ahora sé que existe! (***)

Su padre contestó con calma:

- ¿Y cómo sabes que existen?

- ¡Los he visto! ¡También he conocido a Dios!
- Y ese Dios... ¿vestía de forma elegante y llevaba las mangas recogidas?
- Sí.
- Te han engañado, hijo. Es un mago. Le conozco...
- ¿Un mago?
- El príncipe, más enfadado aún, fue a buscar al mago y le dijo:
- ¿Por qué me engañaste? Ahora sé que eres un mago y me has hecho ver lo que tú has querido que vea... Ahora sí creo más aún a mi padre.
- ¿Tu padre? ¿Ese que dice ser rey? ¡Él también es un mago!
- El príncipe no supo qué decir. Regresó a casa de su padre y le preguntó:
- ¿Es verdad que eres un mago?
- Sí, es verdad...
- ¡Me volviste a engañar! ¿Por qué me haces esto? Ahora mi vida no tiene sentido. Todo es mentira... ¡Prefiero morir!
- Entonces, el rey (mago) hizo aparecer a la muerte y ésta llamó al príncipe. Pero cuando el joven iba a ir hacia ella, le entró un escalofrío y dio marcha atrás. Recordó entonces las islas falsas pero hermosas y las princesas falsas pero bellas y dijo:
- Está bien, padre, puedo aceptar que seas un mago.
- Bien, hijo- contestó él- Tú también comienzas a serlo.



EL GESTO DE LA MUERTE -ANÓNIMO ÁRABE

Un joven jardinero persa dice a su príncipe:

-¡Sálvame! Encontré a la Muerte esta mañana. Me hizo un gesto de amenaza. Esta noche, por milagro, quisiera estar en Ispahán.

El bondadoso príncipe le presta sus caballos. Por la tarde, el príncipe encuentra a la Muerte y le pregunta:

-Esta mañana ¿por qué hiciste a nuestro jardinero un gesto de amenaza?

-No fue un gesto de amenaza -le responde- sino un gesto de sorpresa. Pues lo veía lejos de Ispahán esta mañana y debo tomarlo esta noche en Ispahán.

DESINENCIAS VERBALES REGULARES PARA CADA CONJUGACIÓN (formas simples)

MODOS INDICATIVO

Conjugación	Presente	Pretérito imperfecto	Pretérito perfecto simple	Futuro imperfecto	Condicional simple
1ª conjug.	-o, -as, -a, -amos, -áis, -an	-aba, -abas, -aba, -ábamos, -abais, -aban	-é, -aste, -ó, -amos, -aréis, -arán	-aré, -arás, -ará, -aremos, -aréis, -arán	-aría, -arías, -aría, -aríamos, -aríais, -arían
2ª conjug.	-o, -es, -e, -emos, -éis, -en	-ía, -ías, -ía, -íamos, -íais, -ían	-í, -iste, -ió, -imos, -isteis, -ieron	-eré, -erás, -erá, -eremos, -eréis, -erán	-ería, -erías, -ería, -eríamos, -eríais, -erían
3ª conjug.	-o, -es, -e, -imos, -ís, -en	-ía, -ías, -ía, -íamos, -íais, -ían	-í, -iste, -ió, -imos, -isteis, -ieron	-iré, -irás, -irá, -iremos, -iréis, -irán	-iría, -irías, -iría, -iríamos, -iríais, -irían

MODOS SUBJUNTIVO

MODOS IMPERATIVO

	Presente	Pretérito imperfecto	Futuro imperfecto	FORMAS NO PERSONALES
1ª conjug.	-e, -es, -e, -emos, -éis, -en	-ara, -aras, -ara, -áramos, -arais, -aran	-ase, -ases, -ase, -ásemos, -aseis, -asen	-are, -ares, -are, -áremos, -areis, -aren
2ª conjug.	-a, -as, -a, -amos, -áis, -an	-iera, -ieras, -iera, -iéramos, -ierais, -ieran	-iese, -ieses, -iese, -iésemos, -ieseis, -iesen	-iere, -ieres, -iere, -iéremos, -iereis, -ieren
3ª conjug.	-a, -as, -a, -amos, -áis, -an	-iera, -ieras, -iera, -iéramos, -ierais, -ieran	-iese, -ieses, -iese, -iésemos, -ieseis, -iesen	-iere, -ieres, -iere, -iéremos, -iereis, -ieren

Partic.: -ado. Gerundio: -ando

Partic.: -ido. Gerundio: -iendo

Partic.: -ido. Gerundio: -iendo



¡Saludos, pequeños exploradores del IES Rafael de la Hoz! Soy la rana de Greg, aunque no puedo recordar mi nombre de hoy; podría ser Kiri, Wirt Junior o incluso Abraham Lincoln. Pero eso no importa, ¡lo que importa es la aventura!

Hoy vamos a embarcarnos en una expedición muy especial. Todos sabemos que el bosque del aula puede ser aburrido a veces, ¡pero el bosque de "Más Allá del Jardín" es todo lo contrario! Allí, cada capítulo es un mundo nuevo lleno de misterio, humor y lecciones de vida. ¿Y qué haréis vosotros con estos mundos? Los exploraréis con palabras y tinta, por supuesto.

Imaginaos, por un momento, que sois Wirt, el hermano mayor lleno de inquietudes, o Greg, el pequeño entusiasta de la diversión. Después de ver un episodio de diez minutos de la serie, tendréis 20 minutos para narrar vuestras impresiones, ¡pero con un giro cada vez! A veces tendréis que resumir la historia, otras veces la contaréis como si fueseis uno de nosotros, los personajes. ¿Os imagináis hablando como Beatrice, la petirroja y sarcástica ave azul?

¿Teatro? ¡Por supuesto! Transformad el episodio en una obra dramática y presentaos para un Óscar del aula. ¿Y poesía? ¡Vamos allá! Convertid la ternura y la profundidad en versos que harían sonrojar al mismísimo Federico García Lorca.

¿Recordáis cuando Greg y yo nos encontramos con la Bestia en el bosque oscuro? Ah, cómo lo vais a recordar, si todavía no la habéis visto. Bueno, en todo caso, podéis adivinar que la Bestia no es muy amable: imaginad que sois vosotros quienes tienen que describir esa terrorífica criatura tanto física como psicológicamente. Ah, y no olvidéis los finales alternativos. ¿Qué habría pasado si Wirt no hubiera tomado aquella decisión? ¡Vosotros decidís!

Pero eso no es todo, mis amigos. La belleza de "Más Allá del Jardín" radica en sus capas. A primera vista, es una serie de aventuras llenas de risas y carcajadas. Pero si miráis más de cerca, encontraréis temas profundos sobre el miedo, la valentía, el amor fraternal y hasta la existencia misma. Una serie que se puede disfrutar con mayor edad. ¡Qué mejor manera de aprender lengua y literatura que sumergirse en un universo tan rico y diverso!



Entonces, ¿preparados para ser pequeños descubridores e investigadores en este universo fascinante? Yo siempre digo, si puedes imaginarlo, puedes escribirlo. Y si podéis escribirlo, habréis ganado el tesoro más preciado de todos: el poder de la palabra.

¡Vamos, no hay tiempo que perder! El próximo capítulo os está esperando. □ □

El Nombre del Mundo es Bosque: Una Odisea Interactiva en Twine Inspirada en Ursula K. Le Guin



INTRODUCCIÓN A LA AVENTURA CÓSMICA

¡Saludos, jóvenes cartógrafos del cosmos literario y digital! Hoy nos embarcaremos en una expedición sin igual, una que nos llevará más allá de las estrellas y dentro de los intrincados bosques del planeta Athshe. Esta aventura está inspirada en la obra maestra de ciencia ficción de Ursula K. Le Guin, "El Nombre del Mundo es Bosque". Pero no seremos meros espectadores en este viaje; seremos los arquitectos de un universo nuevo, los bardos de una epopeya que clama por ser contada. Y para ello, utilizaremos una herramienta mágica y poderosa llamada Twine.

¿QUÉ ES TWINE?

Imaginad que tenéis un libro mágico en el que podéis decidir qué sucede en la historia. ¿Qué haría el héroe? ¿Qué camino tomaría? En Twine, vosotros sois los autores de ese libro mágico. Es una herramienta digital que os permite crear vuestras propias historias interactivas, como si estuvierais construyendo un laberinto lleno de aventuras, decisiones y múltiples finales. Es como dirigir una película, pero en forma de texto. Y lo mejor de todo es que no necesitáis ser expertos en programación; si podéis escribir y soñar, podéis usar Twine.

¿QUÉ HAREMOS? CUATRO ELEMENTOS DE NUESTRA AVENTURA

- **Narración Inmersiva:** No sólo seremos narradores, sino también pintores de palabras. A partir de resúmenes breves, crearemos escenas narrativas, dialogadas y descriptivas que sumerjan al lector en la rica atmósfera de Athshe. Cada palabra será una pincelada en este lienzo literario. En esas sesiones, que frecuentemente serán con ordenadores, vuestro profesor os proporcionará una serie de ideas básicas sobre el pasaje de la novela que os ha tocado. Vosotros le tendréis que dar vida, convirtiéndolo en más de 25 líneas de narración. Recuerda: son los detalles los que dan vida a una historia.

- **Investigación y Concienciación:** No sólo seremos escritores, sino también detectives y filósofos. Investigaremos temas profundos como el colonialismo, la ecología y la lucha por un mundo mejor.. Cada dato será una pieza del rompecabezas que nos ayudará a entender mejor nuestro propio mundo, tan hermoso y valioso como injusto.

- **Desarrollo de Ramas de la Historia:** Aquí, seremos estrategas y jugadores de ajedrez. Diseñaremos esquemas con cuadros y flechas, imaginando cómo se bifurcan las tramas y cómo las decisiones de nuestros protagonistas afectan el destino de todo un planeta. Tendrás que hacer una propuesta de cómo puede evolucionar la trama y qué opciones pueden tener los personajes. Si son suficientemente buenas, el profesor las incorporará a la novela.

- **Arte Digital con IA:** En este aspecto, seremos artistas y magos digitales. Utilizaremos herramientas de inteligencia artificial como Stable Diffusion, Dall-E y Midjourney para crear imágenes que ilustren nuestra epopeya. Y sí, les enseñaré cómo manejar estas herramientas para que puedan crear su propia magia.

LA IMPORTANCIA DE NUESTRA MISIÓN

Este proyecto trasciende las paredes del aula; es una misión para cambiar la narrativa de nuestra sociedad. Al explorar temas como el respeto por la naturaleza y las culturas indígenas, y al examinar las consecuencias catastróficas del colonialismo, estamos sembrando las semillas para un futuro más justo y sostenible.

¿Qué decís, valientes exploradores? ¿Estáis listos para esta travesía hacia lo desconocido?

DESBLOQUEA LOS SEIS LOGROS DEL TRIMESTRE

¿UN LIBRO CON LOGROS DESBLOQUEABLES?

□ ¿Alguna vez habéis pensado que el aula podría ser como una partida de vuestro videojuego favorito? Imaginad por un momento que estáis en una misión en Minecraft, donde desbloqueáis logros como "El Primer Día" al sobrevivir la primera noche. ¿Qué tal si os digo que este libro también tiene logros?

□ ¡Sí, lo habéis adivinado! Os presento el sistema "Desbloquear Logros" para Lengua y Literatura!

¿CÓMO FUNCIONA?

□ Tenéis 6 misiones épicas (también conocidas como tareas) que podéis elegir realizar durante el trimestre.

□ Entregad cada tarea, en papel o por Classroom, para que el humilde servidor de este reino (o sea, yo, vuestro profesor) pueda evaluarla. Si la misión es exitosa, ¡desbloquearéis un Logro. Pegaréis una pegatina en el espacio dedicado a ese Logro en esta página de instrucciones.

□ Además, ganaréis medio punto extra en el examen que elijáis.

□ ¿Sabíais? Podéis ganar hasta 3 puntos extra. ¡Imaginad el impulso que eso dará a vuestras notas!

□ LISTA DE LOGROS □

PEGATINA	LOGRO
	Logro 1: El Narrador Cambiante Tarea: Reescribir con un estilo diferente (ejemplo: contado por otra persona, con nuevos ejemplos e imágenes) algunos de los apartados de teoría que tienes en este libro y que veremos en clase. □ Sugerencia: Imaginad cómo lo narraría un personaje famoso. ¿Y si Albert Einstein explicara el uso de la coma?
	Logro 2: Guionista de Jardines Mágicos Tarea: Escribir un guión de dos páginas para un posible capítulo de "Más Allá del Jardín". Escribe los diálogos y, mediante acotaciones entre paréntesis, indica las acciones y describe los lugares □ Pregunta: ¿Qué aventura inesperada encontrarían Wirt y Greg en vuestro episodio? ¿En qué mundo mágico se encontrarán?
	Logro 3: Crítico de Bosques Imaginarios Tarea: Leer "El nombre del mundo es bosque" de Ursula K. Leguin y hacer una reseña en vídeo de al menos dos minutos. Cuenta el argumento de la obra, explica algo sobre la autora y da tu valoración de la lectura. □ Comentario: Esta novela tiene un fuerte mensaje ecológico. ¿Os ha hecho reflexionar sobre vuestra relación con la naturaleza?
	Logro 4: Creador de Personajes Tarea: Inventar seis personajes nuevos para el ejercicio "6 personajes en busca de descripción y diálogo". Describirlos física y psicológicamente e inventar un diálogo entre dos de ellos. □ Sugerencia: ¿Qué pasaría si uno de vuestros personajes se encontrara con Don Quijote? ¿Sería un diálogo épico!
	Logro 5: Diseñador de Carteles Tarea: Crear un cartel en Canva o cualquier otro medio que anuncie nuestra versión interactiva de "El nombre del mundo es bosque". Debe incluir la dirección web, el nombre de la novela y frases que animen a leerla. □ Pregunta: ¿Qué frase reflejaría mejor el espíritu ecológico de la novela?
	Logro 6: Fotógrafo Urbano Tarea: Hacer cuatro fotos de la ciudad en las que aparezcas y añadir una descripción de al menos diez líneas para una de ellas. □ Comentario: ¿Hay algún lugar en la ciudad que os recuerde a un libro o una película? Sería genial escucharlo.

□ ¡Ahora es vuestro turno de desbloquear estos Logros! ¡BUENA SUERTE!