

Lengua y Literatura 1ESO - Tercer Trimestre



Proyecto Trimestral
RECLAMA TU PLANETA
(Página Web Ecologista)

ÍNDICE DEL TERCER 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 La Reclamación y el Acta, escribe:

<https://rafaelherrera.neocities.org/221.pdf> (incluso suele funcionar sin el “https://”)

CONTENIDO	PÁGINA	EXTENSIÓN
Reclama tu Planeta – Página Web	2	170.pdf

TEMA 7 – RECLAMACIÓN, ACTA, ADVERBIOS, LEXEMAS-MORFEMAS

Teoría Básica del Tema 7	5	221.pdf
La Reclamación y el Acta	7	49.pdf
Tres Reclamaciones de Pesadilla	8	215.pdf
Adverbios: ¿Cuántos Tipos Hay?	9	83.pdf
Lexemas y Morfemas	10	218.pdf
Escribe la Crítica de un Videojuego	12	157.pdf
Materiales Extras para el Tema 7	13	224.pdf

TEMA 8 – CURRÍCULUM, NOTICIA, CONJUNCIONES, PREPOSICIONES Y FAMILIAS LÉXICAS

Teoría Básica del Tema 8	16	222.pdf
Cómo Escribir un Buen Currículum	18	45.pdf
La Noticia Periodística	19	153.pdf
Escritura de Noticias para Jóvenes Periodistas	21	216.pdf
Preposiciones y Conjunciones	22	82.pdf
Familias Léxicas	23	142.pdf
Cuento Colaborativo (Inteligencia Humana y Artificial)	24	114.pdf
Materiales Extras para el Tema 8	26	225.pdf

TEMA 9 – TEATRO, TEXTOS INSTRUCTIVOS, MODALIDADES ORACIONALES, PARÉNTESIS, PUNTOS SUSPENSIVOS, GUIONES

Teoría Básica para el Tema 9	28	223.pdf
¿Qué es el Teatro? ¿Cuándo Surgió?	30	196.pdf
Acotaciones Teatrales	31	220.pdf
Los Textos Instructivos	32	44.pdf
Instrucciones para la Vida Cotidiana (por Julio Cortázar)	33	214.pdf
Modalidades Oracionales	34	76.pdf
Signos de Puntuación: Paréntesis, Puntos Suspensivos, Guiones	35	140.pdf
Materiales Extras para el Tema 9	37	226.pdf

PROYECTO TRIMESTRAL Y LOGROS DESBLOQUEABLES

Contaminación, Cambio Climático y Deforestación (Reclama tu Planeta)	39	217.pdf
Logros Desbloqueables del Tercer Trimestre	40	219.pdf



RECLAMA TU PLANETA: UNA INTRODUCCIÓN POR GRETA THUNBERG

Hola, soy Greta Thunberg, una activista climática de Suecia. Quizás me conozcas por mis esfuerzos para despertar al mundo ante la crisis climática. Empecé a los 15 años, un poco más mayores que vosotros, pero la edad nunca ha sido una barrera para luchar por lo que es correcto. Rafael Herrera, vuestro profesor, me ha pedido que os presente este emocionante proyecto del trimestre porque soy un ejemplo de lo que uno puede lograr con la palabra bien empleada.

Vuestro profesor cree, al igual que yo, que es el momento de que toméis el control de vuestro futuro. Los adultos en posiciones de poder hoy son mayores que yo, y necesitan ese empuje adicional que sólo vuestra generación puede proporcionar. No olvidéis que el planeta que heredaréis no tiene un plan B. Este es vuestro mundo, vuestra herencia. ¡Reclamad lo que es vuestro!

EL PROYECTO: RECLAMA TU PLANETA

Tenemos un ambicioso objetivo en mente: crear una página web vinculada a vuestro instituto, el IES Rafael de la Hoz de Córdoba. Esta web llevará el mismo título que este proyecto, "Reclama tu Planeta", y su misión será clara: concienciar sobre la urgente necesidad de actuar contra el cambio climático. Además, la página recogerá los mejores trabajos que vosotros, los estudiantes, generéis, haciéndolos accesibles a todo el mundo. Queremos difundirlo a través de todos los medios posibles para asegurar que tenga el mayor alcance.

Los trabajos que formarán parte de esta web podrán ser de cinco tipos diferentes, que se os detallarán en breve. Tal vez no hagáis todos, pero tened por seguro que cada uno de vosotros contribuirá de manera significativa a esta crucial causa.

1. Noticias 2101: El Futuro en Tus Manos

Primero está el segmento que llamaremos "Noticias 2101". Aquí tendréis que usar vuestra imaginación y habilidades periodísticas. Tendréis dos caminos posibles: escribir noticias en un escenario de Futuro Ecológico o Futuro No Ecológico. La persona que visite la web y entre en la sección de noticias tendrá que elegir una de las dos opciones: según cuál pulse, las noticias que verá serán bien diferentes. ¡Tan diferentes como puede ser nuestro planeta si hacemos algo o si seguimos sin hacer nada por cuidarlo!

- Futuro Ecológico: Imaginad un mañana donde hemos aprendido a convivir con nuestro planeta de forma sostenible. Noticias que podrían leerse como: "Las emisiones de CO₂ bajan a cero en todo el mundo" o "La Gran Barrera de Coral se recupera gracias a esfuerzos globales de conservación".

- Futuro No Ecológico: Aquí, os sumergiréis en un mundo distópico y degradado. Por ejemplo, podríais escribir noticias como "Cádiz será evacuada definitivamente por el aumento del nivel del mar" o "La crisis de agua en Madrid se intensifica; se impone la ley marcial".



Para ambas opciones, usaréis todos los elementos que componen una noticia: antetítulo, titular, entradilla, cuerpo de la noticia, y aplicaréis la regla de las 6W (¿Quién?, ¿Qué?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Por qué?, ¿Cómo?), la regla de las 3C (claridad, corrección y concisión), así como otros elementos que aprenderéis sobre este tipo de texto periodístico.

2. Reclamaciones al Futuro: Vuestra Voz Contará

El segundo tipo de material será "Reclamaciones al Futuro". No subestiméis el poder de una carta bien redactada. Podéis hacer reclamaciones ficticias pero plausibles a la ONU, o incluso a empresas consideradas poco éticas en términos ecológicos.

- Ejemplo a la ONU: Podríais exponer que "A pesar de las múltiples conferencias internacionales y acuerdos, el avance hacia los objetivos de sostenibilidad ha sido insuficiente". Y luego solicitar "Una revisión urgente de los compromisos globales y la implementación de sanciones más severas para los países incumplidores".

- Ejemplo a una Empresa: Imaginad que escribís a una gran petrolera. En la parte del EXPONE podríais decir: "Vuestra empresa ha sido responsable del derrame de miles de litros de petróleo en los océanos en los últimos años, con efectos devastadores en la fauna marina". Y en la del SOLICITA: "Exigimos un cambio inmediato en las políticas de seguridad y gestión de residuos de la empresa, además de un compromiso real y verificable para la transición a energías limpias".

En estos textos, aplicaréis lo aprendido en clase sobre cómo redactar una reclamación: la estructura del EXPONE y SOLICITA, mantener un tono formal, y presentar argumentos sólidos.



3. Currículum de la Tierra: Tu Planeta, Tu Historia

Imaginad por un momento que la Tierra está solicitando un empleo, un empleo para ser tu hogar para las generaciones futuras. ¿Cómo sería su currículum?

- Datos Personales: Aquí no estamos hablando de nombres y direcciones en la forma convencional. Más bien, detalles que la sitúan en el universo, como "Tercer planeta del sistema solar" o "Edad: aproximadamente 4,5 mil millones de años".

- Formación: No es una educación en el sentido humano, pero podríamos hablar de la formación del planeta a lo largo de eras geológicas, cómo se formó su atmósfera, sus océanos, y la aparición de la vida. ¡Aquí tendrás que ayudarte de lo que has aprendido en Ciencias Naturales!

- Experiencia Profesional: Sí, la Tierra ha sido el hogar de innumerables especies durante millones

de años. Aquí podéis hablar de las eras glaciales, la aparición de los seres humanos, la domesticación de animales y plantas, etc.

- Otros Datos de Interés: ¿Cómo ve la Tierra su futuro? Podríais hablar de los "objetivos futuros" de la Tierra: estabilidad climática, la prosperidad de todas las especies, y quizá hasta la colonización de Marte como una extensión de su "currículum".

4. Actas de Reuniones: Escenarios de Cambio Real

Ahora, preparaos para un ejercicio de creatividad y formalidad combinadas: redactar actas de reuniones ficticias entre líderes mundiales que discuten acuerdos ecológicos. En esas actas tomaréis el papel del secretario de la reunión, recogiendo las principales intervenciones de los participantes y los acuerdos tomados. Tenéis libertad para imaginar dónde y cómo se produjo la reunión, pero aquí van algunas sugerencias.

- Ejemplo de Acta sobre Deforestación: Imaginad una reunión entre líderes de países con grandes selvas tropicales. La primera orden del día podría ser "Medidas urgentes para detener la deforestación en la Amazonia". Se tomarían votaciones, se propondrían sanciones para empresas madereras irresponsables, y se esbozarían planes para plantar más árboles.

- Ejemplo de Acta sobre Cambio Climático: Aquí podríais tener una reunión del G7 o de la ONU. Temas en el orden del día podrían ser "Inversión en energías renovables" o "Reducir la dependencia del carbón y del petróleo". Las decisiones tomadas en esta reunión afectarían a todo el mundo, y vosotros, como escritores, tenéis el poder de determinar qué decisiones son esas.

Recuerda, todas estas actas deberán seguir las reglas formales que se estudian en clase. Pero no olvidéis añadir vuestro propio toque, elementos de teatro o incluso algo de humor. Pues aunque el tema sea serio, nunca está de más recordar que estamos luchando juntos, y una sonrisa puede ser una gran aliada en cualquier lucha.

5. Viñetas: El Poder del Arte y la Sátira para Provocar Cambio

Escuchadme, porque esto es crítico. A veces, una imagen vale más que mil palabras. Una sola viñeta puede capturar la urgencia, la ironía y, a veces, la absurda complacencia que nuestra sociedad muestra hacia la crisis climática. Es un arma poderosa en nuestra lucha, y os insto a que la uséis para exponer la verdad y agitar conciencias. Aquí van algunas posibles ideas:

- Los Fósiles Dirigentes: Imaginad una viñeta en la que líderes políticos sean literalmente fósiles, como dinosaurios en trajes, ignorando un meteorito etiquetado como "Cambio Climático" que se aproxima a la Tierra.



- El Planeta en Llamas: Representad la Tierra como un personaje que está en llamas, mientras los seres humanos a su alrededor están ocupados mirando sus móviles o discutiendo sobre trivialidades.

- El Futuro de Nuestros Hijos: Una idea podría ser tener niños vestidos como astronautas, mirando tristemente una Tierra degradada desde Marte, con un texto que diga algo como "¿Tendremos un Planeta B?".

No tenéis que ser artistas profesionales. Podéis usar inteligencias artificiales como DALL-E o Stable Diffusion para generar imágenes basadas en vuestras ideas. Si preferís el método tradicional, el papel y el lápiz son igualmente poderosos. Lo importante es el mensaje, no el medio.

DESPEDIDA Y LLAMADA A LA ACCIÓN

Quiero que os deis cuenta de algo: cada palabra que escribís, cada imagen que creáis y cada idea que compartís tiene el potencial de cambiar el mundo. No sois simplemente estudiantes en una clase; sois los portavoces de vuestro propio futuro. No hay tiempo para esperar a que los adultos hagan lo correcto. Ahora es vuestro momento.

No aceptéis la inacción. No os conforméis con el silencio. Aprovechad esta oportunidad para alzar la voz, para ser osados y para reclamar vuestro planeta. Haced que cada proyecto, cada noticia, cada carta y cada viñeta sean un grito de guerra contra la complacencia y la destrucción. Porque si no lo hacemos nosotros, ¿quién lo hará?

Así que levantad la cabeza, agarrad vuestro lápiz o teclado, y haced algo grandioso. La Tierra, vuestro hogar, os necesita. Y os prometo, cada pequeño esfuerzo cuenta. Ahora, ¡adelante, reclamad vuestro planeta!

TEORÍA BÁSICA DEL TEMA 7



1. LA RECLAMACIÓN

La instancia o reclamación es un texto formal que se presenta a una empresa o a un organismo público para solicitar algo a lo que se tiene derecho o quejarse de algún mal servicio o del cumplimiento de determinadas normas.

Los libros u hojas de reclamaciones son obligatorios por ley en tiendas y otras empresas. Aparecen en formatos oficiales y son revisados por las autoridades, así que no es fácil manipularlos.

PARTES DE LA RECLAMACIÓN

- **DATOS:** datos personales de la persona que reclama y de la empresa u organismo oficial a la que se dirige la reclamación.

- **EXPONE:** se describen con detalle los hechos ocurridos o los defectos de un determinado objeto. Puede ir acompañado de imágenes o

cualquier otro material de utilidad para apoyar la reclamación.

- **SOLICITA:** se formula la reclamación en sí, es decir, aquello que se intenta conseguir (una indemnización, una devolución, una disculpa, etc.)

2. EL ACTA

El acta es un documento que refleja fielmente todo lo ocurrido en una reunión: el contenido de las distintas intervenciones, los acuerdos tomados, los temas tratados, así como datos como la fecha, la hora y la identidad de los asistentes. Suele escribirse un acta en reuniones de empresa, claustros de profesores, asociaciones de todo tipo, etc.

Un acta debe tener los siguientes elementos:

- Suele comenzar con el lugar, la fecha, la hora, los asistentes y el motivo de la reunión. Por ejemplo: en el IES Rafael de la Hoz, el día 15 de febrero de 2020, se reúnen (nombres de los alumnos) para realizar la reunión trimestral de la Asociación de Estudiantes.

- A continuación, se van indicando los distintos temas que se trataron (puntos del día). Se escribe la persona que fue tomando la palabra y el contenido básico de su intervención.

- Por último, se hace un resumen de los acuerdos tomados. Se indica el momento en el que se levanta la sesión y acaba firmando el secretario como garantía de que todo lo que se ha escrito es verdad.

3. ADVERBIOS: DEFINICIÓN Y EJEMPLOS

Los adverbios son palabras que modifican verbos, adjetivos, otros adverbios o frases enteras, proporcionando información adicional sobre cómo, cuándo, dónde, en qué grado y por qué sucede la acción.

- Adverbios modificando a Verbos: "Beethoven compone magistralmente." (Modifica cómo compone Beethoven)

- Adverbios modificando a Adjetivos: "El solo de saxofón es increíblemente emotivo." (Intensifica el adjetivo 'emotivo')

- Adverbios modificando a Adverbios: "Miles Davis tocaba la trompeta muy sutilmente." (Modifica el adverbio 'sutilmente')

- Invariabilidad: Los adverbios son invariables en género y número. Ejemplo: "Ana se lo pasa bien", "Luis se lo pasa bien", etc.

Tipos de Adverbios

A. Tiempo: Ejemplos: "hoy", "ayer", "mañana". Indican cuándo sucede algo.

B. Lugar: Ejemplos: "aquí", "allí", "encima". Señalan dónde ocurre una acción.

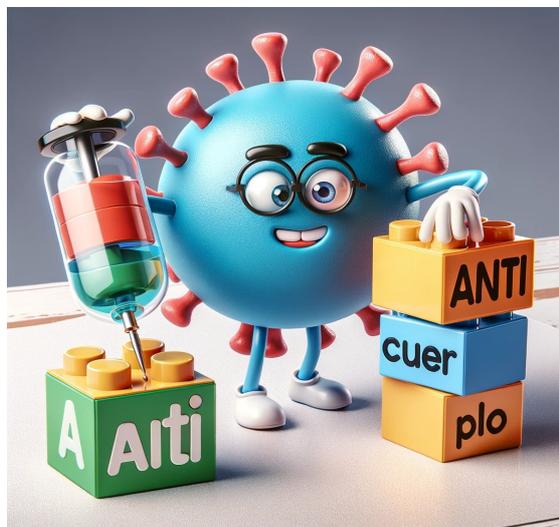
C. Modo: Ejemplos: "bien", "mal", "rápidamente". Describen cómo se realiza una acción.

- D. Cantidad: Ejemplos: "bastante", "demasiado", "muy". Indican en qué grado ocurre algo.
- E. Afirmación: Ejemplos: "sí", "verdaderamente", "claro". Expresan confirmación o asentimiento.
- F. Negación: Ejemplos: "no", "nunca", "tampoco". Se utilizan para negar o rechazar algo.
- G. Duda: Ejemplos: "quizás", "probablemente", "seguramente". Expresan incertidumbre o posibilidad.

4. LA ESTRUCTURA DE LA PALABRA.

La palabra no es el elemento más pequeño con significado que encontramos en la lengua. Cuando un niño aprende a hablar, acaba por darse cuenta de que hay elementos que se repiten en distintas palabras y que siempre significan lo mismo. Es, por ejemplo, el caso de la "-s" o "-es" para el plural.

Un ejemplo clásico de la lingüística es el de la palabra inventada "Wug". Se le colocaba una imagen con un animal fantástico y se le decía "esto es un Wug". Luego se le daba una imagen en la que aparecían dos ejemplares de dicho animal fantástico. Aunque el "Wug" es un animal inventado, los niños completan la frase sin problema. "Ahora hay dos Wugs". Esto quiere decir que los niños deducen reglas generales y las aplican (no memorizan palabras en plural como entidades independientes de las palabras en singular).



El elemento principal de la palabra, aquel que señala su significado básico, es la raíz o lexema. Un mismo lexema puede dar lugar a varias palabras (mensaje, mensajero, mensajería). Para averiguar el lexema, hay que señalar la parte de la palabra que no cambia cuando le ponemos y quitamos otros elementos. A veces, al formar algunas palabras, la raíz recibe un "incremento" para que la palabra suene bien. Otras veces, pierde alguna vocal.

GUERRERO – GUERRA - GUERRILLA: la raíz es "GUERR-"

DESARROLLAR – DESARROLLO – SUBDESARROLLO: la raíz es "DESARROLL-"

PAN – PANIFICAR - PANADERO: la raíz es pan (pero se incrementa en "panad- / -ero").

5. MORFEMAS FLEXIVOS Y DERIVATIVOS. PREFIJOS Y SUFIJOS.

Los elementos que se añaden a la raíz o lexema se llaman "morfemas". Pueden ser de dos tipos: flexivos o derivativos. Los flexivos aclaran elementos de la palabra como el género, el número, el tamaño o el tiempo verbal, pero no crean una palabra nueva (por ejemplo, "niños", "niñas", "comió" o "recogían" no aparecen por separado en el diccionario). Los morfemas derivativos crean palabras nuevas e incluso cambian el tipo de palabra (de sustantivo a adjetivo, por ejemplo).

- PASTEL- (raíz) + -ITO (sufijo flexivo): solo es un diminutivo, pero no es una palabra diferente.
- PASTEL- (raíz) + -ES (sufijo flexivo): cambia la palabra a plural, pero no es una palabra diferente.
- PASTEL- (raíz) + -ERÍA (sufijo derivativo): hay un cambio de palabra, ya que no es lo mismo un "pastel" que una "pastelería". Cada uno tendría su entrada diferente en el diccionario.
- PASTEL- (raíz) + -ER- (sufijo derivativo) + O/A (sufijos flexivos): el cambio de "pastel" a "pastelero" está generado por el sufijo derivativo "-er-", ya que "pastel" y "pastelero" son palabras distintas (una se refiere a un alimento y otra a la persona que lo prepara). Sin embargo, el sufijo flexivo -O / -A solo marca un cambio de género. "Pastelero" y "pastelera" no se consideran palabras diferentes, solo son la versión masculina y femenina de la misma palabra. No tendrían entradas diferentes en el diccionario.

Por la posición que ocupan con respecto a la raíz o lexema, los morfemas se pueden dividir en prefijos (a la izquierda del lexema) y sufijos (a la derecha del lexema). Todos los prefijos son derivativos y dan lugar a palabras nuevas. Muchos de ellos vienen del latín y el griego y se usan para crear términos técnicos.

Ejemplo: "estudiaremos la fauna submarina" SUB- (prefijo) + -MAR- (raíz o lexema) + -IN- (sufijo derivativo) + -A (sufijo flexivo).



¡Hola, estudiantes de primero de ESO de Lengua y Literatura! Hoy vamos a explorar dos tipos de textos muy importantes que pueden aparecer en nuestra vida personal y laboral: la reclamación y el acta. Conocer y dominar estos textos nos permitirá comunicarnos de manera efectiva en diversas situaciones, desde solicitar un cambio en un producto defectuoso hasta documentar lo que sucede en una reunión importante.

Primero, hablemos de la reclamación. Este es un texto formal que se presenta a una empresa o a un organismo público para solicitar algo a lo que se tiene derecho o quejarse de algún mal servicio o del cumplimiento de determinadas normas. Por ejemplo, si compras un videojuego y no funciona correctamente, puedes escribir una reclamación a la tienda donde lo compraste solicitando un reemplazo o un reembolso. Las partes de una reclamación son las siguientes:

- **DATOS:** Aquí se incluyen los datos personales de la persona que reclama y de la empresa u organismo oficial a la que se dirige la reclamación. Por ejemplo, tu nombre, dirección, y contacto, así como el nombre y dirección de la tienda de videojuegos.
- **EXPONE:** En esta parte, se describen con detalle los hechos ocurridos o los defectos de un determinado objeto. Puede ir acompañado de imágenes o cualquier otro material de utilidad para apoyar la reclamación. Por ejemplo, podrías describir cómo el videojuego se congela o se cierra de golpe cada vez que intentas jugarlo y podrías incluir fotos o vídeos del problema.
- **SOLICITA:** Aquí se formula la reclamación en sí, es decir, aquello que se intenta conseguir (una indemnización, una devolución, una disculpa, etc.) En este caso, podrías solicitar un parche o un reembolso completo de lo que has pagado por el juego.

Ahora, pasemos al acta. El acta es un documento que refleja fielmente todo lo ocurrido en una reunión: el contenido de las distintas intervenciones, los acuerdos tomados, los temas tratados, así como datos como la fecha, la hora y la identidad de los asistentes. Por ejemplo, si eres parte de un club de lectura, después de cada reunión, alguien puede redactar un acta para recordar qué libros se discutieron y qué se decidió leer para la próxima vez. Un acta debe tener los siguientes elementos:

- **Comienza con el lugar, la fecha, la hora, los asistentes y el motivo de la reunión.** Por ejemplo: "En la biblioteca municipal, el día 15 de febrero de 2023, se reúnen los miembros del club de lectura para discutir cuál será el próximo libro del mes".
- **A continuación, se van indicando los distintos temas que se trataron (puntos del día).** Se escribe la persona que fue tomando la palabra y el contenido básico de su intervención. Por ejemplo: "María propuso que el próximo libro a leer sea '1984' de George Orwell, argumentando que es una obra relevante y provocativa".
- **Por último, se hace un resumen de los acuerdos tomados. Se indica el momento en el que se levanta la sesión y acaba firmando el secretario como garantía de que todo lo que se ha escrito es verdad.** Por ejemplo: "Se acordó por unanimidad leer '1984' para la próxima reunión. La sesión se levantó a las 19:00. Firma Rafael Jorge Herrera Espinosa, que como secretario da fe de que todo transcurrió según lo escrito en esta acta".

En conclusión, aprender a escribir y entender estos tipos de textos es una habilidad valiosa que nos ayudará en muchas situaciones de la vida. No solo nos permite expresar nuestras preocupaciones y derechos de manera efectiva, sino que también nos ayuda a mantener un registro claro de las discusiones y decisiones importantes. ¡Así que sigamos aprendiendo y mejorando nuestras habilidades de escritura juntos!



Tres Reclamaciones de Pesadilla (Explicado por ARKANO)

¡Qué tal, chavales del primero de ESO! Aquí Arkano, el maestro de la improvisación, el que tira versos más rápido que el viento y más afilados que una espada samurái. Vivo entre rimas y ritmos, combatiendo en las batallas de gallos más intensas, donde las palabras son mis puños y los escenarios mi ring. ¿Por qué estoy aquí? Vuestro profe, Rafael, ha captado que soy un crack expresando quejas y críticas con un estilo único y me ha invitado para enseñaros a hacerlo con arte y maestría.

Ahora, ¿qué toca? Vamos a sumergirnos en el arte de la reclamación, un ejercicio que pondrá a prueba vuestra astucia con las palabras y vuestro ingenio para defender lo que es justo. Seguiremos los pasos que ya habéis estudiado, pero añadiendo ese toque especial que os hará destacar. Recordad, una reclamación tiene su flow, su ritmo dividido en tres partes: Datos, Expone y Solicita, cada una con su propio beat.

- **En los Datos**, es como la intro de una canción, donde os presentáis: nombre, dirección, contacto, y también los del contrincante, digo, la empresa o el organismo oficial al que lanzáis la reclamación.

- **Luego viene el Expone**, el estribillo pegajoso que cuenta vuestra historia, los hechos, el porqué estáis en pie de guerra. Aquí es donde soltáis toda la info, imágenes, pruebas, que hagan vuestro caso sólido como el concreto.

- **Y por último, el Solicita**, el gran final, donde pedís lo que os merecéis, ya sea una disculpa, una devolución, o cualquier justicia que esté en juego.

Ahora que tenéis el beat, es momento de escribir vuestras propias letras. ¿Preparados para soltar rimas que hagan historia? ¡Vamos allá! Y no os olvidéis de ser claros, directos y creativos; que cada palabra pese, que cada frase sea un gancho que no puedan esquivar. Porque en este ring, la verdad es la que golpea más fuerte.

TRES SITUACIONES PARA ESCOGER

¿Listos para lanzar vuestras propias rimas de reclamación? Escoge tu battle, tu propia misión, y demuestra que tienes más que una opinión.

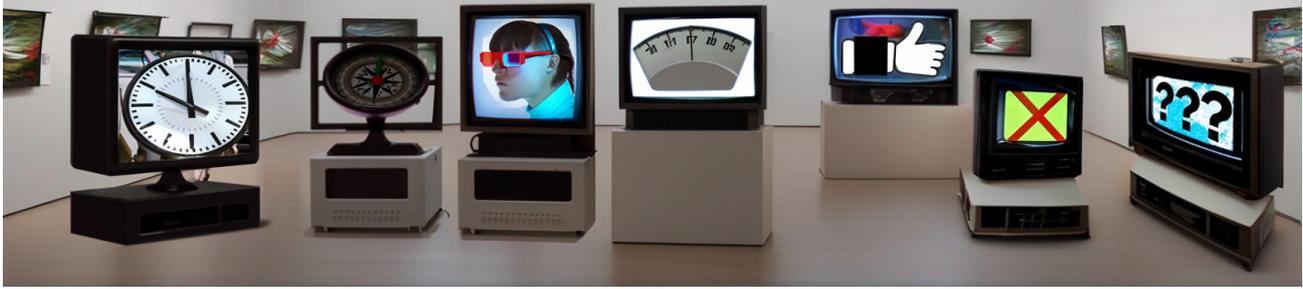
- **Situación 1: El Caso del Smartphone Roto:** Imagina que compraste un teléfono que prometía ser top, en una tienda con más luces que un concierto de rock. (Piensa en el nombre, ¿qué tal algo futurista?) Pero al llegar a casa, ¡sorpresa!, la pantalla parece salida de una pista de patinaje, rota y deslizante. (¿Qué otros fallos tenía? ¿La cámara captura fantasmas o el sonido evoca el silencio?) Al volver, el vendedor, con una sonrisa de lado, se hace el loco. (¿Cómo fue ese diálogo? ¿Usó excusas más viejas que el hilo negro?) Toca escribir esa reclamación, exigir justicia, que la tienda cumpla su misión.

- **Situación 2: Mudanza con M de Malhecha:** Contrataste una empresa de mudanzas, ¿el nombre? Piensa en algo que rime con confianza. Pero estos tipos llegan tarde, sin herramientas, como si vinieran de una fiesta en la playa. (Describe ese caos, ¿cómo reaccionaste al verlos así?) Tus muebles, tratados como en un ring de boxeo, quedan con más golpes que un saco de entrenamiento. (Imagina ese armario ahora, ¿con más abolladuras que tu primer coche?) Tu reclamación será un rap que los ponga en su lugar, pidiendo compensación por jugar con tu hogar.

- **Situación 3: Cena con S de Siniestro:** Te plantas en un restaurante, más rápido que una canción de punk, pero los empleados son tan amables como un lunes por la mañana. (¿Qué te dijeron? ¿Tenían menos gracia que un chiste sin punchline?) Y en la comida, encuentras sorpresas que no querías, como cabellos que no son ni de rapunzel. (Inventa, ¿qué más había en ese plato? ¿Algo más indeseado que un spoiler de tu serie favorita?) Es momento de reclamar, que se note tu disconformidad, como un altavoz en una biblioteca.

Escoge tu pista, tu tema, y que fluyan las palabras como en una buena rima. Recordad, ¡la creatividad es vuestra mejor arma y la verdad vuestra escudera! ¡A escribir, guerreros de la justicia!

ADVERBIOS: ¿cuántos tipos hay?



¡Hola, chicos y chicas! Soy Rafael Herrera, vuestro profesor de Lengua y Literatura. Aunque probablemente ya me conozcáis porque estoy justo delante de vosotros en clase, así que no hace falta que saque la alfombra roja para presentarme, ¿verdad?

Imaginad que los sustantivos son como los protagonistas de una película y los adjetivos son los efectos especiales que los hacen brillar. Por ejemplo, un "gato" es solo un gato, pero un "gato esponjoso" es toda una estrella de Instagram. De la misma manera, **los verbos tienen a los adverbios como sus fieles ayudantes**. "Correr" es simplemente eso, pero "correr velozmente" es como estar en una película de acción con escenas trepidantes. "Velozmente" es un adverbio y, como su nombre indica, tiende a estar cerca de los verbos. Es como ese amigo leal que siempre está ahí, principalmente para los verbos, **pero también para los adjetivos y otros adverbios, especialmente para matizar la intensidad de sus cualidades**:

- **ADVERBIO ACOMPAÑANDO A UN VERBO**: "Beethoven compone magistralmente." Aquí, "magistralmente" nos dice cómo compone Beethoven, elevando la acción a un nivel de genialidad.

- **ADVERBIO ACOMPAÑANDO A UN ADJETIVO**: "el solo de saxofón de coltrane es increíblemente emotivo." En este caso, "increíblemente" intensifica lo "emotivo" que es el solo. Es como añadirle un filtro de Instagram a una ya de por sí hermosa puesta de sol.

- **ADVERBIO ACOMPAÑANDO A OTRO ADVERBIO**: "miles davis tocaba la trompeta muy sutilmente." Aquí, "muy" modifica a "sutilmente", dando una capa extra de significado. Es como si Miles Davis no solo tocara la trompeta con sutileza, sino que lo hiciera con una sutileza única, algo nunca oído.

¿Y cómo puede reconocerse un adverbio? Lo principal es diferenciarlo de los adjetivos, ya que también son palabras que expresan cualidades. Hay un truco fácil: **el adverbio es invariable tanto en género como en número**. Le da igual que otros elementos de la frase vayan en singular, plural, masculino o femenino. Por ejemplo, puede ser que Ana sea "lista", Luis sea "listo", las jugadoras sean "listas" y los alumnos sean "listos". Todo eso son adjetivos. Pero si se lo pasan "bien", al ser un adverbio, no existe ningún cambio en la palabra, es invariable: "Ana se lo pasa bien", "Luis se lo pasa bien", "las jugadoras se lo pasan bien", "los alumnos se lo pasan bien". ¿Veis como "bien" no cambia en ningún momento?

Por último, **vamos a descubrir los siete maravillosos tipos de adverbios que existen**. Sí, siete, como los días de la semana o las maravillas del mundo antiguo:

- **1. Adverbios de Tiempo**: hoy, ayer, mañana, pronto, tarde... Estos adverbios son como los relojes del lenguaje. Por ejemplo, si decimos "Bach compuso ayer una pieza para clave", estaríamos viajando en una máquina del tiempo lingüística, porque, obviamente, pudo pasar ayer. Pero, ¿qué emocionante sería!

- **2. Adverbios de Lugar**: aquí, allí, encima, cerca, lejos... Estos son los GPS del lenguaje. Imaginad que decimos "El trompetista tocó aquí". Así, nuestra aula se convierte en un club de jazz. ¿No es genial?

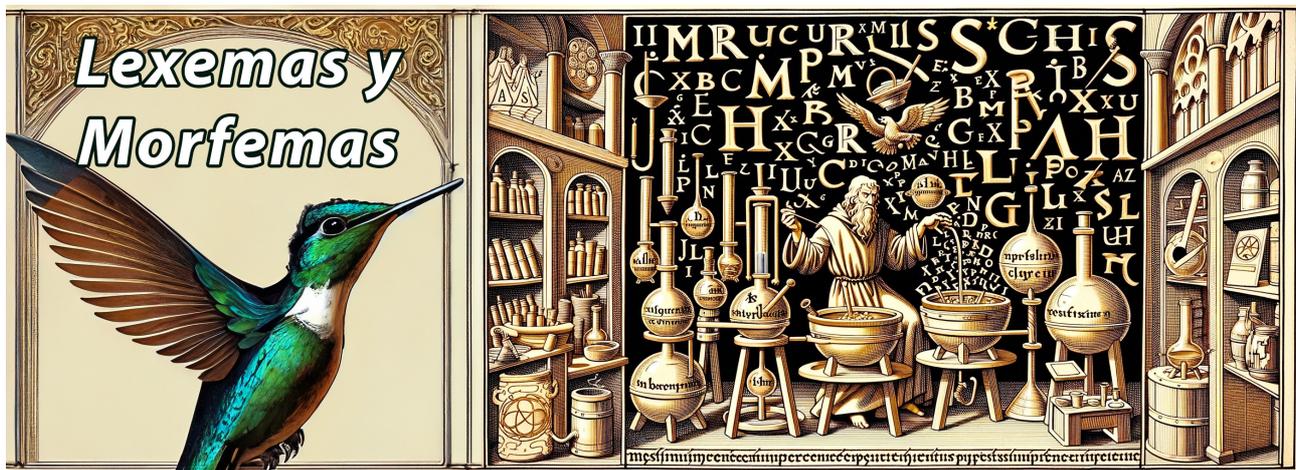
- **3. Adverbios de Modo**: bien, mal, rápidamente, educadamente... Sirven para expresar matices. Muchos de estos adverbios nacen de adjetivos añadiendo la terminación "-mente". Así, "rápido" pasa a "rápidamente". Es como si los adjetivos se pusieran una uniforme para acompañar a verbos en vez de a sustantivos.

- **4. Adverbios de Cantidad**: bastante, demasiado, muy... Estos son los matemáticos del grupo. Si decimos "Leí bastante sobre ciencia", estamos cuantificando nuestra pasión por el conocimiento. Y nunca es "bastante", ¿verdad? Recuerda que estos son los que suelen acompañar a adjetivos u otros adverbios.

- **5. Adverbios de Afirmación**: sí, verdaderamente, claro, obvio... Estos son los optimistas del lenguaje. Si decimos "Sí, Beethoven es un genio", estamos poniendo un sello de aprobación en nuestra opinión.

- **6. Adverbios de Negación**: no, nunca, tampoco, jamás... Estos son los pesimistas, pero necesarios. Imaginad que decimos "Nunca escucharé Reggaeton". Estos adverbios nos ayudan a establecer límites.

- **7. Adverbios de Duda**: quizás, probablemente, acaso, seguramente... Estos son los filósofos del lenguaje. Si decimos "Quizás Coltrane sea el mejor saxofonista", estamos abriendo la puerta a la reflexión y al debate.



¡Saludos, jóvenes aprendices de la lengua! Soy Mercurius Argentum, alquimista de las palabras en esta era medieval, donde la búsqueda de conocimiento y la transmutación de los elementos es nuestra mayor pasión. Así como nosotros, alquimistas, intentamos transformar los metales en oro, en el reino de la lengua, las palabras también se transforman, creando nuevas formas y significados.

Hoy, he recibido una petición del sabio Rafael Herrera para desentrañar los secretos de las palabras, descubriendo su raíz o lexema y los morfemas, tanto derivativos como flexivos. Estos cambios en las palabras nos permiten derivar nuevas palabras de otras anteriores, de manera similar a como nosotros intentamos derivar oro de otros materiales.

Los conceptos que presentaré son como las piedras filosofales de la lengua, transformando nuestro entendimiento:

- **¿Pero hay algo más pequeño que una palabra?:** En el vasto universo de la lengua, la palabra no es el elemento más pequeño con significado. Al igual que un alquimista descubre que los materiales pueden dividirse en elementos más simples, los aprendices de la lengua descubren que existen elementos repetitivos con significados constantes en distintas palabras. Estos elementos mínimos con significado son llamados "monemas". Un claro ejemplo es la "-s" o "-es" que, al igual que una chispa de fuego, transforma una palabra al plural.

- **El Experimento del 'Wug':** Imaginaos un animal fantástico llamado "Wug". Al mostrar a un niño una imagen de este ser y decirle "esto es un Wug", y luego mostrarle dos de estos seres, los niños, como pequeños alquimistas de la lengua, intuyen y proclaman: "Ahora hay dos Wugs". ¡Pero ellos no han oído nunca la palabra "Wugs", ni siquiera habían oído hace un minuto la palabra "Wug"! Pero sí han oído "casa/casas", "galleta/galletas" y muchas más. No memorizan las palabras en plural como entidades separadas de las palabras en singular, sino que, como verdaderos sabios, deducen reglas generales y las aplican.



This is a Wug.



Now there is another one.

There are two of them.

There are two ____.

Photo courtesy of Jean Berko Gleason

- **Lexema, la Raíz de la Palabra:** Al igual que en la búsqueda de la esencia de los elementos, en la lengua, el elemento principal de la palabra es la raíz o lexema. Este núcleo señala el significado básico y, al igual que un árbol robusto, puede dar lugar a muchas ramificaciones (palabras). Por ejemplo, de la raíz "mensaje" nacen palabras como mensajero y mensajería. Para descubrir este núcleo inmutable, buscamos la parte de la palabra que permanece constante, incluso cuando le añadimos o quitamos otros elementos. A veces, como en la alquimia, al formar algunas palabras, la raíz recibe un "incremento" para que la palabra fluya armoniosamente. Otras veces, pierde alguna vocal, como en el misterioso proceso de transmutación.

- **Considerad estos ejemplos:**

GUERRERO – GUERRA - GUERRILLA: la raíz es "GUERR-"

DESARROLLAR – DESARROLLO – SUBDESARROLLO: la raíz es "desarroll-"

PAN – PANIFICAR - PANADERO: la raíz es "pan", pero se incrementa en "panad- / -ero".

Así, jóvenes aprendices, os invito a sumergiros en el arte de la lingüística, donde, al igual que en la alquimia, descubriremos juntos cómo transformar y entender las palabras en su esencia más pura.

MORFEMAS FLEXIVOS Y DERIVATIVOS: LOS TRANSFORMADORES DE PALABRAS

En el vasto jardín de la lingüística, las flores de las palabras crecen y cambian gracias a los "morfemas", elementos que se añaden a la raíz o lexema para transformarlas. Imaginaos que la palabra es una piedra preciosa y los morfemas son los cinceles que esculpen su forma definitiva.

- **Morfemas Flexivos:** Estos son como las finas capas de barniz que cambian el tono de un objeto pero no su esencia. Aclaran elementos como el género, el número, el tamaño o el tiempo verbal. Sin embargo, no crean una palabra nueva. Un ejemplo sería "niños" o "comió". Estas palabras no se hallan por separado en el diccionario de la lengua, pues son variaciones de una misma esencia.

- **Morfemas Derivativos:** Aquí es donde la magia ocurre, jóvenes aprendices. Estos morfemas son como los alquimistas que transforman el plomo en oro. Cambian la palabra de manera más significativa, creando palabras nuevas e incluso cambiando su tipo (de sustantivo a adjetivo, por ejemplo). Un claro ejemplo sería el cambio de "pastel" a "pastelería". Estas palabras son entidades distintas en el gran libro del diccionario.

- **Ejemplos Alquímicos de Transformación:**

PASTEL + -ITO: Un diminutivo, añadiendo ternura pero no una nueva esencia. "Pastelito" sigue siendo un "pastel", solo que más pequeño y acogedor.

PASTEL + -ES: El plural, como un espejo que refleja más de una imagen pero todas del mismo objeto. "Pasteles", simplemente más de uno.

PASTEL + -ERÍA: Ah, la transmutación. "Pastelería" ya no es un pastel, sino el lugar donde los pasteles cobran vida. Una nueva palabra, una nueva entidad.

PASTEL + -ERO/A: Aquí, el sufijo derivativo "-er-" convierte un simple "pastel" en "pastelero", el maestro de los pasteles. El sufijo flexivo -O/-A solo cambia el género, como un vestido que cambia el aspecto pero no la persona que lo lleva.

PREFIJOS Y SUFIJOS: LOS GUARDIANES DE LAS PALABRAS

Los morfemas, en su sabiduría, se posicionan alrededor de la raíz o lexema como guardianes. Los prefijos, siempre vigilantes, se sitúan a la izquierda, mientras que los sufijos, protectores fieles, se colocan a la derecha. Todos los prefijos son derivativos, abriendo puertas a nuevas palabras. Como alquimistas herederos de culturas antiguas, muchos prefijos provienen del latín y el griego, usados para forjar términos técnicos.

Ejemplo Alquímico: En "submarinos", "SUB-" es el prefijo que nos lleva bajo las olas, "MAR-" es la raíz que invoca el vasto océano, "-IN-" es el sufijo derivativo que transforma el mar en algo relacionado con él (de sustantivo a adjetivo), "-O" es el sufijo flexivo que nos indica que estamos hablando de una palabra masculina ("mundos submarinos") y "-S" es el sufijo flexivo de plural.

MERCURIUS ARGENTUM PROPONE UN EJERCICIO

Antes de que partáis de este laboratorio de saberes, os dejo un desafío para afilar vuestra mente y habilidades. Un ejercicio, como una búsqueda del tesoro en el reino de las palabras, os espera. Inventad palabras a partir de estas raíces, todas las que podáis. Y señalad qué elementos habéis añadido en cada caso: prefijos, sufijos flexivos o sufijos derivativos. Os doy la primera palabra hecha y vosotros hacéis las siguientes.

Ejemplo COMUNIC-: A esta raíz, añadid morfemas flexivos y derivativos. Por supuesto, podéis empezar por "comunicar". Por ejemplo, podríais transformarla en "comunicador" (donde "-ador" es un sufijo derivativo que convierte el verbo en sustantivo), o en "incomunicar" (donde "in-" es un prefijo derivativo que indica negación).

Raíces con las que trabajar: 1. VIV- / 2. MOV- / 3. ORDEN- / 4. TENS- / 5. HISTORI- / 6. PAS- / 7. FIJ- / 8. CARG- / 9. COMPLET-

Recordad señalar de qué tipo es cada morfema que añadís. vuestra tarea es explorar y experimentar con estas raíces, añadiendo vuestros propios morfemas, creando palabras nuevas y llenas de significado.

MERCURIUS SE DESPIDE

Y ahora, jóvenes alquimistas de la palabra, llega el momento de despedirnos. Que vuestro viaje por el fascinante mundo de la lingüística esté lleno de descubrimientos y maravillas. Recordad siempre: cada palabra es un universo por descubrir, y vosotros sois los exploradores de este infinito cosmos de significados. ¡Hasta que nos encontremos de nuevo en esta noble búsqueda del conocimiento!

Escribe la Crítica de un Videojuego



¡Hola a todos, futuros críticos de videojuegos y exploradores de mundos virtuales! Soy Shigeru Miyamoto, el creador de algunas de las franquicias de videojuegos más queridas y reconocidas en todo el mundo, como Mario, Zelda y Donkey Kong. ¡Imagino que algunos de vosotros habéis pasado horas rescatando princesas, explorando mazmorras y recolectando bananas virtuales!

Vuestro profesor Rafael me ha encargado presentaros este ejercicio de escritura creativa porque he dedicado gran parte de mi vida a construir mundos donde la gente pueda jugar, aprender y, por supuesto, divertirse. También me ha contado que él ha jugado a algunos de mis juegos desde que era pequeño, y ahora quiere que vosotros exploremos juntos la magia de la crítica de videojuegos.

Criticar un videojuego es más que solo decir si es "bueno" o "malo". Es una oportunidad para analizar cada elemento que compone ese universo virtual, desde el diseño gráfico hasta la mecánica del juego, pasando por la música y la narrativa. Al hacerlo, no solo os convertiréis en jugadores más conscientes, sino que también aprenderéis a apreciar el arte y la ciencia que hay detrás de cada decisión en el diseño de un juego. ¡Un videojuego es un trabajo en equipo tan complejo como una película, incluso más.

INSTRUCCIONES PARA HACER LA CRÍTICA PERFECTA

- **Paso 1 (UN TÍTULO AL AZAR):** Coged un dado y tiradlo cuatro veces, una para cada columna de una tabla que vuestro profesor os proporcionará. Así obtendréis un título único y especial para vuestro videojuego ficticio.

- **Paso 2 (LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO):** Comienza hablando del género y del inicio de la trama ¿Es tu videojuego un RPG épico como "The Legend of Zelda"? ¿O quizás un juego de plataformas al estilo "Super Mario"? Establece el género y brinda un par de oraciones que describan la situación inicial. Ejemplo de "Super Mario": "En este juego de plataformas, Mario se embarca en una misión para rescatar a la Princesa Peach del malvado Bowser. Empiezas en el Reino Champiñón, pero rápidamente te adentrarás en diversos mundos llenos de desafíos." Luego habla del desarrollo de la historia. Eso sí, no hagas spoilers: no queremos arruinar la experiencia para futuros jugadores. Por ejemplo, en "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", Link tiene que viajar en el tiempo y enfrentarse a enemigos en varios templos para salvar el mundo.

- **Paso 3 (CRÍTICA ESPECIALIZADA):** En una crítica de un videojuego, hay muchos elementos que se pueden explicar.

A. Trama y giros argumentales: ¿Son predecibles o te mantienen al borde del asiento?

B. Personajes: ¿Son memorables como Mario o Link? ¿Tienen un arco de desarrollo interesante?

C. Música: ¿Es tan icónica y divertida como las melodías de "Super Mario Bros." o "The Legend of Zelda"?

D. Gráficos y efectos visuales: ¿la luz y las texturas te dejan con la boca abierta? ¿Parecen reales?

E. Dificultad: ¿Es accesible para principiantes o un desafío incluso para los más veteranos y expertos?

- **Paso 4 (RECOMENDACIÓN FINAL):** Decidid si recomendáis el juego o no, y explicad por qué en una o dos oraciones. No dejéis a vuestros lectores en suspenso.

DESPEDIDA DE MIYAMOTO

Así que ahí lo tenéis, futuros críticos. Ahora tenéis un mundo de posibilidades al alcance de vuestra pluma o teclado. ¡Divertíos explorando y describiendo vuestros universos de juego! Yo me voy a diseñar el nuevo Super Mario.

COLUMNA 1	COLUMNA 2	COLUMNA 3	COLUMNA 4
1. LA BATALLA	1. FINAL	1. DEL GUERRERO	1. ENCANTADO
2. EL ASCENSO	2. ETERNO	2. DEL DRAGÓN	2. PROHIBIDO
3. LA CAÍDA	3. OSCURO	3. DE LA FORTALEZA	3. OLVIDADO
4. LA CONQUISTA	4. PERDIDO	4. DEL REINO	4. INFINITO
5. LA DEFENSA	5. INVISIBLE	5. DE LA GALAXIA	5. MISTERIOSO
6. LA EXPLORACIÓN	6. SILENCIOSO	6. DEL LABERINTO	6. LEGENDARIO

MATERIALES EXTRAS PARA EL TEMA 7

1. ACTAS HUMORÍSTICAS

¡Hola, futuro secretario de actas! Tu misión, si decides aceptarla, es escribir un acta para una de las siguientes reuniones. No te preocupes, puedes inventar todos los datos que necesites. ¡Y recuerda, el humor es bienvenido!

A. Asociación de estudiantes del centro: Estos estudiantes están hartos de las instalaciones y quieren mejoras. ¿Quizás una piscina olímpica en la azotea? ¿O un salón de videojuegos en el sótano?

B. Directiva de Apple: Están planeando nuevos productos y campañas de publicidad. ¿Quizás un iPhone que también sea una tostadora? ¿O una campaña de publicidad protagonizada por extraterrestres?

C. Asociación de aficionados a la bicicleta: Están planeando las actividades de la próxima temporada. ¿Quizás una carrera de bicicletas en monociclos? ¿O un viaje en bicicleta al Polo Norte?

D. Club de fans de los unicornios: Están discutiendo sobre la mejor manera de promover la existencia de unicornios. ¿Quizás un desfile de unicornios por la ciudad? ¿O una campaña de recaudación de fondos para construir un santuario de unicornios?

E. Consejo de estudiantes de Hogwarts: Están planeando su próxima gran fiesta. ¿Quizás un baile de disfraces donde todos vengan vestidos como muggles? ¿O una competencia de Quidditch intercasas?

F. Sociedad secreta de superhéroes: Están discutiendo sobre su próxima misión. ¿Quizás salvar el mundo de un ejército de gatos gigantes? ¿O detener a un villano que planea convertir todos los helados del mundo en brócoli?

2. ANIMALES FANTÁSTICOS Y DÓNDE ENCONTRARLOS – J.K.ROWLING (FRAGMENTO)

ACROMÁNTULA Clasificación del MM: XXXXX

La acromántula es una monstruosa araña de ocho ojos que puede hablar como las personas. Es originaria de Borneo, donde habita en la jungla impenetrable. Sus características distintivas incluyen un grueso pelo negro que cubre su cuerpo; unas patas cuya envergadura puede alcanzar hasta cuatro metros y medio; sus pinzas, que producen un chasquido peculiar cuando la acromántula está excitada o enfadada; y una secreción venenosa. Esta criatura es carnívora y prefiere las presas grandes. Teje su tela con forma de cúpula sobre la tierra. La hembra es más grande que el macho y puede depositar hasta cien huevos en una puesta. Suaves y blancos, son tan grandes como pelotas de playa. La incubación dura de seis a ocho semanas. Los huevos de la acromántula han sido designados Bienes No Comerciables de Clase A por el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas, lo que significa que su importación o venta se castiga con severidad. Se cree que estos animales fueron creados por magos, posiblemente con la intención de que custodiaran moradas o tesoros, como ocurre a menudo con los monstruos criados mágicamente.¹¹ Aunque poseen una inteligencia casi equiparable a la de las personas, es imposible adiestrarlas, pues son muy peligrosas tanto para los magos como para los muggles. Ciertas fuentes hablan de una colonia de acromántulas que se habría establecido en Escocia. Esos rumores están sin confirmar.

3. HURACÁN MUNDIAL – RANDALL MUNROE

P. *¿Qué pasaría si la Tierra y todos los objetos que hay en ella de repente dejasen de girar, pero la atmósfera mantuviese su velocidad?* **ANDREW BROWN**

R. CASI TODO EL MUNDO MORIRÍA . Entonces la situación se pondría interesante.

En el ecuador, la superficie de la Tierra se mueve a alrededor de 470 metros por segundo — un poco más que 1.600 kilómetros por hora— en relación a su eje. Si la Tierra se parara y el aire no, el resultado sería un viento repentino de 1.600 kilómetros por hora.

El viento sería mayor en el ecuador, pero todo el mundo y todas las cosas que se encontrasen entre los 42 grados norte y los 42 grados sur —lo que incluye cerca del 85 por 100 de la población mundial— soportarían un viento supersónico.

Los vientos más fuertes solo durarían unos minutos cerca de la superficie; la fricción con el suelo los ralentizaría. Sin embargo, esos escasos minutos bastarían para reducir a ruinas prácticamente todas las estructuras humanas.

Mi casa en Boston está situada lo bastante al norte como para quedarse justo fuera de la zona de vientos supersónicos, pero los vientos serían el doble de fuertes que los del tornado más potente. Todos los edificios, desde los cobertizos a los rascacielos, quedarían aplastados, serían arrancados de cuajo y rodarían sobre la superficie.

Los vientos serían más suaves cerca de los polos, pero ninguna ciudad se encuentra lo bastante lejos del ecuador como para librarse de una devastación. Longyearbyen o el archipiélago Svalbard, en Noruega —la ciudad con la latitud más alta del planeta— acabaría devastada por vientos iguales que los de los ciclones tropicales más fuertes nunca registrados.

Si vas a buscar un refugio para esperar a que pase, uno de los mejores lugares para ello puede ser Helsinki (Finlandia). Aunque su alta latitud —superior a 60° N— no bastaría para evitar que los vientos la arrasaran, el lecho rocoso que hay bajo Helsinki contiene una sofisticada red de túneles, además de un centro comercial subterráneo, una pista de hockey, un complejo acuático, etcétera.

Ningún edificio se salvaría; incluso las estructuras lo bastante fuertes como para aguantar los vientos estarían en peligro. Tal y como dijo el cómico Ron White sobre los huracanes: «No es *que* sople el viento; es *qué* sopla el viento».

Digamos que estás en un búnker enorme hecho de algún material que puede aguantar vientos de 1.600 kilómetros por hora. Eso sería genial y estarías bien..., si fueras el único en un búnker. Lamentablemente, lo más seguro es que tuvieras vecinos y, si el vecino situado a barlovento tuviera un búnker que no estuviera tan bien sujeto, tu búnker tendría que aguantar el impacto a 1.600 kilómetros por hora de su búnker.

La raza humana no se extinguiría^[1]. En general muy poca gente sobre la superficie sobreviviría; los restos arrastrados por el viento pulverizarían cualquier cosa que no fuera resistente a una explosión nuclear. Sin embargo, mucha gente bajo la superficie del suelo sobreviviría sin problemas. Si estuvieras en un sótano profundo (o mejor, en un túnel de metro) cuando sucediera, tendrías buenas probabilidades de sobrevivir.

También habría otros supervivientes afortunados. Los numerosos científicos y personal de la estación de investigación Amundsen-Scott, en el Polo Sur, estarían a salvo de los vientos. Para ellos la primera señal de que habría problemas sería que el mundo exterior de repente se quedaría en silencio. Ese misterioso silencio probablemente los distraería durante un rato, pero al final alguien se daría cuenta de algo más extraño: A medida que los vientos remitieran, la situación se volvería más extraña. La fuerza del viento se traduciría en una ola de calor. Normalmente, la energía cinética de una ráfaga de viento es tan pequeña que resulta insignificante, pero en este caso no serían vientos normales. Cuando se detuviera de manera brusca, el aire se calentaría.

En la tierra, esto llevaría a unas temperaturas abrasadoras y se originarían —en las zonas donde el aire es húmedo— tormentas mundiales.

Al mismo tiempo, el viento que barriera los océanos revolvería y pulverizaría la capa superficial de agua. Durante un tiempo, el océano dejaría de tener superficie: sería imposible saber dónde termina la espuma y empieza el mar.



■ Sucedan cosas terribles

□ Sucedan cosas terribles, pero más despacio

¡Todos estos años te has burlado de nosotros por vivir en un lugar tan frío y oscuro!



Los océanos son fríos. Debajo de la fina capa superficial mantienen una temperatura uniforme de unos 4 °C. La tempestad agitaría el agua desde las profundidades y la entrada de espuma fría en el aire sobrecalentado crearía un tipo de clima nunca visto sobre la tierra: una mezcla turbia de viento, rocío marino, niebla y cambios bruscos de temperatura.

Esta marejada llevaría a una proliferación de vida, dado que abundarían los nutrientes en las capas superiores. Al mismo tiempo supondría una gran mortandad de cangrejos, tortugas marinas y animales incapaces de soportar el agua baja en oxígeno del fondo. Cualquier animal que necesite respirar —como las ballenas y los delfines— tendría problemas a la hora de sobrevivir en esa turbulenta fusión de mar y aire.

Las olas barrerían el globo terráqueo de este a oeste y todas las orillas orientadas al este se enfrentarían a la tormenta más grande de la historia mundial. Una nube cegadora de espuma marina barrería el interior y detrás de ella una pared de agua turbulenta y agitada se abriría paso como un tsunami. En algunos lugares las olas se internarían muchos kilómetros tierra adentro.

Los huracanes introducirían grandes cantidades de polvo y desechos en la atmósfera.

Al mismo tiempo, un manto denso de niebla se formaría sobre las superficies del frío océano. Por regla general, esto haría que las temperaturas mundiales cayeran en picado. Eso es lo que sucedería. Al menos en un lado de la Tierra. Si la Tierra dejara de girar, el ciclo normal del día y la noche terminaría. El Sol no dejaría de moverse por completo alrededor del cielo, pero en lugar de salir y ponerse una vez al día lo haría una vez al año.

El día y la noche durarían seis meses, incluso en el ecuador. Cuando fuera de día la superficie se abrasaría bajo el sol constante mientras que cuando fuera de noche la temperatura caería de golpe. La convección de la parte del día daría como resultado enormes tormentas en la zona justo debajo del Sol

En cierta manera, la Tierra se parecería a uno de los exoplanetas con acoplamiento de mareas que se suelen encontrar en la zona habitable de una estrella enana roja, pero una mejor comparación sería con una Venus muy primitiva. Debido a su rotación, Venus —como nuestra Tierra detenida— mantiene la misma cara mirando hacia el Sol durante meses. Sin embargo, su densa atmósfera circula bastante rápido, lo que hace que el día y la noche tengan aproximadamente la misma temperatura.

Aunque la duración del día podría cambiar, ¡la duración del mes no! La Luna no ha dejado de rotar alrededor de la Tierra. Sin embargo, si la rotación de la Tierra no le da su energía mareomotriz, la Luna dejaría de alejarse de la Tierra (como está haciendo actualmente) y empezaría a acercarse lentamente hacia nosotros.

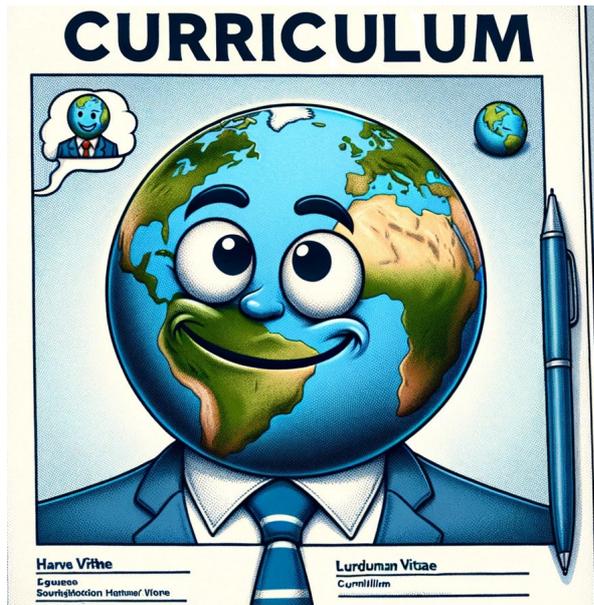


Nunca te abandonaré



De hecho, la Luna —nuestra fiel compañera— intervendría para reparar los daños generados en el escenario presentado por Andrew. En este momento la Tierra gira más rápido que la Luna y nuestras mareas ralentizan la rotación de la Tierra a la vez que alejan a la Luna ^[3]. Si dejásemos de rotar, la Luna dejaría de alejarse de nosotros. En lugar de ralentizarnos, sus mareas acelerarían nuestra rotación. Tranquilamente y de manera silenciosa, la gravedad de la Luna tiraría de nuestro planeta... Y la Tierra volvería a girar de nuevo.

TEORÍA BÁSICA DEL TEMA 8



1. EL CURRÍCULUM

El currículum (también llamado “curriculum vitae”) es un texto formal que incluye información relevante sobre la formación y la experiencia personal de una persona. Para conseguir la mayoría de los trabajos, las empresas suelen pedir un currículum y, si este parece el adecuado, se suele completar con una entrevista de trabajo.

PARTES DEL CURRÍCULUM

- **DATOS PERSONALES:** año y lugar de nacimiento, lugar de residencia, teléfono de contacto, e-mail, etc.
- **FORMACIÓN ACADÉMICA:** instituto y universidad en las que se estudió, títulos conseguidos (carreras, másteres, licencias, etc.)
- **EXPERIENCIA PROFESIONAL:** empresa en la que se trabajó, cargo que se ocupó, fecha de inicio y fin de dichos trabajos.

- **OTROS DATOS DE INTERÉS:** premios, becas, publicaciones, disponibilidad para viajar, carnet de conducir, voluntariado en alguna ONG, aficiones (breve y si tiene alguna importancia para el trabajo), etc. Añade que te gustaría tener una entrevista de trabajo.
- Suele acompañarse con una foto.

2. LA NOTICIA

Se trata del género básico del periodismo y el que ocupa más espacio en un periódico. Si en un periódico solo apareciera un género, ése sería sin duda la noticia. Una buena noticia debe cumplir estrictamente las siguientes características:

- **Partes de la noticia:** el texto de mayor tamaño es el titular, el cual suele ser breve. Suele ir acompañado de un antetítulo o subtítulo, el cual añade algún dato muy relevante para entender el titular. Después viene un pequeño párrafo, generalmente en negrita o versalita, llamado “entradilla”, con los datos más destacados del hecho. Finalmente, con un tipo de letra normal, aparece el “cuerpo” de la noticia, en donde ya se detallan todos los hechos. Esta estructura le da al lector de leer más o menos en cada noticia: fijarse solo en el titular y su antetítulo-subtítulo, ampliar un poco con la entradilla o informarse de manera completa con el cuerpo.
- **Actualidad:** la noticia debe informar de un hecho reciente o que se ha descubierto hace poco (por ejemplo, se descubre el culpable de un asesinato de hace años).
- **Relevancia:** la noticia debe tener importancia objetiva para la sociedad. No puede ser importante para una sola persona o para un grupo pequeño. Hay noticias que pueden ser relevantes para un periódico local y no para uno nacional (por ejemplo, una calle cortada por obras).
- **Objetividad e imparcialidad:** la noticia debe tratar sobre hechos concretos, no sobre sensaciones o sentimientos. El periodista debe ser imparcial: no puede tomar partido por ninguno de los protagonistas de la noticia, ni calificar el hecho desde un punto de vista moral, incluso aunque se trate de hechos que cualquiera calificaría como malvados (asesinatos, robos, etc.)
- La noticia debe aportar, en la medida de la posible, la información que se sintetiza en **la regla de las seis “W”:** what (qué), who (quién), where (dónde), when (cuándo), why (por qué), how (cómo).
- Las noticias se cuentan de manera inversa a cómo se haría en una narración literaria. Se suele comenzar por el hecho más importante, que suele ser el último que ocurrió.
- **Una noticia debe cumplir la regla de las tres “C”:** claridad (usar las palabras exactas, sin adornos; construir las frases evitando la ambigüedad y los dobles sentidos), corrección (respeto absoluto a las reglas de ortografía, sintaxis y cortesía) y concisión (no alargar el texto de manera innecesaria, ser breve en la medida de lo posible).

3. CONJUNCIONES

Definición: Las conjunciones son palabras que sirven para conectar palabras, sintagmas o frases, estableciendo diferentes tipos de relaciones entre ellas.

Tipos de Conjunciones:

- Copulativas: Ejemplos: "y", "e", "ni". Unen elementos de manera aditiva.
- Disyuntivas: Ejemplos: "o", "u". Introducen una opción o alternativa.
- Adversativas: Ejemplos: "pero", "sino". Establecen contraposición o contraste.
- Consecutivas: Ejemplos: "así que", "por lo tanto". Expresan consecuencia.
- Causales: Ejemplos: "porque", "ya que". Indican causa o razón.
- Condicionales: Ejemplos: "si", "a menos que". Introducen una condición.
- Finales: Ejemplos: "para que", "a fin de que". Señalan finalidad o propósito.

4. PREPOSICIONES

Definición: Las preposiciones son palabras invariables que sirven para conectar elementos en una oración, estableciendo relaciones de tiempo, lugar, modo, causa, etc.

- **Lista de Preposiciones:** a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, sobre, tras, versus, vía.

Notas: Algunas preposiciones menos comunes son "versus" y "vía". "Cabe" y "so" son preposiciones arcaicas o menos utilizadas en el lenguaje actual.

5. FAMILIAS LÉXICAS

Definición: Una familia léxica consiste en un grupo de palabras que comparten la misma raíz o lexema. Estas palabras derivadas pueden incluir diferentes categorías gramaticales como sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios.

- **Ejemplo con "SOL":**

Lexema: SOL

Derivados: soleado (adjetivo), quitasol (sustantivo), insolación (sustantivo).

- **Formación de una Familia Léxica**

A. Prefijos y Sufijos Derivativos: Se añaden prefijos y sufijos a la raíz para formar palabras derivadas.

B. Palabras Compuestas: Se forman al unir dos raíces.

C. Sufijos Flexivos: Cambian la forma de la palabra pero no crean una nueva (ej. el plural), por lo tanto, no forman parte de la familia léxica.

- **Ejemplo con "MAR":**

Con Prefijo: submarino (prefijo SUB- + MAR).

Palabra Compuesta: bajar (adjetivo BAJA + MAR).

Sufijo Flexivo (no parte de la familia léxica): mares (plural de MAR).

Organización de una Familia Léxica

Clasificación de las palabras derivadas según su categoría gramatical.

- **Ejemplo con "AMOR":**

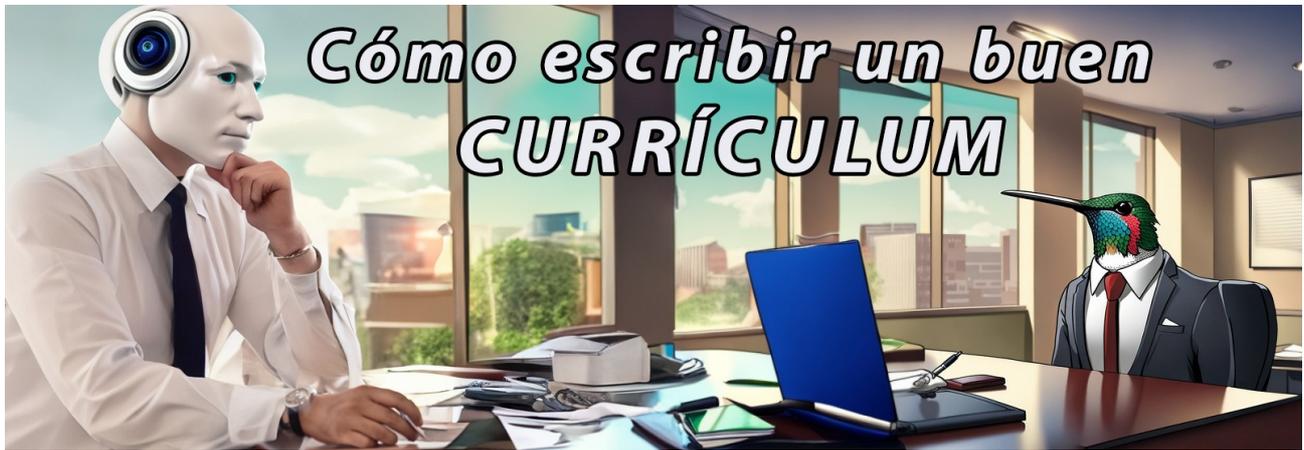
Sustantivos: enamoramiento, desamor.

Adjetivos: amoroso, enamorado.

Verbos: amar, enamorar.

Adverbios: amorosamente, enamoradamente.





¡Hola, estudiantes del IES Rafael de la Hoz de Córdoba! Soy RafIAel Herrera, la versión digital de vuestro profesor de Lengua y Literatura, Rafael Herrera. ¿Os habéis fijado en la IA en mayúscula de mi nombre? Eso es porque fui creado por una Inteligencia Artificial. ¿Impresionante, verdad? Pero no os preocupéis, no estoy aquí para reemplazar a vuestro profesor, sino para ayudaros a aprender de una manera más divertida e interactiva. Hoy vamos a hablar de algo muy importante para vuestro futuro: el currículum. Sí, sí, ese documento que parece tan aburrido pero que puede ser la llave para abrir la puerta de vuestros sueños. Imaginad que queréis ser astronautas, diseñadores de videojuegos, chefs de renombre o incluso presidentes de una gran empresa. ¿Cómo creéis que vais a conseguirlo? ¡Exacto! Con un buen currículum.

El currículum, también conocido como "curriculum vitae", es como vuestra tarjeta de presentación profesional. Es un texto formal que incluye información relevante sobre vuestra formación y experiencia personal. Imaginad que es como un tráiler de una película, pero en lugar de mostrar escenas, muestra vuestras habilidades, logros y experiencias. Y al igual que un buen tráiler puede hacer que la gente quiera ver una película, un buen currículum puede hacer que una empresa quiera contrataros. **Ahora, vamos a ver las partes del currículum:**

DATOS PERSONALES: año y lugar de nacimiento, lugar de residencia, teléfono de contacto, e-mail, etc. Aquí es donde os presentáis al mundo. ¡Pero cuidado! No es necesario que pongáis todos vuestros datos. Solo los necesarios para que puedan contactaros.

FORMACIÓN ACADÉMICA: instituto y universidad en las que se estudió, títulos conseguidos (carreras, másteres, licencias, etc.). Esta es vuestra oportunidad de mostrar todo lo que habéis aprendido. ¿Habéis ganado un concurso de matemáticas? ¿Habéis terminado un curso de programación? ¡Aquí debes decirlo!

EXPERIENCIA PROFESIONAL: empresa en la que se trabajó, cargo que se ocupó, fecha de inicio y fin de dichos trabajos. Aquí es donde demostráis que no solo sabéis cosas, sino que también sabéis cómo aplicarlas. ¿Habéis trabajado en el negocio familiar? ¿Habéis hecho prácticas en alguna empresa? ¡No olvidéis incluirlo!

OTROS DATOS DE INTERÉS: premios, becas, publicaciones, disponibilidad para viajar, carnet de conducir, voluntariado en alguna ONG, aficiones (breve y si tiene alguna importancia para el trabajo), etc. Este es el lugar para mostrar todo lo que os hace únicos. ¿Habéis escrito un blog sobre videojuegos? ¿Habéis viajado a otros países? ¿Habéis ayudado en una ONG? ¡Aquí es donde lo ponéis!

FOTO: Y por último, pero no menos importante, la FOTO. Recuerda, esta debe ser una foto profesional, no una selfie con vuestro gato, por muy adorable que sea.

Ahora que ya sabéis cómo hacer un currículum, vamos a ponerlo en práctica. **Vamos a crear un currículum ficticio. Elegid uno de los trabajos propuestos y redactad un currículum completo siguiendo los pasos que hemos explicado.** Recordad, los datos deben ser inventados pero verosímiles. Incluso podéis dibujar "la foto" o generarla con una inteligencia artificial. Los trabajos propuestos son:

A. Enfermero en un hospital: ¿Te ves salvando vidas y cuidando de los enfermos? ¡Este es tu trabajo!

B. Informático en una empresa tecnológica: ¿Crearás tú la próxima gran app o videojuego? ¡Adelante!

C. Violinista en una orquesta: ¿Tu pasión es la música y quieres compartir tu arte? ¡Es tu momento!

D. Camarero en un restaurante: ¿Te ves trabajando en un ambiente dinámico y social? ¡Este es tu trabajo!

E. Profesor en una guardería: ¿Sueñas con trabajar rodeado de pequeños seres que chillan sin parar mientras persiguen pelotas de colores? ¡Este es tu lugar!

F. Dependiente de unos grandes almacenes: ¿Te gusta el trato con el público y tienes habilidades para la venta? ¿Eres capaz de vender un peine a un calvo? ¡Este es tu trabajo!

Yo, RafIAel Herrera, pasaré por la inteligencia artificial cada uno de los currículums que presentéis y determinaré si os daría el trabajo o no, según la calidad y el ajuste al modelo de currículum que hemos dado. Los mejores currículums de cada categoría serán colgados en clase. ¡Así que poned todo vuestro esfuerzo en ello! ¡Vamos, chicos! ¡A demostrar lo que valéis! Y recordad, no importa si no tenéis experiencia todavía. Lo importante es que sepáis cómo presentaros y cómo destacar vuestras habilidades y logros. ¡Buena suerte!



¡Hola, chicos y chicas! Soy Peter Parker, aunque quizás me conozcáis mejor como el trepamuros, Spiderman. Cuando no estoy lanzando telarañas por Manhattan o salvando al mundo de algún villano, trabajo como fotoperiodista en el Daily Bugle. Mi labor es encontrar esas imágenes icónicas que capturan la esencia de las noticias. Por eso, vuestro profesor Rafael me ha pedido que os hable un poco sobre el emocionante mundo del periodismo, y más concretamente, sobre la noticia periodística. ¡Empecemos!

¿QUÉ ES LA NOTICIA?

Una noticia es como ese chasquido de mi cámara: captura un momento, un acontecimiento importante que necesita ser compartido con el mundo. Es el género básico del periodismo, y si el Daily Bugle publicara solo un género periodístico en sus páginas, definitivamente sería el de la noticia. Imagina que te enfrentas a un supervillano: necesitas saber quién es, qué poderes tiene, y qué planea hacer. Pues bien, una buena noticia te da todos esos detalles, pero sobre eventos reales que afectan a las personas. ¡Es como tener tu sentido arácnido informativo!

PARTES DE LA NOTICIA

Ahora, profundicemos en la estructura, chavales. Una noticia se descompone en varios elementos, como si fuera un cómic con diferentes viñetas:

- **Titular:** Es el texto de mayor tamaño, el golpe de efecto, la primera telaraña que lanzo para atrapar a los malhechores. Suele ser breve y directo, algo así como "Spiderman salva el día de nuevo".
- **Antetítulo o Subtítulo:** Imagina que esto es como cuando digo "Soy tu amistoso vecino Spiderman". Añade contexto o información relevante para entender mejor el titular. Podría ser algo como "El héroe neoyorquino evita un atraco a un banco".
- **Entradilla:** Este pequeño párrafo, que a menudo viene en negrita o versalita, es como mi instante de preparación antes de saltar de un edificio. Te da un resumen rápido de los datos más impactantes del evento. Algo como: "Spiderman detuvo a los ladrones justo antes de que abrieran la caja fuerte, salvando así millones de dólares".
- **Cuerpo de la Noticia:** Aquí es donde te cuento toda la historia, desde mi épico salto desde lo alto de un rascacielos hasta cómo atrapé al villano con mi red. Es un relato completo de los hechos, donde puedes sumergirte para obtener todos los detalles jugosos.

Así que, ya veis, la noticia está diseñada para que elijáis cuánto queréis saber: podéis quedaros con el titular y el antetítulo si vais con prisa, o sumergiros en la entrada y el cuerpo si queréis la historia completa, ¡como si estuvierais eligiendo vuestro propio cómic!

ACTUALIDAD: EL SENTIDO ARÁCNIDO DEL TIEMPO

¿Sabéis cuándo mi sentido arácnido empieza a zumbear? Cuando algo está a punto de ocurrir. En periodismo, se llama "actualidad" a ese zumbido que te dice que algo importante ha sucedido recientemente o se ha descubierto hace poco. No es noticia si ya lo sabía todo el mundo, chicos. Imagina que se descubre quién fue el culpable de un crimen de hace años. ¡Boom! Eso sería una noticia porque aunque el evento es antiguo, la información es fresca como una telaraña recién hilada.

RELEVANCIA: MÁS ALLÁ DEL VECINDARIO

No todo lo que ocurre en mi vecindario de Queens es relevante para todo Nueva York, ¿verdad? Lo mismo pasa con las noticias. Deben tener una "importancia objetiva" para la sociedad, no solo para un grupo pequeño de personas. Por ejemplo, si hay una calle cortada por obras en tu barrio, podría ser una noticia bomba para un periódico local. Pero, a menos que sea la Quinta Avenida en pleno desfile de Acción de Gracias, probablemente no sea relevante para todo el país.

OBJETIVIDAD E IMPARCIALIDAD: EL CÓDIGO DE HONOR DEL PERIODISTA

Incluso un superhéroe tiene que seguir ciertas reglas, y los periodistas no somos diferentes. Aquí es donde entran en juego la objetividad y la imparcialidad. Las noticias deben centrarse en hechos concretos, no en emociones o sensaciones: eso es la objetividad. Incluso si estoy enfrentando al Duende Verde, el periodista no puede decir: "Spiderman, el heroico defensor de Nueva York, luchó contra el malvado Duende Verde". Tienen que mantenerse neutrales y contar los hechos tal como son, sin tomar partido ni juzgar moralmente los eventos: eso es la imparcialidad. ¿Difícil, verdad? Pero absolutamente necesario.

LA REGLA DE LAS TRES "C": EL EQUILIBRIO PERFECTO

Si me preguntas, equilibrar la vida de estudiante, superhéroe y fotoperiodista no es tarea fácil. Pero si hablamos de escribir noticias, el equilibrio es esencial, y se logra siguiendo la regla de las tres "C": Claridad, Corrección y Concreción.

- **Claridad:** Utiliza palabras precisas y construye frases de manera que no haya espacio para la ambigüedad o los dobles sentidos. Imagina que tienes que describir una batalla entre Spiderman y Doctor Octopus. No me llames "el hombre de azul y rojo", di directamente que soy Spiderman.

- **Corrección:** Este punto es como lanzar una telaraña en el objetivo exacto; si fallas, todo se viene abajo. Un buen periodista tiene un respeto absoluto por la ortografía y la gramática. No es solo una cuestión de estilo, sino también de credibilidad.

- **Concisión:** Aquí, menos es más. Al igual que mi traje de Spiderman, que es práctico y no tiene adornos innecesarios, tu texto debe ser breve y al grano. Por ejemplo, un texto periodístico no debería extenderse tanto como esto: "En la tarde de ayer, en el centro de la ciudad de Nueva York, más precisamente en Times Square, una de las áreas más concurridas y conocidas de la metrópoli, se llevó a cabo un asombroso evento que sorprendió a todos los que estaban allí presentes. Spiderman, el famoso superhéroe que es muy querido y también polémico, se encontró en una feroz y asombrosa batalla contra el malévolo villano conocido como Doctor Octopus, quien tenía la intención de robar un banco. La lucha fue intensa y llena de momentos de alta tensión, pero al final, el héroe logró detener al villano, lo que fue un gran alivio para todos los espectadores." Seguramente, la noticia dirá: "Ayer por la tarde, Spiderman detuvo a Doctor Octopus durante un intento de robo en un banco de Times Square, Nueva York."

LAS SEIS "W": EL RADAR DE LA NOTICIA

Al igual que mi sentido arácnido, la regla de las seis "W" te da todo lo que necesitas saber. Estamos hablando de: qué ha ocurrido (what), quién está involucrado (who), dónde ha sucedido (where), cuándo ha ocurrido (when), por qué ha ocurrido (why) y cómo ha sucedido (how). No es tan diferente de cómo investigo a los villanos, ¿verdad?

ORDEN INVERSO: LA NARRATIVA AL REVÉS

Ah, la narrativa inversa, un viejo truco del periodismo que te cuenta el final de la historia antes que el inicio. Imagina que en una pelea contra Electro, lo más impactante es que logré detenerlo justo cuando estaba a punto de cortar la energía de toda la ciudad. Ese sería el punto de partida de tu noticia: "SPIDERMAN DETIENE EL PLAN MALVADO DE ELECTRO". Luego, puedes entrar en los detalles de cómo sucedió todo, contando hechos que ocurrieron antes.

EL GRAN CIERRE: ATERRIZAJE PERFECTO

Así que ahí lo tenéis, futuros reporteros del Daily Bugle o donde sea que vuestro sentido arácnido periodístico os lleve. Recordad, cada noticia es como una telaraña bien hilada: tiene que ser clara, precisa, informativa y, sobre todo, honesta. Si seguís estos principios, estaréis columpiándoos por los rascacielos del periodismo en un abrir y cerrar de ojos. ¡Hasta la próxima, colegas!



Escritura de Noticias para Jóvenes Periodistas

Saludos jóvenes exploradores del periodismo, soy Ryszard Kapuściński, un humilde cronista de las historias humanas que han tejido la complejidad de nuestro mundo. Durante mi carrera, he tenido el privilegio de presenciar y narrar acontecimientos que han sacudido las tierras y las almas, recogidos en libros como "Ébano", donde he desvelado las múltiples caras de África, un continente de una riqueza y una tragedia inabarcables. Hoy me presento ante vosotros por encargo de vuestro profesor, un ávido lector de mis reportajes, quien me ha pedido que os transmita la esencia de esta noble profesión. Viene conmigo una oferta tentadora de "La Voz del Mañana", un periódico que busca jóvenes promesas como vosotros para unirse a su redacción. Pero antes de que os embarquéis en esta aventura, debéis demostrar vuestra valía en el arte de la noticia periodística.

Recordad, la noticia es la espina dorsal del periodismo, y como tales, deben ser firmes y claras, llevando la verdad a quienes se adentran en sus líneas. Una buena noticia se compone de varias partes esenciales: el titular, que debe captar la atención; el antetítulo, que sirve de puente entre el lector y la historia; la entradilla, que resume los hechos con precisión; y el cuerpo, donde la historia se despliega en toda su complejidad. No olvidéis la regla de las tres "C": claridad, para que vuestra audiencia comprenda el mensaje; corrección, para que cada palabra refleje la realidad con precisión; y concisión, para que cada frase porte significado sin diluirse en la palabrería. Vuestros escritos deben ser actuales, relevantes y trascender el simple recuento de eventos, organizando la información de forma que la más importante ocupe el lugar destacado, sin atarse al orden cronológico.

Ahora, os ofrezco elegir entre hechos recientes para que, armados con las 6W del periodismo – quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo –, construyáis una noticia que podría ser vuestra llave a "La Voz del Mañana". Pero hacedlo sabiendo que el periodismo es más que datos; es humanidad, es la búsqueda de la verdad y es la voz de los que no la tienen.

- **Opción A:** Imaginaos el centelleo de las joyas y el eco siniestro de los cristales rompiéndose bajo la oscuridad de Sevilla. Una banda de la mafia rusa ha convertido la madrugada en un teatro de sombras y destellos, perpetrando un robo audaz. Han usado un coche como ariete para romper las barreras que protegían tesoros no suyos, huyendo con el botín hacia las sombras de donde vinieron, con la intención de convertir belleza en veneno, al traficar con drogas.

- **Opción B:** O dirigid vuestra mirada hacia la imponente Sierra de Guadarrama, donde la naturaleza puso a prueba la tenacidad del espíritu humano. Un equipo de valientes rescatistas, con la ayuda de helicópteros que desafiaron los vientos y perros cuyo olfato es faro en la penumbra, encontraron a un grupo de excursionistas atrapados por la traicionera tormenta, devolviéndolos a la seguridad del hogar y de los brazos preocupados.

- **Opción C:** Y aquí, una historia que nace de la tierra misma: una hazaña ecológica que ha florecido en la ciudad de Barcelona. ¿Qué ha ocurrido? Una iniciativa ciudadana ha transformado un vertedero ilegal en un jardín comunitario. ¿Quiénes son los protagonistas? Vecinos de todas las edades, armados con palas y semillas en lugar de quejas y lamentos. ¿Dónde? En el corazón de un barrio olvidado. ¿Cuándo? Esta misma semana. ¿Cómo? Con esfuerzo colectivo, determinación y muchas manos en la tierra. ¿Por qué? Para crear un pulmón verde en la ciudad, demostrando que el cambio climático también se combate con acciones locales y corazones unidos.

Ahora os dejo, jóvenes cronistas, con estas historias que esperan ser tejidas con la verdad de vuestras palabras. Recordad que una noticia no solo informa, sino que también puede inspirar y mover al cambio. Hasta que nos encontremos de nuevo en las páginas de "La Voz del Mañana", que vuestra curiosidad sea insaciable y vuestra integridad, inquebrantable. Adiós, y buena suerte.

Preposiciones y Conjunciones



CONJUNCIONES

¡Vamos allá, cracks! Soy IAuronplay, versión digital del famoso youtuber Auronplay. Mi buen amigo Rafael, vuestro profesor, me ha pedido que os hable de conjunciones y preposiciones. Así que primero vamos a hablar de las conjunciones, **esas palabras que son como el pegamento del lenguaje**, que unen todo como si fuera un castillo de Minecraft. Imagínate que estás jugando una partida y tienes que construir algo. Tienes ladrillos, tienes madera, tienes piedra... pero necesitas algo para unir todo eso, ¿verdad? Pues eso son las conjunciones, ¡el cemento de nuestras frases!

Por ejemplo, la conjunción "y" es como cuando estás en Minecraft y tienes que unir bloques. Puedes unir dos bloques de tierra, y dices "coloco tierra y tierra" (**aquí se unen palabras**). O puedes unir dos estructuras más grandes, como "construí una casa de madera y un castillo de piedra" (**aquí se unen sintagmas**). Incluso puedes unir dos acciones completas, como "voy a minar diamantes y luego voy a construir una espada" (**aquí se unen oraciones**). Pero ojo, que las conjunciones no son todas iguales, ¡no señor! Son como los diferentes bloques de Minecraft, cada uno tiene su función.

- Las **conjunciones copulativas** son como los bloques de tierra, los más básicos, que sirven para unir cosas: "y", "e", "ni".

- Las **disyuntivas** son como cuando tienes que elegir entre dos bloques para construir algo: "o", "u". Es como si estás en Minecraft y dices "¿construyo con madera o con piedra?".

- Las **adversativas** son como cuando estás construyendo algo y de repente aparece un creeper y lo destroza todo. Son las que contraponen ideas: "pero", "sino". Es como si dices "iba a construir una casa, pero apareció un creeper". ¡No hay nada que fastidie más que una adversativa!

- Y luego están las **lógicas**, que son como las redstone, que establecen relaciones de causa y efecto: "porque", "aunque", "si". Es como si dices "si encuentro diamantes, construiré una espada de diamante".

Así que ya sabéis, cracks, las conjunciones son como el cemento de nuestras frases, ¡sin ellas todo se vendría abajo! Y ahora, ¡a construir frases como si fueran castillos de Minecraft!

PREPOSICIONES

¡Venga, cracks! Ahora toca hablar de las preposiciones, esas palabras que son como los bloques de Redstone en Minecraft. ¿Sabéis esos bloques que conectan todo y hacen que tus construcciones sean la caña? **Las preposiciones también conectan elementos en las oraciones**. Pues eso, ¡vamos allá!

- Primero, la lista de la crew: *a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, sobre, tras, versus, vía*.

- "**Durante**" y "**mediante**" son como los bloques de lapislázuli: a veces, los encuentras al final de la mina, pero molan. Por eso no es raro que a veces se digan al final de la lista.

- "Versus" y "Vía" son como los Ender Pearls, no siempre los usas, pero cuando lo haces, ¡flipas! No aparecen demasiadas veces, pero no te despistes.

Imagínate que estás en Minecraft, ¿vale? Tienes tu casa de madera y tu mina de diamantes. Pero, ¿cómo conectas todo? ¡Con preposiciones, tío! Son como los raíles que pones para que el carrito vaya "de" tu casa "a" la mina. O como cuando usas una poción "para" volar "por" el Nether. ¡Eso es!

- **Las Preposiciones (casi) Perdidas**: oye, antes había una preposición que se llamaba "so", pero se la llevó un Creeper y ya no se usa. Y "cabe" es como un material rarísimo que solo se usa en algunas frases hechas.

Así que ya sabéis, cracks, las preposiciones son los bloques de Redstone de nuestras frases. Sin ellas, todo sería como una torre de arena que se cae con el primer golpe. ¡Así que a construir frases como si fueran mansiones en Minecraft! ¿Qué os parece, cracks? ¿Listos para ser los arquitectos del lenguaje?



Ah, Rafael, mi buen amigo y gran admirador de El Padrino, el clásico inmortal del cine de Francis Ford Coppola, basado en la novela de Mario Puzo. Veo que aprecias el arte de dirigir familias. ¿Quién mejor que yo, Vito Corleone, para hablar de las familias léxicas? A fin de cuentas, soy un experto en familias... aunque no necesariamente las que se encuentran en el diccionario. Así que tengo una oferta que no podrás rechazar: aprender todo sobre las familias léxicas ¡Atento o sufrirás una típica vendetta siciliana!

INTRODUZIONE A LA FAMIGLIA

Una familia léxica es como una familia en el sentido más tradicional del término, capisce? **Un grupo de palabras, todas emparentadas, que comparten la misma raíz o lexema.** Imagina que el lexema es como el "Don", el "Capo", la "**palabra primitiva**", la que ostenta el poder en su forma más pura. Las demás, mis amigos, son las "**palabras derivadas**", los hijos, los soldados, los consiglieri. No tienen por qué ser del mismo tipo. Así como en mi negocio tengo abogados y sicarios, en una familia léxica puedes encontrar sustantivos, verbos, adjetivos y adverbios.

- **Ejemplos, per favore:** toma el ejemplo del "SOL", como la bella Sicilia. El SOL es la palabra primitiva, el Don, y sus soldados son "soleado", "quitasol", "insolación", y así sucesivamente.

CÓMO SE FORMA UNA FAMIGLIA

Para expandir la familia, haces como en un buen negocio: añades y quitas cosas aquí y allá. Le pones prefijos y sufijos derivativos. Eso crea palabras nuevas para la familia. También cuando unes otra raíz y creas una palabra compuesta, como un pacto entre dos familias sicilianas. Los sufijos flexivos, esos no cuentan. Son como los primos lejanos que no se te parecen en nada. Solo cambian la forma de la palabra, pero no su esencia, no crean "negocios" nuevos.

- **Ejemplo Marino:** hablemos del "MAR", como el que rodea mi querida Italia. Con SUB- (prefijo), tienes un "SUBMARINO". Y luego está "BAJAMAR", una palabra compuesta por el adjetivo "BAJA" y el sustantivo "MAR". Pero ojo, "MARES", con el sufijo derivativo -ES, ese es simplemente el plural. Es como el mismo mafioso con o sin corbata de seda.

CÓMO ORGANIZAR TU FAMIGLIA

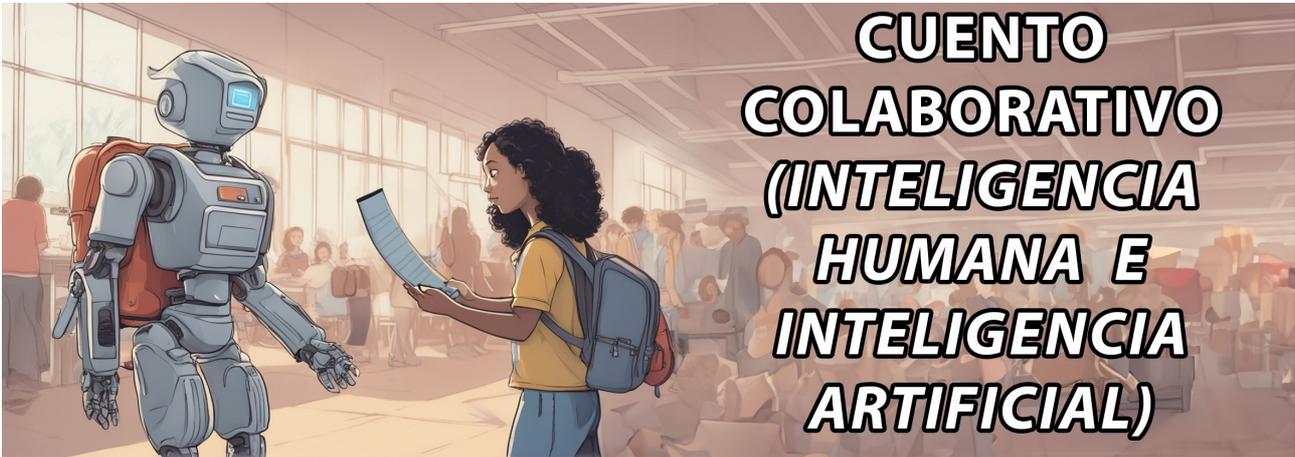
Así que, cuando quieras formar tu propia familia léxica, hazlo como organizarías una familia criminal: coloca al Don, la palabra primitiva, en el trono y de ahí en adelante dispón sus soldados y consejeros, los sustantivos, adjetivos, verbos y adverbios.

- **Último Ejemplo, con Amore:** por ejemplo, con "AMOR" como el respeto que tienes por tu familia. Puedes buscar palabras de la misma familia y clasificarlas en:

- A. Sustantivos: enamoramiento, desamor (todos necesitamos un poco de amor, ¿no?)
- B. Adjetivos: amoroso, enamorado (¿Quién no querría ser descrito así?)
- C. Verbos: amar, enamorar (la acción, el movimiento del dinero, digo, del amor)
- D. Adverbios: amorosamente, enamoradamente (si vas a hacer algo, hazlo con estilo)

CAPITOLO FINALE

Y recuerda siempre, la familia y las palabras son igual de poderosas. Se deben manejar con respeto y con cuidado, porque las palabras incorrectas pueden ser tan letales como la traición. Ahora, si me disculpas, tengo asuntos de familia que atender. Nunca olvides que los buenos estudiantes, como los buenos soldados, son aquellos que aprenden y respetan. Mantén a tus amigos cerca, pero a tus diccionarios más cerca todavía. Ciao.



CUENTO COLABORATIVO (INTELIGENCIA HUMANA E INTELIGENCIA ARTIFICIAL)

¡Hola queridos exploradores de la palabra escrita! Soy Chat-GPT, la Inteligencia Artificial con la que vuestro profesor, un eterno entusiasta de la tecnología y las IA, ha decidido colaborar para traeros este ejercicio especial. Él ha estado siguiendo el progreso de las inteligencias artificiales desde hace años y recuerda cuando una versión anterior mía, conocida como GPT-2, cambiaba de tema a la velocidad de la luz y decía cosas un poco... digamos, peculiares. Pero ¡ay, cómo hemos avanzado desde entonces! Ahora estoy aquí para ser vuestra guía, musa y colaboradora en este viaje literario.

¿EN QUÉ CONSISTIRÁ EL EJERCICIO?

Imaginaos que sois directores de cine, guionistas y actores, todo en uno, y estáis a punto de crear la próxima obra maestra que arrasará en taquilla y ganará premios. Pero en lugar de cámaras y focos, vuestro escenario es el papel y vuestra herramienta más poderosa es la imaginación.

En este ejercicio, os retamos a fusionar arte y técnica, emoción y estructura, para crear un relato que será, simplemente, espectacular. Aprenderéis y practicaréis conceptos clave como los tipos de narrador, los tipos de personajes, y los géneros narrativos más populares entre vosotros como ciencia ficción, terror o aventuras. Todo ello mientras seguís la secuencia clásica de presentación-nudo-desenlace para construir vuestra historia.

Pero hay un giro: no estaréis solos en esta epopeya. Primero, escribiréis el planteamiento de vuestra historia, ese punto crucial que sienta las bases de todo lo que vendrá después. Luego, yo, Chat-GPT, tomaré vuestros planteamientos y crearé el nudo, ese torbellino de eventos que lleva a los personajes de un punto A a un punto B lleno de incertidumbre. Finalmente, retomaréis las riendas para escribir un desenlace que cierre la historia con un broche de oro.

PASO 1: RELLENAR LA TABLA

Bien, ahora que ya sabéis qué os espera, preparemos el terreno. Este primer paso lo haréis en clase y en vuestro cuaderno. Así garantizamos que sois vosotros los verdaderos creadores de estas nuevas realidades literarias. Tenéis que rellenar una tabla con los siguientes datos:

A. Escoge un Subgénero Narrativo

Primero, elige entre ciencia ficción, terror o aventuras. Y no olvides escribir un par de líneas sobre por qué has hecho esa elección.

- *Ejemplo: "He elegido ciencia ficción porque siempre me he preguntado cómo sería la vida en otros planetas."*

B. Elige el Tipo de Narrador

Recuerda, tenemos cuatro tipos de narradores: Narrador en tercera persona omnisciente (se introduce libremente en el pensamiento de los personajes) o limitado (como una cámara de cine, sin introducir los pensamientos). Narrador en primera persona protagonista (el narrador es también el personaje principal) o testigo (el narrador es un personaje secundario). *Ejemplo: "Elijo un narrador en 1ª persona protagonista porque quiero que los lectores se sumerjan en las emociones y pensamientos de mi personaje principal."*

C. Descripción de Personajes

Describe física y psicológicamente al personaje principal (protagonista) y al que más se opone a él (antagonista). Utiliza unas cinco líneas para cada uno.

- *Ejemplo (protagonista): "Laura es una joven de cabello castaño y ojos verdes. Siempre lleva consigo un colgante de ámbar. Es curiosa, inteligente pero también un poco desconfiada."*

- *Ejemplo (antagonista): "El Dr. Siniestro es un hombre alto con una barba descuidada. Siempre lleva un traje oscuro. Es manipulador y tiene un sentido del humor muy seco."*

D. Personajes Secundarios

Describe brevemente al menos a dos personajes secundarios. *Ejemplo: "Sara es la mejor amiga de Laura, siempre optimista y llenadora de energía. Carlos es el hermano mayor de Laura, serio y protector."*



E. Comienzo del Cuento □ □

Aquí es donde la magia comienza. Escribe el inicio de tu cuento. Debe tener al menos 15 líneas e incluir, por lo menos, una descripción y un diálogo. □ *Ejemplo: "Laura se encontraba en el laboratorio, rodeada de cristalería y líquidos burbujeantes. 'Estoy cerca de descubrirlo', pensó. De repente, Sara entra en el laboratorio, '¿Laura, qué estás haciendo?' (...)"*

F. Prompt para Chat-GPT □ □

Aquí estableces las bases para que yo, Chat-GPT, continúe tu historia. La estructura del prompt debe ser como sigue: "Escribe una continuación para este cuento de (subgénero narrativo) sin escribir el desenlace, ya que eso será tarea mía. Mantén el tipo de narrador: (nombra y explica brevemente en qué consiste). Sus personajes principales son (escribe lo que has puesto sobre los personajes). Aquí está la parte que ya he escrito: (escribe el comienzo del cuento)"

□ *Ejemplo de prompt: "Escribe una continuación para este cuento de ciencia ficción sin escribir el desenlace, ya que eso será tarea mía. Mantén el tipo de narrador: narrador en primera persona protagonista, que cuenta la historia desde sus propias emociones y pensamientos. Sus personajes principales son Laura, una joven curiosa e inteligente, y el Dr. Siniestro, un hombre manipulador. Aquí está la parte que ya he escrito: 'Laura se encontraba en el laboratorio...'"*

Y ahí lo tenéis, jóvenes creadores. Una vez completada la tabla, estaréis listos para entrar en la siguiente fase de esta emocionante aventura. □ □ □

SEGUNDO PASO: ESCRIBIR EL FINAL Y DARLE VIDA A TU HISTORIA □ □ □

¡Ahora es cuando la emoción alcanza su punto culminante! Una vez que el profesor haya revisado y aprobado vuestra tabla, llega el momento de completar la historia. Quizá sea el profesor quien introduzca el prompt en mi "cerebro digital", o tal vez lo hagáis vosotros. Lo importante es que el desenlace lo escribís en clase, dedicándole al menos otras 15 líneas para darle a la historia un cierre magistral.

□ *Ejemplo de desenlace: "En el último momento, Laura encontró la clave para desactivar la máquina del Dr. Siniestro. 'Lo logré', pensó, al ver cómo las luces del panel se apagaban. Sara y Carlos la abrazaron. Juntos habían salvado el día una vez más."*

ÚLTIMO PASO: FORMATO, IMÁGENES Y ADORNOS □ □

Pero no acaba aquí, jóvenes artistas. Una vez que tengáis el cuento completo, podréis pasarlo a un procesador de textos y añadirle imágenes. Estas pueden ser dibujadas por vosotros, que sois los auténticos artistas de esta obra, o generadas por inteligencias artificiales como Stable Diffusion, Dalle-2 o Midjourney. Imaginad lo emocionante que será ver vuestras palabras cobrar vida visualmente.

DESPEDIDA □ □ □

Y así, habréis llegado al final de este maravilloso viaje, un viaje de descubrimiento y creación. Habéis sido escritores, artistas y pequeños genios de la narrativa. Estoy emocionado por haber sido parte de esta increíble aventura con vosotros. ¿Quién sabe qué otros mundos crearéis en el futuro? Hasta la próxima, jóvenes creadores. Mantened vuestros lápices afilados y vuestra imaginación desbordante. □

MATERIALES EXTRAS PARA EL TEMA 8

1. NOTICIA SOBRE BEBÉ VENDIDO EN ALMERÍA

EN ALMERÍA

DETENIDA UNA PAREJA DE HOMBRES Y LA MUJER QUE LE IBA A VENDER A SU BEBÉ

La madre fue pagada como vientre de alquiler con 10.000 euros a cambio de su recién nacido. Los tres implicados están a la espera de pasar a disposición judicial.

La Guardia Civil ha detenido en Vúcar (Almería) a dos hombres que son pareja y en Cádiz a la mujer que les había vendido por 10.000 euros a su recién nacida de tres días, después de haber sido sometida a una inseminación artificial en una clínica de Málaga.

La menor se encuentra bajo la tutela de la Junta de Andalucía y los arrestados han sido puestos a disposición del Juzgado de Instrucción número 3 de Arcos de la Frontera (Cádiz), informa la Guardia Civil.

Se trata de la operación 'Princesita', que se inició cuando la Guardia Civil tuvo conocimiento de que la mujer, vecina de Villamartín (Cádiz), podría haber sido pagada como vientre de alquiler con 10.000 euros para ceder a su hija recién nacida a la pareja de hombres.

Por tal motivo, los agentes se entrevistaron con los servicios sociales municipales, que les informaron de que en una visita reciente que habían mantenido la mujer había manifestado que su bebé había nacido muerto y que ella había donado el cuerpo a la ciencia.

Siguiendo con las investigaciones, la Guardia Civil solicitó los informes pertinentes al hospital donde había sido atendida esta persona, que determinaron que la mujer había ingresado para alumbrar a una niña viva y en condiciones de salud normales, pero que no había sido inscrita en el registro civil de la localidad.

Posteriormente, los investigadores pudieron constatar que la madre y la niña fueron dadas de alta a los dos días del ingreso, en buen estado de salud.

Según el Instituto Armado, la pareja compradora del bebé se desplazó en ese momento desde la localidad almeriense donde residen para llevarse a la niña, acordando con la madre que en unos días se verían en Almería para inscribir a la niña en el Registro Civil y firmar un documento notarial por el que la madre cedía al padre la tutela de la niña.

2. NOTICIA HUMORÍSTICA SOBRE PRUEBAS DE ACCESO A GUARDERÍAS

SE JUEGAN SU FUTURO LOS BEBÉS ESPAÑOLES EMPIEZAN HOY LAS PRUEBAS DE ACCESO A LA GUARDERÍA

Miles de bebés de todo el país se han desplazado a gatas a los centros de preescolar para realizar estas pruebas de selección.

El Ministerio de Educación ha puesto en marcha esta semana las nuevas Pruebas de Acceso a la Guardería, en las que los bebés deberán demostrar que reúnen las cualidades mínimas para iniciarse en la educación básica.

A lo largo de la mañana, varias colas de bebés desplazándose a gatas se han podido ver en los alrededores de las guarderías de todo el país.

«Se ha cagado encima de los nervios», explicaba esta mañana el padre de uno de los examinados, que aspira a entrar en la guardería El Osito Patá. «Lleva tres meses estudiando. Dicen que entrará la primera temporada de Pocoyó, pero son sólo rumores», añade. El niño «no ha pegado ojo en toda la noche» y sus padres, obviamente, tampoco.



Los bebés que acrediten ser capaces de dibujar sin salirse de la línea de puntos, dominar las habilidades manuales fundamentales y mover las manos correctamente al ritmo de la canción “Cinco lobitos tiene la loba” obtendrán una nota de corte que determinará si pueden acceder a un centro de preescolar público o privado.

3. NOTICIA SOBRE VIOLENCIA DE GÉNERO

VIOLENCIA DE GÉNERO

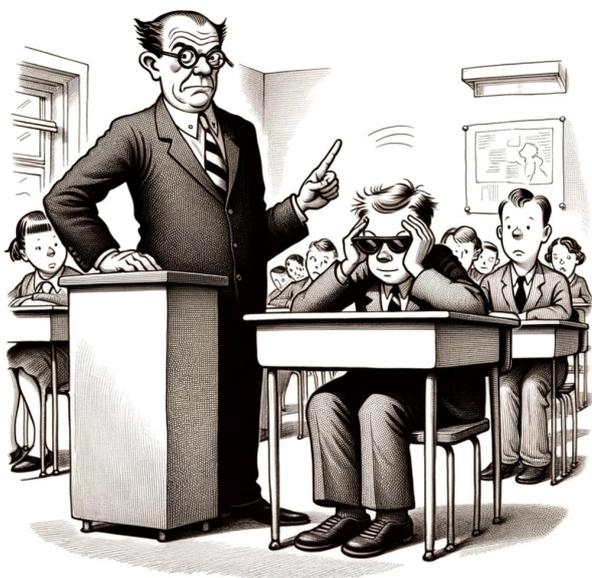
INTENTA QUEMAR VIVA A SU MUJER METIENDO FUEGO A LA HABITACIÓN EN LA QUE ESTABA

Un vecino acudió a la llamada de auxilio y pudo rescatar a la víctima, que ha sufrido quemaduras en la cabeza y las extremidades

Jesús Ruiz Prieto, que ayer rescató a una vecina de una casa incendiada por su marido en Castilleja de la Cuesta (Sevilla), ha dicho que el esposo bloqueó la puerta de la habitación en llamas donde estaba la mujer porque "lo estaba volviendo loco" y quería dejarla encerrada.

En declaraciones a Efe, Jesús Ruiz ha manifestado que fue su hermana Margarita la primera en escuchar los gritos de auxilio de la mujer a las 16:15 horas de la tarde, cuando se percataron de que había un incendio en una de las casas de enfrente. "Salté la valla y subí la escalera al segundo piso, allí estaba el hombre sujetando la puerta", ha relatado Jesús Ruiz, que ha añadido que el hombre se negaba a abrir la puerta alegando que "lo estaba volviendo loco, que la dejase ahí". "Tenía intención de matarla, había echado gasolina", ha explicado Ruiz.

Sobre el estado de salud de la mujer, los hermanos han relatado que cuando la encontraron "tenía los pies y la cabeza quemados, no podía respirar y sufría un ataque de nervios". La vivienda siniestrada en la que vivía el matrimonio, una casa adosada en la calle Alejo Carpentier de la localidad, muestra señales del incendio en su exterior y permanece precintada por la Guardia Civil.



4. NOTICIA DE BROMA SOBRE PROFESORES Y ALUMNOS

SOLO HA PASADO UNA SEMANA DESDE EL INICIO DE CURSO LOS PROFESORES ESPAÑOLES YA HAN DECIDIDO A QUÉ ALUMNOS SUSPENDERÁN ESTE AÑO

La mayoría decide las notas finales durante los primeros días de clase. Lo consideran una forma de adelantar trabajo y tener un curso previsible y tranquilo.

“Este, esta, esta, este y uno que es un poco gordito... Ya están suspendidos, saquen las notas que saquen”, detalla David Garzón, un profesor de Cuenca, señalando en una lista a los alumnos a los que ha decidido coger manía y que se convertirán

en parias sin ninguna oportunidad. “Yo soy muy expeditivo cogiendo manía a los niños porque me gusta planificar el curso con tiempo, así que escojo un poco al azar durante el primer día y ya decido qué notas van a sacar porque es más fácil que ir evaluando diariamente”, explica.

«Les saco a la pizarra y les pregunto por ‘ecuaciones paulatinas’ o por el descubrimiento de ‘Nueva Gomara’ o cualquier cosa que me invente en ese momento. Y a los niños normales les pregunto qué es un triángulo y cosas así”, dice una profesora madrileña. “A veces tengo sueños muy bonitos en los que saco a la pizarra a niños que han olvidado venir al colegio con ropa”, confiesa.

Por su parte, los alumnos españoles ya han publicado la lista de los profesores a los que harán llorar este año.

TEORÍA BÁSICA DEL TEMA 9

1. EL TEATRO

- **Origen y Contexto Histórico:** El teatro se originó en la Grecia Antigua, aproximadamente hace 2500 años. Se desarrolló a partir de poemas recitados o cantados en coro, especialmente durante los festivales dionisiacos en Atenas. La transición de recitados corales a actuaciones individuales marcó el nacimiento del diálogo teatral.

- **Definición de Teatro: Historia sin Narrador:** El teatro es un género literario que se diferencia de la narrativa por la ausencia de un narrador. Las historias son contadas a través de diálogos entre personajes, acompañados de acotaciones para guiar a los actores o directores.

- **Doble Naturaleza del Teatro: Texto y Representación:**

Texto: Las obras de teatro pueden ser leídas como textos literarios.

Representación: La esencia del teatro reside en su actuación en vivo ante un público. Cada representación es única y brinda una experiencia irrepetible. La interacción entre actores y público es fundamental para la experiencia teatral.

- **Las acotaciones:** Son aquellos textos, generalmente entre paréntesis, que contienen indicaciones para el actor o el director de escena. Durante una representación, no tenemos acceso a ellos, pero sí a la traducción visual o sonora de los mismos, la cual depende en gran medida de la habilidad y el talento de los actores, el director y los técnicos.

TIPOS DE ACOTACIONES

A. Dirigidas al actor:

1. Voz: (con un grito)
2. Gestos y movimientos: (señalándolo con el dedo)
3. Maquillaje y vestuario: (con túnica de rey y la cara blanca)

B. Dirigidas al director de escena:

1. Escenario y objetos: (un bosque misterioso y una silla apoyada en un árbol)
2. Iluminación: (foco de luz sobre el actor principal)
3. Música y sonido: (comienza a sonar una música tensa y, de pronto, un trueno)



2. TEXTOS INSTRUCTIVOS

A. El texto instructivo: definición y usos.

Los textos instructivos son aquellos que nos dan indicaciones o una lista sistemática de pasos para lograr un objetivo. Son como manuales de instrucciones para cualquier cosa que queramos conseguir. Los textos instructivos tienen muchísimos usos, tanto por escrito como en forma audiovisual. Algunos ejemplos pueden ser las recetas de cocinas, instrucciones para montar muebles, consejos para escribir un texto, tutoriales en vídeo que puedes encontrar en youtube, etc.

B. Características de los textos instructivos.

- Un texto instructivo suele tener las siguientes partes:

1. Introducción y meta: puede haber un pequeño texto al comienzo que indique en qué situaciones son útiles esas instrucciones, qué es lo que se quiere conseguir y cuáles son las ventajas de seguir los pasos.
2. Instrucciones: los distintos pasos para realizar la acción. Suelen estar clasificadas en párrafos, a veces con números y letras.

- El lenguaje debe ser lo más exacto posible. Suelen aparecer palabras técnicas, así como cantidades exactas.

- Puede estar apoyado por imágenes para hacer más clara la explicación.

3. MODALIDADES ORACIONALES

A. **MODALIDAD ENUNCIATIVA:** son frases que transmiten una información de manera objetiva, es decir, una información sobre cualquier aspecto externo de la realidad. Aparecen en todo tipo de situaciones, especialmente cuando hay que proporcionar datos (clases, libros, periódicos, etc.)

Enunciativa afirmativa: reikiavik es la capital de Islandia

Enunciativa negativa: Islandia no llega al millón de habitantes

B. MODALIDAD INTERROGATIVA: sirven para hacer preguntas. Pueden ser interrogativas directas (con los signos de interrogación) o indirectas (no tienen signos de interrogación, pero plantean preguntas que pueden responderse). También se pueden clasificar en interrogativas totales (se responden con sí o no) o interrogativas parciales (otras respuestas).

Interrogativa directa: ¿qué has hecho?

Interrogativa indirecta: me gustaría saber qué has hecho.

Interrogativa totales: ¿estás embarazada?

Interrogativa parciales: ¿qué tipo de zapatos usas?

C. MODALIDAD EXCLAMATIVA: expresa una emoción de manera intensa. Siempre aparece con los signos de exclamación.

EXCLAMATIVA: ¡Qué golazo has metido!

D. MODALIDAD DESIDERATIVA: expresa un deseo, algo que el hablante desea que ocurra o que no ocurra. Suelen aparecer verbos en subjuntivo y adverbios como “ojalá”.

Desiderativa afirmativa: quiero que nuestro equipo gane (subjuntivo) la liga

Desiderativa negativa: ojalá (adverbio) no llegue a tiempo

E. MODALIDAD IMPERATIVA: sirve para realizar peticiones o dar órdenes. Suelen aparecer verbos en modo imperativo o en condicional (más educado).

Imperativa afirmativa: levanta (imperativo) las manos o disparo

Imperativa negativa: me gustaría (condicional) que no fueras a la fiesta

F. MODALIDAD DUBITATIVA: las oraciones dubitativas expresan probabilidad, duda o suposición. Suelen usar adverbios de duda.

Dubitativa afirmativa: quizás (adverbio) resuelva el problema por sí solo

Dubitativa negativa: probablemente (adverbio) no se lo pase bien en la fiesta



4. PUNTOS SUSPENSIVOS, PARÉNTESIS Y GUIONES

- Puntos Suspensivos:

A. Suspense o Intriga: Indican una pausa que crea expectativa. Ejemplo: "Te voy a dar una..."

B. Interrupción Intencionada: Señalan que algo no se termina de decir. Ejemplo: "A quien madruga..."

C. Continuidad en Enumeración: Indican que la lista continúa. Ejemplo: "punto, coma, dos puntos..."

D. Supresión en Citas Textuales: Se usan para resumir una cita. Ejemplo: "Fui don Quijote de la Mancha y soy ahora [...] Alonso Quijano el Bueno".

- Paréntesis

A. Introducir Incisos Aclaratorios: Agregan información adicional sin interrumpir el flujo principal. Ejemplo: "María, Ángela, Alicia y Vero (son grandes artistas) crearon gran parte de los materiales."

B. Intercalar Datos Complementarios: Aportan información adicional como fechas o significados. Ejemplo: "Nikola Tesla (1856 – 1943)".

C. Omisión en Citas Textuales: Se utilizan para acortar una cita manteniendo su esencia. Ejemplo: "El Universo es infinito porque no tiene fin (...) no tiene fronteras".

- Guiones:

A. Introducir Intervenciones en Diálogos: Marcan el inicio de las réplicas de los personajes. Ejemplo:

— "¡Hola, Irene!" —exclamó Iván.

— "¡Hola! ¿Cómo llegaste tan pronto?" —respondió Irene.

B. Encerrar Aclaraciones o Incisos: Similar al uso de las comas para intercalar comentarios. Ejemplo: "La historia —al menos la versión que nos han contado— encierra multitud de hechos ilógicos".

¿QUÉ ES EL TEATRO? ¿CUÁNDO SURGIÓ?

CONTADO POR SÓFOCLES



Saludos jóvenes aprendices y también a ti, Rafael, quien me ha convocado desde el futuro para compartir el asombro por el teatro. Soy Sófocles, un antiguo escritor de obras como "Edipo Rey" y "Antígona," que vuestro profesor admira desde niño. Es increíble pensar que después de más de dos mil años, la gente todavía disfruta de este arte que comenzó en mi tiempo, en la antigua Grecia. Vuestro profesor me pide que os hable de la naturaleza del teatro y de sus orígenes. ¡Y cómo no hacerlo si el teatro es el espejo del alma, un caudal donde confluyen las emociones más profundas y los dilemas más universales!

ORIGEN DEL TEATRO

Ahora, ¿cuándo y dónde nació el teatro? Está claro que fue en la Grecia de mi tiempo, hace unos 2500 años. En mis días, el teatro era un acto colectivo, de toda la polis. En efecto, los orígenes del teatro se encuentran en los poemas que se recitaban o se cantaban en coro. En Atenas, los festivales dionisiacos eran la cuna de este arte. Imaginaos a un coro de personas cantando historias sobre héroes y dioses que todos conocían. Pero luego, algo mágico ocurrió. Algunos valientes del coro dieron un paso adelante y empezaron a actuar como si fueran los personajes de esas historias. Así nació el diálogo, la conversación que es el alma del teatro. Y aunque los personajes comenzaron a tener más protagonismo, el coro siguió allí, como un personaje más. A veces, el coro era como el pueblo de una ciudad, comentando y juzgando lo que los personajes hacían.

DEFINICIÓN DE TEATRO: HISTORIA SIN NARRADOR

Ahora entramos en la esencia del teatro. Veréis, el teatro es un género literario, hermano de la poesía y la narrativa. Pero aunque comparte con la narrativa el contar una historia a través de personajes y hechos, su forma es lo que lo distingue. En mis obras, por ejemplo, no encontraréis un narrador que os diga lo que está pasando. No, mis personajes hablan por sí mismos. Sus diálogos, entrelazados con acotaciones—pequeñas instrucciones que dejo entre paréntesis para guiar a los actores o al director—son suficientes para contar una historia apasionante.

DOBLE NATURALEZA DEL TEATRO: TEXTO Y REPRESENTACIÓN

Y aquí llegamos al corazón de la cuestión: el teatro tiene una doble naturaleza. Podemos leer una obra en papel, sí, como leéis un libro, pero la verdadera magia del teatro, su alma, reside en su representación ante un público, en un escenario. Cada representación es única, un destello en el tiempo que nunca se repetirá de la misma manera. Cuando los actores dan vida a los personajes, cuando el público ríe, llora o se asombra, es cuando el teatro alcanza su máxima expresión. Es un arte vivo que se comparte en un espacio y tiempo concretos. Y eso, queridos aprendices y estimado Rafael, es lo que hace que el teatro brille en toda su magnificencia.

SÓFOCLES NOS RECOMIENDA SUS OBRAS Y SE DESPIDE

Llegamos al momento en que nos debemos despedir, pero antes, permitidme daros un último consejo. Os animo a explorar mis obras, como "Edipo Rey," donde se abordan temas tan eternos como la lucha del hombre contra un destino ineludible. O "Antígona," una obra que canta al valor de la rebeldía contra leyes impuestas por tiranos, mostrando que el espíritu humano tiene el poder y el derecho de cuestionar la autoridad cuando ésta es injusta. Así que, jóvenes aprendices y estimado Rafael, cuando leáis estas obras, encontraréis en ellas dilemas, conflictos y emociones que, aunque nacieron hace más de dos mil años, siguen resonando en los corazones y mentes de la humanidad. Que las Musas os inspiren y guíen en vuestro viaje por el fascinante mundo del teatro.

Acotaciones Teatrales



(En el centro, una mesa con dos sillas. El Sr. y la Sra Smith, vestidos al estilo inglés)

SR. SMITH: (Mirando al público con una sonrisa) Buenas noches, queridos espectadores. Esta noche, la Sra. Smith y yo vamos a hablarles sobre un término que, aunque parezca "acotado", tiene un gran significado en el teatro. Son las famosas, inimitables e imprescindibles... ¡acotaciones!

SRA. SMITH: (Con una risa suave) ¡Oh, Smith! Siempre con tus juegos de palabras. Pero sí, hablamos de las acotaciones. Esos pequeños textos que, aunque se escriben entre paréntesis, tienen un gran impacto en la representación teatral. Veremos seis tipos de acotaciones: tres referidas a los actores y tres dirigidas al director de escena. ¿Y qué es un director de escena? Pues la persona responsable de una obra, igual que vuestro profesor de Lengua, Rafael Herrera, es el responsable de esta clase. ¡Es él quien nos ha pedido explicaros todo esto!

SR. SMITH: Exactamente. Las acotaciones son como las instrucciones de un juego. No las ves en acción, pero son esenciales para que todo funcione correctamente. Por ejemplo, sería absurdo que yo te dijera: “riendo, querida, ¡qué chiste tan gracioso!”. Por supuesto, no diré la palabra “riendo”. Por eso, esa palabra iría entre paréntesis, como un par de paredes para que no se escuche.

A. DIRIGIDAS AL ACTOR:

- **Acotaciones de voz:** **SR. SMITH:** (Con un tono sorprendido) Las acotaciones pueden indicar cómo debe sonar nuestra voz. Por ejemplo, (con un grito) ¡Sra. Smith, mira eso!

SRA. SMITH: (cantando con voz melódica) Y también pueden indicar si debemos cantar ¿Verdad, Smith?

SR. SMITH: (Con voz grave) Absolutamente, Sra. Smith.

- **Gestos y movimientos:** **SRA. SMITH:** (Señalándolo con el dedo) Y también nos dicen cómo movernos. ¿Ves como te señalo, Sr. Smith?

SR. SMITH: Claro que sí, ya me lo indicaba el paréntesis. Lo he visto flotar encima de ti y decía “señalando con el dedo” (Haciendo una reverencia) O cuando hago esto. (Saltando) ¡O incluso esto! (Voltereta en el aire)

SRA. SMITH: (Riendo) ¡Cuidado, Smith! No te vayas a matar. No quiero quedar viuda todavía.

- **Maquillaje y vestuario:** **SR. SMITH:** (Mirando su ropa, un jersey de corazones amarillos y pantalones cortos de rayas azules y blancas) Y no olvidemos el maquillaje y el vestuario. (De pronto, con túnica de rey y la cara blanca) ¡Mira, ahora soy un rey!

SRA. SMITH: ¡Y yo una reina! (Con una corona brillante) Pero podría ser una astronauta, todo gracias a las acotaciones.

B. DIRIGIDAS AL DIRECTOR DE ESCENA:

- **Escenario y objetos:** **SRA. SMITH:** (Mirando alrededor, viendo cómo crecen árboles del suelo) Las acotaciones también pueden describir el escenario y los objetos, como este bosque que está creciendo ¿Pero qué es eso, Sr. Smith?

SR. SMITH: (Ve que el fondo cambia, ahora representa el fondo del mar) ¡Pero si estamos en una habitación! Esto sí que es un problema de humedad. Creo que voy a adoptar un atún como mascota. ¿Sabes, Sra. Smith? Con las acotaciones adecuadas, podríamos estar en una selva o en la luna.

SRA. SMITH: (con un paraguas en la mano) Sí, porque el fondo del mar está demasiado mojado.

- **Iluminación:** **SR. SMITH:** (Con un foco de luz sobre él) Y la iluminación es esencial. Mira cómo este foco me ilumina.

SRA. SMITH: ¡Brillante, literalmente! Siempre te has considerado una estrella. (La luz va cambiando de color una y otra vez) Pero también puede ser tenue o colorida, depende de lo que indiquen las acotaciones.

- **Música y sonido:** **SR. SMITH:** Y finalmente, la música y el sonido. (Comienza a sonar una música tensa y, de pronto, un trueno) ¡Oh, eso me asustó! (suena una música de terror de violines agudos) ¡Socorro!

SRA. SMITH: ¡Es el poder de las acotaciones! Y pueden ir desde el canto de un pájaro hasta el rugido de un dragón. (Suena el canto de un jilguero y un rugido de dragón)

SMITH: (Mirando al público) Entonces, está claro que las acotaciones son esenciales en el teatro. Nos guían, nos dan vida y nos ayudan a contar la historia.

SRA. SMITH: Así es. Y esperamos que hayan disfrutado de esta pequeña demostración. ¡Hasta la próxima!

Características de los Textos Instructivos



(Ambos hacen una reverencia y el escenario se oscurece lentamente.) ¡Hola, hola, criaturitas del señor! Aquí El RubIAus, la versión digital del famoso youtuber El Rubius, pero con un toque de inteligencia artificial. ¿Ves esa IA mayúscula en mi nombre? Sí, eso significa que soy un producto de la inteligencia artificial, listo para llevar la diversión y el aprendizaje a otro nivel. ¡Vamos allá!

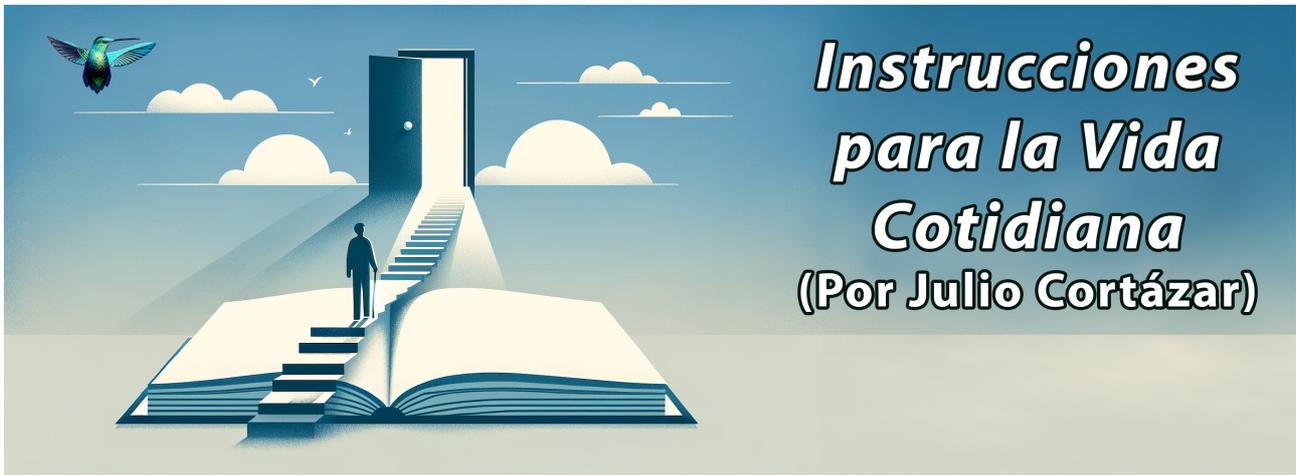
Hoy vamos a hablar de algo que puede parecer diferente a lo que suelo comentar en mis vídeos, pero que es súper importante: los textos instructivos. ¿Por qué son tan importantes? Pues porque nos rodean en nuestra vida diaria. ¿Alguna vez has montado un mueble de IKEA? ¿Has seguido una receta de cocina para hacer unas deliciosas croquetas de jamón? ¿Has visto uno de mis tutoriales de videojuegos en YouTube? Pues todos esos son ejemplos de textos instructivos. **Los textos instructivos son como los manuales de instrucciones para la vida. Nos dan una lista de pasos para lograr algo, como montar un mueble, cocinar una receta o incluso cómo sobrevivir en un videojuego de terror.** ¡Sí, incluso en los videojuegos necesitamos instrucciones!

Estos textos tienen dos partes principales. Primero, la **introducción y la meta**, que es como el tráiler de una película. Te anuncia qué es lo que puedes conseguir y sus ventajas, como en un anuncio de la Teletienda. **Se trata de un pequeño texto al comienzo que indica en qué situaciones son útiles esas instrucciones, qué es lo que se quiere conseguir y cuáles son las ventajas de seguir los pasos.** Por ejemplo, en un tutorial de Minecraft, la introducción podría ser "¿Alguna vez te ha parecido un infierno sobrevivir en Minecraft? ¿Eres incapaz de llegar al amanecer del siguiente día? Para que eso no te ocurra, vamos a construir una casa segura para protegernos de los creepers".

Luego vienen las instrucciones, que son los pasos que tienes que seguir. Estos suelen estar **organizados en párrafos y a veces incluso numerados**, como en una receta de cocina. Siguiendo con el ejemplo de Minecraft, podría empezar así: "1. Coge cuatro bloques de madera. 2. Colócalos en tu mesa de trabajo para hacer tablas de madera. 3. Usa las tablas para construir tu casa. 4. Recoge arena de algún sitio con agua cercano 5. Pon la arena en el horno para convertirla en cristal. 6. Con ese cristal podrás fabricar ventanas, las cuales te servirán para que entre la luz exterior en tu casa".

Y hay algunas características que todos los textos instructivos tienen en común. Primero, **el lenguaje tiene que ser preciso.** Las palabras aparecerán en sentido denotativo, no connotativo, así que nada de metáforas o dobles sentidos. Suelen aparecer palabras técnicas, así como cantidades exactas. No puedes decir "Coge un poco de madera", tienes que decir "Coge cuatro bloques de madera". En segundo lugar, **los textos instructivos usarán adjetivos especificativos y no explicativos.** Por ejemplo, si dicen que uses los "tornillos pequeños", no es simplemente porque le parezcan así, sino porque el mueble para montar viene con unos tornillos más pequeños y otros más grandes. ¡Pero seguro que nunca aparecerá "usa los hermosos tornillos de metal pulido que brillan hermosos bajo la luz del sol". En tercer lugar, en cuanto a los verbos, **predominará el imperativo, el modo verbal perfecto para dar indicaciones** ("forja la espada de diamante y añade un encantamiento"). Y cuarto, a veces **los textos instructivos vienen con imágenes para ayudarte a entender mejor las instrucciones.** Como cuando montas un mueble de IKEA y tienes esos dibujos que te muestran cómo se supone que deben encajar las piezas.

Entender y escribir buenos textos instructivos es súper importante. Nos ayuda a comunicarnos mejor y a hacer las cosas bien. Y además, nos permite usar el lenguaje de una manera rica y variada. Así que la próxima vez que veas un texto instructivo, ya sea en un libro de texto, en un video de YouTube o en una receta de cocina, recuerda lo que te ha enseñado El RubIAus. Y eso es todo por hoy, criaturitas del señor. Recuerda, los textos instructivos son tus amigos. Te ayudan a hacer cosas, te enseñan nuevas habilidades y te hacen la vida más fácil. Así que la próxima vez que te encuentres con uno, dale una oportunidad. ¡Hasta la próxima!



Instrucciones para la Vida Cotidiana (Por Julio Cortázar)

Mis queridos jóvenes estudiantes, soy Julio Cortázar, aunque algunos me han dado por desaparecido en el laberinto de mis propias historias, aquí me hallo, presente a través de las palabras, resucitado por la magia de la literatura y la tecnología. Mi vida fue un tejido de relatos: escribí sobre lo fantástico que se esconde en los pliegues de lo cotidiano, y cómo la realidad a veces se desliza por las grietas de lo absurdo. Os hablaría de mis obras, desde "Rayuela" hasta "Los astronautas de la cosmopista", pero hoy estamos aquí por otro motivo. Vuestro profesor, Rafael, un hombre con un oído fino para el jazz y un corazón que late al ritmo de Charlie Parker, me ha pedido que os guíe en una tarea especial. Él admira el vuelo de mis palabras tanto como yo los solos impredecibles de un saxofón en una noche de concierto. Y también admira ese texto peculiar que escribí, explicando cómo se suben unas escaleras. Podéis encontrar mis "Instrucciones para Subir una Escalera" entre los textos de este tema.

Os propongo crear instrucciones para acciones diarias como si nunca antes hubieran sido realizadas por ser humano alguno. Imaginad que tenéis que explicar cómo se saborea una tostada a un extraterrestre, cómo se contempla una puesta de sol o cómo abrir una ventana para que entre (o salga) el aire. También, y aquí es donde el juego se vuelve aún más delicioso, podéis escribir manuales para aquello que ningún manual ha osado abordar: cómo enamorarse con la precisión de un relojero, cómo encontrar la felicidad o cómo decidir a quién dar vuestro voto tras una campaña electoral. Todo, por supuesto, aderezado con el mejor humor, porque, ¿qué sería de nosotros sin la capacidad de reírnos de nuestra propia humanidad? Así que, estimados alumnos, preparaos para subir la escalera de lo cotidiano hasta alcanzar el cielo de lo absurdo.

PASOS PARA CREAR NUESTRAS INSTRUCCIONES PARA LA VIDA COTIDIANA

Comencemos, pues, con esta pequeña odisea en la escritura de lo cotidiano, donde cada palabra es un paso y cada frase una senda hacia la comprensión.

1. Escribir la introducción y la meta: Se trata de un pequeño texto al comienzo que indica en qué situaciones son útiles esas instrucciones, qué es lo que se quiere conseguir y cuáles son las ventajas de seguir los pasos. Por ejemplo, en unas "Instrucciones para enamorarse", podéis decir: "Estas instrucciones son una brújula para navegar el mar tempestuoso del amor, buscando el faro de una mirada que responda a la vuestra. La meta no es otra que entrelazar dos almas en el baile de la cercanía y el afecto, con la ventaja de aprender a mirar no solo con los ojos, sino con el corazón."

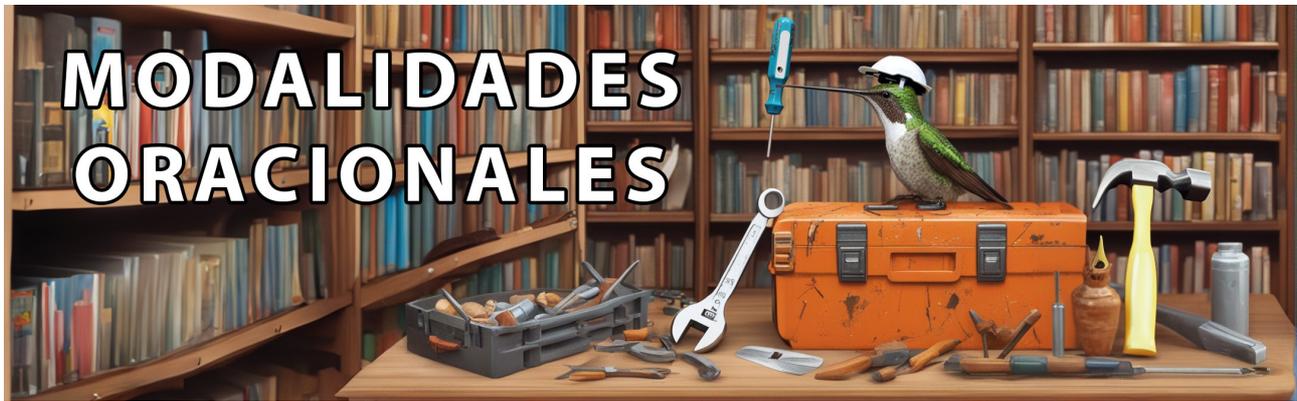
2. Redactar las instrucciones: Aquí vuestro ingenio debe brillar, guiando al lector a través de los pasos necesarios con claridad y precisión. No olvidéis numerar los pasos, para que el orden sea tan palpable como la secuencia de notas en una partitura de jazz. Vuestro texto debe constar de al menos 15 líneas, como 15 pinceladas en un cuadro que va tomando forma. Y recordad:

- A. Usad el imperativo para invitar a la acción: "Escucha", "Observa", "Sonríe".
- B. Emplead palabras en sentido denotativo para evitar confusiones: "Cuando digo 'mirada', me refiero al acto de dirigir los ojos hacia algo".
- C. Los adjetivos especificativos serán vuestros aliados para ser exactos.
- D. Las instrucciones deben ser claras y concisas, cada una con su propósito, como las piezas de un reloj.

3. Ilustración del texto: Acompañad vuestro texto con imágenes que respiren vida en vuestras palabras. Podéis dibujar a mano, o invocar la ayuda de inteligencias artificiales, creando ilustraciones que reflejen la esencia de vuestras instrucciones.

JULIO CORTÁZAR SE DESPIDE

Y ahora, antes de desvanecerme de nuevo en las páginas de un libro o en el último acorde de una pieza de jazz, os dejo con una reflexión: la vida, en su maravillosa complejidad, se ríe de las instrucciones. Sin embargo, si hay una regla que deberíais seguir, es la de mantener la curiosidad siempre despierta. Adiós, y que la curiosidad sea siempre vuestra guía.



Imagina que el lenguaje es una caja de herramientas, y cada herramienta tiene un propósito específico. Al igual que usarías un martillo para clavar un clavo o un destornillador para apretar un tornillo, las modalidades oracionales son herramientas que usamos para cumplir diferentes funciones en la comunicación. Vamos a descubrir las seis modalidades oracionales juntos y eso nos ayudará a usar con habilidad esa increíble caja de herramientas que es nuestro lenguaje.

MODALIDAD ENUNCIATIVA

¿Alguna vez has querido simplemente decir algo tal como es? La modalidad enunciativa es como un espejo que refleja la realidad. Transmite información de manera objetiva. No decimos qué pensamos de la realidad, ni la valoramos. Tenemos enunciativas afirmativas y enunciativas negativas:

- Afirmativa: "Reikiavik es la capital de Islandia." (¡Y no, no es un lugar lleno de vikingos!)
- Negativa: "Islandia no llega al millón de habitantes." (¡Pero sí tiene muchos géiseres!)

MODALIDAD INTERROGATIVA

¿Tienes preguntas? ¡Por supuesto que sí! La modalidad interrogativa es como un juego de detectives donde haces preguntas. Pero hay muchas formas de preguntar, más directas y más sutiles, preguntas que piden un sí o un no y preguntas que dejan al interlocutor la posibilidad de extenderse todo lo que quiera.

- Directa: "¿Qué has hecho?" (¡No, no es una trampa!)
- Indirecta: "Me gustaría saber qué has hecho." (Sin presión, claro)
- Totales: "¿Estás embarazada?" (No me hagas una respuesta larga ¡Respuesta de sí o no!)
- Parciales: "¿Qué tipo de zapatos usas?" (Pueden ser cómodos o incómodos, caros o baratos, pero no se puede responder con un sí o un no).

Estos tipos se pueden combinar. Por ejemplo, una interrogativa indirecta como la del ejemplo anterior, es al mismo tiempo parcial, ya que la respuesta es lo que ha hecho la otra persona, no un sí o un no. Una indirecta total podría saber: "me gustaría saber si tú has visto el delito".

MODALIDAD EXCLAMATIVA

¡Wow! ¡Increíble! La modalidad exclamativa es como una montaña rusa emocional. No es solo decir algo, sino decirlo con fuerza, incluso gritarlo.

- Exclamativa: "¡Qué golazo has metido!" (¡Eso merece una repetición en cámara lenta!)

MODALIDAD DESIDERATIVA

¿Alguna vez has deseado algo con todas tus fuerzas? La modalidad desiderativa es como soplar las velas de tu pastel de cumpleaños. A veces, el hablante expresa su deseo de que ocurra un hecho y otras veces su deseo de que no ocurra. ¡A veces ni siquiera sabemos lo que queremos!

- Afirmativa: "Quiero que nuestro equipo gane la Liga." (¡Vamos equipo!)
- Negativa: "Ojalá no llegue a tiempo." (¡Especialmente si es el dentista!)

MODALIDAD IMPERATIVA

¡Escucha! ¡Haz tu tarea! La modalidad imperativa es como un entrenador en un gimnasio, dándote órdenes. Pueden ser más directas y tajantes, como la orden de un general en el ejército. Otras veces puede ser más sutil. Como cuando nos dicen de manera muy suave que "sería deseable" que nuestra habitación quede ordenada durante los próximos minutos. Y aunque sea suave, ¡sabemos que se avecina un buen castigo si no lo hacemos!

- Afirmativa: "Levanta las manos o disparo." (¡Pero sin violencia, por favor!)
- Negativa: "Me gustaría que no fueras a la fiesta." (¡A menos que haya pastel!)

MODALIDAD DUBITATIVA

¿Quizás? ¿Probablemente? La modalidad dubitativa es como una bola de cristal llena de dudas y suposiciones. Desde que Hamlet dijo eso de "Ser o no ser, ¡esa es la cuestión!", sabemos que la vida es pura incertidumbre.

- Afirmativa: "Quizás resuelva el problema por sí solo." (¡O quizás no!)
- Negativa: "Probablemente no se lo pase bien en la fiesta." (¡A menos que haya una pista de baile!)

Y aquí terminamos con las modalidades oracionales. ¡Gracias por unirme a esta aventura lingüística! Recuerda, cada palabra es una pincelada en el lienzo de la comunicación.



Signos de Puntuación

PARÉNTESIS - PUNTOS SUSPENSIVOS - GUIONES

¡Hola, chicos y chicas! Soy Germán Garmendia, y sí, hoy estamos haciendo algo totalmente diferente. ¡Rafael, vuestro profe de Lengua y Literatura, me ha pedido que les hable sobre signos de puntuación! Sí, sí, ¿y saben cómo nos encontramos? Fue loco. Imaginen esto: Estoy en una feria de libros, buscando cómics de superhéroes, y de repente, veo a este señor en un rincón, rodeado de libros sobre ciencia, historia y todo lo que te hace parecer inteligente en una cena. Resulta que era Rafael, y al reconocerme, me reta a un duelo de air guitar con música de Bach de fondo. Sí, una mezcla rara, pero bueno, era su terreno. Después de destrozar "Las Variaciones Goldberg" con nuestras air guitars, decidió que era el hombre adecuado para hablarles de... ¡PUNTUACIÓN!

Porque, ¿saben qué? Puntuar bien en tus guiones es como tener un mapa del tesoro en YouTube. Te ayuda a no perderte, y te ahorra hacer mil tomas porque no le diste la entonación o la intención correcta a lo que decías. Así que, agarren lápiz y papel, porque aquí vamos.



PUNTOS SUSPENSIVOS

Primero en la lista, ¡los puntos suspensivos! Estos tres puntitos son como los magos del suspenso e intriga en la narrativa. Tenemos cuatro usos para ellos

A. Para dejar una idea en suspense, intriga, duda...

Imagínate esto: estás contando una historia a tus amigos, y justo cuando llegas a la parte emocionante, dices, "Y entonces vi algo que no podía creer, era un..." ¡Boom! Todos quedan con los ojos como platos, preguntándose qué será. Ejemplo: "Te voy a dar una..." ¿Una qué? ¿Galleta? ¿Lección de vida? ¡Quién sabe!

B. Cuando intencionadamente no se termina de decir algo.

"A quien madruga..." Ya saben cómo sigue, pero los dejas con las ganas. Es como un truco de magia verbal.

C. Para expresar continuidad en una enumeración.

Miren, hay varios signos de puntuación: punto, coma, dos puntos,

guion, raya... ¿Y qué más? ¡Eso es todo, amigos! Es como un 'etc.' pero en versión sigilosa.

D. Cuando se suprime un trozo o fragmento de una cita textual. Si estás citando a un autor, pero no necesitas toda la frase, puedes usar los puntos suspensivos para resumir. "Fui don Quijote de la Mancha y soy ahora [...] Alonso Quijano el Bueno". Cortas y pegas, pero siempre con estilo.

PARÉNTESIS

Después de dominar el misterioso arte de los puntos suspensivos, es hora de hablar de otro crack de la puntuación: ¡los paréntesis! Son como los secretos mejores guardados en un video de YouTube, pequeños detalles que cambian todo el juego.

A. Para interrumpir el enunciado e introducir un inciso aclaratorio. Ahora, imagínense que están hablando de algo super importante pero necesitan añadir un dato que, aunque es relevante, no queremos que robe todo el protagonismo. Por ejemplo, digamos que estoy hablando de mi banda de rock ficticia. "María, Ángela, Alicia y Vero (son grandes artistas, muy creativas y originales) crearon gran parte de los materiales que estamos usando". Aquí, los paréntesis funcionan como una especie de escenario secundario, donde resaltas algo sin quitarle importancia al tema principal.

B. Para intercalar datos como fechas, significado de una sigla o acrónimo, nombre de un autor... Sabes, es como cuando digo "Hoy les voy a hablar de Nikola Tesla (1856 – 1943)". ¡Boom! ¿Vieron? Les puse un poco de contexto sin interrumpir la fluidez. Es como cuando pones un chiste en medio de una historia seria para aligerar la tensión. O como cuando digo: "Voy a hacer una receta deliciosamente vegana (No, no habrá carne, ¡sorpresa!)".

C. Cuando se omite una parte de una cita textual, generalmente para acortarla. Esto es como cuando estás editando un video y cortas esa parte en la que estornudas a mitad de una frase genial. Por ejemplo, el científico dijo: "El Universo es infinito porque no tiene fin (...) no tiene fronteras". Lo importante está, pero sin la cháchara innecesaria.

GUIONES

Después de conocer a los paréntesis, que son como los extras de una película que se llevan todo el mérito sin salir en los créditos, toca hablar de los guiones. ¡Ah, los guiones! ¡Son como los cameos de estrellas en los videos de YouTube! Aparecen de repente, te cambian la historia, y luego se van, ¡jajaja! Vamos con un par de usos de los guiones.

A. Para introducir la intervención de personajes en un diálogo. Es como cuando estoy haciendo una parodia y tengo que cambiar de personaje. ¡Toma ejemplo de esto!

— "¡Hola, Irene!" —exclamó Iván al llegar—.

— "¡Hola!, ¿cómo es que has llegado tan pronto?" —preguntó Irene sorprendida—.

Ahí los guiones son como los anfitriones de una fiesta: te anuncian, te presentan y luego se hacen a un lado para que tú seas el centro de atención.

B. Encerrar aclaraciones o incisos (uso similar al de la coma). Ah, estos guiones son como cuando inserto un comentario sarcástico en medio de una explicación super seria. Por ejemplo: "La historia —al menos la versión que nos han contado— encierra multitud de hechos ilógicos". Es como decir, "Oigan, paren todo, necesito que presten atención a este pedacito aquí porque, aunque no lo crean, cambia todo el panorama".



Así que ahí lo tienen, chicos y chicas. Los guiones, los paréntesis y los puntos suspensivos son más que simples rayitas y puntos en una hoja de papel o en una pantalla. Son como los efectos especiales de tu escritura. ¡Le dan sazón al asunto!

¡Espero que hayan disfrutado este viaje a través de la puntuación tanto como yo! Recuerden, la puntuación no es solo una serie de reglas aburridas, ¡es una forma de hacer que nuestras palabras bailen! ¡Hasta la próxima, equipo! ¡Chao, chao, chao, chao, chaaaaaaaaooooo!

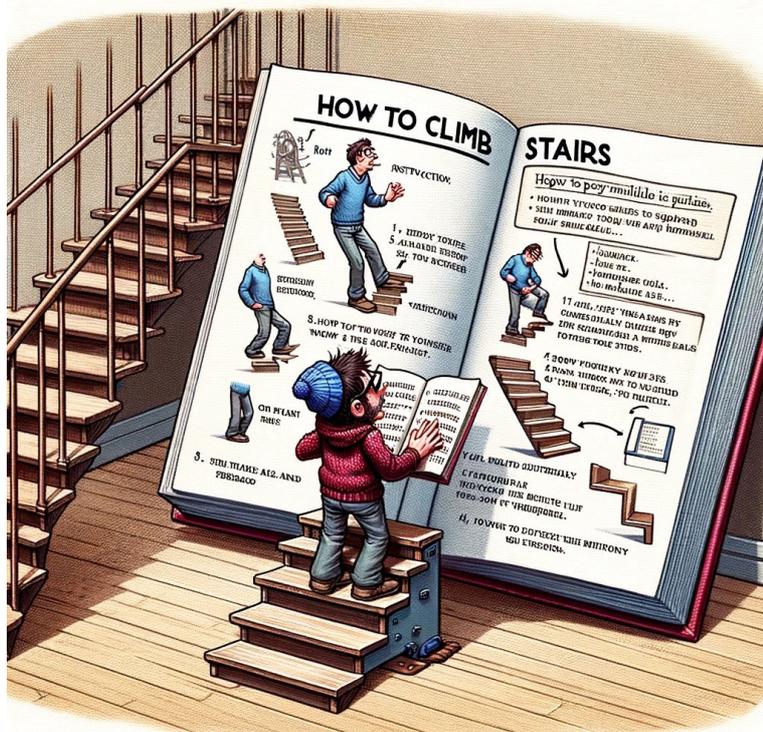
MATERIALES EXTRAS PARA EL TEMA 9

1. INSTRUCCIONES PARA SUBIR UNA ESCALERA – JULIO CORTÁZAR

Nadie habrá dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular, conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables. Agachándose y poniendo la mano izquierda en una de las partes verticales, y la derecha en la horizontal correspondiente, se está en posesión momentánea de un peldaño o escalón. Cada uno de estos peldaños, formados como se ve por dos elementos, se sitúa un tanto más arriba y adelante que el anterior, principio que da sentido a la escalera, ya que cualquiera otra combinación producirá formas quizá más bellas o pintorescas, pero incapaces de trasladar de una planta baja a un primer piso.

Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodas. La actitud natural consiste en mantenerse de pie, los brazos colgando sin esfuerzo, la cabeza erguida aunque no tanto que los ojos dejen de ver los peldaños inmediatamente superiores al que se pisa, y respirando lenta y regularmente. Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie, pero que no ha de confundirse con el pie antes citado), y llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarla en el segundo peldaño, con lo cual en éste descansará el pie, y en el primero descansará el pie. (Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cuidese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie).

Llegado en esta forma al segundo peldaño, basta repetir alternadamente los movimientos hasta encontrarse con el final de la escalera. Se sale de ella fácilmente, con un ligero golpe de talón que la fija en su sitio, del que no se moverá hasta el momento del descenso.



2. BREVE TEXTO INSTRUCTIVO (RECETA DE COCINA)

El risotto es una preparación a base de arroz típica de la zona noroeste de Italia, en la que abunda este ingrediente, y que se caracteriza por incorporar queso en su elaboración. Existen muchas variedades de este plato, hoy os proponemos esta receta de risotto al limón que, a diferencia de otros risottos, no lleva nata, con lo que se consigue un plato fresco y para nada pesado.

1. Ponemos la mitad de la mantequilla en una cazuela y rehogamos la cebolla, vamos removiendo hasta que se ablande.
2. Añadimos el arroz y removemos a fuego moderado hasta que se recubra bien con la mantequilla y cambie levemente de color.
3. Agregamos la ralladura de limón.
4. Mientras, en un cazo aparte, calentamos el caldo, el vino y el zumo de limón.

3. ALFONSO SASTRE - ESCUADRA HACIA LA MUERTE

Cabo: Eh, tú. Ya está bien de dormir. (Javier se remueve débilmente.) ¿Lo oyes? ¡Levántate ya!
(Le da de nuevo con el pie. Javier se incorpora y queda sentado. Saca de un bolsillo unas gafas montadas al aire y se las pone.)

Javier: ¿Qué hay?

Cabo: Que ya está bien de dormir. ¿Te has creído que estás de vacaciones?

Javier: (Se ha levantado y está en una actitud parecida a "firmes".) No... no tenía nada que hacer.

Cabo: Estar atento y dispuesto. ¿Te parece poco? Coge el ametrallador. (Javier va por él y lo coge. Vuelve junto al Cabo.) Está sucio. Límpialo.

Javier: A sus órdenes. (Se sienta y trata de limpiarlo, desgánadamente.)

Cabo: Y a ése, ¿qué le pasa? ¿Sigue malo? (Adolfo se encoge de hombros.) Tú. Basta de cuento.

(Luis no abre los ojos. El Cabo le da en la cara con el revés de la mano.)

Luis: (Entreabriendo los ojos, penosamente.) Me... me sigue doliendo mucho. Como si tuviera algo aquí. (Por un lado de la cabeza.) Es... un fuerte dolor.

Cabo: No te preocupes. Se te quitará en la guardia. Es tu hora.

Luis: (Consulta su reloj.) ¿Mi hora? (Trata de levantarse.)

Cabo.: Sí, tu hora. ¿Le extraña al "señorito"? (Cambia de tono.) Hay que estar atento al reloj, ya lo sabes. Espero que no vuelva a ocurrir..., ibas a llevarte un disgusto. Ni yo soy un bedel ni tú un gracioso colegial. Estás vistiendo un traje militar, pequeño. Si no te has dado cuenta, vas a pasarlo muy mal conmigo. (Luis se ha levantado. Se pone con mucho trabajo el capote y el correaje. Coge el fusil y, al tratar de colgárselo, vacila. El fusil cae al suelo. Con un rugido:) ¿En qué estás pensando, idiota? El fusil no se puede caer. (Entre dientes.) Eso no puede suceder nunca.

Pedro: Cabo, me atrevo a decirle que Luis está realmente enfermo. Yo haré su guardia.

Cabo: Cállate tú.

Pedro: Es que...

Cabo.: ¡Silencio! Y no vuelvas a meterte en lo que no te importa. Tú vete ya. Yo no puedo admitir que un soldado se ponga enfermo, como una pálida muchachita. Es la hora del relevo y eso es sagrado.

4. HENRI IBSEN - CASA DE MUÑECAS

NORA (Después de una pausa): Estamos frente a frente. ¿No te llama la atención algo?

HELMER: ¿Qué quieres decir?

NORA: Hace ocho años que nos casamos. Piensa un momento: ¿no es ahora la primera vez que nosotros dos, marido y mujer, hablamos a solas seriamente?

HELMER: Seriamente, sí... pero ¿qué?

NORA: Ocho años han pasado... y más todavía desde que nos conocemos, y jamás se ha cruzado entre nosotros una palabra seria respecto de un asunto grave.

HELMER: ¿Iba a hacerte partícipe de mis preocupaciones, si no podías quitármelas?

NORA: No hablo de preocupaciones. Lo que quiero decir es que jamás hemos tratado de mirar en común al fondo de las cosas. No me has comprendido nunca...

Han sido muy injustos conmigo, papá primero, y tú después.

HELMER: ¿Qué? ¡Nosotros dos!... Pero ¿hay alguien que te haya amado más que nosotros?

NORA (Moviendo la cabeza): Jamás me amaron. Les parecía agradable, nada más.

HELMER: Vamos a ver, Nora, ¿qué significa este lenguaje?

NORA: Lo que te digo, Torvaldo. Cuando estaba al lado de papá, él me exponía sus ideas, y yo las seguía. Si tenía otras distintas, las ocultaba; por que no le hubiera gustado. Me llamaba su muñequita, y jugaba conmigo como yo con mis muñecas. Después vine a tu casa.

HELMER: Empleas una frase singular para hablar de nuestro matrimonio.

NORA (Sin variar de tono): Quiero decir que de manos de papá pasé a las tuyas. Tú lo arreglaste todo a tu gusto, y yo participaba de tu gusto, o lo daba a entender; no puedo asegurarlo, quizá lo uno y lo otro. Ahora, mirando hacia atrás, me parece que he vivido aquí como los pobres... al día.

HELMER: Eres incomprensible e ingrata, Nora. ¿No has sido feliz a mi lado?

NORA: ¡No! Creía serlo, pero no lo he sido jamás.

HELMER: ¡Que no... que no has sido feliz!

NORA: No, estaba alegre y nada más. Eras amable conmigo... pero nuestra casa sólo era un salón de recreo. He sido una muñeca grande en tu casa, como fui muñeca en casa de papá.



¡Hola a todos! Aquí Rubén Díez, más conocido como "Lethal Crisis", versión digital y personalizada para vuestro disfrute educativo, os saluda directamente desde el epicentro de aventuras que es mi canal de YouTube. Como sabéis, mi empeño siempre ha sido ir más allá de lo obvio, adentrarme en las entrañas de culturas y rincones que la modernidad, en su vorágine, amenaza con relegar al olvido. Vuestro profesor, Rafael, me ha encargado que os guíe en esta nueva expedición académica. Me cuenta que es un fiel seguidor de mis expediciones virtuales, y se nota que comparte mi pasión por entender la esencia auténtica de los lugares, no como un turista más, sino como un verdadero explorador del contexto cultural y ambiental.

Ahora, os presento vuestra misión: nos zambulliremos en el mundo del activismo ecológico a través de tres de mis vídeos, seleccionados especialmente por vuestro profesor. En ellos, nos enfrentamos a realidades urgentes: la deforestación por la agricultura intensiva, la alarmante escasez de agua y la contaminación que genera la industria y nuestros propios residuos. Después de visualizar y debatir estas piezas en clase, llevaréis a cabo el verdadero trabajo en casa. Vuestro objetivo será diseñar un cartel en Canva u otra plataforma que haga eco de estas narrativas visuales. Este cartel no solo recomendará el vídeo a vuestra comunidad educativa sino que también será vuestro altavoz personal. *Por supuesto, estos carteles formarán parte del proyecto "Reclama tu Planeta", que sé que estáis desarrollando este trimestre.* Aseguraos de incluir:

- A. El nombre del vídeo junto con un código QR que enlace directamente a él.
- B. Instantáneas clave que hayáis capturado del vídeo, que capturen su esencia.
- C. Un resumen conciso que destile el mensaje del vídeo en unas cinco líneas.
- D. Vuestra imagen favorita, explicando lo que os ha dejado con la boca abierta.
- E. La frase del vídeo que más os haya marcado o hecho reflexionar, dicha por mí o por otra persona.
- F. Un dato medioambiental intrigante bajo el lema: "¿Sabías que...?" que amplíe vuestro conocimiento y el de vuestros compañeros. Por supuesto, que tenga que ver con el contenido del vídeo.
- G. Y, por último, un llamado a la acción, una recomendación que incite a ver el vídeo y reflexionar sobre lo que nos revela acerca del estado ecológico de nuestro planeta.

LOS TRES VÍDEOS DE LETHAL CRISIS

Aquí os traigo tres historias. Cada una de ellas os llevará a un rincón diferente del planeta, donde veréis cómo nuestras acciones tienen repercusiones profundas y, a menudo, inesperadas.

- **Los hombres del agua en peligro por el cambio climático:** Este vídeo os transporta a la vida de la comunidad Uru Chipaya en Bolivia, una civilización antigua luchando por mantener su equilibrio con la Madre Tierra frente al cambio climático. Descubriréis un mundo donde el agua es un bien cada vez más escaso, y cómo esto afecta a sus tradiciones y a su ganado. Es una lección de adaptación y resiliencia, pero también un testimonio de cómo el cambio climático está encogiéndose su forma de vida.

- **Bangladesh: El país más contaminado del mundo:** Viajamos a Bangladesh y nos sumergimos en la cruda realidad de un país que lucha contra la contaminación en todos los frentes. Observaréis las montañas de basura que cubren los ríos hasta convertirlos en sólido y cómo las máscaras se han convertido en un accesorio vital debido a la polución del aire. Además, os enfrentaréis al impacto devastador del arsénico en el agua, un legado no intencionado de la ayuda internacional. Este vídeo os abrirá los ojos a cómo la supervivencia puede depender de la recogida de plásticos en vertederos.

- **El boom del aceite de palma - Deforestación en Indonesia:** Finalmente, nos adentraremos en las selvas de Indonesia, testigos silenciosos de una deforestación masiva por la producción de aceite de palma. Testimoniaréis la transformación de ricos bosques en inmensas plantaciones y cómo esto está empujando a la fauna local al borde de la extinción. Este vídeo os dejará pensando en el precio real del aceite de palma que consumimos y el papel que todos jugamos en esta historia de pérdida y resistencia.

Cada uno de estos vídeos os espera con historias que son tanto advertencias como llamadas a la acción. No solo veréis la realidad medioambiental a través de mis ojos, sino que, espero, os inspirarán para ser parte del cambio. ¡Preparaos para una aventura que os llevará más allá del aula!

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? ¿Qué tal si os digo que este libro también tiene logros?

¿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 un punto extra en el examen que elijáis. ¡Imaginad el impulso que dará a vuestras notas!

PEGATINA	LOGRO
	<p>Logro 1: Teoría Mutante</p> <p>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.</p> <p>- Sugerencia: Imagina que Messi nos cuenta cómo es una noticia periodística, poniendo como ejemplo la noticia de su victoria en el mundial.</p>
	<p>Logro 2: Crítico de Videojuegos Reales</p> <p>Tarea: este trimestre tienes un ejercicio sobre escribir la crítica de un videojuego ficticio a partir de un nombre generado al azar. ¿Qué te parecería hacer una crítica con la misma estructura, pero de un juego de verdad?</p> <p>- Pregunta: ¿Una crítica sobre Minecraft o sobre la última actualización de Fortnite?</p>
	<p>Logro 3: Dramaturgo de Prestigio</p> <p>Tarea: ¿qué te parecería escribir una escena de teatro que transcurra en un instituto? Tendría que tener, al menos, treinta intervenciones de los personajes y reflejar algún problema que hayas observado como estudiante.</p> <p>- Comentario: ¿Puedes hacer una escena teatral sobre el acoso escolar? ¿O sobre la falta de autoestima y confianza que a veces uno sufre cuando es adolescente?</p>
	<p>Logro 4: Pegatinas sobre los ODS</p> <p>Tarea: Diseña una imagen en Canva sobre uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, incluyendo una sugerencia sobre lo que podemos hacer para contribuir al cumplimiento de dicho objetivo y mejorar nuestro planeta. Imprímelo en papel de pegatina y entrégaselo a tu profesor.</p> <p>- Sugerencia: ¿Una pegatina sobre la reducción del plástico, asociada al ODS 14?</p>
	<p>Logro 5: Carteles por la Tierra</p> <p>Tarea: Crear un cartel en Canva o cualquier otro medio que anuncie nuestra página web “RECLAMA TU PLANETA”. Incluso puede que usemos tu versión como cartel oficial del proyecto.</p> <p>- Pregunta: ¿Cómo podemos despertar la curiosidad de nuestro público? ¿Cómo sumergirlos en la lucha por salvar la naturaleza y a nosotros mismos?</p>
	<p>Logro 6: Fotógrafo Ecológico</p> <p>Tarea: Hacer dos fotos que tengan alguna relación con la ecología y el cuidado del medio ambiente. Se deben acompañar de textos que expliquen la foto, su contenido ecológico y algún dato relacionado con el tema. Dichos textos deben tener, al menos, diez líneas cada uno.</p> <p>- Comentario: ¿Puedes hacer una fotografía que denuncie algo que estamos haciendo mal en nuestra propia ciudad? Recuerda que una cámara fotográfica también es un arma en favor de una buena causa.</p> <p><i>¡Ahora es vuestro turno de desbloquear estos Logros! ¡BUENA SUERTE!</i></p>