



Los pronombres personales

3. Actividad con docente

Identificamos el concepto y uso de los pronombres. **Socializamos** nuestras dudas.

Los pronombres personales

Son las palabras que sirven en la oración para sustituir al nombre evitando la repetición. La que habla es primera persona (yo). La que escucha es la segunda persona (tú). De quien se habla es de la tercera persona (él o ella).

Ejemplo: *Silvia vio que el perro entraba, directamente hasta su cuarto. Ella fue rápidamente hacia la puerta del cuarto de su madre.*

Pronombres	Singular	Plural
Primera persona	<i>Yo/ mí/ me/ conmigo</i>	<i>Nosotros / nosotras/ nos</i>
Segunda persona	<i>Tú/ usted/ ti/ te/ contigo</i>	<i>Vosotros / vosotras/ ustedes</i>
Tercera persona	<i>Él / ella</i>	<i>Ellos / ellas</i>

4. Actividad en pares

Completamos con los pronombres los espacios en la narración.

Simbad el marino

Hace muchos, muchísimos años, en la ciudad de Bagdad vivía un joven llamado Omar. ____ era muy pobre y, para ganarse la vida, se veía obligado a transportar pesados fardos, por lo que se le conocía como Omar, el Cargador. «¡Ah, pobre de! ____ —se lamentaba—, ¡qué triste suerte la mía!». Quiso el destino que sus quejas fueran oídas por el dueño de una hermosa casa, el cual ordenó a un criado que hiciera entrar al joven.

A través de maravillosos patios llenos de flores, Omar el Cargador fue conducido hasta una sala de grandes dimensiones. En la sala estaba dispuesta una mesa llena de las más exóticas viandas y los más deliciosos vinos. En torno a ____ había sentadas varias personas, entre las que destacaba un anciano, que habló de la siguiente manera: — ____ llamo Simbad el Marino. No creas que mi vida ha sido fácil. Para que lo comprendas, te voy a contar mis aventuras...

Anónimo

Compartimos los resultados con la clase.

La creación del ambiente y personajes

5. Actividad con docente

Leemos la definición para aplicar en la descripción de ambientes de aventura.

Creación del ambiente en un cuento

Ambiente: es el lugar donde se dan los hechos y se desenvuelven los personajes. Estos espacios pueden ser:

Espacio físico: medio natural, sitio donde se desarrolla la narración.

Espacio psicológico: son los sucesos emocionales por los que pasan los personajes, como suspenso, miedo, valor, entre otros.

Espacio social: es donde se desenvuelve la acción, tomando en cuenta la **cultura**, la **economía** y estrato social al que pertenecen los personajes.

¿Qué significa...?

Cultura. Conjunto de costumbres, expresiones artísticas e intelectuales en una sociedad.

Economía. Conjunto de bienes y actividades comerciales o relativas a la riqueza de una sociedad.



Para crear el ambiente de un cuento de aventura ten en cuenta lo siguiente:

- La época en la que se realizará, ya sea pasado, presente o futuro.
- El tiempo en que suceden los hechos en el interior de la narración, que puede ser de horas y hasta años.
- Tomar en cuenta el lugar donde ocurrirán los hechos, si será en la naturaleza salvaje, las montañas, atravesando el mar, entre otros.

Socializamos nuestras dudas con el o la docente.

6. Actividad en pares

Observamos la siguiente imagen y **describimos** el ambiente. **Compartimos** la actividad con la clase.



7. Actividad con docente

Analizamos la información sobre los personajes de cuentos de aventura: protagonista y antagonista.

Personajes del cuento de aventuras

Son quienes se involucran en la narración, pueden ser personas o animales: valientes, miedosos, divertidos o malvados.

- Protagonista o personaje principal. En él o ella se centra la historia.
- Antagonista. Es quien va en contra del ideal de la persona protagonista o que desea realizar un plan donde se beneficie a sí mismo, perjudicando a los demás.

Para elaborar un personaje de aventuras consideramos lo siguiente:

- Utiliza tu imaginación.
- Crea un comportamiento que encaje en el ambiente que se ha creado.
- Cada personaje debe tener una función en la historia.
- Recrea su personalidad, sus creencias, valores, motivaciones, sentimientos y emociones.

Socializamos nuestras dudas con el o la docente.

8. Actividad en pares

Observamos las imágenes y **creamos** los personajes de aventuras.



Protagonista

Antagonista



Compartimos con la clase los personajes que inventamos.

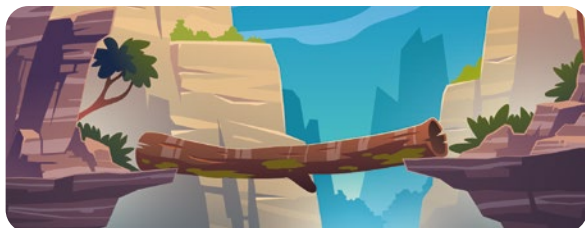


Consolidación



9. Actividad en pares

Observamos las imágenes y **construimos** un ambiente para un cuento de aventuras.



Espacio físico

Espacio psicológico

Espacio social y tiempo

Socializamos los ambientes creados.

10. Actividad individual

Leemos el texto que describe al personaje y **dibujamos** cómo lo imaginamos.

Tobias es un personaje valiente y fuerte. Es feliz, mira el lado bueno de las cosas y le gusta ayudar a los demás. Siempre viste sus pantalones rotos y camisetas a rayas de colores, anda en bicicleta y usa un casco color negro. Su pasatiempo favorito es visitar el parque porque hay obstáculos para saltar en su bicicleta y le gusta sentir la emoción de lo extremo.



Socializamos el dibujo con la clase.

11. Actividad individual

Dibujo y describo dos personajes para un cuento de aventuras.

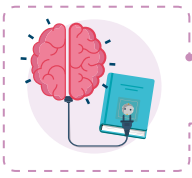
Remarco los pronombres que utilicé en la descripción de los personajes.

Socializo con la clase los personajes que elaboré.



Actividad en casa

- Investigo sobre cuentos de aventura y escribo una lista de nombres de protagonistas y antagonistas más reconocidos.
- Comparto en clases lo que investigué.



Anticipación



1. Actividad individual

Sigo los pasos para planificar un cuento de aventuras.

Planificación

a. Elijo un tema de aventura de mi interés.

Mundo de islas y piratas

Mundo de dinosaurios

Travesía en el mar

Un extraño planeta

Aventuras de la ciudad

La jungla

b. Describo el personaje protagonista del cuento. ¿Cómo será su físico, su forma de ser, su edad, nacionalidad, gustos e intereses?

c. Describo al antagonista del cuento. ¿Cómo será su físico, su forma de ser, su edad, nacionalidad, gustos e intereses?

d. Los personajes secundarios. ¿Cuántos serán? ¿Cómo serán?

Socializo con la clase mis ideas.