

**Martes
17
de mayo**

Tercero de Primaria Lengua Materna

A jugar con los cuentos

Aprendizaje esperado: *usa palabras y frases adjetivas y adverbiales para describir personas, lugares y acciones.*

Énfasis: *elabora tarjetas con las descripciones de escenarios y personajes de un cuento elegido, empleando adjetivos calificativos y adverbios correctamente. Utilizar correctamente la ortografía y las comas al listar las características.*

¿Qué vamos a aprender?

Aprenderás a usar palabras y frases adjetivas y adverbios para describir personas, lugares y acciones.

¿Qué hacemos?

Abre tu libro de texto en la página 124 en donde encontrarás instrucciones para realizar la actividad.

Mientras juegas, recuerda lo que has revisando en sesiones anteriores sobre los adjetivos, los adverbios, las comas, en listados de características, y como siempre, nuestra puntuación y ortografía.

124 BLOQUE IV



Producto final

Con base en las tablas que elaboraron escriban en diferentes tarjetas las descripciones de los personajes y los escenarios. No anoten el nombre del personaje ni del escenario. Describen cómo ves los personajes y su aspecto físico; expliquen también los sentimientos que pueden tener, las acciones que realizan y cómo las ejecutan.

En el caso de los escenarios, registran todas las características necesarias para describirlo con exactitud y así no confundirlo con otros. Después de completar las tarjetas, revisen lo siguiente.

- Si las descripciones son claras.
- Si utilizan adjetivos calificativos y adverbios correctamente.
- Si utilizan comas al enlazar características.
- Si separaron correctamente unas palabras de otras.
- Si emplearon correctamente las mayúsculas y los puntos.

Corrijan sus descripciones a partir de las sugerencias de sus compañeros. Dibujen cada uno de los personajes y escenarios en una tarjeta diferente a la de su descripción y anoten su nombre.

Cuando esté listo la versión final de sus tarjetas, juegan a adivinar el personaje o escenario descrito en ellas. También pueden jugar memoria o a lotería. ¡Que se diviertan!



Lo primero que tienes que hacer es leer el cuento, elige uno que viene en un libro de texto “Histórico” es decir, de los que estaban en circulación hace algunos años.

Se llama, “Los buenos vecinos”. Los vecinos son un mago y una bruja, y durante el cuento encontraras varios diálogos.

Observa las ilustraciones, porque acuérdate que después tendremos que hacer los dibujos de los personajes en las tarjetas, y describirlos también.

LECCIÓN 3

Los buenos vecinos

Texto: John Paterick (adaptación)
Ilustraciones: Irina Bachanova



Al final de una calle había dos casas colindantes, en una vivía una bruja y en la otra un mago que, a decir verdad, nunca se habían llevado bien, bueno, para ser más exactos, siempre estaban peleando. La bruja estaba todo el tiempo preparando pociones que producían un olor pestilente y, de alguna manera, los malos olores siempre terminaban por llegar a la casa del mago.

Una mañana, el mago notó en el ambiente un olor más desagradable de lo habitual. Saltó y vio a la bruja, que estaba en su jardín recogiendo un montón de porquerías. “Seguramente con ellas está preparando uno de sus horribles brebajes”, pensó el mago. Se asomó por encima de la cerca y gritó.

—¡Mira! Hay un pequeño caracol ahí, y un gusano muy jugoso y, ¡madre mía!, ¡que no se te olvidó llevarte esa estupenda rana!

—¡Guárdate los comentarios para ti, viejo tonto —se defendió la bruja, ofendida.

—En ese caso, guárdate los malos olores para ti —respondió el mago.

—¡Viejo murciélago! —contestó a su vez la bruja.

—¡Viejo me has dicho! Por lo menos yo no tengo a la gente en vela toda la noche, como tú, proclamando hechizos a los cuatro vientos y bailando como gusano en cunial caliente.

—De todas formas, eres un mago inútil.

—¡De todas formas, y no serás capaz de salvar tu propia vida con uno de tus conjuros.

—Eso ya lo veremos —dijo el mago enojado—. Eso ya lo veremos.





El mago estuvo estudiando sus libros de hechizos toda la noche, pues hacía muchísimo tiempo que no encantaba a nadie. En realidad se ganaba la vida quitándole a la gente verrugas de la punta de la nariz y cosas por el estilo. Pero ahora estaba buscando algo de verdad sorprendente, algo muy especial, hasta que al final lo encontró. A la mañana siguiente, la bruja estaba en el mismo lugar en el que la había visto el día anterior. El mago caminó hasta la cerca y dijo: —Conque no podía hacer un hechizo para salvar mi propia vida, ¿eh? ¡Mira esto!

Y empezó a cantar algo así: *Mambo jumbe, de arriba abajo. Turo yemao, yo no soy malo. Mira hacia atrás, y verás qué regalo.* Entonces, en un dos por tres, el jardín de la bruja se convirtió en una selva tropical y su gato, que estaba pagando con un ratón, se transformó en un hipopótamo. Ante esto, la bruja se emborreció tanto que movió su varita mágica mientras gritaba un extraño hechizo, la barba del mago se volvió así de color verde y sus orejas se hicieron grandes y peludas como las de un burro. Después, hinchándose como un globo, el mago se elevó y flotó por el aire.



Este fue el comienzo de una guerra mágica y pronto se estuvieron lanzando todo tipo de hechizos el uno al otro.

Primero la escoba de la bruja se incendió, después la silla del mago empezó a saltar como un canguro. Poco después una plaga de extrañas criaturas entró por la chimenea y picoteó a la bruja.

Como esta situación no podía durar toda la vida, tanto la bruja como el mago decidieron, cada uno por su cuenta, idear el mejor hechizo que pudieran.

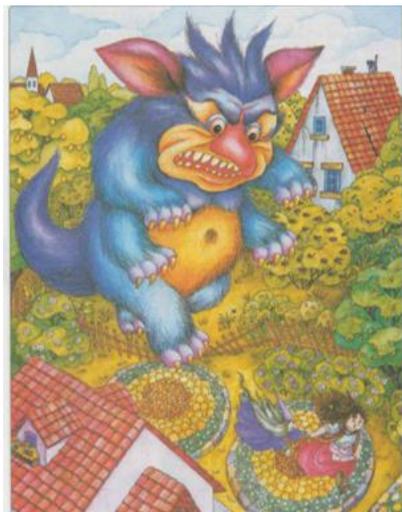
—Esa arpa se va a enterar de lo que soy capaz —afirmó el mago. —Le voy a dar una lección a ese viejo terco —dijo entre dientes la bruja.

Y mientras el mago buscaba en sus libros intentando encontrar el mejor de los hechizos, la bruja echó todo lo que encontró en su herviente caldero. A la mañana siguiente, el mago salió a su jardín y, estirando los brazos en dirección a la casa de la bruja,

empezó a recitar el terrible hechizo que había preparado:

Todas las cosas negras y oscuras, cosas magrientas y escurridizas. Dolor de muelas, ruido de platos, papavos, verrugas y agruras. Mala gente, indeseable y terrible, del mundo desaparece, desaparece. Vete mala gente, esfímate y que nunca vuelvas a verte.

Según hablaba, empezó a salir humo de las manos del mago. La bruja comprendió que debía apresurarse.



Sacó de debajo de su vestido una botella con el contenido de su poción mágica y se la lanzó el mago. —¡Magia, que se vea tu poder!

—gritó. Las dos fuerzas mágicas se encontraron en el aire y con un crujido y un fogonazo de luz apareció ante ellos un terrible monstruo de garras enormes y una boca llena de grandes dientes amarillos. El monstruo rugió, pisoteó la cerca y perseguió a la bruja y al mago sin cesar hasta que, agotados e imaginando que en cualquier momento se les iba a tragar, cayeron de rodillas.

—Perdón —gimió la bruja— Todo ha sido culpa mía. —No, no. Ha sido mía —dijo el mago—. Perdón.

—Perdón, perdón, perdón. ¡Has dicho perdón! —recitó el monstruo poniéndose hirientemente pálido.

—Sí, exactamente, eso he dicho —gritó el mago dándose cuenta de que acababa de descubrir la palabra mágica. —(Perdón, perdón, perdón) —exclamaron la bruja y el mago al unísono mientras se abrazaban y se echaban a bailar.

Entonces, el monstruo empezó a temblar descontroladamente y con tal violencia que se deshizo hasta convertirse en un montón de polvo. Desde aquel día, la bruja y el mago se hicieron muy buenos amigos. Ahora se visitan a menudo para tomar una taza de café e intercambiar hechizos.

Nunca imaginé que ésa fuera a ser la palabra mágica, pero me pareció genial.

Prosigamos con la elaboración de las tarjetas. Para poder jugar memoria, yo creo que por lo menos necesitamos una docena de tarjetas,

De entrada, dibuja en cada tarjeta a la bruja, al mago, al monstruo, al brujo transformado, como un monstruito verde, diferente a su verdadera personalidad.

Pero faltan tarjetas. Puedes describir lugares, como decía el libro de texto. ¿Qué lugares puedes representar en las tarjetas?

Yo digo que el jardín cuando es un jardín normal, y en otra tarjeta el jardín cuando es selva.

Con eso completamos seis pares de tarjetas, o sea, una docena.

Ahora falta escribir sus pares, en donde anotarás una descripción del personaje y las acciones que realiza para utilizar adverbios, al final describirás los lugares.

Vamos a describir a los dos brujos: Uno es malhumorado, encorvado y canoso. El otro es verde y orejón. Esos son tus adjetivos. ¿Qué acciones hacen y qué adverbios les pondrías a esas acciones?

El mago normal elabora pócimas lentamente y el mago encantado vuela involuntariamente.

Veamos cómo quedaron las tarjetas.

•Es una persona malhumorada, encorvada y canosa que elabora pócimas lentamente.

•Es una persona verde y orejona que vuela involuntariamente.

Recuerda no poner el nombre del personaje o del lugar porque el chiste es hacer la relación solo a partir de las descripciones, ya sea con palabras o con imágenes. Observa otra tarjeta.

Es enorme y furioso, y corre torpemente por el jardín.

Piensa rápidamente qué pueden decir las otras tres tarjetas. Recuerda que la bruja estará realizando una acción, por lo tanto, usaremos adjetivos en su descripción y adverbios para sus acciones y para los lugares, obviamente, solo usaremos adjetivos.

Tiene voz aguda, es inteligente y curiosa.
Trabaja mucho y con gran entusiasmo.

•Es un lugar tranquilo, acogedor, oloroso y colorido.

•Es un lugar húmedo, oscuro, desconocido y peligroso.

Tenemos listas nuestras tarjetas que nos quedaron bien lindas, sin faltas de ortografía. Escribiste acogedor con g y húmedo con h, por ejemplo. Por cierto, ¿revisaste el uso de las comas en el listado?

En casa has 4, 5 o 6 pares, los que quieras, para que puedas jugar memoria, o lotería.

Recuerda que, para jugar memoria, tienen que irse turnando para levantar un par de tarjetas esperando que coincidan, y cuando alguien logre un par, puede volver a intentarlo. Si no, le tocará a la siguiente persona.

El reto de hoy:

Te reto a leer más cuentos, elegir a los personajes principales y elaborar tarjetas como estas.

Trata de usar siempre cartulinas del mismo tamaño para que vayas incorporando más tarjetas a tu juego cada vez que quieras. Entre más tengas, más gente podrá jugar al mismo tiempo. Guárdala con tus juegos de mesa y sácala cada vez que estés aburrido.

Si te es posible consulta otros libros y comenta el tema de hoy con tu familia. Si tienes la fortuna de hablar una lengua indígena aprovecha también este momento para practicarla y platica con tu familia en tu lengua materna.

¡Buen trabajo!

Gracias por tu esfuerzo.

Para saber más:

Lecturas

<https://www.conaliteg.sep.gob.mx/primaria.html>