



GUIA DIGITAL N° 4

TAREA

ASIGNATURA: Lenguaje y comunicación

CURSO: 8° Básico

SEMANA: 4 al 8 de mayo

DOCENTE: Alejandra Sepúlveda Rebolledo

CONTACTO: alejandra.sepulveda@colegio-isabelriquelme.cl

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar en los alumnos la capacidad para poder escribir una epopeya con sus características.

ACTIVIDAD: Escribir una epopeya a partir de su propia experiencia, relatando una historia que para el estudiante sea digna de una epopeya, con las características propias de estas narraciones.

INSTRUCCIONES: Antes de comenzar a responder la siguiente guía, lee cuidadosamente toda la información que aquí se presenta y si tienes alguna duda, vuelve a leer el ppt trabajado en el inicio de esta clase.

Como crear mi propia epopeya:

Las epopeyas son unas narraciones largas, que tienen una estructura definida, y que cuentan los hechos más famosos o las vidas memorables de héroes. Las epopeyas suelen estar escritas en verso.

Para la creación de nuestra propia epopeya debemos tener en cuenta:

1. Debemos asignarle un **CARÁCTER** al héroe, que debe mantenerse toda la historia.
2. El héroe quiere algo, tiene un **CONFLICTO** y quiere solucionarlo.
3. Para **SOLUCIONAR** el conflicto el héroe va pasando por una serie de **PERIPECIAS**. Las peripecias son problemas con los que se encuentra el héroe que le retrasan la solución a sus problemas. Es conveniente tener una serie de peripecias y estructurarlas en el tiempo y en el espacio.
4. La estructura de las estrofas de nuestra epopeya estará basada en "La Odisea", de Homero:
 - Versos de 16 sílabas.
 - La rima puede existir o no existir, aunque es conveniente que haya rimas para que tenga ritmo poético.



En el siguiente cuadro vienen algunas de las características que hay que tener en cuenta a la hora de escribir una epopeya. Para hacer nuestra epopeya, lo único que hay que hacer es escoger, de manera aleatoria, uno de los cuadros de cada columna y, con la unión de todos, inventar nuestra propia epopeya (estos son algunos ejemplos, puedes guiarte por este cuadro y crear tus propias características).

CARÁCTER DEL HÉROE	DÓNDE SUCEDE	CUÁNTO TIEMPO	CONFLICTO	INICIO DE LA AVENTURA	PERIPECIAS	FINAL DE LA AVENTURA
Valeroso	En el Mar Mediterráneo	10 años	Quiere volver a su Tierra	En un castillo	Encuentra monstruos en su camino	En el lugar donde empezó
Inteligente	En el Antiguo Reino de Aragón	Toda una vida	Quiere expulsar a sus enemigos	En una tierra lejana	Pierde la memoria	La muerte
Arisco	En Al-Andalus	Una semana	Encontrar a su amor verdadero	En la propia casa	Es víctima de un hechizo	Coronado como rey
Amable	En la Escocia medieval	2 años	Terminar con una guerra	En el lugar donde sucede	Pierde a sus compañeros	En un paraíso
Jocoso	En una selva de Latinoamérica	Durante la duración de una tormenta	Dejar su nombre para la posteridad	En una prisión	Se extravía	En una cueva llena de tesoros
Severo	En un gran río del mundo	De la niñez a la mayoría de edad	Aprender para hacerse sabio	En un desierto	Debe adentrarse en lugares peligrosos	Cabalgando por los campos de Castilla
Excéntrico	En una vuelta al mundo	De la edad madura a la vejez	Encontrar a su padre/madre/hermanos	Donde uno quiera	Se encuentra con personajes de los que necesita ayuda	Arrodillado ante el monarca
Parco en palabras	En una Guerra Mundial	Durante 27 noches	Encontrar un gran tesoro perdido	Próximo a la muerte	Debe viajar muy lejos	Enterrado vivo
Aventurero	En el Antiguo Oriente	19 días y 500 noches	Conseguir que bien triunfe sobre el mal	En el Norte de África	Tiene que ir a un lugar en el que no es bien recibido	Desaparecido



Colegio Isabel Riquelme
Rancagua U.T.P

ACTIVIDAD: El objetivo de esta clase es poder desarrollar las capacidades de obtener de tu propia experiencia una historia que para ti sea digna de una epopeya, con las características propias de estas narraciones. Para esto, debes escoger una historia (por ejemplo, el partido de futbol de Chile-Argentina), para luego escribirla. Recuerda utilizar buena caligrafía, ortografía y redacción; lee constantemente tu trabajo para detectar los errores que surgen. (1 plana)