



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Estrada de Cedeira Km.1
15570 Narón (A Coruña)
Tfno. 981384822 Fax: 981385722
les.telleiras@edu.xunta.es
www.edu.xunta.es/centros/iesastelleiras



IES As Telleiras

PROXECTO PARA ANALIZAR AS COMPETENCIAS BÁSICAS LINGUA GALEGA E LITERATURA 2º ESO

1ª AVALIACIÓN	2ª AVALIACIÓN	3ª AVALIACIÓN
AS LÁGRIMAS DE SHIVA	CARTAS DE INVERNO	TRISTES ARMAS

1ª AVALIACIÓN: AS LÁGRIMAS DE SHIVA

A partir da lectura desta obra realizaremos un traballo individual segundo o modelo de actividades do Plan lector:

1. FICHA TÉCNICA

Título:
Autor:
Tradutor/a:
Lugar e ano de publicación:
Editorial e edición:
Nº de páxinas:

2. TEMA

O tema é a mensaxe principal que nos quere transmitir o autor da obra. Logo de ler *As lágrimas de Shiva* determina cal é o tema da novela.

3. ESTRUCTURA

A novela ábrese cunha pasaxe que serve de prólogo, e que non chega a ocupar a totalidade do capítulo primeiro, e péchase cun breve epílogo, que non ocupa a totalidade do último capítulo.

- Sinala, nos dous capítulos, onde empezan e acaban este prólogo e este epílogo.

Prólogo:

Epílogo:

- En que momento se sitúan? É un tempo diferente ao da acción da novela? Xustifícao.

- Que función narrativa cres que cumpren? Consideras que son realmente necesarios? Por que?

Comenta a lectura que fai Xabier d'*O vixía no centeo*. Xabier descobre que a literatura sempre oculta algo tras o texto inmediato e relaciónao coa vida, que sempre oculta máis cousas das que se ven a primeira vista. Relaciona este comentario cos feitos narrados no libro.

.....

.....

4. PERSONAXES

Trata de definir o carácter e a maneira de ser das catro curmás do protagonista, e o que el descobre ou aprende de cada unha delas.

Rosa:

Margarida:

Violeta:

Azucena:

Caractericemos un pouco máis os personaxes. No libro móstranos os gustos musicais dos distintos membros da familia. Relaciona cada personaxe co seu tipo de música preferida. A continuación compara as características da música coas do personaxe. Cres que o autor utiliza os gustos musicais dos seus personaxes para axudarnos a coñecelos mellor? Por que?

.....

.....

5. TEMPO

A novela está ambientada nunha época moi concreta e, nalgúns aspectos moi diferente da nosa. Sinala e comenta algunhas semellanzas e diferenzas entre aqueles anos e a actualidade.

.....

.....

6. ESPAZO

Despois de analizarmos o tempo en que se desenvolve a historia cómpre estudar o espazo/s onde o autor sitúa a acción. Xa que logo, describe pormenorizadamente este espazo e indica se é **real ou ficticio**, isto é, coñecido polos lectores ou creado polo escritor. Alén disto, determina se predominan os espazos **interiores ou exteriores**. Exemplifica.

.....

.....

.....

.....

7. OPINIÓN PERSOAL

A quen lle recomendarías o libro? Que aprendiches con el?

.....

8. VOCABULARIO

Anota as palabras novas que aprendiches coa lectura desta novela:

.....

.....

2ª AVALIACIÓN: CARTAS DE INVERNO

Neste caso a actividade é grupal. Débese realiar un AVATAR dos personaxes máis relevantes da obra. Utilizaremos o programa **bitstrip**. Os alumnos deben - a partir da lectura – determinar as características físicas que corresponden a cada personaxe para debuxar o avatar o máis aproximado á descrición do relato.

Unha vez feito, o grupo debe facer una exposición oral do mesmo ante os compañeiros, xustificando a elección de cada característica dos personaxes.

Bitstrips é unha aplicación para Facebook que che permite crear o teu propio avatar e crear comics cos teus amigos e contactos que tamén utilicen a aplicación. Seguramente xa terás visto varios usuarios publicando comics ou cambiando a foto de perfil polo seu avatar recién creado. A súa utilización é bastante sinxela, pois abonda con entrar ao sitio oficial ou acceder directamente á aplicación en Facebook.

O primeiro a realizar é traballar a parte da túa cara. Tes que seleccionar cor de pel, ollos, cabelo, roupa, accesorios e máis. Despois podes buscar os teus contactos para crear as túas primeiras escenas ou tiras cómicas. Podes empezar seleccionando a escena e despois modificar os globos de texto para que digan o que desexas. Cando finalices é posible compartir a imaxe en Facebook co teu amigo etiquetado e todos os teus demais contactos poderán ver as escenas divertidas que estás creando.

3º AVALIACIÓN: TRISTES ARMAS

De novo en grupo, elaboración dun **dipity** onde se indique con detalle a liña temporal dos acontecementos da obra.

Construción de liñas do tempo con Dipity.

Dipity é unha aplicación que permite a creación e publicación en Internet de liñas do tempo interactivas con fins moi diversos. Nelas podemos inserir textos, imaxes, vídeos, enlaces para ampliar información, audio e mapas de google maps.

Onde podemos conseguir a aplicación?

Dipity é unha aplicación gratuíta que podemos encontrar na seguinte páxina web:

<http://www.dipity.com>

Tamén podemos visitar o seu blog: <http://blog.dipity.com/>

Como usar o programa ?

O seu uso é moi doado e intuitivo. Se desexa crear unha liña do tempo debe rexistrarse de xeito gratuíta. Para a creación da liña de tempo pode consultar o seguinte video-tutorial onde se mostra paso a paso a elaboración dunha liña de tempo en Dipity. <http://bloggeandolenguas.com/tutoriales/Dipity.swf>