MATERIAL 2 — IKASLEEK BETE BEHARREKO FITXA

KG1 — UD2 — 02 | LENGUA CASTELLANA

Detectives de historias: ¿quién, cuándo y dónde?

MISIÓN 1 — Identifica los elementos

Demuestra que sabes reconocer las piezas de una historia.

1. ¿Cómo se llama el personaje más importante de una narración?

A) Protagonista.

B) Secundario.

C) Antagonista.

2. ¿Qué personaje puede ayudar al protagonista sin ser el centro de la historia?

A) Antagonista.

B) Secundario.

C) Protagonista.

3. ¿Cómo se llama el personaje que se opone al protagonista?

A) Protagonista.

B) Secundario.

C) Antagonista.

4. ¿Qué expresión indica la duración de una historia?

A) En 1899.

B) Durante tres días.

C) El lunes por la mañana.

5. Un castillo inventado dentro de un videojuego es un espacio…

A) Real.

B) Temporal.

C) Imaginario.

LIVEWORKSHEETS

MISIÓN 2 — Encuentra las pistas

Cada frase esconde un elemento narrativo.

6. «En el año 2035, los robots comenzaron a trabajar en las ciudades». ¿Qué indica 2035?

A) La época.

B) La duración.

C) El espacio.

7. «Al amanecer, el vaquero salió de su refugio». ¿Qué indica «al amanecer»?

A) El espacio.

B) El momento.

C) La duración.

8. «El partido se celebró en un estadio de Azpeitia». ¿Qué elemento se indica?

A) La duración.

B) El protagonista.

C) El espacio.

9. Si una tormenta impide avanzar al protagonista, ¿qué afirmación es correcta?

A) No siempre tiene que existir un personaje antagonista.

B) La tormenta es un personaje secundario.

C) El protagonista deja de ser importante.

LIVEWORKSHEETS

MISIÓN 3 — Minecraft: el mapa robado



El misterio de la fortaleza

A las nueve de la noche de un viernes, Leo entró en un servidor de Minecraft. Su amiga Aina lo esperaba en una aldea junto al bosque.

Un jugador llamado Sombra les robó el mapa que llevaba hasta su fortaleza.

Durante veinte minutos siguieron las pistas de Sombra hasta una mina bajo una montaña. Sombra intentó bloquearles el paso, pero Aina descubrió un túnel secreto y Leo consiguió recuperar el mapa.

Antes de salir encontraron un cartel que decía:

«NO ENTRÉIS EN LA FORTALEZA».

Ahora tenían un misterio aún mayor.

10. ¿Quién es el protagonista de esta historia?

A) Sombra.

B) Leo.

C) Aina.

11. ¿Qué personaje ayuda al protagonista?

A) Aina.

B) Sombra.

LIVEWORKSHEETS

C) Leo.

12. ¿Quién es el antagonista?

A) Leo.

B) Aina.

C) Sombra.

13. ¿En qué lugar encuentran a Sombra después de seguir sus pistas?

A) En un estadio.

B) En una mina.

C) En un gimnasio.

14. ¿Cuándo comienza la historia?

A) Un viernes a las nueve de la noche.

B) Un sábado al mediodía.

C) Un lunes por la mañana.

15. ¿Cuánto tiempo siguen las pistas de Sombra?

A) Veinte días.

B) Dos horas.

C) Veinte minutos.

16. El servidor de Minecraft donde sucede esta aventura es un espacio…

A) Real situado en España.

B) Imaginario de un videojuego.

C) Histórico del siglo XIX.

LIVEWORKSHEETS

MISIÓN 4 — FIFA: la remontada imposible



El último minuto

Un domingo por la tarde, Dani y Unai jugaban una final de FIFA en la habitación de Dani.

Dani perdía 2-1. Su hermana Iraia, que miraba la partida desde el sofá, le dio un consejo:

—¡Busca los espacios libres!

Quedaban dos minutos del partido virtual.

Dani consiguió empatar en la última jugada y ganó en la prórroga, que duró cinco minutos.

Cuando Dani apagó la consola, Unai le dio la mano y pidió la revancha.

17. ¿Quién es el protagonista de esta narración?

A) Unai.

B) Iraia.

C) Dani.

18. ¿Qué personaje secundario ayuda al protagonista con un consejo?

A) Iraia.

B) Unai.

C) Dani.

LIVEWORKSHEETS

19. ¿Quién es el rival de Dani en la partida?

A) Iraia.

B) Unai.

C) Nadie.

20. ¿Dónde están físicamente los personajes mientras juegan?

A) En un estadio de fútbol.

B) En una mina.

C) En la habitación de Dani.

21. ¿Cuándo sucede la historia?

A) Un domingo por la tarde.

B) Un viernes por la noche.

C) Un miércoles por la mañana.

22. ¿Cuánto dura la prórroga según el relato?

A) Dos minutos.

B) Cinco minutos.

C) Tres horas.

23. ¿Qué acontecimiento sucede dentro del videojuego?

A) Iraia aconseja a Dani desde el sofá.

B) El partido llega a la prórroga.

C) Unai le da la mano a Dani.

LIVEWORKSHEETS

MISIÓN 5 — Red Dead Redemption: el tesoro desaparecido



La caja del reloj parado

En 1899, Mara llegó a caballo a Piedra Roja, un pueblo del Lejano Oeste.

Su amigo Joel le pidió ayuda: el bandido Silas había escondido el dinero de los habitantes en una estación de tren abandonada.

Durante dos días, Mara y Joel buscaron pistas.

Una noche encontraron una caja detrás de un reloj parado.

Silas apareció e intentó arrebatársela, pero los dos amigos consiguieron escapar.

Dentro de la caja no había dinero, sino una carta con un mensaje:

«EL TESORO ESTÁ DONDE EMPIEZA EL RÍO».

24. ¿Quién es la protagonista de esta historia?

A) Mara.

B) Joel.

C) Silas.

25. ¿Qué personaje acompaña a la protagonista?

A) Silas.

B) Joel.

LIVEWORKSHEETS

C) El reloj.

26. ¿Quién es el antagonista de la historia?

A) Joel.

B) Mara.

C) Silas.

27. ¿En qué año transcurre la historia?

A) 1899.

B) 2026.

C) 2035.

28. ¿Cuánto tiempo buscan pistas Mara y Joel?

A) Una noche.

B) Dos días.

C) Un año.

29. ¿Dónde encuentran la caja?

A) Dentro del río.

B) En el bosque.

C) Detrás de un reloj parado.

30. ¿Cuál de estas opciones representa un espacio de la narración?

A) La estación de tren.

B) Dos días.

C) 1899.

LIVEWORKSHEETS