



Vamos a inventar cuentos

1. Recuerden cuentos que hayan leído o que les hayan contado.

Tienen diez minutos para hablar de temas, ambientes y personajes.



2. Inventa un cuento, atendiendo a las siguientes instrucciones:



Trabaja solo

- ★ Primero, inventa un **personaje**, con un poder que nadie más posee.
- ★ Luego, inventa otro personaje que será **enemigo** del primero y es el único que se le puede oponer.
- ★ Después, inventa el **ambiente** en donde viven tus personajes.

3. Anota en tu cuaderno las palabras clave.

4. Ya tienes los personajes dentro de un ambiente, ahora comienza a enredarlos en un problema.



Es decir, las palabras que te servirán para no olvidar lo que estás inventando.

o sea que vas a inventar la introducción del cuento.

5. Anota en tu cuaderno las palabras clave.



o sea que vas a inventar el nudo del cuento.

6. Ahora, haz que el problema se complique, se enrede más y más y más.



7. Anota en tu cuaderno las palabras clave.

o sea que vas a inventar un desenlace para tu cuento.

8. Ahora desenreda o desata el nudo, pero eso sí, de la manera que menos esperen los que escuchen tu cuento.

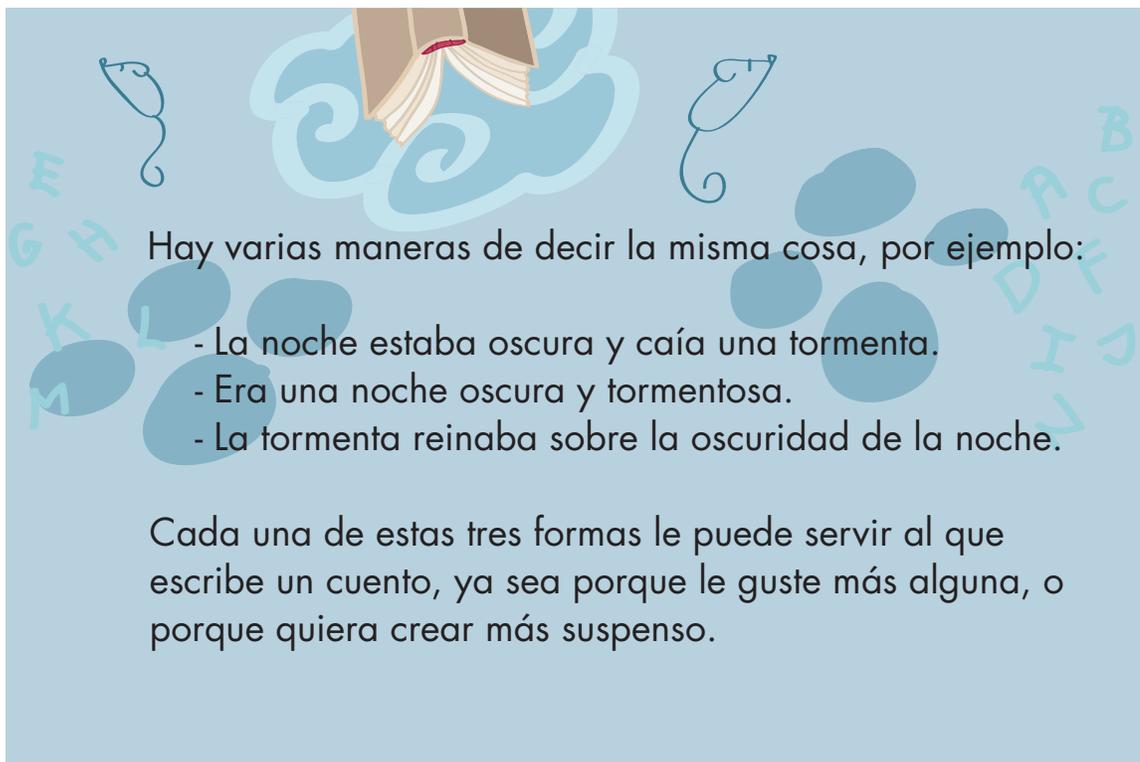


9. Piensa en otras tres formas de desenlazar o desatar tu cuento y escoge la que te parezca más sorprendente o inesperada.

10. Ahora anota en tu cuaderno las palabras clave.

11. Prepárate para contar el cuento a tus compañeros, así:

- ★ Lee las palabras clave para recordar todo lo que inventaste.
- ★ Escoge la mejor manera de decir cada parte de tu cuento.



Hay varias maneras de decir la misma cosa, por ejemplo:

- La noche estaba oscura y caía una tormenta.
- Era una noche oscura y tormentosa.
- La tormenta reinaba sobre la oscuridad de la noche.

Cada una de estas tres formas le puede servir al que escribe un cuento, ya sea porque le guste más alguna, o porque quiera crear más suspenso.

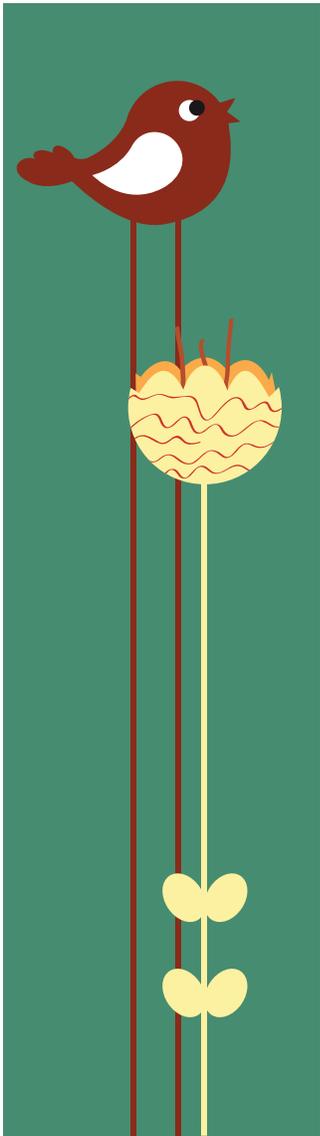


Trabaja con tus compañeros y el profesor

12. Cuenten el cuento que inventaron de manera que parezca verdad.

13. Coméntenles a los narradores de cuentos qué parte les gustó más y qué partes podrían quedar mejor.

14. Reflexionen sobre lo siguiente:



¿Cómo se inventan los cuentos?

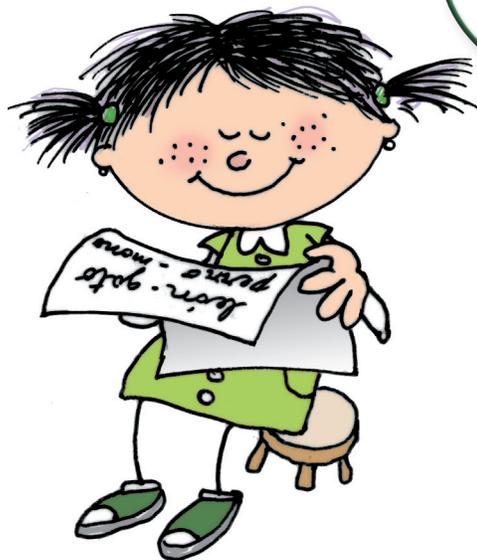
Para inventar un cuento tenemos que imaginar los personajes y el lugar o ambiente donde viven. También se necesita imaginar un problema entre ellos. Después, complicamos cada vez más este problema o nudo, hasta que se resuelva en un desenlace sorprendente.

Muchas personas son buenas para inventar cuentos y contarlos oralmente. Pero la forma para que muchas personas conozcan el cuento, y se pueda mejorar, es escribiéndolo.

Escribirlo es un poco más difícil. Hay que hacer borradores, leer y releer. Corregir y volver a escribir. Mostrárselo a los compañeros, al profesor, para que nos digan cómo les parece. Es necesario quitar las partes que sobran, agregar las que faltan y mejorar las que sí deben estar en el cuento.



A veces nos parece bien escrito algo y, cuando otro lo lee, no piensa lo mismo. Pero esa es la única forma de escribir cada vez mejor.



Gracias a la escritura, hoy podemos conocer cuentos muy buenos escritos por personas de muchas partes y de muchas épocas.

- 15.** Copia el texto sobre cómo se inventan cuentos. Si quieres, agrégale lo que dicen Alejandro y Mariana, o lo que consideres necesario.



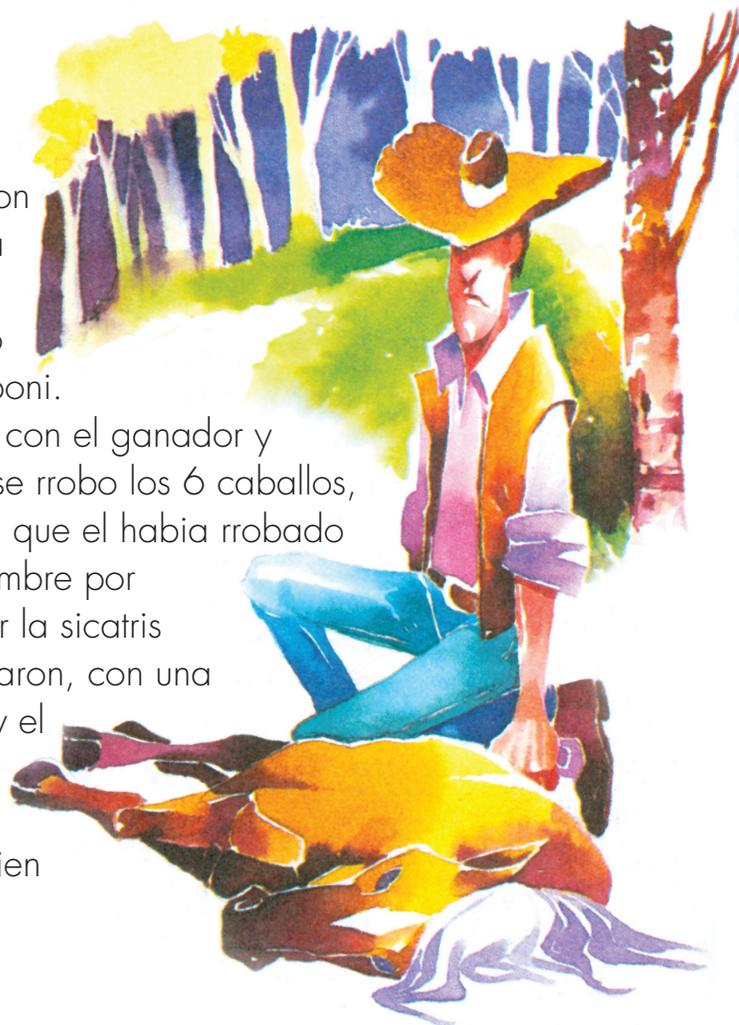
Trabaja en tu cuaderno

Trabaja con tus compañeros.

- 16.** Lean el siguiente cuento. Así lo escribió Jair Daza cuando tenía 8 años de edad.

Los baqueros

Existía un malbado muchacho que secreia el mas fuerte. Un dia apostaron una lucha y el que ganara se llebaba ó caballos y un caballo poni de los mas fuertes. Gano la apuesta y luego se puso a postar los ó caballos y el poni. Y perdio la puesta y se puso a peliar con el ganador y lo mató al que lo derroto, y también se rrobo los ó caballos, y los mató para queno lo descubriera que el habia rrobado los caballos. Y se hizo cambiar el nombre por Joaquín Ramires y lo reconocieron por la sicatris quetenia en la frente y undía lo atraparon, con una mujer y 2 hijos uno se llamaba jairo y el otro fernando el padre les dejó una herencia una casa un caballo con el cual se mató jairo por su padre quien



Lenguaje

había fallecido el 3 de julio de 1530. El hermano fue un gran fuersudo quien derrotó a un animal feros que era un León y fue derrotado por una pantera murio el 11 de Agosto de 1945.

Jair Daza, escuela "Purificación Trujillo", Cali

17. ¿Qué le dirían ustedes a Jair sobre su cuento?

- ★ ¿Se puede mejorar la escritura del cuento?
- ★ ¿Todas las ideas están claras?
- ★ ¿Sobran algunas ideas?
- ★ ¿Faltan algunas ideas?
- ★ ¿Cómo es la introducción del cuento?
- ★ ¿Cómo es el nudo del cuento?
- ★ ¿Cómo es el desenlace del cuento?
- ★ Los signos de puntuación, ¿ayudan a entender el cuento?
- ★ ¿Faltan signos de puntuación?
- ★ ¿Cómo está la ortografía de las palabras?



Trabajen con el profesor

18. Copien el cuento en el tablero, igualitico como lo escribió el niño.

19. Entre todos vayan diciendo cómo se puede escribir mejor el cuento. Cuando lleguen a un acuerdo sobre una parte, la corrigen en el tablero. Háganlo parte por parte, hasta que terminen.



Trabaja en tu cuaderno

20. Copia el cuento que corrigieron entre todos.

Presenta tu trabajo al profesor.

Lee mentalmente el siguiente cuento:



Trabaja solo

La imaginación y la razón



En un rancho que queda en la orilla del río Jolí vivía un niño de ojos grandes y mirada dulce. Como era muy inteligente y le gustaba leer libros de aventuras y fantasía, sus padres lo llamaban Sabiondo.

Cierto día, mientras se bañaba en el río, se puso a imaginar que había un pez maligno, con ojos tan grandes y brillantes que parecían linternas.

De pronto, la Razón de Sabiondo se despertó enfurecida y le replicó a la imaginación del niño:

—¡Eso no es cierto! Ese pez no existe en ningún río.

La imaginación, muy molesta, respondió:

—Sí existe, y tiene también una boca grande y roja como el horno en que tía Facundina asa el pan, y una lengua tan larga como una serpiente, y los dientes tan afilados como el serrucho que tío Camilo tiene en el aserrío. Y, además, es amigo mío.

—Estás equivocada —repitió la Razón—. Ya te he dicho que ese pez no

existe. En este río hay muchos peces de diferentes clases, pero no hay ningún pez maligno que haga daño a la gente.

—Lo que pasa es que, como el pez maligno es mi amigo, yo le he pedido que no haga daño y él siempre me hace caso —respondió la Imaginación—.

La Imaginación sigue inventando: el pez maligno es el más bello y encanta a los niños que no creen que él existe.

La Razón sigue afirmando: ese pez maligno no existe, en este río sólo existen los peces que pescamos para alimentarnos. Además, ni los peces ni las personas, ni nada tiene poder para encantar.

De pronto, Sabiondo se puso a reflexionar:

—¿Por qué permito que mi Imaginación y mi Razón se peleen tanto? Ambas son muy importantes para mí. A ambas las necesito. Con la razón puedo comprender las cosas, por ejemplo, puedo comprender por qué los peces viven en el agua y no en el aire, pero sin la imaginación no puedo inventar nada.

—¡Claro! —exclamó la Imaginación—. Sin mí nadie habría podido inventar ni un anzuelo, ni una atarraya, ni ninguna de las cosas que sirven para pescar.

—En eso tienes razón —afirmó la Razón—. Se necesita imaginación para inventar un anzuelo, una atarraya, una embarcación, en fin, para inventar cualquier cosa, pues no hay de dónde copiarla.

La Imaginación, muy contenta al ver que le concedían la razón, hizo este razonamiento:

—Sin la imaginación no se puede inventar nada, pero sin la razón tampoco. En cada invento, en cada cosa buena y hermosa que ha hecho el hombre están la Razón y la Imaginación trabajando unidas.

*(Este texto fue escrito por
Francisca Uribe)*





Trabaja con tus compañeros y el profesor

1. Conversen entre todos para ver cómo entendieron el cuento.

- ★ ¿Tuvieron que buscar alguna palabra en el diccionario?
¿La encontraron?

2. Identifiquen en el cuento:

- ★ El tema
- ★ Los personajes
- ★ El nudo
- ★ El ambiente
- ★ La introducción
- ★ El desenlace

3. Jueguen a cambiar el desenlace del cuento, es decir, hagan que termine de manera diferente:

- ★ Si Sabiondo sólo usara su imaginación y nunca pusiera a trabajar su razón.
- ★ Si Sabiondo sólo usara su razón y desechara la imaginación.



Trabaja con tus compañeros y el profesor

4. Digan en qué eventos utilizan ustedes la imaginación.

- ★ Ahora digan en qué eventos utilizan ustedes la razón.

5. Explica cómo se utilizan la razón y la imaginación en los siguientes eventos:



Trabaja en tu cuaderno

- ★ Cuando se le toma el pelo a alguien, o sea, cuando se hacen bromas a alguien.
- ★ Cuando se resuelve un problema de matemáticas.
- ★ Cuando se dicen mentiras.
- ★ Cuando se ofrecen disculpas.

Muestra a tu profesor lo que escribiste.



Trabaja solo

1. Cuéntale a los de tu casa el cuento que inventaste en la actividad A de esta guía.
2. Pregúntales si a alguno le gusta inventar cuentos. En caso de que sí, pídele que invente un cuento para ti.
3. Escríbelo en tu cuaderno.

Presenta tu trabajo al profesor.

4. Piensa en las herramientas que se usan en el trabajo que hacen los de tu casa.
 - ★ ¿Qué tanta imaginación se necesitó para construirlas?
 - ★ ¿Todas sus partes y sus características son necesarias para que funcionen?

Cuéntale al profesor lo que pensaste.

Pensar, imaginar e inventar es lo mejor que podemos hacer para la salud de nuestra mente.

