

Ficha No. 1

¿Qué piensan?

Todas las personas, aunque no lo digamos, siempre estamos pensando algo... Cuando nos levantamos y durante todo el día, siempre pensamos. A veces lo hacemos acerca de otras personas, o de nuestras mascotas, o de los amigos, o de lo que nos pasa en la escuela o de las cosas que tenemos. Lo cierto es que siempre estamos pensando.

Sabemos lo que nosotros pensamos pero, sucede lo mismo con lo que piensan los demás. Pues no. Sabemos lo que otros piensan solo cuando nos lo dicen. Pero sí podemos imaginarlo. ¿No es cierto?

En esta ficha te animamos a imaginar lo que piensan otros seres. ¿Te atreves a imaginarlo?

Para hacerlo, te presentamos unas preguntas que deberás responder.

Por ejemplo, una pregunta dice: ¿Qué piensa un bebé antes de dormirse?

Podrías responder muchas cosas. Unos ejemplos son:

El bebé piensa **"Qué rico dormirme con mi mamita"**.

El bebé piensa **"Me gusta que mi mami me cante antes de dormir"**.



Ahora responde estas preguntas:

1. ¿Qué piensa un bebé antes de dormirse?
2. ¿Qué piensa una marimba antes de que inicie el concierto?
3. ¿Qué piensa el sol antes del amanecer?
4. ¿Qué piensa el árbol cuando se le caen hojas?
5. ¿Qué piensa la flor cuando la ponen en un florero?
6. ¿Qué piensa el río cuando ve a los peces nadar?
7. ¿Qué piensa una llanta de bicicleta luego de recorrer 10 kilómetr
8. ¿Qué piensa el lago a las tres de la mañana?
9. ¿Qué piensa el barco cuando se está subiendo la gente?
10. ¿Qué piensa la luna del sol?



Ficha No. 2

¿Qué piensan otros de otros?

Como comentamos en la ficha No. 1, las personas siempre tenemos pensamientos con relación a otras personas, animales, objetos, contexto o situaciones.

Si a cualquier persona le preguntamos qué piensa de sus amigos, de su mascota o de su mamá, seguro tiene una opinión. Pero muchas veces también conocemos las opiniones que otros tienen de otros. Por ejemplo, lo que tu mamá piensa de tu papá. O lo que tu abuela piensa de su vecina, o del perro de su vecina.

Esta serie de ejercicios te animan a ponerte en el lugar de otro ser e imaginar lo que éste piensa de otro. Debes completar las oraciones incompletas que se te presentan.

Por ejemplo:

La tortuga piensa que el cielo “es una sábana gigante de color azul”.

La tortuga piensa que el cielo “es un lindo lugar para ir a vivir”.

Completa las oraciones:

La tortuga piensa que el cielo

El bebé piensa que el chinchín

Un zapato piensa que el otro zapato

El perro piensa que el gato

El bebé piensa que el perro

El sol piensa que la luna

Un ojo piensa que el otro ojo

El carro piensa que el camión

La camioneta piensa que la moto

El calor piensa que el frío

La computadora piensa que los niños

La engrapadora piensa que el papel

La naranja piensa que el cuchillo

El pepino piensa que la lechuga

La gata piensa que el gato

El televisor piensa que la radio

El río piensa que el mar

El camino piensa que los carros



Ficha No. 3

¿De qué pueden conversar?

Seguramente en tu vida has escuchado y participado en muchas conversaciones. Por ejemplo, entre tu mamá y su abuelita o entre dos de tus amigos. Una conversación, como ya sabes, es un diálogo o plática entre dos o más personas, que hablan por turnos acerca de cualquier tema.

Cuando escribes un diálogo debes usar el guión mayor. Mira la regla para usarlo y un ejemplo y luego escribe las conversaciones se te piden. Recuerda echar a andar toda tu creatividad.

Regla ortográfica del guión mayor

El guión mayor se puede utilizar con dos propósitos:

- 1) Para hacer una aclaración dentro de una oración.
- 2) Para indicar que se trata de un diálogo.

Por ejemplo: Conversación entre un sombrero y unos lentes oscuros.

—Mira sombrero, yo soy mejor que tu para cuidar los ojos de Mario del sol —dijeron los lentes.

—No, yo soy mejor porque no solo le cubro los ojos sino también la cabeza.

—Yo soy mejor porque cubro de cerca —dijeron un poco enojados los lentes.

—No se peleen conmigo queridos lentes. Los dos somos buenos para cuidar los ojos de Mario —respondió el sombrero.

—Tienes razón querido sombrero. Seamos amigos.

Ahora escribe las conversaciones:

1. Conversación entre una guitarra y una batería
2. Conversación entre una hormiga y una miga de pan
3. Conversación entre un pájaro y un tigre
4. Conversación entre un lápiz y la Tierra
5. Conversación entre un carro y sus llantas
6. Conversación entre un perro y un gato
7. Conversación entre un cohete espacial y el planeta Mercurio
8. Conversación entre una abuelita y una flor
9. Conversación entre el Sol y la Luna



Ficha No. 4

Historias con parejas disparejas

Como seguramente te has dado cuenta, hay personas, animales y objetos en la vida que se relacionan naturalmente, por ejemplo:

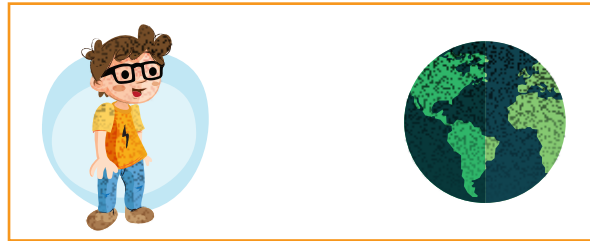
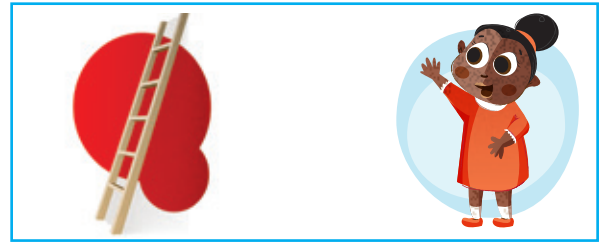
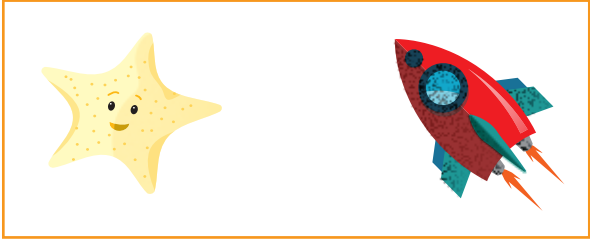
- Una mamá con su hijo.
- Un perro con su hueso.
- Las tortillas con el canasto donde las guardan.

Para desafiar tu creatividad, en esta ficha los ejercicios que realizarás te invitarán a crear historias muy cortitas entre dos personajes que no es común que se encuentren. Por ejemplo: un pez y un par de zapatos.

Tu pequeña historia podría ir así:

“Había una vez un pez al que le gustaban mucho los zapatos que veía en los niños que llegaban al mar. Un día no se pudo resistir y se mandó hacer unos. Como no tenía pies se los puso en las aletas”.

Estas son las parejas con las que debes crear las historias



Ficha No. 5

La historia de los objetos

Si te das cuenta, toda persona, objeto, animal o elemento de la naturaleza tiene su historia. Cada historia es distinta aunque los objetos sean los mismos. Por ejemplo, las 6 sillas del del comedor de nuestra casa pueden tener historias parecidas, pero no totalmente iguales. Quizás una se quebró con una caída, otra tiene los rayones que le hizo un niño y otra está manchada porque alguien le botó el café caliente encima. Quizás a una la sacaron del comedor hace mucho tiempo y ha estado sirviendo de mesita de noche en el dormitorio. O de silla del escritorio. Lo cierto es que una mesa, un ropero, una bicicleta, una manzana, tienen historias distintas. Este ejercicio consiste en que escribas historias creativas, llenas de imaginación y realidad de cada uno de los elementos que se te indicarán. Mira el siguiente ejemplo:

Historia de mis zapatos cafés

Iba a ser el día de mi cumpleaños y yo estaba muy emocionado porque me comprarían un par de zapatos nuevos para estrenar. Fuimos a la zapatería y ahí los vi, como si quisieran decirme “estamos bonitos, llévanos”. Me quedaron muy bien y me gustó el color y el estilo. Eran mis primeros zapatos cafés, pues siempre tuve negros, para el uniforme. Como eran nuevos, los cuidaba de todo: que no les diera el sol, que no les cayera polvo, que no se me mojaran, que no se me fueran a manchar, que no me los machucaran. Tampoco daba patadas con ellos, porque se podían lastimar. Y mis zapatos estaban muy contentos y agradecidos de que los cuidara tanto. A decir verdad, eran unos consentidos. Pero un día, cuando era invierno, iba de regreso a la escuela y empezó a llover mucho. No me quedó otra que correr con ellos y meterme en algunos charcos que estaban por ahí. Se mojaron mucho, tanto que parecían lanchas llenas de agua. Se palidieron, se entiesaron y se encogieron con el agua. Yo estaba muy triste y ellos también porque habían perdido su lindo brillo y color. Y sobre todo, porque mis pies quedaban apretados en ellos. Pero un día me dijeron: —Anoche nos estuvimos estirando mucho mientras dormías. Ya nos puedes usar otra vez. Y así fue, me los probé y me quedaron perfectos. Ellos y yo estábamos felices. Y ahí siguen todavía. Son mis zapatos preferidos.

Estos son los nombres de las historias que escribirás

1. Historia de una silla de tu casa
2. Historia de un libro que te gusta
3. Historia de tu ropa favorita
4. Historia de un diente de tu boca
5. Historia de una persona que amas mucho
6. Historia de tu mascota o de un animal que conozcas
7. Historia de tu mochila
8. Historia de lo que tu elijas





Ficha No. 6

Historias de 25 palabras

Existen historias cortas y también largas. Muy cortas y muy largas.

Los ejercicios de esta ficha son para que escribas historias muy cortas, de apenas 25 palabras. Puedes elegir una o tantas como gustes.

¿Te las puedes imaginar?

Pon a funcionar toda tu imaginación e iníciate a escribir historias pequeñitas pero llenas de sentido e imaginación.

Debes cumplir con dos condiciones:

1. Que tu historia tenga solo 25 palabras.
2. Que tu historia esté ilustrada. Puedes utilizar dibujos o recortes.

Estos son los títulos de las historias que puedes escribir

1. El ratón coludo.
2. La casa estirada.
3. La ranita que no podía saltar.
4. El bosque azul.
5. La patita contenta.
6. El pollito orejón.
7. El gato de tres patas.
8. Altón y chaparrito.
9. La nubecita llorona.
10. Los zapatitos saltarines.



Ficha No. 7

Cartas desde el futuro

¿Has imaginado alguna vez cómo será la vida en el futuro? ¿Cómo vivirás tu? ¿Qué harás?

Al hacer los ejercicios de esta ficha imaginarás que vas a hacer un viaje al futuro y desde ahí escribirás cartas a tus familiares y amigos que se quedaron en el presente para contarles cosas interesantes.

¿Te gusta la idea?

Antes de escribir las cartas, imagina cómo serán las cosas en el futuro: las casas, los carros, las calles, la tecnología, etc. Qué cosas habrá que no existen ahora. Anímate a pensar cómo se verá en el futuro lo que existe hoy.

Ahora, escribe una pequeña carta a un amigo o familiar querido en la que le contarás cosas interesantes.



Estas son las cartas que puedes escribir

1. Una carta en la que le cuentas a un amigo o amiga acerca de los juguetes que hay en el futuro, explicándole cómo son y cómo se juegan.
2. Una carta en la que le cuentas a sus papás cómo es la comida y qué sabor tiene.
3. Una carta en la que le cuentas a sus tíos cómo se viste la gente en el futuro.
4. Una carta en la que le cuentas al mundo cómo son los carros y las máquinas del futuro.
5. La carta que tu desees, dirigida también a quien quieras.



Ficha No. 8

Historias con pictogramas

Estos ejercicios son para que escribas cuentos, intercalando en ellos imágenes de personajes (pictogramas), lugares u otros elementos que elegirás y que formarán parte de tus historias. Las historias las escribirás basándote en las partes que lleva una narración, especialmente los cuentos, que se elaboran con la siguiente estructura:

- Un inicio de la historia, en la que cuentas el lugar donde sucede la historia y empiezas a narrar cómo empieza todo.
- El desarrollo de la historia, en la que cuentas todo lo que le sucede a los personajes.
- El desenlace o final de la historia, en el que cuentas cómo resolvieron los personajes sus problemas o situaciones y cómo finaliza todo.

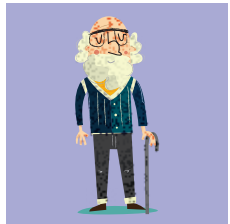
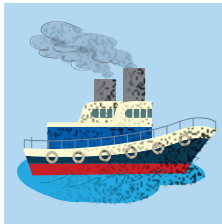
Recuerda que para cada parte de la estructura del cuento o historia puedes utilizar frases como las siguientes:

1. Frases para empezar: - Al principio... - Érase una vez...
- En un lugar muy lejano... - Hace muchos años... - Cuentan que...

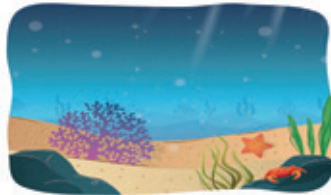
2. Frases para la trama: - De repente... - Entonces...
- Inesperadamente... - Pasado un tiempo...

3. Frases para el final: - Al final... - Y así termina...
- Y así fue como... - Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Personajes entre los que puedes elegir



Lugares que puedes elegir



Hechos que puedes elegir. Tu puedes agregar los que desees.

Se asustó



Entró en un lugar oscuro



Salió corriendo



Lo abrazó



No olvides que cada vez que aparezca en la historia un lugar, personaje o un hecho, en lugar de la palabra debes colocar el dibujo o pictograma.

Ficha No. 9

Cambiar parte de la historia

Después de haber leído un cuento o una historia, ¿has pensado alguna vez qué hubiera pasado si en lugar de una cosa hubiera sucedido otra? ¿Cómo habría terminado la historia? Estos ejercicios tratan de eso, de que cambies parte de las historias que leerás. Al cambiar parte de la historia, es decir, de lo que hacen o les sucede a los personajes, es posible que también cambie el final.

Mira este ejemplo, es un cuento titulado *La historia del mosquito*, escrito por Ursula Wölfel:



“Una vez estaba un mosquito zumbando de noche por el bosque, buscando dónde picar. Únicamente encontró a una comadreja que ahuyentó al mosquito con el rabo y le dio un bufido. Entonces las cornejas se despertaron. Empezaron a graznar y a gruñir y emprendieron el vuelo a dos árboles más allá. Al llegar allí asustaron a una liebre que, muerta de miedo, empezó a correr por la carretera. En eso, pasó un carro. El hombre tocó la bocina y encendió las luces. Los jabalíes que estaban entre los patatales se alborotaron furiosos. Se pusieron a gruñir y salieron corriendo pisoteando las flores del jardín y destrozando la plantación de zanahorias. El niño les oyó, encendió la luz y miró por la ventana.

“Fusch” —gritó el niño dando una palmada con las manos. Los jabalíes echaron a correr y se salieron del jardín, la liebre volvió a su madriguera, los grajos escondieron el pico debajo del ala y la comadreja se metió en su madriguera. Únicamente el mosquito siguió zumbando por el bosque. Pero no encontró nada donde picar”.

Ahora piensa en lo siguiente:

- ¿Cómo hubiera cambiado la historia si la comadreja no hubiera espantado al mosquito?
- ¿Cómo sería el final?

Esta es la historia que escribirás de nuevo

Deberás reescribirla pero cambiando alguna o algunas partes. Elige alguna de las ideas que pueden cambiar la historia que se encuentran al final o bien, decide tu qué parte de la historia cambiar. Si te gustó la historia del mosquito, también la puedes reescribir.

Historia del papel y la tinta

Estaba una hoja de papel sobre una mesa, junto a otras hojas iguales a ella, cuando una pluma, bañada en negrísima tinta, la manchó llenándola de palabras.

—¿No podrías haberme ahorrado esta humillación? —Dijo enojada la hoja de papel a la tinta.— Tu negro infernal me ha arruinado para siempre.

—No te he ensuciado. —Repuso la tinta. —Te he vestido de palabras. Desde ahora ya no eres una hoja de papel, sino un mensaje. Te has convertido en algo precioso.

Más tarde, la señora de la casa llegó a ordenar la habitación y vio unas hojas regadas. Las juntó para tirarlas al fuego, pero se dio cuenta de la "hoja sucia" y la puso en la mesa, porque en ella había un mensaje hermoso.

Luego, tiró las demás al fuego.

Ideas de sucesos que puedes cambiar en la historia

- La pluma no escribió nada sobre la hoja.
- El mensaje que escribió la pluma era feo.
- La señora no llegó a limpiar la habitación.
- La tinta era transparente.

Ficha No. 10

Historias con final abierto

¿Te gustan las historias sin fin?

Pues hasta ahora, casi no hay nadie en el mundo al que le guste que las historias no tengan un final, no importa que sea feliz o no, pero nos gusta que sí tengan final.

En esta ficha encontrarás dos cuentos que no tienen final y tu tarea será escribirlo.

Anímate y hazlo de manera creativa.



Estas son las historias a las que les escribirás un final

Lío en la clase de ciencias

Autor: Pedro Pablo Sacristán

El profesor de ciencias, Don Estudiete, había pedido a sus alumnos que estudiaran algún animal, hicieran una pequeña redacción, y contaran sus conclusiones al resto de la clase. Unos hablaron de los perros, otros de los caballos o los peces, pero el descubrimiento más interesante fue el de la pequeña Sofía:

—He descubierto que las moscas son unas gruñonas histéricas —dijo segurísima.

Todos sonrieron, esperando que continuara. Entonces Sofía siguió contando:

—Estuve observado una mosca en mi casa durante dos horas. Cuando volaba tranquilamente, todo iba bien, pero en cuanto encontraba algún cristal, la mosca empezaba a zumbar. Siempre había creído que ese ruido lo hacían con las alas, pero no. Con los lentes de mi papá miré de cerca y vi que lo que hacía era gruñir y protestar: se ponía tan histérica, que era incapaz de cruzar una ventana, y se daba de golpes una y otra vez: ¡pom!, ¡pom!, ¡pom!. Si sólo hubiera mirado a la mariposa que pasaba a su lado, habría visto que había un agujero en la ventana... la mariposa incluso trató de hablarle y ayudarle, pero nada, allí seguía protestando y gruñendo...

¿Cómo sigue y cómo termina la historia?

La leona

Los cazadores, armados de lanzas y de agudos cuchillos, se acercaban silenciosamente.

La leona, que estaba amamantando a sus hijitos, sintió el olor y advirtió en seguida el peligro.

Pero ya era demasiado tarde: los cazadores estaban ante ella, dispuestos a cazarla.

Al ver aquellas armas, la leona, aterrada, quiso escapar. Y de repente pensó que sus hijitos quedarían entonces en manos de los cazadores. Decidida a todo por defenderlos, bajó la mirada para no ver las amenazadoras puntas de aquellos hierros...

¿Cómo sigue y cómo termina la historia?

Ficha No. 10



Ficha No. 11

La hoja inspiradora

Como bien sabes, una historia se desarrolla en un lugar y con unos personajes a los que les suceden cosas (hechos).

Los ejercicios de esta ficha se tratan de escribir historias luego de que decidas cuáles serán tus personajes y el lugar donde se desarrollarán.

Primero que nada, observarás los personajes y los lugares que están en la parte de atrás de esta ficha e imaginarás lo que les podría suceder. Entonces, elegirás a dos o tres personajes y uno o dos lugares y...

¡Escribirás tu historia!

Por supuesto, en tu historia debes cuidar que todos los personajes que elegiste aparezcan y les sucedan cosas. Además, que se relacionen entre ellos de alguna forma.

Los personajes que elijas pueden tener alguna relación entre sí, por ejemplo, el elefante y el león, ambos son animales. Pero es mejor si eliges aquellos que son muy diferentes entre sí. Así tu creación será más original y desafiará más tu cerebro y creatividad. Por ejemplo, si eliges el astronauta y el pulpo, estos no tienen mucha relación, pero seguro te inspirarán a escribir algo bonito.

Esta es tu hoja inspiradora. Elige tus personajes y lugares



Ficha No. 12

Donde termina uno, empieza el otro

Muchas mamás, papás, abuelos y abuelas cuentan cuentos que tienen un final. Y los niños nunca se quedan contentos con que la historia termine ahí. O quieren una nueva o que esa misma continúe. ¿Te pasó esto alguna vez?

Pues en esta ficha se trata de crear un nuevo cuento o historia tomando como inicio del nuevo cuento el final de la historia que te presentaremos en la parte de atrás de esta ficha.

Por ejemplo, el cuento que lees termina de esta forma: "... Luego de recuperar la alegría que habían perdido desde hacía mucho tiempo, el niño y la niña fueron amigos para siempre".

El cuento que ahora vas a crear deberá iniciar con este final, con algo como: "Había una vez un niño y una niña que se habían vuelto amigos para siempre, luego de recuperar la alegría que habían perdido..." Y de ahí, inventarás el resto de la historia.

Esta es la historia que te servirá para iniciar tu otro cuento



El viajero perdido

Era una vez un campesino de mal carácter, poco simpático con sus semejantes y cruel con los animales, especialmente con los perros, a los que trataba a pedradas.

Un día de invierno, tuvo que viajar por las montañas con nieve para ir a recoger la herencia de un tío le dejó, pero se perdió en el camino. Era un día terrible y la tempestad cayó sobre él. En medio de la oscuridad, el hombre resbaló y fue a caer al abismo. Entonces llamó a gritos, pidiendo auxilio, pero nadie llegaba en su socorro. Tenía una pierna rota y no podía salir de allí por sus propios medios.

—Dios mío, voy a morir congelado —se dijo.

Y de pronto, cuando estaba a punto de perder el conocimiento, sintió un aliento cálido en su cara. Un hermoso perro le estaba dando calor con inteligencia casi humana. Llevaba una manta en el lomo y un barrilito de alcohol sujeto al cuello. El campesino se apresuró a tomar un buen trago y a envolverse en la manta. Después se tendió sobre la espalda del animal que, trabajosamente, le llevó hasta lugar habitado, salvándole la vida.

¿Saben, amiguitos qué hizo el campesino con su herencia?

Pues fundó un hogar para perros como el que lo había salvado, llamado San Bernardo. Se dice que aquellos animales salvaron muchas vidas en los inviernos y adoraban a su dueño...



Ficha No. 13

Escribamos discursos

¿Has escuchado alguna vez el discurso de alguien? Por ejemplo, ¿el del director en el día de la inauguración del ciclo escolar? ¿O el de tus papás el día de tu cumpleaños?

Pues los discursos se dan generalmente como una exposición oral ante un público tratando de convencerlo o conmoverlo cuando sucede un hecho especial. Como un cumpleaños o cuando inicia un nuevo gobierno o un nuevo año.

Estos ejercicios son para motivarte a escribir pequeños discursos. Pero no discursos comunes para hablar cosas bonitas de lo que es bonito o cosas feas de lo que es feo. Son discursos para hablar mal de lo que es bonito y al contrario. O para hablar a favor de lo que generalmente estarías en contra. Por ejemplo, ¿cómo escribirías un discurso a favor de quedarte encerrado en casa todos los domingos del mes mientras tus amigos juegan en la calle y puedes verlos desde tu ventana?

Ya verás qué interesante y divertido es escribir este tipo de discursos.

Utiliza tu imaginación y tu buen humor para escribir.



Estos son los discursos que escribirás

1. Discurso en defensa de nuestra querida mamá que pensando en que así seremos buenas personas en el futuro nos pusieron a lavar los trastos y a hacer limpieza en la casa durante un mes.
2. Discurso acerca del daño que nos provocan los regalos bonitos.
3. Discurso en defensa de las simpáticas cucarachas que aprovechando que dormimos se paran y caminan por todos lados de la casa.
4. Discurso acerca de lo felices que somos cuando nuestros papás nos castigan sin salir a jugar con los amigos durante un mes.
5. Discurso en defensa de la vecina que se queja con nuestra mamá cada vez que la pelota cae en su patio.



Ficha No. 14

Discursos para días especiales

¿Te gusta cuando alguien te cuenta historias que te hacen reír? Esas son historias con humor.

Y es que el humor nos gusta a todas las personas porque nos hace reírnos de cosas de la realidad, pero ridiculizadas o burlonamente, por decirlo así.

Los ejercicios de esta ficha son para que escribas con humor discursos para días especiales. Algunos son reales y otros imaginarios.

Tus discursos pueden ser cortos o largos. Lo importante es que les pongas humor, es decir, si los dijeras frente a un público, este se debiera sonreír o incluso carcajear.

¿Te animas?

Te invitamos a que después de escribir tus discursos, los compartas con alguien que desees para que los escuche

Estos son los discursos que escribirás

1. El día del cumpleaños del abuelo (u otros miembros de la familia).
2. El día de las tortugas.
3. El día de los juguetes.
4. El día de los panes cuadrados.
5. La presentación del grupo “Las moscas bailadoras”.
6. El día que todos los vecinos fueron a buscar a la mascota perdida y la encontraron sana y salva.



Ficha No. 15

Cuentos desde puntos de vista diferentes

El trabajo en esta ficha consiste en reescribir o contar nuevamente la historia, pero desde el punto de vista de otro personaje del cuento. Mira el ejemplo y luego, pon en marcha tu creatividad para escribir el que te presentamos en la parte de atrás de esta ficha.

La historia de la vaca

Por Úrsula Wölfe

“Un día una vaca se cansó de comer hierba. Quería comer otra cosa que le gustase más, y no siempre hierba y hierba. Primero se puso a mordisquear la valla. Pero la madera estaba tan dura y tan seca que no le gustó nada a la vaca. Detrás de la valla vio que había ropa colgada en una cuerda. Alargó el cuello y arrancó una camisa de la cuerda. Pero la camisa le supo a jabón, así es que sólo se comió la mitad. Se dio la vuelta y vio un zapato viejo en un matorral. La vaca rumió y rumió el zapato. Pero los cordones del zapato se le hicieron un lío en la boca y eso enfadó mucho a la vaca, además de que la piel sabía a betún. La vaca escupió en seguida el zapato viejo. Se puso a la sombra, durmió un ratito, y luego se puso a mirar a las otras vacas. Las otras vacas comían hierba con dientes de león y margaritas. La vaca también quería un poco, ¡no fuera a ser que las otras vacas se lo comieran todo! Se levantó, comió hierba con flores, y le gusto muchísimo.”

Historia de la vaca desde el punto de vista de la valla de madera.

“Estaba yo clavada con las otras tablas, como estoy desde hace muchos años, observando a las vacas cómo se comían su hierba. La disfrutaban mucho. De repente, una de ellas pareció enloquecer, pues se acercó a mí, y me dio una gran mordida. ¡Me dolió mucho! Pensé, -me va a dejar un gran hoyo, ¡qué fea me voy a ver! Pero luego me entró más miedo porque pensé: —¿Y si le gusto a esta vaca y me come toda? ¡Era horrible! Pero para mi buena sorpresa, mi sabor y mis buenas fibras no le gustaron a la vaca y las escupió. Mis hermanas, las otras tablas, luego de salir del tremendo susto, empezaron a darme aliento, porque ellas también habían pensado que luego de comerme a mí, las comería a ellas.”



Pero la locura de la vaca no terminó ahí, luego mordió una camisa que estaba tendida, pero tampoco le gustó y la escupió. Luego rumió un zapato viejo que estaba tirado, y tampoco le gustó. Por suerte, luego de un buen rato que duró la locura de la vaca, al ver a sus amigas comer dientes de león y margaritas, se acordó que era vaca y volvió a comer hierba. Me alegré mucho”.

La historia que reescribirás se llama “El gallo Benito de Alejandra Planet Sepúlveda

Érase una vez un gallo llamado Benito que era rey en un gallinero, pero ninguna de las gallinas que ahí habitaban lo aceptaba como tal, porque tenía un plumaje gris cubriendo un cuerpo flaco y enjutado. Su cresta era pequeña y rosada y sus ojos parecían dos lunares sobre un diminuto pico.

Las gallinas sólo miraban al gallo del corral vecino y suspiraban al verlo caminar tan gallardo y altivo. Al observar esto, el gallo Benito sufría y se ponía muy triste porque se creía feo e inservible para sus compañeras.

Una noche hubo un gran alboroto en el gallinero vecino. Una zorra se comía una a una a las gallinas de aquel corral, mientras las otras observaban junto a Benito.

Todas las noches se repitió lo mismo hasta que no quedó ninguna gallina y tampoco el gallo tan altivo.

—¿Qué vamos a hacer Benito, si tú eres tan flaco que no nos podrás defender? Alegaba una de las gallinas. Benito callaba.

Pero Benito mientras tanto ideaba la forma de defender a sus compañeras. Pero poco se le ocurría porque sentía que no podía conquistar a la zorra y tampoco sobrepasar su fuerza. Sin embargo algo surgió en su mente y se propuso realizarlo.

Cuando la zorra llegó al gallinero de Benito, éste la esperaba fuera de él, porque gracias a su delgadez pudo salir por las rendijas de alambre y cuando ella se acercó Benito comenzó a correr y ella lo siguió y gracias también a su agilidad por tener poco peso pudo ser más rápido que ella. Corrió muchísimo y luego llevó a la zorra hacia un gran agujero que días antes un topo había cavado de susto al ver la cara de Benito.

La zorra cayó en el hoyo y Benito salvó a todas las gallinas de su corral y desde ese día a Benito no le vieron sus defectos sino sólo sus virtudes porque gracias a lo que ellas encontraban feo, estaban con vida.

Todas ellas aprendieron que no es importante ver en los otros sólo su exterior sino lo verdaderamente importante es ver las cualidades internas de cada uno. Mientras Benito aprendió que él era un gran gallo, mejor que todos porque había cumplido su rol de rey muy bien. Desde ese día se sintió como el mejor rey.

1. Escribe el cuento como lo escribiría el gallo Benito.
2. Ahora escríbelo como lo harían las gallinas del corral de Benito.
3. Para finalizar, escríbelo como lo narraría la zorra.

Si te gustó hacer esto, puedes escribir la historia de la vaca desde el punto de vista de la propia vaca

Ficha No. 16

Descripción de personajes y objetos

Una de las formas más sencillas de empezar a escribir es aprender a describir personajes y objetos.

Describes cuando explicas cómo es una cosa, una persona o un lugar para ofrecer una imagen o una idea completa de ellos. Pero también puedes describir algo comparándolo con otra cosa a la que tenga parecido en alguno o algunos aspectos.

Por ejemplo,
Mi lápiz es tan delgado como una lombriz.
El algodón es tan blanco como una nube.

Estos son los animales y personas de los que harás una descripción muy sencilla comparándolos con algo más.



Ficha No. 17

Descripción de objetos

Estos ejercicios son para que realices descripciones de objetos o personas, primero de manera realista y objetiva y luego, de manera creativa. Para facilitar la descripción de algo puedes responder cuatro preguntas que te ayudarán a elaborar luego la descripción. Mira este ejemplo de descripción de una mesa:

¿Qué es?	La mesa es un mueble.
¿Cómo es?	Puede ser cuadrada, rectangular, redonda u ovalada. Puede estar fabricada de madera, plástico o metal. Baja o alta.
¿Qué partes tiene?	Tiene un tablero y cuatro patas. A veces solo una pata en el centro.
¿Para qué sirve? O ¿qué hace?	Sirve para comer, para adornar y a veces, como escritorio.

La descripción real puede quedar así:

La mesa es un mueble, generalmente de cuatro patas, que sirve para comer, para adornar e incluso, como escritorio, que puede tener diferentes formas como círculo, cuadrado o rectángulo y fabricarse con varios materiales, tales como el plástico, la madera o el metal.

La descripción creativa puede quedar así:

Montado en cuatro hermosas patas, su lindo tablero luce a la hora de comer o de adornar, sin importar que su alma sea de madera, de metal o de plástico o que tenga la forma del sol, de un verde campo de fútbol o simplemente de un simple cuadrado.

Objetos que describirás de manera real y creativa

1. Un perro.
2. Una silla.
3. Una pelota.
4. Un carro.

Ficha No. 18

Descripción creativa de actividades cotidianas

Hay actividades que realizas todos los días ya por costumbre. Por ejemplo, lavarse las manos, cepillarse los dientes, comer, caminar hacia la escuela, etc.

Los ejercicios de esta ficha tratan de que describas cosas como las anteriores, pero de manera muy creativa, poniendo en juego tu imaginación.

Para lograrlo, te recomendamos hacer lo siguiente:

Primero, cierra tus ojos e imagina en cómo haces la actividad, pero viendo cada detalle paso a paso. Por ejemplo, si está comiendo sandía, incluir los momentos en que el jugo se le escurre entre los dedos y cae al piso o cuando quiere apartar las semillas que se ha metido en la boca, de la pulpa de la sandía, etc..

Luego de que te has imaginado las escenas sin dejar pasar ningún detalle de cómo se realiza. Trata de incluir algo de humor y lenguaje creativo.

Estas son las descripciones que vas a realizar

Descripción creativa de cómo se sirve y come un pedazo de sandía.

Descripción creativa de cómo te vistes por la mañana.

Descripción creativa de cómo te bañas.

Descripción creativa de cómo alimentas a tu mascota.

Ficha No. 19

Descripción creativa de lugares

Al igual que en la ficha 18, estos ejercicios se tratan de describir. Pero en esta ocasión son lugares. Recuerda que describir poniendo en juego tu creatividad es importante para tu desarrollo como escritor creativo. ¡Adelante!

Mira el siguiente ejemplo, es la descripción de una plaza y lo que sucede en ella en un momento determinado. Ya verás cómo puedes imaginarte el lugar con solo leer.

“Al fondo de la plaza se elevaba el Ayuntamiento, un edificio encalado, con un largo balcón en el primer piso y ventanas enrejadas en la planta baja. Junto al portalón de piedra, en letras doradas, se podía leer la inscripción CASA MUNICIPAL.

Cerraban la plaza las fachadas encaladas de unas doce casas de dos pisos, con sus balcones y ventanas repletos de geranios y claveles. En los balcones iluminados, y junto a las puertas de las casas, había grupos de personas de todas las edades, con expresión atenta e ilusionada.

Las miradas de todo el pueblo se dirigían hacia un tablado que habían levantado en el centro de la plaza, delante del Ayuntamiento. Sobre el tablado, y a la tenue luz de las farolas, banda animaba con su música la húmeda y calurosa noche de julio. Sentados junto al tablado, los niños escuchaban embelesados. En lo alto brillaban las estrellas².”

2 Tomado de: <http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/1descrip.htm>

Estos son los lugares que describirás:



Ficha No. 20

Descubriendo cómo son los personajes

Como bien sabes, en toda historia participan personajes. Estos pueden ser personas, animales u objetos. Cada personaje tiene su propia personalidad. Así, encontrarás que unos son alegres, otros tristes, enojados, resentidos, valientes, bondadosos, etc. Y no importa si es un objeto, por ejemplo, puedes encontrar una pelota alegre o un monstruo bonachón e inocente. O una ratita presumida o un mendigo ambicioso.

Los escritores siempre crean sus personajes con una personalidad determinada. Así, no ocurre en las historias que el personaje bueno después se vuelva malo, por ejemplo, porque él tiene una personalidad de bondadoso. O al revés, un personaje malo rara vez se volverá bueno.

En esta ficha te invitamos a analizar los personajes de tres cuentos que tu elijas o que tu maestro o maestra te lea. Luego de terminar de leer cada cuento, elige uno de sus personajes y deberás responder las preguntas para identificar y describir cómo es cada personaje.



Estas son las preguntas para responder acerca de cada personaje

1. ¿Cuál es su nombre?
2. ¿Qué tipo de personaje es: animal, persona, objeto?
3. ¿Es un personaje importante en la historia? ¿Cómo lo sabes?
4. ¿Cómo es físicamente ese personaje: alto, bajo, flaco, gordo, etc.?
5. ¿Cómo es la forma de ser de ese personaje: bueno, bondadoso, enojado, sonriente, etc.)?
6. ¿Qué te gusta más de ese personaje?
7. ¿Qué no te gusta de ese personaje?



Ficha No. 21

Los personajes con que me identifico

En esta ficha también aprenderás acerca de los personajes de las historias. Pero esta vez lo harás de la siguiente forma:

1. Realizarás la lectura de uno o dos cuentos o historias con personajes. De preferencia debe ser una historia más o menos larga. Unas 20 páginas estaría bien. No es necesario que la leas toda en un solo día.
2. Al finalizar la lectura, deberás responder las preguntas que aparecen en esta ficha para definir bien a cada uno de los personajes que elijas. Te presentamos un organizador de información que te ayudará a ordenar la información.



Estas son las preguntas que responderás acerca de cada personaje

1. ¿Cuáles son los 5 personajes que más te gustaron de los cuentos leídos?
2. ¿Qué emociones te han provocado esos personajes (alegría, tristeza, miedo, enojo, etc.)? Es importante que pongan qué emociones les provocó cada personaje en particular, no como conjunto.
3. ¿Cuáles son los pasajes de los cuentos que más te han gustado de ellos, qué estaba sucediendo? Esto debe hacerse por cada cuento o historia.
4. ¿Qué es lo que más te gustó de cada uno de esos personajes? Debe hacerse por cada personaje.
5. ¿Cómo son los personajes que te gustaron? Hacerlo por cada uno.

Este es el modelo de organizador que puedes utilizar para definir a tus personajes:

	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5
Los 5 personajes que más te gustaron de los cuentos					
Emociones que me provocaron					
Los pasajes del cuento que más me gustaron					
Lo que más me gustó de cada personaje					
Cómo son los personajes que me gustaron					

Ahora reflexiona acerca de lo siguiente:

1. ¿Qué tienen en común los personajes que te gustaron?
2. ¿Cuáles son las cosas que más te gustaron de todos los personajes, por las que te parecieron atractivos?
3. ¿Qué debe tener un personaje para ser atractivo e interesante, para que siempre lo recordemos?

Ficha No. 22

Primera creación de personajes

Con los ejercicios de esta ficha te iniciarás en la creación de personajes de una forma sencilla, utilizando adjetivos o palabras que dirán cómo es tu personaje. Mira el siguiente ejemplo: tienes una niña a la que un niño le puso el nombre de Lucy y al lado dice cómo es ella. Luego hace la descripción de su personaje. ¡Es muy fácil!

Te daremos algunos personajes que describirás cómo son, pero luego tu podrás crear los que desees.

“Mi personaje es una niña llamada Lucy. Ella es hermosa, con linda cara, cabello café y ojos grandes. Es traviesa porque le gusta jugarle bromas a sus amigos. Es cariñosa con sus papás, con sus amigos y con todas las personas. A veces es orgullosa, porque piensa que hace las cosas mejor que otros niños”.



Estos son los personajes de los que describirás cómo son

No te olvides de ponerles nombre y luego, al lado, decir todas sus características. Al final, hacer la descripción de su personalidad.



Ficha No. 23

Segunda creación de personajes

En esta ficha crearás personajes, pero ahora tu decidirás totalmente cuáles son. En esta ocasión lo harás de una manera más elaborada que en la ficha 22. Ya no solo dirás cómo es su personalidad, qué características tienen, sino elegirás muchas cosas más como sus gustos, su vestuario, algo que los diferencia de los demás, etc.

Para hacerlo, te ayudarás orientaciones para pensar en tus personajes, que te ayudarán a crearlos más fácilmente. Incluso tendrás que dibujarlo para tener una idea más concreta de cómo es.



Estas son las orientaciones

1. Decide si tu personaje será una persona, un animal, una planta, un objeto.
2. Decide si tu personaje será masculino o femenino.
3. Describe su personalidad: en qué es fuerte, en qué es débil.
4. Elige un nombre.
5. Elige su apariencia física y su vestuario.
6. Elige para tu personaje una característica especial que haga que se distinga de los demás.
7. Elige el lugar donde vive y cuáles son sus gustos y actividades principales.
8. Dibuja a tu personaje
9. Juega con tu personaje
10. Presv otros compañeros: cuéntales todo de él.
11. Juega con tus compañeros usando tu personaje y mostrándolo como es, mientras ellos también se unen a tu juego y te muestran a sus personajes



Ficha No. 24

Tu personaje en una historia

Estos ejercicios consisten en que escribas historias con los personajes que has creado. En tus historias puedes integrar estos y otros personajes como protagonistas o principales, o bien, como secundarios.

Recuerda que tu historia debe tener un inicio, un desarrollo y un final.

Escribe un esquema como el siguiente con el nombre de los personajes que elijas y luego crea tu historia



Crea tu historia



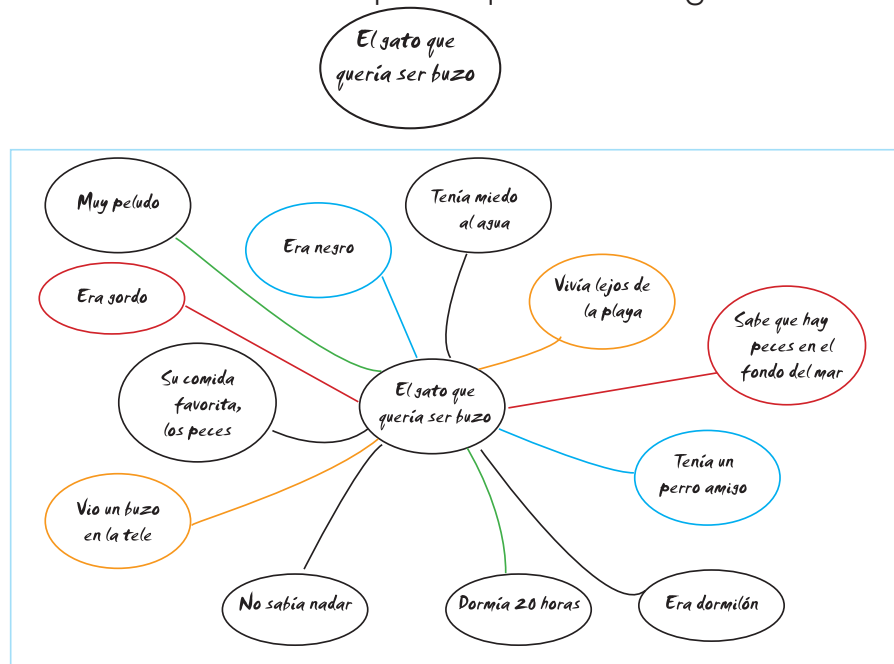
Ficha No. 24

Ficha No. 25

Constelaciones de palabras

Con esta técnica titulada "Constelaciones de palabras" aprenderás a escribir historias, discursos y otros textos que tu desees de manera más fácil. Esta es una técnica utilizada en Inglaterra por Tony Buzán y en California por Gabrielle Luzzer Rico, mediante la cual aprenderás a encontrar ideas acerca de cualquier tema y a organizarlas valiéndote de palabras clave que se conectan por asociación y que sirven de base para escribir el relato. Estos son los pasos que debes seguir:

1. Utiliza una hoja en blanco. Para iniciar, escribe en el centro un tema acerca del que desees escribir. Puede ser el nombre de su historia. Por ejemplo:
2. Ahora empieza a imaginar o visualizar mentalmente tu historia. Conforme se te van ocurriendo ideas acerca de la historia, empiezas a palabras o frases cortas alrededor del círculo del tema, en otros, conectados por líneas. Por ejemplo:



Esta es la historia que podría resultar

Había una vez un **gato negro**, muy **peludo** y **gordo**. Se llamaba Ojo Grande. Su vida era comer lo que le daba su amo, dormir 20 horas diarias, ¡20 horas diarias! e ir a visitar a sus amigas, las gatitas del vecindario.

Comía mucho, **dormía más** y no había cosa que disfrutara más en esta vida que el premio que le daban los domingos: un **pescado fresqucito**, que devoraba con gran gusto hasta que no quedaba nada.

Un día, cuando su amo miraba la televisión, escuchó que **en el fondo del mar había una cantidad infinita de peces** de todos los tamaños. —¡Quiero ser buzo e ir al fondo del mar a traer muchos peces para comer! —pensó.

Pero luego su ánimo cambió cuando cayó en su triste realidad: —Soy gordo, panzón, dormilón... No sé nadar y me da miedo el agua. Pero también vivo lejos del mar. ¡Qué triste!

Pero la idea le siguió por muchos días, semanas y meses —quería ser buzo. Los gatos del vecindario y las gatitas pensaban que estaba loco. Era imposible que un gato fuera buzo.

Un día, se encontró con su amigo, el perro Colón y le contó su sueño. —No dejes que tu sueño desaparezca. El **mar está lejos**, pero no tanto que no podamos llegar. ¡Vamos, yo te acompaño!

El camino no fue fácil. Tuvieron que esquivar muchos carros, defenderse de perros y gatos que querían atacarlos, pasaron hambre y sus patas estaban muy cansadas. Pero finalmente llegaron. —¡Qué lindo es el mar! —dijeron.

—Bueno, amigo, lánzate a tu sueño —le dijo Colón al gato. Venciendo su gran temor al agua, el gatito se tiró al mar y desapareció por unos segundos. —¡No puedo, qué frío, qué miedo, me voy a ahogar! —salió gritando. Entonces su gran amigo, se tiró al agua y lo llevó al fondo del mar.

Era más hermoso de lo que había pensado: peces y más peces, de todos tamaños y colores. Todos nadando con mucha gracia y felices de arriba abajo. —No me los puedo llevar —pensó. —Son tan felices aquí.

Una vez de regreso en casa sus vecinos sintieron gran admiración por su gran valentía y decisión, y especialmente por su gran corazón.

Y entonces Ojo Grande volvió a ser feliz durmiendo mucho, visitando a sus amiguitas y comiendo todos los domingos el pescadito fresco que su amo le daba. —¡No hay mejor vida que esa!

