The background is a solid blue color with various decorative elements in a lighter shade of blue. These include swirling lines, geometric shapes, and symbols like a compass and a pencil. In the upper center, there is a white logo consisting of a stylized geometric pattern with a central figure. The main title is written in large, bold, white capital letters on the right side of the page.

# **PARA HACER CUENTOS DE CIENCIA**

Educación Primaria

# **PARA HACER CUENTOS DE CIENCIA**

Educación Primaria



**Obra Social**  

---

**Fundació "la Caixa"**

<b>Edición</b>	<b>Obra Social Fundació “la Caixa”</b>
Autoras	Gemma Lienas Massot Mireia Lienas Massot Ruth Ribó
Corrección de los textos	Jordi Palou
Diseño y maquetación	Lisa Coca

Gemma Lienas Massot (Barcelona, 1951). Licenciada en Filosofía y Letras. Escritora, colaboradora en distintos medios de comunicación y conferenciante. Ha publicado, entre otros libros, *El diario violeta de Carlota*, *El diario rojo de Carlota*, *El diario amarillo de Carlota*, *Billete de ida y vuelta*, *Mi familia y el ángel*, *Callejón sin salida*, *Así es la vida*, *Carlota*, *Querer la luna*, así como las series *La Tribu de Camelot*, *Emi y Max* y *El hada Menta*. Durante unos quince años fue directora de ediciones en varias editoriales y, anteriormente, profesora de lengua y literatura. Ha sido profesora en dos posgrados de Técnicas Editoriales y Escritura Narrativa en la Universidad de Barcelona.

Mireia Lienas Massot (Barcelona, 1953). Licenciada en Filología Hispánica en 1977 y diplomada en Magisterio en 1979 por la UAB. Maestra desde el curso 1981-1982 en la escuela concertada L'Avet de Terrassa en distintos niveles: infantil, primaria y secundaria. Desempeñó el cargo de directora pedagógica durante diez años.

Ruth Ribó Ayala (La Seu d'Urgell, 1986). Licenciada en Filología Clásica. Asistente de Gemma Lienas, correctora y guionista.



# INTRODUCCIÓN



El material *Para hacer cuentos de ciencia* nace después de casi una década de vida del concurso “**Hagamos cuentos de Ciencia**”, auspiciado por la Obra Social “la Caixa”.

El objetivo de este material es doble. Por una parte, facilitar al profesorado de primaria una herramienta para trabajar la expresión escrita en el colegio y, concretamente, para que puedan ayudar al alumnado a desarrollar narraciones cortas sobre ciencia. Por otra parte, se pretende estimular a los colegios a que participen en el concurso.

*Para hacer cuentos de ciencia* es una concreción de una actividad más amplia: escribir cuentos. Por este motivo, inicialmente, la propuesta planteará cómo desarrollar una narración de forma general y, hacia el final, se centrará en el ámbito de la ciencia.

Aprender a escribir cuentos de ciencia está pensado para que el profesorado pueda trabajar distintos temas (puntos 1 a 9):

- **la creatividad, para ayudar a encontrar ideas y desarrollarlas;**
- **la construcción de la historia propiamente dicha (personajes, tiempo, espacio, acontecimientos, estructura);**
- **algunos aspectos de lengua (conectores, signos de puntuación, aspectos estilísticos).**

Cada uno de estos temas presenta tres apartados:

- **teoría**
- **ejemplos**
- **ejercicios**

La parte teórica está pensada para los y las enseñantes. Debe tomarse como marco de referencia que el profesorado deberá adaptar al nivel del alumnado.

Se ha procurado que los ejemplos sean sencillos de entender, de modo que puedan aplicarse a cualquier nivel de primaria.

Para cada bloque teórico hay una serie de ejercicios, divididos en tres niveles de dificultad, que corresponden a los tres niveles de primaria: ciclo inicial, ciclo medio y ciclo superior.

Los dos últimos temas (puntos 10 y 11) son más específicos para escribir cuentos de ciencia.

En “Crear un cuento de ciencia”, el profesorado puede encontrar ideas para conectar cualquier cuento que se quiera escribir con la ciencia.

En “El taller del cuento de ciencia”, el profesorado podrá practicar con el alumnado todo lo aprendido para escribir, finalmente, un cuento de ciencia.

Para terminar, en el punto 12 el profesorado hallará una bibliografía, organizada por niveles, de narraciones y novelas para niños y niñas relacionadas con la ciencia.

Esperamos que os sea muy útil. ¡Buen trabajo!



# 1. LA CREATIVIDAD



La creatividad es tanto la capacidad de inventar algo por primera vez, como la capacidad para hallar nuevas soluciones a un problema o las ganas de transformar el mundo.

En la vida cotidiana, cada día expresamos nuestra creatividad de formas muy distintas. Nuestro modo de vestir, cómo nos comunicamos con los demás, cómo jugamos, etc., son algunos ejemplos de ello. De hecho, todas las personas son creativas.

La clave de la creatividad es la imaginación. Y por eso hay que dejar volar la mente, dejar que las imágenes, las palabras, los colores... vuelen libremente dentro de nuestra cabeza.

La imaginación puede ejercitarse y, por lo tanto, hacer que mejore. Cuando practicamos deporte, mejoramos los músculos, y cada día que pasa están más fuertes y responden mejor. Con la imaginación pasa lo mismo: cuanto más la ejercitamos, mejores resultados conseguimos.

## Las ideas

Para escribir un cuento, el primer ingrediente que se necesita es una idea. La idea es el punto de partida para cualquier tipo de creación. Las ideas no son difíciles de encontrar porque están en todas partes. Lo único que hay que hacer para atrapar ideas es prestar atención, ir por la vida con las antenas puestas.

Tenemos que observar, sentir, oler, escuchar, pensar, recordar... para no perder ninguna idea que nos llame la atención. Lo mejor que podemos hacer, pues, es llevar siempre con nosotros una libreta y un bolígrafo para tomar nota de todo lo que se nos ocurra.

### Orígenes de las ideas

Las ideas pueden tener orígenes distintos.

**1. Un recuerdo** de nuestra vida o un sueño que hemos tenido. Por ejemplo, una anécdota de un viaje, de una fiesta o de un día de colegio, o las imágenes de un sueño.

**2. Una conversación.** Puede ser una palabra que oímos al azar por la calle, por ejemplo: *acantilado*. O una conversación escuchada en el autobús, por ejemplo, dos personas que hablan de un problema que han tenido en casa. O una experiencia que nos cuenta un compañero o compañera de clase.

**3. Un texto o una imagen.** Por ejemplo, puede resultarnos estimulante una frase hecha, como "prometer la luna". O un verso o un fragmento de una canción. La lectura de una novela también nos puede sugerir un tema. A veces el motor para escribir puede ser un dibujo, una fotografía o una película.

**4. Un tema** que nos resulta estimulante. Por ejemplo, los barcos o el deporte. O la ciencia.

**5. Una idea** que transformamos a partir de otra que ya existe y que nos permite crear una nueva historia. Por ejemplo, imaginar un cuento tradicional cambiando los personajes (un príncipe cobarde, un monstruo miedoso, etc.).

### EJEMPLOS

***Cualquier objeto, sonido, olor, imagen, palabra, etc., puede ser la semilla de una futura historia. Así, el dibujo de un ángel en una felicitación navideña nos puede llevar a inventar un cuento humorístico sobre un ángel de punta en blanco que aparece en la cocina de una familia; el olor de pescado, a concebir una historia de un niño que se hace amigo de un pescador; una noticia de la televisión, a escribir un cuento de misterio...***

## Cómo hacer crecer las ideas

Una vez que tenemos la idea, debemos trabajar para hacerla crecer. Hay varias formas de hacerlo, pero quizá las más efectivas son:

- Las asociaciones de ideas: buscar qué nos sugiere una palabra o intentar juntar varias palabras de una lista...
- Los cambios de perspectiva: jugar a cambiar la forma de ver las cosas. Por ejemplo, las casas están fijadas en el suelo, pero ¿y si volaran?

## EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

### Cómo hacer crecer las ideas

**A.** Insistiremos en la multitud de fuentes de inspiración que tenemos a nuestro alrededor para crear historias. Hay que tener los ojos y los oídos bien abiertos y poner mucha imaginación.

Diremos a los niños y niñas que se imaginen los elementos siguientes como seres vivos y, a partir de aquí, desarrollaremos distintos diálogos:

- **¿Qué le dice un cuchillo a una cuchara?**
- **¿Tienen buena relación unos zapatos y unos calcetines?**
- **¿Son amigos la muñeca y el tren de juguete?**
- **Y el cacao y la leche, ¿qué tal se llevan?**
- **¿Qué harían si se encontraran en un parque un lápiz y una goma?**
- **Y la aspiradora y la escoba, ¿son rivales?**

Si las criaturas proponen nuevos binomios, los aceptaremos.

De los diálogos que hayan salido, escogeremos uno para construir nuestra propia historia. La haremos entre todos y oralmente.

**B.** Escribiremos en la pizarra unas cuantas palabras muy diferentes entre sí. Por ejemplo:

<b>Caracol</b>	<b>Lluvia</b>	<b>Playa</b>
<b>Sol</b>	<b>Verde</b>	<b>Excursión</b>
<b>Patinete</b>	<b>Tren</b>	<b>Grande</b>
<b>Astronauta</b>	<b>Madre</b>	

Cada alumno escoge una de las palabras y dice tres elementos que le sugiere.

Por ejemplo, podemos asociar la palabra *caracol* a otoño, lluvia y hojas de lechuga, así como establecer otras asociaciones menos convencionales:

**Caracol – ensaimada**  
**Caracol – mojarse**  
**Caracol – mar**  
**Caracol – escalera**





## EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

### Cómo hacer crecer las ideas

**A.** Insistiremos en la multitud de fuentes de inspiración que tenemos a nuestro alrededor para crear historias: un recuerdo de nuestra vida o un sueño que hemos tenido, algo que nos explican o que oímos, una frase o palabra que leemos, un tema que nos resulta estimulante o una idea que transformamos a partir de otra que ya existe. ¡Hay que tener los oídos y los ojos bien abiertos y estar siempre alerta!

Entre todos pensaremos las situaciones que se producirían si un buen día nos despertáramos y...

- Los semáforos no funcionarían.
- No existiera el fútbol.
- Hubiera desaparecido el color rojo.
- Cuando dijéramos una mentira, se nos tiñera la piel de color lila.
- Los perros y los gatos hablarían.
- No saliera más el sol y siempre fuera de noche.
- Las criaturas fueran más altas que las personas adultas.
- No existiera la televisión.

Cada una de estas situaciones, que enfocaremos desde un prisma bien divertido, puede conducirnos a la creación de una narración llena de imaginación.

**B.** A partir de una palabra haremos distintas asociaciones, sin importar el ámbito, desde el más real (pan → horno) hasta llegar al ámbito emotivo (pan → abuela). Por ejemplo:

Pan → horno → panadero → trigo → pasteles → desayuno → conversaciones → abuela

Estas asociaciones pueden constituir el origen de una historia.

## EJERCICIOS

Nivel 3 (ciclo superior)

### Cómo hacer crecer las ideas

**A.** Llevaremos al aula distintos periódicos. Los alumnos y las alumnas recortarán los titulares que consideren más interesantes, divertidos, curiosos... Una vez recortados, los colocaremos todos en una caja. Sin mirarlos, saldrán diferentes niños y niñas y cogerán dos cada vez. Por ejemplo, los titulares podrían ser:

- **Hay material para dos o tres discos más de Michael Jackson.**
- **España ha destruido 6 millones de vacunas contra la gripe A.**
- **Los Pirineos ya no son una barrera: España y Francia quedan unidas por el AVE.**
- **Soy lo que mis padres comen.**
- **Uno de los planificadores del 11-M vigilaba la embajada de Estados Unidos.**
- **Mario Vargas Llosa recibe el premio Nobel de literatura.**
- **El Teatro Principal renueva el sistema de venta de entradas en línea.**
- **Domingo con el periódico salen a la venta dos películas de Woody Allen.**

A continuación construiremos una historia uniendo un par de titulares. Pueden salir historias estrafalarias, reales, entretenidas...

**B.** Ante una situación concreta, haremos conjeturas de por qué se ha producido ese hecho. Por ejemplo, vamos en autobús y el conductor frena de repente. ¿Qué ha sucedido?

- 1. El conductor se está durmiendo.**
- 2. Frente al autobús hay un elefante enorme.**
- 3. La calle por donde circulaba el autobús ha desaparecido.**

Propondremos una serie de situaciones y cada uno escribirá en una hoja tres posibles causas que han desencadenado cada hecho. Después las comentaremos entre todos y veremos las conjeturas más realistas y las más imaginativas. Las situaciones pueden ser las siguientes:

- **Vamos por la selva y nos cae un coco en la cabeza.**
- **Una niña sale de su casa y no ve a nadie ni ningún coche, todo está desierto.**
- **Estamos visitando un zoo y un león se ha escapado de la jaula.**
- **Un chico está paseando por la calle y de repente se encuentra encaramado en una grúa.**
- **Estoy comiendo en un restaurante y empieza a salir un humo denso de la cocina.**
- **Llegamos al colegio y nos dicen que tenemos fiesta.**





## 2. LOS ELEMENTOS DE LA HISTORIA: LOS PERSONAJES



Los personajes son un elemento esencial en un cuento o novela. Antes de empezar a escribir, es muy importante trabajarlos bien para que, después, resulten creíbles y actúen de forma verosímil. Esto no significa que tengan que estar obligatoriamente basados en personajes reales, sino que la forma de ser del personaje tiene que ser coherente con lo que éste hace a lo largo de la historia.

## Clasificación de los personajes

### 1. El personaje principal y el secundario

El personaje principal es aquel que participa directamente de las acciones que se explican. Es imprescindible, ya que sin él no tendríamos historia. A veces hay más de un personaje principal.

Los personajes secundarios, en cambio, tienen una participación indirecta y menor en la historia. Aunque su presencia no es fundamental, tiene que existir algún motivo por el que aparecen en la historia; si no hay tal motivo, el personaje no es necesario.

### 2. El personaje plano y el personaje redondo

Los personajes planos son esquemáticos, carecen de matices y no cambian a lo largo de la historia, pase lo que pase a su alrededor. Son personajes con una o dos cualidades marcadas. Son personajes planos, por ejemplo, la mayoría de los personajes de los cuentos tradicionales.

En cambio, los personajes redondos son complejos y no podemos definirlos con una única palabra. Son aquellos que experimentan una transformación a lo largo de la obra, de modo que la historia que explicamos es también la historia de este cambio. Son, por lo tanto, motores de las historias.

Los cuentos o relatos suelen utilizar personajes planos, ya que un

texto corto no permite el trabajo muy a fondo de los personajes.

### 3. El personaje protagonista y el antagonista

*Protagonista* es una palabra griega que significa “el primer luchador”. Como su nombre indica, el protagonista es el personaje que a lo largo de la historia va enfrentándose a conflictos que le dificultan alcanzar su objetivo.

*Antagonista* es una palabra también griega que significa “el que lucha en contra”. Así pues, el antagonista es aquel que pone trabas al protagonista para que éste no pueda alcanzar su objetivo.

En una historia siempre hay un protagonista, pero puede suceder que no exista ningún personaje que ejerza de antagonista; en este caso, los obstáculos que tiene que superar el protagonista son de otro tipo: fuerzas de la naturaleza, una institución, personajes varios, etc.

#### EJEMPLO

##### *El cuento de Caperucita roja*

***De buena mañana, en casa, la madre de Caperucita roja le pide que lleve una cesta a su abuela, que vive en medio del bosque. A pesar de que su madre le dice que no se entretenga, Caperucita no le hace caso y, en el bosque, se pone a coger flores. La encuentra el Lobo, que la engaña y le hace decir dónde vive su abuela. Mientras Caperucita sigue cogiendo flores, el Lobo va a casa de la abuela y se la come. Un poco más tarde, Caperucita llega a la casa y encuentra allí al Lobo que, haciéndose pasar por su abuela, también se la come. Unas horas más tarde, un leñador entra en casa de la abuela y raja la panza del Lobo para que la abuela y Caperucita puedan salir.***

***La protagonista del cuento es Caperucita roja, que es el perso-***

**naje que a lo largo de la historia se enfrenta a los conflictos. En cambio, el Lobo es el antagonista, ya que pone trabas para que la protagonista alcance su propósito: llevar la cesta a su abuela. La abuela, la madre y el leñador son personajes secundarios: su participación en la historia es menor. Los cuatro son personajes planos, ya que no experimentan ningún cambio a lo largo del cuento.**

### **La ficha del personaje, el retrato y la etopeya**

Para que un personaje sea creíble es importante que, antes de nada, se lo crea la persona que escribe. Para ello es básico definir cómo son los personajes, tanto física como psicológicamente. Es importante empezar haciendo una ficha, en la que incluiremos:

- Una fotografía o imagen. Podemos encontrar una en un periódico, una revista, en internet, etc. La única condición es que la imagen se adecue al personaje que hemos imaginado.
- La edad, el sexo y el nombre.
- Los rasgos físicos. Para ello hay que responder a preguntas como: ¿tiene el pelo corto o largo? ¿Lleva gafas? ¿Tiene la piel clara u oscura? Para hacer el retrato de un personaje, resulta muy útil partir de una imagen o fotografía.
- Los rasgos psicológicos. Hay que responder a preguntas como: ¿es una persona fuerte o débil? ¿Es alegre o pesimista? ¿Le gusta estar con otras personas o prefiere estar sola? ¿Es trabajadora o más bien perezosa?
- Podemos completar la ficha con cuestiones referidas a sus gustos o actividades (le gusta masticar chicle, no soporta las espinacas, juega a baloncesto...).

Cuando en una narración explicamos las características físicas de

los personajes, decimos que hemos hecho su retrato.

Cuando describimos, en cambio, sus características psicológicas, lo llamamos etopeya.

#### **EJEMPLO A**

Este es el retrato de una bruja que aparece en *Carlota y el misterio del túnel del terror*, de **Gemma Lienas** (Destino):

***Marchamos hacia allí y nos pusimos en la cola. Desde ahí veía perfectamente a la taquillera y a su gato.***

***El gato era persa, de color gris y ojos muy azules. Estaba sentado en el mostrador de la taquilla, muy estirado y quieto, con la mirada perdida en el infinito. Un poco como si fuera un gato de porcelana.***

***La taquillera no era tan bonita como el gato. Llevaba el pelo cardado. Tenía los ojos azules como los del gato, pero su mirada era fría como la de una serpiente. Y tenía las uñas muy largas, un poco curvas y pintadas de color marrón. Además, se rascaba la nuca todo el rato.***

***—Es una mujer especial, ¿eh? —susurró Berta detrás de mí.***

#### **EJEMPLO B**

Esta es la etopeya de la protagonista de *Matilda*, de **Roald Dahl** (Alfaguara):

***Ya es bastante malo que los padres traten a los niños corrientes como si fueran costras o bultos, pero aún es peor si el niño en cuestión es extraordinario, quiero decir sensible e inteligente. Matilda era ambas cosas, pero por encima de todo era inteligente. Era tan lista y aprendía tan deprisa que su habilidad habría resultado evidente incluso para los padres más bobos.***

## EJERCICIOS

### La ficha del personaje, el retrato y la etopeya

Nivel 1 (ciclo inicial)

**A.** Explicaremos a los niños y niñas de la clase la importancia de definir bien a los personajes de una historia para que, al leerla, podamos creer que existen o podrían existir. Resulta básico, por lo tanto, describir a los personajes especificando sus cualidades físicas (estatura, ojos, nariz, boca, pelo, manos, pies, forma de vestir...) y sus rasgos psicológicos (el personaje es divertido, charlatán, callado, movido, quieto, amable, educado, chillón, generoso...).

**B.** Colectivamente y de manera oral haremos la descripción de este personaje:



¿Qué podríamos decir, por ejemplo, de esta hilandera?

Haremos que se fijen en los rasgos físicos más destacados: la cara redondeada, la frente amplia, una barbilla marcada, los ojos oscuros con una mirada triste, la cabeza cubierta con una toca blanca, una cara surcada por profundas arrugas, ropa que no es actual... Estos elementos los apreciamos, sencillamente, observando la imagen, aunque no conozcamos a la persona.

¿Cómo debe ser psicológicamente? ¿Qué carácter puede tener? ¿Será antipática, poco afectuosa, exigente, malhumorada y gritona?... También tendrá sus cualidades: ¿será quizá ordenada, aseada, paciente, inteligente, generosa?... ¿Les gustaría que fuera su abuela?

**C.** Dejaremos un rato para que las criaturas reflexionen sobre sí mismas, para que piensen cómo son. (Si es preciso les dejaremos posar ante el espejo de la clase o del aseo para que puedan realizar una mejor observación.)

A continuación, cada una hará su autorretrato con tres frases y la etopeya con tres frases más. Bajo la descripción, se dibujarán a sí mismos y a sí mismas con la ropa que más les guste.

El título de la composición será: "Soy..."; seguido de su nombre.

Haremos una exposición de todos los trabajos colgándolos en la cartelera de la clase para que el resto de los compañeros y compañeras vean y comenten el trabajo de los demás.

## EJERCICIOS

### La ficha del personaje, el retrato y la etopeya

Nivel 2 (ciclo medio)

**A.** Explicaremos al alumnado la importancia de describir bien a los personajes de una historia, especialmente al protagonista, para que sean creíbles, es decir, que parezcan reales.

Con esta intención haremos salir a un niño o niña de la clase para elaborar una ficha colectiva. Dividiremos la pizarra en dos partes y apuntaremos los rasgos físicos a la izquierda y las características psicológicas a la derecha. Para seguir un orden, las criaturas harán la ficha a partir de nuestras preguntas.

- ¿Es un niño o una niña? ¿Cuántos años tiene?
- ¿Es una persona alta o baja? ¿Está delgada o es corpulenta?
- ¿De qué forma tiene la cara: redondeada, alargada, angulosa...?
- ¿Cómo son sus ojos? ¿Y su mirada?
- ¿Cómo tiene las orejas? ¿A qué se parecen?
- ¿Y la nariz: es pequeña y redonda como un garbanzo o grande como una patata?
- ¿La boca es grande, pequeña, con los labios gruesos? ¿Su sonrisa es expresiva?
- ¿Cómo tiene los pies? ¿Cómo son sus manos?

Después de los aspectos físicos, pasaremos a la parte psicológica:

- ¿Es alegre o a veces parece triste?
- ¿Es una persona generosa y deja sus pertenencias o más bien le cuesta?
- ¿Es callada o habla por los codos?
- ¿Es movida, nunca para quieta o es tranquila y reposada?
- ¿Es afable, cordial, conciliadora, comprensiva, tolerante...?
- ¿Qué le gusta comer? ¿Qué no le gusta?

Completaremos la ficha con las actividades que hace:

- ¿Qué estudia?
- ¿Cuáles son sus actividades preferidas?
- ¿A qué le gusta jugar?

**B.** Cada niño y cada niña hará una descripción de un compañero o compañera de clase siguiendo el mismo orden: primero, los rasgos físicos y, después, los psicológicos. Una vez finalizada, saldrá ante la pizarra para leer su descripción. El resto de la clase tendrá que adivinar de qué compañero o compañera se trata.

## EJERCICIOS

### La ficha del personaje, el retrato y la etopeya

Nivel 3 (ciclo superior)

**A.** Explicaremos a las criaturas la importancia de los personajes de una historia para que parezcan reales, que existen en la realidad. En ellos se apoya la historia: los personajes tienen que estar muy bien definidos para que su línea de actuación sea coherente a lo largo de toda la narración.

Leeremos a la clase la descripción de Mordret, un personaje de *Carlota y el misterio del canario robado*, de Gemma Lienas (Destino):

*Mordret es el quiosquero loco de nuestro barrio. Le llamamos Mordret, que es uno de los personajes de las leyendas artúricas, porque es malísimo, tan malo como el legendario. Su quiosco está delante de nuestro portal, así que no hay forma de evitarle, lo que para mí y para Marcos es una auténtica pesadilla porque el tipo nos odia. En realidad, no soporta a ninguna niña ni a ningún niño. Y siempre que puede, nos hace alguna trastada.*

*—Eso. Mordret —insistió Marcos con un pie en el travesaño de una silla, ya dispuesto a desembarcar de nuevo y lanzarse a interrogar al quiosquero.*

*—Pues se lo vamos a preguntar —dije.*

*Con permiso de la abuela y los consiguiendo morros del microbio, que tenía que quedarse esperando, bajé a la calle y, con todo el valor que pude reunir en mi barriga, me dirigí a Mordret.*

*—Perdone... ¿Ha visto salir volando un canario de ese portal? —Y señalé el nuestro.*

*Mordret me miró con los ojos entrecerrados para que no les entrara el humo del apestoso puro que siempre fuma. Me miró desde lo alto de su enorme corpachón.*

*Yo me sentí como una mosca, y me pregunté si iba a aplastarme de un manotazo.*

*Mordret apretó los dientes con fuerza contra la punta del puro y se puso en jarras: las mangas de su camiseta, que eran muy cortas, subieron un poquitín más todavía hacia las axilas. De aquel modo, aún era más visible el tatuaje sobre lo que habría sido un bíceps en cualquier persona, y que en él no era más que una bola de grasa.*

*La cabeza de serpiente del tatuaje me enseñaba los colmillos. Tragué saliva.*

Analizaremos la descripción que efectúa la autora de este personaje. Subrayaremos con color azul las frases relativas al retrato y con color rojo las relativas a la etopeya. Nos daremos cuenta de que prácticamente no describe ningún rasgo psicológico, pero en cambio Mordret nos produce una impresión hostil, de antipatía. Analizaremos qué frases o palabras nos causan dicha impresión:

- **La postura del personaje: mirar con los ojos entrecerrados, apretar los dientes contra el puro, los brazos en jarras...**
- **Los rasgos físicos del personaje: corpulento, de altura impresionante...**
- **Lo que acompaña al personaje: el puro y el humo que desprende, el tatuaje de la serpiente...**

Propondremos al alumnado rehacer la descripción de Mordret añadiendo frases para configurar sus rasgos físicos. Entre todos imaginaremos al personaje –puede hacerse entre todos en la pizarra o bien individualmente– e iremos construyendo las características que definirán al quiosquero. La descripción tiene que ser bastante desagradable; por lo tanto, buscaremos rasgos poco favorecedores. Haremos reflexionar al alumnado: ¿cómo son los ojos? ¿Cómo es su mirada? ¿Su cabello es limpio y brillante? ¿Tiene dientes blancos y bien colocados? ¿Desprende buen olor o, por el contrario, apesta a sudor? ¿Tiene las uñas manchadas de nicotina? ¿Lleva la ropa limpia y planchada?

**B.** Volveremos a basarnos en Mordret. Haremos una nueva descripción del personaje, cambiándolo para que resulte entrañable, bondadoso y muy querido por todo el barrio. Naturalmente, haremos cambios radicales, tanto por lo que respecta a los rasgos físicos como a los psicológicos. Todos los rasgos desagradables deberán convertirse en características positivas y dulces.

La ficha del personaje, el retrato y la etopeya

Nivel 3 (ciclo superior)



A decorative horizontal line in a lighter shade of blue, featuring a series of overlapping, wavy, ribbon-like shapes that create a sense of movement and depth across the middle of the page.

### 3. LOS ELEMENTOS DE LA HISTORIA: EL TIEMPO

El tiempo es otra característica esencial de cualquier narración. Cuando hablamos del tiempo nos estamos refiriendo a dos cuestiones distintas: la época en que transcurre la historia y la duración de la misma.

### La época

La época de la narración es el momento en el que suceden los acontecimientos de la historia. Para decidir la época, tenemos que empezar por preguntarnos si nuestra historia acontece en el presente, en el pasado o en el futuro.

En términos generales, podemos decir que:

1. Una historia que ocurre en el pasado es histórica. Por ejemplo, una historia de castillos, princesas y dragones medievales. Necesitaremos saber cómo se vivía en aquel tiempo.
2. Una historia que pasa en el futuro es una historia de ciencia ficción. Tendremos que inventar cosas que no existen aún.
3. Una historia que se desarrolla en el presente es una historia que pasa ahora. Es la más fácil de construir, ya que se trata de nuestra época y, por lo tanto, es la que mejor conocemos.

### La duración

La duración es el tiempo que transcurre desde que empieza la historia hasta que llega a su fin. Puede durar unos minutos, unas horas, unos días o unos años. Resulta muy importante decidirlo antes de empezar a escribir la narración.

### La línea del tiempo

Para ordenar temporalmente lo que ocurre entre el momento en que empieza la historia y el momento en que acaba, dibujaremos la línea del tiempo.

La línea del tiempo no es otra cosa que el orden cronológico de los

hechos que tendrán lugar en nuestra historia.

Dibuja una línea, en la que marcarás:

- En el extremo izquierdo, el momento en que empieza. Por ejemplo: el sábado por la mañana.
- En el extremo derecho, el momento en que acaba. Por ejemplo: domingo por la tarde.

Tendrás que ir “colgando” de la línea del tiempo los distintos acontecimientos, a medida que los tengas claros.

Lo mejor es “colgar”, antes que nada, el final de la historia. Eso significa que lo primero que tienes que “ver” de tu cuento, además de los personajes, es cómo acaba.

### EJEMPLO

#### *El cuento de Cenicienta*

***Había una vez una chica muy guapa que se quedó huérfana de madre. El padre, entonces, se casó con una mujer que tenía dos hijas y se fueron a vivir todos juntos. Un tiempo después el padre murió y, a partir de aquel momento, la malvada madrastra y las crueles hermanastras condenan a la chica a hacer las faenas de la casa y le ponen el nombre de Cenicienta.***

***Un día los heraldos del rey anuncian que en el castillo se celebrará un baile para que el príncipe elija a la joven que será su esposa. Las hermanastras preparan los vestidos y zapatos y se hacen bonitos peinados, pero Cenicienta queda confinada en la casa, contando las lentejas que la madrastra ha tirado a las cenizas.***

***Cuando la madrastra y las hermanastras se han ido a la fiesta, aparece el hada madrina de Cenicienta, que la ayuda para que pueda ir al baile. El hada hace aparecer un maravilloso vestido de seda, unos espléndidos zapatos de cristal y una carroza. Sólo le advierte que a medianoche deberá regresar, porque el hechizo se desvanecerá.***

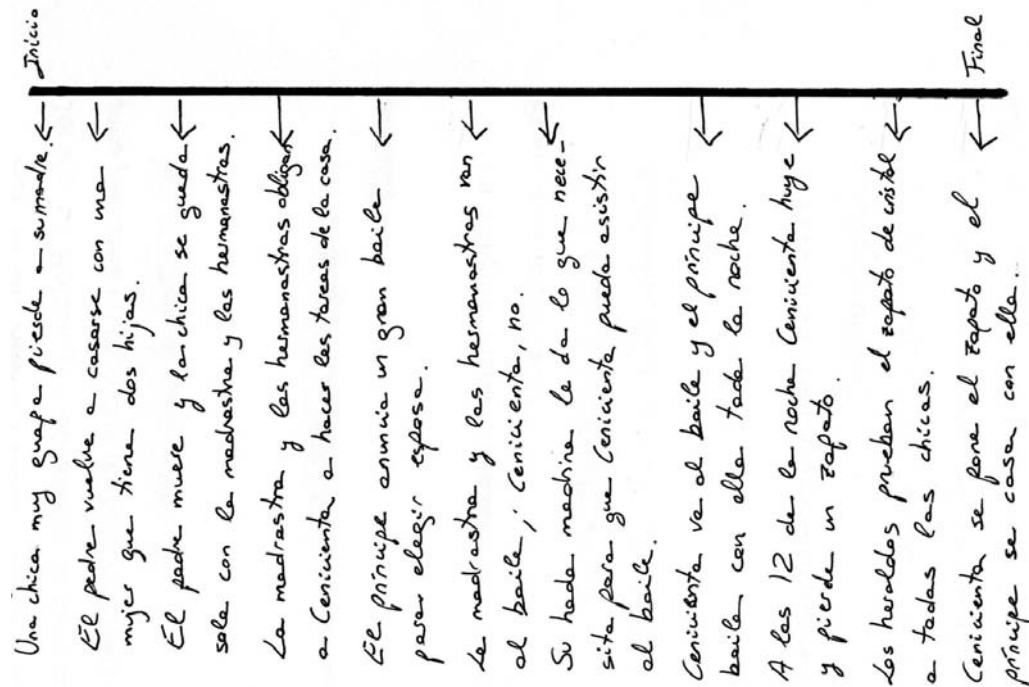


**La chica llega al baile y en seguida atrae la atención del príncipe, de modo que bailan juntos toda la noche. Cuando llegan las doce de la noche, Cenicienta se va corriendo y en la huida pierde uno de sus zapatitos de cristal.**

**El príncipe encuentra el zapato, que es muy pequeño. El príncipe dice que se casará con la única chica del reino que tenga los pies lo bastante pequeños para calzarse el zapato.**

**Al día siguiente los heraldos van por todo el reino para que todas las chicas se prueben el zapato de cristal. A ninguna chica, sin embargo, le va bien; todas tienen los pies demasiado grandes. Incluso las hermanastras de Cenicienta se lo prueban. Finalmente, Cenicienta se pone el zapato, el príncipe la reconoce y se casa con ella.**

### La línea del tiempo de Cenicienta



### Resumen, elipsis y recuerdo

Hay una serie de técnicas que nos sirven para avanzar o retroceder en el tiempo.

Unas técnicas nos permiten ir hacia adelante en el tiempo:

- El resumen: se trata de resumir mucho tiempo de la vida de nuestro personaje en una frase. Lo hacemos cuando no nos interesa recalcar los hechos del personaje. Por ejemplo: “Y durante dos años siguió yendo a trabajar cada día a la fábrica sin que ocurriera nada extraordinario”.
- La elipsis: nos permite saltarnos mucho tiempo de la vida de nuestro personaje en una frase. En este caso tampoco nos interesa recalcar los hechos del personaje. Por ejemplo: “Dos años después, regresó al pueblo”.

Otras técnicas nos permiten ir hacia atrás en el tiempo:

- El recuerdo: en medio de una narración en la que el personaje es una persona adulta, de repente éste recuerda un episodio de su infancia que sirve para entender el momento actual.

# EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

## Los elementos de la historia: el tiempo

**A.** Explicaremos al alumnado que es importante tener claro el orden de sucesión de los acontecimientos que forman una historia. Para trabajar la línea del tiempo, trazaremos en la pizarra una línea horizontal dividida en espacios que representarán las horas, desde las 8 de la mañana hasta las 9 de la noche.

Después escribiremos las siguientes acciones en la parte superior de la pizarra:

- Merendar
- Jugar en el patio
- Ducharse
- Limpiarse los dientes
- Vestirse
- Cenar
- Modelar barro en plástica
- Hacer los deberes
- Mirar la TV
- Leer un cuento
- Hacer sumas
- Comer
- Desvestirse
- Jugar con los juguetes
- Cantar en clase de música
- Hacer gimnasia

Cada criatura saldrá a la pizarra, leerá una acción y la escribirá bajo la franja horaria que corresponda. Una vez colocada en el lugar correspondiente, borraremos la acción mencionada. Es posible que se repita una acción dos veces, o que un espacio quede sin ninguna acción asignada. Lo importante es que los niños y las niñas sepan ordenar en la línea del tiempo los hechos cotidianos de un día cualquiera. Cuando la línea esté llena con las distintas acciones, las leeremos poco a poco para ver si las hemos colocado siguiendo un orden coherente con los hechos que hacemos cada día.

**B.** Comentaremos a los alumnos y a las alumnas que si queremos narrar unos hechos inventados por nosotros, es decir, si queremos construir una historia, una de las primeras cosas que debemos decidir es cuándo queremos que suceda: ¿quizá ahora? ¿O hace un montón de años? ¿O nos gustaría que ocurriera en un futuro muy lejano? Nos imaginaremos que, un buen día, nos despertamos y nos encontramos, sentada en la punta de la cama, a una princesa risueña y con cara traviesa. Nos explica que se ha caído de uno de los cuentos que tenemos en la estantería. Decidimos que, al no poder esconderla, nos la llevaremos al colegio. En primer lugar, tendremos que cambiarle la ropa para que pase desapercibida; le daremos un chándal o unos vaqueros y una camiseta. A medida que avance el día, la princesa se sorprenderá de muchas cosas que vamos haciendo, ya que viene de una época muy lejana en la que no había ni electricidad. Le iremos explicando cómo realizamos las acciones habituales, a la vez que le preguntaremos cómo las hace ella.

- ¿Cómo te duchas?
- ¿Cómo calientas la leche?
- ¿Vas al colegio?
- ¿Cómo te distraes si no tienes TV, ni ordenadores, ni libros?
- ¿Cómo se envía una carta?
- ¿Puedes hablar por teléfono?
- ¿Existen los coches?
- ¿Cómo se lava la ropa? ¿Hay lavadoras?
- ¿Pasas frío en invierno? ¿Cómo os calentáis?

Responderemos a las preguntas contextualizando la época de la princesa.

**C.** Organizaremos en clase una charla sobre los tiempos pasados contactando con el abuelo o la abuela de una de las criaturas. Previamente prepararemos preguntas que resulten de interés para los niños y las niñas sobre aspectos o cosas que hayan evolucionado mucho en los últimos cincuenta o sesenta años.

## EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

### Los elementos de la historia: el tiempo

**A.** Comentaremos al alumnado que si queremos narrar unos hechos inventados por nosotros, es decir, si queremos construir una historia, una de las primeras cosas que debemos decidir es cuándo queremos que suceda: ¿quizá ahora? ¿O hace un montón de años? ¿O nos gustaría que ocurriera en un futuro muy lejano?

Para escribir una historia situada, por ejemplo, dentro de cien años, lo primero que hay que hacer es inventarnos todo tipo de aparatos, utensilios o vehículos que en estos momentos son impensables. Hace cien años no existían la televisión, el ordenador, el lavavajillas, el móvil, la nevera, la lavadora, el coche de motor, el avión, el cohete, el submarino... ¿Qué podría existir dentro de cien años que estuviera totalmente incorporado a la vida cotidiana?

Dividiremos la clase en seis grupos de cuatro o cinco alumnos. A cada grupo le asignaremos una categoría: vehículos, electrodomésticos, utensilios escolares, utensilios de cocina, prendas de vestir... Deberán inventar tres elementos de la categoría asignada. Deberán decir el nombre de cada uno, sus características y para qué sirve. Por último, harán un dibujo de cada elemento. Una vez finalizada la actividad, haremos una exposición de todos los aparatos inventados; cada grupo dará una explicación a los demás compañeros y compañeras.

**B.** Explicaremos a los niños y niñas que es importante el orden de sucesión de los acontecimientos que conforman una historia. Al construir una narración, hay que tener claro en qué orden pasarán los hechos, así como su duración. Pediremos a las criaturas que tracen la línea del tiempo para escribir una narración sobre su propia vida. Cada criatura dibujará una línea horizontal:



Al inicio de la línea pondrán una marca vertical con el año de su nacimiento. Al final, otra marca vertical con el año actual. Después, individualmente y en silencio, cada niño y cada niña hará distintas marcas verticales, correspondientes a hechos importantes (felices, tristes, significativos...) que les han ocurrido en su vida. Todo vale: el primer día de colegio, el día que tiraron el chupete, el nacimiento de un hermano, la enfermedad del abuelo, un día de Reyes muy especial, un verano en... Bajo el año que corresponda, escribirá este acontecimiento de forma muy resumida.

**C.** Seleccionaremos un cuento no demasiado largo. Lo leeremos en voz alta. Dibujaremos en la pizarra la línea horizontal del tiempo. Marcaremos la línea vertical correspondiente al inicio de la acción y escribiremos una frase que lo resuma. Haremos lo mismo con el final. Después iremos colgando por orden cronológico los acontecimientos más importantes del cuento, tal como hemos visto en la línea del tiempo de la Cenicienta.

Los elementos de la historia: el tiempo

Nivel 2 (ciclo medio)

# EJERCICIOS

Nivel 3 (ciclo superior)

## Los elementos de la historia: el tiempo

**A.** Explicaremos al alumnado que es importante el orden de sucesión de los acontecimientos que conforman una historia. Al construir una narración, hay que tener claro en qué orden pasarán los hechos.

Buscaremos por internet la biografía de un personaje popular y conocido por casi todo el alumnado, como, por ejemplo, Michael Jackson.

Dibujaremos en la pizarra la línea del tiempo:



Pondremos en la primera marca el año de su nacimiento y, en la última, el año de su muerte. (Si el personaje está vivo, el año actual.) Después iremos haciendo marcas para cada uno de los sucesos más importantes de su vida, escribiremos el año y una frase que resuma el acontecimiento.

**B.** El alumnado imaginará cómo sería la calle de la imagen de la izquierda cincuenta años más tarde. ¿Sería más ancha? ¿Estaría asfaltada? ¿Tendría farolas? ¿Circularían vehículos por ella?



Colectivamente y en la pizarra, imaginaremos la historia de una niña que pasea por el barrio, tal como aparece en la primera imagen. Después repetiremos la historia situando a la niña en el barrio nuevo que hemos imaginado cincuenta años después. ¿Qué elementos variarán en nuestra historia?

**C.** Trazaremos una línea del tiempo en la pizarra:



En la primera marca vertical escribiremos el inicio de la historia:

– **Una niña se despierta a medianoche y oye un ratón.**

Entre todos pensaremos cuál podría ser el final de la historia. Ejemplos:

– **El ratón y la niña se han hecho amigos y duermen compartiendo la almohada.**

– **La niña se ha quedado con el dedo atrapado en una trampa para ratones y el ratón se monda de risa.**

– **Todos los juguetes han caído al suelo haciendo un gran estrépito, entra el padre y, cuando ve el ratón, se enfada.**

Tras haber escrito en la marca vertical del extremo derecho el final de la historia, iremos pensando, entre todos, los distintos hechos que ocurrirán hasta llegar a la resolución del conflicto.



## 4. LOS ELEMENTOS DE LA HISTORIA: EL ESPACIO



El espacio es el lugar donde se desarrolla la historia, donde actúan los personajes. En un cuento o novela es muy importante definir bien el espacio, ya que ayuda a dibujar a los personajes y hace que la historia sea coherente.

Los espacios pueden ayudarnos mucho a encaminar nuestra historia hacia un lado o hacia otro.

#### EJEMPLO

***Una historia en la que el protagonista es un niño salvaje que ha crecido entre animales (es el caso de Mowgli, el protagonista de El libro de la selva, de Rudyard Kipling) debe estar situada en una selva, y los peligros que acechan a una criatura serán los propios del lugar (animales salvajes, ríos, cascadas, plantas venenosas, falta de lugar para resguardarse...). En cambio, un niño abandonado en una gran ciudad se encontraría en un lugar también hostil, pero distinto (coches, calles transitadas, falta de comida...). Cuando imaginemos el espacio, tenemos que imaginar también lo que le es propio: animales, plantas, muebles, objetos, personas, tiendas, colores, olores, ruidos...***

#### El espacio en la historia

Para decidir el espacio o espacios de nuestra historia, podemos seguir el orden siguiente:

- Situar la historia en un lugar determinado. Podemos decidir que la historia suceda en el lugar donde vivimos (una ciudad o un pueblo concretos), o en un lugar que conocemos porque hemos ido de viaje allí, o bien en un sitio que desconocemos en absoluto. En este último caso, será muy importante el trabajo de documentación: tendremos que buscar mapas, información e imágenes. También puede ser un lugar inventado.
- Determinar los espacios en los que se moverán los personajes: las

casas, los paisajes, los vehículos, etc. Por ejemplo, podemos recurrir a casas de personas que conozcamos para inventar el lugar donde viven los personajes.

El espacio tiene menor importancia en un cuento que en una narración larga: o se sitúa al personaje en distintos espacios sin describirlos demasiado o se le sitúa en un único lugar sobre el que se facilitan más detalles.

#### EJEMPLO A

##### ***El cuento de Caperucita roja***

***De buena mañana, en casa, la madre de Caperucita roja le pide que lleve una cesta a su abuela, que vive en medio del bosque. A pesar de que su madre le dice que no se entretenga, Caperucita no le hace caso y, en el bosque, se pone a coger flores. La encuentra el Lobo, que la engaña y le hace decir dónde vive su abuela. Mientras Caperucita sigue cogiendo flores, el Lobo va a casa de la abuela y se la come. Un poco más tarde, Caperucita llega a la casa y encuentra allí al Lobo que, haciéndose pasar por su abuela, también se la come. Unas horas más tarde, un leñador entra en casa de la abuela y raja la panza del Lobo para que la abuela y Caperucita puedan salir.***

Caperucita está en tres espacios distintos:

- Primero está en su casa.
- Más tarde, en el bosque.
- Por último, en casa de la abuela.

Los espacios, sin embargo, apenas se describen.

## EJEMPLO B

*El cuento de Ricitos de Oro y los tres osos*

***Ricitos de Oro, paseando por el bosque, encuentra una casa. Entra en ella, ve tres platos encima de la mesa y se toma la sopa del plato más pequeño. Después prueba tres sillas y, sin querer, rompe la más pequeña. Por último, encuentra tres camas y se duerme encima de la más pequeña. Cuando regresan los tres osos que viven en la casa –el grande, el mediano y el pequeño–, ella se asusta y huye.***

Ricitos de Oro está durante casi todo el cuento en el mismo espacio: la casa de los tres osos.

## EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

### Los elementos de la historia: el espacio

**A.** Leeremos en voz alta el cuento “Los tres cerditos y el lobo”. Tras la lectura, determinaremos en qué espacios han ocurrido los hechos de la historia. A continuación dividiremos una hoja en tantos espacios como hayan encontrado en el cuento y harán el dibujo de cada uno de ellos. Podemos hacer lo mismo con otros cuentos como “Hansel y Gretel” o “La bella durmiente”.

**B.** Haremos reflexionar a los alumnos y a las alumnas sobre la importancia del lugar donde transcurre la historia. A continuación, les haremos imaginar el espacio en el que pueden suceder unos acontecimientos, cuyo protagonista es...

- Una pirata
- Un hada
- Un deshollinador
- Un robot
- Un capitán de barco
- Un extraterrestre
- Una sirena
- Un payaso
- Una exploradora
- Una jirafa

Los elementos de la historia: el espacio

Nivel 1 (ciclo inicial)



# EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

## Los elementos de la historia: el espacio

**A.** En cualquier narración es importante describir bien el espacio donde se sitúan los personajes, ya que esto ayuda a los lectores y a las lectoras a adentrarse mejor en la historia y a tener una visión de conjunto.

Iremos a la calle del colegio y la recorreremos de punta a punta, haciendo observar a los niños y niñas las tiendas que hay y cómo están decoradas, los árboles, el mobiliario urbano (farolas, papeleras, bancos, buzones...), el pavimento de las aceras... A continuación, de vuelta a la clase, les pediremos que reproduzcan la calle observada, dibujándola. La idea es que se den cuenta de la importancia de la descripción de los espacios.

**B.** Entre todos pensaremos varios espacios, clasificándolos en espacios abiertos y espacios cerrados.

Ejemplos de espacios cerrados:

- **Un vagón de tren**
- **La sala de espera de un hospital**
- **Un ascensor**
- **Un garaje**
- **Una sauna**
- **Una floristería**
- **Una peluquería**

Ejemplos de espacios abiertos:

- **La cumbre de una montaña**
- **Una calle llena de gente**
- **Un desierto**
- **Una playa en verano**
- **Una playa en invierno**
- **Una plaza de pueblo**
- **Un bosque muy tupido**

Reflexionaremos sobre el distinto enfoque que recibirán unos y otros. Nos daremos cuenta de cómo el espacio puede determinar el tipo de narración: no es lo mismo hacer una historia que transcurre dentro de un ascensor que otra que pasa en una playa. Imaginaremos entre todos qué le ocurre a un niño que se queda encerrado en un ascensor y qué le pasa a este mismo niño si se pierde en un bosque espeso.

**C.** Les haremos crear un espacio no conocido, por ejemplo, un laboratorio. Tendrán que buscar por internet o en la biblioteca documentación para poder describirlo.

---

Los elementos de la historia: el espacio

Nivel 2 (ciclo medio)



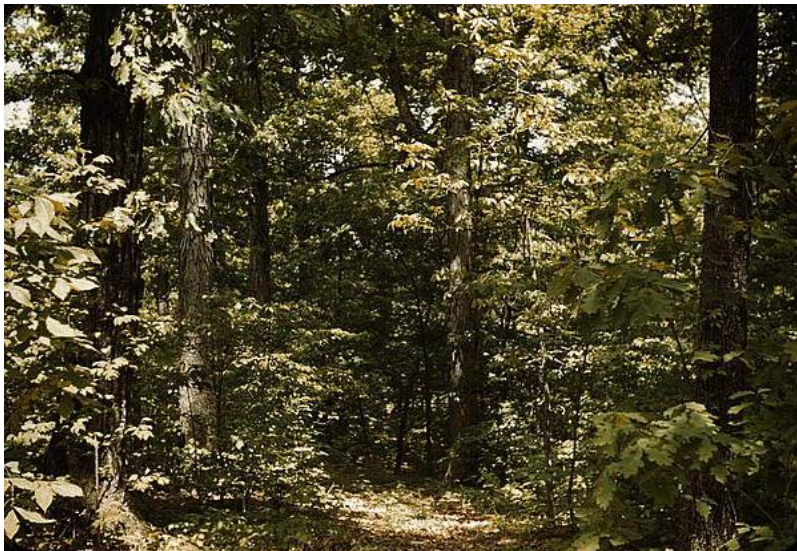
# EJERCICIOS

Nivel 3 (ciclo superior)

## Los elementos de la historia: el espacio

**A.** En cualquier narración es importante describir bien el espacio donde se sitúan los personajes, ya que esto ayuda a los lectores y a las lectoras a adentrarse mejor en la historia y a tener una visión de conjunto.

Nos imaginaremos una historia situada en este bosque. Tendremos que describirlo para que quien lo lea lo “vea” en su cabeza y se haga una idea de cómo es.



Haremos una descripción colectiva y oral del bosque, siguiendo este guión:

- ¿Es un bosque grande y abierto o pequeño?
- ¿Qué hora del día será en este momento? ¿Cómo es la luz? ¿La luz potente del mediodía o, por el contrario, la luz tenue del atardecer?
- ¿Qué colores pueden verse? ¿Cómo son las hojas? ¿Qué época del año será?
- ¿Con qué podríamos comparar las hojas? ¿Qué otra cosa es también de este color entre rojizo y marrón?
- ¿Qué árboles vemos? ¿Dónde puede estar situado este bosque?
- ¿Hace viento o, por el contrario, es un día plácido?
- Agucemos el oído. ¿Qué ruidos pueden oírse? ¿Pájaros, el rumor de las hojas, voces lejanas, ladridos de un perro...?
- Fijémonos en el suelo: es como una alfombra de hojas. Hablemos de ello.
- Para terminar, ¿qué sensación queremos que produzca esta descripción en quien la lea: tranquilidad, paz, nervios, miedo...?

**B.** Propondremos al alumnado cambiar el espacio del cuento de “Caperucita roja”. Nuestra Caperucita será urbana, nacida en una gran ciudad.

- ¿Qué aspectos habremos de tener en cuenta?
- Situaremos la ciudad donde vive Caperucita y la describiremos, aunque sea brevemente.
- Tendremos que pensar qué trayecto seguirá para ir a casa de su abuela, ya que, obviamente, no puede pasar por el bosque. ¿Viajará en transporte público? ¿En cuál? ¿Cuánto durará el trayecto?
- ¿Qué hará durante el recorrido para entretenerse? En una gran ciudad no podrá ir cogiendo flores. ¿Jugará con la consola? ¿Escuchará música con el mp3? ¿Mirará por la ventanilla del autobús el tráfico de la ciudad o por la ventana del metro las diferentes estaciones? ¿Quizá leerá?
- ¿Quién será el lobo? Como no hay lobos en las ciudades, tendremos que imaginar a un personaje que represente al lobo y sea perjudicial para Caperucita.
- ¿Dónde vivirá la abuela? ¿Qué tipo de casa será? ¿Cómo podrá llegar el lobo antes que Caperucita y cómo entrará en la casa?

**C.** Haremos crear al alumnado un espacio desconocido, por ejemplo, una nave espacial. Tendrán que buscar por internet o en la biblioteca documentación para poder describirla.

A continuación harán la ficha de dos personajes que se encuentran en el interior de dicha nave.





5. LOS ELEMENTOS  
DE LA HISTORIA:  
LOS ACONTECIMIENTOS



Una vez que tengamos la idea, hayamos diseñado a los personajes y definido el espacio y el tiempo, es el momento de hacerla crecer pensando en los acontecimientos que ocurrirán y que harán avanzar la historia, primero hacia el conflicto y, después, hacia la resolución del mismo.

**Algunas estrategias** para hacerlo:

### 1. Hacernos preguntas

Debemos empezar preguntándonos una serie de cosas con el fin de ver más clara la historia. Por ejemplo: ¿qué quiere el personaje? ¿Por qué lo quiere? ¿Qué impedimentos encuentra para conseguir lo que quiere? ¿En qué ambiente se mueve? ¿Quién puede ayudarlo a conseguir lo que busca?

### 2. Tener muy claro el final

En este momento es importante que ya “veamos” cómo acaba nuestra historia, así nos será más fácil ir tejiendo acontecimientos para llegar al final previsto.

### 3. Buscar documentación

La búsqueda de nueva información es una herramienta doblemente enriquecedora. Por una parte, permite que nuestra historia sea verosímil. Por poner un ejemplo: si la situamos en la edad media, debemos tener claro que el protagonista no podrá viajar en coche. Por otra parte, la búsqueda de información también sirve para que nuestra historia progrese, ya que, aprendiendo cosas nuevas sobre un ámbito concreto, tendremos muchos más elementos para desarrollarla. Por ejemplo: si mi historia pasa en el desierto, buscaré información sobre desiertos y, mientras me documento, quizá se me ocurrirá incorporar algún elemento nuevo a mi historia. Si

he aprendido qué es una tormenta de arena, puedo hacer que mis personajes vivan una y tengan que defenderse de ella.

### 4. Hablar sobre la historia

Después de realizar todos estos pasos, es muy útil hablar con alguien de nuestra historia ya que, a medida que intentemos explicarla, nosotros mismos iremos descubriendo sus puntos débiles. Además, nuestro interlocutor o interlocutora nos interrogará sobre el personaje, los acontecimientos, etc., lo que nos resultará de gran utilidad para ver qué debemos añadir o modificar para que la historia funcione.

#### EJEMPLO

A partir de la lectura de este cuento, podemos ir encontrando los acontecimientos que han sido los motores de la historia.

**Querer la luna.** Gemma Lienas (Planeta)

***Gur es una gata que ha vivido siempre en un circo, pero ahora se ha marchado a conocer mundo. Con el pelo negro y los ojos amarillos, es tan valiente que parece una pantera.***

***En el barrio en el que se ha instalado, Gur ha conocido a Cholis, una gata atigrada de ojos verdes. (1)***

***Cholis vive en una casa del barrio, junto con Raúl, que tiene dos años, y con la madre de ese niño.***

***Cholis le cuenta a Gur que ella quiere mucho a Raúl y que estaría dispuesta a hacer cualquier cosa por él.***

***Un día, Raúl quiere jugar con la agenda electrónica de mamá.(2)***  
***- ¡Ay! -le dice Cholis a Gur-. Ese trasto es muy delicado.***

***Pero no hay problema porque mamá se ha dado cuenta y se la quita.***

***- Eso no se toca, Raúl -dice mamá.***



**Y Raúl se hecha a llorar.**

**Llora a mares, soltando gruesos lagrimones. Patalea. Grita:**

**- Dámela. La quiero.**

**- No seas pesado, Raúl. He dicho que no. Un día vas a querer la Luna.**

**Y mamá se va y deja a Raúl con su pataleta.**

**Raúl llora, moquea, berrea... durante tanto rato que, al final, ya no sabe por qué.**

**¿Por qué estaba llorando?**

**¡Ah, sí! Porque quiere la Luna.**

**- ¡Quiero la Luna! (3)**

**Cholis se entristece al ver las lágrimas de Raúl. No sabe que a veces es bueno que la gente llore hasta no poder más.**

**- Miau –dice Cholis-. Nosotras te traeremos la Luna. ¿Verdad, Gur? Las dos están de acuerdo, aunque ninguna de ellas sabe cómo hacerlo.**

**-Tal vez si vamos a la torre de comunicaciones y nos subimos hasta la punta de la antena, conseguiremos coger la Luna.**

**- ¡Buena idea!**

**Suben por la escalera de incendios, iluminada entonces por el sol.**

**Al llegar a la última planta, se cuelan en la terraza.**

**Observan la antena, tan alta que seguro que toca la Luna.**

**- ¡Ya sé! –dice Gur-. La embadurnaremos con miel y, cuando la Luna aparezca en el cielo, se quedará pegada a ella.**

**Van a buscar la miel, se encaraman a la antena y le untan la punta. (4)**

**Oscurece y la Luna asoma su cara blanca. Se mueve lentamente y, de vez en cuando, rueda por encima de alguna nube.**

**Minuto a minuto está más cerca de la antena. Cholis y Gur contienen la respiración. ¿Podrán atraparla?**

**De pronto, ¡paf!, la Luna se ha quedado pegada en la antena.**

**Gur y Cholis aplauden, satisfechas. La Luna, en cambio, está muy enfadada y trata de despegarse. Da tirones. Uno, dos, tres...**

**Y, después de unos cuantos, lo consigue. (5)**

**La Luna se eleva en el cielo mientras les saca la lengua a las dos gatas.**

**Cholis y Gur se quedan con un palmo de narices.**

**Al atardecer del día siguiente lo vuelven a intentar.**

**Corren a una colina que hay cerca de la ciudad. Al llegar a la cima, se sientan a esperar y, mientras, preparan la cuerda con la que piensan cazar a la Luna. (6)**

**La noche ha llegado, pero la Luna no aparece.**

**- ¿Dónde puede estar? –se preguntan.**

**Al fin, desde detrás de una nube, asoma la nariz de la Luna. No se da cuenta de que corre un gran peligro. Va embobada cepillando sus cabellos de plata.**

**¡Zas! El lazo de Cholis cae sobre la Luna, rodea su gruesa cintura y se estrecha con fuerza. La han cazado.**

**Pronto el lazo queda tan ceñido que la Luna parece un ocho.**

**Cholis y Gur tiran de ella para obligarla a bajar, y la Luna tira hacia el lado contrario. Tanto se tensa la cuerda que, por fin, el nudo se escurre y la Luna se escapa. Desde el cielo les saca la lengua. (7)**

**A la noche siguiente, Gur y Cholis se van a la playa de su ciudad.**

**- Cuando se esté bañando, la pescaremos con las redes de los pescadores.**

**Colocan la red en el agua y se sientan a esperar. (8)**

**Al cabo de un rato, aparece la Luna. Cuando ve el mar, lanza una gran carcajada, da una voltereta y se zambulle.**

**La Luna flota en el agua, grande, redonda y blanca. Nada unos metros y queda atrapada en la red.**

**- Ya es nuestra.**

**La Luna ha quedado aprisionada y se mueve, inquieta, tratando de liberarse. Pero le resulta imposible.**

**Gime débilmente mientras las dos gatas la arrastran fuera del mar y sobre la arena.**

**Gur y Cholis la meten en un cesto y se van para casa. (9)**

**- Mira qué te hemos traído -le dicen a Raúl.**

**Raúl se ríe y aplaude y brinca de alegría.**

**- Bonita, preciosa -le dice a la Luna, acariciándole las mejillas.**

**Las mejillas de la Luna son suaves y las manos de Raúl, tiernas.**

**A la Luna le gustan las caricias del niño, pero más le gusta pasearse por el cielo en libertad. Se echa a llorar con lágrimas grandes, redondas y blancas.**

**- ¿Por qué lloras? -pregunta Raúl, sorprendido.**

**La Luna le cuenta por qué está triste.**

**- ¿No estarías triste tú, si tuvieras que estar lejos de tu madre? ¿Te gustaría vivir metido en un cesto sin poder jugar?**

**Raúl lo entiende y toma una decisión, que comenta con Cholis y Gur. (10)**

**Por la noche, junto a la ventana de la casa, hay un niño, dos gatas y un cesto con la Luna.**

**- Adiós, bonita -se despide Raúl de la Luna, y le acaricia los cabellos de plata.**

**La Luna se ríe feliz mientras Gur y Cholis la sueltan. (11)**

**La Luna sube lentamente hacia el cielo, como un globo cuando se escapa.**

**Abajo, Raúl, Cholis y Gur le dicen adiós con la mano, mientras ella se eleva, se eleva, se eleva.**

Los acontecimientos que marcan la historia y la hacen avanzar hacia la resolución del conflicto son los siguientes:

1. ¿Quiénes son Gur y Cholis?
2. ¿Quién es Raúl? ¿Qué relación tiene Gur con él?
3. ¿Qué quiere Raúl?
4. ¿Qué se les ocurre hacer a Gur y a Cholis por Raúl?
5. ¿Consiguen lo que se proponen?
6. ¿Qué hacen Gur y Cholis?
7. La Luna logra escapar de nuevo.
8. ¿Cuál es la nueva ocurrencia?
9. Finalmente cazan a la luna.
10. Raúl toma una decisión.
11. Gur y Cholis, junto con Raúl, sueltan a la Luna.



## EJERCICIOS

### Los elementos de la historia: los acontecimientos

Nivel 1 (ciclo inicial)

**A.** Dejaremos claro a los niños y niñas que la historia se sustenta sobre unos acontecimientos que la hacen avanzar hasta la resolución del conflicto. Les propondremos una serie de acontecimientos sueltos que, bien ordenados, constituirán una narración. Los leeremos y ordenaremos para obtener la narración completa y ordenada.

- **Siempre la reñía porque regresaba sucia de jugar con Gordi.**
- **De repente resbaló y se precipitó por un barranco.**
- **Cuando la madre vio que Ana se había salvado gracias a Gordi, nunca más se opuso a que jugaran juntos.**
- **Había una vez una niña, Ana, que vivía en una granja.**
- **Su madre no quería que jugara con Gordi porque apestaba.**
- **Un día Ana salió a pasear con Gordi por el bosque.**
- **Entre los animales de la granja, su mejor amigo era Gordi, el cerdito.**
- **El cerdito ayudó a Ana a subir, tirando de su falda con la boca.**

**B.** Explicaremos a los alumnos y a las alumnas que, desde el principio, es muy importante saber cómo acabará nuestra historia. Relacionaremos mediante una flecha los títulos de cuentos de la columna izquierda con los finales que están en la columna de la derecha.

- |  |   |
|--|---|
| • <b>El patito feo</b>                   | • <b>Todos los niños del pueblo se fueron tras el flautista.</b>                      |
| • <b>Los tres cerditos</b>               | • <b>Y, por fin, el chico supo lo que era el miedo.</b>                               |
| • <b>Hansel y Gretel</b>                 | • <b>La niña, asustada, huyó de la casa.</b>  |
| • <b>Juan sin miedo</b>                  | • <b>Se transformó en un precioso cisne.</b>  |
| • <b>El flautista de Hamelín</b>         | • <b>Se inclinó para beber agua del río y, por el peso de las piedras, se ahogó.</b>  |
| • <b>Ricitos de Oro y los tres osos</b>  | • <b>Después de cerrar el horno, los dos hermanos huyeron de la casa de la bruja.</b> |
| • <b>El lobo y las siete cabritillas</b> | • <b>El lobo huyó aullando y con fuego en la cola.</b>                                |

Los elementos de la historia: los acontecimientos

Nivel 1 (ciclo inicial)

## EJERCICIOS

### Los elementos de la historia: los acontecimientos

Nivel 2 (ciclo medio)

**A.** Nos fijaremos en cómo la búsqueda de nueva información hace que la historia sea verosímil, a la vez que la hace progresar.

Por ejemplo: supongamos que estamos trabajando en una posible historia de intriga, en la que un delincuente al que están buscando desde hace tiempo llega a una playa de un pueblo donde encuentra una barca abandonada. Seguramente nos documentaremos sobre el pueblo, el país, las costumbres de los pescadores... Tal vez, recopilando material sobre el mar, encontremos información sobre las mareas y esto nos dé una idea para un acontecimiento que hará avanzar la acción. Decidiremos que nuestro protagonista se halla, por ejemplo, en un pueblo de Costa Rica. Cuando encuentra la barca, decide arrastrarla hasta el agua para poder huir. Al cabo de un rato, sin embargo, con el zumbido del motor, el suave balanceo de las olas y el sueño atrasado, se queda completamente dormido. Cuando despierta, ve la barca encallada sobre la arena. ¡No había contado con el fenómeno de las mareas!

**B.** Leeremos individualmente y en silencio la narración **Querer la luna**. Después la releeremos colectivamente y la comentaremos, intentando descubrir su esqueleto. A continuación el alumnado, por parejas, subrayarán en color azul todos los acontecimientos imprescindibles, es decir, todos los que son necesarios para la cohesión de la historia, y en color rojo los hechos secundarios, los que enriquecen la narración pero no son imprescindibles.

Los elementos de la historia: los acontecimientos

Nivel 2 (ciclo medio)

## EJERCICIOS

### Los elementos de la historia: los acontecimientos

Nivel 3 (ciclo superior)

**A.** Recalcaremos la importancia de hablar con alguien de nuestra historia, ya que, mientras la explicamos, nos daremos cuenta de sus puntos débiles y, al mismo tiempo, la persona que nos escucha nos hará preguntas que pueden resultarnos útiles para efectuar cambios.

Les daremos la idea inicial de una historia. Por ejemplo: a un niño le acaban de regalar una pelota. A continuación, cada alumno rellenará el cuadro siguiente para encontrar acontecimientos que completen esta historia.

¿Quién es? ¿Cuántos años tiene? ¿Cómo se llama?	
¿Dónde suceden los hechos? ¿Cuándo?	
¿Por qué le regalan una pelota? ¿Quién se la regala?	
¿Qué quiere hacer con la pelota? ¿Por qué?	
¿Se lo dejan hacer? ¿Quién?	
¿Por qué?	
¿Le ayuda alguien?	
¿Al final qué ocurre?	

Dejaremos tiempo suficiente para que puedan ir pensando algunos de los acontecimientos de lo que sería su narración. A continuación, cada alumno y cada alumna la explicará a su compañero o compañera, quien le hará preguntas sobre los aspectos que no le queden claros. Aprovechará estas preguntas para reflexionar sobre lo que ya ha escrito, tras lo cual reescribirá aquellos que considere menos logrados o añadirá sucesos nuevos que puedan ocurrírsele.

**B.** Explicaremos al alumnado que, desde el primer momento, es muy importante saber cómo terminará nuestra historia.

Les propondremos que busquen un final distinto para el cuento *“El flautista de Hamelín”*. Recordémoslo: una vez que ha eliminado todas las ratas del pueblo, el flautista pide al alcalde su bolsa de dinero, pero éste, riendo, le dice que quiere cobrar mucho por tan poco trabajo. A partir de aquí abriremos el turno de palabras para crear un nuevo final. Por ejemplo:

- El flautista va a buscar las ratas, las alimenta exageradamente y, cuando ya están bien gordas, las suelta otra vez por el pueblo.
- El flautista va a buscar a unos amigos músicos y se colocan frente al ayuntamiento tocando día y noche sin cesar, hasta que el alcalde enloquece.
- El flautista idea un plan para robar las arcas del ayuntamiento.
- El flautista decide presentarse a las próximas elecciones.
- El flautista rompe su flauta, la tira al río y decide que no tocará nunca más.

Una vez que cada uno haya expuesto su final, los votaremos y desarrollaremos entre todos el final más votado.

The background is a solid blue color with several large, overlapping, organic shapes in a lighter shade of blue. These shapes resemble stylized leaves or flowing ribbons, creating a sense of movement and depth. The shapes are positioned in the upper and lower portions of the frame, leaving a clear space for the text in the center.

## 6. LA ESTRUCTURA



Una vez definidos los acontecimientos, tenemos que organizarlos para construir el argumento. Para ello hay que tener en cuenta cómo hacerlo, de modo que la historia resulte verosímil y, al mismo tiempo, interesante.

1. Para que sea verosímil, la relación entre los acontecimientos que hemos diseñado tiene que ser coherente.
2. Para que sea interesante, debemos plantear los acontecimientos de modo que quien esté leyendo o escuchando la historia tenga interés por saber qué ocurrirá después.

La clave está en tener siempre presente lo que ya ha ocurrido y la relación de los acontecimientos pasados con los que vendrán a continuación.

### Los acontecimientos tienen que estar encadenados.

Hay que utilizar una estructura como esta:

1. **Se presenta un conflicto o planteamiento.** Esta es la primera parte de la historia y no debe ser muy larga. Normalmente se sitúa en un lugar y en un tiempo y suelen darse las características del personaje principal. Se plantea qué quiere el personaje y por qué lo quiere. Aparece por primera vez el antagonista.
2. **Se desarrolla el conflicto o nudo.** El personaje empieza a moverse para conseguir su objetivo, pero se le presentan problemas, de la mano del antagonista, que dificultan su tarea. El desarrollo del conflicto es la parte más larga de la historia.
3. **Se resuelve el conflicto o desenlace.** En esta parte (que tiene que ser breve), a partir de lo que ha sucedido en la primera y la segunda, el personaje logra su propósito. Alguna vez el protagonista no lo consigue, pero quien lee la historia, en cualquier caso, verá satisfecha su curiosidad.

### EJEMPLO

Observemos las tres partes de la estructura del cuento **Querer la luna** de **Gemma Lienas** (Destino)

1. **Se plantea un conflicto (marcado en verde):** Gur y Cholis, dos gatas del mismo barrio, quieren ayudar a Raúl a conseguir lo que quiere: la Luna.
2. **Se desarrolla el conflicto (marcado en rosa):** Gur y Cholis se las ingenian para intentar atrapar a la Luna. Finalmente, consiguen meterla en un cesto para llevársela para casa.
3. **Se resuelve el conflicto (marcado en azul):** la Luna llora porque no puede ser libre. Raúl se compadece de ella y, finalmente, Gur, Cholis y Raúl deciden soltarla.

*Gur es una gata que ha vivido siempre en un circo, pero ahora se ha marchado a conocer mundo. Con el pelo negro y los ojos amarillos, es tan valiente que parece una pantera.*

*En el barrio en el que se ha instalado, Gur ha conocido a Cholis, una gata atigrada de ojos verdes.*

*Cholis vive en una casa del barrio, junto con Raúl, que tiene dos años, y con la madre de ese niño.*

*Cholis le cuenta a Gur que ella quiere mucho a Raúl y que estaría dispuesta a hacer cualquier cosa por él.*

*Un día, Raúl quiere jugar con la agenda electrónica de mamá.*

*- ¡Ay! -le dice Cholis a Gur-. Ese trasto es muy delicado.*

*Pero no hay problema porque mamá se ha dado cuenta y se la quita.*

*- Eso no se toca, Raúl -dice mamá.*

*Y Raúl se hecha a llorar.*

*Llora a mares, soltando gruesos lagrimones. Patalea. Grita:*

*- Dámela. La quiero.*

- **No seas pesado, Raúl. He dicho que no. Un día vas a querer la Luna.**

**Y mamá se va y deja a Raúl con su pataleta.**

**Raúl llora, moquea, berrea... durante tanto rato que, al final, ya no sabe por qué.**

**¿Por qué estaba llorando?**

**¡Ah, sí! Porque quiere la Luna.**

**- ¡Quiero la Luna!**

**Cholis se entristece al ver las lágrimas de Raúl. No sabe que a veces es bueno que la gente llore hasta no poder más.**

**- Miau –dice Cholis-. Nosotras te traeremos la Luna. ¿Verdad, Gur? Las dos están de acuerdo, aunque ninguna de ellas sabe cómo hacerlo.**

**-Tal vez si vamos a la torre de comunicaciones y nos subimos hasta la punta de la antena, conseguiremos coger la Luna.**

**- ¡Buena idea!**

**Suben por la escalera de incendios, iluminada entonces por el sol.**

**Al llegar a la última planta, se cuelan en la terraza.**

**Observan la antena, tan alta que seguro que toca la Luna.**

**- ¡Ya sé! –dice Gur-. La embadurnaremos con miel y, cuando la Luna aparezca en el cielo, se quedará pegada a ella.**

**Van a buscar la miel, se encaraman a la antena y le untan la punta.**

**Oscurece y la Luna asoma su cara blanca. Se mueve lentamente y, de vez en cuando, rueda por encima de alguna nube.**

**Minuto a minuto está más cerca de la antena. Cholis y Gur contienen la respiración. ¿Podrán atraparla?**

**De pronto, ¡paf!, la Luna se ha quedado pegada en la antena.**

**Gur y Cholis aplauden, satisfechas. La Luna, en cambio, está muy enfadada y trata de desprenderse. Da tirones. Uno, dos, tres...**

**Y, después de unos cuantos, lo consigue.**

**La Luna se eleva en el cielo mientras les saca la lengua a las dos gatas.**

**Cholis y Gur se quedan con un palmo de narices.**

**Al atardecer del día siguiente lo vuelven a intentar.**

**Corren a una colina que hay cerca de la ciudad. Al llegar a la cima, se sientan a esperar y, mientras, preparan la cuerda con la que piensan cazar a la Luna.**

**La noche ha llegado, pero la Luna no aparece.**

**- ¿Dónde puede estar? –se preguntan.**

**Al fin, desde detrás de una nube, asoma la nariz de la Luna. No se da cuenta de que corre un gran peligro. Va embobada cepillando sus cabellos de plata.**

**¡Zas! El lazo de Cholis cae sobre la Luna, rodea su gruesa cintura y se estrecha con fuerza. La han cazado.**

**Pronto el lazo queda tan ceñido que la Luna parece un ocho.**

**Cholis y Gur tiran de ella para obligarla a bajar, y la Luna tira hacia el lado contrario. Tanto se tensa la cuerda que, por fin, el nudo se escurre y la Luna se escapa. Desde el cielo les saca la lengua.**

**A la noche siguiente, Gur y Cholis se van a la playa de su ciudad.**

**- Cuando se esté bañando, la pescaremos con las redes de los pescadores.**

**Colocan la red en el agua y se sientan a esperar.**

**Al cabo de un rato, aparece la Luna. Cuando ve el mar, lanza una gran carcajada, da una voltereta y se zambulle.**

**La Luna flota en el agua, grande, redonda y blanca. Nada unos metros y queda atrapada en la red.**

**- Ya es nuestra.**

**La Luna ha quedado aprisionada y se mueve, inquieta, tratando de liberarse. Pero le resulta imposible.**

**Gime débilmente mientras las dos gatas la arrastran fuera del**



*mar y sobre la arena.*

*Gur y Cholis la meten en un cesto y se van para casa.*

*- Mira qué te hemos traído -le dicen a Raúl.*

*Raúl se ríe y aplaude y brinca de alegría.*

*- Bonita, preciosa –le dice a la Luna, acariciándole las mejillas.*

*Las mejillas de la Luna son suaves y las manos de Raúl, tiernas.*

*A la Luna le gustan las caricias del niño, pero más le gusta pasearse por el cielo en libertad. Se echa a llorar con lágrimas grandes, redondas y blancas.*

*- ¿Por qué lloras? –pregunta Raúl, sorprendido.*

*La Luna le cuenta por qué está triste.*

*- ¿No estarías triste tú, si tuvieras que estar lejos de tu madre? ¿Te gustaría vivir metido en un cesto sin poder jugar?*

*Raúl lo entiende y toma una decisión, que comenta con Cholis y Gur.*

*Por la noche, junto a la ventana de la casa, hay un niño, dos gatas y un cesto con la Luna.*

*- Adiós, bonita –se despide Raúl de la Luna, y le acaricia los cabellos de plata.*

*La Luna se ríe feliz mientras Gur y Cholis la sueltan.*

*La Luna sube lentamente hacia el cielo, como un globo cuando se escapa.*

*Abajo, Raúl, Cholis y Gur le dicen adiós con la mano, mientras ella se eleva, se eleva, se eleva.*

## EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

### La estructura

**A.** Explicaremos a los alumnos y las alumnas la importancia que tiene, en una historia, saber cómo empieza, cómo continúa y cómo acaba. Después, ordenarán secuencialmente las tres frases dentro de cada grupo poniendo el número correspondiente (1, 2 o 3) delante de cada una de ellas.

**Visito a mi abuelo.**

**Mi abuelo tiene una gripe muy fuerte.**

**Mi abuelo se recupera.**

**No pueden entrar al concierto.**

**Mis padres no encuentran ningún taxi.**

**Llegan tarde al concierto.**

**Pablo compra harina, huevos y leche.**

**Hace un pastel de chocolate.**

**¡El pastel queda buenísimo!**

**Ana llora.**

**Ana se hace daño.**

**Ana trepa por la escalera.**

**Se pone a llover.**

**Se resguardan en una cueva.**

**Pasean por la montaña.**

**B.** Para trabajar la resolución de conflictos, iniciaremos una conversación. Preguntaremos a los niños y niñas qué podrían hacer para resolver unas determinadas situaciones. Estas pueden ser:

– **He olvidado la carpeta del colegio en una tienda.**

– **Voy a la biblioteca y no tienen el libro que quiero.**

– **Quiero preparar la merienda y se ha terminado la leche.**

– **Quiero llamar a una amiga pero he perdido su número de teléfono.**

– **Estoy en el comedor y en la cocina algo huele a quemado.**

– **Tengo que ir al entrenamiento de baloncesto y he olvidado el equipo.**



# EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

## La estructura

**A.** Dejaremos claro al alumnado que los acontecimientos tienen que ser coherentes para construir el argumento. También serán interesantes y estarán encadenados, siguiendo este esquema planteado anteriormente:

**1. Se presenta el conflicto (planteamiento).**

**2. Se desarrolla el conflicto (nudo).**

**3. Se resuelve el conflicto (desenlace).**

Leeremos los versos siguientes. Los niños y niñas subrayarán en color **verde** el texto que corresponde a la presentación del conflicto, en color **rosa** el desarrollo del conflicto y en color **azul** la resolución del conflicto. Después harán el dibujo correspondiente a cada grupo de dos versos.

### *Un rey avaricioso*

**Una vez un rey en un castillo vivía  
y pensaba que era suyo todo lo que veía.**

**No sólo a su gente no estimaba,  
sino que, además, la despreciaba.**

**La gente del pueblo decidió reunirse  
para ver de una vez lo que podía hacerse.**

**Una gran fiesta en la plaza celebraron:  
menos al rey, ¡a todos invitaron!**

**Música, baile, diversión y risa,  
comiendo y bebiendo todos sin prisa.**

**El rey meditó sobre lo que vio  
y a partir de entonces su actitud cambió.**

**B.** Por parejas, buscarán un cuento, lo leerán y rellenarán la tabla siguiente para trabajar las tres partes de la narración: el planteamiento, el nudo y el desenlace.

### **Planteamiento:**

¿Quién?

¿Dónde?

¿Cuándo?

¿Qué quiere?

### **Nudo:**

¿Qué pasa?

¿Quién es el antagonista y qué conflictos plantea al protagonista?

¿Cuáles son los conflictos que aparecen, en el caso de que no haya antagonista?

### **Desenlace:**

¿Cómo se resuelve el conflicto?

¿Cómo acaba la narración?

La estructura

Nivel 2 (ciclo medio)



## La estructura

**A.** Dejaremos claro al alumnado que los acontecimientos tienen que ser coherentes para construir el argumento. También deben ser interesantes y deben estar encadenados, siguiendo este esquema planteado anteriormente:

1. Se presenta el conflicto (planteamiento).
2. Se desarrolla el conflicto (nudo).
3. Se resuelve el conflicto (desenlace).

Leeremos la fábula siguiente, basada en el relato *Los caminantes y el oso* de Esopo. Subrayarán en color verde la parte del texto que corresponde al planteamiento; en color rosa, el nudo, y en color azul, el desenlace. Después analizaremos las tres partes, siguiendo el esquema:

**Planteamiento:**

- ¿Quién?
- ¿Dónde?
- ¿Cuándo?
- ¿Qué quiere?

**Nudo:**

- ¿Qué pasa?
- ¿Quién es el antagonista y qué conflictos plantea al protagonista?
- ¿Cuáles son los conflictos que aparecen, en el caso de que no haya antagonista?

**Desenlace:**

- ¿Cómo se resuelve el conflicto?
- ¿Cómo acaba la narración?

*Un domingo dos amigos iban de excursión por un bosque cuando, de repente, les salió al paso un enorme oso que rugía muy fuerte.*  
*— ¡Ayuda! ¡Socorro! —se pusieron a gritar desesperadamente.*  
*El más flaco se encaramó a un árbol para refugiarse entre las ramas. El otro, sin embargo, estaba demasiado gordo y no pudo hacer lo mismo.*  
*— ¡Dame la mano y ayúdame a subir! —suplicó al amigo—. ¡Deprisa, apresúrate!*  
*— ¡No puedo! —replicó el más flaco mientras subía cada vez más arriba—. Si te ayudo, seguro que, con tu peso, acabaré cayendo. ¡Y no quiero que el oso me devore!*  
*El oso salvaje se acercaba cada vez más al hombre más gordo, que estaba muerto de miedo.*  
*“He oído decir que un oso nunca ataca a un muerto”, pensó, “o sea que me haré el muerto”.*

*Entonces se dejó caer al suelo y se quedó inmóvil, fingiendo estar muerto.*  
*El oso se acercó y lo olió. El hombre aguantaba la respiración.*  
*Al cabo de unos instantes, el animal, seguramente convencido de que el hombre estaba muerto, volvió la espalda y se fue corriendo.*  
*Tan pronto como el oso hubo desaparecido, el hombre se puso en pie y observó a su compañero, que bajaba del árbol y le decía:*  
*— ¡Has estado de suerte! Te escapaste por los pelos. Me pregunto por qué se habrá ido el oso...*  
*El hombre encogió los hombros, sin ganas de explicarle nada.*  
*—Incluso me ha parecido que te decía algo al oído —dijo el que había bajado del árbol—. ¿Qué te ha dicho?*  
*—El oso me ha recomendado que, de ahora en adelante, no vuelva a viajar con una persona que sólo piensa en sí misma y que no te ayuda cuando tu vida está en peligro. En los momentos difíciles, es cuando se reconocen los verdaderos amigos.*  
*Y tras decir esto, el hombre continuó su camino solo.*

**B.** Entre todos, pensaremos una historia y trabajaremos sus tres partes, siguiendo el esquema anterior.

Una vez rellenado el esquema, cada criatura redactará un cuento a partir de los datos de la tabla. Después leeremos unos cuantos y descubriremos que, a pesar de que la tabla es la misma para todos, hay pequeñas variaciones.

A stylized tree graphic in shades of blue, with a central trunk and several large, rounded branches. The text is positioned on the right side of the trunk.

## 7. LOS CONECTORES



Cuando nos ponemos a escribir la historia que hemos diseñado, tenemos que intentar usar los mecanismos de la lengua que hacen que un texto esté bien estructurado y, por lo tanto, sea fácil de interpretar y de seguir.

Uno de estos mecanismos son los conectores.

Los conectores son los elementos que unen y relacionan las frases y párrafos entre sí. Hay que tener en cuenta que el uso de un conector u otro cambia sustancialmente el significado del texto.

### Tipos de conectores

1. Conectores que añaden información al enunciado. La podemos añadir:

**A.** ya sea, simplemente, sumando información: **y**

**B.** o bien distribuyéndola: **por una parte...; por otra...**

#### EJEMPLO A

*El secreto de la flauta de piedra.* Fernando Alonso (SM)

**Los pájaros cantaban, cantaban las fuentes y cantaban las hojas que aún quedaban en los árboles, agitadas por el viento.**

#### EJEMPLO B

**Por lo que respecta a la comida, Juan tenía dos debilidades. Por una parte, las grageas que su abuela le daba cada domingo. Por otra, las cerezas que hacía en verano el viejo cerezo de la plaza.**

2. Conectores que muestran una oposición o contraste entre dos elementos. Son, por ejemplo, **pero**.

#### EJEMPLO

*Manolito gafotas.* Elvira Lindo ( Alfaguara)

**Pruébalo, pero tampoco se lo vayas contando a todo el mundo, a ver si al final se corre la voz y se nos acaba el chollo.**

3. Conectores que establecen una relación de causa-efecto o de finalidad. Para expresar la causa el más frecuente es **porque**, mientras que, para expresar la finalidad, usamos **para que**.

#### EJEMPLO

*Algunos niños, tres perros y más cosas.* Juan Farias (Planetalector)

**El perro sin amo tiene ahora cuarenta años a los que ladra y que le ladran a él, porque los perros entienden a los niños y los niños, si quieren, pueden hablar como los perros.**

4. Conectores que ordenan el discurso teniendo en cuenta el tiempo. Son, por ejemplo: **en primer lugar, a continuación, después, al día siguiente**.

#### EJEMPLO

*Memorias de una vaca.* Bernardo Atxaga (SM)

**Al día siguiente, en cuanto nos abrieron la puerta del establo, me fui derecha a donde estaban las vacas rojizas.**

# EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

## Los conectores

**A.** Sin hablar de los conectores ni de su finalidad, haremos que las criaturas utilicen de un modo intuitivo las expresiones en primer lugar, a continuación, por último. Escribiremos en la pizarra:

- **En primer lugar, al llegar a clase, he...**
- **A continuación, he...**
- **Por último, he...**

Cada alumno o alumna completará las frases.

Si vemos que la actividad es ágil, podemos repetirla cambiando la situación: a la hora de gimnasia..., jugando en el patio...

**B.** Haremos este ejercicio entre todos y oralmente para que las criaturas usen con seguridad la conjunción causal **porque**. Propondremos una serie de frases interrogativas que empiezan todas con "¿Por qué...?". El alumnado responderá a cada pregunta usando "**Porque...**". Ejemplo: ¿Por qué debemos regar las plantas? → Hay que regar las plantas porque si no tienen agua se mueren.

- **¿Por qué son importantes los amigos y las amigas?**
- **¿Por qué son tan buenos los caramelos?**
- **¿Por qué no hay que gritar?**
- **¿Por qué tenemos que sentir alegría?**
- **¿Por qué escribimos la fecha en la pizarra?**
- **¿Por qué en invierno no podemos bañarnos en el mar?**
- **¿Por qué es bonito leer?**

**C.** Pediremos a los niños y niñas que unan cada pareja de frases con la conjunción **y**. Tendrán que pensar qué palabras suprimir para que la frase final quede mejor.

- **Ana llena el cubo de agua. Ana riega las flores.**
- **Los niños y niñas de tercero juegan a fútbol. Los niños y niñas de cuarto saltan.**
- **La madre pasea. La madre mira escaparates.**
- **La carnicera corta la carne. La carnicera pesa la carne.**
- **He comprado cerezas. He comprado melocotones.**
- **Rosa lee el periódico. Rosa escucha música.**

# EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

## Los conectores

**A.** Explicaremos al alumnado el uso de los conectores en un texto para que éste sea claro y esté bien estructurado. Escribiremos en la pizarra las frases siguientes y cada alumno completará los espacios en blanco con **porque** (causa-efecto) o **para que** (finalidad).

- Dejaremos los libros en el armario ..... no se estropeen.
- He abierto el paraguas. .... está lloviendo.
- La llamaré. .... me dicte los deberes.
- Laura se ha levantado pronto ..... quiere coger el primer tren.
- Mamá ha comprado harina y huevos ..... Quique haga un pastel.
- Te he traído el hilo ..... me cosas el botón.
- El perro del vecino siempre ladra ..... está solo.
- Óscar estudia mucho. .... quiere sacar buenas notas.

**B.** Utiliza en cada frase el conector **y** o el conector **pero**, según corresponda:

- Lidia ha dicho que vendría al cine, ..... no ha aparecido.
- Quería preparar un plato exquisito, ..... no encontró las alcachofas apropiadas.
- Le gusta mucho viajar ..... leer novelas de aventuras.
- Habían preparado la excursión con entusiasmo, ..... debido al mal tiempo no pudieron salir.
- Caminaron durante horas, ..... no encontraron el atajo.
- Lidia y Paula son muy amigas ..... se quieren mucho.

**C.** Escribe en los espacios en blanco los siguientes conectores: **en primer lugar, pero, y, por una parte, por otra, luego, porque.**

Jorge ..... Clara fueron a casa de Ramón para empezar la excursión. Estaban muy emocionados. ...., era su primera salida sin personas adultas; ....., Ramón debía explicarles algo muy importante. Les abrió la puerta la madre de su amigo, ..... él no estaba a punto. Ramón se había quedado dormido, ..... era más dormilón que una marmota. Jorge y Clara subieron a su habitación. Le despertaron. ...., querían reñirle, ..... pensaron que sería mejor ayudarle a hacer la mochila.





Texto completo:

Jorge y Clara fueron a casa de Ramón para empezar la excursión. Estaban muy emocionados. Por una parte, era su primera salida sin personas adultas; por otra, Ramón debía explicarles algo muy importante. Les abrió la puerta la madre de su amigo, pero él no estaba a punto. Ramón se había quedado dormido, porque era más dormilón que una marmota. Jorge y Clara subieron a su habitación. Le despertaron. En primer lugar, querían reñirle, luego pensaron que sería mejor ayudarlo a hacer la mochila.

Los conectores

Nivel 2 (ciclo medio)

## EJERCICIOS

Nivel 3 (ciclo superior)

### Los conectores

**A.** Explicaremos al alumnado el uso de los conectores para que el texto sea claro y esté bien estructurado.

Todos los alumnos y las alumnas subrayarán los conectores del siguiente texto, basado en una fábula de Esopo, y después explicarán oralmente su finalidad.

*Había una vez un pastor que se pasaba todo el día vigilando el rebaño. Por un lado, su trabajo le gustaba; por otro, a veces se aburría porque pasaba muchas horas sin hablar con nadie.*

*Un día decidió que podía pasárselo bien tomando el pelo a la gente del pueblo, de modo que se acercó a las casas y empezó a gritar:*

*— ¡Socorro! ¡Que viene el lobo y se comerá todas mis ovejas! ¡Auxilio!*

*Todos corrieron a ayudar al pastor, pero al llegar adonde estaba se enfadaron mucho porque se dieron cuenta de que sólo había sido una broma pesada.*

*Al pastor le hizo tanta gracia la situación que pensó en repetirla. Esperó a que se hubieran ido todos y todas; después, volvió a gritar otra vez:*

*— ¡Socorro! ¡Que viene el lobo y se comerá todas mis ovejas! ¡Auxilio!*

*Los vecinos y vecinas del pueblo, al volverlo a oír, empezaron a correr otra vez hacia donde estaba el muchacho porque querían auxiliarlo, convencidos de que, ahora sí, se había presentado el lobo.*

*Pero al llegar adonde estaba el pastor lo encontraron en el suelo, riéndose de ver a la gente armada con palos. Aunque les dijo que se trataba de una broma y que no lo tomaran a mal, se enfadaron mucho.*

*Al día siguiente, el pastor regresó al prado con su rebaño, para que las ovejas pastaran. Al recordar a los vecinos y las vecinas del pueblo corriendo como majaderos para ir a ayudarlo, se mondaba de risa él solo.*

*De repente, le pasaron de golpe las ganas de reír porque vio que se acercaba el lobo.*

*Se le pusieron todos los pelos de punta, las manos le empezaron a sudar y, atemorizado, se puso a gritar:*

*— ¡Socorro! ¡Que viene el lobo y se comerá todas mis ovejas! ¡Auxilio!*

*Los vecinos y vecinas del pueblo escucharon los gritos del pastor, mas, escarmentados, no le hicieron el menor caso.*

*Así que el pastor vio, impotente, cómo el lobo se abalanzaba sobre sus ovejas, hería a unas cuantas y se llevaba una para comer.*

*Si el pastor no hubiera mentado antes, la gente del pueblo lo habría socorrido y el lobo no se habría comido ninguna oveja.*

**B.** Cada criatura escribirá un texto en el que aparecerán tantos conectores como sea posible.

Los conectores

Nivel 3 (ciclo superior)



## 8. LA PUNTUACIÓN





Para que un texto sea comprensible, tiene que estar bien puntuado. Los principales signos de puntuación son los siguientes:

### La coma (,)

La coma sirve para marcar una pausa breve. La encontramos, por ejemplo, en una enumeración, para separar sus elementos, o para introducir una aclaración.

#### EJEMPLO

**Ekki domina las tinieblas. Arcanus 03. Care Santos** (Planetalector)

**Se puso de pie, se sacudió la nieve de sus ropas y se puso a seguir-  
las. Sólo podían ser Hans y los demás.**

**Fue así como Ekki, el nictálope, descubrió que era capaz de ver en  
la oscuridad.**

### El punto (.)

El punto marca una pausa larga. Lo usamos generalmente para indicar el final de una frase (punto y seguido), el final de un párrafo (punto y aparte) o el final de un texto (punto final).

#### EJEMPLO

**No te laves las manos, Flanagan. Andreu Martín** (Anaya)

**Oí el ascensor que bajaba. La puerta del piso de Sibila al cerrarse.  
Entonces, salí a escape. Bajé a saltos por unas escaleras que me  
parecieron interminables. El ascensor fue más rápido que yo.**

### Los dos puntos (:)

Los dos puntos marcan una breve pausa que sirve para introducir

una explicación o una enumeración.

#### EJEMPLO

**El viaje americano. Ignacio Martínez de Pisón** (SM)

**De hecho no conocía a ninguna de las estrellas que en aquella  
época triunfaban en las pantallas y los escenarios de mi país. Ni  
de mi país ni de ningún otro: había abandonado el pueblo de mis  
padres para servir en el ejército luchando contra Abdelkrim, y  
desde entonces sólo había regresado a la península en un par de  
visitas fugaces.**

### Los puntos suspensivos (...)

Los puntos suspensivos sirven para indicar que una frase queda inacabada. También se utilizan para expresar duda o suspense. Son incompatibles con la palabra etcétera, que normalmente encontramos abreviada: etc. No pueden ir nunca precedidos de una coma y, en posición final de frase, desempeñan la función de punto final.

#### EJEMPLO

**El tigre que tenía miedo a las gallinas. Alfredo Gómez Cerdá** (Anaya)

**—¿Para qué sirve?**

**—Es de los jardineros. En ella guardan sus cosas: las mangueras  
para regar, las carretillas, las azadas para cavar la tierra...**

### Los signos de interrogación (¿?)

Los signos de interrogación se utilizan para expresar una pregunta. Hay que colocarlos al principio (¿) y al final (?) de cada pregunta. Después del signo de interrogación de cierre (?) no debe ponerse un punto.



## EJEMPLO

**La laguna luminosa. Joan Manuel Gisbert** (Planetalector)

—**Sí que quedará algo nuestro —aseguró el sapo.**

—**¿El qué? —preguntaron a la vez la rana y el pato.**

—**Los hijos de los hijos de los hijos de los hijos de los hijos de los hijos de nuestros hijos estarán aquí entonces.**

### Los signos de admiración (¡!)

Los signos de admiración se utilizan para expresar sorpresa, sobresalto o ira. Al igual que los signos de interrogación, hay que colocarlos al principio (¡) y al final (!) de cada exclamación. Después del signo de admiración de cierre (!) no es necesario poner un punto.

## EJEMPLO

**Cuando los gatos se sienten tan solos. Mariasun Landa** (Anaya)

**Todos eran unos cobardes, unos desconsiderados y unos egoístas asquerosos. ¡No quería vivir más entre aquellos monstruos! ¡Yo también me iba a ir de casa!**

### El guión (—)

El guión se utiliza en los diálogos para marcar las intervenciones de los distintos interlocutores.

## EJEMPLO

**El estanque de los patos pobres. Fina Casalderrey** (Edebé)

—**Recorrí los mares del mundo entero y fui el mejor de los piratas.**

—**¡Los piratas no existen! —le grité.**

—**¿Cómo que no? Y entonces, ¿de qué crees tú que es la mancha negra que tengo en este diente?**

## EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

### La puntuación

**A.** Trabajaremos oralmente las frases interrogativas. Por parejas, las criaturas saldrán a la pizarra; uno hará una pregunta y su compañero o compañera la responderá. Haremos que se fijen en la entonación de las frases interrogativas. A continuación seleccionaremos unas cuantas y las escribiremos en la pizarra, destacando los signos de interrogación, que escribiremos con otro color. También recordaremos que detrás del signo de cierre (?) no hay que poner punto, aunque acabe la frase.

**B.** Trabajaremos frases exclamativas oralmente. Iremos planteando varias situaciones y pediremos que redacten las frases exclamativas correspondientes.

- **Por ejemplo, de miedo: viene un compañero o compañera por detrás y te pega un susto. Tú dices: ...**
- **Por ejemplo, de sorpresa: llega tu cumpleaños y te regalan algo que no esperabas. Tú dices: ...**
- **Por ejemplo, de ira: estabas jugando con tu juguete preferido y alguien te lo estropea. Tú dices: ...**

Haremos que presten atención a la entonación de las frases exclamativas. A continuación seleccionaremos unas cuantas y las escribiremos en la pizarra, destacando los signos de admiración, que escribiremos con otro color. También recordaremos que detrás del signo de admiración de cierre (!) no hay que poner punto, aunque acabe la frase.

**C.** Trabajaremos el uso del guión (lo usamos para marcar la intervención de los distintos personajes en un diálogo) y del punto (debemos colocarlo al final de una frase). Crearemos colectivamente un diálogo a partir de dos personajes que decidirán las criaturas: dos compañeros o compañeras de clase, dos niños o niñas imaginarios, dos animales que personificaremos, dos personajes de un cuento conocido...

Tendrán que usar frases cortas para elaborar el diálogo, que iremos escribiendo en la pizarra, destacando el uso de los distintos signos de puntuación: el guión, los signos de interrogación y de admiración y el punto, que son los que se trabajan en esta edad.

La puntuación

Nivel 1 (ciclo inicial)

## EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

### La puntuación

La aplicación de los signos de puntuación en la escritura es un tema bastante complejo para el alumnado. Vale la pena insistir en el ciclo medio –donde aún podemos encontrar alumnos y alumnas que escriben textos con frases sin ningún punto ni ninguna coma– en la utilización del punto como final de frase.

**A.** Escribiremos colectivamente un pequeño texto expositivo sobre la estación en la que nos encontramos. Lo escribiremos en la pizarra y subrayaremos los verbos, para que se den cuenta de la unidad y el sentido global de cada frase. Destacaremos la utilización del punto al finalizar cada frase. También podemos hacerles notar el uso de otros signos de puntuación, si procede. Por ejemplo:

**El otoño empieza el 21 de septiembre. Bajan las temperaturas. Llueve bastante y hace mucho viento. Las hojas de los árboles se vuelven amarillentas y marrones y luego caen. El día se hace más corto y la noche más larga. Las frutas típicas de esta estación son las manzanas, las mandarinas, las calabazas, las nueces, los boniatos, las castañas... El otoño acaba el 21 de diciembre. Después empieza el invierno.**

**B.** Para trabajar la coma en las enumeraciones y los dos puntos como introducción de una enumeración, haremos la actividad siguiente, en la que el alumnado completará las frases con los elementos de la enumeración apropiada, utilizando cada vez los signos de puntuación adecuados: los dos puntos y la coma.

- En la cesta hay...
- En la caja Luis guarda...
- Dentro de su estuche Laura tiene...
- En la granja había...
- Por la carretera circulaban...
- Fue al mercado y compró...
- Ha hecho la maleta y ha colocado...
- Para hacer el pastel necesito...

**C.** Por parejas, las criaturas se inventarán un diálogo con dos elementos inertes a los que darán vida. Destacaremos la importancia del guión como marca de la intervención de cada personaje, así como el uso de los signos de interrogación y de admiración, ya que en un diálogo suelen aparecer numerosas frases interrogativas y exclamativas.

## EJERCICIOS

Nivel 3 (ciclo superior)

### La puntuación

**A.** El alumnado colocará los signos de puntuación que crean necesarios en este pequeño texto. Lo hará individualmente; después lo corregiremos colectivamente, comentando los signos de puntuación utilizados.

**El glaciar venenoso. Gemma Lienas** (La Galera)

**Texto sin los signos de puntuación:**

*El helicóptero empezó a ascender verticalmente poco a poco tenía una manera de despegar muy diferente de la de un avión el vidrio frontal era tan amplio que parecía que el aparato estuviera abierto por la parte delantera la visión desde allí era espectacular podían contemplar cómo se iba haciendo más y más pequeño el aeropuerto cada vez más lejos de sus pies también los coches que circulaban se fueron haciendo más pequeños hasta parecer coches de juguete Emi y Max tenían un nudo en la garganta en parte por la emoción de volar y en parte por la impresión de la altura Alberto hizo un giro el helicóptero se inclinó y se desplazó hacia la derecha muy pronto dejaron atrás la pista y sobrevolaron el mar Eh si tenemos el mar debajo exclamó Max vamos a una isla No le contestó Serena nos dirigimos al interior del continente al parque de los glaciares que queda muy cerca de la cordillera de los Andes donde se forman los glaciares*

**Texto con los signos de puntuación:**

*El helicóptero empezó a ascender verticalmente, poco a poco. Tenía una manera de despegar muy diferente de la de un avión. El vidrio frontal era tan amplio que parecía que el aparato estuviera abierto por la parte delantera. La visión desde allí era espectacular. Podían contemplar cómo se iba haciendo más y más pequeño el aeropuerto, cada vez más lejos de sus pies. También los coches que circulaban se fueron haciendo más pequeños, hasta parecer coches de juguete. Emi y Max tenían un nudo en la garganta en parte por la emoción de volar, y en parte por la impresión de la altura. Alberto hizo un giro, el helicóptero se inclinó y se desplazó hacia la derecha. Muy pronto dejaron atrás la pista y sobrevolaron el mar. — ¡Eh! ¡Si tenemos el mar debajo! — exclamó Max—. ¿Vamos a una isla? — No — le contestó Serena—. Nos dirigimos al interior del continente, al parque de los glaciares, que queda muy cerca de la cordillera de los Andes, donde se forman los glaciares.*





**B.** Por parejas, el alumnado elaborará un diálogo. Entre todos decidiremos de qué tratará y cada pareja determinará los personajes. Insistiremos en la necesidad de marcar con un guión el inicio de la intervención de cada personaje. Una vez concluidos los diálogos, saldrán a la pizarra a leerlos. Nos fijaremos en la entonación.

**C.** Pensaremos en un espacio donde situar una narración. Puede ser real o imaginario, próximo o lejano, cerrado o abierto, pequeño o muy grande... Una vez determinado el lugar, lo describirán. Les diremos que tienen que utilizar los siguientes signos de puntuación: el punto después de cada frase; los signos de interrogación y de admiración al principio y al final de cada pregunta y exclamación, respectivamente; la coma para separar los elementos de una enumeración; los puntos suspensivos para expresar duda, y los dos puntos para anticipar una enumeración. Después lo corregiremos ante los autores y las autoras a fin de comentar concretamente la puntuación, además, claro está, de otros aspectos como el léxico, la ortografía, la estructura, la cohesión...





El uso que hagamos de los adjetivos, las comparaciones y las metáforas marca el estilo del texto.

Los adjetivos, las comparaciones y las metáforas desempeñan dos funciones:

1. Explicar mejor cómo son las personas, las ideas o las cosas, de modo que quien lea pueda formarse una idea más exacta de lo que queremos decir.
2. Embellecer, ya que así el texto resulta menos árido. Además, como cada persona tiene su forma peculiar de adjetivar o de hacer comparaciones o metáforas, el texto adquiere un estilo propio. Los elementos que nos describen una situación, un personaje, un espacio, etc., lo que hacen es facilitarnos la imagen de lo que se está explicando, y son estas imágenes las que hacen que un texto sea bonito.

### Los adjetivos

Una de las formas de hacer que un texto sea más interesante y más fácil de comprender es usar los adjetivos para complementar los nombres.

No es lo mismo decir: “Desde mi casa veía un pedazo de cielo y nubes”, que “desde mi casa veía un pedazo de cielo azul manchado de blancas nubes”. En el segundo caso, podremos imaginar mejor cómo es el cielo que ve desde su casa.

Veamos otro ejemplo: imaginemos la diferencia entre decir únicamente “La señorita Queta era una de sus profesoras preferidas” y el texto que viene a continuación. Los adjetivos hacen que la señorita Queta aparezca mucho más dibujada y el lector o lectora la sienta más próxima.

### EJEMPLO

**Nubes en el cielo.** Jordi Sierra i Fabra (Intermón Oxfam)

**La señorita Queta era una de sus profesoras preferidas, les caía bien, era simpática, comprensiva, incluso atractiva, pero no por ello dejaba de ser una maestra, es decir, que cuando gritaba... gritaba, cuando se mosqueaba... se mosqueaba, y cuando suspendía... suspendía.**

### Las comparaciones

Otro modo de hacer más rico y comprensible un texto es mediante el uso de las comparaciones.

Con la comparación establecemos una relación entre dos personas, animales o cosas que comparten una misma característica. Entre ambos elementos introducimos el nexos *como*.

Si veo a alguien con la nariz roja, puedo decir que tiene “la nariz roja como un tomate”.

### EJEMPLO

**Un tren cargado de misterios.** Agustín Fernández Paz (Anaya)

**Es solo una aldea con unas cuantas casas rodeadas por un extenso mar de hierba verde. Un mar por el que se mueven, como barcas perezosas, las muchas vacas que en él pastan a diario.**

### Las metáforas

Las metáforas son las comparaciones directas. Esto significa que relacionamos una cosa con otra con la que comparte una misma característica y, finalmente, nos saltamos la cosa de la que hablamos para citar sólo la otra que nos la recuerda. Así, la comparación anterior (“tiene la nariz roja como un tomate”) se convertiría, por ejem-



plo, en “tiene un tomate en la cara y no para de sonárselo”.

### EJEMPLO

**Carlota y el misterio de la varita mágica. Gemma Lienas** (Destino)

— **¿Me comprarás la baraja trucada?**

— **Pues claro, microbio —le dije revolviéndole el pelo. Y bajando la voz añadí—: Pero vas a tener que camelarte a papá o a mamá para que te la paguen.**

**El microbio ya no me escuchaba. Creo que estaba pensando en la estratagema para convencer a las autoridades familiares del valor increíble que esa baraja trucada tenía para su porvenir de mago.**

Fíjate en cómo la palabra *microbio* se refiere al hermano pequeño. La escritora compara al hermano pequeño con un organismo microscópico y, finalmente, usa el nombre del organismo (microbio) en lugar del nombre del hermano.

## EJERCICIOS

Nivel 1 (ciclo inicial)

### El estilo

**A.** Explicaremos a los niños y niñas que el adjetivo es una palabra que nos dice cómo son las personas, los animales y las cosas. Haremos salir a las criaturas, de una en una, ante la pizarra. Pediremos al resto de la clase que digan cómo es cada compañero o compañera. Escribiremos en la pizarra los adjetivos que vayan diciendo:

— **Ramón es...**

**Alto, bajo, delgado, panzudo, risueño, simpático, generoso, quieto...**

**B.** Escribiremos en la pizarra las frases siguientes:

- La casa tiene un **jardín**.
- Ha pasado un **tren** por la estación.
- Su padre hace **macarrones**.
- La **hermana** de María tiene cinco años.
- La **calle** está llena de gente.
- Mamá lee un **libro**.

Les pediremos que piensen un adjetivo **por cada nombre destacado** y volveremos a escribir las frases. Haremos que se den cuenta de que las frases son más bonitas y nos dan más información cuando hemos añadido adjetivos a los nombres.

El estilo

Nivel 1 (ciclo inicial)

# EJERCICIOS

Nivel 2 (ciclo medio)

## El estilo

**A.** Explicaremos al alumnado que los adjetivos y las comparaciones desempeñan dos funciones:

1. Explicar mejor cómo son las personas, las ideas o las cosas, de modo que quien lea pueda hacerse una idea más exacta de lo que queremos decir.
2. Embellecer el texto y hacer que así sea menos árido.

Les pediremos que subrayen los adjetivos de este fragmento. Luego haremos dos lecturas del texto, una con los adjetivos y otra sin ellos. Haremos que los niños y niñas adviertan la diferencia entre ambos textos, es decir, que comprueben cómo los adjetivos embellecen y matizan la información.

**El glaciar venenoso. Gemma Lienas** (La Galera)

—Los inviernos son más cálidos, como dices tú, pero esto supone dificultades, por ejemplo, para los cultivos. Además, las lluvias son mucho más irregulares. Cuando llueve, ocurre cada vez con más frecuencia que llueve torrencialmente, y entonces hay inundaciones terribles. O bien no llueve, y se producen sequías desastrosas.

—O demasiado o demasiado poco.

—Además, debido al calentamiento de la Tierra, está aumentando la frecuencia de fenómenos atmosféricos extremos, como los huracanes, los tifones, los tornados... Sin olvidar que las grandes sequías propician incendios que destruyen inmensas extensiones de bosque. El agua será pronto un bien muy escaso y máspreciado que el petróleo.

**B.** Otra forma de hacer más rico y comprensible un texto es mediante el uso de las comparaciones. Con la comparación establecemos una relación entre dos personas, animales o cosas que comparten la misma característica. Entre ambos elementos, normalmente, introducimos el nexos *como*.

Relacionaremos mediante una flecha la primera y la segunda parte de la comparación.

- |           |                       |
|-----------|-----------------------|
| – Delgada | como una marmota      |
| – Viejo   | como la boca del lobo |
| – Pobre   | como un rayo          |
| – Grande  | como una catedral     |
| – Dormida | como una tapia        |
| – Sordo   | como Matusalén        |
| – Oscura  | como una rata         |
| – Blanco  | como un fideo         |
| – Rápido  | como el papel         |

**C.** Entre todos haremos comparaciones a partir de la niña de la imagen.



- Los brazos son como...
- Sus pantalones son azules como...
- Lleva una gorra como...
- Sus coletas son como las de...
- Su boca es como...

El estilo

Nivel 2 (ciclo medio)

**A.** Las metáforas son las comparaciones directas. Esto significa que relacionamos una cosa con otra con la que comparte una misma característica y, finalmente, nos saltamos la cosa de la que hablamos para citar sólo la otra que nos la recuerda.

¿A qué hacen referencia las siguientes metáforas?

- **Aquella casa es una nevera.**
- **Sus ojos son dos luceros.**
- **Mónica es un roble para mí.**
- **Tiene los rizos de oro.**
- **Cuando sonreía se veían las perlas de su boca.**
- **Joaquín es un burro.**
- **Pedro es una tortuga cuando quita la mesa.**
- **Las luciérnagas me sonreían desde el cielo.**

**B.** Subrayaremos los adjetivos del siguiente fragmento y los sustituiremos por un adjetivo con el significado contrario, de modo que el texto tenga un tono totalmente distinto. Así como el primero transmite una sensación de bienestar, el segundo, con el cambio de adjetivos, deberá transmitir soledad, tristeza.

*Me dirigí al mercado muy rápida y ligera. ¡Estaba contenta! Ya había llegado la carta, la carta tan deseada. ¡Parecía que dentro de mí se había puesto en marcha un motor! Quería preparar una comida succulenta, una comida para recordar. En los puestos de fruta y verdura, escogí las berenjenas más frescas y brillantes. Después les tocó el turno a las patatas, la lechuga de roble y las sabrosas mandarinas. Notaba a los vendedores felices, me atendían sonrientes, atentos a mis deseos. ¿O quizá era yo? Tras hacer la última compra en el mercado, fui a la panadería, de donde salía un agradable olor a pan recién horneado. Finalmente regresé a casa con el carrito de la compra lleno de alimentos y de ilusiones.*

The background features a solid blue color with a pattern of light blue, overlapping, wavy lines that create a sense of movement. Overlaid on these waves is a faint, light blue grid pattern. The text is centered in the right half of the image.

## 10. CREAR UN CUENTO DE CIENCIA

Hasta ahora hemos aprendido una serie de técnicas y recursos para escribir un cuento. Estas herramientas se pueden aplicar a temáticas muy distintas, pero ahora nos centraremos en crear un cuento de ciencia.

Lo primero que se ha de tener en cuenta, naturalmente, es que la narración debe guardar relación con algún aspecto científico: un tema que nos interese, un personaje del mundo de la ciencia (real o imaginario), un espacio...

Aquí veremos cómo aplicamos todos los conocimientos que hemos adquirido hasta ahora a la creación y escritura de un cuento de ciencia.

Empecemos por la creatividad. Recordemos que para escribir un cuento necesitamos una idea.

Propongamos, pues, un aluvión de temas que nos puedan ayudar a generar la idea inicial.

Esta lluvia de ideas es sólo una posibilidad. El alumnado puede hacerla crecer considerablemente aportando nuevas ideas. Como ya hemos visto, las ideas pueden proceder de caminos muy distintos que siempre hay que explorar.

## Creatividad: Lluvia de ideas





# Los elementos de la historia

Ahora viene la segunda fase: la de los elementos de la historia. Recordemos que hay cuatro elementos –**personajes, tiempo, espacio y acontecimientos**–, que hay que trabajarlos todos y que los cuatro tienen que estar presentes en nuestra historia. El orden en que se trabajen, sin embargo, no tiene por qué ser el que hemos presentado aquí.

Cuando se está desarrollando una historia, a veces se nos ocurren ideas que hacen referencia a los personajes; más tarde, una que se refiere al tiempo; luego volvemos a los personajes; un poco más tarde, pensamos en el espacio; después, en los personajes de nuevo, y de los personajes pasamos a los acontecimientos...

Además, a veces el motor de la historia es un personaje, a veces un espacio, otras el tiempo...

Eso significa que construir una historia no tiene ningún orden en particular, es decir que es arbitrario. Aunque se trata de un proceso más bien desordenado, aquí hemos usado un orden para que pueda entenderse. Por eso, ahora, ofrecemos distintas formas y posibilidades de plantearse un cuento de ciencia.

## ¿Quién? Los personajes

### Historia A

#### Personaje protagonista

Sofía, 19 años, astronauta en prácticas. Sofía es una chica alta y fuerte, con unos grandes ojos negros y vivos, y el pelo oscuro recogido en una larga trenza. Por este motivo sus amigos y amigas le dicen que parece una india y la llaman, de broma, Nube Ligera. Es muy inteligente y perfeccionista, y también algo impaciente. Estudia

ingeniería espacial y se especializa en el análisis de rocas y polvo planetario. Está a punto de embarcarse en su primera expedición al espacio, por lo que los nervios no la dejan dormir por la noche. Le encanta leer ciencia ficción y tiene un miedo terrible de encontrarse extraterrestres en su viaje espacial.

#### Personaje antagonista

Podrían ser unos extraterrestres terroríficos y malvados, o bien alguien que por algún motivo desee impedir el éxito de la expedición de Sofía.

#### Personajes secundarios

¿Quién acompaña a Sofía en su historia? ¿Los y las astronautas que forman la tripulación de la nave, los extraterrestres que se encuentra durante el viaje?

### Historia B

#### Personaje protagonista

Marcelo, médico, 29 años. Marcelo es un joven bajito y delgado, con el pelo pelirrojo desordenado y pecas en la cara. No le gustan los uniformes ni las batas de médico y, casualmente, muchas veces se olvida de llevarla. Es despistado y trabaja con calma, pero sabe escuchar muy bien a sus pacientes y no tiene prisa, lo que le convierte en el médico preferido por todos y todas. Trabaja desde no hace mucho en un pequeño pueblo de montaña.

#### Personaje antagonista

El señor Martínez es el director de la empresa farmacéutica Panacea, S.A. Fabrica medicamentos para los resfriados, pero últimamente la empresa no va bien y está perdiendo dinero. El señor Martínez es antipático, avaricioso y no soporta a los niños y niñas. Por eso desde

hace un tiempo investiga formas secretas de contagiar resfriados a todo el mundo.

### Personajes secundarios

Celia, química y profesora de naturales, ayuda a Marcelo en sus investigaciones. Los niños y las niñas del pueblo también forman parte del equipo de Marcelo.

(Nota: Marcelo es el primero en darse cuenta de que algo va mal en este pueblo donde, en pleno verano, todos los niños y las niñas se resfrían una y otra vez. La historia es la investigación de las causas de estos resfriados masivos que realiza Marcelo y que le llevarán a enfrentarse con Panacea, S.A. y su propietario, el señor Martínez.)

## ¿Cuándo? El tiempo

### Historia A

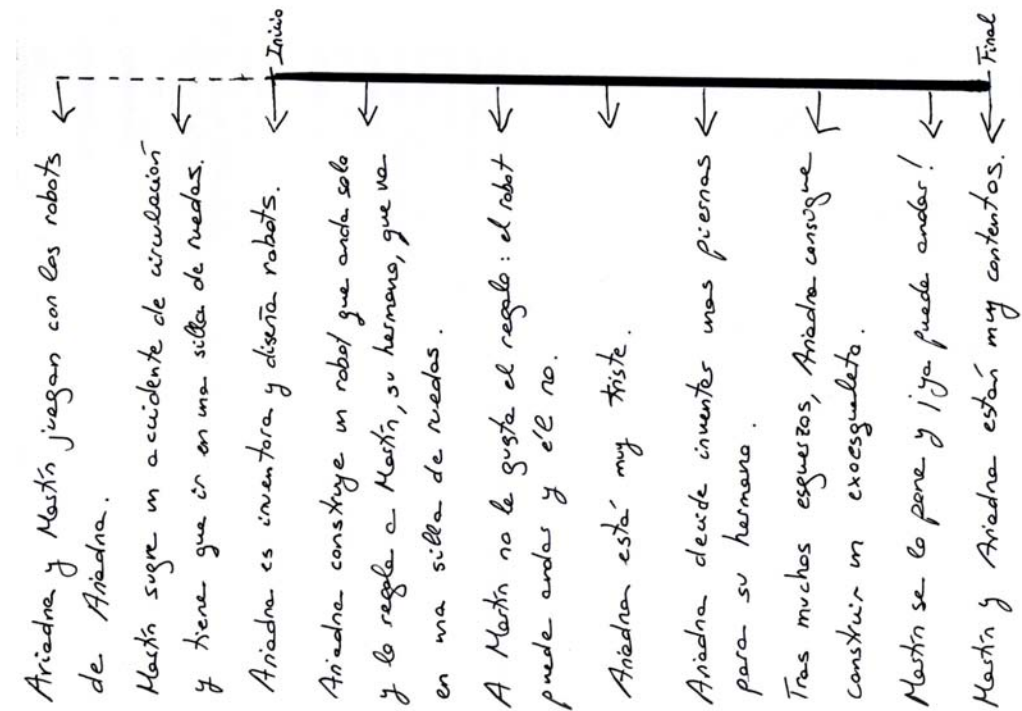
#### La época

Nos situamos a finales del siglo XVIII en Francia. Aún no existen los submarinos ni los trenes ni los aviones, tampoco los coches. Los hermanos Montgolfier hacen realidad el sueño de volar con la invención del globo aerostático. ¿Cómo es su entorno? ¿Qué materiales, conocimientos e instrumentos hay en esta época? ¿Cómo van vestidas las criaturas, las mujeres, los hombres? ¿Cómo son las casas y las calles? ¿Qué piensa la gente del invento de los hermanos Montgolfier?

¡Para hacer un cuento histórico tendremos que documentarnos!

### Historia B

#### La duración y la línea del tiempo



La historia de Ariadna y su hermano Martín está marcada por un hecho que sucedió en el pasado, que es el que hemos marcado con la línea discontinua. Usaremos la técnica del recuerdo para introducirlo en medio del relato, de modo que, una vez definida la estructura de nuestro cuento, colocaremos ambos acontecimientos después de “Ariadna está muy triste” y antes de “Ariadna decide inventar unas piernas para su hermano”.

## ¿Dónde? El espacio

### Historia A

#### El espacio

¿En qué lugar se sitúa la historia? El doctor Prados explora el mundo buscando nuevas especies de mariposas. Actualmente se encuen-



tra en una selva de Papúa Nueva Guinea, investigando las mariposas más grandes del mundo, que viven allí. Esta selva es inmensa y frondosa, domina el color verde de las plantas que crecen. Los árboles son tan altos que apenas llega luz al suelo. El clima es cálido y muy húmedo. ¡Llueve todo el año! Da un poco de miedo estar a solas en esta selva... Hay una cantidad infinita de especies animales, ¡muchas de ellas venenosas! La selva es una gran orquesta: junto al ruido de la lluvia y de las ramas que de vez en cuando se rompen, los animales profieren múltiples sonidos.

¿En qué espacios se mueven los personajes? El doctor Prados y sus ayudantes empiezan la historia en el barco que los lleva a Papúa. Una vez allí, viven en una cabaña en el pueblo indígena más próximo al terreno de investigación, adonde llevan las muestras que recogen y las analizan. Finalmente, la investigación se desarrolla dentro de la selva papúa.

## Historia B

### El espacio

¿En qué lugar se sitúa la historia? Estamos en las afueras de una gran ciudad europea, en una zona de almacenes y naves industriales.

¿En qué espacios se mueven los personajes? El profesor Von Beckler no sale de su laboratorio. A pesar de ser una habitación grande y, sobre todo, con un techo altísimo, está tan abarrotado que apenas entra luz por las ventanas. Es un cajón de sastre: pedazos de hierro, maderas, alambres, ordenadores viejos y motores de coche, entre muchos otros cachivaches increíbles e inimaginables. Destacan también las queridas mascotas del profesor, que le hacen compañía en sus largas horas de trabajo: los peces fluorescentes que viven en los grandes acuarios y las ardillas que corretean de un lado para otro tirando piñas roídas por todas partes.

# ¿Qué? Los acontecimientos

## Historia A

### Los acontecimientos

1. Marina, Aida y Paula están de vacaciones en el Caribe.
2. Un día van a practicar submarinismo para contemplar los arrecifes de coral, especie que está en peligro de extinción.
3. Una noche que están en el paseo marítimo, se pierden y van a parar a una parte tenebrosa del puerto, donde ven a unos muchachos que, tras amarrar una barca de motor, discuten con un señor. Hablan de dinero y de una fecha límite próxima. Las chicas sospechan y deciden vigilarlos.
4. Siguen la pista de los chicos hasta encontrar una cueva escondida en una calita... Llena de paquetes de coral. ¡Son cazadores furtivos!
5. Marina, Aida y Paula toman fotos del botín y luego las enseñan a la guardia marina.
6. El día de la entrega del coral al traficante, las chicas y la guardia esperan escondidos en la calita.
7. Cuando los furtivos y los traficantes entran en la cueva para transportar el coral, la guardia los detiene.

## Historia B

### Los acontecimientos

1. Álex ha creado un programa de ordenador al que conecta su cerebro cuando duerme, y así puede programarse los sueños y vivir grandes aventuras mientras duerme.
2. Una noche se encuentra su juego de laberintos invadido por personas desconocidas y no autorizadas.
3. A la noche siguiente, entran dos policías en el laberinto y Álex es detenido. Lo llevan a una sala oscura, situada en algún punto bajo





el mundo de los laberintos en el que soñaba anteriormente.

4. Álex está atrapado, lo tienen prisionero. Cuando la policía lo interroga, se da cuenta de que hablan repitiendo números y no entiende nada.

5. Álex decide escapar cerrando el programa, pero ¡no sabe cómo hacerlo!

6. Álex decide descodificar el lenguaje de la policía. Tras probar varias técnicas descifradoras, halla la clave y grita bien fuerte Alt+F4 en el lenguaje de este submundo cibernético.

7. Se despierta en casa, sudando y jadeando. Decide dormir el día entero para recuperarse, pero, eso sí, ¡sin conectarse al ciberespacio!

## La estructura

Ahora que ya tenemos la idea y los elementos de la historia bien trabajados, nos queda por hacer el montaje final, es decir, la estructura. Para ello, en primer lugar la historia tiene que ser verosímil e interesante. Eso significa que ha de contener la información necesaria, sin olvidar relatar acontecimientos indispensables y sin alargarnos en cuestiones irrelevantes. Además, la información será coherente y creíble.

### EJEMPLO

En la historia del médico Marcelo (o sea, la historia B dentro de los personajes) no olvidaremos explicar muy bien qué les ocurre a las criaturas o cuáles son los objetivos de la empresa Panacea, S.A. En cambio, seguramente no hará falta hablar de la vida de la madre de Marcelo o de la comida favorita de su perro. Para que sea coherente

y creíble, la historia tratará de investigaciones científicas, enfermedades y medicinas, ¡pero no aparecerán brujas ni extraterrestres!

Hay que pensar también en quién explica la historia: ¿es un narrador externo, que lo ve todo y conoce las intenciones y los sentimientos de todos los personajes? En este caso, hablaremos en tercera persona.

### EJEMPLO

**La historia de Marcelo explicada por un narrador en tercera persona:**

*“Aquel lunes de julio, Marcelo llegó puntual al consultorio médico. Se extrañó al ver tanta gente en la sala de espera.”*

¿O quizá el narrador es un personaje de la historia, ya sea el protagonista o un personaje secundario? En este caso, el narrador puede conocer sus propios pensamientos y sentimientos, pero no los de los demás, a menos que se los cuenten. Los narradores internos utilizan la primera persona.

### EJEMPLO A

**La historia de Marcelo explicada por él mismo (el protagonista), en primera persona:**

*“Aquel lunes de julio llegué muy puntual a la consulta, y me extrañó ver tanta gente en la sala de espera.”*

### EJEMPLO B

**La historia de Marcelo explicada por Celia, la profesora de naturales, un personaje secundario. También en primera persona:**

*“Aquel lunes de julio, desde la ventana del despacho, vi que Marcelo se dirigía al consultorio médico.”*



Por último, tendremos que encadenar muy bien los acontecimientos, bien ordenados y organizados, para que la historia tenga sentido lógico y despierte interés entre los lectores y lectoras. Para ello recurriremos a una estructura como esta:

**1. Planteamiento.** Presentaremos el escenario y a los personajes: describiremos a Marcelo, su amiga Celia, el pueblo de montaña... También presentaremos el conflicto, es decir, explicaremos que muchos niños y niñas del pueblo han enfermado de repente. Aparece el antagonista: el señor Martínez.

**2. Nudo.** Es el desarrollo del conflicto y la parte más larga de la historia: aquí explicaremos todas las investigaciones que llevan a cabo y los problemas que deben superar Marcelo, Celia y las criaturas del pueblo que no han enfermado para llegar a descubrir cuál es la causa de los resfriados estivales. Hallamos pistas sobre el señor Martínez y la empresa Panacea, S.A. Marcelo, Celia y los niños y niñas descubren finalmente que el culpable de los resfriados es el señor Martínez y su empresa, que han envenenado una fuente con rinovirus.

**3. Desenlace.** Se resuelve el misterio: Marcelo, Celia y las criaturas se enfrentan al señor Martínez y consiguen cerrar la empresa Panacea, S.A. Las criaturas del pueblo se curan del resfriado.



## 11. EL TALLER DEL CUENTO DE CIENCIA



A continuació, plantejem un exemple del que podria ser un taller col·lectiu per a l'elaboració d'un conte de ciència. Proposarem a l'alumnat de fer una narració de ciència, és a dir, una narració que giri al voltant d'un tema relacionat amb la ciència.

## Ciclo inicial

1. Primero tendremos que decidir la idea, de modo que haremos una lluvia de ideas a partir del contenido de una maleta, donde habremos colocado imágenes y objetos que remitan a la ciencia, y las iremos apuntando en la pizarra. Cada alumno o alumna expondrá las que le interesen más y luego votaremos una que haremos crecer con la participación de todos y todas. Nuestra historia podría tratar sobre el curso del río: el nacimiento en la cumbre de las montañas y su desembocadura en el mar.

2. Después, definiremos a los personajes de la historia. Empezaremos por el protagonista, el personaje principal. Laia, una niña de seis años. Es delgada y ligera. Le encanta ir de excursión y guardar recuerdos: piedrecitas, hojas... Le gusta mucho ir al colegio y jugar con sus compañeros y compañeras.

3. A continuación, nos plantearemos el tiempo y el espacio de la historia. Esta historia transcurrirá en dos excursiones que hará la clase antes de acabar el curso: una a la montaña y otra a la playa.

4. Pensaremos en los acontecimientos que sucederán a lo largo de la historia. Es importante que, para empezar, entre todos decidamos cuál será el final de la historia. Por ejemplo: Laia entiende que

los ríos van a parar al mar. A partir de aquí, nos plantearemos cómo enlazar las acciones para llegar al final que queremos explicar y las ordenaremos:

- **Laia y sus compañeros y compañeras de curso van de excursión a la montaña.**
- **Ven cómo de una fuente de la cumbre nace un chorro de agua –que proviene de la lluvia y la nieve– que se convierte en un riachuelo.**
- **La maestra explica que este río bajará por la montaña, recorrerá la llanura e irá a desembocar al mar. Laia no lo acaba de entender.**
- **Después de comer, las criaturas recogen piñas y cada uno marca su nombre en una.**
- **Al llegar a casa, Laia se da cuenta de que no tiene su piña. En la mochila no está.**
- **Al día siguiente tampoco la encuentra en el colegio. Está triste porque todos tienen su piña menos ella.**
- **Han pasado los días y Laia y sus compañeros y compañeras van de excursión a la playa. Laia piensa que, si tiene suerte, encontrará una nueva piña.**
- **En la playa no hay piñas, sólo elementos marinos para hacer un mural.**
- **De repente, Laia lanza un grito de guerra: ¡ha encontrado la piña con sus iniciales! Y acaba de entender que los ríos van a parar al mar.**

5. Para escribir la historia entre todos y todas, dividiremos la clase en grupos, de modo que tengamos un grupo para cada suceso. Cada grupo hará en una hoja uno de los dibujos representativos de la historia. Debajo de cada dibujo escribiremos la frase corres-

pondiente a los acontecimientos. Vigilaremos que todas las frases empiecen con mayúscula y acaben con un punto.

También puede realizarse el ejercicio individualmente.

## Ciclo medio

**1.** En primer lugar, decidiremos el tema alrededor del cual girará la narración. Para hacerlo, proponemos una lluvia de ideas a partir de temas que hemos tratado en clase a la hora de Medio, o bien en algunas noticias que hemos colgado y comentado en el aula, o bien en algún hecho esporádico de medio ambiente que nos haya llamado la atención... Entre todos y todas, decidimos hacer una narración sobre algún hábitat natural.

**2.** Ahora hay que escoger uno o varios personajes adecuados al tema elegido y definirlos. Nuestro protagonista podría ser un explorador o exploradora, una expedición de profesionales de la biología, unos cazadores, un animal... Nos decantamos por el animal: tiene que ser gracioso, nada agresivo, que despierte simpatía. Podría ser... un pingüino. Dicho y hecho, nuestros protagonistas serán una pareja de pingüinos. Uno de ellos será valiente, audaz, movido y parlanchín. El otro será más indeciso y poco hablador, pero también más reflexivo. A uno le llamaremos Nudo y al otro Lazo.

**3.** Definiremos ahora la época en que sucede la historia: la situaremos en la actualidad. ¿Cuánto tiempo durará? Podría durar una semana. Elaboraremos una línea del tiempo, en la que marcaremos el inicio y el final de la narración. A medida que decidamos los acontecimientos, los iremos situando en esta línea para que la estructura

de la historia sea coherente.

**4.** Pensaremos en el espacio. Para ello tendremos que documentarnos bien. No sólo buscaremos información de dónde viven los pingüinos, sino todo lo que hace referencia a esta especie, para ir pensando en los acontecimientos de la historia. Formaremos grupos de 4 o 5 criaturas para repartir la tarea de búsqueda de información: ¿dónde viven los pingüinos? ¿Qué características tiene su hábitat? ¿Son animales gregarios o solitarios? También nos documentaremos sobre lo que comen, cómo se reproducen, qué especies hay...

Así nos enteramos de que el pingüino es un ave no voladora de color blanco y negro que camina en posición erecta y nada excelentemente. Sus alas se asemejan más a las aletas de otros vertebrados nadadores. Tienen el cuerpo cubierto de plumas y con una película de grasa que los aísla de las bajas temperaturas de las aguas donde viven. Se alimentan de peces, calamares y krill (pequeños crustáceos similares a una gamba). Los pingüinos son aves gregarias. Sus colonias están formadas por cientos de miles de individuos, que graznan con fuerza y sin parar. Tanto en el mar como en la tierra se mueven en bandadas. La mayoría de los pingüinos viven en la Antártida y en las islas subantárticas. El resto se reparten por Australia, América del Sur, África austral y las islas Galápagos. Los pingüinos se concentran en grandes colonias en época de apareamiento. Son ovíparos. Sus depredadores son las focas leopardo, que pueden llegar a medir 4 metros, los leones marinos, más agresivos, y las orcas machos.

Podemos montar un mural en clase con fotografías de pingüinos y todo aquello que hemos ido aprendiendo sobre ellos.





5. A partir de aquí ya podemos configurar los acontecimientos. Nos plantearemos una serie de interrogantes para construir mejor la historia: ¿qué quieren los personajes? ¿Por qué lo quieren? ¿Qué obstáculos encuentran? ¿Quién puede ayudarles? Nuestros pingüinos pueden quedar atrapados en las redes de un barco y ser transportados hasta el puerto de una gran ciudad, un hábitat que no es el suyo, totalmente extraño y lejano. Lazo y Nudo deberán pasar una serie de aventuras y superar algunos escollos para regresar a su entorno natural. Iremos rellenando la línea del tiempo que hemos hecho anteriormente con los distintos acontecimientos.

6. Recordaremos al alumnado que los acontecimientos tienen que ser coherentes para que el argumento esté bien construido. También tienen que ser interesantes y estar encadenados siguiendo este esquema:

- **Se presenta el conflicto (planteamiento): Nudo y Lazo, por accidente, llegan a un hábitat que no es el suyo.**
- **Se desarrolla el conflicto (nudo): Nudo y Lazo viven distintas aventuras –ya que no están aclimatados a vivir en un lugar con unas características tan diferentes y del que desconocen muchas cosas: las personas, los coches, las calles...– y vencen una serie de obstáculos.**
- **Se resuelve el conflicto (desenlace): Nudo y Lazo pueden regresar a su ambiente y están contentos de volver a ver a su familia y sus amistades.**

7. Ha llegado el momento de escribir la narración. Podemos hacerlo individualmente, por grupos o todos y todas juntos.

8. Una vez que tengamos escrita la narración, observaremos que

todas las frases empiecen con mayúscula y acaben con un punto. También nos fijaremos en si hemos tenido en cuenta el uso de los conectores para hacer más comprensible la historia y el uso de los adjetivos para hacerla más bonita y para dar más información a los lectores y lectoras. Si hemos pedido al alumnado que escriba la historia en grupos, podemos corregirla y comentarla entre todos y todas, de modo que ellos mismos y ellas mismas propongan mejoras en el estilo y la puntuación del texto.

## Ciclo superior

1. En primer lugar decidiremos el tema sobre el que girará nuestra narración. Para hacerlo, propondremos los distintos temas que planteábamos dentro del apartado dedicado a la creación en el capítulo 10. Por grupos, pediremos que desarrollen el tema que más les guste, proponiendo una idea para el futuro cuento, y que la expongan en la pizarra. Posteriormente, decidiremos entre todos y todas qué idea nos gusta más. Podemos decidir, por ejemplo, que nuestra narración sea de tipo fantástico y esté relacionada con algún animal. Podría ser la investigación de un grupo de científicos y científicas sobre un tipo de mono fluorescente que habita en la selva tropical de Brasil.

2. Ahora hay que escoger uno o varios personajes apropiados para el tema elegido. Nuestros protagonistas podrían ser un grupo de científicos y científicas. Sobre todo hay que tener claro quién es el protagonista, los personajes secundarios y el antagonista. Hemos de pensar también: ¿cuántas personas forman la expedición? ¿Qué



papel desempeñan en ella? ¿Quién está al mando? ¿Cuáles son los rasgos principales de cada personaje? Pondremos un nombre a cada personaje para hacerlos próximos a los lectores y lectoras y también identificables.

Marcos será el protagonista. Es doctor en biología. Tiene 44 años. Es alto y delgado y tiene el pelo rizado. Es muy responsable e inteligente. No habla mucho, pero es muy observador. Siempre tiene palabras de ánimo para su equipo.

Los personajes secundarios serán los componentes del equipo de Marcos.

**3.** ¿Cuánto tiempo durará nuestra historia? Podría ser una expedición para unos tres meses. Trazaremos una línea del tiempo, en la que marcaremos el inicio y el final de la narración. A medida que decidamos los acontecimientos, los iremos situando en esta línea para que la estructura de la historia sea coherente. Obviamente, no podremos hablar de los hechos de cada día porque la narración se haría pesada; algunas cosas no hace falta contarlas. Aquí nos serán de gran utilidad las elipsis y los resúmenes. También debemos definir la época en que suceden los acontecimientos: situaremos nuestra historia en la época actual.

**4.** Pensaremos también en el espacio. Nos documentaremos: buscaremos información sobre la selva para poder describir los lugares donde ocurrirá la acción y por donde se moverán nuestros personajes: el color de la luz y la vegetación, los árboles y plantas, la meteorología, la gran variedad de especies, olores, ruidos... Asimismo buscaremos información sobre los monos, concretamente sobre los titís.

**5.** A partir de aquí ya podemos configurar los acontecimientos. Hay que plantearse una serie de interrogantes para definir con claridad la historia: ¿qué quieren los personajes? ¿Por qué lo quieren? ¿Qué impedimentos encuentran? ¿Quién puede ayudarles?

Ahora ya podremos rellenar la línea del tiempo que hemos trazado anteriormente con los distintos acontecimientos.

- **Marcos y su equipo se instalan en el campamento base, donde vivirán y trabajarán durante tres meses.**
- **Hacen varias pruebas a los monos. Los resultados de las pruebas y los análisis confirman lo que se temían: la sangre de los monos presenta un componente tóxico.**
- **Investigan todo el entorno próximo a los monos y descubren que la laguna en la que beben contiene residuos tóxicos. Estos residuos están producidos por una fábrica de pilas.**
- **Intentan convencer al propietario de la necesidad de cuidar el medio para no perjudicar a los monos.**
- **El propietario se niega a ceder. Marcos planea con los miembros de su expedición una venganza: organizan un circuito terrorífico para el propietario gracias a los monos.**
- **El propietario cede y anuncia a la expedición que cambiará la política medioambiental de la fábrica.**

**6.** Recordaremos al alumnado que los acontecimientos han de ser coherentes para que el argumento esté bien construido. También han de ser interesantes y estar encadenados siguiendo este esquema:

- **Se presenta el conflicto (planteamiento): Marcos y su equi-**



**po van a investigar un mono fluorescente que habita en la selva amazónica.**

- **Se desarrolla el conflicto (nudo): la expedición descubre que los monos beben agua de una laguna próxima a una fábrica de pilas y por eso son fluorescentes. El propietario se niega a cambiar el método --contaminante-- de fabricación.**
- **Se resuelve el conflicto (desenlace): la expedición logra convencer al propietario de la fábrica de que hay que proteger el medio ambiente y el hábitat de los monos.**

Hay que pensar también en quién explica la historia: ¿es un narrador externo, que lo ve todo y conoce las intenciones y sentimientos de todos los personajes? En este caso, hablaremos en tercera persona. ¿O quizá el narrador es un personaje de la historia, ya sea el protagonista o un personaje secundario? En nuestra historia, el narrador podría ser Marcos; a través de él conoceremos sus propios pensamientos y sentimientos, así como los hechos que suceden. Los narradores internos utilizan la primera persona.

**7.** Ha llegado el momento de escribir la historia. Podemos hacerlo individualmente, por grupos o todos juntos.

**8.** Una vez que tengamos escrita la narración, observaremos si hemos utilizado correctamente los signos de puntuación y repasaremos la ortografía. También nos fijaremos en si hemos tenido en cuenta el uso de los adjetivos, así como el uso de comparaciones y metáforas, para hacer más bonita nuestra historia y dar más información a los lectores y lectoras. Para ello, podemos corregir las historias escritas entre todos y todas. Pensaremos en metáforas del estilo: la selva es una farmacia natural, debido a la gran cantidad de

hierbas y plantas medicinales que hay en ella; o bien la selva como los pulmones de la Tierra, por la importante función que realiza de oxigenación... Pensaremos en bastantes adjetivos para matizar los olores, la luz, las tonalidades de colores, etc. de la selva. Haremos una descripción completa de los monos titís.





## 12. BIBLIOGRAFÍA



## FICCIÓN Y CIENCIA. CIENCIA FICCIÓN

### Ciclo inicial

- BAQUEDANO**, Lucía: *De la Tierra a Halley*. Ediciones SM.  
**CASTELLANO**, Pep; **NIETO**, Canto: *Carmina, la pingüina que viene de Argentina*. Tàndem.  
**ESTRADA**, Rafael: *El robot y la luna*. Edebé.  
**MOLINA**, Tomàs; **EL PERSAS** (ilustr.): *Cuentos del cielo y de la Tierra*. La Galera.  
**RITTAUD**, Benoît: *Los misterios del azar*. Oniro.

### Ciclo medio

- ALIBÉS**, Maria Dolors: *Máquinas de empaquetar humo y otros inventos*. La Galera.  
**GAARDER**, Jostein: *¿Hay alguien ahí?* Siruela.  
**GROENING**, Matt: *Futurama-O-Rama*. Ediciones B.  
**HAWKING**, Stephen; **HAWKING**, Lucy: *La clave secreta del universo*. Mondadori.  
**HAWKING**, Stephen; **HAWKING**, Lucy: *El tesoro cósmico*. Montena.  
**SANTIAGO**, Roberto: *Jon y la máquina del miedo*. Edebé.  
**SHELLEY**, Mary: *Frankenstein*. Algar.  
**SORRIBAS**, Sebastià: *Los astronautas del "Mochuelo"*. La Galera.  
**STEVENSON**, R. L. *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. Ediciones B.  
**VERNE**, Jules: *La vuelta al mundo en 80 días*. Castellnou (adaptación ilustrada).

### Ciclo superior

- CARLYLE**, David: *Islas en el cielo*. Luna Roja.  
**BOYCE**, Frank Cottrell: *Cosmic*. Ediciones SM.  
**ENZENSBERGER**, Hans Magnus: *El diablo de los números*. Siruela.  
**GISBERT**, Joan Manuel: *Historias secretas del espacio*. Edebé.

- GISBERT**, Joan Manuel: *La aventura inmortal de Max Urkhaus*. Alfabara.  
**HADDON**, Mark: *¡Bum!* Salamandra.  
**HAWKING**, Stephen; **HAWKING**, Lucy: *La clave secreta del universo*. Mondadori.  
**HAWKING**, Stephen; **HAWKING**, Lucy: *El tesoro cósmico*. Montena.  
**HULME**, John: *Los Seems. Un segundo perdido*. Ediciones B.  
**HULME**, John: *Los Seems. Fallo técnico*. Ediciones B.  
**KELLY**, Jacqueline: *La evolución de Calpurnia Tate*. Roca.  
**LIENAS**, Gemma: *Las ballenas desorientadas*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *El glaciar venenoso*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *El lago asesino*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *Los lemmings locos*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *El asteroide destructor*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *Los elefantes enfurecidos*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *Los pozos contaminados*. La Galera.  
**LIENAS**, Gemma: *La amenaza del virus mutante*. La Galera.  
**MALLEY**, Gemma: *La declaración*. Salamandra.  
**NESSMANN**, Philippe: *Al asalto del cielo*. Bambú.  
**NESSMANN**, Philippe: *Bajo la arena de Egipto. El misterio de Tutankamón*. Bambú.  
**NESSMANN**, Philippe: *En la otra punta de la Tierra. La vuelta al mundo de Magallanes*. Bambú.  
**NESSMANN**, Philippe: *En busca del río sagrado. Las fuentes del Nilo*. Bambú.  
**NESSMANN**, Philippe: *Al límite de nuestras vidas. La conquista del polo*. Bambú.  
**PRATS**, Lluís; **ROIG**, Enric: *El laboratorio secreto*. Bambú.

### Lectores avanzados

- ALONSO**, Ana; **PELEGRÍN**, Javier: *La llave del tiempo* (saga). Anaya.



ASIMOV, Isaac: *Trilogía de la Fundación*. Debolsillo.  
ASIMOV, Isaac: *Yo, robot*. Edhasa.  
ASIMOV, Isaac: *Viaje alucinante II*. Debolsillo.  
BECKETT, Bernard: *Génesis*. Salamandra.  
BRADBURY, Ray: *Crónicas marcianas*. Minotauro.  
BRADBURY, Ray: *Fahrenheit 451*. Debolsillo.  
GORDON, Roderick; WILLIAMS, Brian: *Túneles*. Urano.  
HERNÁNDEZ I SONALI, Lluís: *Certificado C99+*. La Galera.  
LEM, Stanislaw: *Retorno de las estrellas*. Alianza.  
LEM, Stanislaw: *Solaris*. Minotauro.  
PEDROLO, Manuel de: *Mecanoscrito del segundo origen*. El Aleph.  
RIBAS FIGUERAS, Miquel: *Helpers*. Bambú.  
SHELLEY, Mary: *Frankenstein*. Algar.  
STEVENSON, R. L. *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. Ediciones B.  
VERNE, Jules: *20.000 leguas de viaje submarino*. Plutón.  
VERNE, Jules: *La vuelta al mundo en 80 días*. Castellnou (adaptación ilustrada).  
VERNE, Jules: *La esfinge de los hielos*. Akal.  
VERNE, Jules: *La casa de vapor*. Debolsillo.  
VERNE, Jules: *Viaje al centro de la Tierra*. Debolsillo.  
WYNDHAM, John: *El día de los trífidos*. Minotauro.  
WYNDHAM, John: *Las crisálidas*. Guadarrama.

## CIENCIA CON UNA PIZCA DE FICCIÓN

### Ciclo inicial

ANDERSON, Judith: *Había una vez una oruga*. Anaya.  
ANDERSON, Judith: *Había una vez un renacuajo*. Anaya.  
ANDERSON, Judith: *Había una vez una semilla*. Anaya.  
ANDERSON, Judith: *Había una vez una gota de lluvia*. Anaya.

ARÀNEGA, Susanna: *El agua*. La Galera.  
ARDAGH, Philip: *Bichos*. La Galera.  
ARDAGH, Philip: *El cuerpo*. La Galera.  
GARCÍA, José Luis: *Soy el Sol*. Altea.

### Ciclo medio

ARNOLD, Nick: *Los misterios del azar*. Oniro.  
DEGOS, Laurent: *Los órganos del cuerpo*. Oniro.  
PLUCHET, Blandine: *Fisi Ka y el enigma del espejo*. Oniro.  
PLUCHET, Blandine: *Fisi Ka y el fantasma electrón*. Oniro.  
PLUCHET, Blandine: *Fisi Ka y la piedra misteriosa*. Oniro.  
PLUCHET, Blandine: *Fisi Ka y las energías renovables*. Oniro.  
PLUCHET, Blandine: *Fisi Ka y la dama locomotora*. Oniro.

### Ciclo superior

ANDRÉASSIAN, Vazken; LERAT, Julien: *El sorprendente mundo del agua*. Oniro.  
ARNOLD, Nick: *Los misterios del azar*. Oniro.  
BOUQUET, Alain: *La vida de una estrella*. Oniro.  
DEGOS, Laurent: *Los órganos del cuerpo*. Oniro.  
DUBRULLE, Bérengère; MASSON-DELMOTTE, Valérie: *El clima*. Oniro.  
HERRICK, John: *El mundo de los microbios*. Oniro.  
LOPESINO, Jordi: *Mi primera guía sobre astronomía*. La Galera.  
RITTAUD, Benoît: *Viaje al país de los números*. Oniro.  
SCHWARTZ, Sophie: *La fábrica de sueños*. Oniro.  
UZAN, Jean-Philippe: *La gravedad*. Oniro.



## FICCIÓN CON UNAS GOTAS DE CIENCIA

### Ciclo inicial

**ABEELE**, Véronique van den; **DUBOIS**, Claude: *Mi abuela tiene...* SM.

**CALATAYUD**, Miguel: *La ballena en la bañera*. Cruïlla.

**DURAN**, Teresa; **GISBERT**, Montse: *El siglo más nuevo del mundo*. Tàndem.

**GARCIA LLORCA**, Antoni; **JULIÀ**, Carme: *Las cuatro estaciones*. La Galera.

**KNISTER**: *Kika Superbruja y la ciudad sumergida*. Bruño.

**MOLIST**, Pep; **VALVERDE**, Mikel: *Pedro y los animales*. La Galera.

**RIBA**, Sió; **JULIÀ**, Carme: *El rey Sol y la reina Luna*. La Galera.

**RIBA**, Sió; **ROVIRA**, Francesc: *Nico y las nubes*. La Galera.

**WENDT**, Irmela: *Nido de erizos*. Ediciones SM.

### Ciclo medio

**BOSCH**, Lolita: *El zoo de Lolita*. Alfaguara.

**CARRANZA**, Maite: *El topo Timoteo y Carla Cieloclaro*. Ediciones SM.

**STILTON**, *El secreto de la isla de las ballenas*. Planeta.

### Ciclo superior

**HERGÉ**: *El tesoro de Rackham el Rojo*. Juventud.

**LORMAN**, Josep: *El niño que jugaba con ballenas*. Ediciones SM.

**STEINBECK**, John: *La perla*. Edhasa.