

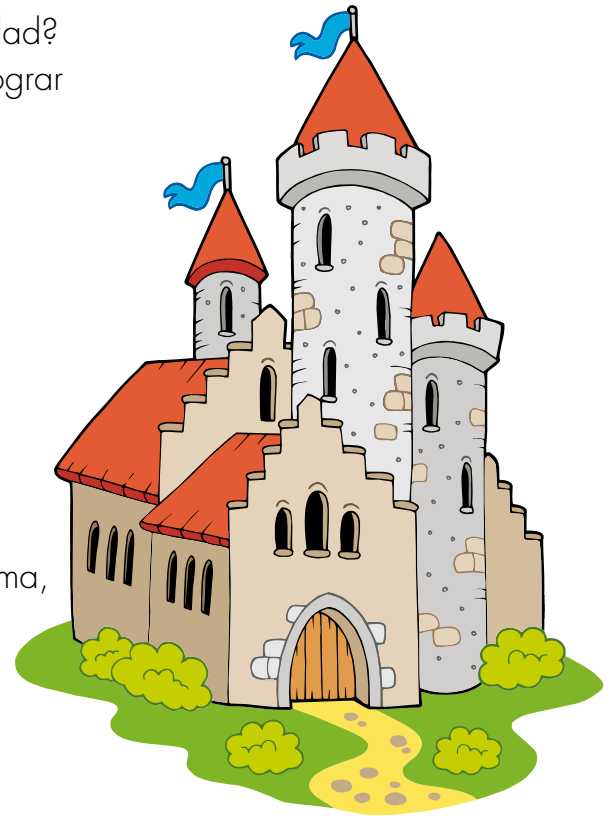
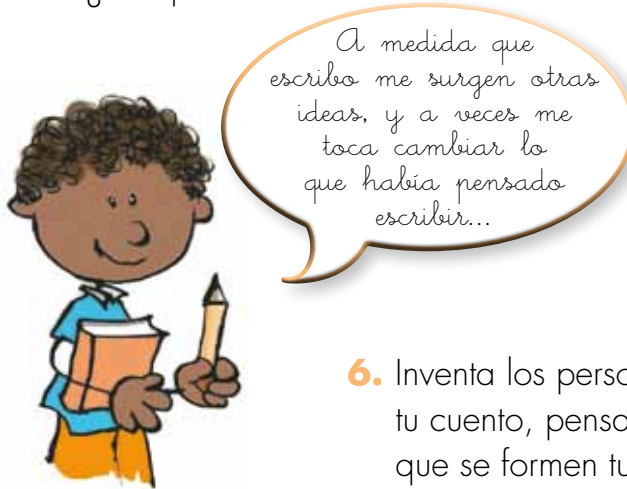
4. Evalúa los propósitos del cuento que vas a inventar, respondiendo:

- ➔ ¿Son realmente propósitos para un cuento?
- ➔ ¿Se pueden lograr haciendo otra actividad?
- ➔ ¿Vale la pena inventar un cuento para lograr esos propósitos?



5. Reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- ➔ ¿Qué tienen que hacer ahora para seguir diseñando el cuento?
- ➔ ¿Pueden comenzar ya a narrarlo sin haber decidido antes cuál va a ser el tema, los personajes y el ambiente?
- ➔ Por qué?



6. Inventa los personajes, el tema y el ambiente de tu cuento, pensando en las imágenes que quieres que se formen tus lectores. Para eso, responde:

- ➔ ¿Qué personajes te pueden servir para lograr el propósito de tu cuento?
- ➔ ¿Serán personas o animales, plantas o cosas personificadas?
- ➔ ¿Qué cualidades tendrán tus personajes?
- ➔ ¿Cuál es el tema, o sea, qué aventura correrán tus personajes?
- ➔ ¿Será realmente interesante esa aventura? ¿Les gustará a tus compañeros?
- ➔ ¿Puedes lograr los propósitos de tu cuento con esa aventura?
- ➔ ¿En dónde y cómo es el ambiente en que se va a desarrollar tu cuento?

7. Ahora sí puedes comenzar a desarrollar tu cuento, parte por parte.
 - ➔ Primero inventa la **introducción** presentando los personajes, el problema que tienen y el ambiente en que viven.
 - ➔ Si la introducción es llamativa, despertará el interés de los que van a leer.
8. Inventa el **nudo** haciendo que el problema se complique muchísimo.
 - ➔ Si el nudo no queda muy enredado, los lectores se aburren.
9. Inventa el **desenlace** del cuento, haciendo que el problema se resuelva de la manera que menos esperen tus compañeros.
 - ➔ Si los lectores pueden adivinar cómo termina el cuento, entonces no tiene gracia.



Muestra tu trabajo al profesor

10. Ya tienes tu cuento **estructurado** en tres partes, cada una con un propósito. Ahora **evalúa** cada parte, respondiendo con el profesor si cada parte cumple su propósito.

¡Aún los escritores profesionales no saben si el cuento le gustará a la gente que lo lea!



Muestra tu trabajo al profesor y a tus compañeros

11. Cada uno cuente el cuento que inventó.

Aunque todo el cuento sea inventado, hay que contarlo de manera que sea creíble.





12. Lee el siguiente texto:

¿Pasos para inventar un cuento?

En realidad, no se inventa un cuento sólo por el hecho de querer hacerlo. A veces una idea para un cuento aparece en la mente cuando no la estamos buscando... y a veces no aparece justo cuando la estamos buscando. Mientras más cuentos hayamos leído, más cerca estaremos de que se nos ocurra una idea para escribir uno. ¡Por eso hay que leer mucho! De todas maneras, podemos avanzar en la elaboración de un cuento teniendo en cuenta pasos como los siguientes:



- a. Decidir el propósito que se espera lograr con el cuento... Pero, el propósito puede cambiar a medida que avanzamos en la escritura del cuento.
- b. Escoger el tema, los personajes y el ambiente con los que se intenta lograr ese propósito. De todas maneras, cuando el cuento va cogiendo forma, él mismo va pidiendo sus personajes, su ambiente.
- c. Organizar la narración en tres partes, cada una con sus propósitos: introducción, nudo y desenlace. Aunque al narrarlo no necesariamente aparecen esas partes en ese orden. Por ejemplo, un cuento de misterio puede empezar por el nudo y, poco a poco, ir mezclando lo que correspondería a la introducción.
- d. Evaluar las partes y todo el cuento para ver si cumplen con los propósitos. De todas maneras, es muy difícil saber qué van a pensar los lectores: a quien escribe le puede parecer que el cuento está bien y, sin embargo, a los lectores puede no gustarles.
- e. Contar el cuento de manera que parezca verdad. Para eso hay que estar atentos a no caer en contradicciones, a no dejar cabos sueltos, etc.

13. Si entendiste bien todo el escrito anterior, cópialo en tu cuaderno. Si hay partes que no entiendes, acláralas con el profesor.

- ➔ Cuando lo copies puedes agregarle lo que consideres necesario. Piensa en otros aspectos que pueda tener en cuenta un escritor de cuentos y que no aparezcan en el texto anterior.
- ➔ No olvides estar atento a la ortografía.

Muéstrale al profesor lo que escribiste.



Lee mentalmente el siguiente cuento. Para comprenderlo mejor, ve analizando su diseño, a medida que vas leyendo:

Tres consejos



Una vez, un hombre atrapó un pájaro. El pájaro le dijo:
—Como prisionero tuyo, no te soy de utilidad alguna. Tampoco si me matas. En cambio, si me dejas en libertad, te daré tres valiosos consejos. El primer consejo te lo daré estando aún en tu mano; el segundo cuando vuele a una rama; y el tercero al llegar a la cima de la montaña. El hombre aceptó y pidió el primer consejo.

En la mano del hombre, el pájaro dijo:
—Si pierdes algo, aunque lo valores mucho, no sientas pesar.

Entonces el hombre soltó al pájaro, que voló a una rama. Desde ahí le dio el segundo consejo:

—Nunca creas algo que contradiga la razón.

Luego, el pájaro voló a la cima de la montaña. Desde este lugar le gritó al hombre:

—¡Oh, desafortunado! En mi estómago tengo dos enormes joyas: un rubí y un diamante. ¡Con sólo matarme habrían sido tuyas y ahora serías rico! El hombre se angustió al pensar en lo que había perdido. Sin embargo, le gritó al pájaro:

—Al menos dime ahora el tercer consejo.

El pájaro replicó:

—¡Qué tonto eres! Primero te dije que no te preocuparas por lo que se ha perdido; sin embargo, estás preocupado por haberme perdido. Después te dije que no creyeras en algo contrario a la razón; sin embargo, estás creyendo algo ridículo, pues no soy lo suficientemente grande para tener dos enormes joyas dentro de mí, y tampoco hay joyas dentro de los pájaros. Si te diera otro consejo sería el siguiente: ¡aplica los dos primeros consejos!

Attar





1. Entre todos pueden entender mejor el cuento. Recuerden que el diccionario y compañeros de otros niveles pueden ayudarles.

2. Reflexionen sobre las siguientes preguntas:

- ➔ ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué?
- ➔ ¿Ustedes creen que el pájaro engañó al hombre? ¿Por qué?
- ➔ ¿Ustedes saben cuándo alguien está tratando de engañarlos?
- ➔ ¿Qué aprendieron con este cuento?

3. Ahora piensen sobre los siguientes asuntos:

- ➔ El propósito del autor al escribir el cuento.
- ➔ El tema del cuento.
- ➔ Los personajes del cuento.
- ➔ El ambiente del cuento.
- ➔ La introducción, el nudo y el desenlace del cuento.

4. Jueguen a inventar otras partes para el mismo cuento. Por ejemplo:

- ➔ Si el hombre hubiera matado al pájaro para comérselo y hubiera encontrado dos inmensas joyas.
- ➔ Si el hombre atrapara otro día al mismo pájaro y lo reconociera.

5. Reflexionen sobre lo siguiente: si el propósito del cuento fuera mostrar que uno sigue un consejo inmediatamente se lo dan:

- ➔ ¿El nudo del cuento podría quedar igual o tendría que cambiar?
- ➔ ¿Se lograría ese propósito sin cambiar el nudo? ¿Por qué?
- ➔ ¿El desenlace también tendría que cambiar?
- ➔ ¿Se lograría ese propósito si no se cambia el nudo? ¿Por qué?

¿Y si el propósito del cuento fuera mostrar que las personas son más astutas que los pájaros?

- ➔ ¿El nudo del cuento podría quedar igual o tendría que cambiar?
- ➔ ¿El desenlace también tendría que cambiar?
- ➔ ¿Se lograría ese propósito si no se cambia el nudo? ¿Por qué?

6. Inventen cuentos con ayuda del siguiente **generador de cuentos**, donde se encuentran tres introducciones, tres nudos y tres desenlaces. Tomen notas para que no se les olviden las ideas:

Introducciones		
Cuentan que hace muchísimos años, en un lejano país, vivía un malvado rey. Dicen que su corazón era tan negro que... (<i>Ustedes continúan</i>).	Érase una vez una ratona muy golosa que vivía en un enorme tragal. Todos los días... (<i>Ustedes continúan</i>).	Había una vez un leñador que vivía en una solitaria cabaña en medio de un inmenso bosque... (<i>Ustedes continúan</i>).
Nudos		
Un buen día descubrió que todas las hojas de las plantas se habían tornado de color ceniza... (<i>Ustedes continúan</i>).	Cuando salió a caminar, se encontró con una enorme serpiente que parecía tener lágrimas en los ojos. Entonces... (<i>Ustedes continúan</i>).	Una tarde pasó de visita. Venía cansado pero muy contento porque había encontrado un tesoro en la selva... (<i>Ustedes continúan</i>).
Desenlaces		
Desde entonces... nunca volvió a... (<i>Ustedes terminan</i>).	Se regresó a su casa pensando que quizás no... (<i>Ustedes terminan</i>).	Y se casaron y vivieron felices porque habían logrado... (<i>Ustedes terminan</i>).

Cuenten al profesor el cuento que más les haya gustado de todos los que inventaron.

7. Escribe el cuento en tu cuaderno.

➔ Si el profesor te hizo observaciones, tenlas en cuenta.

1. Diles a los de tu casa que te cuenten una anécdota interesante que les haya ocurrido o que sepan que le ocurrió a otra persona.
2. Usa esa idea para escribir un cuento o una fábula.
 - ➔ Invéntale el ambiente y personajes diversos, como personas, animales, etc.
 - ➔ Si lo requieres, puedes cambiar en parte o totalmente la introducción, el nudo o el desenlace.
 - ➔ Revisa la ortografía, la claridad de las letras y la presentación de tu escrito.
3. Léeles el cuento a los de tu casa.
 - ➔ Si ellos te hacen observaciones, evalúa si es necesario cambiar algo de tu cuento.



Muestra tu trabajo al profesor



Los cuentos se inventan con la imaginación, pero la imaginación se alimenta del conocimiento, de la experiencia y de algo enigmático...

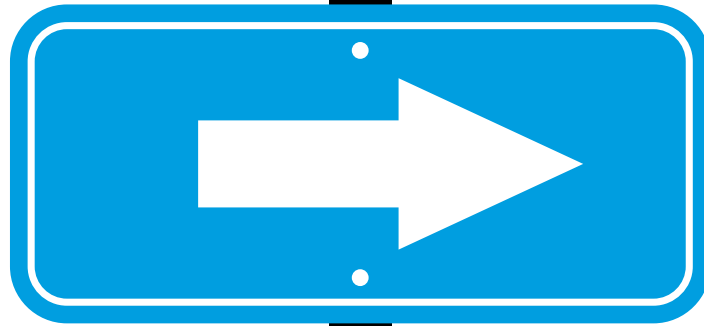


Colombia posee ocho lugares que son patrimonio de la Humanidad según la UNESCO.

1. El Puerto, Fortaleza y Conjunto monumental de Cartagena de Indias.
2. El Parque Nacional de los Katíos, como riqueza biogeográfica.
3. El Parque Arqueológico Nacional de Tierradentro, como único testimonio de la vida, rituales y costumbres de una sociedad prehispánica.
4. El Parque Arqueológico de San Agustín, como el conjunto de piezas que evidencian la importancia del culto a los antepasados y el sistema complejo de creencias religiosas y mágicas.
5. El Centro Histórico de Santa Cruz de Mompós, como arquitectura colonial española de sus residencias y templos religiosos.
6. El Carnaval de Barranquilla, como obra maestra del patrimonio oral e inmaterial de la humanidad.
7. El Corregimiento de San Basilio de Palenque, como patrimonio inmaterial de la humanidad.
8. El Santuario de Fauna y Flora Malpelo, por su biodiversidad.

Fuente: Colombia, Historia, Riqueza y Personajes.
Autor: Luis Hernando García

Unidad 8



Los
pictogramas