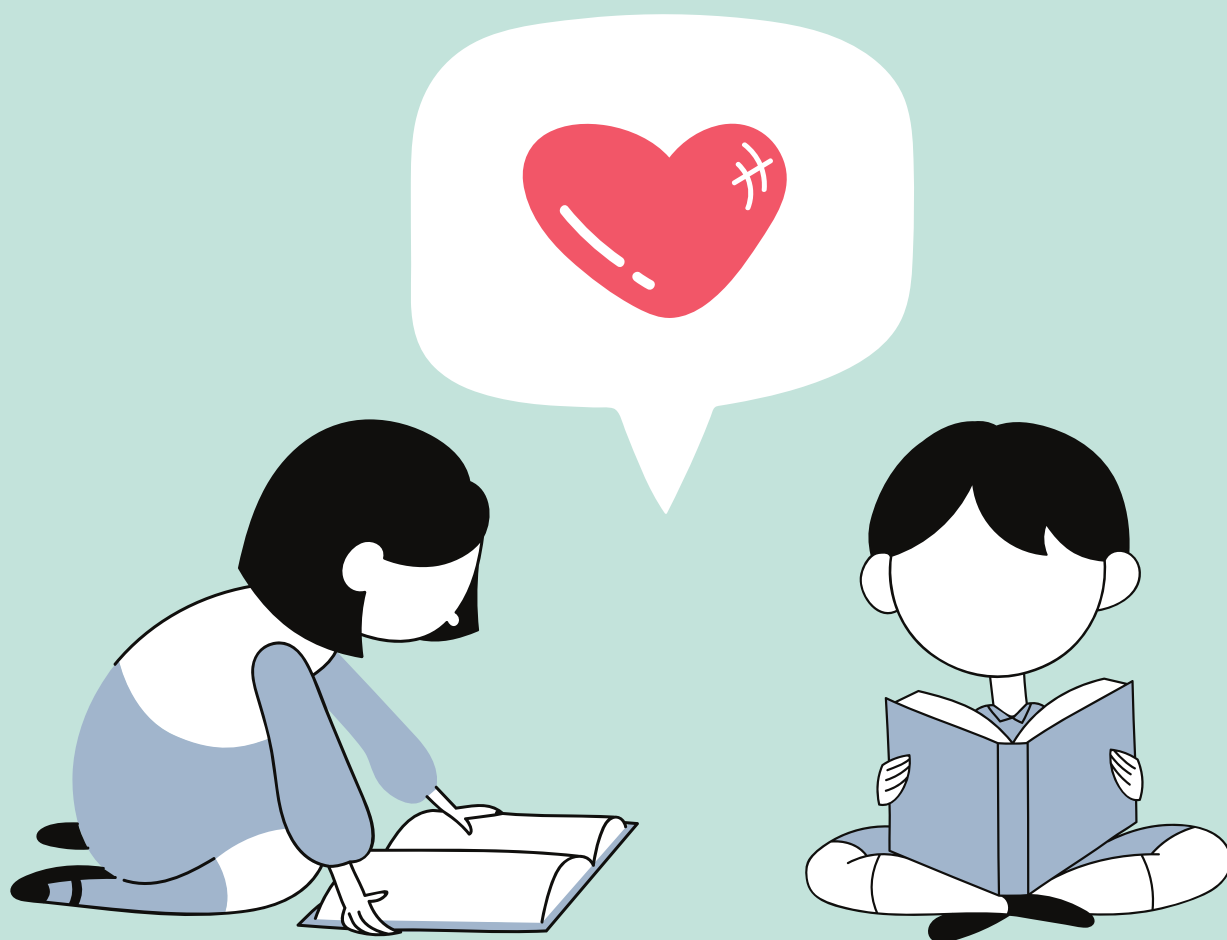




USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA



Proyecto Leer



Manual para la
creación de cuentos
con textos
decodificables

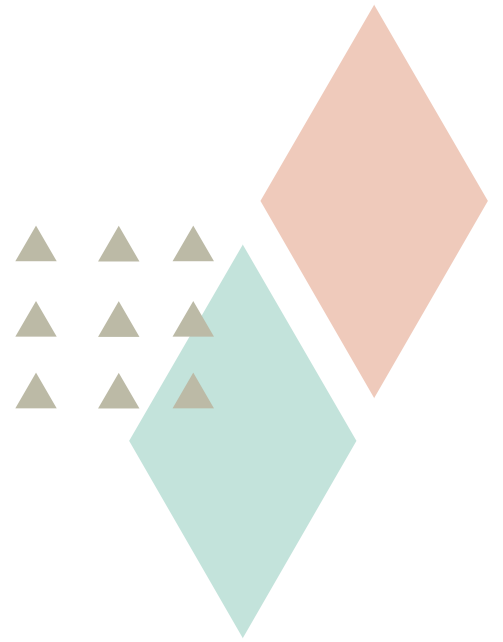
Yuan Fuei Liao

“

La literatura infantil
no es una pastilla
pedagógica envuelta
en papel de letras, sino
literatura; es decir, un
mundo transformado
en lenguaje.

”

Christine Nöstlinger
(Premio Hans Christian Andersen)



Contenido

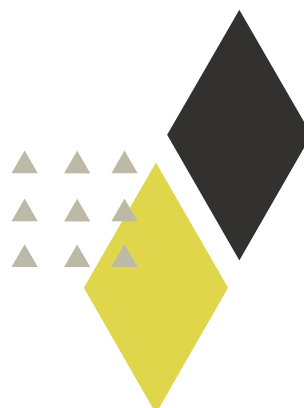
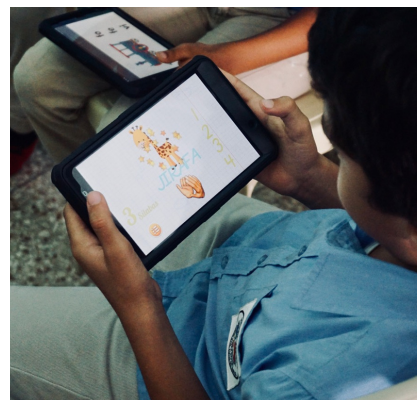
- 1 Intención
- 2 ¿Qué es un cuento?
- 3 ¿Para qué sirven los cuentos?
- 5 Algunas consideraciones previas
- 6 ¿Cómo estructurar un cuento?
- 8 ¿Cómo comenzar un cuento?
- 10 Pautas sugeridas
- 18 ¿Cómo titular un texto?
- 19 Textos decodificables

Intención

Conseguir que un niño, al que no le interesa la lectura, se convierta en un lector habitual no es tarea simple, aunque sí es muy prioritaria. Es por esto que la Universidad Iberoamericana (UNIBE), a través del Proyecto USAID Leer, un programa de intervención educativa financiado por USAID, busca mejorar las habilidades lectoras de cerca de 200,000 estudiantes en 387 escuelas públicas de la República Dominicana. Parte de la estrategia de intervención incluye la creación de materiales de alta calidad y de bajo costo, que sean fácilmente reproducibles y de sencillo uso. Dichos materiales tienen el propósito de garantizar la práctica constante e independiente, de la lectura en los estudiantes de las escuelas beneficiadas, ya que las investigaciones más recientes en el área de la lectoescritura apuntan que, a mayor práctica de las habilidades lectoras, mayor retención de la misma tendrán los estudiantes.

La intención principal de este «Manual para la creación de cuentos con textos decodificables» es compartir ideas con docentes para que puedan desarrollar sus propios textos de lectura para niños en los grados de Pre-primario a Tercero de Primaria.

Para alguien no habituado a la creación de cuentos escritos, la hoja en blanco puede parecer como un obstáculo insalvable. Con este manual pretendemos dar pistas para trazar un camino transitable en la redacción de cuentos que puedan provocar en los niños el placer de la lectura. Veremos que la hoja en blanco se puede convertir en compañera de juegos cuando la escritura adquiera un matiz lúdico. Con el «Manual para la creación de cuentos con textos decodificables» queremos acercar algunas técnicas sencillas y fundamentales de escritura creativa a los docentes y a todas las personas interesadas en hacer de la literatura infantil una herramienta que contribuya a la educación formal de los niños y las niñas.





¿Qué es un cuento?

Un cuento es un relato breve –realista o fantástico, narrado o escrito– inventado con creatividad para entretener y muchas veces con intención educadora.

Indudablemente es el género literario más familiar a los niños y del que se puede sacar más provecho en la enseñanza. En todos los pueblos hay un depósito de cuentos de la tradición oral que se transmiten de generación a generación. Forman parte importante de su riqueza cultural. Además, la humanidad ha contado con escritores que han creado cuentos literarios que se transmiten por medio de la escritura. Ambas maneras de presentar el cuento –la oral y la escrita– son primordiales para la educación de los niños.

“Un cuento –al igual que una persona, una mariposa, el huevo de un ave, el corazón humano y los sueños– es algo frágil, pues se compone de elementos tan precarios e insignificantes como son las veintiocho letras del abecedario y unos cuantos signos de puntuación. O de palabras pronunciadas en voz alta, que no son sino sonidos e ideas –cosas abstractas, invisibles, que se desvanecen nada más pronunciarlas–, ¿existe algo más frágil que eso? Y, sin embargo, hay cuentos pequeños y sencillos que hablan de aventuras y de gente que hace cosas extraordinarias, cuentos que hablan de magia y de monstruos, que han sobrevivido a quienes una vez los contaron, e incluso a las culturas de las que nacieron.

(Neil Gaiman, en «Objetos frágiles», 2006).

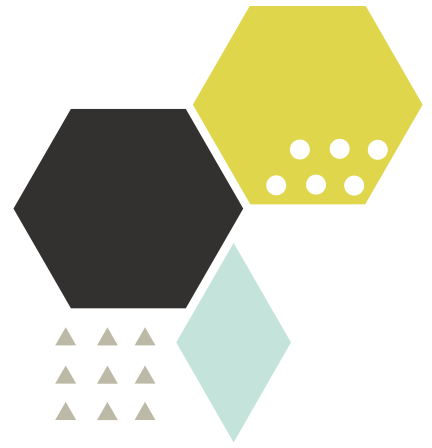


¿Para qué sirven los cuentos?

Hay un relato, recogido por el cuentero colombiano Nicolás Buenaventura Vidal en su libro «A contracuento» (Grupo Editorial Norma, 1999), que ilustra de manera magistral la importancia capital de las historias contadas.

La Tradición

- I Cada vez que aparecía en el cielo la nube negra de la tormenta, que amenazaba con acabar el caserío, un consejo de ancianos iba a un lugar preciso del bosque. Encendía un pequeño fuego y levantaban a los cielos una hermosa plegaria. La amenaza desaparecía y las nubes se dispersaban.
- II Tiempos más tarde, las nubes negras aparecieron sobre la aldea. Un grupo de adultos fue al lugar preciso del bosque. Encendieron el pequeño fuego y, levantando a los cielos la mirada, dijeron: «No conocemos la plegaria, pero hemos llegado al lugar y hemos encendido el fuego. ¡Eso debería bastar!». Y eso bastó porque las nubes se deshicieron.
- III Años después, las nubes negras gravitaron sobre el pueblo. Un grupo de hombres y de mujeres fue al lugar preciso en el bosque. Mirándose los unos a los otros dijeron: «No conocemos la plegaria y no sabemos encender el fuego, pero hemos llegado al lugar. ¡Ojalá sea suficiente!». Y fue suficiente porque las sombras desaparecieron.
- IV Recientemente las nubes negras oscurecieron el cielo sobre la ciudad. En una plaza, un joven se tomó la cabeza y dijo: «No conozco la plegaria, no sé encender el fuego y he olvidado como se llega al lugar... ¡Pero conozco la historia! Tal vez sirva».
- La prueba de que la historia sirvió es que todavía la sombra no ha devorado el mundo.



Hay quienes afirman que escribir o contar historias es una forma de ordenar el caos de la realidad. Los cuentos sirven para «salvar» al mundo: para que la «sombra» no lo devore. Esa sombra podría representar tantas cosas, desde la ignorancia hasta el miedo, desde el analfabetismo hasta las ideas cautivas.

Los cuentos, además de incentivar la imaginación de los niños, activan su visión para comprender el mundo, para vivir la realidad. Pueden suscitar conductas de imitación y dejar enseñanzas imperecederas en la mentalidad de los niños, que deben tener acceso a la fantasía, a lo real contado como si fuera ficticio (y a lo ficticio contado como si fuera real). Todo eso colabora con la capacidad analítica y de abstracción, con la formación de criterios, y el desarrollo del pensamiento creativo: la mente se expande en conceptos y en entendimiento. El cuento es capaz de hacernos ver realidades ajenas y hasta lejanas sin necesidad de viajar.

Además, un cuento es un diálogo: alguien nos está contando lo que piensa, y aprendemos a escuchar. El cuento abre las puertas al mundo de los sentimientos, le da la oportunidad al lector de sentir simpatía o antipatía por determinado personaje. Leer un cuento amplía la capacidad de concentración y de comunicación. También aumenta nuestras posibilidades léxicas, ortográficas y comprensivas.

En el caso que nos ocupa, usaremos cuentos para aportar al niño uno de sus derechos fundamentales: el derecho a la educación. Es el derecho a aprender de manera divertida. En este caso, ese aprendizaje se expande con su capacidad de convertirse en lector.

Algunas consideraciones previas

Antes de empezar a escribir textos para niños es bueno tomar en cuenta algunas premisas. A la hora de escribir para niños, no debemos subestimar la inteligencia de los niños. A veces hay tendencias a tratar a los niños de manera «infantilista», subvalorando su capacidad de aprendizaje y su agudeza infantil. A los niños hay que tratarlos como lo que son: seres pensantes con un gran caudal de inteligencia. No hay que abusar —como muchas veces se suele hacer— del uso de diminutivos: amiguitos, cancioncita, casita...

Además, los niños están en la disposición de captar y absorber todo que se les pueda enseñar. Son como esponjas moldeables. En ese sentido, el escritor de textos para niños ha de calcular responsablemente sus palabras, que no den lugar a atisbos de discriminación o de exclusiones, sino que aporten a lo inclusivo y a los valores humanos universales.

Puesto que la naturaleza del niño es distinta a la del adulto, es razonable pensar que la narrativa para niños se ha de distinguir de la destinada para adultos. Para un niño, un libro puede ser un instrumento cargado de «misterio». Abrirlo es como adentrarse a un mundo «mágico» en donde todo puede pasar. Así, lo que es algo disparatado para los adultos, puede resultar en disfrute divertido para los niños.

Es importante, pues, observar atentamente la realidad y, sobre todo, contemplar a los niños y escucharlos, conocer su «mundo». Ayuda también leer mucho: empaparse de la literatura infantil de reconocidos autores. De esta manera, es posible notar la variedad de ideas, personajes y situaciones de los referentes universales de la escritura para niños.



¿Cómo estructurar un cuento?

El método de las tres partes

Todo cuento sigue la tradicional estructura de tres partes:

- 1) Introducción
- 2) Nudo
- 3) Desenlace

La introducción, como primera parte de un texto, es la manera como la historia se abre o se presenta. Suele ser breve, como una pequeña presentación. El nudo es el desarrollo del «problema» que surge en el cuento. Es una parte narrativa y descriptiva en donde hay un punto de giro que hace que la historia se vaya «tensando». El desenlace es la manera como se «resuelve» el problema, es el modo de resolución del nudo.

En el siguiente texto claramente se notan estas tres partes de la estructura tradicional del cuento:

La pelota

[INTRODUCCIÓN]

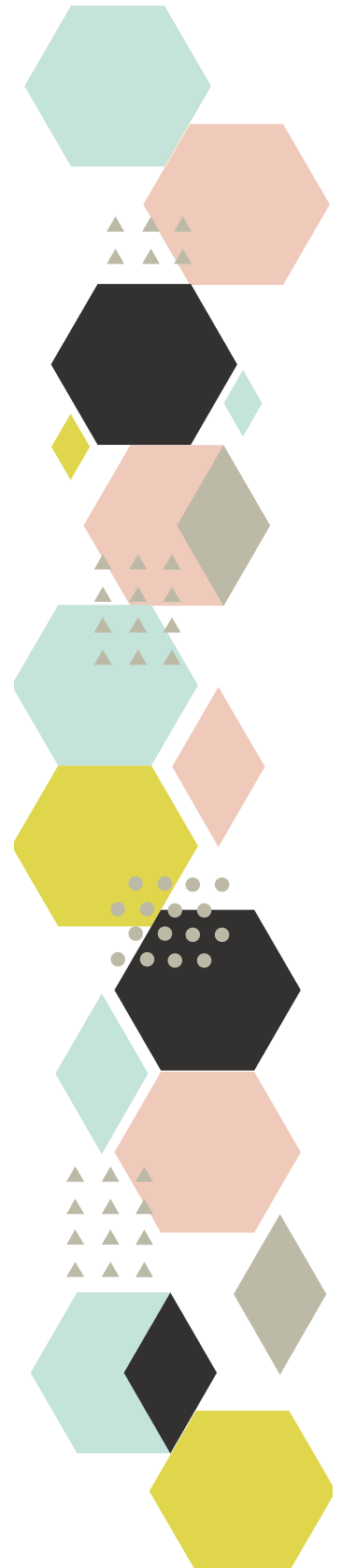
El lobito está en el estadio de béisbol y agarra un bate. La osa panda es quien va a lanzar la pelota. En el juego también están la paloma que está vestida a la moda, y el mono que está cuidando una base.

[NUDO]

El lobito batea la pelota con mucha fuerza. La batea tan duro que la pelota sale disparada, llevándose las plumas de la paloma que queda como un pollo desplumado, y también llevándose la base que cuida el mono.

[DESENLACE]

La pelota va volando, perdiéndose en medio de las nubes.



El método de las seis preguntas

Otra vía de estructurar un cuento es usando las seis preguntas básicas de todo reportero-escritor: ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Qué? ¿Cómo? ¿Por qué?

Se trata de ir colocando estas preguntas e ir respondiéndolas a medida que se vaya escribiendo. No hay necesidad de que aparezcan estas preguntas en el relato. Solo son ayudas para la redacción. Además, no es necesario que en un relato breve haya respuestas para todas las seis preguntas: solo es un esquema que puede ayudar a dar forma a un cuento.

El siguiente texto es un ejemplo de cómo se usa la estructura de las seis preguntas:

Joya hermosa

Había una vez una pastora de cabras que se llamaba Andrea y le gustaba mucho brincar. Un día de abril juntó a todas sus cabras en torno a un viejo arroyo para descansar y tomar unos refrescos. Andrea, que le gustaba mucho brincar, saltó sobre el arroyo hacia la otra orilla. Fue cuando sintió que uno de sus zapatos había pisado algo extraño. Le llamó la atención. Andrea lo recogió. Parecía una fruta, pero también podría ser una piedra o quizás era un ajo. La pastora lo examinó. Lo puso frente a la nariz, pero no olía nada. Luego lo puso frente a una oreja, pero tampoco se oía nada. Finalmente lo puso frente a los ojos, entonces frotó esa cosa extraña y ¡sorpresa! Esa cosa rara empezó a brillar y brillar. ¡Era preciosa! Andrea se dio cuenta de que, lo que al principio parecía una fruta, o una piedra, o un ajo, era en realidad una gema feliz, ¡una joya hermosa!

¿Quién? Una pastora de cabras que se llamaba Andrea y le gustaba mucho brincar.

¿Cuándo? Un día de abril.

¿Dónde? En torno a un viejo arroyo.

¿Qué? Sintió que uno de sus zapatos había pisado algo extraño. Le llamó la atención. Andrea lo recogió. Parecía una fruta, pero también podría ser una piedra o quizás era un ajo. La pastora lo examinó.

¿Cómo? Lo puso frente a la nariz, pero no olía nada. Luego lo puso frente a una oreja, pero tampoco se oía nada. Finalmente lo puso frente a los ojos, entonces frotó esa cosa extraña y ¡sorpresa! Esa cosa rara empezó a brillar y brillar. ¡Era hermosa!

¿Por qué? Porque lo que al principio parecía una fruta, o una piedra, o un ajo, era en realidad una gema feliz, ¡una joya hermosa!

¿Cómo comenzar un cuento?

Se puede empezar un cuento de tres maneras:

- A) Por el principio
- B) Por el medio
- C) Por el final

A) Por el principio: Cuando una historia comienza por el principio, hay una narración lineal en el tiempo. Es lo usual: se narra un acontecimiento tal como sucedió cronológicamente, desde el principio hasta el final.

Ejemplo:

Mi héroe

Mi abuelo, mi abuela y yo deseamos visitar a unos amigos que viven en Higüey. Para eso nos montamos en una guagua chiquitica. Cuando llegamos a La Romana, empieza a llover. En eso sentimos que una goma de la guagua se ha pinchado. Mi abuelo y mi abuela son personas muy mayores que no pueden cambiar la goma. Y yo soy muy pequeño para hacerlo. De repente vemos que, en medio de la lluvia, un muchacho se acerca corriendo. Muy amablemente se pone a cambiar la goma pinchada. Cuando ha terminado de cambiarla, todos le dimos las gracias. Ese muchacho es mi héroe, aunque no esté vestido como Supermán.

B) Por el medio: Cuando una historia empieza en medio del hecho contado, inserta poderosamente la idea del contexto, porque supone que ya la historia ha sucedido completamente o en parte.

Ejemplo:

Mi héroe

Empezó a llover cuando mi abuelo, mi abuela y yo llegamos a La Romana. Habíamos salido de la capital para visitar a unos amigos que viven en Higüey. Para eso nos montamos en una guagua chiquitica. En medio de la lluvia sentimos que una goma de la guagua se pinchó. Mi abuelo y mi abuela son personas muy mayores que no podían cambiar la goma. Y yo soy muy pequeño para hacerlo. De repente vimos que, en medio de la lluvia, un muchacho se acercó corriendo. Muy amablemente se puso a cambiar la goma pinchada. Cuando terminó, todos le dimos las gracias. Ese muchacho es mi héroe, aunque no esté vestido como Supermán.

C) Por el final: Aquí lo más importante no es la narración del hecho sino la conclusión. Por eso, esa conclusión se presenta desde el inicio, aunque al final se recalca.

Ejemplo:

Mi héroe

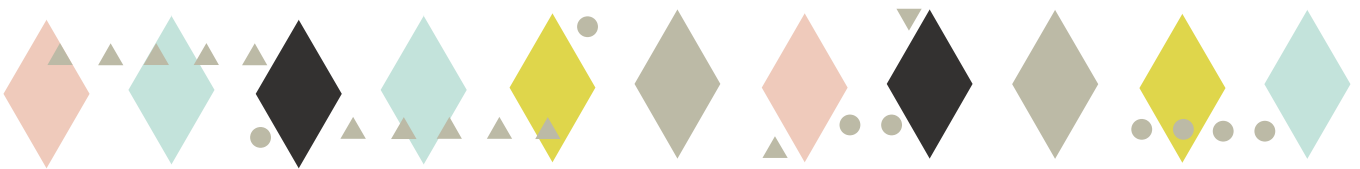
Hoy mi abuelo, mi abuela y yo conocimos a un superhéroe, solo que no estaba vestido como Superman. Los tres deseábamos visitar a unos amigos que viven en Higüey. Para eso nos montamos en una guagua chiquitica. Cuando llegamos a La Romana, empezó a llover. En eso sentimos que una goma de la guagua se pinchó. Mi abuelo y mi abuela son personas muy mayores que no podían cambiar la goma. Y yo soy muy pequeño para hacerlo. De repente vimos que, en medio de la lluvia, un muchacho se acercó corriendo. Muy amablemente se puso a cambiar la goma pinchada. Cuando terminó, todos le dimos las gracias. Ese muchacho es mi héroe, aunque no esté vestido como Superman.

En el caso de los textos decodificables, se sugiere la manera A de empezar desde el principio, ya que, para los niños que están en la edad de aprender a leer, es más fácil seguir la secuencia de un relato en el orden lógico de: principio - medio - final. Se trata de simplificar la estructura narrativa en la mente de los niños.



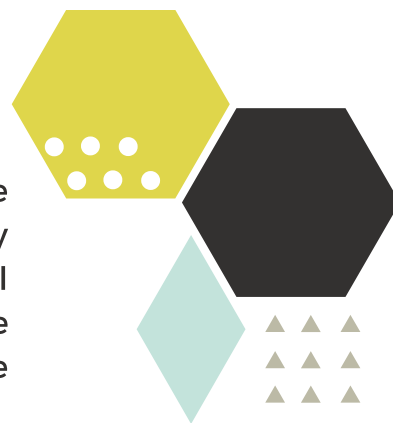
Pautas sugeridas

para una mejor redacción de cuentos
de textos decodificables



1. Uso de oraciones cortas

Siempre es preferible el uso de oraciones breves, en lugar de utilizar excesivamente los signos de la coma, y el punto y coma. Un texto resulta mejor organizado y de más fácil captación, cuando consta de oraciones cortas. Por tanto, se prefiere el uso de puntos frente a cualquier otro signo de puntuación.



Ejemplo:

Encima de la mesa hay un melón. Encima de la mesa también hay un limón. El nene se ha subido encima de la mesa. El nene tira el melón al suelo. El nene también tira el limón al suelo. ¿Se tirará el nene al suelo? ¡No! Unas manos agarran al nene. Son las manos de su mamá. El nene está contento en las manos de su mamá.

2. Uso de metáforas

Las figuras literarias, como la metáfora, adornan el mensaje. Contribuyen a la apertura de la imaginación en los niños. La metáfora es un tipo de analogía: asociación entre elementos que guardan alguna semejanza de significado, para sustituir a uno por el otro en una oración. Se trata de reemplazar una expresión por otra cuyo sentido es figurado.

Ejemplo:

Yo estaba enferma y me puse al sol para ver si me sanaba; pero el sol no me sanó. Luego llegó la noche y me coloqué bajo la luna para que ella me sanara; pero la luna no me sanó. Después me dieron miel para curarme. Me gustó mucho, pero la miel tampoco me sanó. Entonces me acurruqué con mi mamá. ¡Me sentí mucho mejor! Mi mamá me sanó. Es que ella es un sol y también una luna. Mi mamá es más dulce que la miel. ¡Amo a mi mamá!

3. Uso de animales como personajes

Elegir a los animales como protagonistas de cuentos procede de las antiguas tradiciones de narrativa oral. Son muy conocidas las fábulas del griego Esopo, en donde los animales adquieren actitudes y cualidades humanas. Esta personificación de los animales puede ayudar a los niños a expresar y a entender realidades sin tener que confrontarlas directamente. No es lo mismo decir que un padre está tan ocupado que no tiene tiempo para sus hijos, que afirmar que el señor ratón ha descuidado a los pequeños ratones; aunque en el fondo tratan la misma problemática.

Ejemplo:

Un mono se sube a una loma en donde están unas ovejas pastando. Se coloca una manta de lana para disfrazarse de oveja. El mono se mete en medio de las ovejas. Empieza a balar como ellas: «Meee meee meee meee». El mono disfrazado suena así: «Meee meee meee meee». Pero el mono no se aguanta y saca la lengua para lamer la manta de lana. Entonces la pastora ve la lengua y se da cuenta de que es un mono disfrazado de oveja. La pastora levanta la manta diciendo: «¡No más mono en mi lana!». El mono huye corriendo. Más tarde encuentra un disfraz de gato y se viste con él. El mono disfrazado de gato maúlla: «Miau miau miau miau».

4. Uso de onomatopeyas

Para los niños, la onomatopeya puede resultar muy simpática. Es la imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo. Es la expresión que recrea o imita el sonido de una cosa o de una acción. Las onomatopeyas forman parte de nuestro vocabulario: bum, clap, bang, toc, auch, clic, guau, etc. Su sonido divertido resulta fácil de recordar y de repetir.

Ejemplo:

Un león futbolista patea tan fuerte el balón, que este cae rebotando hasta reposar en un río, sin meterse al fondo: ¡Pas pas pas! Todos los sapos y patos se asoman, sacando del río sus cabezas, asombrados por la fuerte caída del balón. El león se monta en un bote de vela, y se afana soplando la vela para acercarse a recoger el balón. Pero todos los sapos y patos se quieren subir al bote. ¡Ay ay ay! Son tan pesados que el bote no aguanta el peso de todos. El bote deja de flotar: se mete al fondo con todos. ¡Glup glup glup! El león también se hunde y solo saca dos dedos como si saludara. Al final, el balón se queda solo, flotando en el río, mientras los animales, incluyendo el león, están en la orilla tratando de secarse.

5. Uso de lo absurdo

Por absurdo se refiere a algo extravagante que se sale de lo común. Lo disparatado lleva en sí una carga de humor que, en el mundo infantil, puede resultar divertido. Y se sabe que una didáctica con diversión puede crear un ambiente favorable para el aprendizaje. No hay que temer a lo absurdo en la literatura infantil. Para un adulto, un texto absurdo es catalogado de ilógico, pero en la imaginación de los niños puede estar repleto de significado.

Ejemplo:

Un día, el sol se sintió más caliente de la cuenta. Tomó un abanico para refrescarse, pero no se le quitó lo caliente. Luego pidió a un avión que le llevara un hielo para refrescarse, pero el hielo tampoco le quitó lo caliente. Hasta una nube vino para soplar y soplar, pero tampoco el soplo de la nube pudo quitarle lo caliente. Entonces el sol sudó y sudó. Y esos sudores cayeron como ríos al mar. El sol sintió deseos de sumergirse; así que llegó a la playa y se metió en el mar. El sol se puso contento porque se refrescó metiéndose a flotar en las aguas del mar.

6. Uso de personificación de objetos

No solo los animales pueden adquirir cualidades antropomórficas en los cuentos, sino también los objetos. En la mentalidad de los niños, una cosa puede cobrar vida, con pensamientos y sentimientos. Igual que en el caso de los animales, la humanización de los objetos permite a los niños lectores verse reflejados en las cosas originalmente inanimadas que de repente toman rasgos humanos: hablando, actuando, reaccionando. La figura de estilo que consiste en atribuir propiedades humanas a un animal o a algo inanimado se llama prosopopeya.

Ejemplo:

Quiero entrar a mi casa, pero no encuentro la llave. La busco dentro de mi macuto flaco, pero no está ahí. La busco en mi mochila blanca, pero tampoco está ahí. Me pregunto a dónde se escapó mi llave, que no la hallo. La busco en el bolsillo de mi camisa y ahí tampoco la encuentro. Luego de un buen rato, me acerco a la puerta de mi casa, y es cuando me doy cuenta de que mi llave está durmiendo, arropada en el candado. Vamos a quedarnos calladitos, para que mi llave pueda descansar muy bien.

7. Uso de final inesperado y oblicuo

Un final inesperado provoca sorpresa. Es una apuesta al asombro. Con el final inesperado se persigue sorprender. Aquí el relato es como una bomba de tiempo que avanza según se va leyendo hasta explotar en la última frase, atrapando al lector en el estallido. El final oblicuo es el desenlace que se resuelve transversalmente, por un camino que no es el que se preveía. Se asemeja a los actos de prestidigitación, en donde el ilusionista distrae al espectador conduciendo su pensamiento en una dirección cuando en realidad se está escamoteando algo por otra vía.

Ejemplo:

El clavel y la lila están en un ramo de flores. Los dos bailan juntos y se dan un beso. El clavel le regala un anillo de plata a la lila. Y la lila le ofrece un helado de chocolate al clavel. El clavel trata a la lila muy amablemente, y ella le canta muy suavemente. Es que hoy hay una boda muy distinta: ¡demostramos aplausos porque hoy se casan el tomate y la yuca!

8. Uso del mundo de los sueños

La transcripción de elementos del mundo onírico puede aportar mucho a los textos. Ese fue uno de los aportes de los surrealistas. Muchas veces, en ese amplio universo de los sueños, encontramos situaciones que desafían a lo obvio y hasta a la razón. Parecen irracionalmente inadmisibles, descabelladas. Se puede hallar mucha riqueza para escribir en este mundo de soñar. Se encuentra una atmósfera misteriosa para el divertimento.

Ejemplo:

Tuve un sueño muy raro. Soñé con un mundo en donde todo era al revés. El abanico se mareaba de tanto dar vueltas. Las aves nadaban en el fondo del mar. Las nubes tenían miedo de vivir volando. La guagua iba corriendo en reversa. La nevera servía para calentar la comida, no para enfriarla. La gallina maullaba como un gato. La pelota no era redonda, sino en forma de cubo. Ya yo me estaba asustando, cuando de repente sonó el despertador. ¡Qué bueno que me desperté de soñar ese mundo raro al revés!

9. Uso de listas y repeticiones

En los textos para el público infantil, a diferencia de lo que se enseña en la escritura para los adultos, no hay que evitar la repetición. Al contrario, la repetición puede ayudar a la fluidez de la lectura y a una mejor captación del mensaje. En ese sentido, las listas y las reiteraciones son favorables para colaborar con la retención en la memoria. Y a los niños parece encantarles. Una manera es la anáfora, que es una figura retórica que consiste en la repetición de una o varias palabras al comienzo de un enunciado.

Ejemplo:

Hay muchas cosas que me gustan en la vida. Por ejemplo: Del plátano me gusta que con él se hace mangú. Del merengue me gusta tocar la güira. Del perro me gusta mucho que sea mi amigo. De los globos me gustan sus formas y colores. De la vaca me gusta tomarme su leche. De los carritos de juguete me gustan las carreras. De mi tía que vive fuera me gusta su manera linda de hablar inglés. Pero hay algo que no me gusta nada: de la guerra no hay nada que me guste.

10. Uso de exageraciones

Las exageraciones son propias de las caricaturas. Se trata de resaltar ciertas características de un personaje o de una acción o de una situación. Así, se puede hablar de una ciudad que es tan grande que para recorrerla de un extremo a otro hay que darle siete vueltas a la Tierra. Las exageraciones son permitidas para añadir humor al texto. Se llama hipérbole al recurso literario que consiste en exagerar las cualidades, características, costumbres, etc. de personas, lugares, animales u objetos.

Ejemplo:

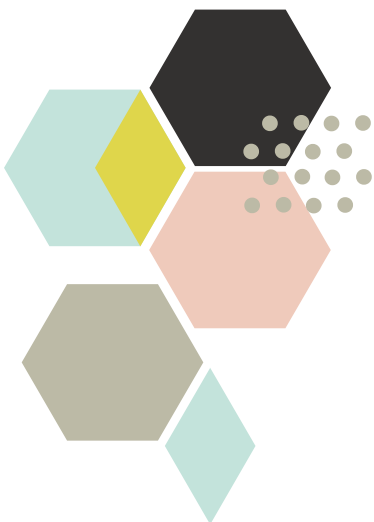
José es un chef que está cocinando en el restaurante en donde trabajo. Pero ahora veo que está llorando: «¡Buaaaaa!».
Creo que José no está feliz; así que le pregunto por qué llora.
—¿Alguien te lanzó alguna piedra que te hirió? ¿Un perro bravo te mordió el brazo? ¿Alguien te abrazó muy fuerte y te lastimó?
A todas mis preguntas, José me responde que no. Entonces noto que José está cocinando con arroz, con maíz y, sobre todo, con una montaña de cebollas. ¡Son las cebollas que le hacen llorar a José!

11. Uso de rimas y ritmos

Los niños disfrutan mucho con los juegos de palabras. Son muy capaces de gustar de la poesía con sus versos que riman. Aquí caben las retahílas, los trabalenguas y los versos pareados. Las retahílas son juegos de palabras que nombran cosas que se suceden de manera repetitiva, generalmente en forma de rima. Son típicamente infantiles. Pueden usarse como un juego, y también como un recurso lingüístico, de fluidez verbal, de la imaginación y de ejercicios de memoria.

Ejemplo:

Por jugar con palabras, me brindaron un bizcocho.
Por morder el bizcocho, mi boca se hizo un ocho.
Si ya yo soy un ocho, me partiré en dos ceros.
Con ese par de ceros haré un lapicero.
Con el lapicero dibujaré un crucero.
Y viajará y viajará junto a dos luceros.
Juntando los dos luceros, brotará un ocho.
Abriendo el ocho, me como el bizcocho.



12. Uso de moralejas

Aprovechar un cuento para dejar una enseñanza es propio de todas las culturas. Uno de los intereses de los niños que están en la edad de aprender a leer, es descubrir qué lección para la vida se puede extraer de un cuento. No siempre es necesario que esta moraleja se diga de manera explícita: muchas veces es mejor permitir que los niños, con su capacidad y su creatividad, saquen sus conclusiones, sus propias enseñanzas.

Ejemplo:

Había una vez un sapo que no le gustaba ser pequeño, no se aceptaba como era. Siempre quería ser lo que no era: grande, muy grande. El sapo admiraba al tigre, al elefante y a la ballena. Y deseaba parecerse a ellos: muy grande, muy grueso y muy enorme, para ser también admirado. Tenía prisa por crecer y crecer porque quería llamar la atención de los demás. Por eso, el sapo se hinchó y se hinchó, se infló y se infló. Todos, al ver cómo se agrandaba, le aplaudían gritando. El sapo trató de dar las gracias, pero... De pronto... ¡Prom! El sapo vanidoso se explotó. ¡Pobre sapo! Menos mal que había un kiosco de primeros auxilios, a donde lo llevaron en camilla para curarle las heridas.

13. Uso de diálogos

Los expertos de la literatura infantil afirman que a los niños les encantan los textos con diálogos. El hecho de que haya dos o más personajes conversando, permite a los niños identificarse con cada uno. Los personajes cobran «más vida» cuando hablan. En el mundo real, estamos rodeados de diálogos. El uso de conversaciones es, pues, una manera más para acercar a los niños a esa realidad.

Ejemplo:

Dragón Gruñón regañaba a Dragoncito porque no estaba siendo exitoso en ningún trabajo:
—Ya es hora de que tengas éxito en algún trabajo —dijo Dragón Gruñón a Dragoncito—. ¿Quieres trabajar en el circo haciendo malabares de fuego?
—No me gusta trabajar en el circo haciendo malabares de fuego. El fuego me da wákala —respondió Dragoncito.
—¿Quieres trabajar en el tren echando fuego al carbón? —preguntó Dragón Gruñón.
—No me gusta trabajar en el tren echando fuego al carbón. El fuego me da wákala —contestó Dragoncito.
—¿Quieres trabajar en la cocina echando fuego a la estufa y al horno? —siguió preguntando Dragón Gruñón.
—No me gusta trabajar en la cocina echando fuego a la estufa y al horno. El fuego me da wákala —alegó Dragoncito.

(continúa en siguiente página)

—¿Quieres trabajar en calefacción calentando con el fuego que sale de tu boca? —preguntó Dragón Gruñón.
—No me gusta trabajar en calefacción calentando con el fuego. Eso me da wákala —respondió Dragoncito.
—¿Entonces qué vas a probar? ¿En qué vas a trabajar? —insistió Dragón Gruñón.
—Mañana iré a la prueba de la escuela de bomberos, quiero examinarme —contestó Dragoncito.
Y agregó:
—¡Voy a ser exitoso apagando fuegos con el agua que sale de mi boca!

14. Uso del binomio fantástico

Este es un método creado por el laureado autor de literatura infantil Gianni Rodari. Consiste en elegir dos palabras lo bastante distantes la una de la otra como para que su relación sea extraña y luego crear una narrativa con ellas. Si en la elección de las palabras entra en juego el azar, mejor. Rodari, en su libro «Gramática de la fantasía» (Editorial Planeta, 2014), lo expresa así: «Hace falta cierta distancia entre las dos palabras, hace falta que sea lo bastante extraña a la otra, y su acercamiento directamente insólito, como para que la imaginación se vea obligada a ponerse en marcha para establecer entre ellas un parentesco, para construir un conjunto (fantástico) en el que puedan convivir los dos elementos extraños». Un ejemplo: el resultado de combinar la palabra «doctora» con la palabra «trueno» da origen al siguiente cuento.

Ejemplo:

La doctora Kika era una médica con fama de que sanaba todo.
Una mañana, cuatro señores fueron a verla a su consultorio.
—Doctora, se me dañó esta uña —le dijo el primer paciente.
A lo que la doctora Kika le recetó:
—Ponte este paño en el dedo.
—Doctora, me siento grave de cansancio —le dijo el segundo paciente.
A lo que la doctora Kika le recetó:
—Date un baño en la bañera.
—Doctora, tengo una gripe muy dañina —le dijo el tercer paciente.
A lo que la doctora Kika le recetó:
—Ponte este trapo en la cabeza.
El último paciente era muy extraño. Con una voz muy gruesa, le dijo a la doctora Kika:
—Doctora, vine a su consultorio porque estoy muy ronco.
La doctora se asombró de lo que estaba viendo, por eso le preguntó:
—¿Y cuál es tu nombre?
—Yo soy el señor Trueno —le respondió el cuarto paciente.
—¡Señor Trueno, pues deja de tronar por un año!
El señor Trueno aceptó la receta de la doctora, pero le preguntó:
—Doctora Kika, ¿cuál es el precio de la consulta?
A lo que la doctora le respondió:
—Por ser a usted, ¡gratis!

¿Cómo titular un texto?

En los cuentos para niños hay que evitar los títulos abstractos. En la mente de los niños se fijan mejor los títulos que se refieren a objetos o a sujetos concretos. Para escoger un título, es recomendable escribir varios y no decidirse de prisa por uno. A partir de una lista de nombres sugeridos, se elige un título que por sí mismo sea expresivo y que se asocie con alguno de los siguientes elementos del cuento: su incidente central, el nombre del protagonista, el objeto central de la acción y la conclusión de la historia. De nuevo, no hay que complicarse con el título.

A menudo un buen título se encuentra en la simplicidad de preguntarse de qué trata la historia y rebuscar en el texto: muchas veces, la respuesta se encuentra en el interior del propio texto.

Ejemplo:

Texto:

Se ven unos dedos tocando el piano. Se ven unos labios pitando el silbato. Se ven unos pies que bailan y bailan. Es una música que suena muy bien. ¡Es una fiesta muy buena! Se ve que mi papá es quien toca el piano, pita el silbato y baila con sus pies: ¡todo al mismo tiempo! Es un hombre orquesta muy famoso, por eso todos están de pie, pidiéndole más música.

Título escogido:

Mi papá





Textos decodificables

En su libro «La escritura literaria: cómo y qué leer para escribir» (Homo Sapiens Ediciones, 2005), la escritora argentina Patricia Suárez apunta: «El desarrollo de las competencias lectoras puede únicamente ser resultado de una tarea sistemática y sostenida en cada uno de los niveles de la enseñanza, para que sea posible que los alumnos lean y escriban textos de complejidad cada vez mayor».

Como parte de esa tarea sistemática, se ha propuesto la creación de libros con textos decodificables. Estos libros decodificables son textos cortos redactados con dificultad progresiva. Dicha dificultad está categorizada en seis etapas decodificables. Cada etapa enfatiza ciertas combinaciones de letras y sonidos tomando en cuenta el orden de frecuencia en la que aparecen en el idioma español, y el nivel de dificultad de la relación entre letras y sonidos. Resulta importante tomar en cuenta esta progresión en el nivel de dificultad, pues así se garantiza unos resultados de lectura satisfactorios para los niños: la tarea de leer no les resulta frustrante, puesto que cada texto está adecuado a su nivel.

Precisamente el objetivo de los libros decodificables es permitir al estudiante tener una práctica lectora exitosa. Cada vez que los estudiantes tienen éxito decodificando una palabra, se activa en ellos un proceso de autoaprendizaje que consolida las relaciones entre letras y sonidos. Una práctica donde el éxito lector es constante contribuye a que los estudiantes puedan alcanzar la automatización lectora y, por tanto, la comprensión.

Una manera de convertir un cuento creado en un texto decodificable es pasarlo por el colador de la «Lista de palabras para textos decodificables». Esta fue creada a través de la búsqueda electrónica de las palabras que contuvieran las letras o combinaciones de letras siguiendo la progresión de cada etapa. De este modo, se facilita la escritura de los libros decodificables.

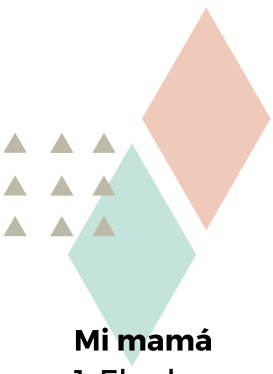
Para cada libro de cuento con texto decodificable, se sugiere que haya:

- 1) Mención de la etapa decodificable correspondiente.
- 2) Mención de los grafemas –combinaciones de letras y sonidos– correspondientes a la etapa.
- 3) El cuento en su versión para los niños, con texto decodificado para su lectura. Este cuento usa solo los grafemas de la etapa.
- 4) Un vocabulario ilustrado que consiste en una selección de algunas palabras con sus respectivas definiciones, a modo de minidiccionario con dibujos.
- 5) El mismo cuento, pero sin las limitaciones de los grafemas de la etapa. Es la versión para los tutores y los docentes, para que lo lean a los niños antes de que estos intenten la lectura de la versión para los niños.
- 6) Preguntas para ayudar a los niños a pensar sobre el cuento leído. Sirven para medir un poco la capacidad de comprensión del texto.

También es útil que se escriba para cada cuento unas referencias para la persona que lo vaya a ilustrar, con ideas de las posibles ilustraciones.

Los ejemplos de las páginas siguientes, con los mismos cuentos de las páginas anteriores, pero ahora editados como textos decodificables, son una muestra de cómo pueden ser los libros decodificables.





Etapa D-1

GRAFEMAS: a m e n o s i l u

Mi mamá

1. El sol no me sanó.
2. La luna no me sanó.
3. La miel no me sanó.
4. Mi mamá me sanó.
5. Mi mamá es un sol.
6. Mi mamá es una luna.
7. Mi mamá es una miel.
8. Amo a mi mamá.

Vocabulario ilustrado:

Sol: Estrella, centro de nuestro sistema planetario.

Luna: Enorme bola gris que está en el cielo y da luz en las noches.

Mamá: Mujer que ha parido un hijo o una hija.

Miel: Alimento amarillo y muy dulce, que hacen las abejas.

Para tutores y docentes:

Yo estaba enferma y me puse al sol para ver si me sanaba; pero el sol no me sanó. Luego llegó la noche y me coloqué bajo la luna para que ella me sanara; pero la luna no me sanó. Después me dieron miel para curarme. Me gustó mucho, pero la miel tampoco me sanó. Entonces me acurruqué con mi mamá... ¡y me sentí mucho mejor! Mi mamá me sanó. Es que ella es un sol y una luna. Mi mamá es más dulce que la miel. ¡Amo a mi mamá!

Preguntas:

1. ¿El sol, la luna y la miel sanaron a la niña?
2. ¿Quién sanó a la niña?
3. Según tu opinión, ¿por qué la niña dijo que su mamá era un sol?
4. Según tu opinión, ¿por qué la niña dijo que su mamá era una luna?
5. Según tu opinión, ¿por qué la niña dijo que su mamá era una miel?

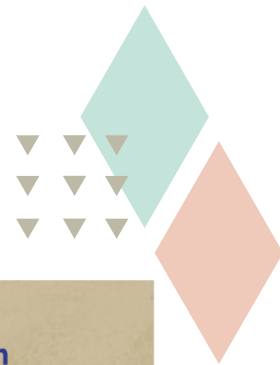
Para ilustradores:

1. Una niña con cara de enferma se coloca bajo los rayos del sol.
2. La niña se coloca bajo la luz de la luna.
3. La niña abre la boca para tomar la miel que se escurre sobre toda su ropa.
4. La niña es acurrucada por su mamá.
5. La mamá tiene un rostro que ilumina como el sol.
6. La mamá tiene una bella sonrisa de media luna.
7. La mamá lleva un pote gigante de miel.
8. La niña, ya sana, se tira a los brazos de su mamá.



Etapa D-2

GRAFEMAS: a m e n o s i l u y f p t b d



El león y el balón

1. El león patea el balón de fútbol.
2. Pas pas pas. El balón no se mete al fondo.
3. Todos los sapos y todos los patos se asoman.
4. El león en el bote se afana.
5. Todos los sapos y todos los patos se suben.
6. Ay ay ay. Son muy pesados. El bote se mete al fondo.
7. Solo se asoman dos dedos saludando.
8. El balón está solo.

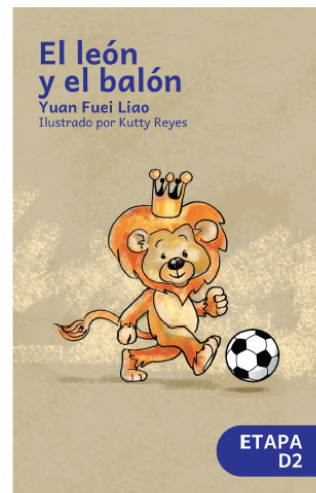
Vocabulario ilustrado:

León: Animal salvaje que ruga, de pelo amarillo y largo.

Balón: Pelota grande que se usa para jugar.

Sapo: Animal pequeño que salta y vive en el agua y en la tierra.

Bote: Barco pequeño.



Para tutores y docentes:

Un león futbolista patea tan fuerte el balón, que este cae rebotando hasta reposar en un río, sin meterse al fondo: ¡Pas pas pas! Todos los sapos y patos se asoman, sacando del río sus cabezas, asombrados por la fuerte caída del balón. El león se monta en un bote de vela, y se afana soplando la vela para acercarse a recoger el balón. Pero todos los sapos y patos se quieren subir al bote. ¡Ay ay ay! Son tan pesados que el bote no aguanta el peso de todos. El bote deja de flotar: se mete al fondo con todos. ¡Glup glup glup! El león también se hunde y solo saca dos dedos como si saludara. Al final, el balón se queda solo, flotando en el río, mientras los animales, incluyendo el león, están en la orilla tratando de secarse.

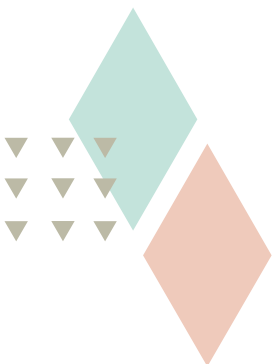
Preguntas:

1. ¿Quién pateó el balón de fútbol?
2. ¿A dónde cayó el balón?
3. ¿Quiénes se asomaron para ver?
4. ¿Qué le pasó al bote?
5. Al final, ¿qué se quedó flotando solo?

Etapa D-2

Para ilustradores:

1. Un león, con una corona en su cabeza, pateo una pelota de fútbol.
2. La pelota rebota dos veces encima de un río hasta quedarse flotando.
3. Una multitud de sapos y patos (sapas y patas también) sacan sus cabezas del río, sorprendidos, para mirar la pelota.
4. El león, montado en un bote de vela, sopla la vela para impulsar el bote.
5. Todos los sapos y patos se pelean para tratar de subir encima del bote.
6. El bote sucumbe ante el exceso de peso y se hunden todos, incluyendo el león.
7. Se ve un brazo del león que sale del agua haciendo la señal de victoria.
8. En primer plano está la pelota flotando sola en el río. Detrás, sobre la orilla, está el león secando su corona, y los sapos y los patos secándose con toallas.





Etapa D-3

GRAFEMAS: a m e n o s i l u y f p t b d ca co cu que qui v ll ya ye yi yo yu h ch bl fl pl cl

Una boda muy distinta

1. El clavel ama a la lila. Yo los vi en una fiesta bailable.
2. La lila ama al clavel. Yo los vi dándose un beso.
3. El clavel le da un anillo de plata a la lila.
4. La lila le da un helado de chocolate al clavel.
5. El clavel le habla amablemente a la lila.
6. La lila le canta suavemente al clavel.
7. Hoy los dos van a una boda muy distinta.
8. Aplausos, que hoy se casan el tomate y la yuca.

Vocabulario ilustrado:

Clavel: Flor larga y estrecha que puede ser de varios colores.

Anillo: Aro que se lleva en los dedos de la mano.

Helado: Alimento frío y dulce que se come como postre.

Tomate: Fruta roja, blanda y brillante, que se come en las ensaladas.

Para tutores y docentes:

El clavel y la lila están en un ramo de flores. Los dos bailan juntos y se dan un beso.

El clavel le regala un anillo de plata a la lila. Y la lila le ofrece un helado de chocolate al clavel. El clavel trata a la lila muy amablemente, y ella le canta muy suavemente.

Es que hoy hay una boda muy distinta: ¡demos aplausos porque hoy se casan el tomate y la yuca!

Preguntas:

1. Al principio, ¿qué estaban haciendo el clavel y la lila?
2. ¿Qué le dio el clavel a la lila?
3. ¿De qué sabor era el helado que la lila le dio al clavel?
4. ¿Quién le cantaba a quién?
5. Al final, ¿quiénes se casaron?

Para ilustradores:

1. Un clavel y una lila están bailando.
2. La lila y el clavel se dan un beso.
3. El clavel le ofrece un anillo de plata a la lila.
4. La lila le brinda un helado de chocolate al clavel.
5. El clavel le habla amablemente a la lila.
6. La lila le canta suavemente al clavel.
7. El clavel y la lila están como embelesados en un ambiente de boda.
8. El tomate y la yuca se están casando. La yuca lleva un ramo de flores, entre las que se destacan el clavel y la lila.

Una boda muy distinta

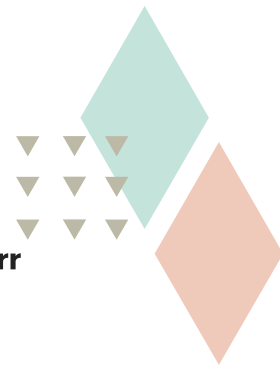
Yuan Fuei Liao
Ilustrado por Arlyn García



ETAPA
D3

Etapa D-4

GRAFEMAS: a m e n o s i l u y f p t b d ca co cu que qui
v ll ya ye yi yo yu h ch bl fl pl cl ga go gu gue gui güe güi gl r rr



Un mundo al revés

1. Era al revés: el abanico se mareaba de tanto dar vueltas.
2. Era al revés: las aves nadaban en el fondo del mar.
3. Era al revés: las nubes tenían miedo de vivir volando.
4. Era al revés: la guagua iba corriendo en reversa.
5. Era al revés: la nevera servía para calentar la comida.
6. Era al revés: la gallina maullaba como un gato.
7. Era al revés: la pelota no era redonda.
8. Qué bueno que me desperté de ese mundo al revés.

Vocabulario ilustrado:

Abanico: Objeto que sirve para echar aire.

Ave: Animal con alas, pico y plumas.

Nevera: Caja eléctrica que enfría la comida.

Gallina: Ave que pone huevos y cacarea.



Para tutores y docentes:

Tuve un sueño muy raro. Soñé con un mundo en donde todo era al revés. El abanico se mareaba de tanto dar vueltas. Las aves nadaban en el fondo del mar. Las nubes tenían miedo de vivir volando. La guagua iba corriendo en reversa. La nevera servía para calentar la comida, no para enfriarla. La gallina maullaba como un gato. La pelota no era redonda, sino en forma de cubo. Ya yo me estaba asustando, cuando de repente sonó el despertador. ¡Qué bueno que me desperté de soñar ese mundo raro al revés!

Preguntas:

1. ¿Qué le pasaba al abanico?
2. ¿Dónde estaban las aves?
3. ¿De qué tenían miedo las nubes?
4. ¿Qué decía la gallina?
5. Al final, ¿qué era ese mundo al revés?

Para ilustradores:

1. Un abanico eléctrico está mareado de tanto dar vueltas.
2. Unas aves con escafandras nadan en el fondo del mar.
3. Unas nubes miedosas bajan del cielo en paracaídas.
4. Una guagua corre en reversa por la carretera.
5. Una nevera abierta calienta una comida, como si fuera un microondas.
6. Una gallina diciendo: «Miau miau miau».
7. Una pelota en forma de cubo, rebotando como loca.
8. Una niña se despierta de un sueño.

Etapa D-5

GRAFEMAS: a m e n o s i l u y f p t b d ca co cu que qui v ll ya ye yi yo yu
h ch bl fl pl cl ga go gu gue gui güe güi gl r rr j ge gi ce ci z br cr dr fr

¿Por qué lloras?

1. —José, ¿por qué lloras? Parece que no estás feliz...
2. ¿Alguien te lanzó alguna piedra que te hirió?
3. —No. Nadie me ha lanzado ninguna piedra. Buaaaaa.
4. —¿Un perro bravo te mordió el brazo?
5. —No. Ningún perro bravo me ha mordido. Buaaaaa.
6. —¿Alguien te abrazó muy fuerte y te lastimó?
7. —No. Nadie me ha lastimado. Buaaaaa.
8. —Creo que ya sé qué te hace llorar... Cocinas con arroz, con maíz y con muchas cebollas.

Vocabulario ilustrado:

Piedra: Objeto muy duro y gris, que está en el suelo.

Morder: Clavar los dientes en algo.

Abrazar: Estrechar entre los brazos en señal de cariño.

Cebolla: Alimento redondo, de olor fuerte y sabor picante.

Para tutores y docentes:

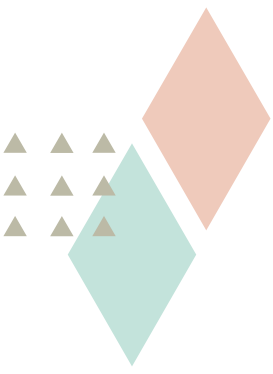
José es un chef que está cocinando en el restaurante en donde trabajo. Pero ahora veo que está llorando: «¡Buaaaaa!». Creo que José no está feliz; así que le pregunto por qué llora.—¿Alguien te lanzó alguna piedra que te hirió? ¿Un perro bravo te mordió el brazo? ¿Alguien te abrazó muy fuerte y te lastimó? A todas mis preguntas, José me responde que no. Entonces noto que José está cocinando con arroz, con maíz y, sobre todo, con una montaña de cebollas. ¡Son las cebollas que le hacen llorar a José!

Preguntas:

1. ¿Quién estaba llorando?
2. ¿José lloraba porque estaba herido?
3. ¿José lloraba porque un perro lo mordió?
4. ¿José lloraba porque le dolía algo?
5. ¿Por qué José lloraba?

¿Por qué lloras?
Yuan Fuei Liao
Ilustrado por Tulio Matos





Etapa D-5

Para ilustradores:

1. Un chef está cocinando y llorando.
2. Un mesero le pregunta al chef. El mesero tiene un globo de diálogo en donde se ve un brazo lanzando una piedra.
3. El chef, llorando, dice que no con la cabeza.
4. El mesero le pregunta al chef. El mesero tiene un globo de diálogo en donde se ve un perro mordiendo un brazo.
5. El chef, llorando, dice que no con la mano abierta.
6. El mesero le pregunta al chef. El mesero tiene un globo de diálogo en donde se ve a alguien apretando fuerte al chef.
7. El chef dice que no con un dedo.
8. El chef llora mientras corta una montaña de cebollas.

Etapa D-6



GRAFEMAS: a m e n o s i l u y f p t b d ca co cu que qui v ll ya ye yi yo yu h ch bl fl pl cl ga
go gu gue gui güe güi gl r rr j ge gi ce ci z br cr dr fr **gr pr tr ñ cc x k w**

El señor Trueno está ronco

1. Cuatro señores fueron a ver a la doctora Kika.
2. –Doctora, se me dañó esta uña. –Ponte este paño en el dedo.
3. –Doctora, me siento grave de cansancio. –Date un baño en la bañera.
4. –Doctora, tengo una gripe muy dañina. –Ponte este trapo en la cabeza.
5. El último paciente era extraño, con una voz muy gruesa.
6. –Doctora, estoy muy ronco. –¿Y cuál es tu nombre?
7. –Yo soy el señor Trueno. –Pues deja de tronar por un año.
8. –Doctora Kika, ¿cuál es el precio de la consulta? –Por ser a usted, gratis.

Vocabulario ilustrado:

Doctora: Persona que se encarga de sanar a los enfermos.

Uña: Parte dura que crece en la punta de los dedos.

Paño: Pedazo de tela.

Trueno: Ruido en las nubes, que acompaña al rayo.

Para tutores y docentes:

La doctora Kika era una médica con fama de que sanaba todo. Una mañana, cuatro señores fueron a verla a su consultorio.

–Doctora, se me dañó esta uña –le dijo el primer paciente.

A lo que la doctora Kika le recetó:

–Ponte este paño en el dedo.

–Doctora, me siento grave de cansancio –le dijo el segundo paciente.

A lo que la doctora Kika le recetó:

–Date un baño en la bañera.

–Doctora, tengo una gripe muy dañina –le dijo el tercer paciente.

A lo que la doctora Kika le recetó:

–Ponte este trapo en la cabeza.

El último paciente era muy extraño. Con una voz muy gruesa, le dijo a la doctora Kika:

–Doctora, vine a su consultorio porque estoy muy ronco.

La doctora se asombró de lo que estaba viendo, por eso le preguntó:

–¿Y cuál es tu nombre?

–Yo soy el señor Trueno –le respondió el cuarto paciente.

–¡Señor Trueno, pues deja de tronar por un año!

El señor Trueno aceptó la receta de la doctora, pero le preguntó:

–Doctora Kika, ¿cuál es el precio de la consulta?

A lo que la doctora le respondió:

–Por ser a usted, ¡gratis!

Preguntas:

1. ¿Cómo se llamaba la doctora?
2. ¿Por qué la doctora Kika era famosa?
3. En esa mañana, ¿cuántos pacientes fueron a ver a la doctora Kika?
4. ¿Cuál era el problema del señor Trueno?
5. ¿Cuánto le costó al señor Trueno su consulta a la doctora Kika?

Para ilustradores:

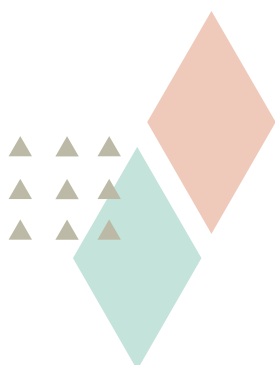
1. Cuatro señores (entre ellos el señor Trueno) están esperando en un consultorio médico.
2. Primer plano: la mano de una doctora cubre con un paño el dedo de un paciente.
3. El segundo paciente tiene aspecto de alguien muy cansado que se agarra a sí mismo para no caerse.
4. Primer plano: la mano de la doctora cubre con un trapo la cabeza del tercer paciente.
5. El señor Trueno puede ser un rayo personificado.
6. El señor Trueno abre su boca explicando a la doctora que está muy ronco.
7. La doctora le indica al señor Trueno que deje de tronar, que debe descansar. Puede ser un globo de diálogo en donde se ve al señor Trueno vacacionando en una playa.
8. Primer plano del señor Trueno feliz. En el fondo se ve a la doctora sonriendo.

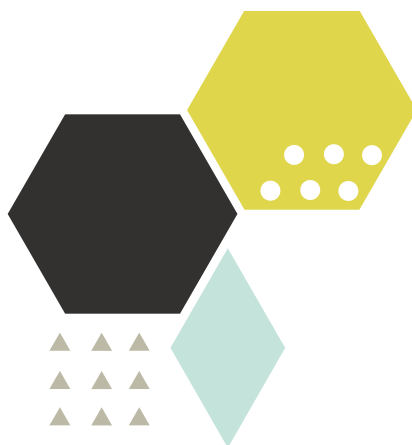
El señor Trueno está ronco

Yuan Fuei Liao
Ilustrado por Kutty Reyes



ETAPA
D6

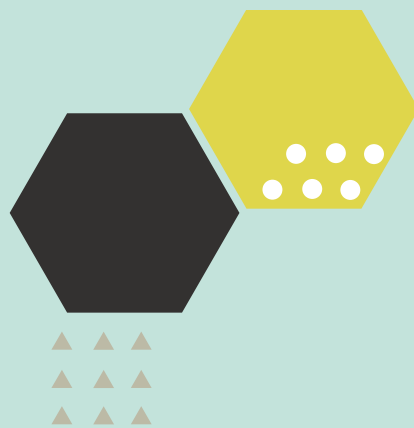




Proyecto USAID Leer
Universidad Iberoamericana - UNIBE
Av. Francia No. 129, Edificio Francia I, Piso 4
Santo Domingo, República Dominicana
(809)-689-4111 - Ext. 3133
c.veras@unibe.edu.do
m.german@unibe.edu.do

La realización del presente documento fue posible gracias al generoso apoyo del pueblo americano, a través de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID, por sus siglas en inglés). Los contenidos son responsabilidad de la Universidad Iberoamericana (UNIBE) mediante su Proyecto de la USAID Leer, y no necesariamente reflejan los puntos de vista de USAID o del gobierno de los Estados Unidos.

Está prohibido utilizar esta obra para fines comerciales. Está permitido adaptar y añadir a este trabajo, pero la obra resultante solo puede ser distribuida bajo licencia igual o similar a esta. Se debe mantener el derecho de autor y créditos de autores, ilustradores, etc.



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA

UNIBE 
LEADING GLOBAL EDUCATION

Proyecto Leer