

Actividades sugeridas del programa

1. Un relato basado en hechos reales

Los estudiantes escriben un cuento basado en un suceso ocurrido en su curso, escuela o comunidad. Para estimular la escritura, el docente lleva a la clase una serie de objetos que despierten la memoria de los estudiantes, como un diario con noticias viejas, recuerdos de un paseo, prendas de personas del colegio, fotos, etc. A partir de estos objetos, genera una conversación sobre distintos hechos que el curso recuerde como memorables. Los anotan todos en el pizarrón para que los estudiantes escojan sobre cuál escribir. Pueden hacerlo en forma individual o grupal. El docente les entrega un organizador gráfico para que conversen y anoten sus ideas antes de escribir:

INICIO	¿Dónde y cuando ocurren los hechos? ¿Quiénes participan? ¿Cuál es la situación?		Recuerda usar: <ul style="list-style-type: none">• un lenguaje expresivo para desarrollar la acción• descripciones de los personajes y del ambiente• conectores para ligar una parte con la siguiente
DESARROLLO	¿Cuáles son los hechos que hacen que la situación cambie? ¿Qué ocurre? ¿A quién le ocurre? ¿Cómo ocurre?		
DESENLACE	¿Qué ocurre finalmente?		

2. Escribir una leyenda sobre el origen de un invento moderno

El docente guía una conversación sobre las leyendas y su función: explicar por qué ocurren algunos fenómenos naturales o explicar el origen de ciertas cosas. Propone a los alumnos crear una leyenda moderna. Para esto, cada uno inventará un relato sobre el origen de un invento moderno de uso habitual en el hogar (electrodomésticos, artículos electrónicos, herramientas, vehículos). La idea es imaginar, en el estilo de las leyendas, la creación de estos instrumentos que nos ayudan en la vida cotidiana. Antes de comenzar, el profesor les lee o resume un ejemplo escrito por él o por otra persona.

Se puede estimular la escritura con las siguientes preguntas sobre el invento elegido:

- ¿Para qué sirve?
- ¿A qué se parece?
- ¿Qué se usaba antes?
- ¿Cómo se creó el invento?

Una vez que han terminado editan sus textos para crear una antología de leyendas y donarla a la biblioteca de la escuela, para que alumnos de otros cursos las puedan leer.

3. Escribir un cuento en el que aparezca un ser legendario

El docente ubica sobre el pizarrón los nombres o dibujos de una serie de personajes legendarios vistos durante la unidad. Los estudiantes eligen uno de los personajes y escriben de manera independiente y creativa un cuento con las siguientes características:

- Cada autor es el protagonista de su propia historia
- El protagonista enfrenta un problema difícil
- El ser legendario es parte del problema o de la solución del conflicto
- El lugar en que ocurren los hechos puede ser realista o fantástico

Para finalizar esta actividad, los alumnos intercambian sus cuentos y leen al curso lo escrito por otro.

Observaciones al docente

Para motivar la escritura es necesario proveer a los estudiantes de un estímulo inicial, una estructura que les permita organizar sus pensamientos y libertad para que sean creativos, tal como se sugiere en las actividades previas. Es necesario tener en cuenta que la estructura debe usarse como un apoyo para que los alumnos sepan por dónde partir pero, si un alumno propone una organización diferente, es bueno que tenga la oportunidad de ponerla en práctica, ya que esto desarrollará su creatividad.