



Lengua

3.º y 4.º de Primaria

Inventa tu propio cuento

Un guion para escribir un cuento entero sin quedarse en blanco.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Escribir un cuento no empieza escribiendo. Empieza **decidiendo cuatro cosas**: **Quién** → el personaje principal. Uno basta. **Dónde y cuándo** → el lugar y el momento. **Qué problema** → algo que se complica. Sin problema no hay historia. **Cómo se resuelve** → el final, que tiene que resolver **ese** problema y no otro. Con esas cuatro respuestas, el cuento se escribe solo en tres partes: **Planteamiento** → se presenta al personaje y el lugar. **Nudo** → aparece el problema. **Desenlace** → se resuelve.

Trucos

El problema **no tiene que ser enorme**. Perder una llave, no encontrar a alguien, tener que elegir entre dos cosas: con eso hay cuento de sobra. Los dragones no hacen falta. El final es donde se estropean casi todos. Dos que **no valen**: *Y entonces se despertó y era un sueño.* Eso no resuelve nada, lo anula. *Y ya está.* Eso no es un final, es dejar de escribir. Un final bueno **responde a la pregunta que abrió el nudo**. Si el problema era que se había perdido el perro, el final tiene que decir qué pasó con el perro. Y una ayuda para arrancar: escribe **primero el problema**, aunque vaya en el medio. Es la parte que sostiene todo lo demás, y una vez que la tienes sabes a dónde va el cuento. Para el adulto. Conviene no corregir la ortografía en el primer borrador. Si se corrige mientras se inventa, el niño escribe frases cortas y seguras para no fallar, y el cuento pierde antes de empezar.

1. Decide las cuatro cosas.

Quién: _____

Dónde y cuándo: _____

Qué problema: _____

Cómo se resuelve: _____

2. Tu personaje. Escribe tres cosas de él.

Cómo es por fuera: _____

Cómo es por dentro: _____

Algo que se le da mal: _____



3. ¿Es un buen problema? Marca los que sirven.

- ☐ Se le ha perdido el perro
- ☐ Se llama Ana
- ☐ Tiene que elegir entre dos amigos
- ☐ Vive en un pueblo
- ☐ No encuentra la llave de su casa

4. Finales que no valen. Explica por qué.

«Y entonces se despertó.» → ____

«Y ya está.» → ____

5. Escribe el planteamiento. Tres o cuatro líneas.

6. Escribe el nudo. Aquí aparece el problema.

7. Escribe el desenlace. Tiene que resolver ese problema.

8. Revisa. Contesta sí o no.

¿Se entiende quién es el personaje? ____

¿Hay un problema claro? ____

¿El final resuelve ese problema? ____

¿Has usado algún diálogo? ____

El reto

Coge el cuento que acabas de escribir y **cámbiale solo el final**. Escribe **otro desenlace distinto** que resuelva el mismo problema de otra manera. Ahora lee los dos y decide **cuál te gusta más**. Después contesta: ¿los dos finales son igual de buenos? ¿Qué tiene el que has elegido que no tenga el otro?



Solucionario

Ejercicios 1, 2, 5, 6 y 7: respuesta abierta. Lo que se comprueba es la **coherencia entre las partes**: que el personaje del planteamiento sea el mismo del nudo, y que el desenlace responda al problema que se planteó y no a otro distinto. Ejercicio 3: sirven «**se le ha perdido el perro**», «**tiene que elegir entre dos amigos**» y «**no encuentra la llave de su casa**». No sirven *se llama Ana* ni *vive en un pueblo*: son datos del personaje o del lugar, no problemas. Un problema tiene que **complicar algo**. Ejercicio 4: *«Y entonces se despertó»* no resuelve el problema, lo **borra**: si todo era un sueño, nada de lo que pasó cuenta. *«Y ya está»* no es un final, es **dejar de escribir**: el lector se queda sin saber qué pasó. Ejercicio 8: respuesta abierta. Las cuatro preguntas son la revisión mínima de cualquier relato, y conviene hacerlas **antes** de corregir la ortografía. El reto: respuesta abierta. Lo habitual es que **los dos finales no sean igual de buenos**, y la diferencia casi nunca está en cuál es más espectacular: está en cuál **encaja mejor con el personaje** tal y como se ha descrito. Ese es el criterio que conviene sacar a la luz. Se da por conseguido si escribe el segundo final y explica su elección con una razón, no solo con «me gusta más».

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Decide personaje, lugar y problema antes de escribir. C [] EP [] NC []
2. Distingue un problema de un dato. C [] EP [] NC []
3. Escribe las tres partes diferenciadas. C [] EP [] NC []
4. El desenlace resuelve el problema planteado. C [] EP [] NC []
5. Evita los finales que anulan la historia. C [] EP [] NC []
6. Mantiene coherente al personaje. C [] EP [] NC []
7. Revisa su texto con criterios concretos. C [] EP [] NC []



El reto

Cómo leer el conjunto. El 2 es el que decide si habrá cuento. Un niño que confunde un dato con un problema escribe descripciones, no historias, y por mucho que alargue no pasa nada en el texto. El 4 y el 5 son la misma cosa vista de dos maneras. El final es lo último que se escribe, cuando ya se está cansado, y por eso es donde se recurre al sueño o al «ya está». Anticiparlo evita los dos. El 7 funciona porque las preguntas son concretas. «Revisa tu texto» no lleva a ninguna parte; «¿el final resuelve el problema?» sí se puede contestar.