



Lectura

3.º y 4.º de Primaria

Los caballos voladores · Actividades

Para después de leer el cuento. El cuento va aparte.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____ Cómo se usa esta hoja Esta hoja **no es el cuento**: es lo que se hace **después** de leerlo. Primero se lee «**Los caballos voladores**» —el cuento va en su propio PDF— y luego se contesta aquí. Es un cuento de **fantasía**, y eso pide algo del lector: **aceptar unas reglas** que no son las de la vida real. El pacto de la fantasía

1. En este cuento pasa algo que no puede pasar de verdad. ¿Qué es?

2. ¿Te ha molestado al leer? _____

¿Por qué crees que no? _____

3. Piensa en otros cuentos o películas que conozcas. Escribe tres cosas imposibles que aceptamos sin problema:

a) _____

b) _____

c) _____

4. La regla del juego. Contesta.

En una historia de fantasía se aceptan cosas imposibles.

Pero ¿se puede **cambiar la regla a mitad** del cuento? _____

¿Qué pasaría si un personaje vuela en la página 2 y en la 6 ya no puede, sin explicación?

Lo que pasa en el cuento

5. Contesta.

¿Quiénes son los protagonistas? _____

¿Dónde ocurre? _____

¿Qué problema aparece? _____

¿Cómo se resuelve? _____

6. Ordena los hechos principales. Numera del 1 al 5.



7. Lo real y lo imposible. Clasifica tres cosas del cuento.

puede pasar de verdad: ____

no puede pasar: ____

no estoy seguro: ____

8. Piensa un poco más.

Aunque los caballos vuelen, los personajes **sienten** cosas normales: miedo, alegría, ganas.

Escribe **un momento** del cuento en el que un personaje siente algo que tú has sentido alguna vez.

El reto

1. Tu regla imposible. Inventa **una sola cosa imposible** para un cuento tuyo. Solo una. En mi mundo, _____

2. Sé coherente.

Ahora escribe **tres consecuencias** de esa regla. Si en tu mundo la gente vuela, ¿cómo son las casas? ¿Y los coches? ¿Y el colegio? a)

_____ b)

_____ c)

3. Escribe el principio.

Con esa regla y esas consecuencias, escribe **ocho líneas** de tu cuento. Cuidado: la regla **no puede fallar** a mitad. Si vuelan, vuelan siempre. Y una pregunta para pensar: en los cuentos de fantasía casi siempre **hay una sola cosa imposible** y el resto funciona normal. **¿Por qué crees que es mejor así que llenarlo todo de magia?**



Solucionario

Ejercicio 1: que **los caballos vuelen**. Se acepta cualquier otro elemento fantástico del cuento que el alumno identifique. Ejercicio 2: respuesta abierta. Lo esperable: **no molesta** porque desde el principio sabemos que es un cuento de fantasía y **aceptamos la regla**. Ejercicio 3: valen ejemplos muy variados: animales que hablan, varitas mágicas, viajes en el tiempo, superpoderes, alfombras voladoras, coches que hablan. Ejercicio 4: **no** se puede cambiar la regla a mitad · si un personaje vuela y luego no, **sin explicación**, el lector **deja de fiarse** de la historia. La fantasía admite cualquier regla, pero exige **cumplirla**. Ejercicios 5, 6 y 7: respuesta según el cuento. En el 7 se valora que sepa **separar** lo posible de lo imposible, y que la casilla «no estoy seguro» sea una respuesta válida y no un fallo. Ejercicio 8: respuesta abierta. Es la pregunta que conecta la fantasía con la vida: los caballos vuelan, pero **el miedo y la alegría son de verdad**. El reto: creación con coherencia. Lo que se evalúa **no es la imaginación**, sino la **coherencia**: que las tres consecuencias se deriven de verdad de la regla y que el texto no la incumpla. Y sobre por qué una sola cosa imposible: porque si **todo** puede pasar, **nada tiene consecuencias** y la historia deja de tener tensión. Con una sola regla nueva, el lector puede **predecir y sorprenderse**, que es de lo que vive un cuento. Se da por conseguido si la regla se mantiene en las ocho líneas.

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. Identifica el elemento fantástico. C [] EP [] NC []
2. Entiende el pacto con el lector. C [] EP [] NC []
3. Reconoce elementos imposibles en otras historias. C [] EP [] NC []
4. Sabe que la regla debe mantenerse. C [] EP [] NC []
5. Resume y ordena los hechos del cuento. C [] EP [] NC []
6. Separa lo posible de lo imposible. C [] EP [] NC []
7. Inventa un mundo coherente con su regla. C [] EP [] NC []



El reto

Cómo leer el conjunto. El 2 y el 4 son lo que esta hoja aporta y casi nunca se enseña: la fantasía **no es que todo valga**, es un **acuerdo** con reglas que hay que cumplir. Quien lo entiende lee mejor y escribe mucho mejor. El 7 lo comprueba de la forma más exigente: inventar una regla es fácil, **sostenerla ocho líneas** no lo es. El 6 admite el «no estoy seguro» a propósito. Reconocer que algo es dudoso es una respuesta honesta y conviene premiarla.