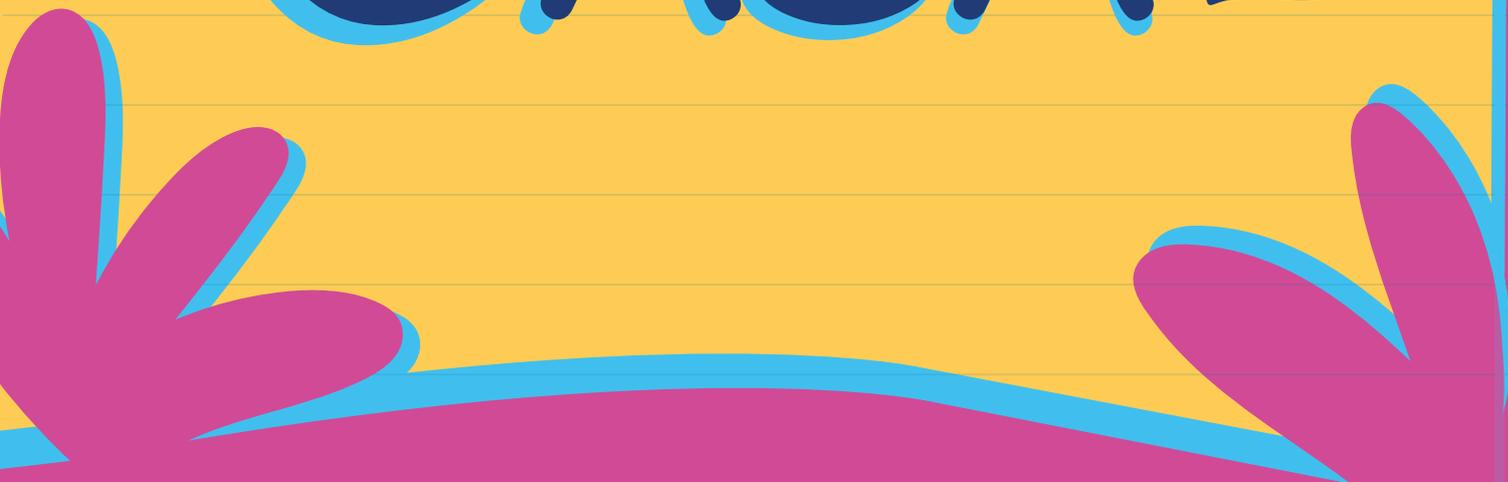


Fundación  
BBVA



LEER  
en  
CASA



# TEXTO NARRATIVO

¿Qué actividades realizaremos?

¿Qué materiales o recursos utilizaremos?

Trabajo con títulos de cuentos.

• Puede copiar los siguientes títulos en la pizarra o preparar previamente un papelote con ellos:

El difícil viaje de mi abuelo a la ciudad

La llegada de la televisión a mi pueblo

Nuestros paseos en la plaza

Trabajo con la lectura titulada: **El campo de batalla virtual** (Adelante 6, Lima, pp. 166-167)

- Papelote con lectura.
- Plumones para el papelote.
- Hojas o cuaderno del estudiante.

Escribo un texto narrativo.

- Hojas o cuaderno del estudiante.

## INICIO

### 01 PRESENTACIÓN:

Recuerde a sus estudiantes que hay distintos tipos de textos y que estos pueden ser:

• DESCRIPTIVOS

NARRATIVOS •

• INFORMATIVOS

ARGUMENTATIVOS •

• INSTRUCTIVOS

Anuncie que la sesión de hoy se centrará en los textos **NARRATIVOS**.



## 02 TRABAJO PREVIO:

• Copie estos títulos en la pizarra:

- El difícil viaje de mi abuelo a la ciudad
- La llegada de la televisión a mi pueblo
- Nuestros paseos en la plaza

• Pida a un estudiante que lea en voz alta los títulos copiados en la pizarra.

• Pregunte a todo el grupo de clase:

“¿De qué podrían tratar estos títulos?”.

Recoja las respuestas de sus estudiantes. Por ejemplo, "El difícil viaje de mi abuelo a la ciudad" podría tratar la historia de un nieto que relata las aventuras que tuvieron sus abuelos para mudarse del campo a la ciudad".

- Deje claro que son muchas las historias que se pueden contar a partir de estos títulos. Señale que los textos narrativos relatan sucesos en los que encontramos personajes y una trama. Los personajes hacen algo o les pasa algo que vale la pena ser contado por interesante, curioso, ilustrativo, anecdótico, ejemplar, etc.
- Aclare que, en la estructura de los textos narrativos, lo central es que, como decíamos, tiene que pasar algo que vale la pena contar en la narración. Esto puede ser ficticio. Por lo general, se puede identificar en ellos un inicio de la historia, un nudo y la resolución del nudo que se llama desenlace. Ponga un ejemplo, para que los estudiantes se den

cuenta de cada parte:

## "El difícil viaje de mi abuelo a la ciudad".

- **Inicio:** Había una vez un niño llamado Pablo que siempre escuchaba las historias que le contaba su abuelo.

- **Nudo:** Un día el abuelo le contó las dificultades que tuvo en el viaje que realizó para mudarse del campo a la ciudad. Su primera dificultad apareció cuando no encontraba como transportar a Herminia, su vaca. Después de varios días, un camionero amigo la dejó subir en el camión. A mitad de camino, el camión se malogró. Tras mucho caminar, el abuelo y Herminia llegaron a una granja, donde a cambio de leche, les dieron alojamiento.

- **Desenlace:** En la granja todos estuvieron tan contentos con Herminia y el abuelo que les pidieron que se queden a vivir allí. Y así fue, el abuelo se

quedó a vivir en la granja y solo se mudó a la ciudad cuando Herminia murió.

### 03 EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

**COMUNIQUE EL PROPÓSITO DE LA SESIÓN**

**¿QUÉ VAMOS A APRENDER?**

Comprendemos y producimos un texto narrativo.

**¿CÓMO LO VAMOS A HACER?**

Leemos un texto narrativo.

Comprobamos nuestra comprensión haciéndonos preguntas y respondiendo las preguntas de otros.

Identificamos las características del texto narrativo.

Escribimos un texto narrativo.

# DESARROLLO

## Primera Actividad

Leemos el texto narrativo y comprobamos nuestra comprensión.

**01** Pegue en la pizarra el texto titulado:

**El campo de batalla virtual**

**02** Pida sus estudiantes que lean en silencio los textos y luego, lea usted -una vez más- el texto en voz alta.



## El campo de batalla virtual

"Mirar el reloj hace que el tiempo pase más lento", pensé. Me sentía algo nervioso: faltaban solo diez o quince minutos para el reto. El profesor aún no terminaba de dictar las tareas pendientes para el lunes. Al sonar el timbre de salida, tendríamos que ir volando a la cabina que queda en la esquina de la calle donde está mi colegio. La posibilidad de no encontrar una computadora libre me volvía loco.

El recreo había servido para pactar el encuentro de *Gun Bound*. Mis amigos del sexto grado y yo éramos unos expertos en el juego. Como equipo, no teníamos igual; teníamos el record invicto.

Nuestros rivales, los de la promoción de primer grado de secundaria, por ser mayores que nosotros, creían que tenían la partida ganada. Ambos grupos nos envalentonamos y soltamos amenazas y predicciones acerca de la partida. ¡Ring! ¡Ring! Como si fuéramos corredores esperando el disparo de partida, mis compañeros y yo cogimos nuestras mochilas y salimos disparados del salón, dejando a todos los demás mortales detrás. El equipo estaba listo para su batalla final. De ganar la partida, seríamos más que reconocidos en el colegio: nadie se atrevería a meterse con nosotros, pues habríamos demostrado que éramos los mejores.

Llegué primero a las rejas que bloquean la entrada al "campo de batalla"; inmediatamente después, llegó Jenny y, finalmente, luego de unos segundos, apareció Micky.



Nadie había notado la ausencia del estratega, el cerebro del equipo, Julio.

Julio era un amigo muy callado, nunca participaba en clase ni hacía ruido, no jugaba con nosotros en el recreo y pasaba siempre desapercibido. Por esa razón, nadie se dio cuenta de que no había asistido a clases. El equipo había pactado el juego sin estar él presente. "Cancelemos nomás. Decimos que no está, que no vino", dijo Micky energicamente. "Nada de eso", repliqué de inmediato.

Mientras esto ocurría, a la mitad de la vereda y rumbo a la cabina se encontraba el grupo rival. Haciendo bulla y a empujones, se acercaban lentamente. Sebastián, el mayor de todos, había separado ya sus máquinas. Por eso, no tenían tanta prisa. Cuando estuvieron cerca, el más pesado de ellos, Norberto, dijo: "A ver, pues, tanto que hablan. Ahora se verá quién es mejor".

Jenny quiso explicar nuestro problema, pero la detuve justo a tiempo y tomé la palabra: "Entremos, pero necesitamos cinco minutos, porque tenemos que esperar que Julio se conecte desde otra cabina". Un plan rápido y, definitivamente, no una solución a nuestro problema, pero evitaba la vergüenza de posponer tan importante contienda.

Nos encontrábamos en un aprieto. Necesitábamos un cuarto jugador y no había signos de que Julio apareciera. De repente, la casilla para el cuarto jugador se completó. Tan solo aparecía el nombre Rommel. Sin hacer muchas preguntas, nos dispusimos a jugar.



La partida fue una demostración de estrategia y habilidad. Nuestras características de juego parecían amoldarse casi naturalmente al juego de este desconocido. Derrotados, solo les quedó cumplir con lo pactado y retirarse de nuestro feudo. Ahora, seríamos los dueños del lugar.

El verdadero nombre del cuarto jugador era Abel. Vivía en Arequipa. Yo nunca pensé que nuestro salvador estuviera tan lejos de la cabina en la que nosotros jugábamos. Le pregunté también el porqué del nombre "Rommel", pero solo me dijo: "Búscalo en Internet. Si eres un verdadero estratega, te gustará su historia". Quedé aun más intrigado. Luego de intercambiar nuestras direcciones de correo electrónico, nos despedimos. Decidí pagar unos quince minutos más de tiempo para buscar la información.

(Adelante 6, Lima, págs. 166-167)

3

**03** Lo primero es conversar con los estudiantes sobre el contenido del cuento. Podemos dirigir la discusión a identificar la estructura de la historia: el inicio (dos grupos de jóvenes se van a enfrentar en un juego de video en una cabina de internet), el nudo de la historia (un equipo ha perdido a su

participante central, el estratega del equipo) y el desenlace (de manera inesperada, aparece un jugador que cubre el vacío del miembro ausente del equipo, y así se logra la victoria).

**04** Los estudiantes deberán volver a escribir el desenlace de la historia que corresponde a la parte subrayada del texto. Los estudiantes deberán idear otra manera de resolver la ausencia del jugador clave en el equipo. Eso cambiará también el final de la historia.

## Segunda Actividad

Escribo un texto narrativo a partir de una frase.

**01** Pida a los estudiantes que saquen una hoja o que trabajen en sus cuadernos.

**02** Ahora señale que deben de escribir un texto

narrativo con inicio, nudo Para ello, pueden escoger uno de los tres títulos siguientes:

- Mi participación en las Olimpiadas escolares.
- El lugar favorito de mi ciudad
- Las aventuras en el transporte público

**03** Recomendación para el docente: Como regla general, es importante discutir antes los contenidos sobre los que se va a escribir, mejora la calidad de los textos.

**04** Mientras sus estudiantes trabajan, acérquese a sus lugares y oriente su trabajo.

## CIERRE

**01** Señale que durante la sesión han trabajado con textos narrativos. "Primero, trabajamos con títulos de textos narrativos y contamos pequeñas historias a partir de ellos. En segundo lugar, trabajamos con el texto El campo de batalla virtual y escribimos su desenlace. Finalmente, elaboramos un texto a partir de uno de los títulos propuestos.

**02** Confirme que sus estudiantes han comprendido a identificar un texto narrativo. Puede realizar estas preguntas:

**¿Cuáles de los siguientes títulos podría tratarse de un texto narrativo?**

-Las características de la isla San Lorenzo. (Aquí nos hablan de los detalles la isla, la describen. Se trata de un texto descriptivo).

- Instrucciones para visitar el mercado de artesanía. (Este texto tiene como finalidad ser una guía para el mercado. Se trata de un texto instructivo).

- La fundación de Piura. (Probablemente nos brinde información sobre datos históricos de cuando los españoles fundaron la ciudad. Se trata de un texto informativo).

- El niño que se hizo artesano (Esto podría ser un cuento, por lo tanto, es un texto narrativo).

**03** Para concluir, pregunte a sus estudiantes cuáles son las características de los textos narrativos.

Las respuestas se deben de orientar a lo siguiente:

- Los textos narrativos relatan un suceso. Este puede ser o no ficticio.

- Presentan inicio, nudo y desenlace.

- Su función suele ser entretener al lector.