

STAAR CONNECTION™ Serie de Desarrollo™

Lectura
3
maestro



KAMICO®
Instructional Media, Inc.

STAAR CONNECTION™

Lectura
3
maestro

Serie de Desarrollo™

II/iv/MMXIX
Versión 1



KAMICO®

Instructional Media, Inc.

© 2019 KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida de ninguna manera ni por ningún medio (electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o cualquier otro) sin el previo permiso por escrito de KAMICO® Instructional Media, Inc., con la excepción siguiente.

La reproducción de estos materiales está permitida para el uso de un maestro individual en su salón de clases, pero no para la venta comercial. LA REPRODUCCIÓN DE ESTOS MATERIALES PARA TODAS LAS CLASES DE UN GRADO ESCOLAR, PARA TODA UNA ESCUELA O PARA TODO UN SISTEMA ESCOLAR ESTÁ TERMINANTEMENTE PROHIBIDA.

© 2019
KAMICO® Instructional Media, Inc.
P.O. Box 1143
Salado, Texas 76571
Telephone: 254.947.7283 Fax: 254.947.7284

KAMICO® Instructional Media, Inc.
STAAR CONNECTION™
Introducción

El programa de KAMICO® Instructional Media está validado por investigaciones basadas en métodos científicos. La **Serie Diagnóstica™** y la **Serie de Desarrollo™** de **STAAR CONNECTION™** se pueden usar en tándem para asegurar el dominio de las áreas de conocimientos y los TEKS de Texas. La *Serie Diagnóstica™* contiene un conjunto de evaluaciones. Cada evaluación incluye una mezcla de áreas de conocimientos y TEKS. Este formato basado en la investigación provee un refuerzo continuo para los conceptos ya dominados y asegura la retención de estos conceptos. Para obtener un provecho máximo de esta serie, administre una prueba diagnóstica a los estudiantes. Una vez que hayan terminado la prueba, utilícela como una herramienta didáctica. Repase cada pregunta con la clase, discutiendo todas las respuestas correctas e incorrectas. Luego use la prueba como una herramienta de diagnóstico para determinar un estándar en que los estudiantes necesitan refuerzo. Busque ese estándar en la *Serie de Desarrollo™*.

Cada libro de la *Serie de Desarrollo™* contiene actividades y evaluaciones aisladas que permiten el desarrollo de TEKS específicos. Por cada uno de los TEKS, hay por lo menos una actividad individual o de grupo. Las actividades proveen de forma divertida, estimulante, pero no amenazadora, una manera de desarrollar el dominio de los TEKS. Además de estas actividades, cada libro de la *Serie de Desarrollo™* contiene evaluaciones de estándares aislados para identificar el dominio de las destrezas o la necesidad de desarrollarlas o reforzarlas. Continúe alternando entre la *Serie Diagnóstica™* y la *Serie de Desarrollo™* de **STAAR CONNECTION™**.

El software de **DATA CONNECTION®** imprime las hojas de respuestas de los estudiantes en papel normal usando un impresor de láser estándar, escanea las hojas de respuestas utilizando un escáner TWAIN-compliant, califica las evaluaciones y desagrega los datos académicos de cada estudiante, mostrando los objetivos que se han dominado y las metas y objetivos que necesitan refuerzo. El software está preprogramado para funcionar con todas las evaluaciones de KAMICO®. Se puede adaptar fácilmente para funcionar con otros materiales didácticos al igual que con evaluaciones creadas por el maestro, la escuela, el distrito o el estado. **DATA CONNECTION®** analiza los datos académicos de cada estudiante, clase, grado escolar y grupo demográfico. Los informes se presentan en forma tabular y gráfica. Se provee un análisis de las preguntas para determinar el método de enseñanza más efectivo.

KAMICO® Instructional Media, Inc. apoya los esfuerzos dedicados a conseguir un progreso anual adecuado y a eliminar las sorpresas en los resultados de las evaluaciones cruciales.

© 2019 KAMICO® Instructional Media, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida de ninguna manera ni por ningún medio (electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación o cualquier otro) sin el previo permiso por escrito de KAMICO® Instructional Media, Inc., con la excepción siguiente.

La reproducción de estos materiales está permitida para el uso de un maestro individual en su salón de clases, pero no para la venta comercial. LA REPRODUCCIÓN DE ESTOS MATERIALES PARA TODAS LAS CLASES DE UN GRADO ESCOLAR, PARA TODA UNA ESCUELA O PARA TODO UN SISTEMA ESCOLAR ESTÁ TERMINANTEMENTE PROHIBIDA.

© 2019
KAMICO® Instructional Media, Inc.
P.O. Box 1143
Salado, Texas 76571
Telephone: 254.947.7283 Fax: 254.947.7284

**Eligible Texas Essential Knowledge and Skills
Grado 3 - lectura**

Área de conocimientos 1:

Comprensión de textos de diversos géneros literarios

El estudiante demostrará habilidad para comprender textos escritos de distintos géneros de lectura.

(4) **Lectura/desarrollo del vocabulario.** Los estudiantes comprenden vocabulario nuevo y lo utilizan al leer y al escribir. Se espera que los estudiantes:

(A) identifiquen el significado común de los prefijos (ej., *ex-*, *des-*) y de los sufijos (ej., *-era*, *-oso*) y sepan cómo éstos cambian el significado de las raíces; ***Estándar de preparación esencial***

	MA	ES
Derbi de palabras de un mundo chiflado	13	5
Evaluación	35	11

(B) usen el contexto para determinar el significado relevante de palabras poco comunes o para distinguir entre las palabras con significados múltiples y los homógrafos (ej., *vino*-la bebida; *vino*-del verbo venir); ***Estándar de preparación esencial***

Carnaval de contexto (pistas de contexto) . . .	39	15
Evaluación (pistas de contexto)	59	19
Misión de significados múltiples de Marte (palabras con significados múltiples—estilo diccionario)	64	25
Evaluación (palabras con significados múltiples—estilo diccionario)	79	29

(C) identifiquen y usen antónimos, sinónimos y homófonos (ej., *tubo*, *tuvo*). ***Estándar de apoyo***

Jugada perfecta (antónimos y sinónimos)	84	35
Evaluación (antónimos y sinónimos)	97	37
Ver doble, oír doble (homógrafos y homófonos)	101	41
Evaluación (homógrafos y homófonos)	118	53

**Área de conocimientos 2:
Comprensión y análisis de textos literarios**

El estudiante demostrará habilidad para comprender y analizar textos literarios.

(2) Lectura/primeras destrezas de lectura/estrategias. Los estudiantes comprenden una variedad de textos utilizando estrategias útiles cuando sea necesario. Se espera que los estudiantes:			
(B) hagan preguntas relevantes, busquen clarificación y localicen hechos y detalles de las historias y de otros textos, y apoyen las respuestas con evidencia del texto. Estándar de apoyo			
	MA		ES
En busca de preguntas	123		59
Evaluación	126		65
 (5) Lectura/comprensión de textos literarios/tema y género. Los estudiantes analizan, infieren y sacan conclusiones sobre el tema y el género en diferentes contextos culturales, históricos y contemporáneos, y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. Se espera que los estudiantes:			
(A) parafraseen los temas y los detalles de apoyo de las fábulas, las leyendas, los mitos o los cuentos. Estándar de apoyo			
Mitos parecidos	132		71
Evaluación	147		73
 (6) Lectura/comprensión de textos literarios/poesía. Los estudiantes comprenden, infieren y sacan conclusiones sobre la estructura y los elementos de la poesía y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. Se espera que los estudiantes:			
(A) describan las características de las distintas formas poéticas y cómo éstas crean imágenes (ej., poesía narrativa, poesía lírica, poesía humorística, verso libre). Estándar de apoyo			
Bonanza de estrofas	156		83
Evaluación	168		91

(8) **Lectura/comprensión de textos literarios/ficción.** Los estudiantes comprenden, infieren y sacan conclusiones sobre la estructura y los elementos de la ficción y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. Se espera que los estudiantes:

(A) ordenen en secuencia y resuman los eventos principales de un argumento y expliquen su influencia en eventos futuros;

Estándar de preparación esencial

	MA	ES
Traza el argumento (argumento)	175	99
Evaluación (argumento)	187	101
Da en el clavo (idea principal)	192	
Evaluación (idea principal)	201	107
Rosquillas con detalles (detalles de apoyo) . .	207	113
Evaluación (detalles de apoyo)	211	127
Haz un resumen (resumen)	217	133
Evaluación (resumen)	222	135

(B) describan la interacción de los personajes, incluyendo sus relaciones y los cambios que experimentan.

Estándar de preparación esencial

Combinado de personajes	240	153
Evaluación	261	155

(9) **Lectura/comprensión de textos literarios/literatura de no ficción.**

Los estudiantes comprenden, infieren y sacan conclusiones sobre las variadas estructuras y rasgos de la literatura de no ficción, y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. ***Estándar de apoyo***

Discutamos las biografías	267	161
Evaluación	270	165

(10) **Lectura/comprensión de textos literarios/lenguaje sensorial.**

Los estudiantes comprenden, infieren y sacan conclusiones sobre cómo el lenguaje sensorial de un autor crea imágenes en un texto literario y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. Se espera que los estudiantes:

(A) identifiquen el lenguaje que crea experiencias visuales gráficas y atrae los sentidos. ***Estándar de apoyo***

Historias con mordisco	275	171
Evaluación	283	183

(16) Lectura/textos publicitarios. Los estudiantes utilizan destrezas de comprensión para analizar cómo las palabras, las imágenes, los gráficos y los sonidos interactúan de diferentes maneras para impactar el significado. Los estudiantes continúan aplicando los estándares previos con mayor profundidad en textos con un nivel más alto de complejidad. Estándar de apoyo	MA	ES
Reunión de medios de comunicación	288	189
Evaluación	304	195

(Tabla 19) **Lectura/destrezas de comprensión.** Los estudiantes utilizan una variedad flexible de destrezas meta-cognitivas tanto en lecturas asignadas como independientes para entender el mensaje de autor. Conforme se van desarrollando como lectores autónomos y críticos, los estudiantes continúan aplicando los estándares previos con mayor profundidad en textos que tienen un nivel más alto de complejidad. Se espera que los estudiantes:

(D) hagan inferencias sobre el texto y utilicen evidencia textual para apoyar su comprensión; Estándar de preparación esencial (ficción) / Estándar de apoyo (literatura de no ficción, poesía)		
Una causa merecedora (causa y efecto)	310	
Evaluación (causa y efecto)	320	201
Improvisación predecible (predicciones)	325	
Evaluación (predicciones)	334	207
Adivina con veinte preguntas (escenario) . . .	338	
Evaluación (escenario)	351	211
Inventa una historia (comparar y contrastar) .	356	217
Evaluación (comparar y contrastar)	362	231
Moraleja con apoyo (apoyo para inferencias) .	367	237
Evaluación (apoyo para inferencias)	369	239
Encuentro de organizadores (organizadores gráficos)	375	245
Evaluación (organizadores gráficos)	377	249
Desarrollar lógica (conclusiones y generalizaciones)	386	259
Evaluación (conclusiones y generalizaciones)	403	263
(E) resuman la información del texto manteniendo el significado y el orden lógico. Estándar de preparación esencial (ficción) / Estándar de apoyo (literatura de no ficción, poesía)		
Ajuste de historias	407	
Evaluación	425	267

**Área de conocimientos 3:
Comprensión y análisis de textos informativos**

El estudiante demostrará habilidad para comprender y analizar textos informativos.

(12) Lectura/comprensión de textos informativos/cultura e historia.			
Los estudiantes analizan, infieren y sacan conclusiones sobre el propósito del autor en contextos culturales, históricos y contemporáneos, y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. Estándar de apoyo		MA	ES
	Completamente a propósito	430	273
	Evaluación	432	275
(13) Lectura/comprensión de textos informativos/textos expositivos.			
Los estudiantes analizan, infieren y sacan conclusiones sobre el texto expositivo y proporcionan evidencia del texto para apoyar su comprensión. Se espera que los estudiantes:			
(A) identifiquen los detalles o hechos que apoyan la idea principal;			
Estándar de preparación esencial			
	Programa tu robot de idea principal (idea principal)	440	283
	Evaluación (idea principal)	453	293
	La pirámide de 100,000 detalles (detalles de apoyo)	459	
	Evaluación (detalles de apoyo)	470	299
(B) saquen conclusiones de los hechos presentados en un texto y apoyen estas afirmaciones con evidencia textual;			
Estándar de preparación esencial			
	Apoyo para nuestros amigos los animales . . .	476	306
	Evaluación	481	309
(C) identifiquen en los textos las relaciones de causa y efecto explícitas entre las ideas; Estándar de preparación esencial			
	Artefactos de causa y efecto	486	315
	Evaluación	490	325
(D) usen características de los textos (ej., letra negrita, subtítulos, palabras clave, letra cursiva) para localizar información y para formular y verificar predicciones sobre el contenido del texto.			
Estándar de preparación esencial			
	Gran cazador de texto	496	331
	Evaluación	499	337

(15) **Lectura/comprensión de textos informativos/textos de instrucción.** Los estudiantes comprenden cómo recabar y usar información en textos de instrucción y en documentos. Se espera que los estudiantes:

	MA	ES
(B) localicen y usen información específica de los rasgos gráficos de un texto. Estándar de apoyo		
Dilo con imágenes	503	341
Evaluación	510	345

(16) **Lectura/textos publicitarios.** Los estudiantes utilizan destrezas de comprensión para analizar cómo las palabras, las imágenes, los gráficos y los sonidos interactúan de diferentes maneras para impactar el significado. Los estudiantes continúan aplicando los estándares previos con mayor profundidad en textos con un nivel más alto de complejidad. **Estándar de apoyo**

Manía con los medios de comunicación	516	351
Evaluación	519	359

(Figure 19) **Lectura/destrezas de comprensión.** Los estudiantes utilizan una variedad flexible de destrezas meta-cognitivas tanto en lecturas asignadas como independientes para entender el mensaje del autor. Conforme se van desarrollando como lectores autónomos y críticos, los estudiantes continúan aplicando los estándares previos con mayor profundidad en textos que tienen un nivel más alto de complejidad. Se espera que los estudiantes:

(D) hagan inferencias sobre el texto y utilicen evidencia textual para apoyar su comprensión; Estándar de preparación esencial		
Ayuda para los héroes históricos (predicciones)	523	363
Evaluación (predicciones)	533	365
IECG: Investigadores de la estrategia de conclusión y generalización (conclusiones y generalizaciones)	537	369
Evaluación (conclusiones y generalizaciones)	564	371
Expo del Transporte (organizadores gráficos)	568	375
Evaluación (organizadores gráficos)	581	383

	MA	ES
(E) resuman la información del texto manteniendo el significado y el orden lógico. <i>Estándar de preparación esencial</i>		
El enlace perdido (cronología)	589	391
Evaluación (cronología)	599	399
Lanzamiento de tema (resumen)	605	
Evaluación (resumen)	607	405
Clave de respuestas	622	
Hoja para las respuestas del estudiante		421
Clave de la hoja de respuestas	633	
Información sobre los productos de KAMICO®	637	

**Área de conocimientos 2: Comprensión y análisis de textos literarios
TEKS 2/5A**

*Parafrasear los temas y los detalles de apoyo de las fábulas, las leyendas,
los mitos o los cuentos*

**ACTIVIDAD
Mitos parecidos**

Materiales

Hoja de guía de *Mitos parecidos* (edición del estudiante)
Hojas de historias origen de *Mitos parecidos*— 1 historia
para cada estudiante

Procedimiento

Explique a los estudiantes que cada cultura tiene sus propias fábulas, leyendas, mitos y cuentos, y que incluso aunque estas historias sean originarias de distintos lugares, pueden tener muchas cosas en común. Continúe explicando que estas obras se suelen usar para enseñar, entretener, asustar o para contar cómo las cosas llegaron a existir.



Pida a los estudiantes que piensen en fábulas, leyendas, mitos y cuentos que conozcan. Dígalos que traten de recordar todo lo que puedan de cada obra y que la vuelvan a contar. Discuta los detalles de apoyo y los temas de estas historias. Compare y contraste unas historias con otras. Recite de memoria una fábula, una leyenda, un mito o un cuento a los estudiantes. Cuando haya terminado, pida a los estudiantes que vuelvan a contar la historia parafraseando los puntos principales. Pídales que identifiquen el tema y la moraleja o lección.

Distribuya una historia origen de *Mitos parecidos* a cada estudiante. Los estudiantes leen la fábula, leyenda, mito o cuento de su historia. Cuando terminen, deben poder parafrasear los puntos principales lo suficientemente bien como para explicar la historia a otra persona. Usando la información de su historia origen, los estudiantes completan las hojas de guía de *Mitos parecidos* de su edición del estudiante.

Cuando todos los estudiantes hayan terminado sus hojas de guía, dígalos que circulen por el salón. Los estudiantes deben buscar a compañeros que tengan historias origen diferentes. Cada estudiante debe tratar de encontrar a un compañero cuya historia tenga más cosas en común con la suya (p. ej., el tipo de personaje, moraleja/lección/tema, argumento, escenario). Los estudiantes deberán volver a contar su historia cuando sea necesario. Cuando todos los estudiantes hayan encontrado un compañero, pida a cada pareja que explique a la clase en qué se parecen sus historias.

Variación

Los estudiantes repiten la actividad, pero esta vez buscan compañeros cuya historia tenga menos cosas en común con la suya.

Componentes de la actividad provistos en la edición del estudiante

<p>Nombre _____ TEKS 2/5A</p> <p style="text-align: center;">Hoja de guía de Mitos parecidos</p> <p>Título de la historia: _____</p> <p>Personaje(s) (encierra en un círculo todos los que correspondan)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 2px;">ser humano con habilidades normales</td> <td style="padding: 2px;">ser humano con poderes extraordinarios</td> <td style="padding: 2px;">animal con características animales</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">animal con características humanas</td> <td style="padding: 2px;">animal con poderes extraordinarios</td> <td style="padding: 2px;">otras criaturas</td> </tr> </table> <p>Escenario (encierra en un círculo todos los que correspondan)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 2px;">un tiempo muy lejano</td> <td style="padding: 2px;">una ciudad</td> <td style="padding: 2px;">un pueblo</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">una aldea</td> <td style="padding: 2px;">un castillo o palacio</td> <td style="padding: 2px;">un campo o una tierra salvaje</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">una isla</td> <td style="padding: 2px;">la cima de una montaña</td> <td style="padding: 2px;">el cielo</td> </tr> </table> <p>Argumento (escribe en los espacios en blanco)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 2px;">Objetivo del personaje principal:</td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Problema del personaje principal:</td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Cómo se resuelve el problema:</td> <td style="height: 20px;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: center; font-size: small;">© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.</p>	ser humano con habilidades normales	ser humano con poderes extraordinarios	animal con características animales	animal con características humanas	animal con poderes extraordinarios	otras criaturas	un tiempo muy lejano	una ciudad	un pueblo	una aldea	un castillo o palacio	un campo o una tierra salvaje	una isla	la cima de una montaña	el cielo	Objetivo del personaje principal:		Problema del personaje principal:		Cómo se resuelve el problema:		<p>Propósito (encierra uno o dos en un círculo)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="padding: 2px;">explicar cómo algo llegó a existir</td> <td style="padding: 2px;">enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento</td> <td style="padding: 2px;">asustar</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="padding: 2px;">entretener</td> </tr> </table> <p>Lección, moraleja o tema (escribe en el espacio en blanco)</p> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; width: 100%;"></div> <p style="text-align: center; font-size: small;">© KAMICO® Instructional Media, Inc. All Rights Reserved.</p>	explicar cómo algo llegó a existir	enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento	asustar	entretener		
ser humano con habilidades normales	ser humano con poderes extraordinarios	animal con características animales																										
animal con características humanas	animal con poderes extraordinarios	otras criaturas																										
un tiempo muy lejano	una ciudad	un pueblo																										
una aldea	un castillo o palacio	un campo o una tierra salvaje																										
una isla	la cima de una montaña	el cielo																										
Objetivo del personaje principal:																												
Problema del personaje principal:																												
Cómo se resuelve el problema:																												
explicar cómo algo llegó a existir	enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento	asustar																										
entretener																												

Clave de respuestas

Las respuestas variarán. Las respuestas sugeridas incluyen las siguientes.

La leyenda de la flauta (leyenda nativa americana)

Personaje(s): ser humano con habilidades normales, animal con características humanas (joven, alce, pájaro carpintero)

Escenario: un tiempo muy lejano; el campo o una tierra salvaje

Argumento

Objetivo del personaje principal: Después de haber tenido un sueño, el personaje principal quiere hacer una flauta para tocar la bella música que oyó en el bosque.

Problema del personaje principal: Su gente no sabe cómo utilizar la música para expresar sus sentimientos.

Cómo se resuelve el problema: El personaje principal sigue las instrucciones de su sueño para hacer una flauta, la cual utiliza para traer la música a su gente.

Propósito: explicar cómo algo llegó a existir

Lección, moraleja o tema: (Flauta) La música es un regalo especial. Presta atención a tus sueños. El mundo natural tiene mucho que ofrecer.

Cómo Coyote robó el fuego (cuento nativo americano)

Personaje(s): ser humano con habilidades normales, animal con características humanas, otras criaturas (Coyote, fuego, Guardianas del Fuego)

Escenario: un tiempo muy lejano; la cima de una montaña; un pueblo

Argumento

Objetivo del personaje principal: Coyote quiere encontrar el fuego para ayudar a los seres humanos.

Problema del personaje principal: El fuego está vigilado por las Guardianas del Fuego.

Cómo se resuelve el problema: Coyote roba el fuego y lo esconde en la leña, de donde las personas pueden sacarlo.

Propósito: explicar cómo algo llegó a existir, entretener

Lección, moraleja o tema: El fuego es un regalo especial. El mundo natural tiene mucho que ofrecer. El fuego es muy poderoso.

Las dos ranas (cuento japonés)

Personaje(s): animal con características humanas (rana Osaka, rana Kyoto)

Escenario: un tiempo muy lejano; una ciudad; la cima de una montaña

Argumento

Objetivo del personaje principal: Las ranas quieren ver otra ciudad.

Problema del personaje principal: El camino a la otra ciudad es largo y duro.

Cómo se resuelve el problema: Las ranas deciden dar la vuelta y regresar sin visitar la otra ciudad.

Propósito: enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento, entretener

Lección, moraleja o tema: Es mejor hacer las cosas uno mismo. El conocimiento se obtiene mejor mediante la experiencia propia.

Las aventuras de Momotaro (cuento japonés)

Personaje(s): ser humano con poderes extraordinarios (Momotaro, padres de Momotaro, mono, faisán, perro, ogro)

Escenario: un tiempo muy lejano; el campo o una tierra salvaje; una isla

Argumento

Objetivo del personaje principal: Momotaro quiere llevarse el tesoro del ogro malvado.

Problema del personaje principal: El tesoro está vigilado por el ogro malvado.

Cómo se resuelve el problema: Momotaro consigue el tesoro con la ayuda de unos animales amigos.

Propósito: enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento, entretener

Lección, moraleja o tema: El trabajo en equipo puede ser provechoso. Nunca se sabe cuándo un amigo podrá ayudarte. Sé amable con los animales. El mundo natural tiene mucho que ofrecer.

Rayo y Trueno, el carnero y la oveja (cuento africano)

Personaje(s): ser humano con habilidades normales, animal con poderes extraordinarios (Rey, Rayo, Trueno)

Escenario: un tiempo muy lejano; un pueblo; el cielo

Argumento

Objetivo del personaje principal: El Rey quiere que su pueblo sea tranquilo.

Problema del personaje principal: Rayo no se comporta bien y causa muchos problemas.

Cómo se resuelve el problema: El Rey envía a Rayo y a Trueno al cielo.

Propósito: enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento, explicar cómo algo llegó a existir

Lección, moraleja o tema: Es importante seguir las reglas y comportarse bien. Sé amable con la gente si quieres ser apreciado.

Mamad el Honesto (cuento africano)

Personaje(s): ser humano con habilidades normales (tal vez también un ser humano con poderes extraordinarios) (Mamad, rey, reina)

Escenario: un tiempo muy lejano; un castillo o palacio; un pueblo

Argumento

Objetivo del personaje principal: El rey quiere engañar a Mamad.

Problema del personaje principal: El rey le dice a Mamad que diga algo que sería una mentira.

Cómo se resuelve el problema: Mamad idea una manera de dar información sin decir una mentira.

Propósito: enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento, entretener

Lección, moraleja o tema: Una persona sabia nunca miente. Es difícil engañar a las personas sabias. Nunca debemos forzar a una persona a hacer algo que va en contra de su naturaleza.

El cuervo y el ganso (cuento inuit)

Personaje(s): animal con características humanas (Cuervo, Ganso)

Escenario: un tiempo muy lejano

Argumento

Objetivo del personaje principal: Cuervo quiere que Ganso lo pinte y Ganso quiere que Cuervo lo pinte a él.

Problema del personaje principal: Cuervo es muy grosero con Ganso.

Cómo se resuelve el problema: Cuervo sufre las consecuencias de actuar groseramente.

Propósito: explicar cómo algo llegó a existir, enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento

Lección, moraleja o tema: Trata a los demás con respeto. No seas vanidoso.

Cómo el cuervo trajo el fuego (cuento inuit)

Personaje(s): animal con características humanas (Cuervo, Halcón)

Escenario: un tiempo muy lejano; el campo o una tierra salvaje; el cielo

Argumento

Objetivo del personaje principal: Cuervo quiere el fuego.

Problema del personaje principal: El fuego está en medio de un lago y Cuervo no quiere ir a buscarlo.

Cómo se resuelve el problema: Halcón le trae el fuego a Cuervo, pero se quema el pico.

Propósito: explicar cómo algo llegó a existir, entretener

Lección, moraleja o tema: No hagas el trabajo de los demás. Ten cuidado si alguien te pide que hagas su trabajo. Hay que pagar un precio por las cosas que son importantes.

El gusano de luz y la grajilla (cuento indio)

Personaje(s): animal con características humanas (gusano de luz, grajilla)

Escenario: el campo o una tierra salvaje

Argumento

Objetivo del personaje principal: La grajilla quiere comerse al gusano de luz, y el gusano de luz no quiere que se lo coman.

Problema del personaje principal: El gusano de luz tiene que pensar en una manera de evitar que la grajilla se lo coma.

Cómo se resuelve el problema: El gusano de luz engaña a la grajilla para que se coma las chispas en vez de los gusanos de luz.

Propósito: explicar cómo algo llegó a existir, entretener

Lección, moraleja o tema: Si eres listo puedes salvarte la vida.

El poder del arpa (cuento irlandés)

Personaje(s): ser humano con habilidades normales (tal vez también un ser humano con poderes extraordinarios) (Dagda, joven guerrero, rey)

Escenario: un tiempo muy lejano; un castillo

Argumento

Objetivo del personaje principal: Dagda tiene que demostrar a un joven guerrero que su arpa es tan poderosa como las armas de un guerrero.

Problema del personaje principal: Un joven guerrero le dice a Dagda que un músico no es tan bueno como un guerrero, y que un arpa no tiene mucho valor.

Cómo se resuelve el problema: Dagda toca el arpa de tal modo que convence al joven de que es poderosa y, al final, la usa para hacer que el joven se vaya del gran salón.

Propósito: enseñar una lección o demostrar un buen comportamiento, entretener

Lección, moraleja o tema: La música puede ser tan poderosa como las armas. Ten cuidado de no retar a alguien que sea amigo del rey.

Enriquecimiento

Los estudiantes se turnan para contar sus historias frente a la clase o hacer representaciones con grupos de otros estudiantes.

Historias origen de Mitos parecidos

La leyenda de la flauta (leyenda nativa americana)

En las generaciones antiguas había muy pocos instrumentos musicales. Había algunos tambores, pero no se veían u oían flautas. Las personas estaban tristes porque su música no podía mostrar lo que sentían.

Un día, un joven salió a cazar. Se fue lejos del pueblo, al interior de la tierra salvaje. El joven vio un alce, pero no pudo alcanzarlo. El animal era demasiado rápido. El alce encaminó al joven a la profundidad del bosque.

A lo lejos de un sendero, el joven cazador oyó un sonido extraño. Era como una canción. Sonaba como un lamento. Como si un fantasma estuviera llorando. Luego pareció un grito de alegría. El sonido estaba lleno de sentimiento, a veces alegre, a veces intranquilo, pero siempre bello. Sin que el joven se diera cuenta, el sonido se apoderó de su corazón. El joven se quedó dormido.

En un sueño, vio un pájaro carpintero rojo, un *wagnuka*. El animal le habló dulcemente: —Si me sigues, yo te enseñaré.

El ave llevó al joven a un árbol y, con su pico, comenzó a hacer agujeros en una de las ramas. El joven cazador estaba asombrado. Cuando el viento sopló, los agujeros de la rama recogieron la voz del viento y comenzaron a cantar.

—¡Ese es el sonido que escuché! ¡La voz llena de sentimiento! —dijo el joven.

Cuando el muchacho despertó, corrió al primer árbol que pudo encontrar. Trabajó duro durante muchas horas en una rama. Primero la ahuecó utilizando un taladro de cuerda de arco. Luego le hizo agujeros con el taladro. La rama quedó igual que la del pájaro carpintero. El joven sopló suavemente en los agujeros. La música que surgió llegó a capturar los corazones de todo su pueblo. Con la ayuda del pájaro carpintero, había hecho la primera flauta. Había traído la belleza de la música a su gente.



Cómo Coyote robó el fuego (cuento nativo americano)

Hace mucho tiempo, no había seres humanos en el mundo. Entonces, un día, brotaron personas del suelo. Las personas estaban felices la mayor parte del tiempo. Sin embargo, había algo que las entristecía cuando llegaba. Lo llamaban *invierno*. Era un tiempo de frío intenso y de blancas mantas de nieve que robaban la tierra. Durante este tiempo había poco que comer. Era un tiempo triste, el invierno. Era triste porque los ancianos y los niños a veces se enfermaban. A veces incluso morían en la nieve y el hielo.

Un día de invierno, Coyote pasó caminando por un pueblo donde la gente estaba muy apenada. Las mujeres cantaban canciones tristes porque habían perdido a sus seres queridos en el frío. A Coyote no le gustó esta tristeza y quiso ayudar a la gente. Así que decidió hacer un viaje.

Coyote sabía dónde encontrar una cosa llamada *fuego*. El fuego, pensó Coyote, podría ayudar a los hombres y mujeres a calentarse en invierno. Pero Coyote sabía que tendría que tener mucho cuidado y ser muy valiente. El fuego era el prisionero de las Guardianas del Fuego, quienes lo cuidaban con mucho esmero porque el fuego era muy poderoso. Las Guardianas del Fuego no querían que las personas lo tuvieran. No querían que el poder del fuego estuviera en sus manos.

Coyote subió a la cima de la montaña donde vivían las Guardianas del Fuego y cuando no estaban mirando salió de los matorrales y se abalanzó hacia el fuego. Entonces, agarró un tizón ardiente con los dientes y echó a correr montaña abajo.

Corrió muy rápido, pero las Guardianas del Fuego también eran muy veloces y lograron alcanzarlo. Una de las guardianas llegó a tocar a Coyote con su largo dedo. El dedo hizo que la punta de la cola de Coyote se volviera tan blanca como la nieve. La cola de los coyotes sigue siendo blanca hasta hoy día.

Finalmente, Coyote arrojó el fuego a la leña y la leña se lo tragó. Las Guardianas del Fuego no lo pudieron sacar. Pero Coyote sabía cómo sacarlo. Les enseñó a las personas cómo hacer girar un palo afilado en un agujero para liberar el fuego. También les enseñó a frotar dos palos para que saliera el fuego. A partir de entonces, las personas supieron cómo controlar el fuego y nunca más estuvieron tristes cuando llegaba el invierno.



Las dos ranas (cuento japonés)

Había una vez en Japón dos ranas. Una de ellas vivía en una acequia en Osaka. La otra vivía en un estanque en Kyoto. Fue algo curioso, pero un día las dos tuvieron la misma idea al mismo tiempo.

La rana de Osaka dijo: —Me iré a recorrer el mundo. ¡Iré a ver Kyoto!

La rana de Kyoto dijo: —Me iré a recorrer el mundo. ¡Iré a ver Osaka!

Así pues, cada rana salió de su casa y se encaminó hacia la ciudad de la otra rana. Cuando ambas ranas llegaron a la cumbre de una alta montaña, se encontraron.

—¡Qué lástima que no seamos un poco más altas! —dijo la rana de Osaka. ¿O fue la rana de Kyoto? Daba igual. Las dos estaban pensando lo mismo y lo dijeron en voz alta—. Si las dos nos paramos estiradas y miramos a lo lejos, las dos podremos ver la ciudad a la que vamos.

Cada rana se paró sobre las patas traseras y apoyó las patas delanteras en los hombros de la otra rana para no caerse. Pero se les olvidó algo. Como las ranas tienen los ojos encima de la cabeza, sus ojos miraban hacia lo que tenían detrás. Por eso, mientras estaban estiradas, con el morro hacia el cielo, ¡cada rana estaba mirando a la ciudad de la que había salido!

—¿Esa es Osaka? ¡Es igual que Kyoto! —dijo la rana de Kyoto.

—¿Esa es Kyoto? ¡Es igual que Osaka! —dijo la rana de Osaka.

Y las dos dijeron al mismo tiempo: —¡Este viaje es demasiado largo y penoso si todas las ciudades son iguales!

Así que las dos regresaron a sus casas y durante el resto de su vida ambas creyeron que Kyoto y Osaka se parecían tanto como dos chícharos.



Las aventuras de Momotaro (cuento japonés)

Hace cientos de años, vivía un anciano que era muy honesto. Era leñador y vivía con su esposa. Cuando él se iba a cortar leña, ella se iba a lavar la ropa al río. Un día, mientras la mujer lavaba en el río, vio algo extraño. Era un durazno flotando en el agua. La mujer lo tomó y lo guardó para dárselo a su trabajador esposo.

Cuando los dos se encontraron a la hora de comer, la mujer puso el durazno sobre la mesa. Justo en ese momento, el durazno se abrió en dos y un bebé nació de él. Como no tenían hijos, la pareja se quedó con el bebé y lo llamaron Momotaro o Niño Melocotón.

Momotaro creció fuerte y valiente. Un día se paró y dijo: —Voy a ir a la isla del ogro malvado para llevarme su tesoro. Por favor, padres, prepárenme comida para el viaje.

Así que los padres molieron grano y pescado, y prepararon unas sabrosas albóndigas para su viaje.

A lo largo del camino, Momotaro conoció a un mono, un faisán y un perro. Todos ellos tenían hambre y eran fieles. —Si nos das a cada uno una albóndiga, iremos contigo a luchar contra el ogro.

Momotaro accedió, y todos juntos se fueron dispuestos a luchar contra el ogro.

Cuando llegaron a la isla del ogro, el faisán voló por encima de la verja para encontrar las llaves. Cuando regresó, le dijo al mono donde estaban. El mono se coló por la verja, robó las llaves y se las trajo a Momotaro. Entonces, el perro ladró muy fuerte y asustó terriblemente al ogro. Momotaro pudo conquistar fácilmente al asustado ogro y se llevó todo su tesoro.

Más tarde, Momotaro regresó a su casa y a sus laboriosos y honestos padres, y todos tuvieron riqueza para el resto de sus días.



Rayo y Trueno, la oveja y el carnero (cuento africano)

En la antigüedad, Rayo y Trueno vivían con la gente de los pueblos. Pero el Rey, que quería que su pueblo fuera silencioso, hizo que se fueran a vivir a la afueras.

En aquel entonces, Trueno era una vieja oveja madre. Su hijo, Rayo, era un joven y energético carnero. Cuando el exaltado carnero se enojaba, causaba destrucción y ruina. Derribaba árboles. Quemaba casas y campos. Incluso hería a la gente y a otros animales. Nadie quería al carnero. Cuando tenía una mala racha, su madre lo regañaba con voz fuerte y lo amonestaba diciendo: —¡Ya está bien, Rayo! ¡Estáte quieto y deja de causar daños!

Pero Rayo no prestaba atención a su madre. Cuando estaba de mal humor, le daban rabietas todavía peores. Por fin, la gente se enojó seriamente y fue a ver al Rey.

Enojado por el ruido que hacían, el Rey desterró a Rayo y a Trueno y los hizo vivir en el cielo. Al menos allí arriba en las nubes no serían tan ruidosos. Pero aún hoy en día, cuando Rayo está enojado, le siguen dando berrinches. Todavía daña los árboles y las casas. Y, si escuchas bien, aún puedes oír a lo lejos a su madre regañándolo para que siente cabeza.



Mamad el Honesto (cuento africano)

Érase una vez un hombre que era muy honesto. También se le consideraba muy sabio. Se llamaba Mamad, y se decía que jamás había mentido—ni siquiera una sola vez, nunca.

El rey de Mamad era un hombre más joven. Al rey le gustaban las bromas. Él no creía que Mamad pudiera ser tan honesto o sabio como todo el mundo decía. Así que, un día, el rey decidió engañar a Mamad.

Al mediodía, el rey fue al centro del pueblo con sus hombres. Se acercó mucha gente a su alrededor. Mamad también estaba allí. El rey les dijo a todos que se iba de caza con sus hombres.

El rey sujetó a su caballo por la crin y apoyó firmemente su pie izquierdo en el estribo. Entonces, le gritó a Mamad: —Ve al palacio y dile a mi reina que volveré mañana a esta hora para comer con ella. Dile que prepare un gran festín. Comeremos juntos cuando regrese.

Después, el rey les susurró a sus hombres: —No iremos de caza. Solo iremos a dar un paseo y no vendremos a la hora de comer. Eso significa que Mamad le mentará a la reina cuando le diga que regresaré para comer con ella.

Pero Mamad era sabio y honesto en verdad. Fue a ver a la reina y esto fue lo que le dijo: —Tal vez deba preparar un gran festín para la comida del rey mañana y tal vez no deba hacerlo. El rey podría estar aquí al mediodía o es posible que no esté.

—¡Dime! —exigió la reina—. ¿Vendrá a comer después de la caza o no vendrá?

—No sé si puso su pie derecho en el estribo o si puso su pie izquierdo en el suelo. Una vez que me fui, no vi por dónde soplaban sus vientos.

Al día siguiente, el rey llegó apresuradamente a la hora de cenar. Sonriendo arrogantemente le dijo a la reina: —El sabio y honesto Mamad, que nunca miente, te mintió ayer.

Pero la reina le repitió las palabras de Mamad. Le dijo cómo lo que había dicho era exactamente lo que quiso decir. Las palabras fueron sabias y las palabras fueron honestas. En ese momento, el rey se dio cuenta de que un hombre sabio nunca miente, solo dice lo que ve con sus propios ojos.



El cuervo y el ganso (cuento inuit)

Hace mucho tiempo, había un día muy importante. En el reino animal, era el día en que los pájaros elegían sus colores. Escogían sus plumas y se reunían para pintarse los unos a los otros. Ese fue el día en que Cuervo y Ganso por fin se conocieron.

—Hola, Cuervo, yo soy Ganso —dijo Ganso.

—Pues, hola, Ganso. ¡Qué nombre tan feo tienes! Yo prefiero mi nombre al tuyo. Pero bueno, vamos a pintarnos —dijo Cuervo.

Cuervo, aunque ruidoso y brusco, era muy buen pintor. Pintó a Ganso blanco y negro con pinceladas largas y esmeradas. —Bueno, creo que he hecho un gran trabajo. Es imposible que tú lo hagas tan bien como yo. Soy el mejor pintor que existe. Ahora comienza tú. Pinta mis plumas para que todos puedan ver mi hermosura.

Ganso asintió. Tomó su pincel y comenzó a pintar a Cuervo de un color negro brillante.

—¡Así no! —gritó Cuervo—. ¡No te atrevas a pintarme tan feo! ¡Píntame bien!

A Cuervo le dio un arrebato. Grito, graznó y se quejó. En un instante, se derramó la pintura encima y quedó cubierto de pies a cabeza de un solo tono de negro.

Ahora ya sabes por qué Cuervo es negro.



Cómo el cuervo trajo el fuego (cuento inuit)

Hace muchísimo tiempo, en un lugar muy lejano, vivía Cuervo, que era muy mandón. Un día, mientras iba volando, vio algo con el rabillo del ojo. El objeto era brillante y chispeante, como una lengua danzando en el agua. Cuervo se acercó volando para mirarlo mejor. Lo que había visto era una rama en llamas.

Inmediatamente, Cuervo llamó a todos los pájaros. Alzó su voz y dijo: —¡Pájaros, vengan todos aquí! ¡Necesito aquella rama ardiente! ¿Cuál de ustedes puede ir a por ella y traérmela? Cuervo observó a todos los pájaros que lo rodeaban. De todos ellos, Cuervo pensó que Halcón era el más apto. En aquel entonces, los halcones tenían el pico largo y unas garras muy fuertes.

—Tú tienes el pico más largo, Halcón. ¡Vete volando y usa tu pico para traerme la rama ardiente! Aunque esté caliente, no la sueltes o se caerá al agua y se apagará.

Halcón accedió y se alejó volando en el cielo. Cuando vio la rama ardiente, se lanzó en picado y la agarró con el pico. Pero la rama estaba extremadamente caliente y las llamas le quemaron repetidamente el pico. Cuando el valiente Halcón llegó de nuevo a la orilla, casi no le quedaba pico.

Esa es la razón por la que hasta hoy en día, los halcones tienen el pico tan corto.



El gusano de luz y la grajilla (cuento indio)

Un gusano de luz se arrastraba por la arena un día. Un pájaro llamado grajilla se le acercó. La grajilla tenía mucha hambre. Había estado buscando comida todo el día y no había podido encontrar nada. ¡El gusano de luz le pareció un sabroso bocado! Pero cuando la grajilla se inclinó hacia el gusano para comérselo, el gusano comenzó a hablar.

—Mira, amiga —dijo—. Si me comes, solo seré un bocadito, un solo mordisco para tu gran barriga. No seré suficiente para quitarte el hambre. Pero si escuchas mis palabras y me perdonas la vida, te llevaré a comer hasta que te sacies.

La grajilla se entusiasmó porque tenía mucha hambre y no se le daba muy bien eso de encontrar comida.

—Yo soy un simple gusanillo —continuó el gusano—. Pero en el bosque hay cientos de gusanos de luz. Hoy mismo están celebrando un festival. Allí habrá más gusanos de los que te quepan en la barriga.

—¡Muéstrame dónde está el festival! —gritó la grajilla—. ¡Estoy hambrienta!

Así que el gusano de luz fue arrastrándose delante y guió a la grajilla hacia el interior del bosque, donde algunos leñadores habían encendido una gran fogata. Cientos de pavesas saltaban de la leña fresca que ardía en el fuego.

La grajilla pensó que estaba viendo gusanos de luz. Pensó que estaban bailando al compás del crepitar de tambores.

—¡Ahí están! —gritó el gusano—. ¡Ve y cómete todos los que quieras! ¡Cómetelos tan rápido como puedas!

La grajilla se lanzó al fuego y se comió todas las chispas que pudo atrapar. Al tragárselas, las chispas le quemaban la boca. —¡Ay! ¡Qué dolor! —gritó—. ¡Esos gusanos hacen daño cuando te los comes! ¡Nunca volveré a comer gusanos de luz! ¡Son demasiado peligrosos!

Hasta el día de hoy, los gusanos de luz todavía sobreviven en el bosque, y hasta las más hambrientas de las grajillas los dejan en paz.



El poder del arpa (cuento irlandés)

Dagda era un querido y respetado sumo sacerdote. Durante los días santos especiales, siempre era bienvenido y casi siempre lo sentaban en la mesa de honor. Uno de sus encantos era la manera en que tocaba su bella arpa.

Un día, un joven guerrero tuvo celos de la atención que Dagda recibía y comenzó a burlarse de él. —¡Oh, pobre Dagda y su ridícula arpa! —dijo—. Dagda, ¡deberías intentar ir a luchar en una batalla con un arpa o una lira! —exclamó—. Un arpa no puede atravesar como una flecha. Un arpa no puede inspirar como los golpes de un martillo de guerra. ¡Un arpa no tiene fuerza! —retó.

En desacuerdo, Dagda dijo: —¡Tráeme mi arpa! —Dagda tocó una canción triste. Su música invadió el salón. Las notas volaron, se precipitaron, subieron y bajaron en el aire. Tocó una melodía tan triste que las notas traspasaron los corazones de los guerreros sentados en la mesa de honor. Incluso el rey lloró.

Entonces, Dagda evocó otra emoción. Tocó un canto de guerra, un himno en honor de los héroes. El arpa se convirtió en el corazón del castillo, latiendo al compás de la antigua melodía. En pocos momentos, todo los que estaban en el salón se golpeaban el pecho con orgullo.

Sin embargo, el joven guerrero no estaba dispuesto a rendirse y volvió a retar a Dagda una vez más. —Está bien, tal vez *pueda* atravesar como una flecha. Tal vez *pueda* conmovier a los hombres como un martillo de guerra. Pero sigo diciendo que no tiene fuerza— ¡ninguna en absoluto!

—¡Eso lo veremos!—dijo Dagda—. Mi rey —dijo volviéndose hacia el rey, que estaba sentado—, ¿me concedería una humilde súplica?

—¿Qué deseas, mi viejo amigo? —respondió el rey.

—La reina y su corte desean bailar, pero yo no puedo tocar ni una nota con este perro en mis talones.

Inmediatamente, el rey hizo arrojar al joven guerrero del gran salón. Así fue como Dagda logró que el joven guerrero se fuera, demostrando que su arpa en verdad tenía fuerza.



Lee estas lecturas y escoge la mejor respuesta para cada pregunta.
Después marca la respuesta en tu documento de respuestas.

**El sapo encantado:
Un cuento de Alemania**

- 1 Hace mucho tiempo vivían en Alemania un mercader y sus tres hijas. Su esposa—la madre de las muchachas—había muerto. El mercader quería complacer en todo a sus encantadoras hijas, así que un día decidió viajar a tierras lejanas para traerles tesoros. Antes de marchar, les preguntó: —¿Qué objetos preciosos quieren que les traiga a cada una?
- 2 La hija mayor dijo: —Padre, me gustaría un vestido hecho de tres clases de seda.
- 3 La hija mediana dijo: —Yo quiero un sombrero que tenga tres clases de plumas, querido padre.
- 4 La hija más joven lo miró y dijo: —Padre, por favor, tráigame una rosa fresca de tres colores.
- 5 El mercader hizo sus promesas, besó a sus hijas y partió.
- 6 Poco después de su llegada al extranjero encontró un sastre. El sastre hizo el vestido de tres sedas y un sombrero con tres clases de plumas. El sastre no tardó mucho en hacerlos. Ambos regalos quedaron preciosos.
- 7 La rosa de tres colores fue mucho más difícil de encontrar. Por ello, el mercader ofreció una gran suma de dinero a cualquier persona que pudiera hallar una. Aunque en aquella tierra había muchas rosas, no se pudo encontrar una rosa como la deseada.
- 8 Triste, el mercader emprendió el regreso a su hogar. De nuevo en su tierra, el atento padre descubrió un enorme jardín de rosas. Hallándose entre todas ellas, de pronto dio un grito de gozo y sorpresa: —¡Una rosa de tres colores! —De inmediato, la arrancó del suelo, pero al intentar irse con su valioso hallazgo, se quedó paralizado—incapaz de dar un paso más.
- 9 —¡Has arrancado mi rosa más apreciada! —gritó una voz—. ¡Pagarás con tu vida!

- 10 El mercader vio que la voz procedía de un sapo muy grande y feo que estaba sentado al lado de un estanque cercano. El hombre rogó al sapo por su vida, pero nada de lo que dijo o hizo sirvió.
- 11 —Lo único que puedes hacer es darme a la más joven de tus hijas como esposa —aseguró el sapo.
- 12 El mercader sabía que debía regresar para cuidar de su familia, así que accedió con tristeza a que su querida hija se casara con el feo y despreciable sapo. Por fin, quedó libre y huyó del jardín en seguida. Mientras se alejaba, oyó decir al sapo: —¡En siete días iré a buscar a mi esposa!
- 13 De regreso en su hogar, el mercader les dio a las muchachas sus regalos. También les contó lo que había pasado y el pesar que le causaba el trato que hizo con el sapo. Por supuesto, la más joven de sus hijas se quedó asustada.
- 14 Siete días después, la joven doncella se despertó y se escondió debajo de la cama. El sapo envió a sus sirvientes a buscarla. Los sirvientes pronto la encontraron y se la llevaron a la fuerza. La muchacha lloró todo el camino hasta llegar a la casa del sapo. Una vez allí, descansó mientras el sapo nadaba en el estanque.
- 15 Después de haber dormido un largo rato, la muchacha se despertó al sonido de una canción. "¡Qué hermosa!" —pensó. Las canciones duraron todo el día. Dentro de la casa, por la noche, el sapo cantó aún más dulcemente. A la muchacha le gustaron tanto las palabras de las canciones que besó al sapo antes de quedarse dormida.
- 16 Cuando la muchacha se despertó al día siguiente, el sapo se había convertido en un hombre—un apuesto príncipe. Dándole las gracias una y otra vez, él dijo. —Tú viste mi corazón en mis canciones y gracias a eso ahora soy un príncipe. —La muchacha y el príncipe se casaron y siempre fueron felices.

- 1 ¿Cuál de las oraciones siguientes expresa un tema encontrado en "El sapo encantado"?
- A Las cosas feas suelen ser malas y se deben evitar.
 - B Es mejor pedir cosas que son difíciles de encontrar que pedir cosas normales.
 - C Ante todo, se debe ser fiel a la familia.
 - D Vale la pena cumplir tus promesas, aunque pueda parecer desagradable.
- 2 ¿Cuál es el propósito de este cuento?
- F entretener y enseñar una lección
 - G informar acerca del comportamiento de los sapos
 - H dar instrucciones de cómo ser princesa
 - J expresar la tristeza del escritor por la pérdida de una hija

El juicio del conejo: Un cuento de Korea

- 1 Un día, hace mucho tiempo, mientras buscaba su comida en la selva, un tigre se cayó en un hoyo profundo. Sus esfuerzos por salir no sirvieron de nada. —¡Ayúdenme! —gritó repetidamente, pero nadie lo oyó. Cayó la noche.
- 2 Por la mañana, con muy poca energía, el tigre llamó a un caminante cuyos pasos había escuchado. El hombre oyó la débil súplica y miró en el hoyo.
- 3 El tigre vio al hombre mirándolo desde arriba. —Por favor, ayúdeme a salir. Si me ayuda, nunca lo olvidaré.
- 4 El hombre explicó amablemente: —Si pudiera, te ayudaría, pero si te ayudo, arriesgaría mi propia vida.
- 5 El tigre rogó: —Prometo que no haré ningún daño a quien me ayude. Estaría tan agradecido que no debe preocuparse de que me lo vaya a comer, buen hombre.
- 6 Las palabras del tigre hicieron cambiar de opinión al hombre. Metió un tronco en el hoyo para poder sacar al tigre. El tigre se subió al tronco y pronto estuvo frente a frente con el hombre. La boca se le hacia agua y parecía incapaz de controlar su deseo de devorarlo.
- 7 —Prometiste que no me harías daño si te salvaba la vida —gritó el hombre—, pero estás pensando en comerme, ¡traidor!
- 8 El tigre se abalanzó sobre sus palabras: —Mi hambre se tiene que saciar antes que una promesa.
- 9 El hombre sugirió que los dos le pidieran a un pino cercano que juzgara la situación. Al tigre no le importó hacerlo. —Está bien —dijo—, ¡de todas formas te voy a comer después de pedírselo!
- 10 Los dos le explicaron al pino cómo se habían conocido y lo que el tigre quería hacer ahora con el hombre. El pino contestó: —Los hombres no saben lo que es la gratitud. Toman a los de nuestra clase y nos usan para hacer fuego y construir sillas. Yo creo que te lo debes comer.
- 11 El tigre se relamió. Justo entonces, se acercó un buey. El hombre propuso pedirle al buey que juzgara. Quería tener una segunda opinión. Así lo hicieron, y el buey en seguida también opinó que el tigre debería comerse al

hombre. El buey dijo: —Cuando nosotros nos hacemos viejos y ya no podemos llevar cargas pesadas para los hombres, nos comen. No tienes por qué estarle agradecido, Tigre.

12 —Eso es dos de dos —dijo el tigre. Y se volvió a relamer.

13 El pánico del hombre era evidente, pero al ver a un conejo brincando hacia ellos, suplicó que le dieran una oportunidad más. —Vamos a pedirle al conejo que juzgue.

14 El tigre accedió solo para divertirse, sabiendo bien que oírían la misma respuesta de nuevo. —Esta será la tercera y última vez que pedimos ayuda en este asunto. ¡Tienes un aspecto muy sabroso!

15 Con sus largas orejas en alerta, el conejo escuchó toda la historia, palabra por palabra. —Para juzgar mejor, tenemos que recrear la escena. Tigre, vuelve a meterte en el hoyo y a partir de ahí dime exactamente lo que pasó. También animó al hombre a que repitiera su parte.

16 Apresuradamente, para poder disfrutar pronto de su comida, el tigre saltó al hoyo. El hombre también repitió sus pasos, y el conejo observó.

17 —El problema comenzó —dijo el conejo —cuando tú, Tigre, te caíste en el hoyo y te quedaste atrapado. El hombre oyó tus gritos. Si no hubiera pasado por aquí y te hubiera ayudado, tú todavía estarías en el hoyo y este problema no existiría. Así que yo creo que el hombre debería pasar y no ayudarte. De esa manera, este dilema acerca de comértelo o no comértelo no existirá. —Habiendo juzgado la situación, el conejo se fue brincando hasta que desapareció.

- 3** ¿Cuál es un tema encontrado en esta historia?
- A** Es más prudente actuar en lugar de preguntar a los demás lo que ellos piensan.
 - B** Nunca ayudes a alguien que esté en un apuro.
 - C** Los animales y los árboles son mejores en tomar decisiones que las personas.
 - D** Mira dónde pisas.
- 4** Esta historia está organizada siguiendo la "regla de tres". Este es un patrón usual en los cuentos populares, mitos y leyendas. ¿Cómo se usa en este cuento la regla de tres?
- F** Hay tres veces en que el tigre le pide ayuda al hombre. El hombre rehúsa las dos primeras veces y consiente la tercera vez.
 - G** Hay tres jueces. Los dos primeros suman al problema y el tercero da la solución.
 - H** Hay tres animales en el cuento. Uno es el enemigo principal del héroe y los otros dos son personajes menos importantes.
 - J** Hay tres maneras de sacar al tigre del hoyo. El tronco es una manera, y las otras dos no se dan.

El cantero: Un cuento popular del Japón

- 1 Había una vez en Japón un experto cantero. Su trabajo consistía en cortar la piedra de la montaña para satisfacer las necesidades de la gente del pueblo. Muchas casas del lugar estaban construidas con esas piedras. Aunque no tenía fortuna, el cantero estuvo satisfecho durante muchos años . . . hasta un día.
- 2 A medida que se iba haciendo mayor, su trabajo le resultaba más duro. —Si al menos fuera rico como uno de esos hombres que tienen una casa hermosa construida con mis piedras —dijo una vez—. Sería mucho más feliz si fuera rico y durmiera en sábanas de seda.
- 3 Una voz respondió desde el cielo: —Tu sueño se hará realidad. —El cantero sonrió y se fue caminando a casa después de otro día de trabajo.
- 4 Para su gran sorpresa, al llegar encontró un enorme palacio en el lugar donde antes había estado su pequeña cabaña. El palacio estaba lleno de adornos hechos de finas maderas y sedas. El cantero se alegró de tener tantas riquezas.
- 5 Llegó el verano, y el cantero pensó que no había necesidad de ir a trabajar con tanto calor. Un día, decidió no ir al trabajo y quedarse en casa. Al mirar por la ventana vio pasar una carroza real. La cabeza del príncipe iba protegida del calor por una sombrilla dorada. "¡Ay —pensó el hombre—, sería mucho más feliz si fuera un príncipe y estuviera protegido del calor del sol!"
- 6 Una voz respondió desde el cielo: —Tu sueño se hará realidad.
- 7 Y así, el cantero se convirtió en un príncipe. Iba en carroza, tenía sirvientes que lo llevaban de un lugar a otro. Tenía todo lo que cualquier persona pudiera desear—incluyendo una sombrilla dorada para protegerlo del sol. Sin embargo, se dio cuenta de que con el tiempo, al igual que la hierba se volvía de color café debido al calor del sol, así lo hacía su rostro. —Sería todavía más feliz si yo fuera el poderoso Sol —dijo.
- 8 Una voz respondió desde el cielo: —Tu sueño se hará realidad. —Y así fue.
- 9 Siendo el poderoso Sol, fue feliz por algún tiempo. Le divertía lanzar rayos de luz y quemar los campos. Incluso bronceaba la piel de los ricos y los pobres. Sin embargo, al cabo de algún tiempo, se cansó de esos juegos.

10 Una gran nube avanzó y cubrió el sol. —¡No puedo ver la Tierra! —gritó el hombre—. Las nubes son aún más poderosas. Sería mucho más feliz si fuera una nube.

11 Una voz respondió desde el cielo: —Tu sueño se hará realidad.

12 Siendo una nube, podía bloquear el sol y mantener la hierba verde. Al principio echó lluvia para ayudar a los jardines y los campos de arroz. Al poco tiempo, sin embargo, estaba aburrido y usó su poder para destruir. Solo la montaña de roca se mantenía fuerte bajo las fuertes lluvias. —Sería mucho más feliz si fuera una fuerte roca—dijo el cantero.

13 Una voz respondió desde el cielo: —Tu sueño se hará realidad.

14 Ahora el cantero era una gran roca. Estaba seguro de que nada podría moverlo. Estaba lleno de orgullo. Pero un día, un ruido le hizo mirar su pie. Un cantero estaba picando su base con sus herramientas. Al verlo, gritó: —¡Un hombre es más fuerte que la roca! Si pudiera ser un hombre sería el más feliz.

15 Una voz respondió desde el cielo: —Tu sueño se hará realidad.

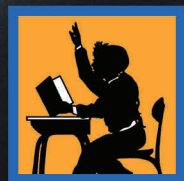
16 Y así sucedió que volvió a ser un hombre. Sus sábanas ya no eran de seda. Era simplemente un humilde cantero que trabajaba duro incluso durante el caluroso verano y era verdaderamente feliz.



Un cantero realmente feliz

STAAR CONNECTION™ Serie de Desarrollo™

Lectura
3
maestro



KAMICO®
Instructional Media, Inc.

- 5** ¿Cuál es la lección de esta historia?
- A** Si quieres cambiar, trabaja duro.
 - B** Ninguna montaña puede resistir la fuerza del tiempo.
 - C** Sé feliz con lo que tienes.
 - D** Lo más grande es siempre mejor.
- 6** ¿Qué detalle de la historia desarrolla mejor el tema de la lectura?
- F** El cantero sigue deseando cosas mejores hasta que vuelve a lo que era al principio.
 - G** El personaje principal desea ser una nube para poder bloquear el sol.
 - H** El personaje principal es un cantero que trabaja duro hasta que se hace más viejo y el trabajo se le hace demasiado difícil.
 - J** Un cantero muy trabajador va cortando una gran montaña.

NO TE OLVIDES DE MARCAR TODAS TUS RESPUESTAS
EN EL DOCUMENTO DE RESPUESTAS.

