

- ¿Qué harías si vieras un juguete abandonado en la vitrina de una tienda?

Lee el siguiente cuento:

## El trompo de la vitrina

Había una vez un trompo que llevaba mucho tiempo en la vitrina de un viejo almacén.

Llevaba tantos años allí, que ya no sabía cuánto tiempo había pasado. Había visto muchos niños pararse frente a la vitrina y siempre creía que uno de esos niños lo compraría y lo haría bailar en el círculo que se divisaba desde allí; pero no, el tiempo pasaba y todos sus hermanos que estaban con él en la caja ya habían sido vendidos. Solo quedaba él, esperando a algún niño que lo quisiera comprar.

Pasaba el tiempo y el trompo seguía viendo a los niños que pasaban por la calle. Ya ni siquiera se detenían a mirar la vitrina, ahora los niños la usaban para apoyarse mientras se entretenían con un aparato extraño en sus manos. Ese día uno de esos mismos aparatos llegó a la vitrina y el trompo fue dejado en un rincón para darle el mejor lugar al recién llegado. Su nombre era *Game-Boy*. Los niños ya no usaban trompos para jugar, ahora la moda eran estos juegos tecnológicos.



Nuestro amigo estaba tan triste, pensaba que nunca podría bailar para algún niño, hasta un día en que un pequeño pecoso entregó todas las monedas que tenía en manos del vendedor y el trompo fue sacado de la vitrina y colocado en esas pequeñas manitas que lo acariciaban. ¡Cuánta emoción sintió entonces! Y qué alegría cuando el pequeño enrolló en su cuerpo una cuerda y lo lanzó para bailar en el círculo hecho en la tierra, mientras sus amigos veían con admiración las proezas del pequeño pecoso.

Esa tarde nadie usó su *Game-Boy*; todos querían aprender a hacer bailar al trompo del pequeño pecoso.

Ana Mena Ahumada (11 años), [www.chileparaninos.cl](http://www.chileparaninos.cl) (adaptación)

**Marca las respuestas correctas:**

■ **¿Cómo es el personaje más importante de la historia?**

- A. Moderno y ágil.
- B. Pecos y triste.
- C. Paciente y agradecido.
- D. Trabajador y orgulloso.

■ **¿Qué mensaje transmite el cuento?**

- A. Los juguetes antiguos ya no sirven.
- B. Nunca hay que perder las esperanzas.
- C. Los juegos de niños deben ser modernos.
- D. Los niños son siempre buenos con sus juguetes.

**Completa la siguiente tabla. Explica por qué las palabras agudas llevan o no llevan tilde, según corresponda. Incorpora dos palabras agudas del texto, con o sin tilde:**

Palabras agudas	Es aguda con tilde, porque...	Es aguda sin tilde, porque...
1. Almacén		
2. Mejor		
3. Llegó		
4.		
5.		

■ **Reescribe el relato desde el punto de vista del trompo de la vitrina. Recuerda contar la historia en primera persona, como si tu fueras el trompo, detallando tus aventuras.**

**Revisa:**

En el <b>inicio</b> , ¿dice dónde y cuándo ocurre la historia?	
En el <b>inicio</b> , ¿aparece lo que sucedía al principio?	
En el <b>desarrollo</b> , ¿está el conflicto de los personajes?	
En el <b>desarrollo</b> , ¿están las acciones que realizan los personajes?	
En el <b>final</b> , ¿dice cómo se solucionó el problema?	

**Revisa cómo están escritas las tres partes de la historia:**

- Revisa que el **inicio** esté en el primer párrafo. Para comenzar puedes utilizar expresiones como: *Un día...*, *Una vez...*, *Hace mucho tiempo...*
- Revisa que el **desarrollo** esté en el segundo párrafo. Para comenzar este párrafo puedes usar expresiones como: *Inesperadamente...*, *Pero de pronto...*, *Entonces...*
- Revisa que el **final** esté en el tercer párrafo. Puedes comenzar el tercer párrafo con expresiones como: *Finalmente...*, *Al final...*, *Y así...*

**Revisa la puntuación.**

¿Hay punto en el título? (El título nunca lleva punto)	
¿Hay un punto aparte al final de cada párrafo?	
¿Hay puntos seguidos para separar las distintas ideas de un párrafo?	