

Cambiar el final

Una actividad de escritura y dibujo para explorar cómo una decisión transforma una historia.

Cómo empezar

Un cuento ya leído, lápices y papel. También se puede usar el creador de cuentos del Semillero.

1. Recuerden qué quería el protagonista y qué dificultad encontró.
2. Elijan una decisión cercana al final. Imaginen que el personaje hace otra cosa.
3. Piensen una consecuencia: ¿a quién afecta ese cambio y de qué manera?
4. Escriban, dicten o dibujen un nuevo final. Conserve al menos un detalle de la historia original.
5. Lean las dos versiones. Conversen sobre lo que cambia sin elegir obligatoriamente una ganadora.

Un ejemplo para acompañar

Si un personaje devuelve una llave, imaginá que decide prestarla antes. ¿Quién la recibe? ¿Llega a tiempo para devolverla? Un cambio pequeño puede abrir un final nuevo si tiene consecuencias.

Cambiar el final

Completá hablando, dibujando o escribiendo: En la historia elegida... / Esta vez decide... / Por eso... / Al final...

Antes de terminar

- La nueva decisión tiene una consecuencia.
- Conservamos un detalle del cuento.
- Podemos explicar qué cambió entre las versiones.

Seguí con la versión HTML y las clases relacionadas

Abrir el recurso en el sitio

No hace falta completar datos personales. Podés escribir o dibujar en papel.

Material original preparado con asistencia de IA. La versión HTML ofrece el mismo contenido para lectura accesible.