

PIEDRASANTA



CÓMO ESCRIBIR E ILUSTRAR UN CUENTO

Daniel Cañas
Óscar Soacha



¿Para qué sirve un cuento?

El principal objetivo de los cuentos es entretener.

- Pueden transmitir valores positivos.
- Ayudan a comprender el día a día.
- Ayudan a resolver problemas.
- Tienen diversas utilidades: irse a dormir, aprender nuevos hábitos, etc.



¿Y tú?

¿Cuál es tu propósito al escribir tu cuento?

- ¿Quieres que sea una historia entretenida?
- ¿Quieres que sirva para algo? (Ayudar a dormir, a superar un miedo...)
- ¿Qué mensajes quieres transmitir a través de la historia?
- ¿Qué mirada personal quieres aportar?



CARACTERÍSTICAS DE LOS CUENTOS

LOS CUENTOS PUEDEN SER
DE MUCHOS TIPOS:

- Cuentos de hadas.
- Cuentos tradicionales.
- Leyendas y fábulas.
- Cuentos con valores.

PERO TODOS CUMPLEN
CON UNAS
CARACTERÍSTICAS
COMUNES.

Brevedad	Debe ser leído en poco tiempo (5 o 10 minutos)
Acción sencilla	Suele contarse de forma cronológica
Marco narrativo poco detallado	Hace mucho tiempo... En un lugar muy lejano...
Personajes fácilmente reconocibles	Con características conocidas: valiente, feroz, honrado, malvado...
Final	Que puede hacer reflexionar, ser cerrado o abierto.

ESTÉTICA DE LOS CUENTOS

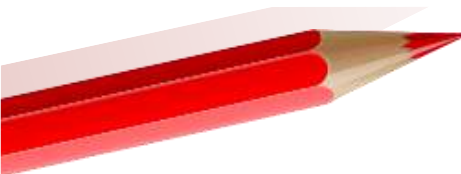
A nivel ilustración:

- Libertad de estilo.
- Posibilidades estéticas de todo tipo.
- Hay que narrar con la imagen.





¿Qué elementos encontramos en un cuento?

- 
- **El narrador:**
Quien cuenta la historia.
 - **Los personajes:**
Quienes intervienen en la historia.
 - **El marco narrativo:**
El lugar y el tiempo en que ocurre la historia.
 - **La acción:**
Son los hechos que se narran.

INSTRUCCIONES PARA ESCRIBIR UN CUENTO

3 ACTOS:

- Inicio
- Nudo
- Desenlace

En el inicio podemos presentar el marco narrativo y los personajes.

El nudo es la aparición de un problema:

- Puede ser un conflicto que interrumpe el bienestar de los protagonistas.
- Un deseo de conseguir algo que surge en algún personaje y trata de conseguirlo.

No suele venir solo (es bueno para la historia que aparezcan más problemas).

El nudo suele resolverse en tres actos (tres intentos: dos fallidos y uno bueno).

El desenlace debe ser coherente con las capacidades que hemos otorgado a nuestros personajes.

ELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE TU CUENTO



PROTAGONISTA

MARCO

CONFLICTO

TIPO DE
NARRADOR

- El **protagonista**:
 - Animal.
 - Persona.
 - Criatura inventada.
 - Persona con características mágicas.
 - Animal con características de humano.
 - Mezcla de dos seres conocidos.
- Los **personajes** que acompañen al protagonista pueden tener relación con su temática o no.



ELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE TU CUENTO

PROTAGONISTA

MARCO

CONFLICTO

TIPO DE
NARRADOR

- El **lugar** sirve para ubicar a los personajes en el espacio. No hace falta detallar mucho. Puede ser:
 - Un bosque.
 - La ciudad.
 - Un lugar inventado.
 - Un lugar donde el protagonista no vive bien.
- El **tiempo** nos indica cuándo ocurrió la historia. Igualmente no hace falta precisar demasiado.

ELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE TU CUENTO



PROTAGONISTA

MARCO

CONFLICTO

TIPO DE
NARRADOR

- El problema:
 - El protagonista se ve obligado a cambiar.
 - Algo desaparece.
 - Un personaje malvado interviene.
 - El protagonista desea conseguir algo fuera de su alcance.
- Conviene no ponérselo fácil al protagonista para que el cuento sea más creíble y la historia, más sólida.
- Debemos resolver el problema en varios actos.

ELECCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE TU CUENTO



PROTAGONISTA

MARCO

CONFLICTO

TIPO DE
NARRADOR

- La **voz** del narrador puede hablarnos:
 - En presente, pasado o futuro. (No mezclar tiempos).
 - En 1ª persona si está contando su historia.
 - En 3ª persona si cuenta la historia de otros.
- Puede ser **omnisciente**, es decir, conoce lo que piensan y sienten los personajes.
- Puede ser **testigo**, es decir, relata lo que ocurre en la historia como un observador.

RECURSOS LITERARIOS

Son utilizados para que las obras literarias resulten expresivas y enriquezcan el texto. Con ellos conseguiremos diferenciar el lenguaje literario del que usamos normalmente.

Personificación

Consiste en atribuir cualidades o acciones humanas a seres que no lo son. Ejemplo: *La casa gruñona.*

Hipérbole

Es la exageración. Consiste en aumentar o disminuir excesivamente las cualidades de algo o alguien. Ejemplo: *Tenía tanta hambre que se comió un elefante.*

Comparación

Consiste en establecer una semejanza entre dos seres, dos cualidades, dos hechos, etc. Ejemplo: *Era valiente como un león.*

Metáfora

Es un paso más allá de la comparación. Consiste en identificar dos realidades, refiriéndose a una con el nombre de la otra. Ejemplo: *En la boca tenía perlas que brillaban como estrellas.*

Paralelismo

Consiste en repetir estructuras parecidas. Ejemplo: *Sus ojos verdes. Verdes como la albahaca.*

MÁS RECURSOS LITERARIOS

Si deseas profundizar en más recursos literarios, puedes buscar información y documentarte. Aquí tienes un esquema con algunos de ellos.





lidad,
sabe cómo
entió el robo.
ismo puede explicarlo.

El Perro

ILUSTRACIÓN

El personaje principal

Elementos pertinentes del Personaje “jaguar”



Manchas de jaguar

Bigotes de felino

Colmillos

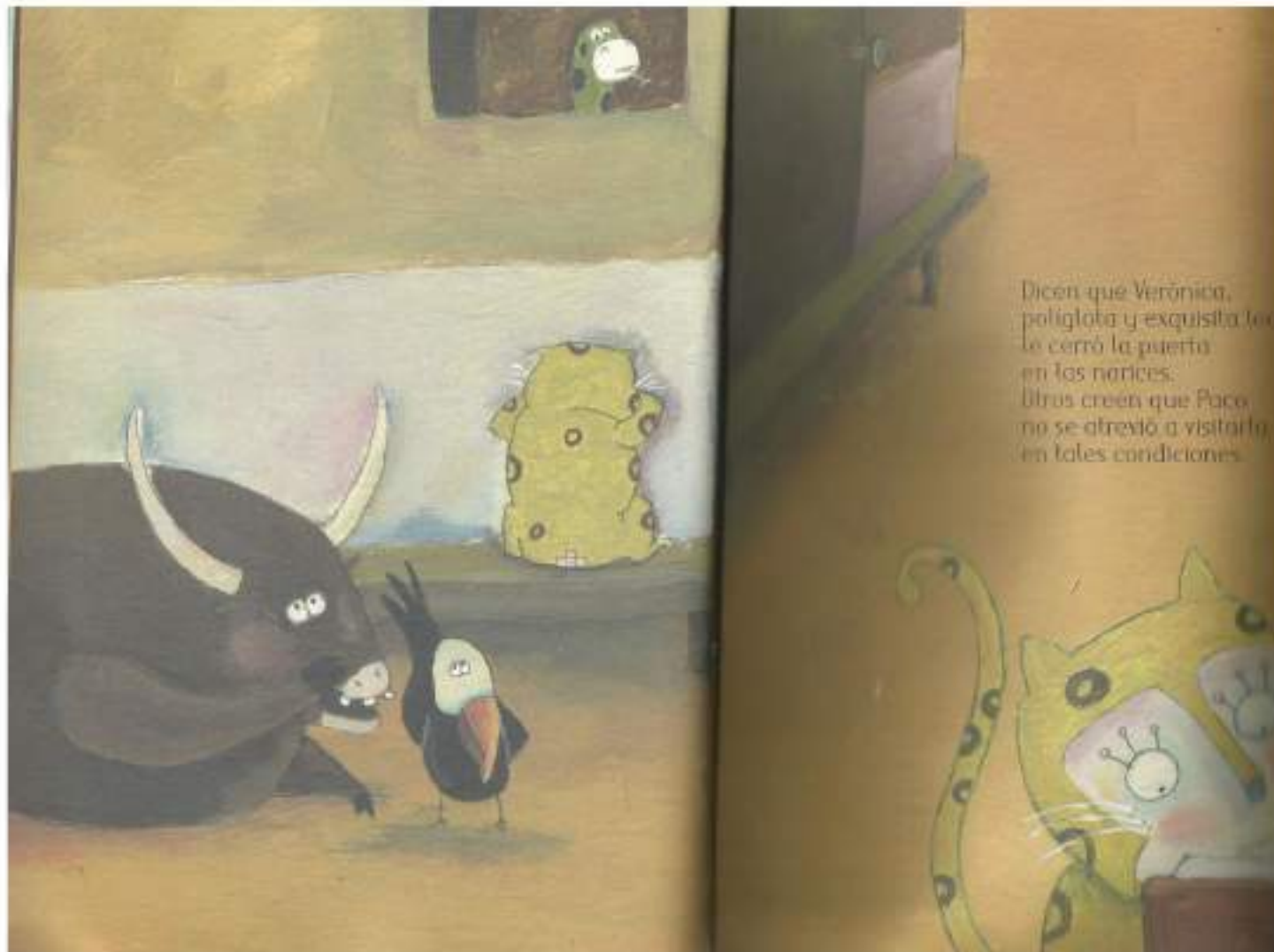
Uñas o garras

Rabo o cola

Verbos en la imagen



Verbos en la imagen



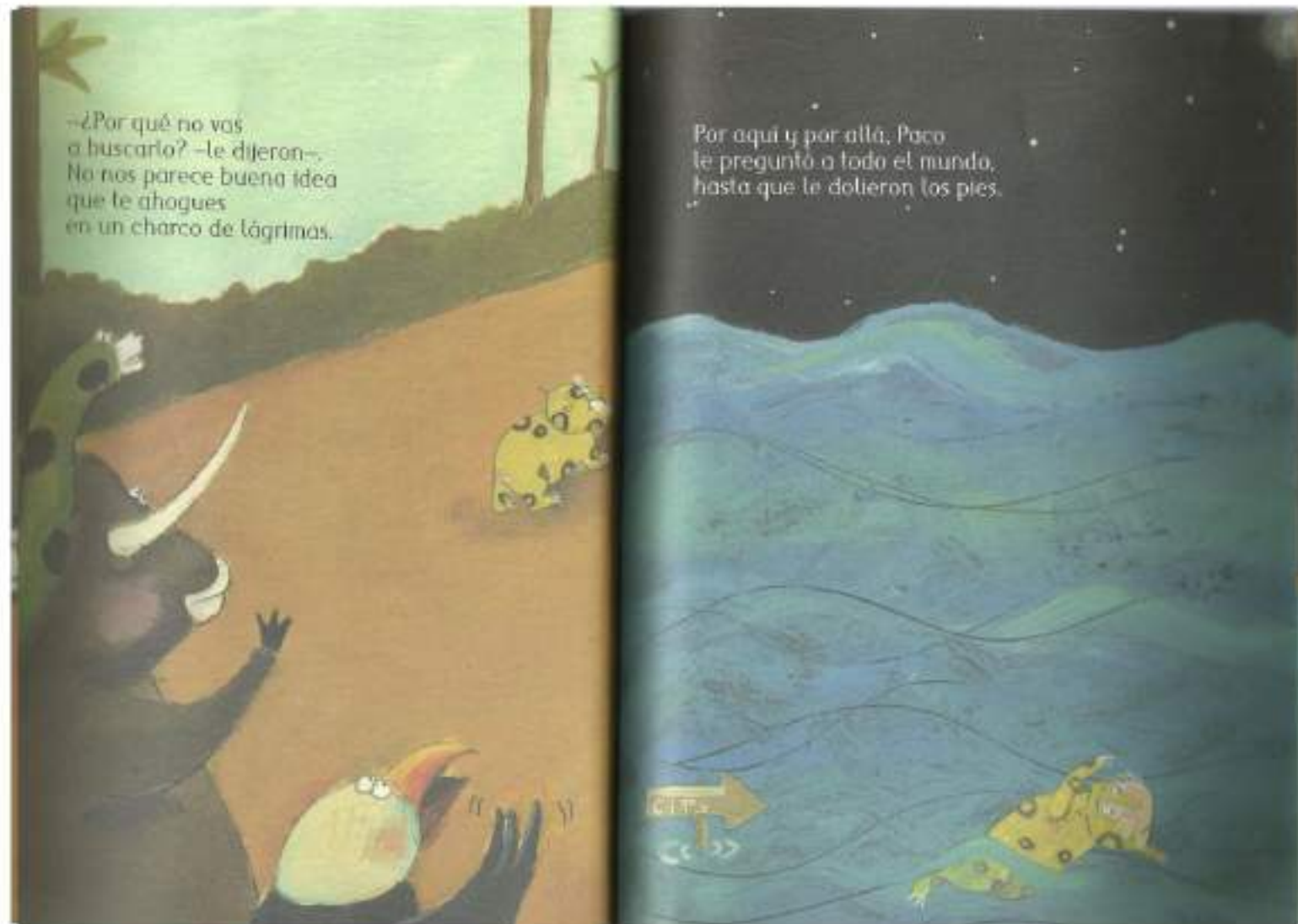
Verbos en la imagen



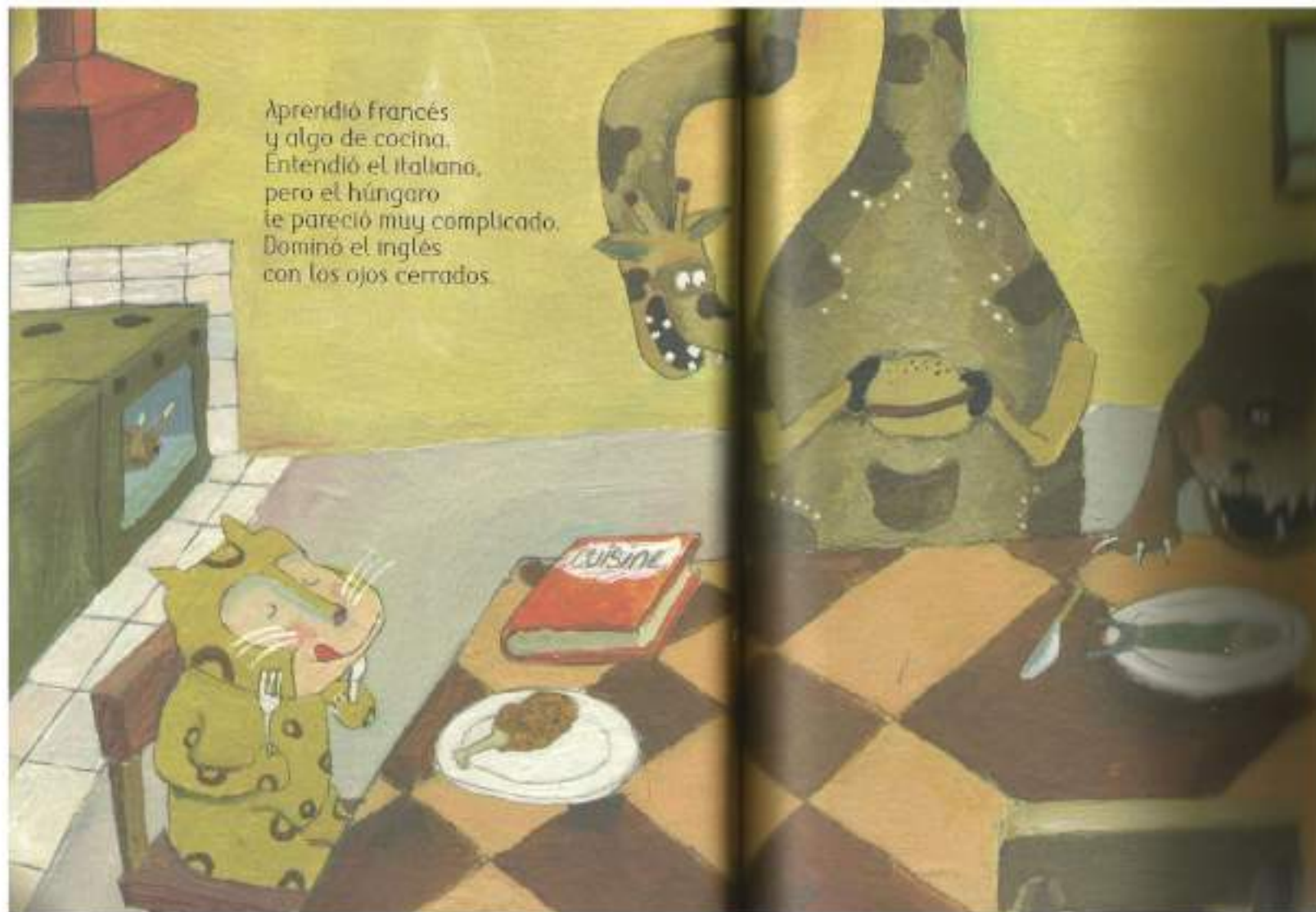
Verbos en la imagen



Verbos en la imagen



Verbos en la imagen



El Contexto



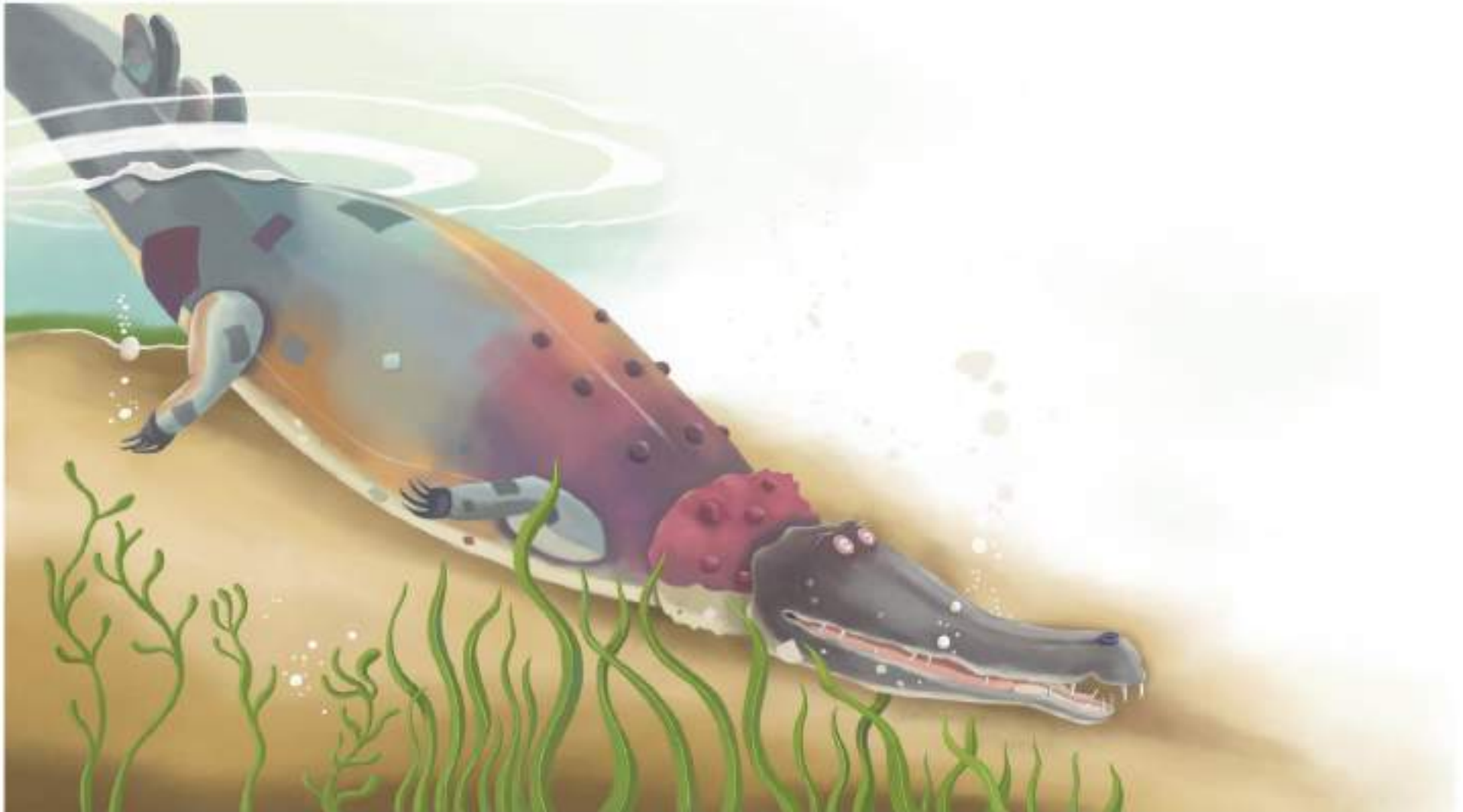
AGREGAR
PÁGINA

El Contexto



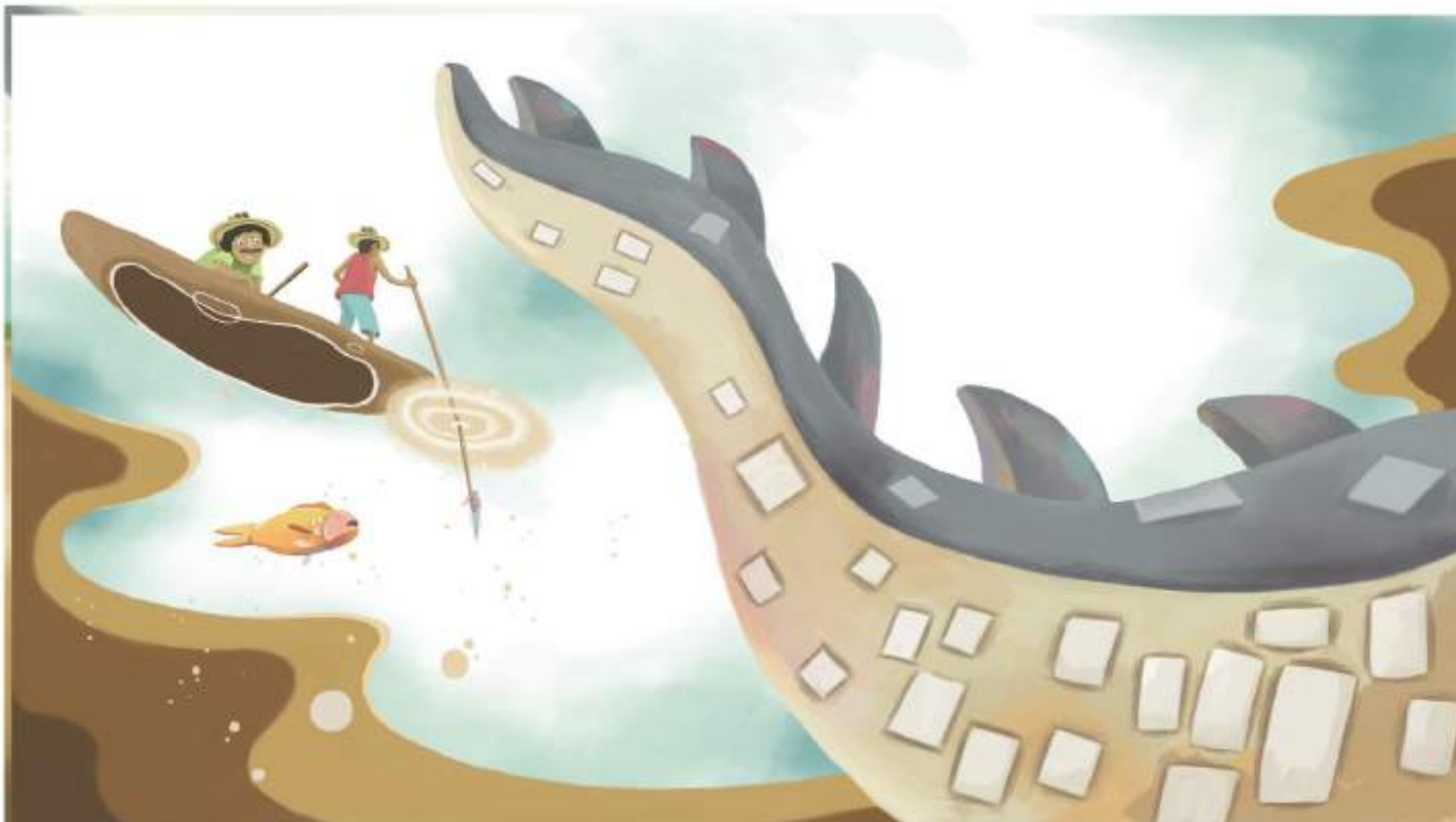
AGRE
PÁGI

El Contexto



AGREGAR
PÁGINA

El Contexto



AGREGAR
PÁGINA

El Contexto



AGREGAR
PÁGINA

desordenados

Proyecto 30 dos sin desear

19 de Septiembre (Finales)

madison: hijo mayor 13 años

madison = mamá = papa

Loik = papa = abito

Hastings

hijo = 10 años

Pierik

hijo = 2 años

casos familiares

Lois

Brietien

Pabris

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

madison: hijo mayor 13 años

madison = mamá = papa

Loik = papa = abito

Hastings

hijo = 10 años

Pierik

hijo = 2 años

casos familiares

Lois

Brietien

Pabris

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

Tiempo Actual

casos familiares

Lois

Brietien

Pabris

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

Familia Brietien

Loik = papa
Brietien



marion Bretien : mamá



madison Bretien hija mayor 13 años



más madura

oto de cubella

concha yover

luggins

AGREGAR UN
PÁGINA

Hostin 10 años / hijo menor
Bretina



Patrick 23 años / Tio.
Bretina



ancefbrade
de la manie } mamá (elegante moñal)

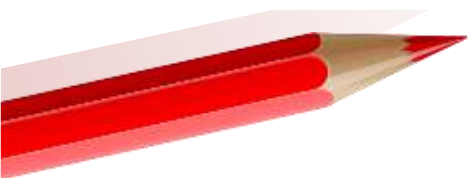


Parte
de la manie
y
alce.
de la manie.

} hijos Gemelos. 12 años



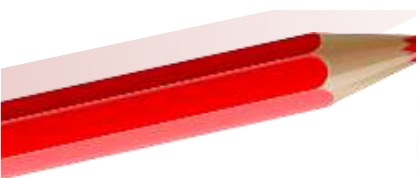




AGREGAR UN
PÁGINA







AGREGAR
PÁGINA





AGREGAR U
PÁGINA

1. **Entrada** en la casa



20 X — 28 cm

2. **10:00 PM**

una mujer (ra. de) reparte

moneda

una decena de jantes

la mujer da el

moneda a la...



3. **6:00 PM**

el cambio de vestidos

el hijo de Berta

ni el cone, como tobi

animado como

matamos en los...



4. **5:00 PM**

muchos trecevidos

muchos de en campo

muchos vicos y Sapo y Nelson

San Carlos... biología... festivo



5. **5:00 PM**

Reunión de Berta

Berta de marzo... amante

habla el abuelo y el abuelo

con manos de suplica.



Berta tiene la vida



frutas no marin



POE RICHARD







Sapos



CÓMO TRASLADAR TU CUENTO A LAS HOJAS MODELO

RECUERDA QUE EL FORMATO DEBE SER DE 8 o 12 PÁGINAS

¿CÓMO DEBO TRABAJAR Y PRESENTAR MI TRABAJO?

1. El libro debe ser escrito en Word o a mano en hojas tamaño carta, **recuerda, es importante que trabajes en el espacio indicado en la hoja modelo.**
2. La historia y las ilustraciones deben trabajarse solo en un lado de la hoja sin utilizar el reverso. Trabaja dentro del cuadro tanto tu dibujo como tu texto.
3. El trabajo debe tener 8 o 12 páginas internas, incluyendo ilustraciones, más las páginas de portada. Coloca número a tus hojas, nos ayuda a diseñarla. Último día de entrega y recepción de obras: 31 de mayo. Puedes enviarlo al correo lbran@pedrasanta.com (si el libro se hace a mano se debe enviar escaneado), o entregarlo en un folder en las oficinas de Piedrasanta: **5ta. calle 7-55 zona 1**, Guatemala, dirigido a **Luisa Bran**.

LA PORTADA

Ilustración de portada

Trata de utilizar TODO el espacio y colorear el fondo



FICHA DE DATOS PARA PORTADA

Completa la información, nos servirá para elaborar la portada.

Título de la obra:

Nombre de autor como se desea en la portada:

Nombre del ilustrador como se desea en la portada:

Biografía del autor e ilustrador.

Queremos que nos compartan algo de cada uno, qué les gusta hacer, qué los hace felices, por qué escriben, etc. y una fotografía.

Añade tu biografía y una foto para que la incluyan en la contraportada.

EL DESARROLLO DEL CUENTO



ÁREA DE TRABAJO
Texto o ilustración

CUÉNTAME
TU CUENTO
PIEDRASANTA

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for writing a story or drawing an illustration. The box is set against a background featuring faint, colorful geometric patterns and a small logo in the top right corner that reads 'CUÉNTAME TU CUENTO PIEDRASANTA'.

Cíñete a este formato para que los editores de Piedrasanta puedan armar tu cuento y mandarlo a imprenta.



Maqueta

Puedes trabajar 8

páginas

Portada: - Título - Nombre del autor - Ilustración Pág. 1	Créditos - Autor - Ilustrador - Revisor Pág. 2		
Desarrollo del cuento o historia Presentar al protagonista y el marco de la historia Pág. 3	Desarrollo del cuento o historia Aparición del problema (nudo) Pág. 4	Desarrollo del cuento o historia Consecuencia al problema + otra acción que lo agrava. Pág. 5	Desarrollo del cuento o historia Continuación del problema + nueva acción que lo empeora Pág. 6
Desarrollo del cuento o historia Inicio de actuaciones para resolver el problema Pág. 7	Desarrollo del cuento o historia Segundo paso o intento para resolver el problema Pág. 8	Desarrollo del cuento o historia Tercer intento (el que resuelve el problema) Pág. 9	Desarrollo del cuento o historia Final del cuento Pág. 10
Desarrollo del cuento o historia Pág. 11	Desarrollo del cuento o historia Pág. 12	Desarrollo del cuento o historia Pág. 13	Desarrollo del cuento o historia Pág. 14
		Página en blanco puedes colocar una ilustración Pág. 15	Contraportada: Breve biografía del autor fotografía del autor Pág. 16

Esto es solo una propuesta. Siéntete libre de organizar las páginas como más te guste o creas que conviene a tu historia.

Puedes dedicar páginas enteras a solo texto o solo ilustración si así lo deseas.

Maqueta

Puedes trabajar

12 páginas

Portada: - Título - Nombre del autor - Ilustración Pág. 1	Créditos - Autor - Ilustrador - Revisor Pág. 2		
Desarrollo del cuento o historia Presentar al protagonista y el marco de la historia Pág. 3	Desarrollo del cuento o historia Explicación de cómo es la vida del protagonista Pág. 4	Desarrollo del cuento o historia Aparición del problema Pág. 5	Desarrollo del cuento o historia Consecuencia al problema + otra acción que lo agrava. Pág. 6
Desarrollo del cuento o historia Continuación del problema + nueva acción que lo empeora Pág. 7	Desarrollo del cuento o historia Primer intento para resolver el problema Pág. 8	Desarrollo del cuento o historia Fracaso del primer intento Pág. 9	Desarrollo del cuento o historia Segundo intento para resolver el problema Pág. 10
Desarrollo del cuento o historia Fracaso del segundo intento Pág. 11	Desarrollo del cuento o historia Tercer intento para resolver el problema Pág. 12	Desarrollo del cuento o historia Éxito en la resolución del problema Pág. 13	Desarrollo del cuento o historia Final del cuento Pág. 14
		Página en blanco puedes colocar una ilustración Pág. 15	Contraportada: Breve biografía del autor fotografía del autor Pág. 16

Esto es solo una propuesta. Siéntete libre de organizar las páginas como más te guste o creas que conviene a tu historia.

Puedes dedicar páginas enteras a solo texto o solo ilustración si así lo deseas.

AHORA TE
TOCA A TI



¡Mucho acierto con tu cuento!