



Habilidades Académicas y de Preparación para la Carrera

**Leer, Comprender y
Disfrutar**

Unidad

3

**National PASS Center
2013**

Literatura

Vocabulario:

- ✓ ficción
- ✓ no ficción
- ✓ trama
- ✓ diálogo
- ✓ género
- ✓ tema
- ✓ moraleja

Existen dos tipos principales de literatura: de **ficción** y de **no ficción**. La literatura de *ficción* son aquellas historias que son producto de la imaginación del autor. Algunos ejemplos de este tipo de literatura de ficción son las novelas, cuentos de hadas, revistas de héroes, etc. La literatura de *no ficción* comprende las historias basadas en gente o eventos reales e información basada en hechos. Ejemplos de este tipo de literatura son los libros de texto, diarios, manuales de instrucciones, biografías, etc. Por lo general se lee literatura de ficción como diversión y para relajarse, mientras que la lectura de temas de no ficción se hace para estar informado.

No ficción

Exploremos la no ficción. A continuación leerás un artículo de un diario. Las noticias informan sobre lo que está pasando en un pueblo, estado, país, o el mundo. Un artículo del diario solo expone los hechos y no opina sobre ellos. En cada artículo puedes encontrar las respuestas a las siguientes preguntas básicas:

¿Quién? ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Cómo?

Ejemplo: El 9 de junio en Little Rock, Arkansas, un tornado afectó algunas casas rodantes a las orillas de la ciudad. Estos hogares se vieron dañados por los fuertes vientos. Mucha gente sigue aún sin electricidad.

¿Quién? Las personas de Little Rock, Arkansas

¿Qué? Mucha gente se ha quedado sin electricidad

¿Cuándo? 9 de junio

¿Dónde? Little Rock, Arkansas

¿Por qué? Los fuertes vientos de un tornado dañaron casas.

¿Cómo? Un tornado azotó los suburbios de la ciudad

Piensa en algún evento que haya pasado en los últimos días. Puede ser en tu pueblo, estado, en los Estados Unidos, o en otro país. Escribe una oración o dos acerca del evento, mientras contestas las seis preguntas básicas.

¿Quién? _____

¿Qué? _____

¿Cuándo? _____

¿Dónde? _____

¿Por qué? _____

¿Cómo? _____

Ahora, utiliza el vocabulario de la siguiente tabla para ayudarte a leer las noticias del diario en la página 56. Luego contesta las 6 preguntas que siguen.

Vocabulario

Estas son algunas de las palabras que encontrarás en el artículo que estás por leer.

Palabra/Término	Definición
bando	una ley que establece que algo es ilegal
comedores	restaurantes
estricto	tener reglas bien definidas que se deben seguir siempre
“mal visto”	no aceptado por la gente
exposición	qué tan seguido se expone una cosa para que la gente la vea
percibir	ver; observar; llegar a entender
seguimiento	estudiado; seguido
mezcolanza	una mezcla sin estructura
restringir	limitar la cantidad en que algo se hace o se usa
designado	escogido o establecido
factor	causa o razón por la que algo pasa

Artículo de un Diario

Estudio: Los bandos antitabaco colocados en los comedores influyen en los adolescentes

Steve LeBlanc, The Associated Press

BOSTON – Un estudio realizado en Massachussetts sugiere que los bandos antitabaco en los restaurantes pueden jugar un gran papel en persuadir a los adolescentes de no convertirse en fumadores.

Jóvenes que vivían en pueblos con regulaciones estrictas tuvieron 40 por ciento menos probabilidad de hacerse fumadores regulares que aquellos que vivían en comunidades sin o con débiles regulaciones, según el reporte de los investigadores dado a conocer en el número de mayo del 2012 de la publicación *Archivos Médicos Pediátricos y del Adolescente*.

Las conclusiones apoyan la idea de que las regulaciones anti fumadores desalientan el consumo de tabaco entre los adolescentes, mediante el mensaje de que el fumar es mal visto en la comunidad, así como reduciendo simplemente su exposición a los fumadores en lugares públicos, según informó el Dr. Michael Siegel de la Escuela de Salud Pública de la Universidad de Boston, autor y conductor del estudio.

“Cuando los chicos crecen en un ambiente donde no ven personas fumando, llegan a pensar que esto no es socialmente aceptable (a la mayoría de la gente no le gusta)”, nos dice. “Si ellos perciben que mucha gente está fumando, llegan a pensar que esto es la norma.”

Siegel y sus colegas (personas con las que él trabaja) realizaron el estudio con 2,791 jóvenes con edades entre los 12 y los 17 años quienes vivían por todo Massachusetts. No había restricciones

estatales cuando empezó el estudio en el 2001, pero alrededor de 100 pueblos y ciudades habían hecho una regulación que era una mezcla de leyes restringiendo el fumar en áreas de trabajo, bares y cantinas, o restaurantes.

Se llevó el seguimiento de estos adolescentes durante cuatro años para ver cuántos de ellos habían probado fumar y cuántos de ellos eventualmente se hacían fumadores. En general, cerca del 9 por ciento se hicieron fumadores— definiéndose como fumador quien consumía más de 100 cigarrillos.

En las comunidades que carecen de esta regulación o donde fumar está restringido a áreas designadas solamente, esa tasa era cercana al 10%. Pero en lugares con estrictos bandos que prohibían fumar en restaurantes, solo un poco menos del 8% de los adolescentes se hicieron fumadores.

El estudio concluyó que tener un fumador como padre o amigo cercano era un factor para predecir si los adolescentes experimentarían con el cigarrillo.

Pero estos estrictos bandos de buen gobierno influyeron grandemente en determinar si fumar se convertiría en un hábito, reduciendo las probabilidades de hacerse fumadores adictos hasta en un 40%.

“Realmente no existe otro programa de prevención del consumo de tabaco que pudiera cortar casi a la mitad la tasa de fumadores”, comentó Siegel.

1. Las 6 preguntas básicas

A continuación completa la tabla siguiente con los hechos y detalles que leíste.

¿Quién?	
¿Qué?	
¿Dónde?	
¿Cuándo?	
¿Por qué?	
¿Cómo?	

Conecta los números de la izquierda con su significado e importancia dentro del artículo.

- | | |
|--|---|
| <p>___ 2. 40%</p> <p>___ 3. 2, 791</p> <p>___ 4. 12 a 17</p> <p>___ 5. 9%</p> <p>___ 6. 10%</p> <p>___ 7. 8%</p> | <p>a. edad de los jóvenes del estudio</p> <p>b. porcentaje de jóvenes que se hicieron fumadores cuando había regulación estricta</p> <p>c. número de jóvenes estudiados</p> <p>d. porcentaje de jóvenes que se hicieron fumadores cuando no había regulación, o se permitía fumar en ciertas áreas</p> <p>e. redujeron su probabilidad de hacerse fumadores cuando había regulación estricta en los lugares</p> <p>f. promedio general de jóvenes que se hicieron fumadores</p> |
|--|---|

8. De acuerdo con el artículo, ¿cuál es una de las razones por las que los jóvenes empiezan a fumar? _____

9. ¿Cómo evitan los bandos que los jóvenes se hagan fumadores?

10. ¿Por qué este artículo se considera como de no ficción?

Ficción

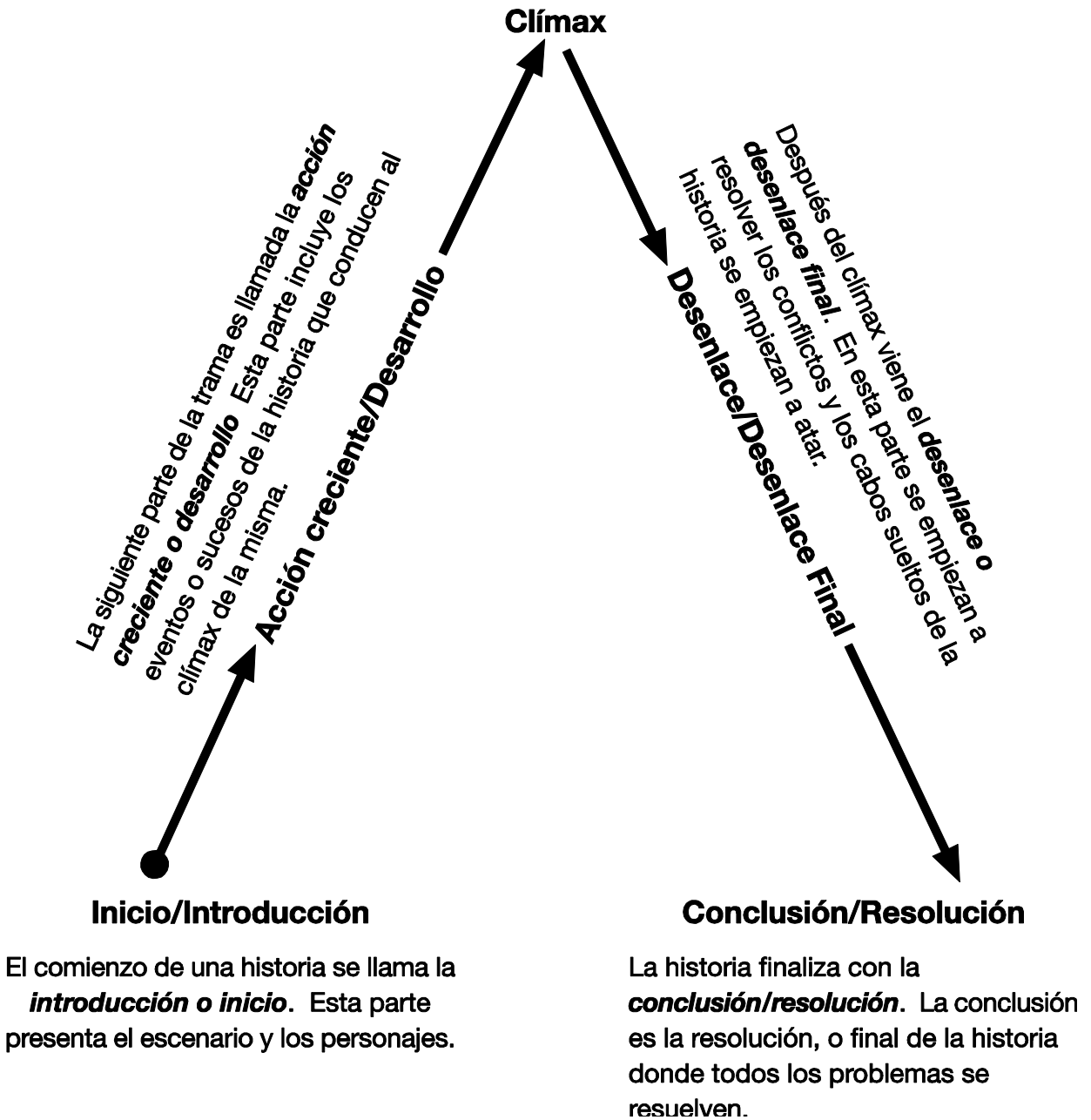
Ahora, exploremos algo de ficción. No lo olvides, **ficción** es un tipo de literatura que se basa en personas y eventos ficticios. En ocasiones la historia es enteramente creada, o ficticia, y algunas veces parte de la historia se basa en gente o sucesos de la vida real.

La **trama** de una historia es el tema principal de la historia, o los sucesos que pasan en la misma. Existen muchas partes que ayudan a crear la trama. Demos un vistazo a dichas partes:

- El **escenario** es *dónde* y *cuándo* tiene lugar la historia.
- Los **personajes** son las personas, animales, o ideas de la historia.
- Los **conflictos** son los problemas que encaran los personajes. Estos conflictos pueden ser personajes en contra de ellos mismos, personajes contra otros personajes, personajes en contra de fuerzas externas (clima), o personajes en contra de cosas inexplicables (fantasmas, el mal, etc.)

La siguiente ilustración describe otros elementos de la *trama*.

El **clímax** de la historia es el punto de cambio de la misma. Normalmente es algo a mitad de la historia, donde el conflicto empieza a disiparse.



Algo comúnmente presente en este estilo de ficción es el **diálogo**. El *diálogo* es una conversación entre dos o más personas. El diálogo en una historia ayuda a hacerla más interesante, y así mismo ayuda al lector a conocer más a fondo a los personajes. Siempre se escriben comillas (“ ”) alrededor del diálogo.

Existen muchos **géneros** diferentes, o categorías, de la ficción. Algunos ejemplos son el misterio, ficción histórica, ciencia ficción, mitos, etc. Otro tipo de ficción es la **fábula**. Una *fábula* es una historia ficticia (no cierta), que presenta como personajes a los animales, plantas, objetos inanimados (no vivos), o a las fuerzas de la naturaleza. El propósito de la historia es una enseñanza o lección **moral**.

Una **moraleja** es la lección que enseña una fábula, historia, o suceso. Algunas veces es fácil confundir una moraleja con el tema. Un **tema** es la idea general de una historia. Por ejemplo, un *tema* podría ser “el valor” mientras que una *moraleja* podría ser “trata a los demás de la forma en que te gustaría ser tratado”.

¿Puedes recordar alguna fábula que hayas escuchado en tu niñez? Escribe la fábula en los renglones siguientes. ¡Asegúrate de escribir la moraleja de la historia!

¡Repasemos todos estos términos!

Término	Definición
ficción	tipo de literatura basada en gente o sucesos ficticios
trama	línea principal de la historia, o los eventos que pasan en ella
escenario	<i>dónde y cuándo</i> tiene lugar la historia
personajes	las personas, animales, o ideas de la historia
conflicto	problemas que enfrentan los personajes
introducción/inicio	el principio de una historia y donde se presenta el escenario y los personajes
acción creciente/desarrollo	eventos de la historia que conducen al clímax
clímax	el punto máximo de la historia, en alguna parte a la mitad de la misma, donde el conflicto empieza a resolverse
desenlace/desenlace final	los conflictos en la historia empiezan a resolverse y se atan los cabos sueltos
conclusión/resolución	la conclusión o parte final de la historia, donde se resuelve la problemática
diálogo	conversación entre dos o más personas, se escribe entre comillas
fábula	historia ficticia, que presenta como personajes a los animales, plantas, objetos inanimados (no vivos), o las fuerzas de la naturaleza y enseña una lección
género	categorías de literatura
moraleja	lección que enseña una fábula, historia, o suceso
tema	la idea general de una lección

Lee la fábula de la siguiente página y contesta las preguntas que siguen.

El Viejo León y el Zorro

Un viejo león sabía que estaba ya muy débil para cazar y atrapar animales. Él había sido un poderoso cazador y jamás presa alguna había escapado de su acecho y terribles fauces. Pero ahora, ya no podía correr tan veloz como un venado, o trepar a un árbol tan rápido como un mono. Por tanto decidió hacer un plan lleno de astucia.

Al principio, el león vagó por el bosque hasta encontrar en las rocas una fría cueva, pero cómoda. El suave piso de tierra de la cueva le pareció a él una invitante cama. En el sitio, se echó, cerró un ojo, y esperó a que pasara un animal pequeño. Para animar a los animales a sentirse con la suficiente confianza para acercársele, fingió estar enfermo. Se quejaba y dejaba escapar lastimeros gruñidos siempre que veía pasar un animal pequeño que podría comer.

Pronto, el primer animal en pasar por ahí fue una inocente conejita. Ésta era muy apreciada en el bosque por sus efectivas medicinas hechas a base de hierbas y hojas. Ella escuchó los tristes lamentos del león. Pensando que podría curarlo de su enfermedad, saltó dentro de la cueva. Sus patas traseras dejaban grandes huellas en la suave tierra de la entrada. Tan pronto como estuvo suficientemente cerca del león para examinarlo, éste la atrapó y la devoró, como desayuno.

No mucho después, pasó un perrito juguetón por el lugar. Siempre andaba en busca de alguien con quien jugar, y le gustaba explorar sitios nuevos. Él también escuchó los quejidos del león. Pensando en lo solitario que debería sentirse y que necesitaría un amigo, rápidamente corrió dentro de la cueva. Apenas el perrito iba a lamer amigablemente la nariz del león cuando éste lo atrapó y lo devoró, como su almuerzo.

Poco después, un zorro avisado estaba explorando esta parte del bosque. Este zorro era una criatura inteligente y muy curiosa, y siempre estaba en busca de respuestas a sus múltiples preguntas acerca del mundo. Mientras trotaba hacia la boca de la cueva del viejo león, él también oyó sus tristes quejidos. Se detuvo para escuchar con cuidado, preguntándose por qué tan poderosa criatura podría

escucharse tan afligida. Estaba algo preocupado por la salud del león, así que le habló.

“Mi querido amigo, ¿cómo te sientes este hermoso día?”, “Ay, gentil zorro,” contestó el león. “Hoy me siento muy enfermo. Me duele todo mi ya viejo cuerpo. Temo que pronto moriré, si no tengo la ayuda de otro amable animalito”.

“Oh, por Dios”, replicó el zorro. “¿Hay algo que pueda hacer por ti?”

“Si, por favor entra en mi cueva y tráeme algo de comer”.

El zorro titubeó y pensó por un momento. Vio las huellas a la entrada de la cueva, y tomó una decisión. Finalmente, se alejó de la entrada de la cueva, siguiendo su paseo por el bosque. Y contestó al león.

“Me gustaría volver y visitarte en este día lleno de sol, pero no creo que necesites mi ayuda para conseguir comida. Veo muchas huellas de animales entrando en tu cueva, pero no veo huellas que salen. Eres un león listo, ¡pero yo soy aún más listo que tú!”

11. ¿Cuál es el problema del león?

12. ¿Cómo lo resuelve?

13. ¿Qué señales de peligro ve el zorro?

14. ¿Cuál es la moraleja de esta historia?

Repasemos los términos vistos en esta lección. Une el término con su definición correcta.

- | | |
|--|---|
| 15. personajes | a. tipo de literatura basada en gente o sucesos ficticios |
| 16. clímax | b. línea principal de la historia, o los eventos que suceden en la misma |
| 17. conflicto | c. dónde y cuándo tiene lugar la historia |
| 18. diálogo | d. las personas, animales, o ideas de la historia |
| 19. fábula | e. problemas que enfrentan los personajes |
| 20. desenlace final | f. el inicio de una historia donde se presenta el escenario y los personajes |
| 21. ficción | g. eventos de una historia que conducen al clímax |
| 22. género | h. el punto máximo de la historia, a la mitad de la misma, donde los problemas comienzan a resolverse |
| 23. introducción/inicio | i. los problemas se resuelven y se atan los cabos sueltos |
| 24. moraleja | j. quién, qué, dónde, cuándo, por qué, cómo |
| 25. trama | k. la conclusión o parte final de la historia donde se resuelve la problemática |
| 26. conclusión/resolución | l. conversación entre dos o más personas, escrito entre comillas |
| 27. acción creciente/desarrollo | m. historia ficticia, que presenta como personajes a los animales, plantas, objetos inanimados (no vivos) las fuerzas de la naturaleza, y enseña una lección |
| 28. escenario | n. categorías de literatura |
| 29. tema | o. lección que enseña una fábula, historia, o evento |
| 30. las 6 preguntas | p. la idea general de una lección |

☞ Fin de la Lección 5 ☞