



Mediación pedagógica material de apoyo

Material de apoyo para el personal de Español de II Ciclo

NOTA ACLARATORIA:

El presente material constituye un apoyo para el conocimiento y la actualización del personal docente de Español de II Ciclo; sin embargo, puede ser considerado su uso por parte de educadores y educadoras de otros ciclos educativos que así lo requieran.

En el documento se proporcionan insumos teóricos básicos e ideas para mejorar los procesos de mediación pedagógica y potenciar el uso del recurso denominado CUENTICOS.

Propósito del recurso

Estimado educador y estimada educadora:

Existe una clara tendencia hacia la búsqueda de cambios positivos en las metodologías empleadas en los sistemas educativos de diversos países del orbe. Costa Rica incursiona en este campo, en pro de constituirse en pionera en el uso inteligente y creativo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)¹. De ahí surge el interés conjunto de la Dirección de Desarrollo Curricular y la Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación por proveer este tipo de herramientas².

¹ Incluso hay autores que se refieren a estas como Nuevas Tecnologías de la Relación (NTR) debido al impacto que estas han tenido en la vida cotidiana.

² Se recomienda, a las personas docentes y funcionarios/as administrativos/as de I y II Ciclos, la exploración del Portal de la Asesoría Nacional de Español en https://recursos.mep.go.cr/portal_espanol/

Las orientaciones teóricas y metodológicas del *Programa de estudio de Español de II Ciclo*³, comprimen la aspiración de disponer de clases significativas, placenteras y dinámicas. Para este fin se han de desarrollar las cuatro competencias comunicativas: comprensión oral (escucha), expresión oral (habla), lectura y escritura. En lo que atañe a esta última es vital que se promueva el dominio del trazo y la caligrafía⁴; no obstante, paralelamente se puede echar mano de la innovación tecnológica. De esta manera, el estudiantado mostrará sus habilidades y plasmará sus ideas sobre el papel, pero también desde un teléfono móvil, una tableta o un ordenador o computadora⁵. Con respecto a esta competencia comunicativa, el *Programa de estudio de Español de II Ciclo* señala:

Daniel Cassany (Murillo, 2006) afirma que escribir es una forma de utilizar el lenguaje, realizar acciones para conseguir objetivos, aprender a usar las palabras para que signifiquen lo que uno pretende que signifiquen en cada contexto. Al aprender a escribir también se aprende a organizar y a elaborar el pensamiento, a reflexionar sobre el contenido de lo que se va a comunicar y a estructurar las ideas de manera que otros las puedan comprender.

(...)

Lograr que los estudiantes escriban con entusiasmo y creatividad también depende de la cultura que se genere en torno a esta actividad. Para estimular la escritura, la sala de clases debe ser un lugar donde puedan compartir sus escritos, lo que les permite dar sentido a sus textos y experimentar el efecto que tienen en los demás.

En otras palabras, el estudiantado constituye una comunidad de escritores en la cual todos participan activamente, no solo creando mensajes sino aportando constructivamente a los textos de otros.

(...)

Las actividades sugeridas para abordar el proceso de escritura están orientadas hacia la adquisición de herramientas para que el estudiante se convierta en un escritor cada vez más independiente, capaz de usar la escritura de manera eficaz en el logro de diversos propósitos y expresar su creatividad, su mundo interior, sus ideas, sus conocimientos y nuevos aprendizajes. (2014, pp. 37-38)

³ <http://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/espanol2ciclo.pdf>

⁴ *El Diccionario de la Real Academia Española* indica que el término viene del gr. καλλιγραφία kalligraphía y que posee dos acepciones:

1. f. Arte de escribir con letra bella y correctamente formada, según diferentes estilos.
2. f. Conjunto de rasgos que caracterizan la escritura de una persona, de un documento, etc. (2001, p. 402)

⁵ Actualmente hay gran cantidad de tipografías (tipos de letras o fuentes) que están disponibles en este tipo de recursos.

La escritura es un proceso íntimo, pero también es posible compartir las creaciones con el colectivo, sobre todo en el contexto contemporáneo caracterizado por la globalización y la intercomunicación. Con este enfoque nace **CUENTICOS**, recurso que capitaliza la gran idea del **Dr. Jean – Marie Gillig**, quien se basó en el esquema actancial de Greimas y propuso una "fábrica para escribir cuentos"⁶. La iniciativa se recoge en el libro *La literatura para niñas y niños: de la didáctica a la fantasía*, de Arias, Méndez y Rubio (2009, p. 91). Tal estrategia también aparece como una de las actividades sugeridas⁷ en el *Programa de estudio de Español, II Ciclo*.

CUENTICOS aprovecha la versatilidad de la tecnología y, haciendo uso de un diseño atractivo y una perspectiva lúdica, impulsa a la población estudiantil a crear narraciones originales. Un valor agregado del recurso es el hecho de que abre la alternativa de que tales textos literarios sean publicados (esto con la previa revisión y aval de la persona docente), de manera que puedan ser del gozo de otros estudiantes o internautas nacionales e internacionales.

**¡FELIZ ESCRITURA!
¡QUE LO DISFRUTE!**

⁶ Adaptado del libro *La literatura para niñas y niños: de la didáctica a la fantasía*, de Minor Arias, Nuria Méndez y Carlos Rubio.

⁷ Ver páginas 86, 87 y 88 del documento.

Aspectos por considerar para el uso de CUENTICOS

Competencias por desarrollo de los contenidos curriculares seleccionados

Se puede aprovechar **CUENTICOS** cuando se estudia alguno de los siguientes **contenidos curriculares conceptuales**⁸ presentes en el *Programa de estudio de Español, II Ciclo*:

4° año	5° año	6° año
7. Tipología textual: Características y estructura de los diversos tipos de textos. Diferencias y semejanzas. Intención o propósito en los distintos textos estudiados.	4. Producción textual: Como: Semejanzas y diferencias entre los tipos de texto (intenciones comunicativas, destinatarios, emisores, mensaje). Estructura de cada tipo de texto. Funciones de cada tipo de texto. Características de cada tipo de texto. Organización y claridad de las ideas dentro del párrafo: coherencia, cohesión, vocabulario, concordancia, ortografía puntual, acentual y literal.	8. Producción textual como: Relación entre los cambios que sufre un mismo verbo (estar, caer, ir, ser llevar, venir, volver, ver, vivir, haber, hacer, ser, saber, deber, beber y haber) al ser conjugado en presente, pasado y futuro. Relación de uso entre los vocablos que empiezan con ue-, ie-. Relación de uso de los verbos en pasado terminados en -aba. Relación de los cambios semánticos a partir de la ubicación de la sílaba tónica dentro de las palabras (en palabras agudas, graves, esdrújulas, sobreesdrújulas). Asociación de significados de familias léxicas dentro del campo semántico. Relación de cambios semánticos en palabras con prefijos, sufijos (geo – bios –hidro –hipo – hipno – homo – y otras). Relación entre los distintos significados de las palabras de acuerdo con la variabilidad ortográfica de las consonantes ("v", "b", "c", "s", "z", "h", "r", "rr", "j", "g", "m", "n").

⁸ En Español de I y II Ciclos el contenido curricular procedimental es el que orienta el aprendizaje esperado. Sin embargo, en este caso de consignan los contenidos curriculares conceptuales para efectos de que se consigne, con mayor especificidad, cuáles serían los aspectos potencialmente más afines para el uso de CUENTICOS.

4° año	5° año	6° año
11. Sustantivo. Adjetivo. Artículo. Verbo. Pronombre personal. Oración simple. Sujeto y predicado. Concordancia: género y número. Estructuras oracionales (sujeto verbo y complementos adverbio de lugar y tiempo). Estructuras del párrafo (idea fundamental e ideas complementarias). Conectores entre las oraciones y entre los párrafos. Vocabulario (sinónimos antónimos, parónimos).	6. Corpus léxico (palabras del vocabulario básico ortográfico y del vocabulario general de la lengua acordes con este nivel): Cambios que sufre la palabra al conjugarla en presente, pasado y futuro del verbo (llevar, venir, volver, ver, vivir, haber, hacer, ser, saber). Vocablos que empiezan con ue-, ie-. Sinónimos. Antónimos. Parónimos. Homónimos. Polisemia. Familias léxicas y campos semánticos. Locuciones. Modismos o frases hechas. Raíces y afijos (prefijos y sufijos).	9. Diferencias y semejanzas entre los diversos géneros literarios: Estructura y contenido del tipo de texto literario. Características de los géneros literarios. Propósito literario de acuerdo con el género. Tipo de destinatario (a).
	13. Producciones textuales orales y escritas -estructuras gramaticales:- Sustantivos comunes y propios. Adjetivos calificativos y determinantes. Artículos definidos e indefinidos. Pronombres personales y determinativos. Verbos. Adverbios. Conjunciones. Preposiciones. Concordancias entre el artículo, sustantivo, adjetivo, sujeto y verbo. Oraciones simples: sujeto y predicado. Ortografía puntual, literal y acentual estudiada en este nivel.	15. Relación entre las partes de la oración y la función que cumplen estos elementos dentro del texto: Sustantivos comunes y propios. Adjetivos calificativos y determinantes. Artículos definidos e indefinidos. Verbo. Conjunción. Adverbio. Preposición.

5° año

Vocabulario básico ortográfico.
Producciones textuales
escritas- Normas básicas
ortográficas:-
Mayúsculas al iniciar una oración
y al escribir sustantivos propios
en el nombre de las instituciones,
lugares, siglas.
Abreviaturas.
Punto al finalizar una oración.
Punto y aparte al finalizar un
párrafo.

NOTA:

El recurso sirve como un apoyo para abarcar, específicamente, los contenidos curriculares procedimentales que se vinculen con la producción escrita de cuentos o textos narrativos. Es decir, la construcción exclusiva de otros tipos de texto deberá trabajarse a partir de otras

Por medio de **CUENTICOS**, y a partir de la revisión de los contenidos curriculares expuestos con anterioridad, el estudiantado puede descubrir sus virtudes para expresarse. Así, las letras se convertirán en una grata compañía, a través de la cual se auto descubren y experimentan la magia del arte literario.

¿Cómo utilizar el recurso?

Hay múltiples formas de manipular el recurso y, aunque su base radica en la construcción del escrito desde un computador, esa misma producción bien podría convertirse en un manuscrito⁹. Y es que ambas formas de escribir son importantes; por ejemplo, los estudios en neurociencias muestran las trascendentales conexiones cerebrales que se suscitan gracias a la escritura a mano. En el sitio *Red Educativa Mundial*, Celia Rodríguez (2015) subraya:

⁹ Este detalle podría contemplarse en el planeamiento de la persona docente. Si se optara por ello, se podría solicitar al estudiante que una o varias composiciones, elaboradas por medio de CUENTICOS, sean trasladadas al cuaderno de la asignatura.

(...) El acto de escribir requiere un alto nivel de especialización y coordinación hemisférica, ya que implica la integración de movimiento, tacto, e ideas, necesario para plasmar nuestras ideas en un soporte físico. Y por lo tanto la escritura impulsa la inteligencia.

(...)

La escritura manual constituye un ejercicio mental, que estimula constantemente el desarrollo de conexiones neuronales y contribuye a la autorregulación, la autodisciplina, la voluntad y la perseverancia. La neurociencia ha demostrado que escribir a mano contribuye a la expansión cerebral y a impulsar la inteligencia.

(...)

Los avances en neurociencia dejan claro que escribir es un excelente ejercicio para todos. En el caso de los niños, la escritura supone un recurso irremplazable, de incalculable valor pedagógico. Escribir les ayuda a impulsar su inteligencia.

Así las cosas, se ofrece una excelente oportunidad para impulsar la composición y la publicación de textos escritos pues ambas: escritura manual y digital, podrían combinarse de manera inteligente y acertada. El recurso es una opción para “armar” una historia a partir de los componentes del cuento que cada estudiante obtiene al azar, a saber

Componentes del cuento



A continuación, se muestran las opciones que **CUENTICOS** posee en cada uno de los siete paradigmas o categorías que lo estructuran. El estudiantado elige, aleatoriamente, un elemento de cada paradigma¹⁰ y, con estos, escribe su cuento.

Las opciones que tiene cada categoría son las siguientes:

Paradigma o categoría	Posibles opciones
El héroe o la heroína (Protagonista de la historia)	1. Un duende 2. Una princesa 3. Un animal 4. Un leñador arrepentido 5. Un príncipe 6. Una pastora 7. Una lechuga fresca 8. Una hormiga sonriente 9. Una lavadora vieja 10. Una oveja blanca con manchas negras 11. Un payaso demasiado alegre 12. El presidente más joven del mundo 13. Una oruga de dos metros 14. Un libro de cinco mil páginas 15. Un niño travieso 16. Una estrella de mar 17. Un árbol pequeño 18. Una semilla 19. Una ancianita amante de los animales 20. Un pájaro multicolor 21. Una computadora moderna 22. Un pingüino de hule 23. Un gato con lentes oscuros 24. Un dinosaurio 25. Un valiente indígena costarricense 26. Una joven afrocostarricense 27. Un monstruo de hule muy simpático 28. Un vendedor de muñecos de madera 29. Un agricultor de Cartago 30. Una maestra guanacasteca 31. Un vendedor de copos o helados 32. Un artista que hace esculturas con los arbustos

¹⁰ Todas las categorías contienen cincuenta opciones diferentes, excepto la del héroe o la heroína, la cual dispone de cincuenta y una posibilidades distintas.

	33. Un pollito viajero 34. Una tía amable y consentidora 35. Una bibliotecóloga fantasiosa 36. Un pulpero siempre amable 37. Una jugadora de fútbol 38. Una piedra, un papel y una tijera 39. Un inventor de máquinas del futuro 40. Un entrenador de tortugas 41. Una costurera de ropas mágicas 42. Un búho 43. Un gato volador 44. Un fantasma miedoso 45. Un lagarto de cincuenta metros 46. Un dibujo animado 47. Un personaje de un videojuego 48. Un cantante famoso 49. Una joven youtuber 50. Un ogro muy sonriente 51. Un robot que ama leer
El punto de partida (detonante o hecho que impulsa que se desencadenen las acciones)	1. Una música lejana 2. Un mensaje de marcianos 3. Una llamada telefónica anónima 4. Una botella con un mensaje 5. Un sueño extraño 6. Un rayo láser en el cielo 7. Un plan secreto 8. Una huella misteriosa 9. Una publicación en Internet 10. Un anuncio televisivo 11. Un aguacero de estrellas 12. Una conversación en el tren 13. Un paseo por la playa 14. Un campeonato de videojuegos 15. Una competencia de ajedrez 16. Una competencia de natación 17. Una ida a un parque nacional 18. Una fiesta familiar 19. Un concurso de belleza para mascotas 20. Un festival de la canción 21. Una conversación extraña 22. Una improvisada visita al museo 23. Un viaje en avión 24. Un antojo de comer helado 25. Un almuerzo entre amigos

- | | |
|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none">1. Una música lejana2. Un mensaje de marcianos3. Una llamada telefónica anónima4. Una botella con un mensaje5. Un sueño extraño6. Un rayo láser en el cielo7. Un plan secreto8. Una huella misteriosa9. Una publicación en Internet10. Un anuncio televisivo11. Un aguacero de estrellas12. Una conversación en el tren13. Un paseo por la playa14. Un campeonato de videojuegos15. Una competencia de ajedrez16. Una competencia de natación17. Una ida a un parque nacional18. Una fiesta familiar19. Un concurso de belleza para mascotas20. Un festival de la canción21. Una conversación extraña22. Una improvisada visita al museo23. Un viaje en avión24. Un antojo de comer helado25. Un almuerzo entre amigos26. Una escena de la película favorita27. Una invitación a la NASA28. Una caminata al cerro más alto del país29. Una visita improvisada a un amigo o a una amiga30. Una grabación de un video casero31. Un concurso de cuento32. Una feria donde se exponen inventos33. Un juguete viviente que sale de un cereal34. Una extraña coincidencia35. Una carrera de ciclismo36. Una participación en un festival de talentos37. Una gira a una finca de productos orgánicos38. Un paseo en un autobús eléctrico39. La lectura de una tira cómica40. Una visita a una granja o finca41. Un encuentro inesperado42. Un fragmento leído en un libro43. Un mensaje del deportista más admirado44. El encuentro con una fotografía perdida |
|--|--|

El objetivo

(El reto o la meta a la que aspira el personaje principal o protagonista)

1. Volverse rico
2. Volverse muy fuerte
3. Volverse célebre o famoso
4. Encontrar el amor
5. Volverse sabio
6. Volver a ser un bebé
7. No envejecer jamás
8. Volverse rey
9. Ser presidente de un país
10. Crear un libro que todos puedan leer
11. Ser el mejor guarda parques
12. Crear un invento jamás visto
13. Ser un gran caricaturista o una gran caricaturista
14. Proteger a todos los animales silvestres del mundo
15. Inventar la medicina contra una enfermedad
16. Jugar un mundial de fútbol
17. Ganar una medalla olímpica
18. Dar la vuelta al mundo en una hora
19. Crear la mejor juguetería
20. Viajar por el universo
21. Devolverse en el tiempo
22. Adelantarse en el tiempo
23. Teletransportarse a cualquier sitio del mundo
24. Detener el tiempo
25. Ver lo que ocurre en el futuro
26. Lograr la paz mundial
27. Disfrutar la vida al máximo
28. Dar vida a los personajes de los libros
29. Conocer a los personajes de las series más vistas
30. Actuar en la película esperada por todos
31. Proteger todos los parques nacionales
32. Descubrir una flor mágica
33. Crear un antídoto contra la tristeza
34. Viajar a Saturno
35. Ser astronauta
36. Ayudar a la mariposa que quería ser oruga
37. Ayudar a una familia que tuvo que emigrar de su país
38. Fundar una asociación espacial o interestelar de mascotas
39. Crear el vivero de las plantas más extrañas
40. Dar vida a un juguete
41. Apoyar a una familia que pasa apuros
42. Lograr que un caracol gane la competencia internacional de mascotas
43. Vivir en la luna

	44. Descubrir tres colores que ningún humano ha visto jamás 45. Lograr que en el pueblo llamado No se duerme, las personas puedan dormir 46. Viajar al país más extraño 47. Convertirse en piloto hábil de todos los medios de transporte 48. Alcanzar su mayor sueño profesional 49. Convertirse en un superhéroe o una súper heroína 50. Proteger a los niños, niñas y adultos mayores
El lugar (Espacio físico en el que se desarrollan las acciones).	1. En la cima de una montaña 2. Una cueva oscura 3. El planeta de los simios 4. Un edificio 5. Una isla desierta 6. Lo más profundo del bosque 7. Lo más profundo del mar 8. Un castillo abandonado 9. Una casa de cristal 10. Un asteroide 11. Un jardín perdido 12. Un pueblo de Guanacaste 13. Australia 14. La frontera entre dos países 15. Un país europeo 16. El Polo Sur 17. Un bosque encantado 18. El mercado de un pequeño pueblo 19. Las instalaciones de un canal de televisión 20. Un centro educativo 21. Un barrio ubicado en una colina 22. El centro de la tierra 23. Las cavernas más profundas 24. Una cueva detrás de una inmensa catarata 25. Un desierto 26. Un bosque lluvioso 27. Una miniciudad ubicada al pie de un árbol 28. Una ciudad en Asia 29. La cordillera de los Andes 30. Una laguna color violeta 31. La cabina de un avión 32. Una nave espacial 33. Un país de Europa 34. Groenlandia

	35. El planeta Marte 36. Una ciudad perdida 37. El Monumento Nacional Guayabo 38. Un parque nacional de Costa Rica 39. Una pizzería 40. Un supermercado 41. Un parque de diversiones 42. Unas instalaciones deportivas 43. Un vivero o invernadero 44. Una academia de personas con súper poderes 45. Una tienda de mascotas 46. Una casita campesina 47. Una pirámide de Egipto 48. La capital de Costa Rica 49. Una academia de cantantes 50. La ciudad más grande del mundo
Un amigo o una amiga (Aliado o aliada que tendrá el personaje protagonista del cuento).	1. Un adulto mayor 2. Superman 3. Una vidente 4. Un karateka 5. Un mago 6. Un noble caballero 7. Un policía 8. Un extraterrestre 9. Un gato de felpa 10. Una jugadora de básquetbol 11. Una nadadora profesional 12. Un gallo de tres metros 13. Un excelente maestro 14. Una niña que habla veinte idiomas 15. Un buscador de tesoros 16. Un navegante 17. Un piloto experto 18. Una actriz muy talentosa 19. Un agricultor de Cartago 20. Una lagartija que habla 21. Un perro detective 22. Un árbol milenario 23. Una piedra gigante 24. Una nube viajera 25. El compañero más divertido de la escuela 26. Un avestruz parlanchín 27. Un payaso 28. Un animal salvaje 29. Una gran científica 30. Un creador de historias de amor

	31. Un cantante de ópera 32. Una atleta muy ágil 33. Una paloma mensajera 34. Un triste tigre que come trigo 35. Una hiena muy risueña 36. Un oso pardo 37. Un gatito adoptado 38. Un chofer de taxi 39. Un árbitro de todos los deportes 40. Un marimbero (músico que interpreta la marimba) 41. Un personaje de la película preferida 42. Un matemático feliz 43. Un inventor de golosinas 44. Un verdulero muy amable 45. Una pulga trapecista 46. Un pato con pico de hule 47. Una gallina que pone huevos de chocolate 48. Una muñeca de trapo 49. Una bailarina de ballet 50. Un pájaro con un canto único
Un objeto importante ((Objeto que se presenta en la historia y que cumple un papel relevante en el desarrollo de los hechos).	1. Una fórmula que hace invisible 2. Un tesoro 3. Un tapete volador 4. Un billete de lotería ganador 5. Un suero de la verdad 6. Patines de ruedas a reacción 7. Una carta mágica 8. Una llave que abre todas las cerraduras 9. Una carreta típica costarricense 10. Una estampilla de colección 11. Una máquina de hacer cuentos 12. Una esfera indígena costarricense 13. Un pasaporte para ir a todos los planetas 14. Una patineta que vuela 15. Un abrigo tejido con hilos de oro 16. Un libro que se lee a sí mismo 17. Un microscopio 18. Un telescopio 19. Un teléfono muy sofisticado 20. Un pegamento difícil de despegar 21. Un álbum de colección 22. Un radar 23. Una corbata multicolor 24. Una casa imaginaria 25. Una fuente que cumple todos los deseos

	26. Un pincel muy antiguo 27. Un sartén que toda la comida la hace deliciosa 28. Una brújula 29. Un árbol de navidad 30. Un delicioso perfume 31. Un balón de voleibol 32. Un velero 33. Una motocicleta moderna 34. Una cámara televisiva 35. Un chaleco salvavidas 36. Un paracaídas 37. Una guitarra eléctrica 38. Un pergamino 39. Un anillo mágico 40. Una caja de música 41. Un trompo o yoyo 42. Unas zapatillas de madera 43. Un disfraz de papa frita 44. Un antifaz del súper héroe de moda 45. Un carrito de supermercado 46. Una caja de crayolas 47. Una hamaca 48. Unas botas mágicas 49. Una piñata que jamás se vacía 50. El cofre de un tesoro
Un enemigo o una enemiga (Personaje que adversa al héroe o heroína de la historia).	1. Una pulga 2. Un monstruo de tela 3. Un ogro 4. Un gigante 5. Un dragón 6. Una bruja 7. Una robot 8. Doctor Folamur 9. Una momia 10. Un trapealista 11. Un cazador o una cazadora 12. Un muñeco de hielo 13. Un soldado de plomo 14. Una galleta de jengibre 15. Un duende 16. Un fantasma bromista 17. Una máquina gigante 18. Un calendario que no quiere cambiar de fecha 19. Un cíclope 20. Un titiritero

21. Un come galletas
22. Un habitante de otra galaxia
23. Un personaje salido de un cuento
24. Una marioneta
25. Un gato comelón
26. Una esfinge
27. Una estatua viviente
28. Un androide
29. Un maniquí
30. Un personaje de una pintura
31. Una nota musical
32. Una hechicera
33. Tres cerditos
34. Una campeona de ajedrez
35. Una ardilla microscópica
36. Un juguete de madera
37. Una muñeca barbie
38. Un amigo de mi hermano
39. Un compañero de karate
40. Un inventor bromista
41. El cocinero o chef más famoso del mundo
42. Un grupo de emoticones
43. El Cadejos
44. Un hombre biónico
45. La Cegua
46. Un cangrejo de cuerda
47. Un vecino o una vecina del barrio
48. El villano o una villana de mi serie favorita
49. Un personaje de mis pesadillas
50. Una persona que contamina el ambiente

Recomendaciones para el personal docente:

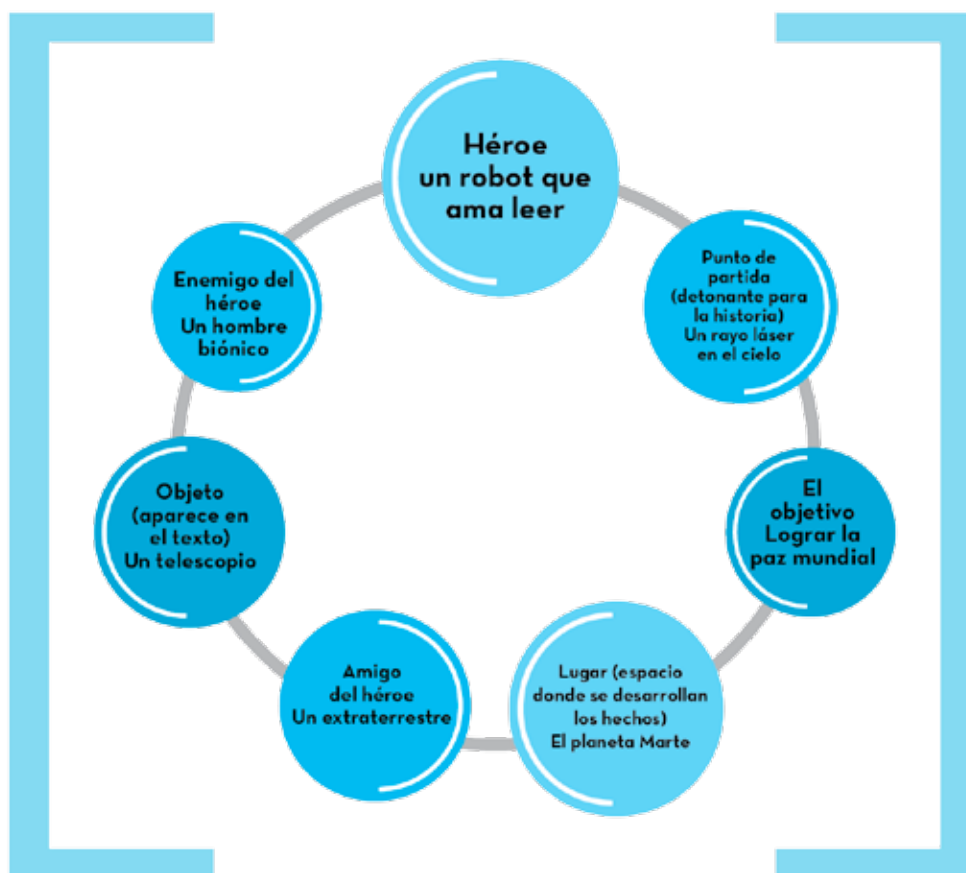
- a) Lea todo el material para la actualización del conocimiento académico y de apoyo para el personal docente.
- b) Explore minuciosamente el recurso CUENTICOS con el fin de que se familiarice con su dinámica y contenido.
- c) Valore la pertinencia de usar el recurso como parte de su planeamiento didáctico y mediación pedagógica. Lo anterior considerando el perfil de sus estudiantes y el contexto en el que se desenvuelven.
- d) Establezca el contenido curricular de 4°, 5° o 6° que será reforzado con el uso de **CUENTICOS**.
- e) En caso de echar mano del recurso, sopesese si se utilizará de forma individual, en parejas o en grupos más grandes.

f) Elabore el planeamiento didáctico con las actividades de inicio, desarrollo y cierre que faciliten abarcar, de manera profunda, el estudio del contenido curricular elegido. Tales actividades de mediación deben ser variadas y creativas para que permitan la apropiación de la temática. Se recuerda que el *Programa de estudio de Español, II Ciclo* ofrece el apartado "Actividades de mediación sugeridas, el cual aparece siempre después de la unidad correspondiente. Dichas ideas pueden modificarse o enriquecerse con otras propuestas por el personal docente (siempre que se encaminen hacia la consecución de los contenidos curriculares conceptuales, procedimentales y actitudinales respectivos).

g) Considere que **CUENTICOS** puede utilizarse como actividad de desarrollo para el afianzamiento de los saberes estudiados. Igualmente, podría usarse como cierre o a manera de repaso de una clase. Incluso podría emplearse como actividad de inicio (o reto) para diagnosticar el nivel de desarrollo de la competencia lingüística (en este caso la escritura).

h) Antes de que el estudiantado entre en contacto con el recurso corrobore que usted conoce el significado de las palabras que aparecen en **CUENTICOS**. Esto con el objetivo de despejar posibles consultas de la población estudiantil. Además de los diccionarios de apoyo en formato físico, recuerde que existen otras fuentes; verbigracia, en la dirección <http://www.rae.es/> la Real Academia Española ofrece un buscador ágil y muy útil para esta labor.

i) Tenga presente que los siete elementos que cada estudiante obtenga al azar pueden perfilarse más para la escritura de algún tipo de cuento. Para ilustrar, supongamos que a una persona le aparecen las siguientes opciones:



Probablemente, al ver lo anterior, a la persona le sea más factible elaborar un escrito de ciencia ficción. Sin embargo, los aspectos que se le ofrezcan no son determinantes, pues el estudiantado cuenta con un alto grado de creatividad y podría, perfectamente, redactar otro tipo de cuento.

j) Recuerde que los siete elementos obtenidos no requieren ser incluidos en algún orden específico dentro del texto; es decir, pueden incorporarse como se desee. Lo que sí debe aclararse al estudiantado es que los siete deben estar presentes o formar parte del cuento.

k) Tome en cuenta que la evaluación aplicada es un punto fundamental, pues se trata de un proceso integral que acompaña el proceso de mediación. En consecuencia, el uso de este recurso tecnológico, a manera de evaluación, deberá considerarse desde las funciones evaluativas diagnóstica o formativa (no sumativa).

l) Corrobore que su revisión es exhaustiva pues la idea es que “los cuenticos” que sean publicados sean modelos de escritura depurada y correcta para el público lector. Si tiene dudas con la escritura de palabras o la construcción sintáctica de los textos de sus estudiantes, tómese su tiempo para investigar y despejar las dudas emergentes. Recuerde que dispone de la figura de la Asesoría Regional de Español y de fuentes bibliográficas diversas, como la Real Academia Española (<http://www.rae.es/>), que tiene a su disposición el *Diccionario de la lengua española*, el *Diccionario de americanismos* y el *Diccionario panhispánico de dudas*, entre otros.

Material para actualización docente

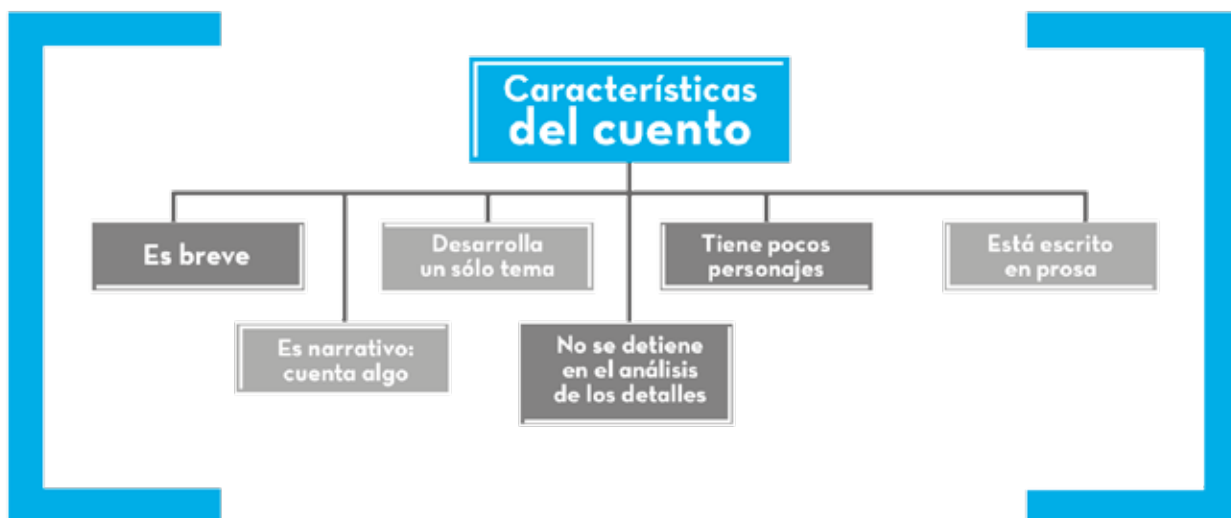
El género cuento

Definición

El cuento es un género literario que constituye una de las formas narrativas (al igual que la novela, la leyenda o la fábula). Con respecto a esta manifestación artística se señala lo siguiente:

(...) es el resultado de saber contar una historia con intensidad y brevedad. Es, pues, un relato condensado y corto de peripecias inventadas, normalmente ingeniosas, realistas o fantásticas. Si la novela es un desarrollo acumulativo de elementos, a través de una temporalidad extendida, el cuento, por el contrario, debe escoger y limitar una imagen o un suceso que sean significativos; el cuento debe concentrar y eliminar todo elemento gratuito, no pertinente, meramente decorativo.

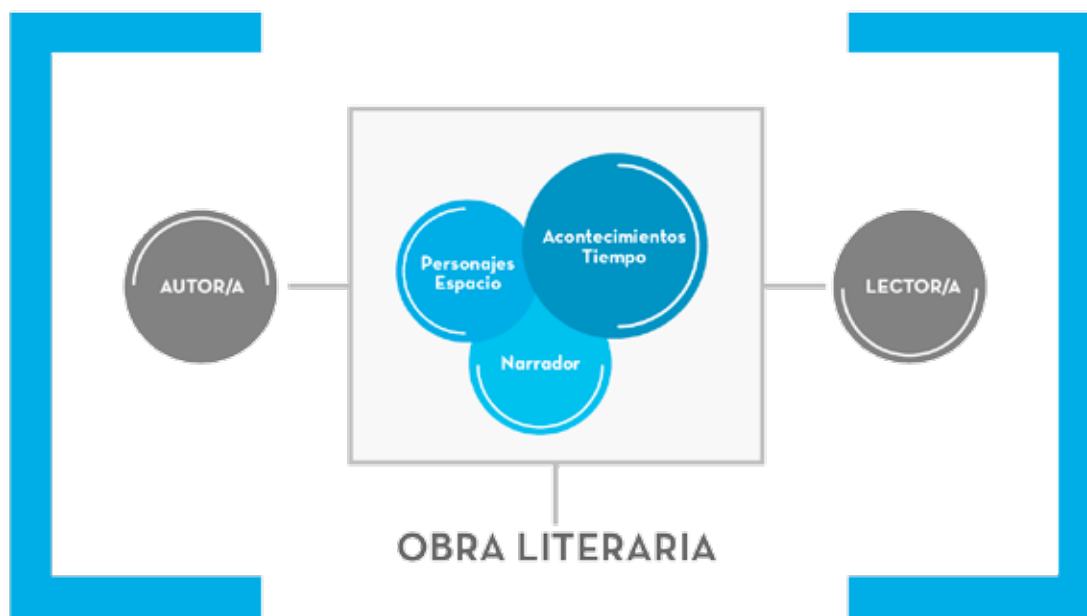
(Anónimo, p.2)



Componentes del género narrativo

Se puede decir que son cinco los elementos básicos que conforman una obra literaria: acontecimientos, personajes, narrador, espacio y tiempo. Un aspecto vital es el acontecimiento o la acción. Los hechos ocurren en un tiempo y en un espacio determinados. Evidentemente, los sucesos no se realizan solos; tienen que presentarse los sujetos ejecutores: los personajes. Falta un componente fundamental, sin el cual no existiría narración; alguien que nos cuente el relato: el narrador.

Nótese, a continuación, que no debemos confundir el/la autor/a con el narrador del texto. Además, cabe señalar que la obra literaria cobra sentido o significado cuando el/la lector/a le da vida. Esto ocurre en el momento en que se suscita el acto de leer.



Algunos tipos de cuento

Existen diferentes tipos de cuento según el tema, o bien, dada su intención o finalidad. Se resaltarán cinco de ellos, cada uno acompañado por un fragmento extraído de un texto de ese tipo. Cabe señalar que tales categorías son las que se proponen en el recurso **CUENTICOS**.

a) Cuento realista

Es una narración en la que se presentan acontecimientos de la vida diaria. Muchas veces se basan en anécdotas o hechos reales que han sido experimentados o vistos por quien escribe. Un extracto del cuento “Yaguaí” de Horacio Quiroga, publicado en el sitio Ciudad Seva¹¹, ejemplifica este tipo de texto:

Ahora bien, no podía ser sino allí. Yaguaí olfateó la piedra -un sólido bloque de mineral de hierro- y dio una cautelosa vuelta en torno. Bajo el sol a mediodía de Misiones, el aire vibraba sobre el negro peñasco, fenómeno este que no seducía al fox-terrier. Allí abajo, sin embargo, estaba la lagartija. Giró nuevamente alrededor, resopló en un intersticio, y, para honor de la raza, rascó un instante el bloque ardiente. Hecho lo cual regresó con paso perezoso, que no impedía un sistemático olfateo a ambos lados.

b) Cuento maravilloso

Se trata de una historia en la que predominan los elementos sobrenaturales. Aparecen objetos mágicos y seres maravillosos (brujas, gnomos, hadas, ogros, dragones, etc.) que interactúan con humanos. A continuación, un ejemplo del texto “Pulgarcito”, recogido por los Hermanos Grimm:

Sucedió que al cabo de siete meses trajo al mundo un niño que, si bien perfectamente conformado en todos sus miembros, no era más largo que un dedo pulgar. Y dijeron los padres:

– Es tal como lo habíamos deseado, y lo queremos con toda el alma. En consideración a su tamaño, le pusieron por nombre Pulgarcito. Lo alimentaban tan bien como podían, pero el niño no crecía, sino que seguía tan pequeño como al principio. De todos modos, su mirada era avispada y vivaracha, y pronto mostró ser listo como el que más, y muy capaz de salirse con la suya en cualquier cosa que emprendiera.

Un día en que el leñador se disponía a ir al bosque a buscar leña, dijo para sí, hablando a media voz: «¡Si tuviese a alguien para llevarme el carro!»

¹¹ Disponible en <https://ciudadseva.com/biblioteca/indice-autor-cuentos/>

c) Cuento fantástico

En los cuentos fantásticos surgen hechos sobrenaturales que rompen con la realidad presentada. En este tipo de texto también puede darse un movimiento entre lo real y lo sobrenatural. Se ofrece el fragmento del cuento “Casa tomada”:

Fui por el pasillo hasta enfrentar la entornada puerta de roble, y daba la vuelta al codo que llevaba a la cocina cuando escuché algo en el comedor o en la biblioteca. El sonido venía impreciso y sordo, como un volcarse de silla sobre la alfombra o un ahogado susurro de conversación. También lo oí, al mismo tiempo o un segundo después, en el fondo del pasillo que traía desde aquellas piezas hasta la puerta.

d) Cuento ciencia-ficción

Historia basada en supuestos logros científicos o tecnológicos que podrían alcanzarse en el futuro. Existen autores de ciencia ficción que han anticipado la creación de inventos o han predicho acontecimientos históricos. En el libro Yo, robot (1950), escrito por Isaac Asimov, se entretajan una serie de cuentos o historias que son independientes pero ligados por un mismo hilo argumental. En esta obra, Asimov crea las tres leyes de la Robótica, las cuales continúan siendo utilizadas para el desarrollo de la tecnología en ese ámbito. A continuación, se expone una cita de la obra en la que se establecen esas tres leyes:

1. Un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le son dadas por un ser humano, excepto cuando estas órdenes están en oposición con la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, hasta donde esta protección no esté en conflicto con la primera o segunda leyes.

Ahora una cita textual del noveno cuento de Yo, robot: “El conflicto inevitable”:

--Y eso es todo -dijo la doctora Calvin, levantándose-. Lo he vivido desde el principio, cuando los robots no podían hablar, hasta el final, cuando se interpusieron entre la Humanidad y la destrucción. No veré ya nada más. Usted verá lo que viene ahora...

No volví a ver a Susan Calvin nunca más. Murió el mes pasado a la edad de ochenta y dos años. (1984, p.214)

e) Cuento de suspenso

Narración en la que se mantiene al lector en un estado de tensión, a la espera de lo que les vaya a suceder a los personajes. La atención se centra en cómo se desarrolla el conflicto. Un extracto del cuento “La soledad de la noche”, escrito por Tes Nehuén y publicado en el sitio Cuentos Breves.org., ilustra la literatura de ese corte:

Mi coche se había descompuesto en el medio de la nada; todo cuanto me rodeaba era un extenso camino completamente desierto. Y, encima, era domingo. ¿Quién iba a aventurarse por ese Sahara en un día de descanso? ¡Solo yo!

Había estado lloviendo todo el camino; ahora había amainado, pero el cielo no parecía nada amigable. No tenía alternativa: bajé del coche y comencé a andar hacia alguna parte. No podía ver más allá de mis rodillas, pero sentía el suelo fangoso bajo mis pies ateridos por el frío.

De pronto, escuché un chasquido en el agua a unos cincuenta metros de mí, la escasa visibilidad no me permitía descifrar de qué se trataba, y quedé paralizada. Deseé que el camino se convirtiera en un charco de arena movediza y me tragara; tenía miedo de seguir, pero lo hice. Di un paso y me detuve. Agudicé mi vista. Nada. Otro paso. Otro. Otro. Oscuridad total... Traté de tranquilizarme y continué mi camino.

Finalmente, se le proporciona una idea adicional para promocionar e introducir la escritura creativa de cuentos:

- Introducir el tema presentando un conjunto de dibujos o imágenes (estos se agrandan e imprimen para ser usados en la pizarra o se utiliza la tecnología).
- Solicitar un/una voluntario/a que construya una historia con base en las imágenes que se ofrecen. También se puede trabajar en parejas o grupos más grandes, es decir, se podría elaborar un “cuento colectivo”.
- Explicar al estudiantado que se pueden usar los dibujos en cualquier orden, pero que todos deben tomarse en cuenta.
- La persona o las personas van tomando las imágenes, las colocan de acuerdo con la secuencia de la historia que van inventando y relatando.
- Dialogar acerca de la riqueza creativa de las narraciones.

EJEMPLO:

Piense, por ejemplo, en la narración que podría crear a partir de las siguientes imágenes:



Anexo

Algunas recomendaciones

Con base en el “Decálogo del cuentista perfecto”, del laureado autor Horacio Quiroga, se explican algunos consejos para mejorar el ejercicio del cuentista.

Ame la escritura de corazón y tenga fé en su gran capacidad.

Resistase todo lo que pueda a imitar. Sólo se toman ideas o se imita un poco cuando es absolutamente necesario. Hay que buscar la originalidad.

Cuando comience a escribir, debe saber qué ideas va a desarrollar. Las primeras líneas son tan importantes como las primeras.

Cuando escriba, no piense en sus amigos(as) o en la impresión que les dará lo que usted está elaborando.

Escriba como si su texto fuera interesante sólo para sus personajes.

Póngase en el lugar del lector o lectora y escriba lo que a usted le encantaría leer.

Use los adjetivos que requiere, los que piensa que son necesarios.

Trate de que su creación sea honesta, sin artificios ni ideas rebuscadas.

Referencias bibliográficas

Arias, M., Méndez, N. Rubio, C. (2009). La literatura para niñas y niños: de la didáctica a la fantasía. San José, Costa Rica. (CECC/SICA).

Asimov, I. (1984). Yo, robot. Barcelona, España. Edhasa

Cortázar, J. (20 de marzo de 2019). Casa tomada. Recuperado de <https://ciudadseva.com/texto/casa-tomada/>

[Documento descriptivo acerca del género cuento] (s.f.) (09 de julio de 2018). Recuperado de <http://www.ieslaasuncion.org/departamento/documentos/apuntes/109.pdf>.

Grimm, J. y W. (10 de julio de 2018). Cuentos infantiles. net. Pulgarcito. Recuperado de <https://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-pulgarcito/>

López, L. (23 de julio de 2018). Ciudad Selva. Recuperado de <https://ciudadseva.com/texto/yaguai/>

Ministerio de Educación Pública. (2013). Programa de estudio de Español, I Ciclo. San José, Costa Rica. Imprenta Nacional.

Ministerio de Educación Pública. (2013). Programa de estudio de Español, II Ciclo. San José, Costa Rica. Imprenta Nacional.

Neuén, T. (13 de julio de 2018). Cuentos breves.org Recuperado de <http://www.cuentosbreves.org/la-soledad-de-la-noche/>

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española. Madrid, España. Editorial ESPASA-CALPE.

Rodríguez, C. (15 de junio de 2018). Red Educativa Mundial. Recuperado de <https://www.redem.org/sistema-neuroescritural-el-cerebro-y-la-escritura/>

Quiroga, H. (15 de junio de 2018). Los mejores 1001 cuentos literarios de la Historia: "A la deriva". Recuperado de <https://narrativabreve.com/2015/02/los-mejores-1001-cuentos-literarios-de-la-historia-a-la-deriva-de-horacio-quiroga.html>

Valera, J. (11 de julio de 2018). Wikisource. Categoría: Cuentos de Juan Valera. Recuperado de https://es.wikisource.org/wiki/Categor%C3%ADa:Cuentos_de_Juan_Valera

Ugalde, M. (2009). Las rutas de la lectura: Reflexiones teóricas para educadores y educadoras de educación primaria. San José, Costa Rica. CECC/SICA