

¡Un viaje por Costa Rica!

Es una aplicación gratuita que sirve como herramienta valiosa para aprender acerca del idioma español.

Asimismo constituye una posibilidad de acercamiento a las riquezas naturales y a algunas variantes del español de este país.

La aplicación abarca temáticas como: las categorías gramaticales, las formas de tratamiento (ustedeo, voseo y tuteo), la conjugación verbal y lectura de textos literarios, entre otros.



1. Introducción

La Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación y la Dirección de Desarrollo Curricular del MEP, con el fin de dotar a la comunidad educativa con opciones pertinentes, modernas y lúdicas para el trabajo de aula, gestiona y desarrolla recursos digitales para el aprendizaje, que pone a su disposición sin ningún costo y bajo licencia CC-BY-NC-SA.

Estos recursos por lo general están acompañados de este documento de “Mediación Sugerida” o MS, ya que fueron pensados tomando en cuenta una determinada forma de emplearlos. Sin embargo, considerando que al igual que el docente, cada grupo, centro educativo y comunidad tienen características, necesidades e intereses diferentes, usted es libre de seguir las sugerencias de mediación o bien, utilizar otras que considere convenientes.

En cualquiera de los dos casos, le extendemos nuestra invitación para compartir sus experiencias en el espacio destinado para los comentarios acerca de este recurso.

Nota aclaratoria:

El presente material constituye un apoyo para el conocimiento y la actualización del personal docente de español de II Ciclo. Su objetivo consiste en ofrecer insumos teóricos básicos, que potencien los procesos de mediación pedagógica que se implementen con el estudiantado. Por ende, se subraya que las ideas, las fuentes bibliográficas y los ejercicios de repaso que se exponen a continuación, han de ser estudiados y resueltos por estos funcionarios y no por la población estudiantil.

2. Propósito del recurso

Estimado educador y estimada educadora:

La tecnología, utilizada con propiedad, constituye un aliado que viabiliza la innovación y el reforzamiento de los procesos de mediación pedagógica. En el caso de español, asignatura con un enfoque comunicativo funcional, se busca el desarrollo entrelazado de las competencias lingüísticas (expresión oral, comprensión oral, lectura y escritura); todo ello, de una manera integral, significativa y lúdica. De ahí la relevancia de que existan herramientas o recursos de apoyo que propicien la “Reflexión sobre las principales funciones y formas del lenguaje y sus efectos en la comunicación al reconocerlas en diversos tipos de textos” (Programa de estudio de Español, 2014, p. 55). Lo anterior, llevaría al estudiantado a “Tomar conciencia, con intenciones y propósitos diversos, sobre distintas opciones y componentes en la enunciación comunicativa. (ibíd.)

Todo lo expuesto, se explica con amplitud y profundidad en la fundamentación teórica del Programa de estudio de Español de II Ciclo¹, así como en el apartado que antecede a cada una de las unidades de cuarto, quinto y sexto años.

¹ Ver en: <http://www.mep.go.cr/sites/default/files/programadeestudio/programas/espanol2ciclo.pdf>

3. Competencias por desarrollar de acuerdo con los contenidos curriculares seleccionados

Los contenidos curriculares conceptuales que se asocian con la dinámica del recurso tecnológico denominado “¡Un viaje por Costa Rica!”, son los siguientes:

II CICLO		
UNIDAD DE CUARTO AÑO	UNIDAD DE QUINTO AÑO	UNIDAD DE SEXTO AÑO
5.1 Cambios que sufre la palabra al conjugarla en presente, pasado y futuro de los verbos ir, estar y haber.	6.1 Cambios que sufre la palabra al conjugarla en presente, pasado y futuro del verbo (llevar, venir, volver, ver, vivir, haber, hacer, ser, saber).	8.1 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.
11.2 Producción textual escrita: - Sustantivo. - Adjetivo. - Artículo. - Verbo. - Pronombre personal.		16.1 Producciones textuales orales y escritas –estructuras gramaticales:- - Sustantivos comunes y propios. - Adjetivos calificativos y determinantes. - Adjetivos definidos e indefinidos. - Pronombres personales y determinativos. - Verbos. [...] Concordancia entre el artículo, sustantivo, adjetivo, sujeto y verbo.

Se recuerda que la enseñanza de estos contenidos curriculares tiene como fin primordial el mejoramiento de su producción oral y escrita. No obstante, a partir de la utilización del juego “¡Un viaje por Costa Rica!”, también es posible enriquecer el léxico. Lo anterior debido a que el estudiantado lee textos diversos (descripciones, diálogos, leyendas, un cuento), al tiempo que observa la trascendencia que adquieren las palabras en diversas situaciones comunicativas. De igual forma, cabe subrayar los siguientes beneficios:

- Se ejercita la concentración y la fluidez lectora.
- Se aproxima, afectivamente, a la visión del estudiantado que ve en la tecnología una oportunidad de aprendizaje ameno.
- Se acerca a las jóvenes generaciones al uso del voseo, forma de tratamiento utilizada en el español de Costa Rica.

Por otro lado, cabe aclarar que se presentan ejercicios para identificar la función que cumplen los vocablos dentro del contexto de las oraciones (sustantivo, adjetivo, artículo, verbo, pronombre). Este ejercicio, bien puede convertirse en una acción complementaria, que enriquezca o se desprenda del fin último: un mejor desempeño comunicativo, tanto a nivel oral como escrito.

Algunas recomendaciones para el personal docente:

- a) Leer todo el material diseñado para la actualización del conocimiento académico o apoyo para el personal docente.
- b) Observar el video acerca de formas de tratamiento.
- c) Jugar “¡Un viaje por Costa Rica!” con el objeto de que conozca, de primera mano, su naturaleza, dinámica y contenido.
- d) A partir del conocimiento de su grupo de estudiantes y del contexto en el cual labora, valorar la pertinencia del juego como parte de las actividades que permitirán el estudio del contenido curricular elegido.
- e) Valorar si, de acuerdo con lo planificado, el uso del juego se impulsará de forma individual, en pequeños grupos o ambas opciones.
- f) Planear la clase con las actividades de inicio, desarrollo y cierre que faciliten abarcar, de manera profunda, el estudio del contenido curricular elegido. Estas han de ser variadas y creativas, pues han de conducir al reconocimiento y a la apropiación de la temática por abordar. Se recuerda que el Programa de Estudio de Español ofrece el apartado “Actividades de mediación sugeridas”, el cual aparece siempre al final de la unidad correspondiente. Dichas actividades sugeridas pueden modificarse o enriquecerse con otras, propuestas por el personal docente, siempre que estén enrumadas hacia el cabal cumplimiento de los contenidos curriculares conceptuales, procedimentales y actitudinales respectivos.
- g) Tomar en cuenta que el juego “¡Un viaje por Costa Rica!” puede aprovecharse como actividad de desarrollo, para el afianzamiento de ciertos saberes estudiados a partir de múltiples actividades previas. De la misma manera, podría servir como una actividad atractiva de cierre o a manera de repaso de una clase. Incluso, su versatilidad y flexibilidad conlleva su posible uso como actividad de inicio (o reto), a fin de detectar o diagnosticar si la población estudiantil de un nivel avanzado (sexto año o más), se ha apropiado de ciertos conocimientos.
- h) Recordar que la evaluación aplicada es un punto fundamental, pues se trata de un proceso integral que acompaña el proceso de mediación planificado. Por ende, el uso de este recurso tecnológico a manera de evaluación, deberá considerarse desde las funciones evaluativas diagnóstica o formativa (no sumativa).

4. Material para actualización docente

El verbo

El verbo es una categoría morfológica variable que indica acción, proceso o estado.

Ejemplos:

- El ladrón corría.
- Mañana escribiré una carta.
- El niño está muy satisfecho.
- La enfermera es muy profesional.



Accidentes verbales

Como sabemos, las categorías variables son aquellas que tienen accidentes gramaticales, es decir, las que sufren alguna modificación. En este sentido, en el verbo se manifiestan accidentes pues está sujeto a seis cambios: tiempo, persona, número, modo, aspecto y voz. En este nivel, se efectuará una explicación panorámica de los tres primeros.



El tiempo:

Existen tres tiempos fundamentales, según la acción verbal sea anterior, simultánea o posterior al momento en el que se habla. Esos son, respectivamente: el pasado o pretérito, el presente y el futuro. Dentro de la gran variedad de opciones manifiestas en el lenguaje español, se muestran solamente algunos ejemplos:

Pasado o pretérito: El niño sonrió ayer. / Juan había visto el atardecer. / La abeja ha volado rápidamente.

Presente: El niño sonríe hoy. / Juan ve el atardecer. / La abeja vuela rápidamente.

Futuro: Mañana el niño sonreirá. / Juan verá el atardecer. / La abeja habrá volado rápidamente.



La persona y el número:

Existen tres personas gramaticales (primera, segunda y tercera). El número se refiere a si la acción es ejecutada por una persona o por varias. Hay dos tipos de número: singular y plural. En una oración, el sujeto ha de concordar con el verbo en número y persona.

Ej. Nosotros comemos.

ENTRE AMBAS PALABRAS HAY CONCORDANCIA PUES SE USA LA PRIMERA PERSONA PLURAL.

PERSONA	NÚMERO	
	SINGULAR	PLURAL
PRIMERA	yo	nosotros
SEGUNDA	usted	ustedes
	vos	vosotros*
	tú	
TERCERA	él / ella	ellos / ellas

*Forma empleada en algunas zonas de España, para referirse a varias personas a las cuales se les tiene confianza o con las que hay cercanía.

Ej. Vosotros **sois** mis grandes amigos.

- Con base en todos los accidentes anteriores conjugemos, por ejemplo, el verbo **lavar**:

Persona	Pretérito	Presente	Futuro
YO	lavaba	lavo	lavaré
USTED	lavaba	lava	lavará
VOS	lavabas ♠	lavás	lavarás
TÚ	lavabas ♠	lavas	lavarás
ÉL-ELLA	lavaba	lava	lavará
NOSOTROS	lavábamos	lavamos	lavaremos
USTEDES	lavaban	lavan	lavarán
VOSOTROS ²	lavabais	laváis	lavaréis
ELLOS-ELLAS	lavaban	lavan	lavarán

♠ Se recuerda que el voseo y el tuteo (ambas formas de tratamiento de confianza), comparten algunas conjugaciones verbales, así como el uso de pronombres que denotan esa cercanía afectiva.

² Como se explicó, esta conjugación es utilizada básicamente en el español peninsular (España).

Formas de tratamiento en segunda persona singular: el ustedeo, el voseo y el tuteo en el español de Costa Rica.

Como docentes, es relevante que dispongamos de conocimientos acerca del español en general; asimismo, es primordial aproximarnos a diversos fenómenos que forman parte del patrimonio lingüístico de nuestro país.

Cuando nos dirigimos a alguien utilizamos diferentes vocablos o giros lingüísticos. Esto depende del nivel de familiaridad o amistad del interlocutor, el contexto comunicativo en el que nos encontremos; o bien, de nuestro estado del ánimo, actitud, entre otros aspectos. En la conjugación del verbo en la segunda persona singular, distinguimos tres formas de tratamiento, a saber: el ustedeo (empleo del pronombre “usted”), el voseo (uso del pronombre “vos”) y el tuteo (utilización del pronombre “tú”).

Ejemplos:

Vos trajiste **tus** cosas, **sos** un gran amigo. (VOSEO)

Vos te venís tempranito para **verte** en el aeropuerto. (VOSEO)

¿**Podés** sentarte por favor? (VOSEO)

Tú trajiste **tus** cosas, **eres** un gran amigo. (TUTEO)

Tú te vienes tempranito para **verte** en el aeropuerto. (TUTEO)

¿**Puedes** sentarte por favor? (TUTEO)

Obsérvese la diferencia con el **USTEDEO**:

Usted trajo **sus** cosas, **es** un gran amigo.

Usted se viene tempranito para **verlo** en el aeropuerto.

¿**Puede** sentarse por favor?

En el Programa de estudio de Español de II Ciclo, en el apartado “Estrategias de mediación sugeridas” de la unidad de sexto año (2015, pág. 178), se indica que el personal docente:

[...] prepara, con el uso de diversos materiales, esquemas de diferente color que contengan:

estar	pasado	presente	futuro
Yo	estaba	estoy	estaré
Usted/vos/ tú			
Él/ella/ usted			
Nosotros/nosotras			
Ustedes /vosotros/vosotras			
Ellos, ellas			

Nota: Utilizar las formas de tratamiento aplicando los pronombres presentes en el cuadro. Se recomienda realizar este ejercicio con un pronombre a la vez (en los casos en los que aparezca más de una opción) y de acuerdo con el orden establecido. Escriba para cada uno, un verbo de los siguientes: estar, ir, ser llevar, venir, volver, ver, vivir, haber, hacer, ser, saber.

Como se observa, se recomienda que el estudiantado vivencie, en el siguiente orden de prioridad, la conjugación de los verbos en segunda persona singular: en primera instancia, el ustedeo; en segundo término, el voseo y, en tercer lugar, el tuteo.

En algunos países, el ustedeo posee solo una connotación respetuosa y formal; consecuentemente, se utiliza con aquellos interlocutores con los que no se tiene cercanía o confianza. En contraposición, se tutea o vosea a alguien con quien sí existe tal vínculo afectivo o algún grado de confianza. Pese a ello, el español costarricense no ofrece esa contundente delimitación. Quesada, Miguel Ángel en su libro *El español de América*, lo explicita de la siguiente manera:

En Costa Rica el ustedeo traspasa los niveles diatópico³, diastrático⁴ y diafásico⁵ de la lengua, de modo que se da entre parientes y no parientes, entre urbanos y rurales, en el trato cariñoso y cuando se está enojado o contento. Es también el tratamiento que se da a los animales. (2000, pág. 90)

En las páginas 12 y 13 del documento inédito “Las formas de tratamiento”, se explica la evolución que estos fenómenos han experimentado en el español de Costa Rica desde el siglo XVIII hasta nuestros días. Los expertos Murillo, Jorge y Morales, David especifican el devenir que el ustedeo, el voseo y el tuteo han ostentado dentro de nuestra dinámica social. En cuanto al voseo, los investigadores de la Universidad de Costa Rica señalan:

Costa Rica fue la última nación del istmo centroamericano en ser conquistada por parte de la Corona Española. Hecho que incidió, sin lugar a dudas, a que muchas influencias de toda índole, entre ellas las lingüísticas, llegaron de

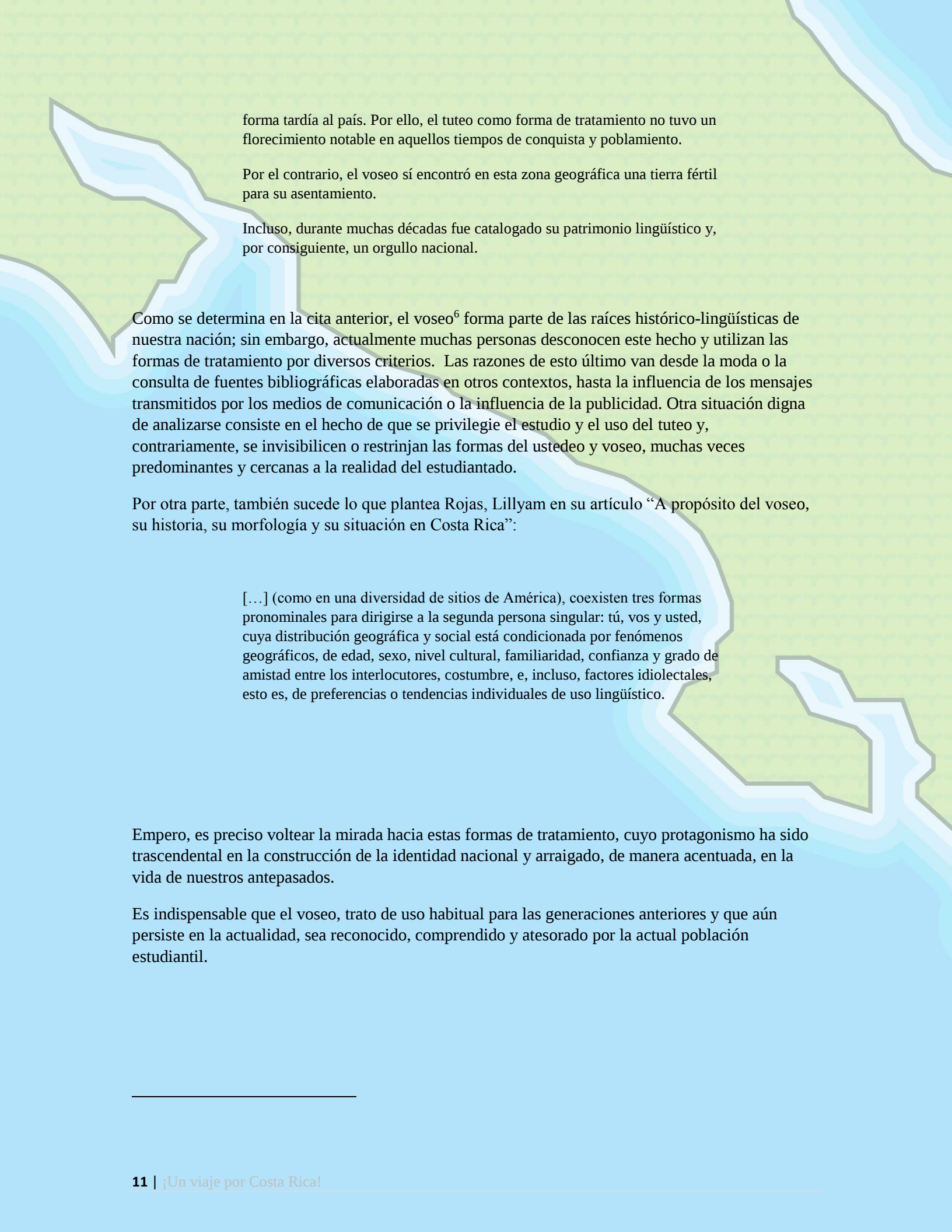
³ De acuerdo con la Real Academia Española: “dia-, el gr. τόπος *tópos* 'lugar' e -íco.

adj. Ling. Dicho de una diferencia lingüística: Que se debe a las diferentes procedencias geográficas de los hablantes”.

⁴ La Real Academia Española lo define como: “diastrático, ca. De *dia-*, el lat. *stratum* 'lecho', 'cobertor de cama' e -íco. adj. Ling. Dicho de una diferencia lingüística: Que se debe a los diferentes niveles socioculturales de los hablantes.

⁵ En el Diccionario de la Real Academia Española se define del siguiente modo:

“diafásico, ca. De *dia-*, el gr. φάσις *phásis* 'expresión' e -íco. adj. Ling. Dicho de una diferencia lingüística: Que se debe a los distintos registros de los hablantes”.



forma tardía al país. Por ello, el tuteo como forma de tratamiento no tuvo un florecimiento notable en aquellos tiempos de conquista y poblamiento.

Por el contrario, el voseo sí encontró en esta zona geográfica una tierra fértil para su asentamiento.

Incluso, durante muchas décadas fue catalogado su patrimonio lingüístico y, por consiguiente, un orgullo nacional.

Como se determina en la cita anterior, el voseo⁶ forma parte de las raíces histórico-lingüísticas de nuestra nación; sin embargo, actualmente muchas personas desconocen este hecho y utilizan las formas de tratamiento por diversos criterios. Las razones de esto último van desde la moda o la consulta de fuentes bibliográficas elaboradas en otros contextos, hasta la influencia de los mensajes transmitidos por los medios de comunicación o la influencia de la publicidad. Otra situación digna de analizarse consiste en el hecho de que se privilegie el estudio y el uso del tuteo y, contrariamente, se invisibilicen o restrinjan las formas del ustedeo y voseo, muchas veces predominantes y cercanas a la realidad del estudiantado.

Por otra parte, también sucede lo que plantea Rojas, Lillyam en su artículo “A propósito del voseo, su historia, su morfología y su situación en Costa Rica”:

[...] (como en una diversidad de sitios de América), coexisten tres formas pronominales para dirigirse a la segunda persona singular: tú, vos y usted, cuya distribución geográfica y social está condicionada por fenómenos geográficos, de edad, sexo, nivel cultural, familiaridad, confianza y grado de amistad entre los interlocutores, costumbre, e, incluso, factores idiolectales, esto es, de preferencias o tendencias individuales de uso lingüístico.

Empero, es preciso voltear la mirada hacia estas formas de tratamiento, cuyo protagonismo ha sido trascendental en la construcción de la identidad nacional y arraigado, de manera acentuada, en la vida de nuestros antepasados.

Es indispensable que el voseo, trato de uso habitual para las generaciones anteriores y que aún persiste en la actualidad, sea reconocido, comprendido y atesorado por la actual población estudiantil.

5. Actividades

1. Rellene el siguiente cuadro con la conjugación de cada uno de los verbos en pasado (pretérito), presente y futuro respectivamente. Para realizarlo, utilice la primera persona en todos los casos (**YO**). Siga el modelo que se le ofrece con el primer verbo.

Verbo	Pretérito	Presente	Futuro
<i>confesar</i>	confesé	confieso	confesaré
<i>levantar</i>			
<i>actuar</i>			
<i>oler</i>			
<i>terminar</i>			
<i>cruzar</i>			
<i>conjuguar</i>			
<i>prometer</i>			
<i>beber</i>			
<i>cambiar</i>			
<i>corregir</i>			
<i>cocinar</i>			
<i>sorprender</i>			
<i>competir</i>			
<i>admirar</i>			
<i>observar</i>			
<i>admitir</i>			
<i>oír</i>			

2. Conjugue los siguientes verbos en el tiempo, persona y número que se le solicita.

- *alumbrar* _____ (*futuro, I persona plural*)
- *estudiar* _____ (*futuro, I persona singular*)
- *ganar* _____ (*pretérito, III persona plural*)
- *besar* _____ (*presente, II persona plural*)
- *pelear* _____ (*presente, III persona singular*)
- *despedir* _____ (*pretérito, III persona singular*)

3. Identifique la forma de tratamiento utilizada en cada expresión.

Para ello, escriba ustedeeo, voseo o tuteo en el espacio disponible a la izquierda de cada oración.

1. _____ Me gusta su automóvil. ¿Dónde lo compró?
2. _____ Avísame por cualquier posibilidad que surja.
3. _____ Recoja el pedido que me hizo la semana pasada.
4. _____ Tienes que cumplir con el acuerdo pactado.
5. _____ Devolveme el libro que te presté.
6. _____ Regrese pronto del colegio.
7. _____ Necesito que me traigás lo que te pedí.
8. _____ ¿Qué querés que hagamos nosotros?
9. _____ ¿Hace cuánto que trabajás aquí?
10. _____ Dime cuál es el problema que tienes.
11. _____ Decime que todo fue una broma.
12. _____ Aclárame eso que me dijiste.
13. _____ Vení y probá la diferencia entre ambas cuestiones.
14. _____ Tranquilícese, nada ha pasado.
15. _____ Pídele perdón, por favor.

**ESTÉ ATENTO A
LOS DIÁLOGOS,
CANCIONES Y
PROGRAMAS DE
RADIO Y
TELEVISIÓN E
IDENTIFIQUE LAS
FORMAS DE
TRATAMIENTO
UTILIZADAS.**

RESPUESTAS: 1. USTEDEO. 2. TUTEO. 3. USTEDEO. 4. TUTEO. 5. VOSEO. 6. USTEDEO. 7. VOSEO. VOSEO. 10. TUTEO. 11. VOSEO. 12. TUTEO. 13. VOSEO. 14. USTEDEO. 15. TUTEO.

8. VOSEO. 9.

4. Resuelva lo solicitado en los siguientes ítems, propuestos por la Dirección de Gestión y Evaluación en pruebas de bachillerato de Español. Para corroborar el desempeño en el ejercicio, encontrará las respuestas al final.

1- —Córrete, que tengo mucha prisa.
Me dijo con voz amargada.

2- —No tengás cuidado, mi hija, que yo
nunca miento.

3- —Date prisa, si quieres llegar a tiempo.

4- —Decídase a cambiar.

1- ¿Con cuáles números se identifican los textos que presentan la forma de tratamiento denominada tuteo?

- A) 1 y 2
- B) 1 y 3
- C) 2 y 3
- D) 2 y 4

Se está cansando -dijo el viejo -. Ahora _____ que coma este dorado, tome algún descanso y pueda dormir un poco.

2- ¿Cuál opción completa el texto anterior con la forma de tratamiento denominada tuteo?

- A) espero
- B) dejá
- C) deja
- D) deje

— Ayer fui al Museo Nacional.

— ¿_____?

3-Complete el texto anterior con la opción que utiliza la forma de tratamiento denominada tuteo.

- A) Cuándo volvés otra vez.
- B) Pudo ver la colección de jade.
- C) Y por qué lo dices con ese tono.
- D) Encontró la información que buscaba.

I- **Mátalo –gritó Pablo Vicario.**

II- **Pensé que ya lo habías matado –me dijo.**

III- **—Cuando despierte, recuérdeme que me voy a casar con Ángela Vicario.**

IV- **Divina Flor llorando a gritos me dijo: —Ayúdame, que lo que quieren es comerse las tripas.**

4- ¿Cuál número identifica el fragmento en que aparece la forma de tratamiento denominada ustedeo?

- A) I
- B) II
- C) III
- D) IV

¡Bien _____llamar dichosa sobre cuántas hoy viven sobre la tierra, oh sobre las bellas, bella Dulcinea del Toboso!

5- Seleccione la opción que completa el texto anterior, con la forma de tratamiento conocida como ustedeo.

- A) te puedes
- B) os podéis
- C) se puede
- D) te podés

— Buenas noches ñor Rosales.

— Buenas noches Eliseo. _____

6- Complete el diálogo anterior con la opción que presenta la forma de tratamiento denominada ustedeeo.

- A) ¡Qué dicha que viniste!
- B) Pasá adelante y sentate.
- C) ¿Querés tomarte un cafecito?
- D) ¿Qué anda haciendo por aquí a estas horas?

— Entonces, ¿podrán venir a la fiesta de Ana María?

— _____.

7- Complete el texto anterior con la opción que contiene la forma de tratamiento denominada voseo.

- A) ¡Claro!, díganos a qué hora
- B) Le avisamos más tarde, por teléfono
- C) Siempre y cuando quieras que vengamos
- D) Si nos decís la hora, nos podremos organizar con el trabajo

— _____, Toño, no seás mal amigo. Vos sos muy suertero con las mujeres... Yo no... Vos la querés como a todas, yo en cambio...

8- ¿Cuál opción completa el texto anterior con la forma de tratamiento denominada voseo?

- A) Déjala
- B) Déjela
- C) Dejámela
- D) Déjemela

Cuando vos te _____ atrapado en una situación que parezca el fin del mundo, _____ que _____ al pie de una escalera. _____ ayuda y verás que la escalera te llevará a la solución.

9- Seleccione los verbos que concuerdan con la forma de tratamiento usada en el texto anterior.

- A) sientas – imaginá – estás - Pide
- B) sientas – imagina – estás - Pide
- C) sintás – imaginá – estás - Pedí
- D) sientas – imaginá – estás – Pedí

Yo no sé qué me pasó, pero lo cierto es que en un trun el corazón se me puso bucólico, me dio un arranque de esos que me dan a veces, me quité la bata y quedé así, tal como Dios me echó al mundo.

10- El texto anterior

- A) usa el voseo.
- B) emplea el tuteo.
- C) utiliza el ustedeo.
- D) carece de formas de tratamiento.

RESPUESTAS: 1-B, 2-C, 3-C, 4-C, 5-C, 6-D, 7-D, 8-C, 9-C, 10-D

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Murillo, Jorge y Morales, David. Las formas de tratamiento en Costa Rica. Texto inédito.

Quesada Pacheco, Miguel Ángel. 2000. El español de América. Editorial Tecnológico de Costa Rica: Cartago.

Real Academia Española. 2001. *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Editorial ESPASA-CALPE. Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=Dg4L5AX>

Rojas Blanco, Lillyam, A propósito del voseo: su historia, su morfología y su situación en Costa Rica. Revista Educación [en línea] 2003, 27 (): [Fecha de consulta: 14 de octubre de 2017] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44027210>> ISSN 0379-7082

6. ¿Cómo utilizar este recurso?

¡Un viaje por Costa Rica! está dividido en cinco secciones:

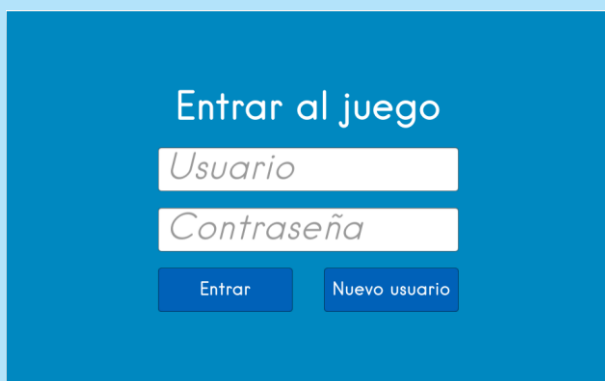
- A. Registro.
- B. Avatar.
- C. Menú de acceso rápido.
- D. ¡Te reto!
- E. ¡A viajar!

Veamos cada una de estas secciones.

A. Registro

Luego de descargar la aplicación de su respectiva tienda o de abrir el recurso en su navegador, lo primero que se le pedirá al usuario es que ingrese a su cuenta. En caso de no tener una cuenta podrá crearla de forma sencilla.

Para entrar a su cuenta:



En el campo denominado *Usuario* se ingresa el nombre de la persona registrada como usuaria y en el espacio nominado *Contraseña*, la contraseña registrada anteriormente.

En el caso que no se digitara correctamente alguno de los dos campos, saldría uno de estos mensajes:

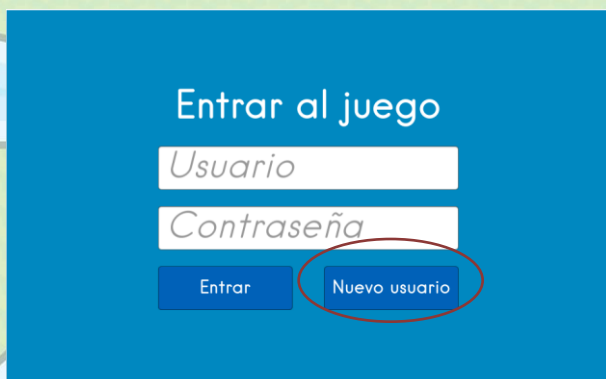
“El nombre de usuario o la contraseña no son correctos”.

“La contraseña no es válida”.

“El nombre de usuario no es válido”.

Si el usuario no tiene cuenta, desde esta misma pantalla, oprima *Nuevo usuario*.

Pantalla 1



La pantalla cambiará por esta otra:

Pantalla 2



Usuario: En este campo, el usuario debe ingresar el nombre que usará para su cuenta de usuario.

Contraseña: Aquí se debe ingresar la contraseña que usará para su cuenta.

Confirmar contraseña: Debe ingresar la contraseña introducida con anterioridad, exactamente igual que lo hizo con el campo *Contraseña*.

Crear usuario: Oprimiendo este botón se crea el usuario.

Regresar: Nos devuelve a la pantalla de registro (*pantalla 1*).

Mensajes de error:

- “El nombre de usuario está en uso, escogé otro”.
- “La contraseña no es válida”.
- “El nombre de usuario no es válido”.
- “Contraseñas diferentes”.
- “Error desconocido, informa a los desarrolladores”.

B. Avatar

Luego de entrar a la aplicación, nos aparecerá la pantalla de *Creación de avatar*.

Pantalla 3



El usuario podrá personalizar el avatar que lo representará en el juego.

Lo primero será seleccionar si su avatar es hombre o mujer, para ello utilice los botones superiores.

Se pueden personalizar las opciones: “piel”, “color de ojos”, “cabello”, “sombrero”, “lentes”, “bolsos”, “ropa superior” y “ropa inferior”.

Niño Niña	Lo primero será seleccionar si su avatar es hombre o mujer, utilizando los botones superiores.
Piel	Esta opción nos permite seleccionar el color de la piel del avatar.
Ojos	Nos permite cambiar el color de los ojos.
Cabello	Permite seleccionar el tipo de cabello.
Sombrero	Nos permite seleccionar si queremos colocarle un sombrero (y de qué tipo) a nuestro avatar.
Lentes	Nos permite seleccionar si queremos colocarle anteojos (y de qué tipo) a nuestro avatar.
Bolsos	Nos permite seleccionar si queremos colocarle un bolso (y de qué tipo) a nuestro avatar.
Ropa superior	Nos permite seleccionar la ropa del torso y extremidades superiores.
Ropa inferior	Nos permite seleccionar la ropa de las extremidades inferiores.

	Representación gráfica de cómo es nuestro avatar.
	En este campo de texto, el usuario ingresa el nombre del avatar.
	El selector de color, nos permite cambiar el color de: ojos, cabello, sombrero, bolsos, ropa superior y ropa inferior.
	Nos permite recomenzar la creación del avatar. Borra todo lo realizado hasta el momento.
	Guarda el avatar y comienza el juego. En otras secciones siempre significa “avanzar” o “comenzar”.

Luego de definir el avatar y oprimir el botón , el juego nos lleva a una pantalla de bienvenida y nos permite seleccionar dos opciones:

- ¡Te reto!
- ¡A viajar!

Pantalla 4



C. Menú de acceso rápido.

Al menú de acceso rápido, ingresamos oprimiendo las tres rayas en el ángulo superior izquierdo y nos permite acceder de una forma sencilla a todas las secciones de la aplicación.

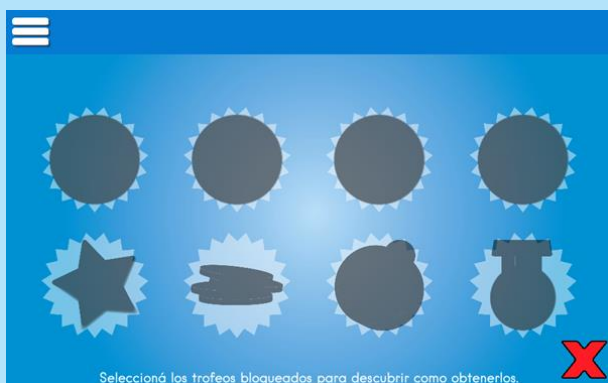
Pantalla 4B



1. **Avatar:** Nos lleva a la pantalla de creación de avatar
2. **¡Te reto!:** Nos lleva al juego ¡Te reto!
3. **¡A viajar!:** Nos lleva al juego ¡A viajar!
4. **Galería de premio:** Nos abre la *Galería de premios*
5. **Leyendas ticas:** Nos abre la página sobre leyendas ticas y el cuento “Anancy y la sabiduría”, en el portal *Educatico*.
6. **Video: Formas de tratamiento:** Nos abre un video de *YouTube* sobre las formas de tratamiento entre las personas, las relaciones de respeto y confianza.
7. **Material de apoyo para el docente:** Nos descarga un documento en formato PDF, con el documento de mediación pedagógica con sugerencias acerca de cómo utilizar esta aplicación.
8. **Créditos:** Abre la ventana con los créditos de esta aplicación.
9. **Apagar música:** Nos permite apagar o encender la música.
10. **Apagar efectos:** Nos permite apagar o encender los efectos de sonido.
11. **Cambiar cuenta:** Nos permite cambiar la cuenta de usuario: (Registro, pantalla2)

C.4 Galería de premios

Pantalla 5



En este juego se pueden obtener varios trofeos. Esto depende de los logros del usuario.

Si todavía no tiene ningún trofeo ganado, la imagen se verá bloqueada, como la ilustración de la *Pantalla 5* y, al tocar los lugares reservados para cada trofeo, nos describirá lo que debemos hacer para conseguirlos.

1. Terminá una partida contra reloj en ¡Te reto! Contestando todas las preguntas correctamente.

2. Contestá 100 preguntas correctamente en ¡Te reto!
3. Contestá 5 preguntas correctamente en menos de 20 segundos.
4. Terminá 10 partidas contra reloj en ¡Te reto! Con 4 o más respuestas correctas.
5. Encontrá todas las leyendas ocultas en el juego ¡A viajar!
6. Encontrá todos los diálogos en el juego ¡A viajar!
7. Completá el modo ¡A viajar! Con más de un jugador.
8. Terminá el modo ¡A viajar!, sin fallar ninguna pregunta.

Pantalla 6



Una vez desbloqueados los trofeos estos se ven como la *Pantalla 6*.

D. ¡Te reto!

La sección ¡Te reto! es un juego de selección única, donde se presenta una palabra destacada y se debe indicar la función que esta cumple en la oración.

En la barra de información tenemos varios iconos:



1		Despliega el menú de acceso rápido.
2	Total:0	Cantidad de oraciones desplegadas en esta ronda.
3	Correctas:0	Cantidad de opciones correctas contestadas.
4	Incorrectas:0	Cantidad de opciones incorrectas contestadas.

5		Nos permite seleccionar si jugamos contra el tiempo o si jugamos a manera de práctica, sin tiempo. NOTA: En el modo contra el tiempo se ganan 100 monedas por cada respuesta correcta y son 5 oraciones por ronda (<i>Pantalla 7</i>). En el modo de práctica, no hay límite en la cantidad de preguntas por ronda y no se ganan monedas.
6		Nos devuelve al submenú de selección <i>Pantalla 4</i> .
7		Comienza nuevamente esta sección. Se pierden todos los puntos y conteos de preguntas que estuviesen abiertos en el momento de oprimirlo.
8		Abre la pantalla de ayuda. Si nos encontramos en el modo contra reloj, la cuenta regresiva se detiene mientras leemos la ayuda. Se continúa cuando cerramos esta ventana.

Pantalla 6



En el modo contra reloj, el icono del reloj cambia por la cuenta regresiva del tiempo, comenzando en 00:20 segundos. Cuando llega a 00:00 cambia de oración y se da por perdida la anterior.

En el modo contra reloj, se ganan 100 monedas por cada respuesta correcta y son cinco oraciones por ronda (*Pantalla 7*).

- Al terminar cada ronda contra reloj, se nos muestra una pantalla con el puntaje obtenido y el puntaje acumulado.
- También nos muestra la cantidad de estrellas obtenidas (una por cada oración correcta).

- El botón  que nos devuelve al submenú de selección *Pantalla 4*.
- El botón  que nos permite comenzar nuevamente esta sección.

Pantalla 7



Pantalla 8



En el modo de práctica se contabilizan el total de oraciones (las correctas y las incorrectas) y, a diferencia del modo contra reloj, aquí se brinda una retroalimentación.

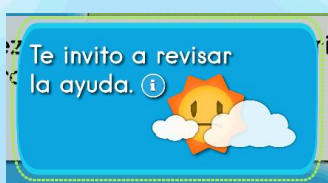
En la *Pantalla 9* se muestra la retroalimentación para una respuesta correcta.

En la *Pantalla 10* se muestra la retroalimentación para una respuesta errónea y se invita a revisar la ayuda.

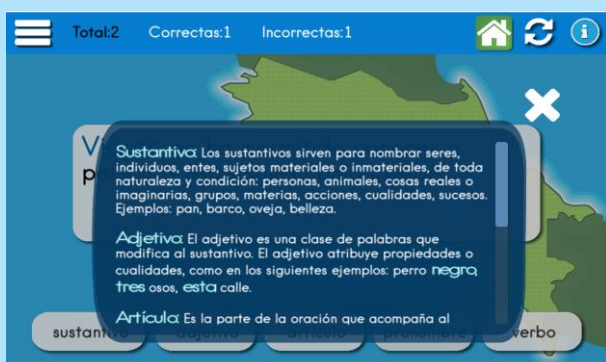
Pantalla 9



Pantalla 10

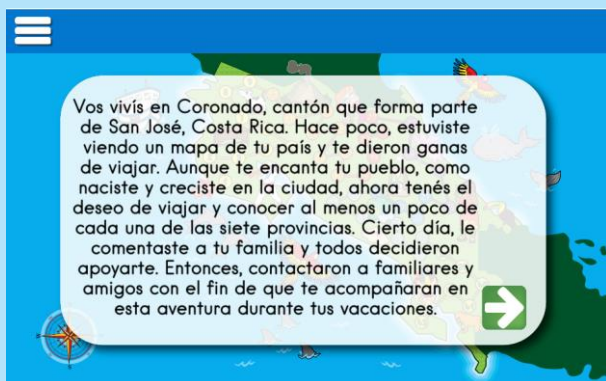


Pantalla 11, ejemplo de la ventana de ayuda.



E. ¡A viajar!

Pantalla 12, presentación del juego ¡A viajar!



El juego ¡A viajar! es un paseo por Costa Rica, en forma de un juego de mesa, para uno, dos, tres o cuatro jugadores.

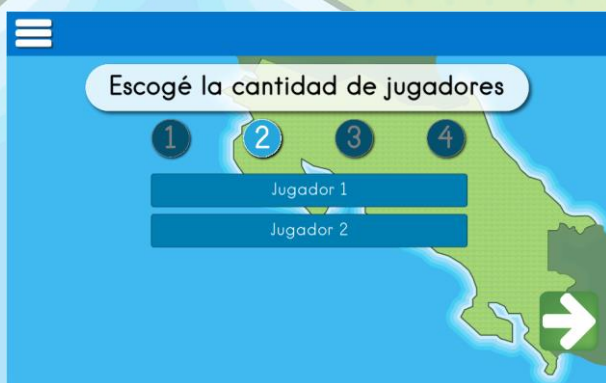
Todos los jugadores juegan en el mismo dispositivo y toman turnos para tirar el dado.

El objetivo del juego es conocer las distintas provincias de Costa Rica, a su gente y su forma de hablar.

Constituye una posibilidad de acercamiento a las riquezas naturales y a algunas variantes del español de este país.

Para comenzar se debe seleccionar la cantidad de jugadores, se pueden escoger de una a cuatro personas.

Pantalla 13, cantidad de jugadores.



A continuación se ingresa el nombre de todos los jugadores. **Pantalla 14, campo de ingreso del nombre.**



Pantalla 15, nombre ingresado.



Una vez ingresado el nombre, comienza el juego con un diálogo, donde el jugador debe escoger la opción correcta de acuerdo con la frase presentada (*Pantalla 16*). **Pantalla 16, primer diálogo.**



Para avanzar, los jugadores tiran el dado en su respectivo turno. La ficha avanzará de acuerdo con el número que señale el dado.

Pantalla 17



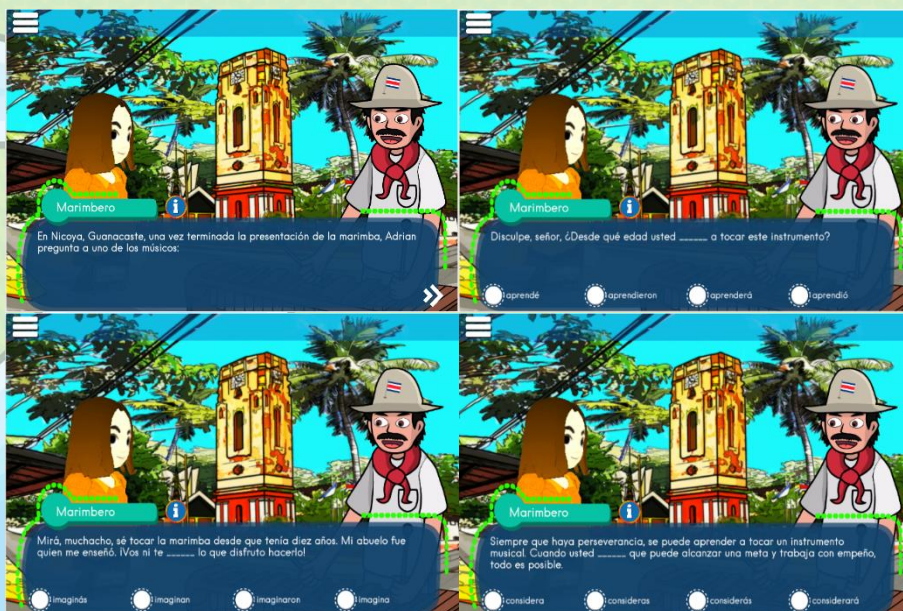
Una vez en la casilla correspondiente, puede suceder una de varias acciones:

- Se despliega una frase que se debe completar con la opción correcta: **Pantalla 18**

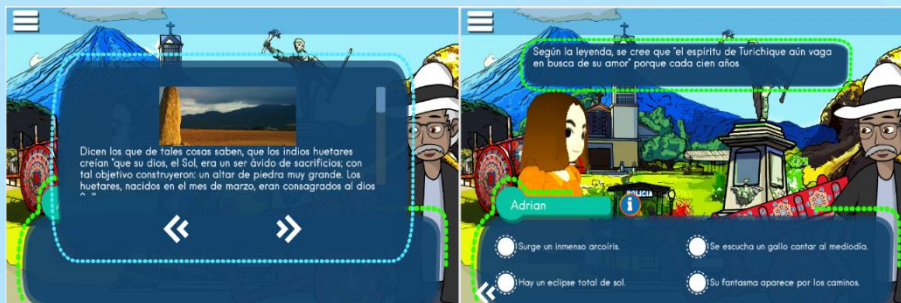


- Se despliega un diálogo, que se debe ir completando con las opciones correctas.

Pantallas 19A, 19B, 19C y 19D



Se despliega un diálogo donde se presenta una leyenda costarricense o el cuento “Anancy y la sabiduría”. Se debe leer la leyenda o el cuento y contestar las preguntas correspondientes. **Pantallas 20A y 20B**



De acuerdo con la situación en que se encuentre el jugador, y de acuerdo como responda a lo que se le solicita, se le premiará o sancionará. **Pantalla 21**



El juego lo gana el jugador que llegue primero a la meta y el segundo, tercer y cuarto lugares son definidos de acuerdo con su posición en el tablero. **Pantalla 22**



Al finalizar, al jugador se le brinda la oportunidad de jugar nuevamente.

La persona puede jugar las veces que lo desee.

¡Un viaje por Costa Rica! Por el [Ministerio de Educación Pública de Costa Rica](#), tanto las aplicaciones como este documento están licenciados bajo una licencia: [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual licencia Internacional 4.0.](#)

