

Los cuentos y sus posibilidades didácticas en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera

Stories and their didactic possibilities in the teaching-learning of Spanish as a foreign language

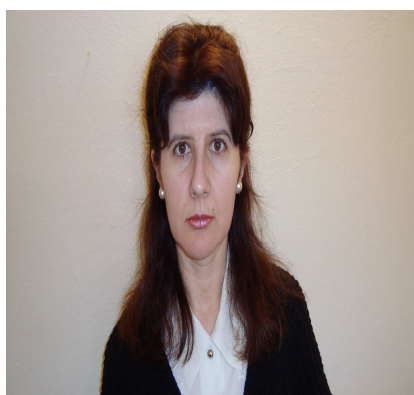
Dimitrinka G. Níkleva

Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura

Universidad de Granada

Granada, España

nikleva@ugr.es



Resumen

Los cuentos –tanto los tradicionales, como los de autor- son un género que aporta muchas ventajas a la enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros, puesto que permiten desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas (expresión oral y escrita; comprensión oral y escrita). El alumno que escucha un cuento y se esfuerza en comprenderlo realiza una actividad de descodificación lingüística y semiológica en todos los niveles. El alumno que lee un cuento necesita un buen dominio lingüístico, la suficiente comprensión escrita para captar todos los matices del nivel textual, un buen vocabulario y conocimiento de las relaciones semánticas, un buen conocimiento de los signos de puntuación que le permitirán distribuir las pausas, atribuir la voz a los personajes, etc. Los cuentos atribuyen a crear un ambiente de relajación, sin ansiedad, que aumenta la motivación y mejora el aprendizaje. Asimismo, se desarrollan la imaginación y la fantasía que forman parte de la inteligencia y, además, se promueve y fomenta la creatividad. Por tanto, con este artículo se pretende hacer una revisión teórica para justificar el uso de los cuentos en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras.

Palabras clave: cuentos, español como lengua extranjera, metodología, actividades.

Abstract

Stories, traditional as well as authored, make up a genre that brings many benefits to the teaching and learning of foreign languages, given that they enable the development of the four linguistic skills (oral and written expression; oral and written comprehension). The student

who hears a story and makes an effort to understand it performs an activity of linguistic and semiotic decodification at all levels. The student who reads a story needs a good linguistic command, sufficient written comprehension to capture all the nuances of the textual level, a good vocabulary and knowledge of semantic relations, and a good knowledge of punctuation that will enable them to distribute the necessary pauses, attribute voice to the characters, etc. Stories contribute to creating a relaxing atmosphere, free from anxiety, which increases motivation and improves learning. At the same time, the imagination and fantasy that form part of intelligence are developed and, furthermore, creativity is stimulated and encouraged. This article therefore sets out to perform a theoretical revision in order to justify the use of stories in the teaching and learning of foreign languages.

Key words: stories, Spanish as a Foreign Language, methodology, activities.

1. INTRODUCCIÓN

A los niños les encanta escuchar historias en su lengua materna y este es un hecho que conviene aprovechar también en las clases de lenguas extranjeras para motivarlos y fomentar el interés hacia la nueva lengua.

El uso de cuentos en las clases de idiomas extranjeros se justifica y recomienda por varias razones, sobre todo, pero no exclusivamente, si los alumnos son niños. Escuchar una historia en clase es una experiencia común que provoca una respuesta compartida de risa, tristeza, excitación, miedo y de esta manera se favorece el desarrollo social y emocional del niño (Barreras, 2007). Además, se incita a su imaginación y se desarrolla la comprensión oral. El ambiente relajado de la clase y el cuento propician el esfuerzo de captar no tanto el código lingüístico, sino el sentido, por lo que el alumno es menos consciente del esfuerzo que está realizando y esto quita ansiedad y aumenta la motivación. Recordemos que en términos de Stephen Krashen (citado por Barreras, 2007), el filtro afectivo es la disposición emocional del individuo que actúa sobre su aprendizaje y que el uso de cuentos favorece un filtro afectivo bajo en los niños que se asocia a un ambiente de relajación y bienestar, sin ansiedad, que mejora el aprendizaje.

Asociamos el uso de los cuentos en clase a dos importantes virtudes, señaladas por Vygotski (1982): la imaginación como modo de actuar de la mente humana y la creatividad como una predisposición común que se desarrolla en distinto grado debido a factores sociales y culturales.

La escuela debe ser el espacio que favorezca el desarrollo de estas cualidades. Los educadores deben nutrir y enriquecer con estímulos la imaginación y la fantasía del niño. De esta manera, según Gianni Rodari, el maestro se transforma en un animador, en un promotor de creatividad. El autor da un paso más y aboga por una escuela en la que el niño “no se encuentra como un “consumidor” de cultura y de valores, sino como un creador y productor, de valores y de cultura” (Rodari, 2002 [1973]: 159).

2. ORIGEN Y CLASIFICACIÓN DE LOS CUENTOS

Los cuentos populares o tradicionales constituyen un elemento esencial del folclore. Están dirigidos a un público heterogéneo, tanto a niños como a adultos. Existen también los cuentos de autor, como los de H. C. Andersen, de Charles Perrault, etc.

Se crearon con una función lúdica, pero también ideológica y formadora. Los cuentos tradicionales presentan elementos que se remontan a un período arcaico de mitos, ritos, tabúes y totemismos, que desarrollaron las sociedades que evolucionaron desde el nomadismo al sedentarismo. Gran parte de estos cuentos son versiones de mitos de héroes divinos. De esta manera, enlazan con la mitología universal.

Las teorías sobre el origen de los cuentos populares son numerosas y van desde las que postulan un origen común indoeuropeo hasta las que defienden un origen relacionado con las respectivas culturas nacionales. Las semejanzas entre los cuentos populares de diferentes culturas tendrían su justificación en las coincidencias del pensamiento humano independientemente del lugar geográfico.

En cuanto a la clasificación de los cuentos, Rodríguez Almodóvar (1989) establece tres grandes grupos en la cuentística popular española. Hay que destacar que encuentra pocos cuentos maravillosos en España. Los existentes se recogen sobre todo en el ámbito catalán.

- a) Cuentos maravillosos: aparecen personajes o sucesos extraordinarios o sobrenaturales.
- b) Cuentos de costumbres: reflejan modos de vida para criticarlos o para mantenerlos.
- c) Cuentos de animales: sus protagonistas son animales que hablan y se comportan como los humanos.

3. CRITERIOS EN LA SELECCIÓN DE LOS CUENTOS PARA EL AULA

La selección de los cuentos es un paso muy importante. Su valor educativo será el criterio principal. No olvidemos que la buena selección de los cuentos servirá para el fomento de la lectura.

Algunos ingredientes que garantizan el éxito del cuento para los niños son la rapidez de la acción, el misterio, los objetos mágicos, etc.

El maestro debe saber cómo elegir el cuento, cómo motivar a sus alumnos y despertar el interés hacia el cuento, qué recursos y estrategias utilizar, cómo graduar los nuevos contenidos, etc. Entre los criterios para la selección de los cuentos hay que contemplar sobre todo la edad de los alumnos y el nivel de español. Es importante también conocer sus intereses, conocimientos generales y experiencias previas para saber graduar lo nuevo de acuerdo con los requisitos del aprendizaje significativo que según la teoría de David Ausubel *et al* (1983) se define como el proceso que relaciona el nuevo conocimiento con otro, adquirido previamente y ya existente en la estructura cognitiva. Por consiguiente, el aprendizaje significativo se producirá solo con una selección cuidadosa y acertada de los cuentos que tiene que considerar los conocimientos previos, los nuevos y los potencialmente asimilables.

Además, conviene considerar que según Krashen (citado por Barreras, 2007), el hacer un *input* comprensible (en nuestro caso, el cuento) es un proceso de construcción de significado activo, donde se recomienda que el nivel de lengua sea ligeramente superior a la competencia del alumno, porque así se siente motivado para seguir avanzando.

4. OBJETIVOS DIDÁCTICOS PARA EL USO DE CUENTOS EN CLASE

Los objetivos que pretende conseguir el docente influirán también en la selección del cuento y en la decisión sobre el uso del texto original o de una versión adaptada.

Hemos formulado los siguientes objetivos, entre los principales, para el uso de cuentos en clase (tabla 1).

Tabla 1. Objetivos para el uso de cuentos en clase.

OBJETIVOS	
lingüístico	descubrir la lengua y ampliar los conocimientos en todos los niveles lingüísticos
intelectual	potenciar la imaginación y la creatividad
lúdico	divertir y jugar
expresivo	profundizar en la función expresiva del lenguaje y ampliar los modelos expresivos para la comunicación
psicológico	potenciar el desarrollo emocional
social	favorecer el desarrollo social
cultural	conocer otra cultura y crear actitudes positivas hacia la cultura de la lengua meta

Para formular los objetivos hemos tenido en cuenta que el arte se considera un medio específico de conocimiento, por lo que hemos atribuido el objetivo artístico al intelectual, mientras que la imaginación y la creatividad forman parte del desarrollo intelectual.

Para diseñar los objetivos que pretende conseguir el docente, hay que averiguar en primer lugar la motivación que impulsa a los alumnos para estudiar una lengua extranjera. Una estrategia muy útil será crear una necesidad para que el alumno aprenda, es decir, *hacer del español no una lengua para aprender, sino una lengua para utilizar* (Crespo & González, 2007). Además, una lengua se aprende con el uso, por lo que el docente tiene que crear situaciones en las que el alumno practique los conocimientos adquiridos.

5. LA ESTRUCTURA DE LOS CUENTOS

En este tema, un nombre de obligada referencia es el de Vladimir Propp quien más ha profundizado en la estructura narrativa del cuento y en las funciones de sus personajes (1987 [1928]). Organizó los elementos fundamentales de los cuentos maravillosos rusos (cuentos de hadas) en 31 funciones. El motivo iniciador del relato es siempre una carencia sentida por el héroe (búsqueda de un talismán, de la novia, etc.), que le hará partir hacia otro lugar y sufrir diversos avatares. En el desarrollo del cuento se situaría el resto de las funciones, de las cuales enumeramos algunas: alejamiento de la casa, prohibición, transgresión (de la prohibición),

engaño, fechoría, prueba del héroe, regalo (recepción de un objeto mágico), combate (entre el héroe y el antagonista), regreso (a casa), persecución, desenmascaramiento (el falso queda en evidencia), castigo (del antagonista), boda (y subida al trono). Estas funciones permiten una caracterización de los personajes según su papel en la acción: el agresor, el donante, el auxiliar, la princesa y su padre, el mandatario, el héroe...

La uniformidad entre los cuentos se explica con la existencia de una estructura universal antropológica común en el origen de los comportamientos similares en todas las culturas (Crespo & González, 2007). Dicho de otra manera, existen constantes universales que subyacen en todos los cuentos.

6. OTROS RASGOS CARACTERÍSTICOS DE LOS CUENTOS EN ESPAÑOL: FÓRMULAS Y TIEMPOS VERBALES

Rasgo propio de la literatura oral es el uso del formulismo y de los tópicos. Se trata de temas recurrentes y de expresiones establecidas con uso reiterado. En el caso de los cuentos, las fórmulas más conocidas son las de inicio y de final. A continuación enumeramos las más habituales.

Fórmulas de inicio:

Érase una vez (o Éranse una vez)...

Había una vez...

Había...

Hace tiempo vivía...

Tiempo atrás...

Allá, en un país muy lejano...

Fórmulas para terminar un cuento:

... y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

... y este cuento se ha acabado.

... y fueron felices y comieron perdices.

... y fueron felices y comieron perdices y a mí no me dieron porque no quisieron.

... y fueron felices y comieron perdices y a mí me dieron con los huesos en las narices.

... y aquí se acaba este cuento, como me lo contaron te lo cuento.

... y desde entonces vivieron felices hasta el fin de sus días.

... Entonces se celebró la boda y juntos vivieron felices hasta el día de su muerte.

Otro rasgo que hemos de destacar es el uso de los tiempos verbales en los cuentos y en los juegos. En español (y en italiano, por ejemplo) los niños usan el imperfecto de indicativo a la hora de adoptar una personalidad imaginaria. El imperfecto es el tiempo para jugar. En palabras de Gianni Rodari, cuando el niño dice “yo era”, en efecto, levanta el telón, cambia de escena. De hecho, de esta manera se conserva el tiempo de los cuentos: *érase una vez o había una vez...* Sin embargo, en otras lenguas, aunque el imperfecto sea el tiempo que nos introduce en los cuentos, no es el usado en los juegos infantiles. Por ejemplo, los niños búlgaros no usan el imperfecto para la misma función en los juegos, sino el presente (o el

futuro imperfecto de indicativo). Por ejemplo, “yo seré la princesa y tú ...” o “yo soy la princesa y tú...” (Níkleva, 2007).

7. POSIBILIDADES DIDÁCTICAS DE LOS CUENTOS Y METODOLOGÍA PARA TRABAJARLOS EN CLASE

Antes de comentar algunas posibilidades didácticas de los cuentos, nos parece conveniente señalar el lugar que les otorga el Instituto Cervantes en su *Plan Curricular* (2007) por niveles de referencia. El cuento está incluido entre los géneros de transmisión escrita, pero no está recogido entre los géneros de transmisión oral. Además, se indica si se trata de recepción y producción, solo recepción o solo producción. Comprobamos que el cuento está incluido solo entre los géneros de transmisión escrita y solo como recepción, sin contemplar la producción. Las indicaciones por niveles son las siguientes:

A1 y A2: Cuentos breves en versión simplificada (solo recepción) (ibíd., volumen 1: 289)

B1 y B2: Cuentos adaptados de recepción media (solo recepción) (ibíd., volumen 2: 335)

C1 y C2: Cuentos (solo recepción) (ibíd., volumen3: 319)

En nuestra opinión, se desaprovecha la posibilidad creativa de los cuentos al no incluir la producción, junto a la recepción, en ninguno de los niveles, ni siquiera en C1-C2.

Es por ello que hemos procurado diseñar propuestas y sugerencias que aprovechen el mundo mágico de los cuentos, recordando la idea de que *todas las personas mayores han sido niños antes, pero pocas lo recuerdan* (Saint-Exupery, 1984). Los maestros tienen que recordarlo y usar los cuentos para introducir la magia en la clase. Es cierto que funcionará mejor en la lengua nativa de los alumnos, pero intentarlo en otra lengua es una buena manera de hacer ameno el aprendizaje y convertirlo en una creación lúdica.

Un cuento puede ser leído, narrado o recreado. Elegiremos una opción u otra según la edad de los alumnos y los objetivos planteados. Puede ser narrado o leído tanto por el profesor como por un alumno. Si los alumnos son niños, es mejor que el profesor asuma el papel de cuentacuentos, porque los niños prefieren la narración de un cuento a su lectura (Cerrillo Frías, 2010). El cuento narrado es más espontáneo, por lo que se capta mejor la atención de los niños y se consigue mayor interacción.

Es importante crear un ambiente relajado. Una buena idea puede ser que los alumnos se sienten en el suelo en círculo. Se puede añadir música, marionetas, dibujos, disfraces, etc. Las ilustraciones son muy útiles, porque proporcionan información sobre el contexto, hacen la lectura más amena y favorecen la comprensión del vocabulario.

El profesor es quien tiene que asegurar la comprensión del cuento. Para ello puede optar entre explicar las palabras clave antes de comenzar con objetos o dibujando en la pizarra; introducir a los personajes; usar materiales visuales que sirvan de apoyo. Indudablemente, habrá que usar el código cinésico (gestos y expresiones faciales) y el paralingüístico (tono de la voz y modulaciones de la voz –evitando la voz monótona-, volumen, ritmo, pausas) para facilitar la comprensión del cuento.

Si lo considera necesario, podría también resumir el cuento en la lengua nativa de los alumnos.

Los alumnos mayores pueden hacer el papel de cuentacuentos. Para ello necesitan no solo un buen dominio lingüístico en todos los niveles, sino también la capacidad de mantener la atención del público y saber usar varios códigos semióticos adecuadamente (como los mencionados anteriormente).

Los cuentos nos permiten trabajar toda la gramática y todas las destrezas (comprensión oral y escrita; expresión oral y escrita). Según el nivel y la edad de los alumnos, se diseñará la programación didáctica que contemple todos los niveles lingüísticos, destrezas y competencias.

La selección acertada de los recursos didácticos (incluidas las nuevas tecnologías) mejorará la motivación y el aprendizaje.

Los cuentos permiten una variedad de actividades muy amenas para los alumnos:

1. Dramatización del cuento.
2. Responder a preguntas.
3. Resúmenes de episodios.
4. Dibujar los personajes o algunas escenas.
5. Dibujar la portada del cuento.
6. Colorear (actividad solo para niños).
7. Transformar uno o varios elementos de la historia (por ejemplo, cambiar el inicio o el final, ubicar el cuento en otro lugar).

Nos parece muy oportuno para este estudio resumir a continuación algunas técnicas en el arte de contar historias de Gianni Rodari. Las utilizó en los años 50 y las publicó en 1973, pero siguen siendo igualmente válidas y mágicas para los niños, de gran valor pedagógico. En 1970 recibió, por el conjunto de su obra, el premio más importante que se concede a la literatura infantil: el Hans Christian Andersen.

Sin lugar a dudas, se han convertido en clásicas las siguientes técnicas de Gianni Rodari:

1. Añadir un final después del final del cuento. Es una manera de inventar una continuación y contestar a la pregunta: *¿Qué ocurre después?*
2. Introducir un nuevo elemento o personaje.

Pongamos un ejemplo (del capítulo 17, *Caperucita Roja en helicóptero*). Se les dan a los alumnos algunas palabras con las que deberán inventar una historia. Cinco palabras que forman una serie y sugieren la historia de Caperucita Roja: *niña, bosque, flores, lobo, abuela*. La sexta palabra rompe la serie: por ejemplo, *helicóptero*. Se consigue un ejercicio activo que mide la capacidad de reaccionar ante elementos nuevos y desarrolla la originalidad (el placer de inventar).

3. Ensalada de cuentos: mezclar personajes de distintos cuentos (por ejemplo, Caperucita Roja encuentra en el bosque a Pulgarcito).

4. Cuentos al revés. Se trata de alterar los valores de los personajes (los buenos son malos y al revés: por ejemplo, Caperucita Roja es mala y el lobo es bueno).

5. El binomio fantástico. La técnica consiste en unir dos palabras extrañas entre sí, de “acercamiento insólito”. Por ejemplo: *perro* y *armario*. Se introduce una preposición entre ellas y los artículos correspondientes. De esta manera surge el tema de una situación fantástica que los alumnos convertirán en un cuento: *el perro con el armario*, *el armario del perro*, *el perro sobre el armario*, *el perro en el armario*, etc.

Hemos aplicado esta técnica en clase con mucho éxito para todas las edades con los objetos *gafas* y *paraguas*. Las posibilidades son realmente numerosas y muy divertidas.

6. *¿Qué ocurriría si...?* Hemos usado la técnica con estos ejemplos: *¿Qué ocurriría si te despertaras transformado en un delfín, en un mago, en una espada...?* Los propios alumnos sugieren ideas una vez que conozcan la técnica.

7. El error creativo. Se trata de convertir un error en una historia. Recordemos que reírse de los errores es una manera de superarlos.

Según el ejemplo de Gianni Rodari, se puede aprovechar el error “es tilo de vida” para pensar si existe el “tilo de muerte” y para inventar una historia sobre un tilo maravilloso, cuya infusión (tila de vida) se usará para hacerse inmortales.

El antecedente de esta técnica es muy acertado:

Un magnífico ejemplo de error creativo es el que se encuentra, según Thompson (Los cuentos en la tradición popular), en la Cenicienta de Charles Perrault: el zapatito que, en principio, debería haber sido de “vair” (vero, piel de marta cebellina), sólo por una afortunada desgracia se volvió de “verre” (vidrio o cristal). Un zapatito de cristal es sin duda más fantástico que una pantufla cualquiera de pelo, y más rica en seducciones, aunque sea hija del retruécano o del error de transcripción (Rodari, 2002: 37).

8. Transformar historias. Por ejemplo, Caperucita es amarilla.

Veamos un ejemplo de transformar historias (Rodari, 2002: 56):

- *Había una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla.*
- *¡No, Roja!*
- *Ah, sí, Roja. Pues, su papá la llama y...*
- *Que no, que no era su papá, era su mamá.*
- *Es verdad. La llama y le dice: ve a casa de la tía Rosita a llevarle...*
- *¡Ve a casa de la abuelita, le dijo, no a la de la tía! [...]*

Todas las posibilidades de transformar la historia son divertidas para los niños. A los más pequeños les puede irritar en un principio, porque lo nuevo los inquieta. Pero en cierto momento, cuando están dispuestos a desprenderse de los personajes infantiles “como de un viejo juguete desgastado por el uso, aceptan que de la historia nace la parodia, un poco porque ésta confirma el desapego, pero también un poco porque el nuevo punto de vista renueva el

interés en la historia misma, la hace revivir por otro camino. Los niños ya no juegan tanto con Caperucita Roja como consigo mismos: se desafían a afrontar la libertad sin miedo, a asumir responsabilidades que implican riesgo” (Rodari, 2002: 57).

Hemos seleccionado estas actividades por su gran valor pedagógico y por las aplicaciones didácticas que ofrecen tanto en la enseñanza-aprendizaje de la lengua materna como de lenguas extranjeras, pero quedan muchas otras posibilidades de actividades, como algunas que exponemos a continuación.

8. PROPUESTA DE ACTIVIDADES CON CUENTOS UNIVERSALES Y CON UN PERSONAJE DE LA CULTURA HISPANA: EL RATONCITO PÉREZ

Con las actividades que proponemos pretendemos que los alumnos aprendan las historias y los nombres en español de los personajes universalmente conocidos y más recordados como *Blancanieves*, *Caperucita roja*, *La cenicienta*, *La bella durmiente*.

Se trata de aprender a escuchar y contar las mismas historias en otra lengua que resulta fácil, porque ya se conoce el argumento.

Además, nos parece muy interesante que conozcan un personaje típico de la cultura hispana: *El ratoncito Pérez*. Hemos seleccionado a este personaje por considerarlo muy representativo y, a la vez, diferenciador, en comparación con los personajes universales.

Nos basamos en algunas actividades, propuestas por Níkleva (2007), cuyos objetivos son:

- 1) Conocer las fórmulas de apertura en los cuentos en español y comparar con los cuentos en la lengua materna de los alumnos.
- 2) Observar los tiempos verbales que se usan en el reparto de los roles en los juegos infantiles.
- 3) Confirmar el conocimiento compartido de algunos cuentos universales como *Caperucita roja*, *Cenicienta*, *La bella durmiente* y *Blancanieves*.
- 4) Conocer el personaje *Ratoncito Pérez*.

Actividad 1

¿Cómo empiezan los cuentos en español?

Elige entre:

Érase una vez ...

Hubo una vez ...

Había una vez ...

Fue una vez ...

¿Cómo empiezan los cuentos en tu lengua?

Dos alumnos de la clase nos van a contar un cuento de su país.

Actividad 2

Vamos a hacer teatro con el cuento que más nos ha gustado de los que acabamos de oír. Hay que distribuir los papeles de los personajes. Y ¡a jugar! Nuestro compañero nos ha contado los hechos que ocurren en el cuento y nosotros vamos a inventar los diálogos.

¿Qué tiempo verbal hemos usado para hacer el reparto de roles? ¿Hay alguna diferencia con tu país?

Actividad 3

Te ofrecemos distintas imágenes de personajes de cuentos conocidos en todo el mundo. Relaciona la imagen con el nombre del personaje y el fragmento de texto que viene a continuación. Termina tú la historia.

(El docente elegirá imágenes de algunos personajes famosos como *Caperucita roja*, *Cenicienta*, *La bella durmiente* y *Blancanieves*).

Fragmentos del argumento de los cuentos:

A. Érase una linda princesita blanca como la azucena, hija de un rey casado por segunda vez. Su madrastra, la reina, tenía un espejo mágico al cual le preguntaba: - ¿Quién es la más hermosa?

B. Había una vez una niña muy bonita. Su madre le había hecho una capa roja y la muchachita la llevaba tan a menudo que todo el mundo la llamaba [...]. Un día su madre le pidió que llevase unos pasteles a su abuela que vivía al otro lado del bosque, recomendándole que no se entretuviese por el camino, pues cruzar el bosque era muy peligroso, ya que siempre andaba acechando por allí el lobo. [...]

C. [...] es una bella joven que tras la muerte de su padre se ve obligada a hacer de sirvienta de su madrastra y hermanastras que la explotan, mientras ellas malgastan la fortuna de su difunto padre. Un día, llega una invitación a un gran baile que ofrecería el príncipe ya que este busca esposa y ... [sigue tú].

D. El esquema básico de este relato es:

1. El rey y la reina, que no han podido tener hijos, desean uno.
 2. Les nace una linda niña y lo celebran en una fiesta.
 3. Las hadas del reino le entregan regalos a la criatura.
 4. Una de las hadas, que no había sido invitada, lanza un maleficio.
- [Sigue tú] ...

Tabla 2. Actividad 3-D. Relacionar el nombre del personaje con el dibujo y el fragmento del cuento.

Nombre del personaje en español	Dibujo n°	Fragmento (letra)	Nombre del personaje en tu lengua materna
Caperucita Roja			
Blancanieves			
Cenicienta			
La bella durmiente			

Actividad 4

¿Te suena este final de cuento?

- *Abuela, ¡qué dientes grandes tienes!*

- *Son para comerte.*

Y diciendo estas palabras el malvado lobo se echó sobre Caperucita Roja y se la comió.

No es ninguna broma. Es el primer cuento sobre *Caperucita roja*, recuperado de la tradición oral y escrito por el francés Charles Perrault en 1697. Más tarde, en 1812, los hermanos Grimm (Jacob y Wilhelm Grimm) hicieron otra versión –la más conocida hoy en día– con un final feliz.

Los cuentos de Perrault suelen incluir una moraleja o fábula moralizante al final. En el cuento de *Caperucita roja* y su final trágico el autor quiso castigar a la niña por hablar con desconocidos. La moraleja de este cuento, escrita por el propio Perrault, es la siguiente:

Moraleja

Vemos aquí que los niños -y sobre todo las niñas bonitas, elegantes y graciosas- proceden mal al escuchar a cualquiera, y que no es nada extraño que el lobo se coma a tantos. Digo el lobo, pero no todos los lobos son de la misma calaña. Los hay de modales dulces, que no hacen ruido ni parecen feroces o malvados y que, mansos, complacientes y suaves, siguen a las tiernas doncellas hasta las casas y las callejuelas. ¡Y ay de quien no sabe que estos melosos lobos son, entre todos los lobos, los más peligrosos!

(En http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/P/Perrault,%20Charles%20-%20Caperucita%20Roja.pdf).

Veamos otra traducción de la moraleja:

Vemos aquí que los adolescentes y más las jovencitas elegantes, bien hechas y bonitas, hacen mal en oír a ciertas gentes, y que no hay que extrañarse de la broma de que a tantas el lobo se las coma. Digo el lobo, porque estos animales no todos son iguales: los hay con un carácter excelente y humor afable, dulce y complaciente, que sin ruido, sin hiel ni irritación persiguen a las jóvenes doncellas, llegando detrás de ellas a la casa y hasta la habitación. ¿Quién ignora que lobos tan melosos son los más peligrosos?
(En <http://www.altillo.com/articulos/caperucita.asp>).

Evidentemente se percibe una alusión sexual en la moraleja, por lo que el docente tendrá que decidir incluirla o descartarla, o la manera de comentarla, según la edad de los alumnos.

Actividad 5

Cuando a un niño se le cae un diente, a la mañana siguiente encuentra una moneda debajo de su almohada. La deja el ratoncito Pérez. ¿Ocurre lo mismo en tu país?

Lee la historia del *ratoncito Pérez*:

El ratoncito Pérez es un personaje de leyenda muy popular entre los niños españoles e hispanoamericanos. Al igual que el hada de los dientes de los países de habla inglesa, cuando a un niño se le cae un diente lo coloca debajo de la almohada mientras duerme y, según la tradición, este entrañable personaje se lo cambia por un regalo.

Esta tradición es prácticamente universal aunque adopta formas diversas en distintas culturas. Se le conoce como "Ratoncito Pérez" en los países hispanohablantes, con la excepción de México, Chile y Uruguay en donde se le dice "el Ratón de los Dientes" y en Argentina y Venezuela simplemente "El Ratón Pérez". En Francia se le llama "Ratoncito" (*la petite souris*), en Italia se le conoce como "Topolino", "Topino" (Ratoncito) o "Fatina" (Hadita) y en los países anglosajones este papel lo encarna el "Hada de los dientes" (*Tooth Fairy*). En Cataluña esta tarea es encomendada a "l'Angelet" (el Angelito). En algunos lugares es tradición tirar los dientes de los niños a los tejados de las casas.

Se solía creer que el Ratón Pérez, como las coplas que canta el pueblo, era de autor anónimo y de tiempo inmemorial. Pero este personaje se creó a finales del siglo XIX (posiblemente 1894) y su autor fue el Padre Luis Coloma (1851-1915), miembro de la Real Academia Española desde 1908. Desde Palacio pidieron al padre Coloma que escribiera un cuento cuando a Alfonso XIII, que entonces tenía 8 años, se le cayó un diente. Y así fue cómo al jesuita se le ocurrió esta historia protagonizada por el rey Bubi, que era como la Reina Doña María Cristina llamaba a su hijo, el futuro Alfonso XIII (texto adaptado de Wikipedia).

Si quieres leer la versión del Instituto Cervantes (2004-2011), la encontrarás en el siguiente enlace: <http://cvc.cervantes.es/actcult/raton/cuento.htm>.

Expresión oral:

1. ¿Conocías esta leyenda? ¿Existe alguna tradición parecida en tu país?
2. ¿Qué se hace con los dientes de leche caídos a un niño? Compara España y tu país.
3. ¿Cómo se llama el encargado de los dientes caídos a un niño en tu país?
4. ¿Te gustaría que se importara esta tradición en tu país?

Actividad 6

Busca la imagen de la placa que se encuentra en Madrid, en la calle del Arenal, nº 8. (En <http://www.igooh.com.ar/Nota.aspx?IdNota=5376>).

Esta imagen añade más información sobre el ratoncito Pérez. Según la historia, el ratón vivía con su familia dentro de una gran caja de galletas, en la entonces famosa confitería Prast, en el centro de Madrid, a unos cien metros del Palacio Real. El pequeño roedor se escapaba a menudo de su casa y, a través de las cañerías de la ciudad, llegaba a las habitaciones del pequeño rey Bubi I (Alfonso XIII) y a las casas de otros niños que habían perdido algún diente.

En 2003 el Ayuntamiento de Madrid rindió un homenaje a este personaje de leyenda, instalando una placa conmemorativa en el mismo lugar donde el padre Coloma situó la vivienda del roedor.

Expresión oral:

¿Te gusta la idea que tuvo el Ayuntamiento de Madrid al poner la placa? ¿Por qué?

Actividad 7

A. Lee el siguiente fragmento y haz los ejercicios que se proponen a continuación.

[Una mujer encuentra una caja que pertenece a su padre].

Al abrirla, descubrí en su interior el primer diente que se me cayó junto con una notita en donde mi papá anotó la fecha del evento.

Al instante recordé ese día. Mi papá me acompañó a la cama y me ayudó a poner el diente bajo mi almohada para que el ratón se lo llevara. Yo le pregunté ¿qué va a pasar con mi diente, papi? y él me respondió:

- No te preocupes, m'hijita, el ratón va a venir y se lo va a llevar pero a cambio te va a dejar dinero...

- Eso ya lo sé, pero luego ¿qué va a pasar con mi diente?

- ¿Luego?

- Sí, ya que lo tenga el ratón.

- ¡Ah! pues lo va a guardar en una cajita junto con sus tesoros más preciados.

(Laura Esquivel, 2001, *Tan veloz como el deseo*)

B. Marca V (verdadero) o F (falso).

1. La conversación se produce entre una mujer adulta y su padre.
2. El ratón ha guardado el diente en una caja.
3. La niña de la historia tiene aproximadamente 16 años.
4. El padre considera un tesoro el diente de su hija.

C. ¿Cuál es el nombre más adecuado para el ratón que aparece en el texto de Laura Esquivel? ¿Se comporta como un ratón cualquiera o se distingue de los demás? ¿Ha estado en tu casa alguna vez? Cuéntanos tu propia experiencia.

D. Formad cuatro grupos de dos. Vamos a hacer la siguiente simulación. Cada grupo nos va a contar la conversación que se podría producir entre:

1. La niña y el ratoncito Pérez.
2. La mujer adulta y el ratoncito Pérez.
3. La mujer y su hija (suponemos que la tiene).
4. La mujer adulta y su padre.

Actividad 8

Opción 1:

Escribe una versión moderna de un cuento clásico, por ejemplo, *La bella durmiente en el colegio* (o en la facultad).

Opción 2 (trabajo individual o en grupo):

Inventa un cuento propio.

Se organiza un concurso para las dos opciones: versión moderna y cuento original.

Hay que premiar el esfuerzo de todos los alumnos: de los autores, del cuentacuentos, de los que han elaborado los materiales, etc.

9. LOS CUENTOS DIGITALES: UNA POSIBILIDAD MÁS DE CREAR CUENTOS BREVES

El relato digital se inicia en 1994 (Alcantud Díaz, 2010). En todo su desarrollo y divulgación es fundamental la labor desarrollada por el *Center for Digital Storytelling* (CDS) en los EE.UU. Consiste en un relato breve (entre 2 y 5 minutos) que combina sonido e imagen. Es una herramienta multimedia muy útil en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, ya que se trata de una producción propia de los alumnos que permite desarrollar todas las competencias y destrezas, según el tipo de participación en concreto. Algunas de las principales ventajas consisten en el aumento de la motivación, la implicación en el aprendizaje, la autonomía y la creatividad. Los alumnos escriben las historias, las ilustran con imágenes, seleccionan la música, etc. Se pueden utilizar programas de *software* libre: *Photo Story 3*, *Movie Maker*, *Audacity*, etc. (Alcantud Díaz, 2010). El relato digital permite trabajar tanto la expresión escrita como la oral. Entre los criterios de evaluación se suelen incluir la originalidad y la reflexión personal del estudiante. Además, se adapta al trabajo por proyectos lo que fomenta la cooperación entre los alumnos.

10. CONCLUSIONES

Los cuentos tradicionales presentan modelos culturales arcaicos que mantienen vivo el interés en la actualidad para el público de todas las edades. Los cuentos (escuchados, leídos o inventados) son un ejemplo de imaginación y fantasía y la lengua es un instrumento para desarrollar estas cualidades. Por otra parte, la imaginación y la fantasía forman parte de la inteligencia y esta es una razón de más, por la que deben entrar en la escuela. Las clases de lenguas son las más apropiadas para fomentar y desarrollar estas cualidades. Los matices en sus definiciones apuntan al carácter reproductivo de la imaginación y al carácter creador de la fantasía.

El alumno que escucha un cuento y se esfuerza en comprenderlo realiza una actividad de descodificación lingüística y semiológica en todos los niveles. Identifica los fonemas, localiza y separa las palabras, establece analogías entre ellas, precisa el campo de un significante, de un sinónimo, etc. Interpreta el tono y las modulaciones de la voz, las pausas, las miradas, etc. La imaginación es fundamental para sumergirse en la historia y vivirla.

El alumno que lee un cuento necesita un buen dominio lingüístico, la suficiente comprensión escrita para captar todos los matices del nivel textual, un buen vocabulario y conocimiento de las relaciones semánticas (sinonimia, antonimia, hiperonimia e hiponimia, paronimia), un buen conocimiento de los signos de puntuación que le permitirán distribuir las pausas, atribuir la voz a los personajes, etc.

El carácter lúdico de las actividades que se pueden realizar con los cuentos en las clases de idiomas extranjeros conlleva la ventaja de reducir la ansiedad en el proceso de enseñanza-aprendizaje y aumentar la motivación, lo que daría como resultado un mejor rendimiento en los resultados académicos de los alumnos.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcantud Díaz, María. 2010. El relato digital educativo como herramienta de incorporación de las nuevas tecnologías a la educación superior: una experiencia práctica en Filología Inglesa. *Lenguaje y textos*, 31. 35-47.

Ausubel, David, Novak, Joseph Donald y Hanesian, Helen. 1983. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Barreras Gómez, Asunción. 2007. Los cuentos orales en la enseñanza del español como lengua extranjera. En Balmaseda Maestu (coord.) *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE*, 1. 313-322.

Cerrillo Frías, José Luis. 2010. El desván de los cuentos. Una experiencia educativa interesante para el aprendizaje de las lenguas. *Lenguaje y textos*, 32. 97-103.

Crespo Sastre, María Teresa, González Villán, Carlos. 2007. El cuento en E/LE: una propuesta didáctica. En: *Actas del I Congreso Internacional de Lengua, Literatura y Cultura Española: la didáctica de la enseñanza para extranjeros*. Onda: JMC. 169-183.

Esquivel, Laura. 2001. *Tan veloz como el deseo*. Barcelona: Plaza & Janes Editores.

Instituto Cervantes. 2007. *Plan curricular del instituto Cervantes*. Madrid: Biblioteca Nueva (3 volúmenes).

Instituto Cervantes. 2004-2011. *El cuento Raton Pérez*. En <http://cvc.cervantes.es/actcult/raton/cuento.htm>. (18/04/2012).

Níkleva, Dimitrinka Georgíeva. 2007. El mundo infantil en la clase de ELE. *RedELE, red electrónica del Español como Lengua Extranjera*, número extraordinario, 1-12. En <http://www.mec.es/redele/Biblioteca2007/fiapeIId.shtml>. (24/05/2012).

Perrault, Charles. 1697. *Caperucita Roja*. En http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/P/Perrault,%20Charles%20-%20Caperucita%20Roja.pdf
<http://www.altillo.com/articulos/caperucita.asp>. (20/05/2012).

Propp, Vladimir. 1987 [1928]. *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.

Rodari, Gianni. 2002 [1973]. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Barcelona: Planeta.

Rodríguez Almodóvar, Antonio. 1989. *Los cuentos populares, o la tentativa de un texto infinito*. Murcia: Universidad de Murcia.

Saint-Exupery, Antoine de. 1984. *El principito*. Madrid: Alianza.

Vygotski, Lev Semionóvich. 1982. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.

Wikipedia. 16 de diciembre de 2011. <http://es.wikipedia.org/wiki/Ratoncito_P%C3%A9rez> (14/04/2012).