



EDOMEX



Elementos del cuento Acervo Digital Educativo

Autor(a): Hugo Ramírez Salmorán
Esc. Sec. No. 0793 "Rosario Castellanos" 15EES1182X
Chimalhuacán
27/03/2023

 (cc) BY-NC-ND

Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

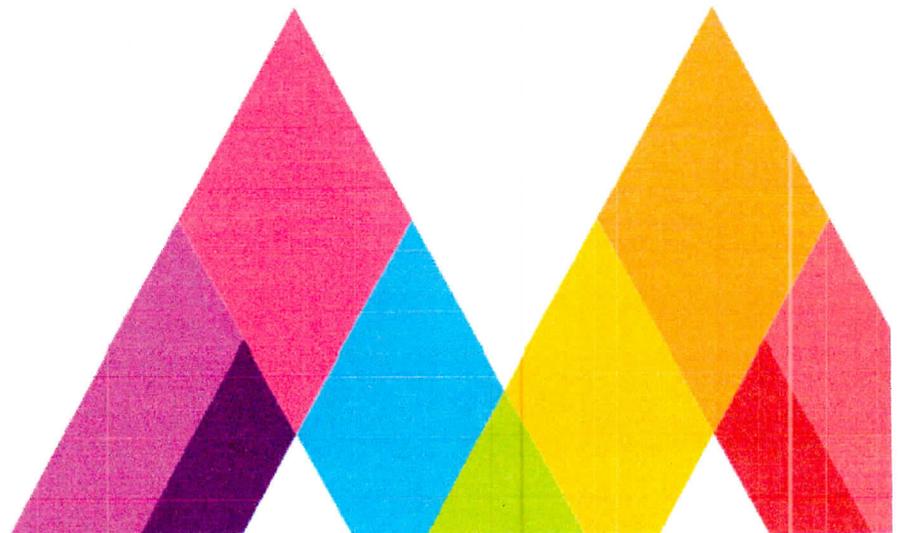


INTRODUCCIÓN

Saber leer tiene un valor importantísimo en el ámbito académico, laboral y social. Gracias a esta habilidad podemos comunicar nuestras ideas y sentimientos a las demás personas.

Tener una buena lectura te permite comprender de mejor forma el contenido de un texto y de esta manera representarlo a través de diversos organizadores gráficos, lo cual resulta más atractivo de elaborar para las alumnas y alumnos. Y para particularizar un ejemplo de organizador gráfico en donde se destaca la imaginación de los estudiantes para relacionar los contenidos y representarlos a través de dibujos es: el mapa mental.

En este trabajo se puntualiza la relevancia de utilizar el mapa mental como medio para analizar un contenido, en este caso, los elementos del cuento, y sobre todo la forma particular que tiene cada estudiante para plasmar sus ideas.





EDOMÉX
ESTADO DE MÉXICO

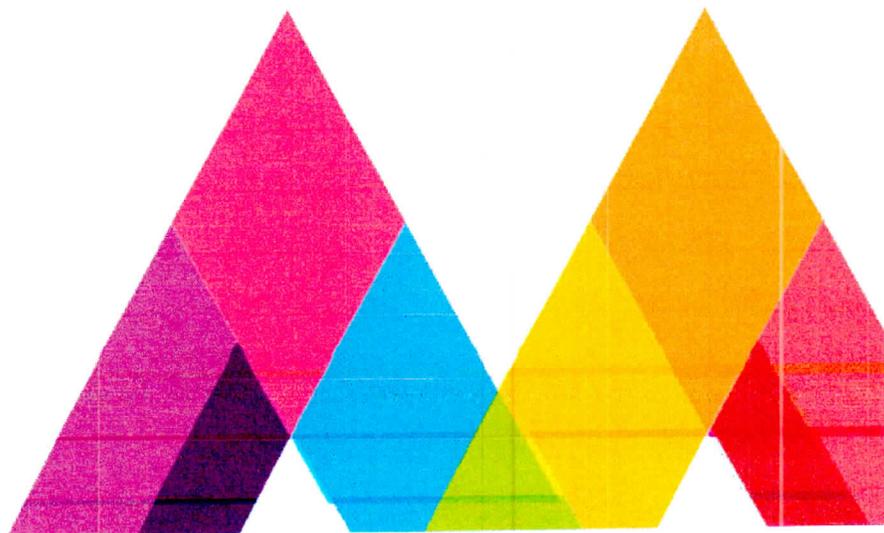


JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de la asignatura Lengua Materna. Español fomenta que los estudiantes utilicen diversas prácticas sociales del lenguaje para fortalecer su participación en diferentes ámbitos, ampliar sus intereses culturales y resolver sus necesidades comunicativas.

Particularmente busca que desarrollen su capacidad de expresarse oralmente y que se integren a la cultura escrita mediante las experiencias de leer, interpretar y producir diversos tipos de textos.

Es por ello, que a partir de la Práctica Social del Lenguaje: Lectura de narraciones de diversos subgéneros, de manera particular, el cuento, se pretende elaborar un mapa mental con sus características, en donde se destaque la intención creativa e imaginativa de los estudiantes.



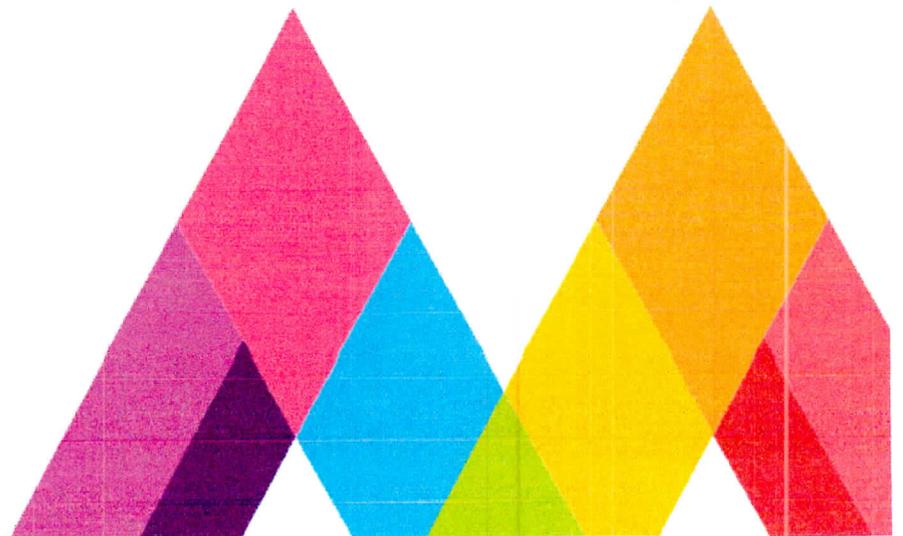


EDOMÉX
ESTADO DE MÉXICO



Acervo
PROPÓSITO
Digital
Educativo

- Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y discurso; expresar lo que saben y construir conocimientos.



PRODUCTO

Acervo Digital Educativo

Asignatura: Lengua Materna. Español. Secundaria. 1ro.

Ámbito: Literatura

Práctica Social del Lenguaje: Lectura de narraciones de diversos subgéneros.

Aprendizaje Esperado: Lee narraciones de diversos subgéneros narrativos: ciencia ficción, terror, policiaco, aventuras, sagas u otros.

- Identifica las acciones y las características psicológicas de los personajes típicos de un subgénero narrativo.
- Analiza las motivaciones, intenciones, formas de actuar y relacionarse que les dan especificidad en cada narración.
- Reconoce las funciones narrativas que cumple los personajes típicos de un subgénero narrativo.
- Describe algunos aspectos de la sociedad relevantes en cada subgénero.
- Identifica los aspectos espaciales y temporales que crean el ambiente de un subgénero.
- Reconoce las tramas y formas de organización temporal recurrentes en un subgénero.
- Analiza el tipo o los tipos de narrador y sus efectos en un subgénero.
- Consulta fuentes de información sobre literatura para enriquecer sus apreciaciones sobre los aspectos estructurales y temáticos relevantes del subgénero.

Forma de aplicación

A partir de la lectura de un cuento en voz alta, el cual tiene que ser elegido por los estudiantes de forma voluntaria, analizarán su temática con base en los aspectos que se mencionan en el mapa mental.





Tiempo:

Época en que suceden los hechos.

Autor: Persona que escribe el relato.

AUTOR/A

La persona que se escribe el cuento se denomina autor o autora.

El autor o autora ha imaginado la historia y la ha dado forma de una manera original y creativa.



Inicio: Es el planteamiento de la historia.

Desarrollo: Se refiere a la situación que desencadena la historia.

Nudo o clímax: Momento más emocionante del relato.

Desenlace: Final de la historia.

2da. persona: Narra la historia en: TÚ, Usted o Ustedes.

Testigo: Solo cuenta lo que observa.

Personaje: Es parte del relato.

Omnisciente: Lo sabe todo, sin participar en la historia.

Narrador



Estructura



ELEMENTOS DEL CUENTO

Personajes

Lugar: Espacio en que se desarrolla la narración.

Principales: La historia gira en torno a ellos.

Ambiente:

Circunstancias que rodean la historia.

Secundarios: Apoyan a los principales.

Terciarios: Sólo aparecen un vez en la historia.





EDOMEX
ESTADO DE MÉXICO



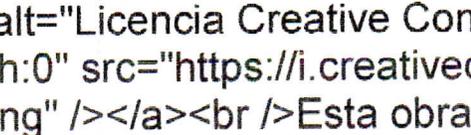
CITAS BIBLIOGRÁFICAS

Gerbaudo, Analia (2011). La lengua y la literatura en la escuela secundaria. Argentina: Homo Sapiens.

Millán, María del Carmen (Comp.) (2009). Antología de los cuentos mexicanos. México, SEP: Editorial Planeta Mexicana.

Sánchez Aguilar, Agustín (2013). Viaje al futuro. Relatos de ciencia ficción. Barcelona: Vicens Vives.

LICENCIA

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>  Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)





"2023. Año del Septuagésimo Aniversario del Reconocimiento del derecho al voto de las Mujeres en México"

FORMATO DE VALORACIÓN PARA MATERIAL DIDÁCTICO

Título del recurso digital educativo (RDE): Elementos del Cuento.

Nombre del autor/autora: Hugo Ramírez Salmorán.

Fecha: 27/03/2023.

El presente instrumento considera los valores cualitativos para la producción de recursos establecidos en la *Guía para la elaboración de recursos digitales educativos*, con el fin de **constatar que se encuentran presentes los elementos mínimos imprescindibles en toda producción intelectual**, en caso de existir observaciones en alguno de los valores, serán atendidas y solventadas por el autor.

VALORES ACADÉMICOS	OBSERVACIONES
Es un documento de carácter pedagógico o académico.	
Está referenciado en el plan, programas de estudio y libros de texto.	
Se elabora en función de un aprendizaje esperado del mapa curricular vigente.	
Responde a una concepción de aprendizaje.	
La utilización del material didáctico plantea un reto cognitivo para el alumno.	
Motiva el desarrollo de la creatividad del estudiante para acercarse a la comprensión de su realidad.	
El diseño del material didáctico es inclusivo para dar respuesta a las características, las necesidades, los intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes.	
Es significativo en el contexto de los estudiantes.	
Emplea de manera innovadora recursos digitales como: audio, video, imagen, entre otros.	
De acuerdo con el formato en el que se presenta cumple con las siguientes características: Audio: <ul style="list-style-type: none"> Rigor expositivo, exactitud, claridad y orden en la información que se requiere trabajar. Nitidez, buena intensidad en la voz o voces utilizadas. Duración de cinco a diez minutos como máximo. Congruencia, correspondencia entre el objetivo de aprendizaje y el contenido. Video: <ul style="list-style-type: none"> Rigor expositivo, exactitud, claridad y orden en la información que se requiere trabajar. Iluminación adecuada, luz suficiente que permita su visualización y comprensión. Nitidez, buena intensidad en la voz y voces utilizadas. Resolución, buena calidad de las imágenes. 	

27 de marzo, 2023