

¿REFORMULAMOS CUENTOS MEDIEVALES?

**CREACIÓN DE CUENTOS ACTUALES
INSPIRADOS EN EL CONDE LUCANOR**



@elbolsillodelazarillo

íNDICE

1. EL CONDE LUCANOR

- Definición de "exempla"
- Diferencia entre cuento y fábula
- Estructura de los cuentos: "relatos con marco"
- Marco argumental: tópico "puer-senex"



2. REFORMULACIÓN DE LOS CUENTOS ORIGINALES

- Materiales
- Indicaciones formales sobre la actividad
- Estructura del cuento reformulado
- Indicaciones sobre el contenido de la actividad

3. ÍNDICE DE CUENTOS EN EL CENTRO VIRTUAL CERVANTES



1. EL CONDE LUCANOR

El conde Lucanor es una colección de 51 cuentos escritos en lengua castellana por don Juan Manuel entre 1331 y 1335. En la elaboración de estas breves narraciones, el autor recibió una gran influencia de la cuentística de raigambre oriental.

La intención del autor es didáctica y moralizadora, es decir, pretende transmitir unas enseñanzas o valores a partir de las moralejas que se extraen de los "exempla".



DEFINICIÓN DE "EXEMPLA"

El "exemplum" o "ensiempro" ('ejemplo') es un **cuento o fábula con intención moralizadora o doctrinal**. El uso de la ficción narrativa no tenía como función entretener, sino **enseñar** a través de un **mensaje didáctico**.

Los ejemplos solían ser incorporados en la estructura del sermón vulgar, cuyo uso se remonta a las **parábolas del Nuevo Testamento**, así como a **fuentes clásicas y orientales**. Posteriormente, los "exempla" se consolidaron como **género narrativo en la tradición literaria medieval**.



DIFERENCIA ENTRE CUENTO Y FÁBULA

Tanto el cuento como la fábula son **narraciones breves de ficción**, pero la diferencia entre ambos géneros narrativos radica fundamentalmente en la **intencionalidad**.

La finalidad del **cuento** puede ser **narrar una historia** sin necesidad de incluir una lección moral. En cambio, la **fábula** tiene una **intención didáctica o crítica** frecuentemente manifestada en una moraleja final, y suelen estar **protagonizadas por animales** con cualidades propias del ser humano.



ESTRUCTURA DE LOS CUENTOS:

"RELATOS CON MARCO"

1. Planteamiento del problema por parte del conde Lucanor.
2. Petición de consejo a Patronio, su mentor.
3. Falsa modestia de Patronio como recurso retórico para captar la simpatía del lector.
4. Narración de un cuento o fábula a modo de ejemplo por parte de Patronio.
5. Extracción de una enseñanza para resolver el problema.
6. Seguimiento del consejo con resultados positivos.
7. Citación de la moraleja.

El conde Lucanor entabla una conversación con su consejero Patronio, planteándole un problema y solicita consejo para resolverlo. Patronio siempre responde con humildad (en realidad, se trata de una modestia fingida como tópico literario), asegurando no ser necesario dar consejo a una persona tan ilustre como el conde, pero ofreciéndose a contarle una historia a partir de la cual este podrá extraer una enseñanza para resolver su problema.

Cada cuento termina con un pareado (estrofa formada por dos versos) que resume la moraleja de la historia.



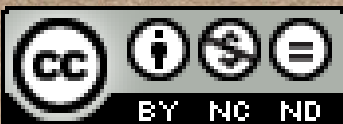
MARCO ARGUMENTAL: TÓPICO "PUER-SENEX"

El marco argumental de los cuentos de El conde Lucanor es el tópico "puer-senex" ('joven-anciano'), que trata sobre la relación de aprendizaje entre un joven ("puer") y un viejo sabio y experimentado ("senex"). Un joven pide consejo a un anciano para poder triunfar en la corte y lo sigue con gran beneficio. Ante el problema o cuestión planteada por el joven, el viejo sabio le explica un caso, a veces ilustrado con ejemplos ("exempla").



Así pues, en El conde Lucanor se cumple la estructura argumental de acuerdo con el tópico del "puer-senex":

El joven conde Lucanor pide consejo al viejo Patronio, un ayo sabio y con experiencia vital. Todos los cuentos con los que Patronio responde al conde tienen el mismo marco: planteamiento inicial del problema del conde, ejemplo dado por Patronio como respuesta, aplicación del ejemplo al caso del conde y, por último, una moraleja final en la que interviene el propio autor.

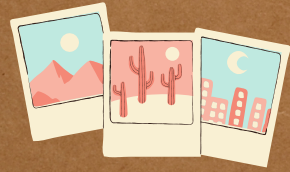
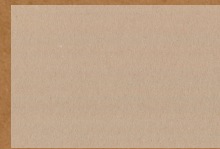


2. REFORMULACIÓN DE LOS CUENTOS ORIGINALES

Por parejas, crearéis un cuento actual basado en una moraleja de El conde Lucanor. Previamente, se seleccionará el número de moralejas según el número de alumnado que hay en clase. Por ejemplo, si hay 24 alumnos, se seleccionarán 12 moralejas para crear un total de 12 cuentos (un cuento por pareja).



MATERIALES



Cartulinas del mismo color, tamaño a4.

Papel reciclado, arrugado y/o con bordes quemados o rasgados para decorar.

Bolígrafo negro para el texto.

Pinturas, rotuladores y/o acuarelas para el título y el dibujo representativo del cuento.

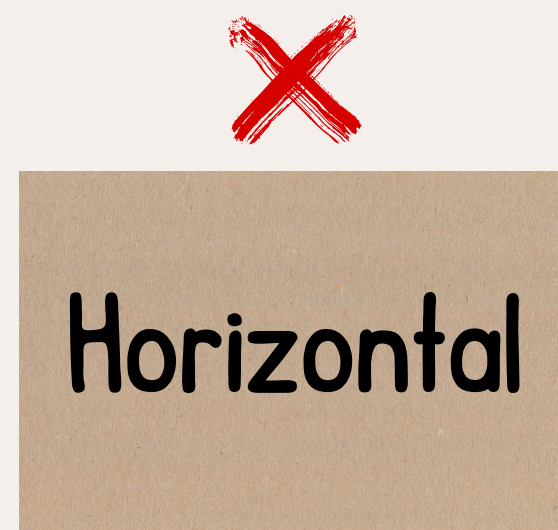
Fotografías en caso de no incluir dibujos.

Pegatinas, recortes, elementos decorativos...



INDICACIONES FORMALES SOBRE LA ACTIVIDAD

- Antes de empezar a escribir en la **cartulina**, aseguraos de que esté **en posición vertical**.



Todas las cartulinas deben tener la misma orientación (en vertical) para la encuadernación con anillas.



- Dejad **suficiente espacio en los márgenes** en las dos caras de la cartulina para el encuadernado.
- Utilizad **bolígrafo negro para el texto**. Los cuentos han de seguir la **misma estética**. Sin embargo, para el título sí que podéis utilizar colores, "lettering"... ¡Cread un **título llamativo!**
- **Escribid por ambas caras** para aprovechar la cartulina.



@elbolsillodelazarillo

ESTRUCTURA DEL CUENTO REFORMULADO

1. **Título del cuento:** debéis inventar vuestro propio título según el contenido de la historia que habéis escrito.
2. **Introducción:** planteamiento del problema que le preocupa a uno de vosotros como personaje incluido en la historia.



3. **Nudo:** petición de consejo por parte de uno de vosotros y narración de un breve cuento a modo de "ejemplar" por parte del otro compañero.

En caso de escoger la fábula como género narrativo en lugar del cuento, personificad a los animales con vuestros propios nombres y cualidades humanas.



4. **Desenlace:** solución al problema o cuestión inicial por parte del afectado **y moraleja final** (enseñanza o valores que se desprenden del cuento).

5. No os olvidéis de incluir un **dibujo** como **representación visual del cuento**. En lugar de dibujar, podéis incluir **fotografías** a modo de **collage** si lo preferís.



INDICACIONES SOBRE EL CONTENIDO DE LA ACTIVIDAD

- Vuestra propia inclusión como personajes en la historia: los personajes de vuestro cuento no deben ser el conde Lucanor y Patronio, sino vosotros mismos.


Asimismo, podéis incluir en la historia a compañeros y compañeras de clase, e incluso a vuestro profesorado, siempre que sea de forma respetuosa y afable.



- **Repartición de las voces del discurso:** cada uno de vosotros tendrá **roles diferentes**. Uno adoptará el papel de quien tiene un problema y pide consejo; el otro, el papel del consejero. Este último contestará a la petición con un cuento a modo de consejo. En ningún caso el consejero debe darle la solución al problema directamente, sino que le contará una historia a partir de la cual el afectado tendrá que sacar sus propias conclusiones y extraerá una moraleja o enseñanza.

Aunque en el discurso cada uno de vosotros tome una voz diferente, el trabajo **se debe elaborar de forma consensuada** y con un **reparto equitativo de las funciones**.



- 
- **Ambientación moderna:** el cuento debe estar ubicado en el **tiempo actual**. Estamos haciendo una **reformulación contemporánea** de los cuentos de El conde Lucanor, así que no tenáis problema en utilizar **vocabulario moderno**; sin caer en coloquialismos y, mucho menos, en vulgarismos. No dudéis en incluir en vuestra narración elementos propios del **contexto histórico actual**. Asimismo, al ser jóvenes estudiantes, el espacio que podéis utilizar (en caso de que queráis incluir un sitio concreto) pueden ser los **lugares que soléis frecuentar** (instituto, casa, parque, centro comercial...).

- **Lectura del cuento original:** antes de poneros a escribir el cuento, primero **leed el cuento original para inspiraros o buscar referencias en él a la hora de crear vuestra propia versión actual del cuento**, siempre que el problema inicial y el cuento o fábula a modo de ejemplo sean diferentes. Así pues, lo único que coincidirá entre el cuento original recogido en El conde Lucanor y el cuento actual que os inventéis vosotros mismos es la **moraleja**, que os recomiendo **reformularla con vuestras propias palabras**. Todo lo demás ha de ser diferente: historia, personajes, ambientación...



3. ÍNDICE DE CUENTOS EN EL CENTRO VIRTUAL CERVANTES

Podéis consultar los cuentos originales en el Centro Virtual Cervantes. Todos los cuentos aparecen hipervinculados en el índice (haz clic en cada título para acceder a los cuentos).



Centro Virtual Cervantes



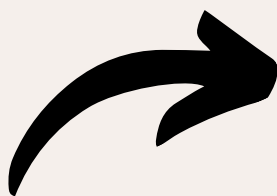
Pincha en la imagen para su consulta



@elbolsillodelazarillo

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Pincha en la imagen
para descargarla



Cuento reformulado						
Cuento reformulado	Excelente 6	Muy bien 5	Bien 4	Suficiente 3	Necesita mejorar 2	Insuficiente 1
Presentación Orden, claridad y aseo. 10%	El contenido se presenta de forma clara, ordenada y sin tachones ni manchurrones. Muy buena caligrafía. Gran dedicación para una presentación impecable.	El contenido se presenta de forma clara y ordenada, aunque aparece algún tachón o mancha menor. Buena caligrafía. Es una presentación de calidad.	El contenido sigue cierto orden, pero no siempre es claro. Aparecen tachones o manchas, aunque no dificultan la lectura. Buena caligrafía. La presentación está bien, pero podría mejorarse.	El contenido no siempre está ordenado ni es claro. Aparece algún tachón o mancha que puede llegar a distraer la atención a la hora de leer. La caligrafía a veces dificulta la lectura. La presentación es muy escueta.	El contenido no siempre está ordenado ni es claro. Aparecen bastantes tachones, se nota que no se ha preparado con suficiente antelación para no manchar la cartulina y evitar reformulaciones sobre el papel neto. La caligrafía es muy mejorable; dificulta bastante la lectura. La presentación es deficiente.	El contenido ni está ordenado ni es claro. Está repleto de tachones y manchas que dificultan la lectura, abuso de tipex, etc. Se nota que no ha habido una preparación antes de escribir sobre la cartulina porque se reformulan las oraciones constantemente, abusando de correcciones que evalúan la presentación. Caligrafía deficiente, no hay esfuerzo para que se entienda la letra. No se muestra esmero para pasarlo a limpio; parece un borrador en vez de un trabajo final.
Estructura Título, introducción, nudo y desenlace. 20%	El título es muy creativo. Aparece una introducción donde se plantea el problema; el nudo donde aparece la petición de consejo y la narración de un breve cuento o fábula a modo de "exempla". Por último, el relato se cierra con el desenlace, donde aparece la solución final al problema y la moraleja original en forma de pareado.	El título es original y la estructura es adecuada: introducción, nudo y desenlace, aunque aparece algún fallo menor.	El título es poco creativo, aunque de cosecha propia. La estructura se cumple, aunque los elementos esenciales de cada parte no siempre aparecen.	El título es tomado del cuento original de "El conde Lucanor" con muy poca reformulación (falta de originalidad). Aparecen algunos errores de estructura (confusión de algunas partes o elisión de algún elemento).	El título es absolutamente el mismo que el original (escasez de creatividad). La estructura no es adecuada, puesto que faltan bastantes elementos propios del marco argumentativo de los cuentos didácticos medievales. Además, falla la estructura del texto narrativo, ya que no aparecen la introducción y/o el desenlace.	No hay título y la estructura es caótica, pues ni se divide el texto en las partes prototípicas de una narración (introducción, nudo y desenlace) ni se sigue la estructura concreta de los cuentos didácticos medievales con "exempla".
Contenido Marco argumental: tópico literario "puer-senex" (relato con marco). 30%	Se respeta el marco argumental propio de "El conde Lucanor": problema inicial + "exempla" + solución final + moraleja. Aparece el tópico literario "puer-senex" (relación de enseñanza-aprendizaje), aunque no tiene por qué ser entre un joven y un anciano, sino que puede presentar variaciones (amigo-amigo, alumno-docente, hijo-padre/madre...). El alumnado se incluye en su propio relato como personajes, la repartición de las voces del discurso es equitativa y la ambientación es moderna. Se demuestra una lectura previa del cuento original para sentar las bases argumentales. Gran creatividad y originalidad en la reformulación del propio cuento a partir de la moraleja original.	Se respeta el marco argumental y el tópico "puer-senex" (reformulado o no a la época moderna), el alumnado se incluye a sí mismo en el relato como personajes de su propia historia y se reparten equitativamente las voces del discurso con sus respectivos roles. La reformulación es creativa, pero con algún fallo de adecuación, especialmente respecto a la ambientación.	Se respeta el marco argumental y el tópico "puer-senex", pero hay alguna contradicción en cuanto a los personajes: el alumnado se incluye a sí mismo en el relato, pero también incluye a Patronio o al conde Lucanor, protagonistas de los cuentos originales, no de su reformulación moderna. La ambientación del cuento es ambigua, pues aparecen elementos modernos, pero otros medievales.	Se respeta el marco argumental y el tópico "puer-senex", pero el alumnado no se incluye en su propio relato o las voces del discurso no se reparten equitativamente. Falta de lectura previa y escueta creatividad.	No se respetan la mitad de elementos esenciales del contenido: el marco argumental, el tópico "puer-senex", la inclusión del alumnado en el relato o la repartición equitativa de las voces del discurso. Falta de esfuerzo y creatividad.	No se respeta ni el marco argumental, ni el tópico "puer-senex", ni la inclusión del alumnado como personajes ni la repartición de roles o funciones. Falta total de lectura previa, esfuerzo, preparación, creatividad, originalidad e imaginación.
Extensión Desarrollo, profundidad y concisión. 10%	La extensión del relato es perfecta: entre dos y cuatro caras, incluyendo también la ilustración. Ocupa las dos cartulinas entregadas para crear el cuento.	La extensión del cuento es adecuada, aunque quizás un poco larga (cuatro caras y media). Necesita una cartulina más aparte de las dos iniciales.	La extensión es inferior a dos caras (una cara y media. Se desarrolla todo, pero falta algo de profundización.	La extensión es inferior a una cara y media. Falta desarrollo y profundización.	La extensión es inferior a una cara; no hay suficiente profundización.	La extensión es solamente de media cara de página. Falta total de desarrollo y profundización.
Precisión Seguimiento de las indicaciones. 10%	Se han seguido todas las indicaciones explicadas en la presentación del trabajo: la orientación de la cartulina es la correcta para su posterior encuadración (posición vertical); espaciado y márgenes correctos; utilización de bolígrafo negro para el cuerpo de texto y título llamativo.	Se han seguido la mayoría de indicaciones, aunque el espaciado y los márgenes no siempre son los correctos.	Se han seguido las indicaciones más importantes: orientación vertical de la cartulina, espaciado y márgenes correctos y uso de bolígrafo negro para el texto, aunque el título no es muy llamativo.	La orientación de la cartulina es vertical y el cuerpo de texto está en tinta negra, pero el espaciado y los márgenes no son adecuados y el título es muy escueto (no destaca sobre el resto).	La orientación es la correcta (vertical), pero se ha utilizado un bolígrafo de tinta azul en lugar de tinta negra, cosa que le resta uniformidad al resultado final (encuadración de todos los cuentos para su exposición en la biblioteca del centro). Además, las líneas del texto a veces están muy pegadas entre sí y se apuran demasiado los márgenes. El título tampoco es llamativo.	Orientación incorrecta de la cartulina (posición horizontal); uso de bolígrafo de tinta azul en lugar de tinta negra; no se baja párrafo para separar las diferentes partes más importantes del cuento siguiendo la estructura correspondiente; se apuran tanto los márgenes en la parte derecha y en la izquierda que provoca que el texto salga cortado cuando se encuadernan las cartulinas y/o no hay un título para el cuento.
Léxico y gramática Riqueza léxica, conectores y buena gramática. 10%	Se utiliza un amplio vocabulario ajustado al tema y léxico moderno. Adecuado y variado uso de conectores discursivos. Buena utilización de la gramática.	Se utiliza abundante vocabulario con fallos menores, pues no siempre el léxico es moderno. Buen uso de conectores discursivos y gramática adecuada.	No hay mucha riqueza léxica y el vocabulario no siempre es moderno. La gramática es buena, aunque con algún fallo menor. No se usan muchos conectores discursivos.	Léxico escueto y presencia de algunos coloquialismos. Uso esporádico de conectores discursivos. Aparecen algunos fallos gramaticales de mayor envergadura.	Léxico pobre y abundante vocabulario coloquial. Escasez de conectores discursivos. El uso de la gramática no es adecuado, pues hay fallos preocupantes.	Léxico pobre y uso constante de coloquialismos y vulgarismos. Escasez de conectores discursivos. Errores gramaticales muy graves.
Elementos visuales Dibujos, fotografías, "collage", adornos decorativos, recortes, bordes quemados... 10%	Aparece una ilustración precisa, elaborada y detallada para ilustrar el contenido del cuento creado. Además, como adorno, se introducen bastantes elementos decorativos adecuados al tema.	Aparece una ilustración con ciertos detalles y algunos elementos decorativos.	Aparece una ilustración, pero sin mucho detalle y/o con alguna falta de adecuación.	Aparece un dibujo superficial o una fotografía sin color. No tiene viveza. No aparecen otros elementos decorativos.	Aparece algún dibujo menor rápidamente improvisado, sin detalle, precisión ni adecuación. No hay más elementos decorativos.	No aparece absolutamente ninguna ilustración ni elemento decorativo. Falta de expresión y creatividad.



CONDICIONES DE USO



¿QUÉ PUEDO HACER CON ESTE MATERIAL?

- ✓ Utilizarlo para uso personal en el aula.
- ✓ Compartir en redes o blogs imágenes o vídeos de su uso, siempre que se mencione a la autora.



¿QUÉ NO PUEDO HACER CON ESTE MATERIAL?

- ✗ Comercializar o vender el producto.
- ✗ Modificarlo o cambiarle la forma.
- ✗ Redistribuirlo sin permiso expreso.