



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

17530 - Didáctica de la Lectura y la Escritura

Curso 2025-2026

Práctica 3: Constelaciones



Autores :

Óscar Prieto Alcañiz

Ángela Pérez Villanueva

Sergio Ramírez López

Miguel Ros Gómez

Índice.

1. Introducción.....	3
2. Análisis y descripción del libro.....	4
2.1. Descripción del libro.....	4
2.2. Enlace del libro.....	4
2.3. La constelación.....	4
3. Recopilación de los elementos literarios y multimodales.....	5
3.1. Recopilación de elementos literarios.....	5
3.1.1. Relación de los elementos literarios.....	7
3.2. Elementos multimodales.....	8
3.2.1. Relación de elementos multimodales.....	11
4. Memoria del trabajo.....	13
4.1. Introducción y justificación.....	13
4.2. Metodología.....	14
5. Relato literario.....	15
6. Conclusión.....	17
7. Referencias.....	18
8. Anexo.....	20
-Anexo I: Constelación.....	20

1. Introducción.

En un mundo literario donde siempre se ha escrito que las mujeres debían ser obedientes, perfectas y dulces, llegó Ricitos de oro: una protagonista curiosa, atrevida, segura de ella misma y, sobre todo, con ganas de desafiar a aquellos que decidieron un día que las niñas no podían ser rebeldes.

El cuento "Ricitos de oro y los tres osos" es un cuento clásico escrito por Robert Southey en 1837, es una de las narraciones más representativas de la literatura infantil y juvenil. Nos relata la historia de una niña que, al adentrarse en la casa de la familia de los osos, descubre el valor del respeto, de los límites y del aprendizaje a través de la experiencia.

Por tanto, en este trabajo nos centraremos en Ricitos de Oro a través de una constelación multimodal, integrando distintos textos, obras y referencias artísticas relacionadas con el personaje. También se creará un relato literario original, inspirado en el cuento, explorando una nueva visión de Ricitos de Oro que invite a repensar los cuentos clásicos desde una mirada actual, más inclusiva y consciente del papel de sus protagonistas femeninas.

2. Análisis y descripción del libro.

2.1. Descripción del libro.

Ricitos de Oro nos cuenta la historia de una familia de tres osos: el papá oso, la madre osa y su hijo pequeño oso que vivían en una casa en el bosque. Un día decidieron preparar una deliciosa sopa para todos. Como la sopa aún estaba caliente, decidieron dar una vuelta por el bosque y esperar a que la sopa se enfriara un poco. Sin embargo, no imaginaron que la pequeña y curiosa Ricitos de Oro llegaría antes.

Cuando la niña llegó a esa casa tan acogedora y los tres grandes platos de sopa sobre la mesa, no pudo resistirse y decidió probarlos. Primero probó el plato de Papá oso, pero estaba demasiado caliente, luego probó la de mamá osa pero estaba demasiado fría y por último probó la del niño oso y estaba en el punto perfecto así que decidió comérsela toda. Después, como a Ricitos le apetecía sentarse vio de repente tres sillas: se sentó en la de papá oso, pero era demasiado alta, luego probó la de mamá osa, pero le pareció que su almohadón no era demasiado cómodo y por último decidió probar la del pequeño oso, y le pareció perfecta hasta que escuchó un crujido. Como Ricitos de Oro ya estaba un poco cansada, subió a la habitación y encontró tres camas. La del papá oso era muy grande, la de la mamá osa muy pequeña, pero la del osito era tan cómoda que se quedó dormida.

Poco después, los tres osos regresaron a casa y se dieron cuenta de que alguien había estado allí. Cuando llegaron al dormitorio y vieron a Ricitos de Oro durmiendo en la cama del osito, la niña despertó asustada y salió corriendo del bosque, prometiendo no volver a entrar en una casa ajena sin permiso.

2.2. Enlace del libro.

Torres, M., & Cuter, M. E. (Comps.). (2019). *Ricitos de Oro*. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Ministerio de Educación e Innovación.
https://drive.google.com/file/d/1mzKJNHSarx_QFvKKOBufZz6msN0E6px/view?usp=sharing

2.3. La constelación.

(Anexo I)

3. Recopilación de los elementos literarios y multimodales.

3.1. Recopilación de elementos literarios.

Los tres osos

Cuento tradicional europeo popularizado en el siglo XIX. Narra la historia de Ricitos de Oro, una niña que entra en la casa de tres osos y prueba su comida, sus sillas y sus camas hasta encontrar lo que le resulta “justo”. Al igual que *Los tres cerditos*, presenta el uso de animales humanizados. Ambos cuentos repiten situaciones para enseñar una lección: en este caso, el respeto por lo ajeno y las consecuencias de la curiosidad.

Los tres cerditos

Cuento tradicional europeo popularizado por Joseph Jacobs y Walt Disney en el siglo XX. Narra la historia de tres hermanos cerditos que construyen casas con distintos materiales para protegerse del lobo feroz. La obra sigue una estructura tripartita —tres personajes, tres intentos, tres materiales—, al igual que *Ricitos de Oro*, lo que refuerza la idea de repetición como recurso narrativo. Ambos relatos presentan personajes animales humanizados y una moraleja final vinculada al aprendizaje tras la experiencia.

Rapunzel

Cuento de los hermanos Grimm que relata la vida de una joven de larga cabellera dorada encerrada en una torre por una hechicera. El elemento del cabello rubio la vincula con *Ricitos de Oro*, representando la inocencia, la juventud y la curiosidad. En ambos relatos, la protagonista femenina vive un proceso de descubrimiento personal que la lleva a enfrentarse a lo desconocido.

Blancanieves

Otro clásico de los hermanos Grimm. Narra la historia de una joven que, huyendo de su madrastra, se refugia en la casa de los siete enanitos, donde utiliza sus enseres sin permiso. Esta transgresión de la intimidad ajena se relaciona directamente con *Ricitos de Oro*, quien también entra en una vivienda que no le pertenece y modifica el orden del lugar. Ambos cuentos exploran el tema de la desobediencia y el castigo moral, aunque desde una mirada distinta.

Caperucita Roja

Cuento popular europeo recopilado por Charles Perrault y los Grimm. Caperucita, desobedeciendo las indicaciones de su madre, se adentra en el bosque y cae en el engaño del lobo. Al igual que *Ricitos de Oro*, la historia refleja las consecuencias de la curiosidad y la imprudencia infantil, representadas a través del simbolismo del bosque y la figura de un depredador o peligro externo.

Hansel y Gretel

Relato también de los hermanos Grimm. Dos hermanos, abandonados en el bosque, encuentran una casa de dulces donde vive una bruja. Su curiosidad y hambre los llevan a entrar y comer sin permiso, lo que desencadena el conflicto. La relación con *Ricitos de Oro* radica en la invasión del espacio ajeno y el uso indebido de lo que pertenece a otros, con una clara intención moralizadora.

Winnie the Pooh

Creación literaria de A. A. Milne, protagonizada por un oso de peluche que vive en el Bosque de los Cien Acres junto a otros animales parlantes. Como en *Ricitos de Oro*, los animales poseen emociones humanas y actúan en contextos domésticos. En ambas obras, la ternura y la curiosidad son rasgos dominantes que invitan a la reflexión sobre la convivencia y la amistad.

Pulgarcito

Cuento tradicional europeo, recogido por Perrault y los Grimm, protagonizado por un niño de tamaño diminuto que usa su ingenio para superar los obstáculos. Su relación con *Ricitos de Oro* se encuentra en la escala de tamaño: tanto los osos como Ricitos (en comparación con los muebles y la comida) remiten a la noción de lo pequeño y lo grande, de la proporción y la medida dentro del espacio narrativo.

La caja de Pandora

Mito de la mitología griega recogido por Hesíodo. Pandora, movida por la curiosidad, abre una caja prohibida liberando todos los males del mundo, dejando solo la esperanza en su interior. Este relato comparte con *Ricitos de Oro* la idea de que la curiosidad sin prudencia puede tener consecuencias, pero también ofrece un aprendizaje moral que impulsa el crecimiento personal.

3.1.1. Relación de los elementos literarios.

El cuento de *Ricitos de Oro y los tres osos* comparte numerosos elementos narrativos, simbólicos y temáticos con otros relatos tradicionales y mitológicos, tanto por su estructura como por los valores y advertencias que transmite. Aunque cada historia mantiene su propio universo, todas coinciden en representar la curiosidad, la transgresión de límites y el aprendizaje a través de la experiencia.

En primer lugar, *Los tres cerditos* guarda una clara relación estructural con *Ricitos de Oro*, ya que ambos siguen la conocida “regla de tres”: tres personajes, tres intentos o tres pruebas que marcan el ritmo narrativo. En el cuento de los osos, la niña prueba tres platos, tres sillas y tres camas antes de encontrar la que le resulta “justa”. De modo similar, en *Los tres cerditos*, cada casa representa un grado de esfuerzo y resistencia, y la historia progresiva de la debilidad a la fortaleza. Además, en ambos relatos los protagonistas (osos o cerdos) son animales personificados, que viven como humanos y reflejan comportamientos sociales y morales reconocibles.

Por otro lado, *Rapunzel* establece una conexión simbólica a través de su protagonista femenina y su cabello dorado. Tanto Rapunzel como Ricitos de Oro presentan una imagen idealizada de la juventud y la inocencia, asociada al color del pelo rubio, que en los cuentos de hadas suele representar pureza, ingenuidad y belleza. Sin embargo, ambas sufren las consecuencias de su vulnerabilidad y de la curiosidad que las lleva a situaciones fuera de su control.

La relación con *Blancanieves* es aún más directa. En ambos cuentos, una niña se adentra en una casa ajena y comienza a utilizar los objetos de quienes la habitan, comiendo, durmiendo y apropiándose de su espacio sin permiso. No obstante, mientras que en *Ricitos de Oro* esta transgresión se castiga con el susto final y la huida, en *Blancanieves* los enanitos la acogen, transformando la intrusión en convivencia. Ambas historias, sin embargo, muestran la frontera entre la inocencia infantil y la falta de respeto por las normas o los límites ajenos.

Caperucita Roja comparte con Ricitos de Oro la figura de la niña curiosa que se adentra en el bosque, un espacio simbólico de peligro, desconocimiento y aprendizaje. Tanto Caperucita como Ricitos actúan movidas por la curiosidad y la confianza excesiva, lo que las

lleva a encontrarse con seres amenazantes (el lobo y los osos) que encarnan el castigo a la imprudencia.

Algo similar ocurre con *Hansel y Gretel*, donde los niños entran en una casa desconocida (la de la bruja) y comen su comida, repitiendo el esquema de invasión del hogar ajeno y el aprovechamiento de lo que no les pertenece. Sin embargo, a diferencia de Ricitos, los hermanos actúan por necesidad, no por curiosidad, lo que matiza el mensaje moral: en este caso, el castigo se dirige a la avaricia y la maldad de la bruja, no a los niños.

En *Winnie the Pooh* también podemos encontrar ecos del mundo de Ricitos de Oro a través de la humanización de los animales, que piensan, sienten y se comportan como personas. Tanto los osos de Ricitos como Pooh y sus amigos muestran emociones humanas (ternura, sorpresa, enfado) y se convierten en vehículos para transmitir valores de convivencia, amistad y empatía.

En *Pulgarcito*, el paralelismo se centra en la cuestión del tamaño. Mientras Ricitos se encuentra con osos de distintas proporciones (pequeño, mediano y grande), Pulgarcito encarna la pequeñez frente al mundo inmenso y amenazante. En ambos casos, el contraste de tamaños sirve como metáfora de la vulnerabilidad y la necesidad de ingenio o prudencia para sobrevivir.

La conexión con *La caja de Pandora* introduce un plano más simbólico y moral. Tanto Pandora como Ricitos son figuras movidas por la curiosidad, que actúan sin medir las consecuencias. En ambos relatos, el acto de “abrir” (la caja o la puerta de la casa) provoca un conflicto o castigo que conlleva aprendizaje. Este motivo (la curiosidad que lleva al error) es un tema recurrente en la tradición cultural como advertencia moral: la necesidad de equilibrio entre el deseo de conocer y el respeto a los límites.

3.2. Elementos multimodales.

Casper (1995, cine)

Película de animación y acción real producida por Universal Pictures. Narra la historia de Casper, un joven fantasma que habita una mansión encantada y que entabla amistad con una niña humana que se muda allí con su padre. La historia combina ternura y comedia,

explorando temas como la soledad, la curiosidad y la convivencia entre lo desconocido y lo familiar.

Solo en casa (Home Alone, 1990, cine)

Comedia familiar dirigida por Chris Columbus. El protagonista, Kevin McCallister, un niño de ocho años, se queda solo en casa durante las vacaciones de Navidad y debe proteger su hogar de dos ladrones torpes. La película aborda con humor la inversión de roles entre víctima y agresor, y plantea la defensa del espacio propio frente a la invasión externa.

Shrek (2001–2010, cine)

Saga de películas de animación producida por DreamWorks. Reinterpreta personajes clásicos de los cuentos tradicionales en clave humorística y moderna. A lo largo de la saga, aparecen *Ricitos de Oro* y los tres osos como personajes secundarios, dentro de un mundo donde conviven figuras de distintos relatos. La historia transmite valores de aceptación, diversidad y crítica a los estereotipos de los cuentos de hadas.

The Sims (2000–actualidad, videojuego)

Serie de videojuegos de simulación de vida creada por Will Wright y desarrollada por Maxis. El jugador controla a personajes llamados “Sims” en un entorno doméstico y social, donde puede construir casas, satisfacer necesidades básicas y desarrollar relaciones. Es un juego que fomenta la creatividad y la exploración libre, con dinámicas que reflejan la vida cotidiana.

Paddington (2014, cine)

Película basada en los libros infantiles de Michael Bond. Cuenta la historia de un oso proveniente del Perú que llega a Londres en busca de un hogar y es acogido por una familia. Paddington es un personaje amable y educado, que encarna valores como la tolerancia, la solidaridad y la adaptación a nuevas culturas.

Toy Story (1995–2019, cine)

Saga de películas producida por Pixar y distribuida por Disney. Narra las aventuras de un grupo de juguetes que cobran vida cuando los humanos no los ven. Las historias giran en torno a la amistad, la pérdida, el cambio y la importancia del trabajo en equipo, combinando humor con una profunda carga emocional.

“ABC” – The Jackson 5 (1970, canción)

Tema musical interpretado por el grupo estadounidense The Jackson 5. Se caracteriza por su ritmo alegre y su estructura repetitiva basada en tres letras (“A-B-C”) y tres números (“1-2-3”). La canción transmite un mensaje de aprendizaje sencillo, diversión y espontaneidad, utilizando la repetición como recurso melódico y pedagógico.

“Don’t Stop Me Now” – Queen (1979, canción)

Canción icónica de la banda británica Queen. Su letra celebra la libertad, la energía y la emoción de vivir sin límites. Representa un espíritu de euforia y desobediencia frente a las normas, con un tono optimista y vitalista. Es una de las canciones más emblemáticas del grupo por su fuerza y positividad.

Animal Crossing (2001–actualidad, videojuego)

Videojuego de simulación social desarrollado por Nintendo. El jugador se traslada a una comunidad habitada por animales antropomorfos, donde puede construir su hogar, participar en actividades y establecer relaciones con los vecinos. Su estética amable y sus valores de convivencia, respeto y colaboración lo convierten en un referente dentro del público infantil y juvenil.

Disney Ricitos y Osito: Aventuras en el Bosque (2006, videojuego)

Videojuego educativo basado en el cuento clásico de *Ricitos de Oro y los tres osos*. Está dirigido a un público infantil y combina minijuegos, canciones y actividades interactivas. Su objetivo principal es fomentar el aprendizaje a través del juego, promoviendo valores como la amistad, la empatía y la curiosidad.

Adán y Eva (aprox. 1490-1576, cuadro)

Cuadro de Tiziano Vecellio di Gregorio. Muestra a Eva, tentada por la serpiente, come del fruto prohibido del árbol del conocimiento, desobedeciendo la orden divina. Tanto Eva como Ricitos actúan por impulso y curiosidad, lo que conduce a una experiencia de transgresión y aprendizaje. Ambos relatos muestran cómo el deseo de saber y explorar puede conducir a una toma de conciencia.

3.2.1. Relación de elementos multimodales.

En la película *Casper*, por ejemplo, encontramos un paralelismo evidente con la historia de *Ricitos de Oro*: ambos relatos presentan a un personaje que entra en una casa que no es la suya, generando una mezcla de curiosidad, misterio y ternura. En ambos casos, la intrusión no se plantea como un acto malintencionado, sino como una forma de descubrimiento que, a su vez, desencadena una transformación en quienes habitan el lugar.

Algo similar ocurre con *Solo en casa*, aunque en este caso se invierte el rol de los personajes. Si en *Ricitos de Oro* la intrusa es una niña que perturba la paz de los osos, en *Solo en casa* los intrusos son los ladrones y el niño es la víctima que defiende su hogar. De esta forma, la película reproduce el esquema de invasión doméstica del cuento, pero lo reinterpreta desde el punto de vista opuesto: los osos, en este caso, serían Kevin, y Ricitos, los ladrones que irrumpieron sin permiso.

La relación con *Shrek* también es significativa, ya que el universo de esta saga cinematográfica reúne a numerosos personajes de cuentos clásicos, entre ellos *Ricitos de Oro* y los tres osos. En *Shrek 2* y *Shrek Tercero*, Ricitos aparece como parte del grupo de criaturas de cuento exiliadas y, posteriormente, como una joven con un carácter mucho más decidido. Su presencia parodia el cuento original, transformando la inocencia infantil en ironía y autoconciencia, pero manteniendo la esencia de los relatos tradicionales dentro de un contexto moderno.

El videojuego *The Sims* guarda una curiosa semejanza con la historia de *Ricitos de Oro* en cuanto a su dinámica: los jugadores entran en casas, prueban camas, comen, reorganizan y modifican espacios ajenos, como hace la protagonista del cuento. En este entorno virtual, la libertad de actuar sin límites recuerda a la curiosidad impulsiva de Ricitos, que experimenta con todo lo que encuentra a su paso sin pensar en las consecuencias.

Otro ejemplo cinematográfico lo encontramos en *Paddington*, donde el protagonista es un oso humanizado que convive con las personas y muestra una gran capacidad de empatía, ternura y educación. Al igual que los osos de *Ricitos de Oro*, Paddington representa la animalización con rasgos humanos y la importancia de la convivencia, el respeto y la amabilidad dentro del hogar.

En *Toy Story*, la conexión se manifiesta en la estructura narrativa de caos y restauración del orden. Así como Ricitos desordena el hogar de los osos y finalmente huye, permitiendo que todo vuelva a su equilibrio, en *Toy Story* el conflicto inicial (los celos, el desorden o la pérdida) desemboca siempre en una resolución moral o emocional que devuelve la armonía al grupo.

Incluso en el ámbito musical encontramos paralelismos con *Ricitos de Oro*. La canción *ABC* de **The Jackson 5** presenta una estructura repetitiva y rítmica basada en tres elementos (A-B-C / 1-2-3), reflejando la misma lógica tripartita que organiza el cuento (tres osos, tres pruebas, tres comparaciones). Este patrón de repetición facilita la comprensión, el ritmo y la memorización, igual que ocurre en la narración infantil.

Por otro lado, **Don't Stop Me Now** de Queen se relaciona con *Ricitos de Oro* desde el punto de vista temático: la canción expresa una sensación de libertad, impulso y deseo de romper los límites, sin preocuparse por las consecuencias. Del mismo modo, Ricitos actúa guiada por la curiosidad y la desobediencia, sin pensar en lo que puede ocurrir después. En ambos casos, la búsqueda del placer o de la experiencia inmediata es el motor de la acción.

El videojuego *Animal Crossing* también mantiene una relación simbólica con el cuento. En él, los personajes son animales antropomorfos que construyen sus hogares, trabajan, interactúan y crean una comunidad, de forma similar a los tres osos del relato. Este tipo de representación traslada valores de convivencia, respeto y armonía social, que son igualmente centrales en la historia original.

Por último, el videojuego *Disney Ricitos y Osito: Aventuras en el Bosque* constituye una adaptación directa del cuento. Se trata de una propuesta educativa en la que los jugadores acompañan a Ricitos y a su amigo Osito en diferentes actividades, fomentando la creatividad, el aprendizaje y la cooperación. En este caso, el relato se convierte en una herramienta pedagógica que conserva su mensaje original, adaptándolo a un formato interactivo y actual.

Finalmente, en el cuadro de *Adán y Eva* y la manzana se vincula de nuevo con esta idea. Eva, impulsada por la curiosidad y la tentación del conocimiento, transgrede una norma divina al comer del fruto prohibido, lo que desencadena una consecuencia irreversible. Del mismo modo, Ricitos de Oro, movida por la curiosidad infantil, cruza los límites del espacio ajeno y aprende (a través del susto) que toda acción tiene consecuencias.

4. Memoria del trabajo

4.1. Introducción y justificación

La elaboración de esta constelación multimodal en torno al cuento *Ricitos de Oro y los tres osos* parte de la intención de analizar y reinterpretar un relato clásico desde una perspectiva actual, crítica y educativa. Se trata de una historia principalmente conocida por el público infantil, pero que encierra valores y enseñanzas que pueden trabajarse en el aula de manera significativa.

A través de este proyecto se busca reflexionar sobre la figura de Ricitos de Oro como una protagonista diferente dentro del canon tradicional: una niña curiosa, decidida y capaz de actuar por iniciativa propia. Este enfoque permite reivindicar el papel activo de los personajes femeninos y fomentar entre el alumnado una lectura más igualitaria e inclusiva.

La justificación principal del trabajo reside en el valor pedagógico que los cuentos clásicos siguen teniendo en la educación actual. Su análisis no solo fomenta la comprensión lectora y el pensamiento crítico, sino que, al incorporar recursos multimodales (películas, videojuegos, música o pintura), facilita una conexión más cercana con los intereses y lenguajes del alumnado de hoy. De esta manera, el cuento de *Ricitos de Oro* se convierte en un punto de partida para promover la creatividad, la interpretación y la lectura comparada entre distintos medios.

Además, el uso de la constelación literaria permite visualizar las múltiples relaciones entre textos, personajes y valores, mostrando cómo una misma historia puede transformarse, adaptarse y adquirir nuevos significados según el contexto. Para ello, se empleó la herramienta digital Prezi, que posibilitó representar de manera interactiva y dinámica las conexiones entre los diferentes elementos literarios y multimodales. Su formato visual permitió estructurar el contenido de forma clara y atractiva, favoreciendo la comprensión del conjunto.

Así, el proyecto busca no solo rescatar un clásico, sino también abrir un espacio de reflexión sobre su vigencia y su potencial educativo dentro del aula, integrando recursos digitales y estrategias innovadoras de aprendizaje.

4.2. Metodología

La metodología seguida en esta práctica se basa en un enfoque analítico, comparativo y multimodal, combinando el estudio literario con la exploración de distintos lenguajes artísticos y culturales.

En primer lugar, se ha seleccionado el cuento de *Ricitos de Oro y los tres osos* como eje central de la constelación por su riqueza simbólica y su potencial didáctico. A partir de él, se llevó a cabo una búsqueda y recopilación de obras literarias y multimodales (cuentos, películas, videojuegos, canciones y obras artísticas) que compartieran con el relato elementos estructurales, temáticos o morales.

Posteriormente, se elaboró una recopilación individual de cada obra, incluyendo un resumen breve y la relación específica con el cuento original. Esta fase permitió establecer comparaciones entre los textos clásicos y sus reinterpretaciones modernas, evidenciando los valores comunes y las transformaciones que cada medio aporta.

El trabajo comenzó con la redacción de un análisis interpretativo, en el que se expusieron las conexiones simbólicas entre *Ricitos de Oro* y las obras seleccionadas, diferenciando entre las literarias y las multimodales. También procurando mantener un tono reflexivo y coherente con la finalidad didáctica de la práctica, destacando la utilidad del cuento como recurso para fomentar la lectura crítica y la educación en valores.

Por último, se realizó la elaboración de la constelación digital mediante Prezi, un recurso digital, que ha permitido representar visualmente los vínculos entre el cuento y las distintas referencias analizadas. Gracias a su formato interactivo y no lineal, se consiguió una presentación atractiva y clara que facilita la comprensión global del proyecto, mostrando cómo un relato aparentemente sencillo puede conectar con obras de distintos géneros, épocas y formatos.

En conjunto, la metodología empleada ha permitido integrar la literatura infantil, la educación en valores y el uso de herramientas digitales y multimodales dentro de una misma propuesta, demostrando la versatilidad y la relevancia pedagógica de los cuentos tradicionales en el contexto educativo actual.

5. Relato literario

El Bosque de los Cuentos Olvidados

Érase una vez, en un bosque donde los árboles susurraban historias y los ríos cantaban versos, Pulgarcito caminaba un tanto preocupado. Había perdido su cuaderno de palabras mágicas, un libro donde cada palabra escrita podría transformar la realidad. Sin él, los cuentos que conocía estaban en peligro de desaparecer.

Mientras avanzaba se topó con Caperucita Roja, que repasaba rimas y trabalenguas en voz alta para no perder el camino entre los árboles susurrantes. —Pulgarcito, ¿qué haces aquí? —preguntó ella—. Este bosque no es un lugar para andar sin cuidado; las palabras olvidadas pueden perderse para siempre.

Pulgarcito le explicó su problema. Caperucita lo escuchó y propuso unirse en la búsqueda. Juntos llegaron a pedir ayuda a la casa de los Tres Cerditos, preocupados por la gran cantidad de lobos que había en el bosque.

Decidieron ir más profundo en el bosque, hacia la torre donde Rapunzel tejía poemas en su cabello dorado. Cada hebra contenía metáforas y rimas que podían guiarles.

—Si combinamos mis versos con el diccionario de Pulgarcito, podremos recuperar todas las palabras perdidas —dijo ella mientras bajaba suavemente sus cabellos como una escalera de literatura.

En lo más oscuro del bosque, hallaron la caja de Pandora, abandonada sobre un tronco. Pulgarcito temía abrirla, pero Rapunzel insistió:

—Dentro hay todas las historias olvidadas, pero también el conocimiento que necesitamos.

Con cuidado, Pulgarcito abrió la caja y de ella brotaron cientos de historias volando como hojas doradas. Blancanieves apareció entre ellas, recitando con voz dulce fragmentos

de fábulas antiguas que ayudaban a encajar cada palabra en su lugar. Winnie the Pooh los observaba tranquilamente desde un claro y dijo:

—No importa cuanto de grandes sean los cuentos; lo esencial es la sinceridad de las palabras y la ternura con que las usamos.

Al final, el diccionario de Pulgarcito estaba completo de nuevo, y cada historia recuperaba su ritmo y significado. Los personajes comprendieron que la lengua y la literatura no solo existían para ser leídas, sino para ser vividas y compartidas.

Esa noche, mientras las estrellas del bosque formaban signos de puntuación brillantes en el cielo, Pulgarcito escribió su última nota: “Cada palabra tiene poder, cada cuento tiene alma, y mientras existan quienes lean y cuenten historias, nada se perderá jamás”.

El bosque se llenó de un murmullo suave y todos los personajes regresaron a sus historias, sabiendo que la lengua era un puente entre mundos, capaz de unir a quienes se atrevieran a escucharla y amarla.

6. Conclusión.

Hacer esta constelación multimodal sobre Ricitos de Oro nos permitió pensar en cómo han cambiado los personajes femeninos en los cuentos infantiles y en todo lo que se puede trabajar con ellos en clase. A través de este clásico, vimos que una historia sencilla puede servir como una herramienta educativa muy útil para enseñar valores como la curiosidad, el respeto o la empatía.

Ricitos de Oro, la protagonista de nuestro trabajo, nos invita a reflexionar sobre los límites, la responsabilidad y las consecuencias de nuestras acciones. Su historia representa el proceso que viven muchos niños y niñas cuando aprenden: explorar, equivocarse y sacar una lección de ello. Además, el enfoque multimodal hace que la lectura sea más completa y permite entender el cuento desde diferentes perspectivas haciendo más interesante la lectura.

Esta actividad también nos ayudó a mirar la literatura desde el punto de vista docente, de una forma más crítica y creativa. Trabajar con Ricitos de Oro nos hizo ver que hay muchas maneras de acercar a los alumnos a la lectura con el objetivo que les guste leer.

En resumen, esta constelación demuestra que los cuentos tradicionales, si se trabajan con diferentes recursos y reflexionando sobre ellos, siguen siendo una gran herramienta para fomentar la imaginación, la empatía y el pensamiento crítico en el aula.

7. Referencias.

- Perrault, C. (1697). Caperucita Roja. En Historias o cuentos de tiempos pasados, con moralejas. París, Francia.
- Perrault, C. (1697). Pulgarcito. En Historias o cuentos de tiempos pasados, con moralejas. París, Francia.
- Southeey, R. (1837). The Story of the Three Bears [Ricitos de Oro y los tres osos]. Londres, Reino Unido.
- Grimm, J., & Grimm, W. (1812). Rapunzel. En Kinder- und Hausmärchen. Berlín, Alemania.
- Grimm, J., & Grimm, W. (1812). Blancanieves. En Kinder- und Hausmärchen. Berlín, Alemania.
- Grimm, J., & Grimm, W. (1812). Hansel y Gretel. En Kinder- und Hausmärchen. Berlín, Alemania.
- Jacobs, J. (1890). The Three Little Pigs [Los tres cerditos]. En English Fairy Tales. Londres, Reino Unido.
- Milne, A. A. (1926). Winnie-the-Pooh. Londres, Reino Unido: Methuen & Co.
- Hesíodo. (ca. siglo VIII a. C.). La caja de Pandora. En Los trabajos y los días. Grecia.
- Columbus, C. (Director). (1990). Home Alone [Solo en casa] [Película]. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Silberling, B. (Director). (1995). Casper [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.

- Adamson, A., Jenson, V., & Letterman, R. (Directores). (2001–2010). Shrek [Saga de películas de animación]. Estados Unidos: DreamWorks Animation.
- King, M. (Director). (2014). Paddington [Película]. Reino Unido: StudioCanal.
- Lasseter, J., & Cooley, L. (Directores). (1995–2019). Toy Story [Saga de películas de animación]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures.
- Wright, W. (2000–presente). The Sims [Videojuego de simulación de vida]. Redwood City, CA: Maxis / Electronic Arts.
- Nintendo. (2001–presente). Animal Crossing [Videojuego de simulación social]. Kioto, Japón: Nintendo Co., Ltd.
- Disney Interactive Studios. (2006). Ricitos y Osito: Aventuras en el Bosque [Videojuego educativo]. Burbank, CA: Disney Interactive.
- The Jackson 5. (1970). ABC [Canción]. En ABC [Álbum]. Estados Unidos: Motown Records.
- Queen. (1979). Don't Stop Me Now [Canción]. En Jazz [Álbum]. Reino Unido: EMI Records / Elektra Records.
- Tiziano Vecellio. (ca. 1550). Adán y Eva [Óleo sobre lienzo]. Madrid, España: Museo del Prado.

8. Anexo

-Anexo I: [Constelación](#)

