



I CONCURSO NACIONAL DE MITOS Y LEYENDAS DE PERU

1. Descripción

El Concurso Nacional de Mitos y Leyendas de Perú será el primero de sus características en Perú. Comprendiéndose que los concursantes enviarán su material en archivo digital, que será publicado en un repositorio WEB, difundido desde el mismo y, para efectos de divulgación y popularización, impreso en formato A5, distribuido a los medios de comunicación, bibliotecas u otras instituciones.

Este Concurso será el primero de una serie de iniciativas para fomentar y promover la participación de educadores y educandos en la producción de contenidos digitales, susceptibles de compartirse y ser generadores de una cultura colectivo-participativa en el reconocimiento de la riqueza cultural peruana. *Ver criterios de evaluación.*

2. Finalidad

Instituir una estrategia de producción de material que narre hechos vinculados al folklore nacional, de la costa, sierra o selva.

Los mitos son narraciones que brotan de la cosmovisión de los pueblos y se refieren a acontecimientos que incluyen ríos, lagunas, cerros, quebradas, animales o rebaños, divinidades o actos heroicos, generalmente transmitidos entre generaciones y conforman la riqueza vernacular de las localidades del país.

Asimismo, las leyendas son relatos fabulados o novelizados que, por ser sucesos generalmente cargados de ficción o maravillosas fantasías, muestran ejemplos de vida con los que nuestros antepasados enriquecieron sus vivencias y las legaron como parte de la narrativa de nuestros orígenes y de nuestra historia.

El Concurso se reeditará cada año, focalizado para las regiones del país o dirigido a determinados aspectos de nuestra geografía o historia.

3. Objetivo del concurso

Desarrollar una plataforma digital que registre y muestre la memoria narrativa-folklórica de Perú.

Los géneros literarios narrativos

- El cuento relata un suceso de trama sencilla y con pocos personajes. Su estructura general es: introducción, desarrollo y desenlace.
- Las leyendas describen hechos fantásticos, son relatos fabulados o novelados. Surgen de la mezcla de algún elemento histórico, con gran imaginación; muestran ejemplos de vida.
- Las fábulas son relatos de ficción con una moraleja. Todos, o algunos de sus personajes, son animales que actúan como humanos.
- Los mitos se refieren a sucesos maravillosos sobre el origen de las cosas, que brotan de la cosmovisión de los pueblos e incluyen ríos, lagunas, cerros, quebradas, animales o rebaños, divinidades o actos heroicos. Sus protagonistas, generalmente, son dioses o héroes fantásticos.
- La novela es una narración extensa. Contiene varios conflictos y diversos personajes. Su trama se desarrolla en diferentes lugares. Por lo general mezcla la ficción con la realidad. Por su estructura, es parecida al cuento.



4. Estrategias

- 4.1 Para atraer a concursantes: Alianzas con los medios de comunicación, a todo nivel.
- 4.2 Tipo de concursantes: escolares de la República, de Educación Básica Regular, desde 4to Grado de Primaria, ordenados en tres niveles. 1er nivel: 4to a 6to Grado de primaria; 2do nivel: 1ro a 3ro de secundaria; 3er nivel: 4to y 5to de secundaria.
- 4.3 Para premiar la participación: Estimular a los ganadores con el reconocimiento de sus comunidades y publicación de sus narraciones.
- 4.4 Para consolidar el proyecto: Difundir el valor del registro digital de la memoria peruana.
- 4.5 En cada región habrá un representante que actuará como informante y vocero del Concurso.

5. Metas

- 5.1 Un medio de recopilación de mitos y leyendas, instalado en formato digital y de libre acceso.
- 5.2 Una base de datos que permita la búsqueda por diversos criterios de clasificación para el aprovechamiento del repositorio.

6. Propósito educativo

Los organizadores pretenden que los educadores y agentes sociales que comunican, asuman el valor de la palabra que, como elemento descriptivo del entorno, configura la matematización del pensamiento.

Que la calidad de tales elementos y su interrelación comprenden la dimensión y alcance del pensamiento, el que adquiere aplicabilidad cuando se es consciente del contenido y definición de tales elementos, cuando se es capaz de usar el valor de la palabra para la correcta transmisión de cada pensamiento.

Que la cantidad de los elementos es un componente subyacente, siendo esta condición un aspecto complementario, importante y útil, pero no sustantivo para entender su importancia.

Más relevante es la calidad que la cantidad.

Que la palabra bien empleada corresponde a un razonamiento estructurado, lo que otorga al pensamiento un valor mayor.

Que la matemática es un lenguaje y su correcta aprehensión de su estructura es de mayor importancia que las técnicas operativas o el dominio de los algoritmos.

Por ello, EDUMATE SAC, libera el Concurso Mitos y Leyendas de Perú, para favorecer que los educandos hagan de la palabra un medio para transportar a otros su pensamiento, su conocimiento.





EDUMATE SAC

“Matemática, lo más fácil de aprender...!!!”