

**UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO
DE PUEBLA**

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES



**AUMENTO DE LA CREATIVIDAD LITERARIA EN NIÑOS DE
TERCER AÑO DE PRIMARIA
(Propuesta de un taller de leyendas mexicanas prehispánicas)**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

PRESENTA:

GABRIELA FLORES MORALES

Puebla, Pue.

Noviembre 2001



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyla**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatorias

Cuando era pequeña como a la mayoría de niños ocurre me invadían una serie de dudas, entre una de estas la más típica era ¿Por que el cielo era azul?, O ¿Qué era lo que hacía brillar a las estrellas? Entonces comenzaba a soñar y a imaginar las respuestas.

El tiempo transcurre y ahora escribiendo estas líneas aún siento que todo huele a sueño, a caricias de mamá, y papá, risas de Ale y Gus.

Dedico este trabajo a Jesús que aunque ya no forme parte del sueño de la vida, forma parte del aire, de las hojas, de las nubes, y de otro espacio donde no hay dolor.

En memoria de Jesús +

A mi Pa, a mi Ma

A Gus y a Ale

A Erick

A mis familiares y amigos

Con gratitud para:

Mis padres, hermanos, familiares

Con cariño a Erick.

Especialmente a Bety Meyer, por su amistad, y ser un gran ejemplo a seguir

A los escritores: Isai Moreno, Horacio Cordero, Roberto Corea, Daniel Sada, Guillermo Murray Prinsant, Oscar Lopez.

A Naye, Goggy, Miss Lupita

**La escritura llega con el viento, está desnuda, es
la tinta, es lo escrito, y pasa como nada pasa en
la vida, nada, excepto eso, la vida.**

Fragmento de "Escribir", Marguerite Yourcenar

ÍNDICE

Lista de Tablas y gráficas	I
Resumen	1
Abstract	2

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN	3
1.1 Importancia del estudio	6
1.2 Planteamiento del problema.....	8
1.3 Hipótesis.....	8
1.4 Objetivo general.....	8
1.5 Objetivos específicos.....	9
1.6 Limitaciones del estudio.....	9
1.7 Definición de términos	11

CAPITULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 CREATIVIDAD	12
2.1.1 Perspectiva histórica.....	12
2.1.2 Concepto de creatividad	13
2.1.3 Naturaleza del pensamiento creativo	14
2.1.4 Creatividad e inteligencia	16
2.1.5 Origen de la creatividad en el niño.....	17
2.1.6 Proceso de desarrollo de la creatividad	17
2.1.7 Factores aptitudinales y actitudinales para desarrollar la creatividad	19

2.2 EL PROCESO CREATIVO	23
2.2.1 Cuestionamiento	23
2.2.2 Acopio de datos	23
2.2.3 Incubación	24
2.2.4 Iluminación	24
2.2.5 Elaboración	24
2.2.6 Comunicación	24
2.2.7 El proceso creativo y sus componentes	25
2.2.8 Dar conocimiento de los procesos creativos	26
2.3 CREATIVIDAD LITERARIA	27
2.3.1 La creación literaria en la edad escolar	31
2.3.2 Etapas de la creación	33
2.3.3 Los estímulos literarios	34
2.3.4 Gianni Rodari y la gramática de la fantasía	37
2.3.4.1 El binomio fantástico	39
2.3.4.2 Hipótesis fantástica	42
2.3.4.3 Prefijo arbitrario	42
2.3.4.4 Error creativo	42
2.3.4.5 Transformando historias	43
2.3.4.6 Formando Series	44
2.3.4.7 Cuentos al revés	44
2.3.4.8 Que ocurre después	44
2.3.4.9 Ensalada de cuentos	44
2.3.4.9.1 Las cartas de Propp	45
2.3.4.9.2 Personajes fantásticos	47
2.3.4.9.3 El juguete como personaje	48
2.3.4.9.4 El niño que escucha cuentos	48
2.3.4.9.5 El niño que lee historias	50
2.3.4.9.6 Imaginación, fantasía, creatividad	50
2.3.5 Expresión escrita	52
2.3.6 Talleres de creación literaria	54
2.3.7 Construir el mundo con palabras	59
2.3.8 El arte como catarsis de lo reprimido	62

2.3.9 Componentes literarios	63
2.3.9.1 Personajes.....	63
2.3.9.2 Alrededor del tiempo.....	63
2.3.9.3 Alrededor del espacio	66
2.3.9.4 Formas literarias	67
 2.4 TÉCNICAS PARA PROMOVER LA LECTURA.....	71
2.4.1 Narración oral	71
2.4.2 Lectura en voz alta	71
2.4.3 Lecto- juegos	72
 2.5 CLASIFICACIÓN DE LIBROS DE ACUERDO A LA EDAD	72
2.5.1 Libros recreativos	72
2.5.2 Libros de información.....	73
2.5.3 Elementos textuales.....	74
2.5.4 Elementos extratextuales.....	76
2.5.5 Calidad gráfica.....	76
2.5.6 Niveles de Edad.....	77
2.5.7 La lectura creativa	78
 2.6 NIÑEZ INTERMEDIA.....	81
2.6.1 Aspectos del desarrollo de la personalidad en la niñez intermedia...	82
 2.7 CONTEXTO HISTÓRICO DEL MÉXICO PREHISPÁNICO	86
2.7.1 Religión.....	89
2.7.2 Dioses creadores y mitos cosmogónicos	92
2.7.3 La morada de los muertos y sus dioses	93
2.7.4 Literatura del México prehispánico.....	96

2.8 LEYENDAS	98
2.8.1 Formación de la leyenda	103
2.8.2 Clasificación de leyendas (Leyenda Prehispánica)	104
2.8.3 Influencia de las leyendas en la cultura	106

2.9 MARCO CONTEXTUAL: INSTITUTO LA PAZ DE PUEBLA	108
---	-----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA	111
3.1 Sujetos	111
3.2 Instrumento	112
3.3Material	114
3.3.1 Características del taller de leyendas prehispánicas	114
3.4 Cartas descriptivas	114
3.5 Procedimiento	122

CAPÍTULO IV

RESULTADOS	124
4.1 Evaluación cualitativa del taller	131

CAPITULO V

CONCLUSIONES	136
Sugerencias	141
REFERENCIASBIBLIOGRÁFICAS	144

ANEXOS

ANEXO 1	Formato de evaluación para medir la creatividad literaria
----------------	---

Lista de tablas y gráficas

Tabla 1 Puntajes obtenidos por los sujetos en el pre y post test	109
Gráfica 1 Medias obtenidas en el área verbal en el pre y post test	126
Gráfica 2 Medias obtenidas en el área de flexibilidad en el pre y post test...	127
Gráfica 3 Medias obtenidas en el área de inventiva en el pre y post test	128
Gráfica 4 Medias obtenidas en el área de ocurrencia en el pre y post test ...	129
Gráfica 5 Medias obtenidas en el área de ingenio en el pre y post test.....	130

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue cuestionar si un taller de leyendas prehispánicas aumentaría la creatividad literaria, en niños de tercer año. El estudio se llevó a cabo con 35 sujetos de los cuales 18 pertenecían al género masculino 17 al femenino con edades de 7 a 9 años con una edad promedio de 7.5.

Se realizó un análisis estadístico (t de Student) para grupos pareados en el que se compararon el pre y post test para la medición de creatividad literaria, dicho instrumento fue una adaptación para medir la creatividad del Dr. Saturnino de la Torre, 1996. El taller fue elaborado con base a 3 etapas propuestas por Martha Sastrías, 1993. Se evaluaron cinco aspectos: verbal, flexibilidad, inventiva, ocurrencia e ingenio de las cuales 3 aspectos fueron favorablemente significativos. El aspecto verbal no logró incrementarse y el de inventiva no fue significativo. Concluyendo finalmente que la intervención del taller de leyendas prehispánicas incrementó la creatividad literaria.

Dejando de manifiesto que el escribir evoca ideas, desborda la imaginación, permite crear mundos con atmósferas fantásticas, conciliando aspectos creativos e individuales, de manera estética, depurada, para que llegue a ser "literatura"; manifestación de las bellas artes, además de acercarnos a nuestras tradiciones, convidarnos de la magia salpicada de las leyendas y mitos de nuestro México.

Palabras clave:

Creatividad
Creatividad literaria
Creación literaria



ABSTRACT

The objective of this reaserching is to question if a prehispanic leyend subject increases the literary creativity.

Researching was performed with 35 individuals which 18 were male and 17 were female. They were from 7 to 9 years old. The average was 7.5

Statistical analysis (t de Student) was done for groups pareados which pre and post test were compared in order to measure the literary creativity. This instrument was adaptation to measure by Dr. Saturnino de la Torre's , (1996) creativity.

This subject was done basing in three stages which were propose by Sastrias, (1993)

Five aspects were evaluated: verbal, flexibility, inventility, occurrence and cleverness. Three of these aspects were favorable important.

Verbal aspect didn't increase and inventivity was not important.

Prehispanic legends subject intervention increases literary creativity.

Finally writing evokes ideas, ever flows imaginations it creates fantastic worlds, joining creative and individuals aspects, in an aesthetic and depured way, in roder to become " literature". Manifestation of beatiful arts.

More over we get closer to our traditions, sharry the magic with some sprinkles of the Mexico's legends and myths.

Key words:

Creativity
Literary creativity
Literary creation



INTRODUCCIÓN

En el pasado siglo y parte de éste, el hombre ha evolucionado en varios ámbitos, pasando desde un aspecto científico, como se dio en los años treinta con el descubrimiento de la mutación genética, en los noventa, causa una polémica ética, la clonación de embriones, y recientemente el desciframiento del genoma humano que permite la cura de enfermedades diversas, y desde luego prepara un escabroso terreno para la ética de la persona humana.

En un aspecto religioso, el Papa Juan Pablo II publica la encíclica Evangelium, donde ratifica la doctrina tradicional de la Iglesia sobre el aborto.

Descubrimientos importantes en los años noventa cuando el SIDA crea alarma social por ser una enfermedad incurable, el invento de armas como la metralleta por Thompson, marca en la vida urbana una veta de agresividad y desensibilización.

Los cambios en que se ve envuelto el hombre, no únicamente son tecnológicos, religiosos, como vimos, sino aspectos que también conforman al ser humano en su educación integral, viéndose parte de esta seriamente afectada por los medios de comunicación, aunque cabe mencionar que en los últimos años la proliferación de información es desmesurada, aclarando que no todo es repudiable, sino que también existe información valiosa que coadyuva a una correcta información de emisor al receptor.

Los medios de comunicación, como la televisión, nos proporcionan

entretenimiento superficial, sobre todo produce un gran impacto visual, dejando únicamente que se active el pensamiento convergente.

La propagación de la violencia por medio de programas televisivos resulta deleznable para cualquier persona, pero sobre todo para las generaciones venideras, ocasionando un entorpecimiento al razonar.

No se puede generalizar un rubro de comunicación visual, vía internet, o radiofónico o algún otro, ya que existen excelentes fuentes de información dedicadas a la cultura, a la educación, difusión de valores, entre otros.

Sulton citado en la La Jornada (feb 2001), dice Hoy estamos celebrando: “libertad de información y libertad de acceso”

Como hemos apreciado estos últimos años son realmente diferentes, desde el ámbito científico hasta el religioso, en el que palpamos una realidad inherente del ser humano, la búsqueda del cambio, la evolución todos los avances en los que nos encontramos inmersos, facilitan la celeridad urbana, pero aunado a esto surge la contraparte, si los medios informativos no son adecuadamente utilizados, y no logramos amalgamarlos con otro tipo fin ya sea educativo, o meramente intelectual, es una enseñanza no bien lograda. Esto bien, podría traer consecuencias, como la monotonía, la desensibilización, el deshuso del hemisferio derecho del cerebro.

El poco tiempo dedicado actualmente a leer, es uno de los mayores retos para los formadores educativos, ya que no se proporciona un espacio para la literatura, y en especial a los niños es necesario fomentar el gusto y el goce de la lectura.

Por medio de esta nosotros podemos impulsar a la imaginación a mundos



diversos, situarnos en tiempo y en espacios fantásticos.

Y aún más enriquecedora la experiencia de realizar nosotros mismos, seguir el impulso de dibujar y desdibujar con palabras un texto, formando inverosímiles historias, sensibles poemas, cuentos, etc. Dejar a las letras trémulas que bailen sueltas en el aire para que el pensamiento las atrape moldeando, quedando entonces impresa la creatividad literaria.

Gran parte de nuestro pasado ancestral aportó gran riqueza literaria a México, dejándonos entre algunas obras “ El Popol vuh”, “ El Chilam Balam”, “ El libro de los orígenes”, “ Himnos sagrados”, así como obras del poeta Netzahualcoyotl, entre otros, cantos, relatos de nuestra cultura indígena.

Esto es resultado de la la imaginación del hombre, dándonos como ejemplo la prueba fehaciente de creatividad.

Por esto que el presente trabajo pretende aumentar la creatividad literaria, retomando el género de las leyendas prehispánicas, aplicado a los niños de tercer año de primaria, para que desde esta edad puedan desarrollar su imaginación, su inventiva, y el deseo de escribir sus propias historias.



1.1 Importancia del estudio

Es sabido que los seres humanos por naturaleza tenemos la capacidad de inventar y soñar, pero este acto es más palpable en los niños, ya que ellos poseen una visión diferente a la mayoría de los adultos.

Los niños en especial por su edad corta, cuentan con la habilidad de convertir la realidad en fantasía, y es nuestro deber como portadores de la educación hacer lectores a los niños, jóvenes, y también a los adultos.

Este acto se realiza poco a poco y con las herramientas adecuadas, evitando que la lectura se torne tediosa y reemplazable por la televisión, video juegos, cine, etc., ya que el uso de estos artefactos únicamente permiten que seamos simples espectadores de imágenes, limitándonos de la experiencia placentera de transformarnos en princesas, ser tragados por una enorme ballena, llevarnos a lugares insospechados todo esto en un viaje por los libros.

Complementando lo anterior hago mención del artículo siguiente:

En una carta enviada al Congreso de la Unión un grupo de intelectuales a favor de los libros declaraban entre otras cosas: “ Los libros enriquecen la vida, desarrollan la conciencia personal y la cultura nacional. Conservan el saber, lo difunden, y le abren nuevos horizontes. Favorecen la imaginación, la creatividad, la creación, la investigación, la innovación.- Estimulan del debate y la democracia. Suben de nivel a los países que leen mucho frente a los que leen poco.” (Citado en la La Jornada 22 abril 2001)

Como vimos en la cita anterior, las ventajas que tienen el formar lectores e impulsarlos a escribir es de gran ayuda en su crecimiento intelectual.



Es por tal razón que la presente tesis aborda en primer lugar un tema poco explorado que es la creación literaria, abriendo un cauce amplio a la psicología, ya que este tema atañe íntimamente a la formación de los educandos, a una edad temprana, estimulando la capacidad inventiva, y sobre todo creativa que como en estudios realizados anteriormente conforma y complementa la inteligencia, aunado a este el propiciar y estimular al niño la capacidad lectora y para desembocar en la expresión escrita, de una manera lúdica que permita evocar a los pequeños; ideas, pensamientos, sentimientos todos sin convencionalismos.

En el transcurso de la investigación, conforme a la necesidad de informarse del tema de creación literaria, se realizaron algunas entrevistas a destacados escritores.

El objetivo principal del trabajo es propiciar y estimular al niño la capacidad lectora de ahí desembocar en la expresión escrita, de una manera lúdica que permita evocar a los pequeños; Ideas, pensamientos, todos sin convencionalismos.

Es importante señalar que para la presente investigación, se elaboró una prueba para medir la creatividad literaria, y aunado a esto se añade una antología escrita por los propios niños del taller.

El trabajo recepcional, uno de cuyos objetivos es el acercamiento sobre todo a los niños, dicho trabajo pretende aportar y favorecer a los pequeños con los datos obtenidos.

En el área de pedagogía, el aporte de la presente investigación consiste en despertar en el niño aquello que ya es inherente a él, es decir la imaginación,

creatividad, fomentar en él la afición lectora y orientar a la creación literaria, todo con la finalidad de educar.

Por otra parte, se realizó una investigación en el INAH y los datos recopilados son del área de antropología acerca de leyendas partiendo de la idea particular a la específica (leyenda Prehispánica)

Al mismo tiempo se hace una invitación a viajar por el tiempo por medio de la recopilación de leyendas prehispánicas, el cual nos concilia con nuestras tradiciones, historias y raíces de nuestro país, rescatando el legado de nuestros antepasados

1.2 Planteamiento del problema

¿Aumentará la creatividad literaria por medio de un taller de leyendas prehispánicas, en niños de tercer año de primaria?

1.3 Hipótesis

Por medio de un taller de leyendas prehispánicas el niño de tercer año de primaria aumentará la creatividad literaria.

1.4 Objetivo General

- Crear e implementar el taller de leyendas prehispánicas
- Determinar si un taller de leyendas prehispánicas influye la creatividad literaria en niños de tercer año de primaria



1.5 Objetivos Específicos

- Elaborar un instrumento que mida la creatividad literaria
- Establecer una comparación entre los resultados de la pre y post prueba de creatividad literaria
- Motivar a los niños hacia la lectura de leyendas mexicanas, para retomar la importancia de las raíces mexicanas
- Fomentar la afición por la lectura en los niños

1.6 Limitaciones del estudio

La creatividad literaria no se fomenta desde el tercer año de primaria, ya que es un proceso que se da paulatinamente desde que el niño empieza con la educación preescolar, esta podría desarrollarse desde edades más tempranas.

El tiempo de duración del taller del desarrollo de creatividad literaria comprende de septiembre a octubre, el tiempo es corto, ya que la institución donde se realizó el presente trabajo proporcionó dos horas de la hora de español, y se restaba tiempo a su materia. Por consiguiente, si se prolongara el taller, los resultados serían más favorables.

La población con que se cuenta es muy amplia, y esto interfiere en la atención personalizada, al igual que ocasiona distracciones al momento de trabajar.

Al efectuar la prueba no se realizó un estudio piloto, debido a este el proyecto se puede ver afectado.



Para la realización de la investigación se diseñó una prueba de medición de creatividad literaria, la cual originariamente constaba de 6 partes, pero es necesario explicar que a la mayoría de niños se les dificultó contestar, con lo cual se observa que la elaboración de dicho reactivo no estuvo correctamente planteada por el investigador.



1.7 Definición de términos

* **CREATIVIDAD LITERARIA:** Decodificar una realidad subjetiva por medio de la palabra y cohesionarla en una obra escrita que ayude a entender, reconstruir, reelaborar la realidad objetiva.

CREATIVIDAD: Creatividad es operar de manera divergente y también transformar. (Guilford, 1967)

CREACIÓN LITERARIA: Apetito o voluptuosidad de producir literatura, se identifica precisamente en el encuentro con la palabra. Es por ello que sólo al llegar a la expresión literaria se cumple el sentido del proceso creador, pues sin esta culminación no se llega exactamente a la creación. (Reyes , 1993)

LEYENDA: Relato maravilloso y fantástico de la comunidad que explica orígenes de la naturaleza, del hombre, y de su integración como pueblo y, de manera sobrenatural, de hechos y circunstancias acaecidos” (Rojas Emilio, 1997)

* **LEYENDA PREHISPÁNICA:** Por leyenda prehispánica se entenderá aquel relato popular que pasa de generación en generación, su contenido en ocasiones es fantástico en otros es histórico, esta tiene como objetivo recoger las tradiciones y creencias de una comunidad o pueblo ; ubicada antes de la conquista de los españoles.

* *Definición deducida del marco teórico completada con información de expertos en la materia.*

CAPITULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 CREATIVIDAD

El presente capítulo engloba aspectos generales de la creatividad, algunos de los teóricos presentan sus puntos de vista, cómo se da el proceso creativo, incluyendo sus componentes.

2.1.1 Perspectiva Histórica

De acuerdo a Fernández Montserrat ,1996 La creatividad ha sido estudiada desde varios puntos de vista: algunos filósofos como Aristóteles, Platón, Buber, opinan que la creatividad esta íntimamente ligada a dos aspectos; la intuición y a un poder superior, y Platón describe como un artista a alguien que “tiene una divinidad que lo mueve, y su inspiración es por todos reconocible”, existen otras teorías que dan una explicación de la creatividad como una fuerza vital que es comparada con la evolución de las especies (Darwin) otras como a la fuerza cósmica relacionando creatividad con el genio y el poder creador al proceso renovador universalmente (Whitehead-1981); Por otro lado el que estudia la creatividad desde un aspecto genético fue Galton; mostrando un indicador específico que es el nivel de inteligencia

Thurstone (1950) por otra parte creía que la creatividad es una combinación de rasgos de la personalidad y de capacidades cognoscitivas, Torrance (1962) afirma que: “ El concepto de creatividad constituye el enlace entre dos áreas psicológicas nítidamente diferenciadas; entre la aptitud intelectual por una parte y



la de la personalidad por otra". Pero Guilford fue el que enfocó diversos aspectos fundamentales del pensamiento creador; él identifica a la creatividad como pensamiento divergente, lo que significa que el sujeto puede dar una gran cantidad de repuestas distintas, como resultado de las transformaciones que este realiza.

En 1974, Heinelet (citado en Espriú, 1993) propone una organización para el estudio de la creatividad, el cual estaba constituido en tres etapas: la primera es la precientífica y estaba representada por los filósofos, la segunda llamada preexperimental y la tercera experimental. Se cree que los filósofos fueron quienes por primera vez abordaron este tema, y trataban de llegar a la esencia de la creación considerándola casi como una fuerza divina que inspiraba al hombre para crear.

2.1.2 Concepto de creatividad

El vocablo creatividad, deriva del latín "creare": crear (hacer algo nuevo, que antes no existía) y al parecer de otra voz latina "creceré" crecer. Existen diversas definiciones, basados principalmente en cuatro categorías; con respecto a la persona que crea, haciendo énfasis en los aspectos de su temperamento, los rasgos, valores y actitudes emocionales; el proceso creador, vislumbrando el proceso creativo, las motivaciones, la percepción; el producto creado, analizando las invenciones, obras artísticas o descubrimientos científicos; y las influencias ambientales, o sea, los condicionantes educativos, sociales y cultura.

Creatividad es operar de manera divergente y, también transformar
Guilford (1967)



De acuerdo a la investigación de Fernández Montserrat, (1996) Para Torrance (citado en Novaes-1981 y Espriú-1993) expresa que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos, y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar esas hipótesis, a modificarlas si es necesario y a comunicar los resultados.

La definición de Thurstone " la creatividad es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo" (citado en Novaes, 1981)

Carl Rogers ha definido la creatividad como "la aparición de un producto relacional nuevo, que resulta, por un lado, de la unicidad del individuo y por otro, de los aportes de otros individuos y de las circunstancias de su vida"

2.1.3 Naturaleza del Pensamiento creativo

Según el estudio realizado por Fernández Montserrat, (1996) Guilford (citado en Yelon-1998) en la estructura del intelecto los razonamientos divergentes y convergentes son relevantes.

Para Guilford, (1994) el pensamiento convergente mantiene la habilidad para fabricar una sola respuesta a partir del conocimiento, de información almacenada cuando se pone atención en las recompensas dadas por la producción de la más compleja solución o lo más tópico. La producción esta dirigida a una respuesta o solución correcta a partir de una información.

Mauro Rodríguez (1989), menciona que el pensamiento convergente es también conocido como el pensamiento lógico o vertical y se encuentra mas



relacionado con un desprendimiento de ideas, las cuales trata de enlazar para converger a un punto real

El pensamiento divergente se atribuye al hemisferio derecho, el cual expresa la sensibilidad, no tiene noción del tiempo. Es generoso para percibir y expresarse en totalidades, simultáneamente a muchos niveles; es común en él un pensamiento metafórico, y difícil de convencer en lo concreto. Generalmente tiene aptitudes para percibir lo visual.

Guilford (Aguirre,1994) lo define como la habilidad para localizar y utilizar información almacenada en busca de todas las soluciones posibles; es la habilidad de pensar en formas diferentes y salir en una dirección no probada y nueva por razonamiento diferente mientras se generan respuestas o soluciones similares.

De Bono (citado en Arce,1993) define el pensamiento divergente con el nombre de pensamiento lateral, lo cual es opuesto al pensamiento lógico o tradicional (también llamado divergente), al cual se llama pensamiento vertical. El pensamiento vertical ocurre en forma continua y organizada por etapas, mientras que el pensamiento lateral es discontinuo para sintetizar. El pensamiento divergente implica: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Amegan, 1993) Los cuales se consideran elementos de la creatividad.

2.1.4 Creatividad e inteligencia

Los datos obtenidos en las investigaciones que tratan de encontrar la relación existente entre la inteligencia y la creatividad son contradictorias.

Novaes (1981), dice que existen investigaciones en donde se demostró la alta correlación que existe entre la inteligencia y la creatividad, sin que aun sea absoluta.

Yelon (1998), citado en L. Montserrat, (1996) comenta que existe poca relación entre inteligencia y creatividad.

Guilford (citado en Sefchovich-1985), menciona que no existe correlación alguna entre creatividad e inteligencia

En la actualidad la inteligencia y la creatividad se admiten como entidades independientes entre sí, corresponsables, en lo que autores como Renzulli-(1977), identifican como comportamientos sobredotados aunados a un componente motivacional.

Fernández Montserrat, (1996) concluye entonces que:

a) para ser creativos no es necesario que exista un coeficiente intelectual elevado, pero si este se desea incrementar se logra mediante estímulos específicos.

b) No todos los autores niegan que sea posible una relación entre los procesos creativos, los procesos del pensamiento operatorio e inteligencia global, en cambio otros comprueban tal relación en diversos estudios.

(Sefchovich,1985).



2.1.5 Origen de la creatividad en el niño

Acorde a la investigación de Fernández Montserrat, (1996), Espriú (1993), menciona a Buber quien expresó que existe en todos los hombres un claro impulso por hacer las cosas, un instinto que puede ser explicado como necesidad aparente de experimentar. De indagar, como un potencial innato se debe cultivar.

Es decir, se habla de una capacidad con un origen genético con las posibilidades de ser mantenida como una parte inherente del desarrollo humano, la cual se ve afectada positiva o negativamente por el medio ambiente en que la persona se ve inmerso y que a su vez afecta el desarrollo del mismo (Espriú, 1993)

La capacidad creativa del sujeto forma parte de su bagaje innato, esta conforma una serie de posibilidades que tendrán un efecto determinante en su vida y en la de otros, pues como parte de un ecosistema influencia y se ve influenciado por su entorno. (Espriú, 1993)

Según Espriú (1993), la creatividad puede identificarse desde edades muy tempranas, en las conductas primarias del infante, al intentarlas por primera vez- Y en casi cualquier conducta del niño puede observarse la capacidad creativa que posee.

2.1.6 Proceso de desarrollo de la creatividad

Gowan, (1993), divide las tres fases del desarrollo creativo: Latencia, identidad y creatividad, en cada periodo del desarrollo humano (infancia, juventud y edad adulta) Diferencia también las edades identificándolas como tiempos clave



para apoyar el desarrollo de la creatividad; de los 4 a 6 años, de los 19 a los 35 y los últimos años de la edad adulta. Para la actividad creativa de nivel superior Dacey (citado en Espriú, 1993) habla también de los periodos críticos relacionados con la creatividad, en los que la creatividad debe ser cultivada de una manera más intensa. Para Dacey el periodo crítico se da en los primeros 5 años de vida del niño, es en etapa en la que se da el mayor desarrollo a nivel neuronal en el ser humano, durante el primer año y medio

El segundo periodo crítico, entre los 11 y 14 años, es en relación directa con la pubertad; Periodo en el cual se debe apoyar la creatividad, ya que se, apoya y motiva al adolescente, es en etapa donde se percibe la necesidad de aclarar sus aspectos de personalidad y marcar el inicio de relaciones heterosexuales.

El tercer período, ubicado, entre los 18 y 20 años de edad, periodo en que se termina la estructura del adolescente y se centra en la edad adulta.

El cuarto período se da entre los 18 y 39 años de edad etapa en la que existe una reconceptualización es decir que se retoman los valores con mayor importancia desde un punto más consciente,

El quinto periodo ubicado entre los 40 y los 45 años etapa en la que se da uno de los cambios más drásticos en la autopercepción; se considera un período de reconstitución y culminación de aspectos creativos de desarrollo personal.

El último período según Gowan ocurre entre los 60 y 65 años, etapa en la que por lo general, declina la capacidad de trabajo del individuo.

Estos periodos están dados en relación con el proceso de desarrollo humano, siendo la creatividad un factor importante para fortalecerla.

En cuanto al incremento de la creatividad Torrance (citado en Espriú 1993),

en base a estudios realizados en niños de 5 años de edad y nuevamente a los 9 años, concluye que son etapas en las que operan en forma contundente presiones externas autoritarias, decrementando la motivación de los niños él los concibe como etapa de acomodación en las que el pensamiento creativo debe jugar un papel importante, en los que es esencial reforzar el apoyo a esta característica en forma positiva

2.1.7 Factores aptitudinales y actitudinales para desarrollar la creatividad

En la contradicción libertad- normas, el desarrollo de la creatividad busca efectivamente acrecentar la libertad, pero sin descuidar ciertas reglas y procedimientos para estimular el proceso creativo. Desarrollar actitudes y aptitudes para organizar más original o novedosamente un objeto, una idea, una respuesta. P. Torrance, 1993 enuncia las siguientes 9 categorías de procedimientos para estimular el pensamiento creativo:

1. Programas de incitación inspirado integra o parcialmente, en los procedimientos creadores para la solución de problemas.
2. Otras aproximaciones por la vía de disciplinas escolares como el aprendizaje de la semántica, la investigación creadora, etcétera. Programas complejos que comprenden combinaciones de materiales.
3. Artes de creación como medios de enseñar y practicar la creatividad.
4. Técnicas audiovisuales y programas de lectura en vistas a la enseñanza y la práctica de la creatividad.
5. Organización pedagógica y administrativa designada a crear unas



condiciones favorables para el aprendizaje y la práctica de la creatividad.

6. Variables dependientes del maestro y de la clase, control indirecto y directo de la clase, etc. Motivación, recompensa, competición, etc.
7. Condiciones de administración de tests encaminados a facilitar un grado superior de funcionamiento creativo o un rendimiento más válido y más fiable. Ma. H. Novaes(1973) en su Psicología de la aptitud creadora plantea:
8. Destacar la dimensión de la creatividad en la educación implica promover, sobretodo actitudes creadoras, dinamizando las potencialidades individuales, favoreciendo la originalidad, la apreciación de lo nuevo, la inventiva, la expresión individual, la curiosidad y sensibilidad respecto de los problemas, la receptividad respecto de las ideas nuevas, la percepción de la autodirección.
9. Entre los factores mentales que desarrollan esa creatividad se reconocen factores de aptitud – posibilidades que posee el individuo para actuar- y actitud - disposición de ánimos hacia los contenidos de los objetos. Mencionaremos alguno de ellos.

a) Fluidez: La fluidez se asocia con la productividad. Fluidez para resolver operaciones, para expresarse, para moverse, para producir ideas. La fluidez en la lectura se dará en la capacidad de capturar palabras, ideas, oraciones.

b) Flexibilidad: la flexibilidad la asociamos en la capacidad adaptativa que permite salirse de los límites, de los contornos para encontrar nuevas respuestas. Esta capacidad de adaptación nos permite romper con convencionalismos,



métodos, estructuras, hábitos establecidos y fijados durante mucho tiempo, permite por tanto, percibir desde múltiples perspectivas.

c) Originalidad: la originalidad implica la producción de respuestas novedosos, diferentes a las establecidas. Esta originalidad está íntimamente relacionada con la flexibilidad. Si no es rígido y se acepta que un problema se puede ver desde diferentes puntos de vista y así lograr diferentes respuestas, entonces se puede ser original, pues se aportan ideas fuera de lo común. En esta etapa no importa ser ilógico, irreal.

d) Elaboración: pide la posibilidad de desarrollar por pasos una idea general. Exige la necesidad de comunicar resultados. La elaboración va del pensamiento a la acción. En el proceso didáctico, esta elaboración facilita el aprendizaje por propio descubrimiento, heurísticamente.

e) Actitud investigadora: una actitud innovadora requiere, así mismo, una actitud investigativa: busca indagar, preguntar, ver pros y contras, aciertos y desaciertos, problemas y soluciones desconfiar de las respuestas recibidas. Un investigador creativo pone en tela de juicio detecta las excepciones de la regla, pregunta, hasta cansarse, y sobre todo hace preguntas fuera de lo común, sin el menor temor a parecer tonto.

f) Tolerancia: se refiere a la capacidad de admitir opiniones y prácticas de los demás aunque sean contrarias a las nuestras. La flexibilidad intelectual tiene su equivalente actitudinal en la tolerancia. Exige una mentalidad abierta para aceptar la relatividad de la verdad. La educación nos ha obligado a aceptar siempre verdades hechas, contundentes; de esta manera la ambigüedad de lo incierto, lo incierto, el desorden, lo diferente no es aceptado. Una actitud tolerante



permite situaciones abiertas, contradictorias, fuera de lo establecido.

g) Actitud independiente y liberal: Caracteriza la mente creativa pues permite captar la diversidad de puntos de vista, de verdades, de respuestas ante un problema, un objeto, una situación. Fomentar la imaginación, la fantasía, los sueños, es fomentar esta actitud independiente y liberal. –cuando atamos la mente, atamos el proceso creativo. Libertad no es desorden ni caos, sino encauzar hacia un nuevo orden. La independencia y la libertad de pensamiento convierte a cada persona en responsable de su propio punto de vista.

h) Estimular y alentar la curiosidad es despertar el interés por ver, escuchar, saber. Una persona creativa busca ir más allá de la apariencia, de lo simple, de lo inmediato. Una nueva información trae consigo el deseo de incrementar esa información. Un nuevo libro debe motivar la lectura de otros libros semejantes, del mismo autor, del mismo tema, de lo que se ha escrito ya sobre este libro, etc.

Educar en la creatividad es estimular la búsqueda y así el pensamiento libre, independiente, tolerante, insaciable, sensible y consciente, en una palabra: creativo.



2.2 EL PROCESO CREATIVO

El proceso creativo para Mauro Rodríguez Estrada, existen seis etapas en el proceso creador:

- 1) cuestionamiento
- 2) acopio de datos
- 3) incubación
- 4) iluminación
- 5) elaboración
- 6) comunicación

2.2.1 Cuestionamiento

Cuando una persona comienza a cuestionarse los por qué de las cosas que giran a su alrededor, si le surge alguna inquietud, reflexiona, surge el cuestionamiento.

Muchos inventos como el teléfono, el rayo láser, la clonación, etc., han surgido gracias a las preguntas surgidas por el creador, ellos no solo contemplaron sus interrogantes, sino que les dieron forma e intentaron transformarlas.

2.2.2 Acopio de datos

El investigador no solo deberá contar con una duda, sino lo que le ha impactado, y le ha provocado el interés, entonces deberá pasar a la siguiente etapa que es la recopilación de datos, para dar sustentos a futuros hechos.

La creatividad da mucha información y conocimiento. Una persona que quiere ser creativa tendrá que excavar y llegar a lo profundo del conocimiento para

lo que se desee crear.

Ya que se observó, leyó, experimentó y se ha enriquecido con la plática de personas conocedoras del tema, la persona podrá poner en práctica sobre estructura firma su mente.

2.2.3 Incubación

Esta etapa se puede considerar como el estado estático, ya que es cuando el trabajo es inconsciente, es un periodo de silencio y de gran actividad. Es la inspiración que equivale a la incubación del proceso creativo.

2.2.4 Iluminación

La incubación y la iluminación prácticamente están unidas, cuando aflora el trabajo realizado de manera inconsciente, silenciosa, se dice que esta en etapa de iluminación.

También esta caracterizada principalmente por su singularidad, impredecibilidad y misterio; esto es producto de una intensa reflexión.

2.2.5 Elaboración

Etapa de descenso, por que se pone en acción lo que se va a realizar, lo que se ha alumbrado. Si se va a escribir un cuento o una poesía, se elabora una artesanía, es el momento en que se efectúa.

2.2.6 Comunicación

Ya que la persona ha puesto su obra de relieve, es el momento indicado para darla a conocer. Si una novela se publica o se expone, una artesanía debe ser mostrada.

Esta etapa es muy enriquecedora, ya que es donde se recoge la siembra que deriva de la creación.



2.2.7 El proceso creativo y sus componentes

Inmerso del proceso de creación, la fluidez ocupa un lugar especial, ya que la persona que posee fluidez, podrá aportar buena cantidad de ideas en un tema específicamente enfocado a algo.

La flexibilidad consiste en la diversidad de las ideas inventadas. La persona que cuenta con esta habilidad puede ver un problema desde diversas perspectivas, se hace hincapié en este momento sobre la variedad y no sobre la cantidad.

En el proceso creativo es muy importante la originalidad, ya que se necesita la innovación para romper el esquema de lo establecido. Comúnmente la originalidad esta en el cómo y no en el qué.

No obstante no solo se sueñan e imaginan cosas que no se pueden realizar, sino es necesario planear la factibilidad de las cosas y poner al alcance de los medios que permitan llevar acabo lo que se desea.

La originalidad, la flexibilidad y la viabilidad son factores del pensamiento divergente, en el cual esta íntimamente ligado con la creatividad.

El pensamiento convergente es aquel que crea idea y trata de llegar a soluciones optimas que existen y están previamente preestablecidas.

El pensamiento divergente es lo contrario, trata de llegar a soluciones innovadoras, se actúa corriendo el riesgo.



2.2.8 Dar conocimiento de los procesos creativos

Este se refiere al programa en sí, que busca desarrollar las destrezas necesarias para la expresión de ideas y proveer a los niños de instrumentos que perfeccionen sus habilidades. Dichos procesos se ejercitan en dos esquemas.

Diferentes estados del proceso: preparación, enfoques, ejecución, y comunicación.

Diferentes aptitudes y habilidades: fluidez de palabras, fluidez de ideas, fluidez de asociación y originalidad.

Al iniciar con los alumnos un programa de estimulación creativa, se debe corregir ortografía en sus composiciones, pero de manera sutil, con claves y nunca con cantidades. Es preciso también tener las características con los que los especialistas definen el lenguaje creativo.

Capacidad de crear imágenes (lenguaje vivido)

Naturalidad (contacto con oyentes o lectores)

Inventiva, percepción (retratar con originalidad)

Sinceridad, estilo flexible, concisión y claridad.

Para, Fanuel Hanán Díaz, (Martha Sastrías, 1993) la consolidación del fomento a la lectura tiene que ver con una atinada elección de libros que sean adecuados a su edad, a la calidad gráfica, al lenguaje y la clasificación queda como a continuación se menciona.

El siguiente capítulo es la recopilación de los puntos de vista de diversos escritores en torno a la creatividad literaria, incluye las etapas de la creación y algunos de los estímulos literarios.

Se expone la sustentación teórica para potencializar la creatividad literaria



y algunos ejercicios para el mismo objetivo.

Se demuestra la vinculación de la literatura con la imaginación, fantasía y creatividad y la relación existente con la expresión artística y la catarsis de lo reprimido. De manera general se muestran los principales componentes literarios recurrentes en la investigación.

2.3 CREATIVIDAD LITERARIA

La creación literaria está ligada íntimamente con la creatividad literaria, y para Reyes, 1993, la creación literaria es el apetito o voluptuosidad de producir literatura se identifica precisamente en el encuentro con la palabra es por ello que sólo al llegar a la expresión literaria se cumple el sentido del proceso creador, pues sin esta culminación no se llega exactamente a la creación.

La afición literaria en el niño se logra con éxito cuando se invita al niño a escribir sobre una temática que comprenda en su interior, que le emocione y especialmente le estimule a expresar con palabras su mundo interno (Vigotsky, 20001)

Para Blonski (Vigostki, 2001) el hecho de exhortar a escribir al niño debe ser en principio un tema que conozca bien, en el cual ya ha pensado anteriormente y no temas de los cuales no tenga una clara idea ni interés.

Para escritores como Ernest Hemingway, citado en el libro (El oficio de escritor, 1968)

El acto de escribir puede resultar un vicio y a la vez implica el placer incluso asegura que únicamente la muerte solo pondrá el fin a tal acto.

Agrega que el acto creador se ve imposibilitado cuando la salud se ve



afectada y las preocupaciones ya que estas atacan al subconsciente destruyendo las reservas.

Para Henri Miller, (1968) la creación es como si alguien tomará el mando y él solo copiara lo que le dictan, análogamente cita a un artista Zen, mencionando que ellos reciben una larga preparación, disciplina, meditación, de pensamiento profundo, sosegado sobre el asunto, posteriormente ya no hay pensamiento, solo silencio, vacío y esto puede durar meses, hasta años, a continuación el artista comienza a trabajar, y llega el rayo, la idea perfecta. Él dice que los elementos que constituyen un poema, una novela o cualquier obra de arte, se encuentran en el aire, solo que no se les ha dado voz, para esto necesitan un intérprete que los ponga a la vista.

“Todos mis sentidos estaban muy despiertos; todas las cosas me entraban por los ojos, por los poros, todo me golpeo a la vez al escribir parte de una idea y que esta es inarticulada, ni siquiera es una imagen, ni palabras, es más bien como una nube oscura que se mueve dentro de la cabeza. Uno se pregunta que saldrá de ella, y la nube se disuelve no exactamente en imágenes, sino en pensamientos, en realidad Entonces uno piensa en palabras, las palabras se convierten en imágenes”

(Anne Porter citado en el Oficio de escritor, Pág.- 107 1968) Así es como para la escritora Anne Porter llegan, los estímulos literarios, y añade que Para Julio Cortázar desde el momento de escoger el tema para escribir no es sencillo, algunas veces un cuentista escoge, pero en otros casos es como si el tema se antepusiera inevitablemente y lo impulsará a escribirlo, pero para cada escritor puede ser diferente.



“ Un cuento perdurable es como la semilla donde se está durmiendo el árbol gigantesco. Ese árbol crecerá en nosotros, dará su sombra en nuestra memoria”

Es así como compara Cortázar la obra imperecedera y el fruto de un buen creador.

El buen creador de cuentos agrega debe lograr entre otras cosas, integrar un buen clima que obligue a seguir leyendo, que atrape la atención, ese modo de lograrlo implica estilo en el que los elementos formales y expresivos se ajusten a la índole del tema le den forma visual y auditiva (Julio Cortázar, 1960)

Para autores contemporáneos la creatividad literaria puede definirse como: “Decodificar una realidad subjetiva por medio de la palabra cohesionados en una obra escrita, que ayuden a entender, reconstruir, reelaborar la realidad objetiva”. (Beatriz Meyer, 2001)

De acuerdo con el escritor Daniel Sada y según su propia experiencia, la escritura para él se vislumbra desde muy temprana edad, al momento de empezar a leer y escribir surge la inquietud de jugar con las palabras que más tarde se da cuenta que se pueden convertir en un trabajo creativo y partiendo de un juego se transforma en otra cosa.

Agrega también que el estímulo de la lectura es primordial en el acto creador, ya que a partir de textos previos se despierta la imaginación. También detalla que en su propia experiencia el primer libro que lo incita a leer es la Iliada porque abrió las puertas de la percepción, y admira las facilidades que tiene la lírica, de que el personaje principal sea un poeta y el personaje secundario otro poeta y a partir de este comienza a tener un contacto con la literatura más



profundo y muy particularmente señala que este primer libro es como el árbol, los demás son las ramas.

En lo que respecta a su oficio de escritor comenta que trata de mantener una gran capacidad de asombro para poder escribir, para que pueda crear las situaciones y personajes.

Al momento de crear comenta que él escribe siempre en la cabeza, poco después se van conformando las situaciones y mucho de lo que escribe ya lo pensó hace diez años o quince, escribe los lados ocultos de las realidades, para escribir él dice que hay que ver más allá no solo lo evidente sino lo que existe más atrás, es como un pintor que dibuja pero a su vez capta en su imagen la sombra.

La creatividad literaria es inconsciente en esta existen demonios, ángeles, querubines todo un paisaje interior individual. Para provocar a la creatividad literaria hay que leer de libros diversos, cuentos, novelas, poemas, etc.

Para Sada la literatura es la forma de crear una realidad a la que se vive (Sada, 2001)

Guillermo Murray Prisant escritor de literatura infantil comenta que él podría definir la creación literaria como “ La búsqueda del Objeto del significado” .Comenta acerca del oficio de escritor, que este acto puede ser corto a diferencia del corregir un texto; Aludiendo a Julio Cortázar dice que al definir el proceso creador lo que viene después es “la transformación de esa sustancia viscosa, gelatinosa, sanguinolenta y vomitiva en una caricia del negro sobre el blanco, con el anhelo de que se vuelva campo florido en la imaginación es allí donde interviene el método. (Guillermo Murray, 2001)



2.3.1 La creación literaria en la edad escolar

La expresión literaria y la oral es la más generalizada en lo referente a la creación, y es característica, de la edad escolar.

Sin embargo, la manera más común de expresión del pequeño es el dibujo, esta afición les permite expresarse con sus semejantes, ya que no tienen conocimiento de sintaxis, formas, estructuras, etc. A mediada que el niño crece esta afición disminuye en gran medida, y es en ese momento cuando ya esta en edad escolar, es en esta nueva etapa cuando es rebasado el gusto de dibujar por la creación literaria..

Para algunos estudiosos como el profesor Soloviov. (Citado en el libro La imaginación y el arte en la infancia, de L. Vigostzki, 2001) La creación literaria se da al iniciar la madurez sexual, ya que para él, la verdadera creación literaria se da en las experiencias personales, se debe tener conocimiento pleno de las relaciones humanas para poder escribir, agregando que el acto de la escritura en un niño puede ser limitante, hasta cierto punto ingenuo ya que no existen esos conocimientos previos de la vida.

A diferencia del planteamiento de Blonski, (Citado en el libro de L. Vigotski, 2001) el cual dice, se debe estimular al niño a escribir únicamente lo que él conoce y tiene interés, ya que de lo contrario resultaría tedioso y molesto.

Él aconseja elegir tipos de obras literarias adecuadas a su edad como notas, cartas, pequeños relatos.

Tolstoi (Citado en el libro de L. Vigotski, 2001) también trabajó con creación literaria infantil y su postura ante sus descubrimientos es que él supo advertir en la los rasgos adecuados y propios de la edad comprendiendo la



verdadera tarea del educador no consiste en habitar al niño precipitadamente al lenguaje de los adultos, sino ayudar al niño a madurar su propio lenguaje literario.

Para Tolstoi la creación literaria es una analogía entre fijar en palabras los detalles artísticos, la alteración del lenguaje artístico es la melodía, la música o el dibujo en el cuadro (Citado en el libro de Vigostzki, 2001)

El método que Tolstoi trabajaba para la creación literaria constaba de los siguientes puntos:

Primero: Brindarles el más variado conjunto de temas seleccionados a propósito para ellos, incluso si alguno le interesaba al profesor.

Segundo: Proporcionar a los niños libros infantiles y proponer como ejemplo cuentos infantiles.

Tercero: (Él señala este punto de los más importantes) No hacer observaciones en sus apuntes acerca de la caligrafía, limpieza, ortografía, ni enseñar la lógica o congruencia de algún relato.

Cuarto: La secuencia no reside en volumen, contenido, lenguaje, si no en la trama.

Otro aspecto importante a señalar es el desarrollo intelectual del niño ya que se vincula directamente con la obra creada.

Para lo cual dice Vajterov: El desarrollo se caracteriza no por la cantidad y calidad de imágenes, sino por la cantidad y calidad de relaciones entre las representaciones. Aplicado en este caso de trabajo recepcional, es el resultado de la creación literaria en su conjunto armónico.

2.3.2 Etapas de la creación

Reyes, (1993) en primer lugar, menciona que estas etapas presentadas no son estrictamente rigurosas y quizá su separación y ordenamiento sea una presentación artificial, y que aún es tan misterioso es proceso que aún la misma ciencia no ha profundizado es ese terreno.

La primera etapa de la creación, es el marasmo, que Reyes identifica como una indiferencia ante la situación real en que se encuentra el escritor, ausente de la circunstancia exterior, para introducirse en su propio mundo que reclama su atención. Y para que esto ocurra, es necesario que esas presencias interiores lo llamen. Sin embargo, la imagen externa del escritor nada deja ver de lo que se agita en su mente, que bien podría ser por el contrario la concentración en el elemento o elementos que ya lo reclaman o exigen su atención.

En la segunda etapa, la irritabilidad, el proceso creador puede identificarse en parte. La irritabilidad es algo que es percibido externamente, como es el caso del marasmo, pero al menos se llega a saber su causa; el gen es irritable aún es provocado por lo que aún no puede identificarse, pero cuya presencia corpórea provoca esta reacción. Puede ser originado por un estímulo cuya misma naturaleza inquieta, o ser solo la manifestación de lo desconocido que se agita y aún no toma forma. Reyes llama a este estado un “clima de inquietud abstracta”

La tercera etapa conlleva el comienzo propiamente dicho de la creación. Por ser ya una manifestación, aunque apenas inicial, del acto de crear, se presenta por igual la alegría y la tortura, el despertar de lo creado, la difícil superación de lo impreciso y, con ello, el comienzo de la liberación, de la catarsis.

Este tercer momento o etapa de la creación es el que ya despunta la obra,



Alfonso Reyes lo separa en tres pasos: el primero viene a ser como la prehistoria del poema, cuando todavía no posee su cabal identificación y no se desprende del todo. En el segundo paso, la obra empieza a distinguirse, o sea que se inicia el descubrimiento de la forma. Al identificarse el asunto, la forma cobra igualmente presencia. Es este el momento del proceso creador cuando se precisa si la obra será prosa o verso, por el camino del drama, la novela, la poesía. (Alfonso Reyes, 19993)utiliza la comparación de la siembra para explicar todo el proceso de creación. Primero la simiente (los estímulos literarios); después el terreno donde debe fructificar esta simiente (el temperamento del escritor); por último, el brote de la semilla (el surgimiento de la obra)

2.3.3 Los estímulos literarios

Los múltiples diagramas de los “ arcos reflejos “. Estudiados en neurología, sirven a Alfonso Reyes, (1993)como símil para identificar los variados estímulos que actúan como arranque o iniciación de la creación literaria. Identifica doce estímulos, aclarando que algunos casos pueden identificarse como estímulos meramente iniciales y otros como accesorios, en una cadena donde todo empuja a la creación. Reyes identifica como “ génesis literaria “ todo el proceso de creación, desde el momento en que surge el impulso creativo hasta la instalación o puesta en escena de las palabras o realización verbal. Los estímulos son propiamente el punto de partida, y por lo mismo anteriores al momento en que el escritor se enfrenta con el lenguaje. “ El estímulo inicial – dice Reyes – lo es por ser el primer sobresalto. Puede ser que este primer sobresalto, cubra todo el movimiento del poema, o bien que se cierre en un proceso corto, el cual viene a su vez a abrir

otra brecha en la obra, y este a su vez desencadene un subsiguiente.

Sin embargo los estímulos obraran de diferente manera en cada escritor, de acuerdo al contexto sociocultural, económico, intereses, apasionamiento, sensibilidad, hacia los diversos temas que confluyen a la creación, que como resultado da la obra literaria, con su respectiva particularidad y su expresión meramente individual.

Reyes proporciona una clasificación de los estímulos y sus características a continuación mencionada:

El primero es el estímulo literario, es decir la literatura se nutre con literatura, y esto incluye cualquier género literario. La obra sirve de proyectil para crear a otra, como es el caso de las leyendas o historias, o con la literatura griega y algunas literaturas orientales, recurso inagotable para la cultura y la literatura universales.

El estímulo verbal difiere al anterior, se presenta cuando una palabra, frase o un verso desencadenan el proceso creador. Reyes distingue el estímulo verbal por evocación psicológica, el de especie intelectual, el de especie fonético emocional, el de especie formal, el de especie folklórica y el de excitación voluntaria.

Un tercer estímulo es el visual, y puede surgir ante objetos naturales, artísticos o industriales. En muchos escritores se da la creación literaria por el estímulo visual, y entre ellos se podría hacer un estudio metódico para distinguir los de contorno puro, los de forma general, los de relieve, los de relación entre la luz y la sombra, los de postura, los de movimiento, etcétera.

Los estímulos de tipo auditivo de igual manera están igualmente presentes

en el origen de obras poéticas y narrativas

Existen estímulos olfativos, palatales y táctiles de imágenes, aunque para Reyes no son determinantes para el surgimiento de la obra.

El estímulo ambulatorio, a comparación de los demás, no mezcla elementos sensoriales o verbales, y más bien es una manera de propiciar la presencia del impulso creador o de alguna de sus manifestaciones.

Para Reyes,(1993) el más importante y significativo es el estímulo onírico, del que existen manifestaciones en la literatura universal. Sin embargo explica Reyes, no es de fácil saber hasta que punto llega el verdadero estímulo onírico, y hasta donde es tan fidedigno la descripción de un sueño vivido.

La memoria involuntaria es considerada por Reyes como un estímulo, al recoger del pasado experiencias vividas, entremezcladas con hechos que estén aconteciendo actualmente o viceversa.

La sinestesia. Considerada como estímulo, esta correspondencia entre diversas imágenes sensoriales se puede ubicar en el origen de la emoción estética, es decir, de la capacidad individual de la confrontación de las varias reacciones derivadas de los sentidos. Si se identifica como especie de satisfacción provocada por la misma correspondencia sensorial, resultará propiamente expresada en este transporte de lo propio de un sentido a otro diferente. Proporcionar color al sonido, o identificar éste bajo cierta luz o imaginación, supone un proceso similar que si la sensación del tacto del tacto, para mostrar su naturaleza, se le aplicará alguna propiedad del sentido del gusto- Se trata en el fondo, de un proceso metafórico cuya capacidad expresiva permite revelar o descubrir lo que de otra manera se mantendría oculto-



Como estímulos físicos de otro tipo, Alfonso Reyes reúne un amplio grupo, resultante de la reacción a las múltiples manifestaciones de la circunstancia y el medio. “ Las más variadas influencias físicas dejan huella en el pensamiento poético: de espacio, de bulto, de esfuerzo, de peso, de resistencia, de velocidad, de temperatura, de humedad, de sequedad, etcétera. Las peripecias de cualquier orden, merced al sentido simbólico, amplían aún más la posibilidad de convertirse en Estímulos genéticos.

En el estímulo de tipo emocional se puede presentar una amplia serie de manifestaciones literarias, pues se trata de la reacción

Que resulta del contacto con la vida, es decir con todo lo que se manifiesta cotidianamente. El estímulo de tipo emocional puede combinarse con los considerados con anterioridad.

El estímulo voluntario, es el que incluyen desde las excitaciones provocadas por droga, tabaco, té, o cualquier otro tipo de estimulantes.

2.3.4 Gianni Rodari y la gramática de la fantasía

Rodari en su libro gramática de la fantasía, (1998) propone como ejemplo que, al utilizar la palabra “ China”, esta se pone en contacto de diversas maneras.

Con todas las palabras que comienzan con ch, pero no continúan con i, como chepa, chocolate, chupete.

Con todas las palabras que comienzan con chi, como chino, chisme, chico, chicharrón.

Con todas las palabras que están cerca, en el depósito lexical, en cuanto al significado: roca, piedra, mármol, ladrillo, etc.



Estos son ejemplos sencillos, una palabra trae a la otra por inercia, aunque es aún no probable que se suscite un destello.

Las palabras, se precipitan en diversas direcciones, se remonta al pasado, o se sitúa en la estela del presente.

El desmenuzar de la palabra China, puede fragmentarse en significados y ciertos sonidos, despeñara sus letras, descubrir las palabras.

Gianni propone descomponer la ch en c y h:

C

H

I

N

A

Después al lado de cada letra, se puede escribir la primera palabra que venga a la cabeza, con la que se obtiene una novedosa serie. U otra opción es escribir junto a las cinco letras cinco palabras que formen una oración con sentido completo. Ejemplo:

C - Cien

H - Hilanderas

I - Imaginaban

N - Negruscos

A - Armiños

De esta manera se van combinando, de tal manera que se agoten las posibilidades. Y según Wittgenstein:

“ Las palabras son como la capa superficial de las aguas profundas”. Las historias se encuentran navegando en el agua.

2.3.4.1 El binomio fantástico

En el punto anterior se ha visto nacer el tema de lo fantástico según Gianni Rodari – el punto de arranque de una historia- de una palabra suelta.

Pero no basta una palabra para provocar el centelleo, para esto se necesitan dos. Una sola pone la acción, solo si encuentra una segunda, esta la obliga a desprenderse del sendero gastado del hábito, a descubrir nuevas capacidades de significar.

Henry Wallon, en su libro Los orígenes del pensamiento del niño, (Citado en Rodari, 1998) menciona que el pensamiento se forma por parejas y lo explica de la siguiente manera “ El elemento del pensamiento es esta estructura binaria, no los elementos que lo constituyen. La cupla o el par, son anteriores al elemento aislado.

El autor trata de explicar que la estructura binaria no se concibe como elemento aislado, de alguna manera se asemeja a Skinner con su estímulo respuesta, de cierta manera al expulsar una palabra corresponde una por asociación.

Hace falta cierta distancia entre las dos palabras, que una sea extraña de la otra, y su acercamiento con sutil enamoramiento, para que la imaginación se sitúe un lazo, un emparentar, para construir un conjunto (fantástico) en el que puedan congregarse los dos elementos extraños.

En el binomio fantástico, las palabras no son tomadas en el sentido común, sino esparcidas de cadenas verbales de las que forman parte la ordinariez, son lanzadas en un firmamento no visto con anticipación.

Es así como se prepara el cimiento para evocar a la historia.

La siguiente manera ilustra la manera sencilla de enlazar preposición y artículos correspondientes.

BINOMIO – (perro, armario)

Obteniendo así las posibles combinaciones

El perro con el armario

El armario del perro

El perro sobre el armario

El perro en el armario

Etc.

Estas combinaciones ofrecen el esquema de una situación fantástico.

1. - Un perro pasa por la calle con un armario a cuestas, la lleva siempre atrás, como hace el caracol con su concha

La historia es en esta fase es únicamente la materia prima, lo que interesa es ejemplificar el uso del binomio fantástico

La siguiente historia es inventada por un niño de cinco de años y medio tomando en cuenta el siguiente binomio (luz y zapatos)

Había una vez un chaval que se ponía siempre los zapatos de su papá: una noche como estaba ya harto de que le usase los zapatos, el padre lo deja conectado con la luz, a media noche el niño cae, y el padre, entonces, y el padre entonces dice: -



¿ Quién anda ahí? ¿ Un ladrón? , Va a ver y él chaval estaba en el suelo. Había quedado encendido. Entonces el padre intentó girarle la cabeza pero no se apagó; intentó quitarle las orejas pero no se apagaba; intentó achatarle la nariz pero no se apagaba; intento quitarle los zapatos y al fin pudo lograrlo: se apago.

Esta manera de terminar el cuento, ejemplifica la imagen que cierra perfectamente y de manera lógica el círculo y dar así a la historia un sentido completo.

Gianni hace esta conclusión al hacer un paralelismo con la teoría Freudiana, en términos de complejo edípico, con el niño que se calza los zapatos del padre, mostrando así la necesidad de poseer, para así llenar el lugar de la madre. Lucha, pelea, irrigan las ideas de muerte. Conectar quiere también decir

Establecer contacto, unir, atraer, el niño situado en el suelo. Si se le da un toque adecuado al “ se apagó”

Se da por consiguiente el final fatídico, “ apagar y morir “ son ideas afines, antes de llegar a la muerte, la tortura, girar la cabeza, tirar las orejas, achatar la nariz.

Los niños buscan las variaciones, las ocurrencias saltan al papel, el presente interviene en sus historias, este es un proceso que conlleva a alguna analogía, algunas veces puede ocurrir que al proceso se le incluya algún tipo de rima.

En este ejemplo se ilustra que los niños introducen en el libre juego de la imaginación, el elemento de la reversibilidad, como metáfora, aún no como concepto, aunque este llegará adelante, mientras la imaginación fabuladora crea las bases para la estructuración del concepto.



2.3.4.2 Hipótesis Fantástica

Técnica que consiste en la que se formula la pregunta: Que ocurriría si...

Para formular dicha pregunta se elige al azar un sujeto y un predicado. Su unión proporcionará la hipótesis sobre la cual trabajar(Rodari , 1998)

2.3.4.3 Prefijo arbitrario

El deformar palabras es manera de hacerlas productivas, en la connotación fantástica, a menudo lo realizan los niños, pero de esta manera se abre la posibilidad de explorar las palabras, estimulando así la capacidad del hablante.

Ejemplo: Prefijo (des)

Transformar un objeto en este caso una navaja – objeto cotidiano y fácil de perder, peligroso y ofensivo

Desventaja: objeto fantástico y pacifista, que sirve no para sacarle punta a los lápices, sino para hacerles crecer cuando se ha gastado.

El autor sugiere formar dos columnas paralelas de prefijos y sustantivos elegidos al azar y combinarlos por sorteo.

2.3.4.4 Error creativo

Este es una semejanza del hallazgo fortuito, si por equivocación se teclea Manzanía en lugar de Tanzania, este bien podría volverse un nuevo y fragante país frutal, silvestre.

Un ejemplo de error creativo es la Cenicienta de Charles Perrault: el zapatito que en un principio debería haber sido de piel, por afortunada desgracia



se volvió de cristal.

Los mismos errores ortográficos pueden dar cabida a historias de corte cómico, hasta instructivas. (Rodari, 1998)

2.3.4.5 Transformando Historias

En un principio puede parecer un poco molesto él tener que cambiar la primera versión de los cuentos, ya que los niños están acostumbrados a la lectura rígida.

Este juego en algún momento puede tener eficacia terapéutica, tal vez en este caso pude ayudar al niño a alejarse de ciertas obsesiones. El juego desdramatiza al lobo, refina al lobo, ridiculiza a la bruja, estableciendo límites entre el mundo de lo real, donde ciertas libertades son concedidas.(Rodari Gianni, 1998)

A continuación se muestra un ejemplo de cómo cambiar una historia por otra versión

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!

Etcétera.

Así es como nos demuestra Rodari, la manera más sencilla del juego de
“ transformar historias”

2.3.4.6 Formando Series

Se incluyen cinco series de palabras, pero la sexta rompe la serie.

Ejemplo: niñas, flores, lobo, abuela, (helicóptero)

Este ejemplo lleva una estructura de binomio fantástico, de un lado el cuento de Caperucita Roja, por el otro el del helicóptero, todo esto converge al punto de vista de la lógica fantástica, y si a esto agregamos que a este nuevo juego se le añade una nueva palabra, se conoce el placer de inventar. (Rodari, 1998)

2.3.4.7 Cuentos al revés

La inversión del tema del cuento, puede resultar una variante del juego, de esta manera el resultado o producto resultará parcial o totalmente inédito, según la inversión que se haya aplicado a uno solo o a todos los elementos del cuento dado.(Rodari, 1998)

2.3.4.8 Que ocurre después

Existe la posibilidad de un después aún finalizado el cuento. Los personajes pueden estar en la disposición de actuar, y conocer más aún de sus comportamientos, siempre y cuando el autor así lo decida, se pone así el mecanismo de la invención en acción. (Rodari Gianni, 1998)

2.3.4.9 Ensalada de cuentos

La idea fundamental de mezclar los personajes de diferentes cuentos y hacer uno solo es el encuentro fantástico de los diversos personajes; el tipo de



binomio fantástico que rige este juego son los nombres propios en lugar de comunes.

2.3.4.9.1 Las cartas de Propp

Rodari, (1998), alude al etnólogo Soviético Vladimir Ja. Propp, en su obra Morfología del cuento y en el estudio “ Las transformaciones de los cuentos maravillosos”.

Con gran ahínco se hace alusión a su libro Las raíces históricas del cuento, en dicha obra se pone de manifiesto, su teoría, según la cual el núcleo más vetusto de los cuentos maravillosos, se deriva de los rituales de iniciación frecuentes en las sociedades primitivas.

Haciendo una comparación se ilustra del siguiente modo:

Llegados a cierta edad los niños eran separados de la familia, introducidos al bosque

(como Pulgarcito, Hansel y Gretel, Blancanieves) Donde los hechiceros de la tribu, vestidos de una manera horrenda, con el rostro cubierto de máscaras (que nos remontan en magos y brujas)....., Sometidos a pruebas escabrosas y mortales (los héroes de dichos cuentos encuentran en la travesía de su camino)

También se otorgan dones mágicos que los donantes sobrenaturales, en los cuentos, conceden a los héroes en peligro.

En la estructura del cuento se repite la estructura del rito, y de este punto es como Propp deduce la teoría según el cuento comenzó a existir como decayó el anterior rito.

Los narradores al paso del tiempo, han dado la espalda al recuerdo del rito, poniéndose a las órdenes del cuento, mismo que ha ido transformándose de boca en boca, acumulando variantes, absorbiendo efectos de tipo histórico y social.

Los cuentos, en definitiva habrían nacido por la caída del mundo sacro en el mundo laico: también por caída han arribado al mundo infantil, reducidos a juguetes, que en épocas anteriores fueron objetos rituales y culturales.

En cuanto al primitivo núcleo mágico los cuentos han acogido mitos desacralizados, relatos de aventuras, leyendas, anécdotas, junto a personajes mágicos.

La teoría de Propp acerca de los cuentos aunque no nos da una explicación compleja de los cuentos es válida.

Analizando la estructura del cuento popular, en especial atención la del cuento popular ruso (pertenecientes al patrimonio indoeuropeo al que pertenecen los cuentos alemanes o italianos) -, Propp formula tres principios: 1) Los elementos constantes, permanentes, del cuento son las funciones de los personajes, cualesquiera que fueran dichos personajes, y cualquier que sea como cumplan las funciones:

2) El número de funciones que incluye el cuento maravilloso es limitado; 3)

La sucesión de las funciones es siempre idéntica.

En el sistema de Propp las funciones son treinta y una, con variantes y articulaciones internas:

Alejamiento, prohibición, trasgresión, interrogatorio, información, engaño, complicidad,

fechoría (o carencia), mediación, principio de la acción contraria, partida,



primera función del donante, reacción del héroe, recepción del objeto mágico, desplazamiento,

combate, marca, victoria, reparación, la vuelta, persecución, socorro, llegada de incógnito, pretensiones engañosas, tarea difícil, tarea cumplida, reconocimiento,

descubrimiento, transfiguración, castigo, matrimonio.

No en todos los cuentos están presentes todas las funciones, ya que se pueden presentar adiciones, o sustracción, síntesis. El cuento puede comenzar con la primera función o por la última.

Lo que interesa son las funciones ya que pueden ser usadas para construir infinitas historias.

La estructura del cuento no solo remite a lo de los ritos de iniciación, sino que también se repite la estructura de la experiencia infantil, encadenando misiones y duelos, pruebas difíciles, desilusiones.

Se agrega la experiencia de los dones mágicos, otorgados por los padres: los reyes magos, las brujas.

Poblando así su universo de aliados poderosos y enemigos horrendos.

2.3.4.9.2 Personajes fantásticos

En el momento que se introduce un personaje a la historia, se suscitan una serie de acontecimientos, adjetivos que se pueden añadir a los sujetos de la ya mencionada.

Las aventuras pueden deducirse lógicamente de sus características. Suponiendo un ejemplo si es un ser animado de agua, a su alrededor deberán de



tener percances, de acuerdo a su imagen corporal, provocar acontecimientos, guiando la forma y las propiedades que lo hacen ser.

2.3.4.9.3 El juguete como personaje

En el acontecer de un niño, el juguete ocupa un lugar importante, ya que por medio de este puede explorar mundos que para su invención pueden resultar sorprendentes.

Sucede un animismo en el cual el niño dota de vida a sus personajes.

El mundo de juguetes, es muy diverso, así como las posturas que los niños adoptan ante estas, ya que por un lado puede usarlos para el juego encomendado, pero por otro puede ser un medio perfecto para expresarse, resultando así proyecciones y la prolongación de su persona de la mano va que cuando el niño entabla el juego entre él juguete y él, se tejan las más inverosímiles historias.

El juego gana coherencia, se enriquece, y le abre expectativas si un adulto se hace partícipe de este puente entre el juguete y el pequeño, no solo puede estimular su capacidad de inventiva, también puede proporcionarle elementos más complejos, que el párvulo desconoce.

2.3.4.9.4 El niño que escucha cuentos

Resulta complicado la experiencia que perciben los niños entre tres y cuatro años al momento de leerles cuentos, existen muy pocos datos acerca de esto.

Lo que explica Rodari, 1998 es al momento que esto ocurre, el cuento



resulta un paso ideal para retener a su lado a un adulto, regularmente estos siempre se encuentran muy ocupados.

Premeditadamente se puede pensar en una prolongación placentera de la estancia de los padres al contar cuentos.

Simultáneamente a esto se da un contacto principalmente con la lengua materna, no excluyendo así la del padre, aunque suele darse con menor frecuencia, al igual que es dotado de una abundante información sobre la lengua, establece analogías entre las palabras, se esfuerza por hacer deducciones, ampliar, precisar o corregir el campo de un significante, límites de sinónimos, la influencia de los adjetivos.

El cuento sirve a los pequeños para:

*Construir estructuras mentales

*Establecer relaciones como yo, los otros, yo las cosas, las cosas reales y las inventadas.

*Para fijar distancias en el espacio (lejos- cerca) en el tiempo (una vez, ahora)

(antes- después) (ayer- hoy – mañana)

*Los cuentos ofrecen un rico repertorio de caracteres, destinos en el cual el niño encuentra indicios que aún no conoce, en un futuro que aún no alcanza a imaginar.

*El escuchar es un acto de entrenamiento, el cuento para él es asunto serio y la verdad del juego.

2.3.4.9.5 El niño que lee historias

Si existe la vertiente de la “ audición”, existe también la vertiente de la “ lectura”

Un niño de seis a siete años, ya ha pasado por la fase en la que se hacía leer la historia por los padres, ahora él sabe leer, la historia es la primera lectura espontánea y sobre todo motivada. Ahora lee por gusto, necesita saber lo que va a ocurrir, y algo muy importante es que lee por sí mismo.

A los personajes atribuye un tipo de voz específico, si los personajes dialogan, debe atribuirles textos a uno y a otro, para comprender el orden en que se pronuncian.

Simultáneamente, debe reconocer y distinguir ambientes interiores y exteriores, registrar sus modificaciones, extraer elementos que anticipan a los que podrá acontecer al personaje.

De ninguna manera la imaginación se precisa pasiva, al contrario requiere de una toma de posición, que analice y sintetice, clasifique y decida.

2.3.4.9.6 Imaginación, fantasía, creatividad

En el libro de Rodari, se encuentran algunas distinciones entre imaginación y fantasía, formuladas por Hegel. Ambas son para él, determinaciones de la inteligencia, pero considerando que la imaginación se limita a ser reproducida, en cambio la fantasía se extiende a la creatividad.

Ejemplificando se obtiene que un artista (poeta, novelista, un bailarín) pone de manifiesto sus atributos creativos, a diferencia de un mecánico que hace recurso de su imaginación, de alguna manera está lo limita en su quehacer. En la



actualidad imaginación y fantasía, ha resultado ser un sinónimo.

Vigostzky (citado en Rodari,1998) hace alusión a la imaginación como modo de actuar de la mente humana, es decir como un proceso inherente a la persona.

La función creadora de la imaginación le pertenece al hombre en su cotidianidad, esencial condición para la supervivencia.

Según Vigostzki se manifiestan rasgos de imaginación creativa en los juegos de los animales. Aún más se presentan en los primeros años del niño.

Para él el juego es todo un proceso elaborado dentro del cual el niño va intercambiando datos de hechos ya vividos (experiencia) para así conjuntarse en una nueva realidad. Atendiendo a su instinto de curiosidad y su necesidad.

Su libro “ gramática de la fantasía “ es una propuesta que tienden a enriquecer con estímulos ambientales en las que el niños se ve envuelto.

La creatividad se va injertando en todos los momentos del transcurrir del ser humano, los cuentos no solo son lo único que le sirven al niño para desarrollarla, el uso libre de las palabras de la lengua, es solo una opción para que esta pueda disgregarse.

La imaginación del niño estimulada a inventar palabras, será un instrumento para provocar el proceso creativo.

Se menciona un fragmento de Dewey (Citado en Rodari, 1998.)

“ La función propia de la imaginación es la visión de la realidad y posibilidad que no puede mostrarse en las condiciones normales de la percepción sensible. Su objetivo no es entrar claramente en lo remoto, en lo ausente, en lo oscuro. No solo la historia, la literatura, la geografía, los principios de las ciencias, sino



también de la geometría y la aritmética contienen una cantidad de argumentos en los que debe operar la imaginación para ser comprendidos.

2.3.5 Expresión escrita

Juárez (citada en Sastrías, 1993) menciona que durante la etapa escolar, principalmente los primeros años, el niño aborrece el simple hecho de escribir, incluso de imaginar, y cuando un orientador se propone alcanzar el objetivo deseado de sembrar en el niño el hábito de la lectura o la escritura, es fácil que desista en su propósito. En realidad el trabajo como orientadores de los niños es el de ayudarlos a aclarar sus inquietudes, a vislumbrar sus aptitudes y sus limitantes, y encauzar sus motivaciones como en este caso la escritura, que requiere más que técnicas escindidas de sus inquietudes con riesgos de trabajo.

Para la estimulación de la escritura Sastrías ,(1993) propone un método que inicia con el conocimiento de los objetivos que persigue la expresión escrita: Comunicación, desarrollo de talentos, satisfacción de necesidades de grupos. Ya una vez establecidos los objetivos se tiene que concebir la expresión escrita como un proceso, y el segundo paso es estudiar el proceso evolutivo de la escritura del niño:

De acuerdo a Juárez (citado en Sastrías, 1993) La expresión escrita se estimula de acuerdo a la edad y capacidad de la persona, dando como resultado la siguiente división.

PREESCOLAR

El niño experimenta sus primeras invenciones en el terreno de la escritura, ávido de plasmar en papel sus emociones y experiencias; aprende que “ las marcas en el papel tienen el poder del significado”, hace garabatos a los que les asigna contenido; la lectura de láminas se intensifica. Mezcla la fantasía con la realidad, se expresa a través de dibujos y fonemas.

PRIMER GRADO

El niño tiene conciencia de los símbolos universales, no le da importancia si lo que escribe es bueno o malo. Se centra en perfeccionar sus grafismos. Se centra en el presente.

SEGUNDO GRADO

Se interesa por escribir bien, sus composiciones son más estructuradas, ilustra después de escribir. Su pensamiento es reversible(8 años), los tiempos que utiliza son: pasado y futuro.

TERCER GRADO

Las historias son más elaboradas, convencionales: Había una vez..., cautelosas, escribe sobre su vida, tiende hacia la perfección, puede escribir con detalle.

CUARTO A SEXTO GRADO

El proceso de composición se vuelve cada vez más complejo; su vocabulario se enriquece con lectura, el pensamiento por ser más abstractos amplía aún más los temas que le interesen, En cuanto escritura las oraciones pueden variar en longitud y estructura.

Después del conocimiento del desarrollo de dicha habilidad, se pueden estructurar una serie de actividades que la estimulen, adaptándose de distinta forma al nivel de estudios de los niños:

Juárez (citada en Sastrías, 1993) nos dice que para estimular la expresión escrita se debe:

Debe predominar durante todo el año escolar, de principio a fin. Estimular la imaginación infantil, siendo nosotros mismos creativos y haciendo de cada niño un ser:

- autónomo
- visionario
- perceptivo
- flexible
- aventurero

2.3.6 Talleres de creación literaria

De acuerdo con Sastrías, 1998 se proponen tres fases para realizar un taller que son:



Primera Fase (El despertar de una afición)

El provocar emociones en el niño, al escuchar poesía, un cuento, palabras rítmicas, al tocar los libros o acariciarlos con la mirada; observar sus pupilas brillar de curiosidad e interés por lo que narremos o leamos, despertar su sensibilidad, el asombro y el placer por la palabra escrita, son la meta y compromiso.

En esta fase, se debe familiarizar y acercar a los libros, valiéndose de rimas, adivinanzas, juegos de palabras, poesías, cuentos con imágenes, lectura de cuentos, fábulas, leyendas, entre otros, convendría, además que conocieran bibliotecas, visitarán librerías, incluso ferias del libro.

Siendo el objetivo, que el niño tenga conocimiento de los libros, sepa que contiene palabras que los pueden hacer desde reír, hasta llorar.

Es importante que no se le debe forzar a leer por sí solo, esta etapa es de preparación, para que en el futuro, por su propia intención, escoja el mismo sus lecturas, aunque en un principio habrá muchos que desearán leer en privado, por lo tanto debiere de permitírseles y dejar que disfruten a solas su lectura.

Esta etapa del taller no está planeada para los más pequeños; recordando que la mayoría de los niños no tienen un interés por la lectura, todo lo contrario, ya que muchos niños lo asocian con una obligación escolar poco grata.

Se trabajará el despertar de una afición con niños cuyas edades comprendan desde los 5 a 12 años, aunque el material deberá variar en relación con los diferentes intereses y edades.

En esta fase y en las siguientes, para el deleite de los niños y él nuestro también, se deberá leer o narrar alguna obra de la literatura infantil, a manera de atrapar la atención y el interés de los niños.



Segunda Fase (El despertar de una afición)

El niño que se ha divertido y emocionado con la palabra escrita, y ha disfrutado del arte de la narración y la lectura en voz alta, en esta etapa se está preparado para emprender la lectura individual.

En esta, se debe guiar al niño para que vislumbre la lectura, la goce y la aprecie. Cuando se llega a esta etapa, algunos niños ya asimilan y disfrutan la lectura y no requerirán las técnicas que se sugieren, ya que estarán capacitados para escoger sus lecturas y maravillarse con ellas en la intimidad.

A diferencia de las técnicas en las que se le dio al niño libertad absoluta de expresión, las técnicas que a continuación se exponen tienen como objetivo vital la comprensión de la lectura, para que además de disfrutarla, se induzca al pequeño lector a valorar su calidad estética y literaria y a profundizar en los temas. Sin perder la característica del juego y diversión deberán llevarse a cabo en un ambiente agradable y cordial. Serán más controladas, pero siempre respetando la libertad de expresión de los niños.

Para que el niño comprenda la lectura, es necesario que lea con atención y se interese por todo el texto, desde lo sobresaliente hasta los pequeños detalles. Sin embargo, nunca deberá hacerse hincapié en este hecho. Para lograrlo habrá que valerse de ciertas técnicas y estrategias.

Para entender un cuento, se guiará al niño a apreciar, primordialmente como son los personajes -, sus cualidades y defectos, el tiempo, el lugar, el sentido de las palabras, orden cronológico de los acontecimientos, detalles aparentemente insignificantes pero que deben tomarse en cuenta el tema y los valores del cuento.



Durante esta fase no deberá basarse únicamente en la lectura en voz alta y en la narración; se empezará a motivar a los niños para que lean en privado y deberá iniciarse en la expresión oral y escrita, a través de los lecto juegos recomendados.

Se hace hincapié en que el material requerido durante las sesiones, es decir, el cuento o leyenda, debe ser de acuerdo a la edad de los niños, al igual que el vocabulario utilizado.

Después de la lectura, antes de empezar el juego, deberá alentarse a los niños para que hagan comentarios sobre lo que han escuchado o leído, o simplemente para que exterioricen sus impresiones, el promotor debe familiarizarse con el juego, que desarrollará, deberá de preparar con anticipación los materiales necesarios.

En cada sesión, al finalizar el juego, conviene hacer una evaluación acerca de:

Si los niños estuvieron o no interesados en las actividades

Si comprendieron el contenido de la lectura

Si les gustó o no el texto en cuestión

La atención, actitud y aptitudes de los niños

Las dificultades que se hayan presentado

Dicha evaluación le permitirá planear las posteriores reuniones, haciendo modificaciones, según juzgue. (Sastrías, 1998)

Tercera Fase (Consolidación)

OBJETIVO:

Consolidar el interés y el goce por la lectura

En esta fase el niño ya deberá interesarse por sí mismo en la lectura privada y voluntaria. El taller será más formal, se podrán utilizar estrategias de la fase anterior, pero el grado de dificultad deberá aumentarse. Se incluirán, además:

DEBATES

Premeditadamente se da opinión contradictoria sobre la lectura, algún personaje, acontecimiento, etcétera, con el objeto de propiciar un debate entre los niños. Habrá que ser muy cuidadosos y no permitir que termine en “pelea”.

LECTURAS RECOMENDADAS

Con anticipación se hace saber a los niños que habrá una sesión para comentar alguno de los libros que han leído. El día indicado el encargado empieza haciendo comentarios personales sobre el libro; que sentimientos le despertó, que le llamó la atención, que valores encontró, después cederá la palabra a alguno de

los niños y alentará a todos a hacer comentarios profundos sobre el libro en cuestión.

RESEÑAS DE LIBROS

Se les pedirá a los niños que destaquen los puntos importantes, resuma la trama (se aconseja que lo hagan por escrito) y que le reseñen a sus compañeros, quienes tomarán notas y prepararán preguntas que harán al final.



CONFERENCIAS

Los niños podrán preparar una conferencia tomando en cuenta, entre otros los siguientes puntos:

- tema
- valores
- personajes
- trama

Podrán utilizar apoyos visuales como:

- transparencias
- carteles
- dibujos
- música

Sastrías,(1998) propone que al finalizar el ciclo del taller, cuando lo los niños son ya lectores voluntarios, es conveniente propiciar la formación de grupos de “amigos de la lectura”, con el fin de dar seguimiento a la labor desarrollada. Se les invitará a que se reúnan esporádicamente a convivir y a platicar sus experiencias en torno a los libros y a sus lecturas, y a sentirse orgullosos por cada libro leído.

2.3.7 Construir el mundo con palabras

Para Rubio (citado en Sastrías, 1998) los niños que se presentan por primera vez en un taller de creación literaria, generalmente cargan varios lápices y cuadernos. Con cierta timidez se acercan a sus lugares, adoptando una posición estricta. Y apenas se inicia la sesión, se apresuran a copiar todo aquello que les señale el instructor.

Será porque los niños llegan al taller dispuestos a practicar un modelo

didáctico semejante al que han desarrollado en la escuela. Un modelo en el que incentiva la heteronimia, la pasividad, la obediencia, más no la crítica y, características que deben sustituirse con urgencia por otras que le otorguen una dimensión más humana o la docencia, como la autonomía, la reflexión, la curiosidad y la crítica.

A estos niños que aceptan el desafío de compartir un taller de creación literaria, se recomienda que dejen fuera del aula los formalismos propios de la escuela, que entren a la sesión del taller sin presión alguna. Este taller al que Carlos Rubio llama Construyamos el mundo con palabras tiene dos propósitos fundamentales: estimular al niño a expresarse por medio de la palabra escrita e incentivar al hábito de la lectura recreativa. Para lograr estos objetivos se ha diseñado un modelo de aprendizaje amparado en las propuestas de la metodología participativa, en la que el niño no interviene de forma aislada, por lo contrario, lo hace junto a su familia y su comunidad.

Para lograr un buen aprovechamiento de esta experiencia, el grupo no debe sobrepasar los quince años. Es recomendable que estos pertenezcan a la misma comunidad, pues las necesidades de los pequeños deben ser en algunos aspectos semejantes. Antes de iniciar el taller, el instructor realiza una investigación sobre la comunidad, determina el nivel socioeconómico, características de la cultura y el uso del lenguaje. Para este fin, puede valerse de la observación y de la entrevista no formales con diversos miembros del lugar. Además visita a la biblioteca pública de la zona, si esta existe con el fin de conocer las facilidades y dificultades que encuentran los niños para practicar la lectura.



En la primera sesión de trabajo, el instructor realiza un diagnóstico con el fin de averiguar rasgos de ellos.

Concluida la elaboración de diagnóstico, se desarrollan sesiones semanales de aproximadamente hora y media de duración. Los géneros de la poesía y el cuento son los tópicos. Para iniciar a los pequeños en el oficio de crear y leer los poemas se recurre a juegos populares como: Aserrín, aserrán, la pájara pinta, o ahí vienen los moros. Los niños recopilan estas tradiciones orales consultando a padres y miembros de la comunidad. Luego practican los juegos, junto al instructor en la sesión del taller. Después de divertirse a campo abierto, los niños escriben las letras de esas canciones anónimas y descubren que construyen pequeños poemas, posteriormente componen sus propios juegos. Cada uno de esos juegos es practicado en el taller. Al llegar a la quinta sesión el pequeño conoce algunos poetas. Para lograrlo, se le entrega a cada niño un grupo de tarjetas que contienen poemas disímiles. Los chicos escogen el que más les llama la atención y lo recitan a sus compañeros de manera creativa. Luego, en su hogar, escriben su propio poema.

Para iniciar a los niños en el arte de leer y crear cuentos, se practica la lectura de una obra clásica, ya que el primer cuento del taller debe captar la atención del pequeño. Un autor que sugiere Rubio es Oscar Wilde. Los chicos recrean el texto del cuento elaborando diapositivas caseras, estas diapositivas llevan en lugar de película un pedacito de papel pergamino, con un dibujo, los niños proyectan sus obras y cuentan nuevamente el niño encargado con sus palabras. A continuación se realizan nuevas dispositivas y el nuevo texto de un nuevo diferente, todo creación de los niños. La innovadora producción



audiovisual, se exhibe ante los compañeros. Para Carlos Rubio, (1998) Una de las sesiones del taller más agradable es el recopilar leyendas autóctonas, por lo general estas leyendas son “ cuentos de miedo”. Los niños escriben sus propias versiones y las expone en el taller. Luego, realizan máscaras que representan a los personajes de los cuentos

En la última sesión del taller se efectúa un de cierre ya sea ceremonia o exposición a la que se convida a la comunidad. En esta los niños leen algunos de los cuentos o poemas que han creado. También se realiza una exposición de los trabajos realizados en el área de las artes plásticas. Se recomienda que las creaciones literarias de los pequeños sean publicadas en un folleto sencillo.

Al finalizar el taller los niños son diferentes actúan con naturalidad se olvidan de la rigidez y la didáctica.

2.3.8 El arte como catarsis de lo reprimido

El arte en sus diversas manifestaciones según los estudiosos es la fuga de las emociones

Aristóteles en su obra Poética define la catarsis como la “ Acción artística que moviendo a compasión y temor, obra en el espectador la purificación propia de estados emotivos”. (Citado en Vargas Llosa , 1995)

Disciplinas como la Psicología mencionan que la catarsis desde el punto de vista del psicoanálisis consiste explicar la naturaleza de los estados emocionales que habrán de ser objeto de la catarsis artística: Complementando que el acto de estar constituidos por experiencias traumáticas significativas en la vida del sujeto generalmente remontadas a la época de la infancia, ya que existen



sentimientos reprimidos desde esta etapa tierna y se acumulan en el inconsciente.

Por otro lado Freud en su Autobiografía señala: Se reconoció que en el mundo de la fantasía era un dispositivo creado con la dolorosa transición desde el principio del placer a la realidad, para así permitirse satisfacer su instinto en el cual había tenido que renunciar en la vida real.

“El artista se había refugiado bajo el carácter neurótico, en un mundo fantástico, por medio de la creación, y las obras de arte, para él eran satisfacciones fantásticas de deseos inconscientes análogamente a los sueños con los cuales tenía que compartir el carácter de transición, ya que a la vez tenía que evitar el conflicto con la represión” (Freud, citado en Pereira , 1995)

2.3.9 Componentes literarios

En breve se presentan algunas estrategias que Lujan, propone para su taller de deslizar de la imagen a la palabra, y viceversa y son retomadas para la realización del presente trabajo,

2.3.9.1 Personajes

Caracterización o retrato. Diversas imágenes, conllevan a destellar emociones, recuerdos, asociaciones de ideas, si se trata de imágenes figurativas, parte de dicho efecto es producido por los personajes que inundan en ellas, siendo que influye su aspecto externo, la forma de vestir, de caminar, de moverse etc., contribuyen a la función que desempeña el personaje. Estos personajes pueden hacer germinar lento pero eficaz la creación literaria (Luján 1999)

Capacidades. Los seres cuentan con diversidad de aptitudes, siendo estas precisamente las que permiten diferenciar y potencializar acciones, para distinguirlos.

O en caso contrario entender la pérdida o carencia de capacidades.

(Lujan, 1999)

Posteriormente de la lectura de las leyendas, el niño podrá entender la naturaleza constitutiva posible de los personajes, para que después logre crear personajes con su diversidad de capacidades.

Personificación. Para Lujan, En ocasiones el encuentro con un cuadro, una escultura, se puede escribir a partir de la identificación misma con un personaje, acogiéndolo cada cual en su ser de diferente

Él plantea ciertas cuestiones que a continuación se detallan.

El pensamiento base para la aplicación de este ejercicio es la empatía: Soy lo que veo, lo que escucho.

A modo tal como plantearse dichas interrogantes: ¿Qué haría en lugar de dicho personaje?, ¿ Cómo me sentiría yo en su lugar?, ¿ Qué ambiente me rodearía si estuviera en ese lugar?

De esta manera se hace partícipe de la sensibilidad de la vida y las evoluciones del personaje. (Lujan, 1999)

Diálogo. Lujan de igual manera propone que por medio de la imagen hay motivación para la escritura motivación para la escritura, entonces se aborda idear el diálogo, una especie de discurso en que las palabras provienen de los sujetos representados, existiendo la posibilidad de incluir al narrador, al autor, o al lector, u otra forma posible un diálogo interior o monólogo, a bien decir, un

discurso capaz de revelarnos la interioridad de un individuo, su psicología, sus sentimientos, sus metas. Los diálogos entre los personajes pueden abarcar múltiples aspectos, incluyendo lo que les rodea, la época en que se desenvuelven o alguna acción en específico que se encuentren realizando.

Pero aún para efectos de la creación literaria por medio de lecturas de leyendas prehispánicas, se puede explotar el recurso introspectivo para crear personajes, incluso de manera de catarsis.

Las acciones. La serie de acciones realizadas por uno o más personajes condensa uno de los ingredientes del relato, sirve de germinador de un texto perteneciente a cualquiera de los subgéneros narrativos: la fábula, la leyenda, el mito, el cuento, la novela, la poesía de carácter legendario. (Luján, 1999)

La imagen simbólica. A esta categoría corresponden aquellas representaciones en las que se adivina una encarnación de hechos o creencias, o cuando se interfiere una síntesis de un concepto moral o intelectual con el que se vinculan por correspondencia o semejanza.

En la apreciación simbólica de la obra de arte, existen formas que expresan una verdad interior, que es inconstante y depende de igual forma de las distintas épocas. (Elías Luján 1999)

2.3.9.2 Alrededor del tiempo

Lujan propone que para desembocar la escritura por medio la imagen existen posibilidades y entre algunas de estas mencionan piezas fundamentales como son el espacio y el tiempo

La consecutividad. En base el carácter periódico del tiempo se puede escribir, sobre el presente, pasado y futuro de un personaje presentado

La consecuencialidad. Otro punto desde el cual se puede aproximar a la noción del tiempo en las obras plásticas es el de buscar, plantear las causas y efectos de los sucesos que en ellas representan.(Lujan, 1999)

De la misma forma en las leyendas prehispánicas se busca la interrogante de los hechos que conllevaron a esas historias, los niños mismos plantearan dichas preguntas, de manera que quede al descubierto su afán de descubrimiento.

2.3.9.3 Alrededor del espacio

Espacios significativos. Cuando el lugar en el que transcurre la acción mostrada en una pieza, o en escritos que posee valiosas connotaciones históricas, se abre una nueva brecha para escribir con base a parámetros espaciales.

Recorriendo el espacio. Es posible el acercamiento concebido como un concepto temporal. Por ejemplo, si la escena en que existe una situación realizada, se deja llevar por el recorrido secuencial del espacio y estructurar un relato o poema, fundamentado en sucesos ocurridos en cada uno de esas secciones

2.3.9.4 Formas literarias

Es necesario mencionar que en este capítulo se detallan aspectos de literatura importantes para distinguir los textos creados por los niños del taller de leyendas prehispánicas.

Son algunas formas básicas de la composición literaria que darán la base de elección de la creatividad literaria

Los temas

Los lugares comunes.

Las proposiciones acerca de escribir, en base a un tema específico, no son habituales en los talleres. Ordinariamente se abunda en temas inentiligibles, desembocando en la simpleza de asuntos escolares, esto mengua la convivencia con la escritura a los pequeños.

Esto encarece tanto la vivencia de la escritura así como devalúa el valor real de los textos. (Elías Luján 1999)

Una alternativa: Los temas paradójicos

Para Luján, los temas paradójicos son alguna las oposiciones que conformaban una dualidad, es la que une al hombre y al animal. Entre la diversidad de tesoros arqueológicos conservadas de las culturas mesoamericanas, existen muchas piezas que representan a dioses o guerreros saliendo de las fauces de un animal, aludiendo tal vez a concepciones mágico-religiosas, o al deseo de ver sumadas las potencialidades de ambas especies. Estas unidades dinámicas no únicamente expresan en las parejas hombre-animal, o vida-muerte, sino también en otras dualidades como las de los conceptos del

bien y del mal, se puede deducir que puede acarrear consecuencias no deseadas y ser origen de desgracias.

Es necesario resaltar que este tipo de temas afina la inteligencia e imaginación, constituyendo así un jugoso desafío para nuestras creencias, la capacidad de tolerancia, y en un sentido aún más profundo, para nuestra cultura

Figuras

Para situarse en un lenguaje estrictamente literario se debe hacer uso de figuras o voces cargadas de connotaciones, que se alejan del empleo gramatical consuetudinario en busca de estilo(como conferir intensidad emotiva, reflexiva, o estética del discurso), para lograr esto se modifican o redistribuyen las palabras, o se introduce un pensamiento inesperado. Algunas figuras funcionan como un sutil sistema de vibraciones sonoras, otras como la entrada del sentido. (Lujan, 1999)

Comparación : Similitud o diferencia entre dos ideas, personas o cosas, esto resulta muy maleable, abre posibilidades de un desarrollo sin límite, siendo capaz de producir efectos sorprendentes. (Lujan, 1999)

Metáfora: Esta es la figura central de la poesía, y ha sido vista como una analogía, como una comparación abreviada, como el traslado del sentido propio de una palabra a otra figurado, basado en reconocer una relación de semejanza entre los significados de los términos en ella incluidos, por otro lado vincula aspectos visuales o existenciales de la realidad que habitualmente no están asociados entre sí.(Lujan, 1999)

Prosopopeya : Es un tipo de metáfora que otorga vida a lo insensible, razón a los animales, etcétera, y es muy cercano al pensamiento animista de los niños pequeños.(Lujan, 1999)



La sinestesia: Pertenece a otra variedad de metáfora que permite relacionar sensaciones, o bien asociar elementos que provienen de los sentidos corporales con sensaciones internas- mentales, psicológicas y sentimientos. Mediante la sinestesia podemos describir una sensación física, emotiva o psíquica, con las palabras con las que se representaría una vivencia captada por cualquier otro sentido.

El símbolo: Figura que al igual que la metáfora trabaja con semejanza, manteniendo presente el significado real, e incorporar al mismo la idea que sugiere. Debido a su carácter repetitivo e insistente, al símbolo se le conoce como “ metáfora petrificada”. (Lujan, 1999)

Metonimia : Consiste en designar una cosa con el nombre de otra con la que guarda una relación de contigüidad espacial (Lujan, 1999)

Sinécdote : Es un tipo de metonimia que nos permite nombrar él todo a través de una parte temporal o causal. (Lujan, 1999)

Hipérbole: o ponderación desmesurada de la realidad, subraya lo que expresa con la intención de rebasar lo verosímil, aumentando o disminuyendo su significado para crear otra dimensión de lo real:

La realidad mítica, quimérica, maravillosa, irónica, etcétera.

(Lujan, 1999)

Enumeración : Resulta de enlistar expresiones que implican una serie de conjuntos o una serie de partes (aspectos, atributos, circunstancias, acciones, etcétera) de un todo. (Lujan, 1999)

Paradoja: o la unión de dos ideas supuestamente antitéticas de la que surge un significado nuevo. (Lujan, 1999)



Las imágenes verbales: Con su posibilidad de representar vivamente una cosa a través del lenguaje, nos permite otro tipo de acercamiento a las obras plásticas. Los poetas al igual que los pintores, trabajan con imágenes y a menudo su discurso se apoya más en ellas que en pensamientos estructurados en oraciones. (Lujan, 1999)

La imagen surrealista: Resulta de la unión o contraposición de dos elementos muy contrarios, tiene la capacidad de provocar efectos muy interesantes. Cuando más distantes son los elementos entre sí, más sorprendente es el resultado.

La anáfora: Repetición de una o varias palabras al inicio de una serie o de frases o versos, es una figura que ubicada entre la sonoridad y el pensamiento, agrega al texto un carácter rítmico, al mismo tiempo, encuadra su enlace sintáctica y su carga semántica. (Lujan, 1999)

Algunos tipos de composiciones poéticas

Elegía : Tipo de composición que permite expresar sentimientos dolorosos

Hipotalamio : Creado para celebrar una unión o casamiento reciente.

Poema narrativo: subgénero poético en la que se relata un evento expresado usualmente a través de un crescendo. (Elías Luján, 1999)

Cuento breve: En este las características del relato se condensan, y es de todas las formas narrativas la que más se acerca a la poesía.

2.4 TÉCNICAS PARA PROMOVER LA LECTURA

2.4.1 Narración oral

La narración oral es una comunicación directa entre el narrador y el auditorio, este requiere preparación, se tendrá que interiorizar el cuento para poder conservar la esencia de éste e imprimir fuerza acorde a nuestra interpretación personal. Se recomienda preparar el cuento breve de acuerdo a la edad e intereses del auditorio, conocerlo y comprenderlo. No se requiere memorizar lo que se va a narrar pero si es recomendable practicar la narración cuantas veces sea necesario.

Durante la narración se debe:

Imprimirle vida al cuento a través del lenguaje del cuerpo.

Caracterizar a los diversos personajes con cambios de voz, si así se requiere.

Modular el tono de voz, mantener un ritmo adecuado.

Pronunciar con nitidez pero, más importante es ,regocijarse y compartir la narración con los oyentes.

No olvidar dirigirse al auditorio, no fijar la vista siempre en las mismas personas, narrar el cuento, leyenda etcétera, completo y decir su título y nombre del autor. (Margarita Heuer citado en el libro de Martha Sastrías, 1998)

2.4.2 Lectura en voz alta

Para Sastrías, (1998) al igual que en la narración, se debe escoger un cuento breve acorde a la edad y prestando atención a los intereses del auditorio. Además de seleccionar el vocabulario que se considere desconocido para los



niños, antes de empezar la lectura – para evitar interrupciones durante esta -, explicar por medio de juegos el significado de las palabras nuevas. (Esto se hará durante las primeras sesiones, después se alentará a los niños para que encuentren el significado de una palabra nueva)

2.4.3 Lecto- juegos

Las técnicas y el método que se utilizan están basados, como una forma de quitar los mitos acerca de la lectura y acercar a los niños a ella, de una manera natural y divertida. La idea es que la lectura llegue a formar parte de su mundo fantástico e imaginativo. (Sastrías ,1998)

2.5 CLASIFICACIÓN DE LIBROS DE ACUERDO A LA EDAD

Existen diversos elementos susceptibles de ser analizados en el libro infantil, que conforman la obra como un todo: la elaboración lingüística, las ilustraciones, la diagramación y la presentación general. Otros elementos extratextuales como los niveles lectores ganados, el contexto y la moda también deben ser tomados en cuenta a la hora de evaluar este material, además de las posibilidades de acceso, su costo y su mercadeo, A continuación se expondrán brevemente los criterios de selección que según Hanán (citado en Sastrías, 1998) deberán ser tomados en cuenta para valorar libros para niños y jóvenes.

2.5.1 Libros recreativos

Según Hanan, (1998) Son aquellos que abarcan géneros literarios: poesía, cuento, leyenda, novela, mito, teatro, etc., Responden a un tipo de lectura que

llena las necesidades individuales de cada persona, también se añaden a esta categoría productos de la industria editorial moderna: Libros de imágenes, álbumes, libros animados en general.

2.5.2 Libros de información

Estos libros tienen como característica su contenido informativo. Como resultado, se enfoca principalmente a la explicación de hechos y fenómenos que en ellos se trata. Para esto se requiere un lenguaje sencillo, fácil de digerir

Si se requiere el uso de términos propios de una disciplina deben ser explicados, mediante glosarios en los cuales se ofrezcan definiciones claras congruentes a la comprensión del texto y las ilustraciones. Características esenciales tienen que ser tomadas en cuenta. Exposición amena, de manera que se transmita interés y entusiasmo para abordar el tema; información correcta y actualizada; imágenes acordes al hecho o fenómeno tratado, para que no den lugar a equivocaciones; leyendas de cada figura o cuadro y nombres y señalamientos en lugares correspondientes.

En cada área debe existir su propia metodología de presentación. Para cubrir el requerimiento debe contarse con la ayuda de especialistas en la materia.

Este tipo de libros están íntimamente ligados con disciplinas científico técnicas específicas. Cubren especialmente necesidades de información. También se les conoce como libros de no- ficción, o complementarios por su carácter científico.

2.5.3 Elementos textuales

Para Hanán (citado en Sastrías, 1998) La calidad literaria define principalmente el valor del libro recreativo. Ya que esta le otorga su condición de obra artística, que asegura su permanencia en el tiempo y estimula el disfrute de la lectura. La calidad literaria se manifiesta en componentes que se mencionarán a continuación:

Uso adecuado del lenguaje

Este se refiere al manejo correcto del idioma.

El material que integra a la obra literaria es exclusivamente lingüístico: grafemas, frases y operaciones conectadas por relaciones sintácticas más o menos complejas. No olvidando el hecho de que además del disfrute estético, el niño se está apropiando del código a través de la lectura, no deben descuidarse aspectos como: usar correcto el tiempo verbal, que concuerden con la persona y el número del sujeto gramatical, coincidencia temporal, ajuste a los modos verbales (indicativo, subjuntivo, imperativo), fallas de sintaxis, uso adecuado de los signos de puntuación, adverbios, preposiciones y, en general en cualquier tipo de incorrección ortográfica, de sentido, y de redacción.

Vocabulario

De acuerdo a los niveles de edad, debe existir sincronía entre el vocabulario y el material de lectura presentada. Si existieran palabras poco comunes estos deben inferirse por el contexto o de lo contrario ser explicados en un glosario. Al igual se encuentran las expresiones propias de una región o país. Con esto no se quiere decir que la obra literaria se deba reducir a un lenguaje desolado y simple.



Valores estéticos

Esta es la riqueza y fuerza expresiva del lenguaje, incluye la originalidad en el planteamiento de los temas, la construcción de mundos imaginarios, coherencia en el planteamiento de la trama, adecuado carácter de los personajes, nudo en el desarrollo de las historias, y mantener la habilidad en el manejo de las secuencias espacio- temporales.

En narrativa deben desecharse aquéllas historias que carezcan de esas características señaladas anteriormente, además de los que tienen empleo excesivo de diminutivos, estilo rebuscado o retórico, evidentes aspectos didácticos, prevalecer de lugares comunes, comparaciones pobres, argumentos simples, morosidad narrativa, y todos aquel elementos que nos prive de emoción, diversión e interés al momento de realizar la lectura

En poesía deben tomarse en cuenta algunos elementos que determinen el género, métrica, ritmo y rima, además del uso rico y de encadenamiento del lenguaje, que descubre formas, sensaciones a través de la combinación de la palabra, creando así un juego de sonidos y sentidos. En la poesía rimada es indispensable el buen manejo de las rimas asonantes y consonantes y de la métrica, También deben ofrecer logradas figuras literarias, imágenes, metáforas y comparaciones.

Deben ser desechadas todas aquellas obras que abunden en el uso de diminutivos, rima fácil o forzada dislocación rítmica y estilo rebuscado.

Elementos transmitidos

En cuanto a los valores transmitidos, no deben ser considerados aquellos libros que manifiesten subestimación o rechazo hacia grupos sociales, raciales o



religiosos. Otros valores tienen que ver con el contexto cultural donde se originó la obra o el sistema particular de valores que cada individuo tiene. Sin embargo, no se recomiendan aquellos libros en los que impera la justicia o la violencia, que nos hagan caer en actitudes sobre protectoras, o de censura que nieguen al niño la posibilidad de conocer el mundo tal como es.

2.5.4 Elementos extratextuales

Como se señala anteriormente, para la evaluación de libros infantiles es necesario tomar en cuenta algunos aspectos extratextuales que tienen que ver con los valores transmitidos y la presentación del material. Estos son elementos llamados “ elementos externos “ (Shell) que determina “ legibilidad “ del texto (Spink),(citado en Sastrías, 1998)

2.5.5 Calidad gráfica

El diseño gráfico y las ilustraciones determinan también la presentación de este material. Se deben considerar en algunos aspectos como: formato, tipo de papel, portada, tamaño de letra, encuadernación, así como los niveles de edad y las necesidades de uso que puedan tener estos libros en la biblioteca o en el aula. La calidad gráfica tiene que ver directamente con el diseño y la relación entre texto e imagen con la calidad de la diagramación, el uso inadecuado de estos elementos, por ejemplo el desregistro de las ilustraciones, o una portada poco atractiva, pueden ser motivos de reservas por parte del evaluador . En casos extremos como la superposición del texto sobre las imágenes o sobre fondos que impiden su lectura, puede ser motivo de rechazo.

La ilustración es uno de los aspectos que más destaca en la elaboración de estos libros, la relación texto- imagen varía de acuerdo a la edad del receptor. Existen libros exclusivamente de imágenes hay libros donde la predomina la imagen y otros donde desaparece. Es de suma importancia, entonces, para la evaluación, considerar el dominio de la técnica por parte del ilustrador, la creación de personajes mediante rasgos distintivos, la expresividad, la educación al texto, la coherencia y la presentación de secuencias y, en fin, todos aquellos elementos de composición estética como la combinación armónica de colores, estilo, dimensión, trazo, proporciones, etc. En el caso de los libros latinoamericanos es importante que no se repitan los clichés o patrones de representación facial, algunos de ellos con genotipo nórdico.

2.5.6 Niveles de edad

Este probablemente sea uno de los aspectos más difíciles de convenir al seleccionar libros para niños. Cuando se habla de niveles de edad se habla en un sentido hipotético a un sistema de educación formal. Al igual si se refiere a un sentido de orientación psicológica a que un libro es para tal edad estamos siendo de alguna forma imprecisa.

A partir de los planteamientos de Piaget, y de los programas de educación se plantean orientaciones generales, acerca de las habilidades lectoras que un niño ha ganado a diferentes edades, esto ayuda para hacer recomendaciones más o menos seguras, acerca de los niveles de edad a los que pudiera estar dirigido un libro determinado. Sin embargo, en países latinoamericanos donde existen irregularidades acerca de la alfabetización, donde núcleos de los analfabetos,

neoelectores, preelectores son numerosas, resulta impreciso hacer recomendaciones comprometidas y seguras con este grupo de individuos cuyas posibilidades de acceso al libro son realmente difíciles en sus contextos.

2.5.7 La lectura creativa

Para Núñez, (1996) la lectura, además de una actividad recreadora, tiene que convertirse en una actividad creadora. Leer nos permite recrear la realidad, así como fomenta el desarrollo de las facultades mentales del individuo, una buena lectura nos debe conducir a desarrollar nuestra capacidad creativa; esto es, no solo recrear la realidad sino crear otras realidades. “ Y ocurre así porque el leer significa adentrarse en un universo de signos mudos que solo la lectura puede reactivar o vivificar, quizá también porque la verdadera, la auténtica lectura comienza, en el momento en que la presencia del texto como tal desaparece”. En efecto, de acuerdo a lo dicho por José Pérez Rioja (1998) la auténtica lectura va del nivel de comprensión al de la creatividad, pasando por la traducción, la internalización y el juicio crítico. La creatividad permite trascender al texto para que este se convierta y reconvierta. Por esta razón actualmente se prefiere hablar de lecto-escritura y no de lectura y escritura por separados.

Calleja, (1998) habla de animación de la lectura al acto transformador de la lectura en experiencias placenteras mediante él “ Contar historias reales; simples juegos de artificios para algunos, recetas para otros y, confió, muestra para los restantes de haber apostado por la motivación, el juego imaginativo y la capacidad creadora de los propios alumnos como forma, sino la más idónea ni desde luego la única, si la más amena con la que estimular su condición de tales”. Aunque las

experiencias lectoras planteadas por Calleja se refieren fundamentalmente a libros de literatura, es indudable que este tipo de ejercicios se puede aplicar a cualquier lectura y deberían emplearse como técnicas didácticas, porque constituyen una fuente de enriquecimiento intelectual, afectivo y axiológico. Bellenger, (1996) advierte:

Ciertos lectores entran en un libro para imaginar, crear. El libro es en este caso punto de partida, soporte, detonador. El libro abre la mente. Esto lo sabe el escritor que lee mucho. El libro es fuente, creador de ideas, fulminante de los procesos de asociación. Esta lectura es a veces detestada, porque se ve en ella una falta de atención y concentración. La lectura creativa dificulta una asimilación seria y completa, pero permite un cambio, una superación al lector. Es el medio para actuar, instrumento para el placer personal, de vivir el fruto de la propia imaginación solicitada por el libro.

En esta propuesta, Bellenger considera que el fundamento o clave de la lectura reside en el deseo. La relación placer de la lectura y necesidad de leer se satisface a través de un deseo múltiple: La autoexpresión, la curiosidad, el dejar constancia de la propia experiencia, la búsqueda de nuevas respuestas, etc. José Antonio Pérez Rioja, cita Bellenger que, “ basándose en el resultado de sus observaciones y experiencias como en el de sus propias intuiciones, resume en estos puntos “ la fundamentación de la lectura creativa”:

Leer es identificarse con lo leído.

Leer es con frecuencia encerrarse (en sentido propio figurado.)

Leer es salir transformado de una experiencia de vida, es esperar algo.

El lector mantiene una relación con el libro: las palabras, sus arranques,



sus repeticiones, su música, y el placer llega leyendo, como algo a la vez implacable y deseable.

El placer de leer viene de la espera: hay narración, vida, duración; existe siempre la certidumbre de averiguar el final.

Leer es una aventura.

La lectura es una escritura inexistente pero deseada.

Este capítulo señala los aspectos básicos de la niñez intermedia abarcando aspectos psicológicos, cognitivos, gustos e intereses.

2.6 NIÑEZ INTERMEDIA

De acuerdo a la teoría del desarrollo de Jean Piaget, (1964) la población elegida oscila entre los 7 a 9 años, la cual ubicamos en la etapa de las operaciones concretas, que abarca la edad de siete a once años, las características que presentan los niños en esta edad son:

- Capacidad de resolver problemas concretos en forma lógica
- Tienen un juicio por medio del cual, saben identificar la consecuencia de sus acciones
- La reversibilidad se manifiesta en su vida cotidiana, es decir entienden conceptos como frío y caliente, claro y oscuro. Comprenden la seriación
- Se ubica en tiempo, espacio, y tiene noción de la cantidad
- Es capaz de seleccionar, clasificar, y entiende algunas leyes.
- Los niños distinguen la realidad de la fantasía
- Tienen la capacidad de descentrar (tomar en cuenta aspectos diversas perceptivas de una acción, en vez de concentrarse en una sola cosa.

2.6.1.Aspectos del desarrollo de la personalidad en la niñez intermedia

Según Papalia y Wendkos(1997) en el aspecto referente al empleo del tiempo a esta edad, es común que los niños prefieran jugar solos o con otros niños, y sobre todo en esta etapa ver la televisión.

La diferenciación de géneros, es muy visible; los niños comienzan a darse cuenta de su fuerza, las niñas generalmente adoptan modales suaves, delicados ante los demás.

Alrededor de los seis años, el niño comienza a participar de la comunidad escolar, un contexto organizado con normas diferentes, en ocasiones el niño ya no sólo es capaz de jugar al lado de los demás niños, sino que busca un fin común, en sus relaciones interpersonales se manifiesta genuina cooperatividad (Sullivan, 1953)

De acuerdo a Reinbeck , (1985) paulatinamente, el grupo de compañeros del niño va adquiriendo mayor importancia para él convirtiéndose en una de las fuentes primordiales de la autoestima

Lo que más le gusta es demostrar sus habilidades para ganarse el reconocimiento positivo de los demás, es en este periodo cuando el niño debe ganarse la aprobación de las figuras de autoridad como padres y maestros.

Sentimientos demostrados para su mejor amigo cobran importancia para él ya que empieza a conocer los sentimientos desinteresados y espontáneos hacia los demás.

Esta etapa tiene adquiere importancia para el desarrollo psicológico ya que prepara al individuo para establecer más adelante relaciones intimas.



El pequeño debe aprender en forma más racional con el mundo que lo rodea y desarrollar el sentimiento de industriosidad (Erikson, 1950). Solo si lo logra podrá sentirse como un “ lidiador racional” (Allport, 1961) evitar el sentimiento de inferioridad (Erikson, 1950; Adler 1973), ya que su necesidad de autoestima debe satisfacerse sintiéndose capaz y competente (Erikson, 1964)

Escasamente algunos niños se inclinan por la lectura, y generalmente gustan de formar parte de asociaciones, grupos, clubes, etc.

En lo referente al lenguaje, este se desarrolla con rapidez, comprenden e interpretan mejor el proceso de comunicación, la habilidad para definir palabras aumentan, aunque su capacidad de sintaxis es limitada, ya que es a partir de los nueve años cuando las palabras se organizan en frases y oraciones.

En este periodo es importante resaltar la importancia de la educación, y esta debe realizarse enseñando a los niños a pensar.

Es recomendable enseñar destrezas para pensar en relación con actividades de la vida diaria, es decir vinculadas con el hogar, la escuela, comenzando se pueden formular preguntas como: ¿ Para qué?, ¿ Cómo?.

Pedir a los niños que equiparen información para identificar relaciones entre palabras o conceptos. (Categorización)

Fomentar el pensamiento crítico, es decir que los niños evalúen la información proporcionada.

El utilizar el recurso de imágenes guiadas (imaginar un hecho o experiencia) ya que las imágenes sensoriales ayudan a acumular información en la memoria a largo plazo, tomando en cuenta que entre más sentidos intervengan es mejor.



Otro aspecto a recomendar es sugerir proyectos que pongan en juego su creatividad, como pintar, escribir un poema, invitándoles a elaborar una primera versión, y a continuación refinar su trabajo.

De acuerdo a Wallon plantea un sistema clasificatorio de las etapas del desarrollo. Para él, el objeto de la psicología era el estudio del hombre en contacto con lo real, que abarca desde los primitivos reflejos hasta los niveles superiores del comportamiento.

Plantea la necesidad de tomar en cuenta todos los niveles orgánicos y sociales para explicar cualquier comportamiento, ya que según este autor el hombre es un ser eminente social.

Seis son los estadios que propone Wallon para su estudio, pero el que interesa al trabajo recepcional es el quinto estadio que comprende de los seis a los once años. Dicho estadio se centra en el avance del conocimiento y explicación de las cosas.

Se dan dos tareas primordiales que son:

- Identificación de los objetos por medio de cuadros representativos
- La explicación de la existencia de esos objetos, por medio de relaciones de espacio- tiempo y casualidad

En el desarrollo del pensamiento categorial, se diferencian dos fases:

La *Primera Fase de (6 a 9 años)* El niño nombra las cosas, después se da cuenta de la relación existente que hay entre esas cosas.

La *Segunda Fase de (9 a 12 años)* Se llega a una situación de definición a una situación de clasificación. En esta fase el niño clasifica los objetos que antes había pronunciado y los clasifica según distintas categorías.



De acuerdo a Erikson, las etapas de desarrollo se dividen en ocho, y según este autor la personalidad del individuo nace de la relación entre las expectativas personales y las limitaciones del ambiente cultural.

Y la etapa que interesa al trabajo es la del sexto a doceavo año. Esta etapa es la del ámbito de las relaciones interpersonales del niño se amplía e la escuela y con la gente que lo rodea.

Surgen en él las ideas de competición y cooperación con los demás, así como los sentimientos de superioridad o inferioridad.

El desarrollo intelectual presenta las siguientes características:

- Retienen con facilidad, prestan mayor atención a lo que se dice
- Expresan sus sentimientos con mayor rapidez
- Las cosas son buena- malas, fabulosas- terribles; pocas veces definen con un término medio
- Capacidad de análisis, les gusta tener variedad de actividades, como clubes, juegos donde combinen reglas, y coleccionar cosas
- Al dar un opinión es probable que contesten: “ Eso es una tontería” o “ no lo quiero hacer
- Aun son egocéntricos pero comienzan a pensar en los otros
- Regularmente responden “ ¡eso no es justo!”, Se rehúsan de aceptar reglas que no fueron aprobados por ellos.

(Artículo de internet, [http://www. Nncc.org/Child. Desv/spides.7a 8a.html](http://www.Nncc.org/Child.Desv/spides.7a%208a.html))

A continuación se detallan aspectos del México prehispánico; cerámica, religión, literatura, etc. Se encuentra el concepto de leyenda y sus divisiones hasta llegar a la forma particular de leyenda prehispánica.

2.7 CONTEXTO HISTÓRICO DEL MÉXICO PREHISPÁNICO

El antepasado del México prehispánico es como una lejana historia que nos va relatando la aventura cultural y civilizadora del hombre, son testimonios de lo que el ingenio y esfuerzos humanos construyeron con rudimentarios instrumentos, ejemplo de grandes civilizaciones forjadas, raíces profundas esencia de una cultura propia.

Según Caso y Jorge A, (1956) la época prehispánica data sus inicios cuando procedentes de Norteamérica, algunos cazadores nómadas fueron penetrando al territorio mexicano en busca de mamíferos pleistocénicos.

Continúo con los recolectores y cazadores inferiores que dieron lugar a los grupos que descubrieron el cultivo del maíz, la calabaza, el frijol, y otras especies comestibles, llegando así a los pueblos sedentarios agrícolas, que crearon más tarde los centros urbanos y las brillantes civilizaciones del México antiguo.

Los primeros pobladores de estas tierras fueron llegando del norte en forma de pequeñas bandas cazadoras, se dispersaron y asentaron en lugares tales como: Chihuahua, Sonora, Baja California, Tamaulipas y otros sitios del territorio en donde abundaban los animales de caza mayor; a la vez que avanzaban del norte hacia el sur, ocuparon lugares de Jalisco y Guanajuato, alcanzando más tarde tierras vírgenes del Altiplano Central.

En cuanto a su cerámica existen figurillas femeninas, danzantes, acróbatas,

músicos, jugadores de pelota, magos ataviados con máscaras fantásticas, enanos, mujeres con dos cabezas y algunas otras representaciones cotidianas, la cual evoca a nuestra mente el colorido de las fiestas ceremoniales, los ritos agrícolas, los juegos, y las ideas mágico-religiosas de esos tiempos.

La cultura va evolucionando, al igual que las manifestaciones artísticas de los grupos agrarios y la presencia de pequeños yugos de piedra, ornamentos de jade, hachas de serpentina, máscaras, vasijas zoomorfas.

Desde un principio los olmecas del sur de Veracruz y el norte de Tabasco elaboran vasijas y figurillas que muestran una clara obsesión felina guiada probablemente de la motivación mágica- religiosa de su tótem, el jaguar, que luego adquiere la categoría de dios.

En las estelas de Tres Zapotes, la Venta y Cerro de las Mesas en la estatuilla de Tuxtla, o en los relieves de Chalcatzingo y Monte Albán, uno observa jeroglíficos y numerales que se asocian de inmediato al calendario, la escritura y la numeración, llegando así a la fijación de los periodos agrícolas, a los rituales en fechas fijas, a las observaciones astronómicas, a la integración de una clase de sacerdotes y astrólogos en cuyas manos quedaba la ciencia de esos tiempos.

Con las civilizaciones del Periodo Clásico, la estructura social, política y religiosa evoluciona a la par del pensamiento cosmológico, se diversifican las herramientas y las técnicas de cultivo, aparecen los centros urbanos y la casta sacerdotal, se integran las artesanías, numerosos productos y materias primas viajan a través de las extensas rutas comerciales, a la vez que con un sentido de planificación, surge la arquitectura en piedra en la que el basamento escalonado o piramidal será inseparable de toda la construcción religiosa.

En las tierras del Petén guatemalteco, por las márgenes del Usumacinta y en las llanuras de Yucatán, los mayas heredan los conocimientos de los olmecas y se convierten en genios de las matemáticas del nuevo mundo; Elaboran un sistema aritmético en la cual la concepción del cero les permite efectuar cálculos perfectos sobre el calendario solar y religioso, sobre la duración del año trópico y las lunaciones, sobre el ciclo venusino y los eclipses; Traducido todo ello en inscripciones grabadas en piedra, en madera o en estuco.

Los pueblos prehispánicos tuvieron un gran conocimiento de las plantas. Desde unos 6000 años antes de la era cristiana, algunos de los grupos de recolectores comenzaron a aprovechar el maíz silvestre, el nopal, el guaje o calabaza vinatera, chile silvestre, añadieron después el frijol, la calabaza común, el amaranto, el mijo silvestre, el aguacate y el zapote amarillo.

La misma tradición agrícola que se fue enriqueciendo a través del tiempo, llevó al conocimiento de muchas plantas útiles, entre ellas el añil o índigo, el palo de Campeche, el tabaco, el algodón, el hule, el henequén, el copal, el amate, el girasol, el liquidámbar, etcétera.

En el reino de los animales existió una gran variedad de especies entre ellos, el venado, el guajolote silvestre, el jabalí, el armadillo, el faisán, el pescado blanco, el tucán, el quetzal, etc.

Es un hecho que las plantas y los animales influyeron en la religión, en la toponimia, en los nombres de las personas y en los días del calendario, en la medicina y en muchos aspectos más, habiendo lugares estratégicos como jardines botánicos y parques zoológicos en donde se cuidaba con esmero de estas.

Generalmente los conocimientos acumulados se transmitían de generación

en generación por tradición oral; pero en los últimos tiempos se contó con pinturas o códices, mapas, registros históricos y tal vez otros medios que debieron haber facilitado la enseñanza, los cronistas nos dicen que los mexicanos contaron con escuelas para los jóvenes, en donde se les ejercitaba en la estrategia militar, o en donde aprendían la administración para gobernar, también se les enseñaban las ciencias tradicionales, artes, derecho, la retórica y otros asuntos.

La medicina que originalmente fue más bien práctica de hechiceros, llegó a contar con doctores, naturalistas, curanderos, internistas, parteros, quiroprácticos, etcétera, los cuales curaban por medio de una medicina, mezcla de ciencia y magia.

2.7.1 Religión

El concepto del mundo dominado por fuerzas sobrenaturales, así como la necesidad de celebrar ritos religiosos en los acontecimientos cotidianos humanos, nos sugiere que la religión era una fuerza dominadora en la vida de México.

Los vestigios materiales más impresionantes de esta cultura son templos, ídolos, pinturas murales de dioses o ceremonias, y libros de temas mágico. Las tradiciones históricas indígenas, escritas después de la conquista española, mezclan mito e historia y al referirse a los tiempos remotos, explican el desarrollo histórico por causas sobrenaturales.

El panteón es una imagen de la sociedad mexicana, en la que la división de las clases sociales, los estratos sociales, la política y las etnias, tienen divinidades, se encuentran dioses de todas las unidades nacionales o políticas: mexicas,

xochimilcas, tepanecas, tlaxcaltecas, etc.

Existían desde dioses patronos de ciudades, barrios, guerreros, como también existían dioses patronos de ciudades, de barrios, sacerdotes, guerreros, patronos de las actividades humanas como enfermedades, partos, o culturales como la caza, la guerra, el comercio, orfebrería entre otras.

La mayoría de los dioses tienen forma y personalidad humana, algunos tienen forma de algún animal como el dios de la tierra muy similar a un dragón, o la serpiente emplumada, deidad compleja multiforme y con atributos diversos.

De igual manera que entre hombres y señores que gobiernan un lugar y tienen grupos de súbditos y criados, entre los dioses hay también señores de diversas regiones divinas, de diferentes actividades, llamados teuctli, que tienen bajo su mando dioses menores que los auxilian en sus actividades.

Por ejemplo el señor del infierno que reina sobre los muertos, el de la lluvia, señor del Tlalocan a cuyas órdenes hay una multitud de dioscecillos de la lluvia, y el del sol, a quien ayudan a su ascenso diurno de las almas de los guerreros muertos.

El paso de la existencia terrestre a las moradas sobrenaturales es parecido al paso a través de distintos grados sociales, parte importante de la organización social mesoamericana.

Entre las diosas, como entre las mujeres, la división del trabajo va ligado con la edad. Xochiquetzal diosa joven y hermosa; Tlazolteotl, diosa de la carnalidad, asociada a las actividades de mujeres maduras, la vieja diosa Toci, patrona de las médicas y comadronas.

Los aspectos que adquieren las deidades, se asocian con actividades



diferentes o periodos distintos de su existencia.

Huitzilopochtli, dios de los mexicanos, uno de los cuatro dioses creadores, pero generalmente aparece como dios nacional que dirige y guía a su pueblo. Quetzalcoatl uno de los cuatro dioses creadores y dios del viento; además de ser rey de Tula, patrón de sacerdotes y artesanos.

La creación del sol y la luna es uno de los mitos más conocidos del México antiguo, según la versión de Sahagún, se reunieron todos los dioses en Teotihuacan y solicitaron candidatos que aspiraran a convertirse en sol. Pero solo se presentó el dios Tecciztecatl, “ El del lugar del Caracol Marino”, para tener otro candidato postulado escogieron los dioses a Nanahuatzin, “El Buboso”. Como antecedente de la ceremonia, encendieron un fuego enorme, y los candidatos mantuvieron ayuno cuatro días, y dieron ofrendas.

Tecciztecatl, que era el que más bienes poseía, ofrendaba espinas elaboradas de piedras preciosas y de coral, ramos de plumas de quetzal, copal y bolas de oro.

Nanahuatzin humilde ofrecía ramos de caña verde, espinas de maguey, bolas de heno, y espinas de maguey untadas de su propia sangre, en lugar de copal las costras de sus bubas.

Para cada participante se mandaron a erguir “ una torre como monte”, las pirámides de Teotihuacan, acabadas estas, vistieron a los candidatos y los llevaron al fuego.

El primero en pasar fue Teccistecatl, a quien ordenaron arrojarse al fuego. Sin embargo lo intento cuatro veces arrojarse y no se decidió, entonces los dioses mandaron a Nanahuatzin, quién solo cerrando los ojos, se arrojó al fuego.

Mirándolo Teccistecatli se decidió finalmente arrojándose al fuego. De manera que Nanahuatzin se convirtió en sol y Teccistecatli en luna. La luz tenue de la luna se explica le dio con un conejo en la cara, opacando su resplandor.

En otra versión se añade el hecho de que el dios que se convirtió en sol era hijo de Quetzalcoatl y el dios de la luna era hijo de Tlaloc y de Chalchiuhtlicue. Existen versiones acerca de la primera salida del sol y la manera en que comenzaron a moverse el sol y la luna. Los dioses decidieron morirse para ayudar a salir el sol; los mato Ehecatl, “El Viento”, quien persiguió a uno de ellos, Xololt, “El Paje”, dios de las cosas dobles, que escondido disfrazado de maíz o maguey doble hasta que los alcanzó a matar cuando se metió en el agua bajo forma de axolotl (ajolote)

2.7.2 Dioses creadores y mitos cosmogónicos

La mayoría de datos que se tienen en existencia, provienen de la zona del Valle de México y de Puebla, estos datos en general se vieron fragmentados por el paso del tiempo, y resultó difícil unificar los mitos, solo se toman los rasgos generales que existieron entre los grupos étnicos.

El inicio de la mitología nos habla de una pareja de dioses creadores que habitaban en el cielo de la cual su creación no se sabía nada. Sus nombres Tonacateuctli “ Señor de Nuestra carne” y Tonacacihuatl “Mujer de Nuestra Carne”; o también Ometeuctli, “Señor Dos” y Omecihuatl, “Mujer Dos”. Su cielo llamado Omeyoacan, el “ Lugar del Dos”, Esta pareja creó cuatro hijos. El mayor se llamó Tlatlauhqui Tezcatlipoca, “Humo de Espejo Colorado” el segundo fue Yayauhqui Tezcatlipoca “Humo de espejo Negro”; el tercero Quetzalcoatl, “

Serpiente Quetzal”. El cuarto y más pequeño fue Huitzolopochtli, “Zurdo Colibrí”, dios patrón de los mexicanos.

Huitzilopochtli, en el mito de la creación, recibe el nombre de Omiteuctli, “ Señor Hueso”, y “ Maquizcoatl, “ Serpiente de Dos Cabezas”. En las tradiciones históricas es el patrón de los mexicanos a los cuales habla durante su migración anunciándoles su destino. Según el mito nació en Coatepec cercano a Tula. Su madre Coatlicue “ naguas de culebra”, lo concibió al guardarse en el seno una bola de pluma que encontró cuando barría

La creación del mundo y de los restantes dioses fue obra de ellos cuatro a veces se cuenta que la misión fue comisionada para Quetzalcoatl y Huitzilopochtli, y en otras se menciona a la pareja suprema.

Crearon una serie de nueve o trece cielos y nueve inframundos; a menudo la tierra se menciona como el primero de los cielos o inframundos.

Crearon también dioses o seres que rigen en cada nivel, crearon el agua y en ella un animal, Cipactli, en ocasiones comparado con un caimán, otras con un pez espada, del cual se hizo la tierra, recibiendo el nombre de Tlalteuctli, “ Señor o Señora de la Tierra” o Tonan Tlalteuctli, “ Nuestra Madre Señora Tierra” y tiene la forma del monstruo del que se formó.

2.7.3 La morada de los muertos y sus dioses

Las ideas asociadas a las cualidades sobrenaturales que se dotaban al ser humano, y para explicar el politeísmo de la sociedad del México Prehispánico es importante hacer mención de sus creencias.

El origen de los seres humanos, estaba en el Omeyocan, que era el lugar



donde los creaban los dioses supremos que los enviaba a la tierra, al momento del nacimiento, inmediatamente se designaba un tonalli, que es designada como concepto de día o de suerte, este era un sinónimo de signo que era determinante de la personalidad de la persona y su destino.

El destino de los muertos era en diversas moradas, y cada una de estas estaba relacionada con dioses específicos.

Las personas que padecían de una muerte normal, entonces se dirigían al Mictlan o infierno “el lugar de los muertos”, en que reinaban los dioses Mictlanteuctli, y su esposa Mictecacihuatl.

El infierno se asociaba con el norte y Mictlan es nombre del norte, por otra parte era considerado como inframundos cimentados en nueve niveles, y él más bajo, era habitado por los dioses del infierno y los muertos. El cadáver de los muertos era cremado, y los restos eran preparados en un bulto que se enterraba en la casa del muerto, eran enterrados junto con variadas ofrendas, y artículos que eran necesarios para que el muerto finalmente llegará a su destino al infierno.

El muerto debería de cruzar un río, Chicnahuapan, que significa “nueve aguas”, y este corría por debajo de las tierras de occidente a oriente, conectando las aguas del mar sobre las que estaban en la tierra.

El perro era necesario para cruzar este río, y este era sacrificado para así enterrarlo junto a su amo. Cuando este alcanzaba el río, el perro estaba esperando para enseguida pasarlo en su lomo a la orilla.

El muerto también debería de cruzar vientos de obsidiana “ Itzeheccayan,” lugar donde soplan vientos helados, que laceraban como navajas de obsidiana; así el muerto era enterrado con ropas de papel que lo protegieran, así como era



dotado de provisiones para su viaje, y ofrendas que daría a su llegada a los dioses del infierno. Este viaje duraba cuatro años, con lo que los familiares enterrarían nuevas ofrendas a los ochenta días de muerto, y a cada año.

Una vez llegados al infierno, regresarían una vez al año, en los días dedicados a los muertos.

Otro tipo de muertos iría a la morada del dios de la lluvia, el Tlalocan, aquí llegaban los que habían muerto ahogados, o les cayó un rayo, así como enfermedades como la lepra, o la hidropesía, que se tenía la creencia eran causada por los dioses del agua, estas víctimas iban al Tlalocan, estos muertos no eran cremados, si no que se enterraban con semillas de bledos (huauhtli) en las caras, con un bastón en la mano y adornos típicos de los dioses de la lluvia.

El Tlalocan se encontraba situado en el primero de los cielos por encima de la superficie de la tierra, donde estaba la luna, el Tlalocan se identificaba con el oriente, y los dioses de la lluvia, se creía vivían en la cima de las montañas, donde se unían las nubes, o dentro de ellas.

El Tlalocan fue comparado por misioneros españoles, como el paraíso terrenal, ya que era como un jardín abundante en aguas, un surtidor de flores.

Se cuenta que el rey de Chalco mando a encerrar a uno de sus jorobados a la cueva del Popocatepetl, y cuando fueron a recibirlo al paso de un tiempo, el jorobado contaba como había llegado al palacio de Tláloc, (dios de la lluvia). Describía que era un grupo de cuatro edificios orientados alrededor de un patio central, y en cada uno existían barriles de agua distinta, aunque no se especifica, se entiende que se refiere a los cuatro puntos cardinales, Existía un agua que hacía crecer las plantas, produciendo buenas cosechas, otra produciría heladas, la

tercera causaría humedad, y la última sequía.

El dios de la lluvia, tenía súbditos menores que eran dioscecillos de la lluvia “tlaloques” a los cuales mandaba a regar de esta agua por el mundo, y cada uno llevaba en las manos un jarro de agua y un palo; cuando golpeteaban el jarro con el palo, producían el trueno y si se rompía el jarro, pegaba el rayo donde caía un pedazo.

También existían dioscecillos del viento “ehecatontin” o “culebras” (cocoa), servidores del dios del viento(Ehecatl.) De él se cuenta que era caudillo, barrendero del dios de la lluvia, ya que les iba abriendo camino.

2.7.4 Literatura del México prehispánico.

De acuerdo a Piña, (1993), en lo que se refiere a literatura se , considera los aztecas como uno de los pueblos que cultivo esta arte antes que Europa, acuñando una literatura que desafortunadamente se perdió y actualmente se tienen pocos documentos en nuestras manos.

Los mexicanos tenían archivos y biblioteca, la mayoría se encontraban en Texcoco, en Tenochtitlán, pero en la Conquista fueron saqueadas.

El examinarse ese legado tan valioso, nos da una idea del desarrollo intelectual, moral, político, y artístico de aquel pueblo.

El lenguaje de sus discursos, oraciones de sus himnos religiosos, los cantares elegíacos.

Los poetas eran estimados, ellos escribían cantos de primavera, de las flores, de los nobles, de Chalco.

Fueron compuestos en diversas épocas por autores que se olvidaron o



callaron, y fueron recogidos por los primeros frailes misioneros, investigadores han opinado que fueron compuestos antes de la conquista.

En la anónima literaria, el único nombre del que se tiene memoria es el de Netzahualcóyotl, séptimo rey de Texcoco, autor se dice de 70 cantos, pero de los cuatro únicamente se conocen cuatro.

A continuación se presenta un fragmento de la traducción del himno a Tláloc.

1. El dios aparece en México; tu bandera se despliega en todas direcciones y nadie llora.

2. Yo, el dios, he vuelto otra vez; he vuelto otra vez al lugar que abunda en los sacrificios de la carne; allí cuando el día envejece, yo soy visto como un dios.

3. Tu obra es como la de un noble mágico; tú te has hecho de verdad ser de nuestra carne; y tu te has hecho a ti mismo; Y ¿quién se atreve a provocarte?.

4. Ciertamente, aquel que me provoca no se encuentra bien conmigo; mis padres tomaban por la cabeza a los tigres y a las serpientes.

5. En Tlalocan, en la mansión que verdea, ellos juegan a la pelota, ellos arrojan flechas.

6. Dirigios, dirigios allá donde las nubes se extienden con abundancia, donde la niebla espesa forma la nublada mansión de Tláloc.

Fragmento de Canto al Verano

Habiendo penetrado, yo cantor, por amenísimos vergeles de recreación y gozo, en donde es perenne el rocío reverberante, en donde se perciben trinos de



variadas aves amorosas, en donde se escucha él gorgojeo melodioso del jilguero, coyoltólt, en donde con sus voces sonoras, glorifican al tloque-nahuaque, ¡Oh! ¡Oh! Allí comprendí el origen de los cantares, yo que soy el cantor. Sí ciertamente, que no es la tierra la que produce la belleza de los cánticos modernos. ¡Ah! Sí, del cielo procede la percepción del trinar del agraciado coyoltótl, que consagra a los innumerables quecholes, y al zacuan, pájaro- mariposa; allí en verdad, alaban al Tloque – Nahuaque.

¡Oh! ¡Oh! Mi corazón se rebosa de gozo a tan grata percepción, yo poeta, y elévese más y más mi manera de pensar, a la vista de aquellos luminosos cielos. Y allí por fin pregonando está el zacuan la esencia de esa celestial mansión. ¡Oh!

Con la caída de Tenochtitlán se trunca el desarrollo cultural de los pueblos prehispánicos, se agota el espíritu creador de esas civilizaciones y se arrasan y destruyen muchos monumentos y datos que actualmente servirían para reconstruir la historia de esas sociedades desaparecidas

2.8 LEYENDAS

Para Mesa, (1999) Los primeros relatos fabulosos nacieron de los pueblos tejiendo así parte de la base histórica.

Desde tiempos muy remotos la imaginación del hombre creó relatos que a pesar de tener un origen humilde llegaron a formar parte de la riqueza literaria de un pueblo. Así lo legendario, poco a poco fue aumentado, y matizado, dando como resultado un relato sobrenatural o histórico,

Se encuentra que en el origen de todos los pueblos cohabitan con lo irreal,



con un toque especial de ingenuidad .

Si se analizara la historia de los pueblos, se encuentra que en el fondo existe un principio de leyenda. La historia y la religión partieron irremisiblemente de un principio irreal que poco a poco fue tomando perfiles reales.

“La leyenda es un relato maravilloso y fantástico de una comunidad que explica orígenes: de la naturaleza, del hombre, de su integración como pueblo y, de manera sobrenatural, de hechos y circunstancias acaecidos”

(Rojas, 1997)

Según opiniones actuales, las leyendas son: “ tradiciones populares que circulan entre personas aún no integradas a la civilización; narraciones que constituyen, en muchos casos, la historia no escrita, y partes aisladas de la mitología de razas primitivas”. (Rojas , 1997)

La leyenda además de contener una porción de verdad histórica, recoge las tradiciones y creencias de un pueblo.

Las características de la leyenda son:

Diviniza lo humano, o sobrenatural, a trazos humanos a elementos propios de la naturaleza

Relato popular que se originan de la tradición oral

Generalmente se narra en tercera persona, debido a que es una creación colectiva que se va recreando al paso del tiempo.

Surge de la necesidad de explicar hechos no comprensibles en un momento determinado, y exaltar otro acontecimiento, algunas veces con toque de poesía

La temática hace suponer que al grupo cultural que la creó, que es en su



territorio donde circundan los elementos a que se alude, ya sean dioses, semidioses, plantas, acontecimientos sobrenaturales etc.

Algunas veces, las comunidades pequeñas toman parte de los mitos, a los que convierte y enriquece de acuerdo a sus tradiciones

Las leyendas cambian de acuerdo al medio ambiente, y a las circunstancias que envuelven a los personajes, según las condiciones etnográficas y sociales.

Los héroes y las leyendas históricas intervienen como puente de identidad y orgullo nacional al ser partes que integran una comunidad, por tal motivo figuras históricas, llegan a convertirse en seres fantásticos.

Los personajes, por ser, personajes extraordinarios, deben ser enmarcados por escenarios espléndidos: cielos, infiernos, ríos, lagunas vías inaccesibles, etc.

La leyenda no debe tener forzosamente el elemento fantástico, ya que en ocasiones el tema se restringe al hecho histórico. (García Diego, 1958)

La creación legendaria no es un caso esporádico, sino el proceso normal de la actividad mental. Individual y colectiva de los hombres

Las leyendas desde sus más vetustas raíces, han tenido un enfoque religioso y de reverencia, y norma moral, en el instante en que el hombre intentaba adorar y obedecer a los poderes sobrehumanos en un humillado culto a fenómenos de origen natural, seres específicos del mundo animal, totémico o simbólico o a seres extraordinarios

Las memoratas son experiencias personales aunadas con seres o sucesos sobrenaturales, acontecidos al propio relator o a una tercera persona en quien el relator confía. A menudo este tipo de narraciones da una idea de ciertas creencias y cómo son aplicadas a casos específicos.

Con el nombre de creencias son designadas al conjunto de ideas que mantienen en relación con determinados acontecimientos que no son explicados lógicamente. Generalmente son narraciones cortas.

El valor de los relatos de acuerdo al investigador etnográfico J. Weitlaner (1977), valen desde el punto estético, histórico, sociológico, literario, lingüístico, filosófico, al igual que un valor cultural desde el momento en que son producto de la sociedad.

Las narraciones constituyen el folklore del género narrativo, y está compuesto básicamente por leyendas, mitos, memoratas consideradas por construir relatos al narrador o a una tercera persona, a quien el narrador indudablemente cree.

Para la concerniente clasificación por géneros narrativos el autor atiende de acuerdo a Carvalho Neto de los hechos folclóricos, según el folklore narrativo comprende mitos, leyendas, cuentos, casos, chistes, o humorismo, de igual manera con Boggs quien basándose en el modo como se transmiten los hechos, considera dentro del folklore literario, las leyendas, los mitos, y las tradiciones; En la clasificación elaborada por Poviña para quien la fábula, el cuento, la leyenda, el mito son hechos folklóricos aunados a la inteligencia que, es según él una de las facultades humanas fundamentales.

La palabra narración se usa para designar mitos, cuentos, leyendas y relatos de todo tipo, incluyendo las experiencias personales y las creencias.

Por mito se entiende la narración que alude a aspectos como los orígenes, cosmovisión, y modelos de moralidad expresados en forma alegórica o simbólica.

El mito, en la actualidad sigue dotado de vida, ya que proporciona modelos



a las actividades de la vida humana, dotando de valores a la existencia.

La comprensión de la estructura y función de los mitos, no nos explica únicamente la etapa del pensamiento humano, también nos ayuda a comprender a nuestro entorno.

1. El mito es parte constituyente de la historia de los seres sobrenaturales.

2. Dicha historia es considerada completamente verdadera (es decir se refiere a realidades) y sagrada porque (es obra de los seres sobrenaturales),

3. El mito hace alusión ha una “ creación”, se habla de él como comportamiento, un modo de trabajo con protocolo.

4. El conocimiento del mito conlleva al conocimiento del “ origen” de las cosas, con esto sé puede adquirir dominio sobre estas, de manera que se pueda moldear volitivamente; Este no es conocimiento inteligible, sino algo que realmente se vive completado con un ritual que sirve como justificación.

5. El mito siempre es vivificador, el mito se envuelve de potencia sagrada, haciendo énfasis en acontecimientos que aluden a hechos pasados, o eventos que se reactualizan.

La función de los mitos es proporcionarle significados al mundo y al existir del ser humano, por tal es que desempeña un momento especial en la constitución del hombre, tornándose en ideas de realidad, valores y trascendencia.

Al revelarnos como fueron hechas las cosas, los mitos nos van mostrando por quién y por que lo fueron en que circunstancias, este tipo de “ revelaciones” de



alguna manera compromete al hombre ya que forma parte de una “ historia sagrada”.

El rito de alguna manera obliga al hombre a trascender en sus limitaciones, lo sitúa junto a los Dioses y Héroes míticos para poder fraguar sus actos. El mito influye directa o indirectamente en el hombre de manera que lo “eleva” en un sentido de trascendencia.

La persona que da voz a los mitos es sometido a vocación y a instrucción de personas que saben acerca de esto, esta persona elegida se distingue por la gran capacidad de retención, por la imaginación o talento literario.

La creatividad juega un papel esencial en el plano de la imaginación religiosa, la que hace que se renueve la materia mitológica tradicional, ya que los mitos van acompañados de imágenes, experiencias, y cubre escenarios vivaces, estos crean universos fantásticos, nutriendo así los motivos mitológicos tradicionales.

El valor del mito se va confirmando en los rituales o se van reactualizando, ayudando al hombre a discernir y a la vez retener la realidad. (Mircea, Eliade 1992)

2.8.1 Formación de la leyenda

Acorde a García de Diego, (1958) La formación de la leyenda era considerada principalmente como una obra colectiva, pero de acuerdo a observaciones modernas sobre el origen de manifestaciones populares coinciden en que estas son de origen personal.

Pero puede decirse que la colectividad es lo que da carácter a la leyenda,



ya que la colectividad la acepta, dicha leyenda puede surgir como evolución de un mito en general se considera como el desgajamiento de creencias, por lo cual se omiten elementos primitivos, resaltando como elemento principal el recitado oralmente pero este a su vez podría omitir el sentido de origen. (García de Diego. Leyendas, 1958)

2.8.2 Clasificación de leyendas (leyenda prehispánica)

La clasificación de leyendas ha de hacerse tomando en cuenta un aspecto o tema importante de ella y no tomando en cuenta su temática en general,

En la leyenda hay dos tipos fundamentales: la leyenda temática y la leyenda sin argumento. En la primera se refiere el asunto a una trama telenovelesca o dramática, pero no compleja.

La leyenda sin argumento, la más numerosa es la leyenda explicativa o de pura creencia de un acto, esta explica la etimología de un lugar o hace suponer que el sitio fue escenario de un hecho pasado.

La mayoría de leyendas son locales, reciben este nombre porque nacen en una localidad sin propagarse a otras

Para efectos de la investigación, se entenderá:

* **Leyenda Prehispánica:** Para efectos del trabajo recepcional, entenderemos por leyenda prehispánica a aquel relato popular que pasa de generación en generación, su contenido en ocasiones es fantástico, en otros es histórico, esta tiene como objetivo recoger las tradiciones y creencias de una comunidad o pueblo; ubicada antes de la conquista de los españoles

De acuerdo a García de Diego, (1958) la clasificación de leyendas es la siguiente:

Leyendas simples: es el tipo más abundante, es la más simple, sin trama y con un leve desarrollo inicial.

Leyendas etimológicas: Es como el pueblo entiende o cree entender, el significado de nombres apelativos con lo cual pretende descifrar topónimos, etimologizando por nombres de algún parecido

Leyendas naturalistas: Se da en todos los países y ha sido patrimonio de todas las épocas, y en tiempos primitivos, la interpretación mítica de hechos naturales, también toma forma dramática o legendaria.

Leyendas geológicas: El campesino en estado de contemplación de la naturaleza descubre el parecido con los seres vivos en los contornos anormales del terreno.

Por consiguiente elabora una versión mística e inédita, de los hechos naturales elaborando así su versión fantástica.

Leyendas de animales y plantas: En un constante contacto con la naturaleza, el hombre dramatiza creencias y relatos de belleza singular, y atribuye acciones y virtudes a elementos naturales sobre plantas y animales.

Éstas son fuente de inspiración de temores y simpatías de las personas que conviven con la naturaleza.

Leyendas iconológicas y de monumentos: El contemplar un monumento o imagen lleva a la necesidad de identificar e interpretar hechos inexplicables atribuyendo eventos mágicos, y seres irreales el simbolismo de una construcción.

Diversas figuras escultóricas y pictóricas de la antigüedad, para dar una



explicación que exigía la gente dio origen a invenciones legendarias. Algunas civilizaciones olvidadas tenían que descifrar los enigmas, dándoles una interpretación conforme a la evolución de las ideas.

Leyendas de monumentos inacabados o ruinosos: Este tipo de leyendas cuyo tema son los monumentos parcialmente destruidos o semiconstruidos. En diversas regiones se les da una explicación particular, y esta es que la labor queda interrumpida no a la falta de un ser humano, sino de algún hecho particular sobrenatural o sobrehumano

Leyendas del amor regional y patriótico: En diversas regiones existió la necesidad de enorgullecer y exaltar sus pertenencias, atribuyen la estancia de santos, reyes, héroes quedando así divinizada la historia al paso de la memoria.

2.8.3 Influencia de leyendas en la cultura

La leyenda, es la narración que contiene un fondo histórico o que partiendo de un hecho real, se va entretejiendo cada vez más hasta el momento en que los hechos reales se combinan con otros fantásticos.

Las leyendas, como otras manifestaciones de cultura humana, algunas se difunden e invaden gran parte de naciones, mientras que otras se marginan y acaban en el olvido, esto se debe probablemente al encanto de la misma; pero son motivos externos los encargados de darle difusión, como es la compilación escrita y la comunicación espiritual entre los pueblos.

La leyenda se cultiva universalmente, ya que en ella encierra en sí la ingenuidad y la magia salpicada de cada pueblo.

Distintos países como, Alemania, China. Japón Rusia, España, etc., se



caracterizan por su culto a lo legendario, y a diversas manifestaciones de arte por tal han sabido aprovechar los temas que les proporcionan sus leyendas, porque en todos los pueblos, la leyenda instauro la conciencia espiritual de los hombre, ya que escrita u oral, enigmática o popular es siempre un documento de apreciable valor.

Existe en esta comunidad de las leyendas coincidentes una progresión territorial que abarca los temas de la imaginación humana y que se aplican en todos los países con alguna coincidencia esencial.

Las leyendas encierran un pasado enigmático, un ir y venir de historias que cada pueblo va enriqueciendo y es así como queda polvoreada de lenguaje transparente, de diversidad de imágenes, variopintos temas, el folklore, las raíces mexicanas, El legado inconmensurable de nuestros antepasados.

Este capítulo muestra la historia de la institución donde se trabajó, sus ideales, y propósitos, la población que conforma la escuela y la planta docente.

2.9 MARCO CONTEXTUAL INSTITUTO LA PAZ DE PUEBLA

Historia Biográfica

La Escuela Primaria Instituto La Paz de Puebla A.C. fue fundada por la profesora: Ma. Auxilio López Báez, en el año de 1971, teniendo como antecedente históricos los siguientes:

En el año de 1964, el día 19 de febrero se inició el Jardín de Niños: “Caperucita Roja” con la finalidad de educar y cuidar a los niños como si fueran nuestros hijos, la población escolar era de siete alumnos. Al año siguiente el número de alumnos se triplicó y año con año aumentaba, ya que siempre nos esforzábamos por tener calidad en la enseñanza.

En 1971 se incorporó el Jardín de Niños a la Secretaría de Educación Pública, y en ese mismo año a petición de los padres de familia se incorporó el primer año de Primaria, el cual contaba con cuatro alumnos. El primer Supervisor de la Escuela Primaria fue el Profesor Hermelindo Palacios de la Huerta.

Al incorporar la Escuela, se le dio el nombre de Instituto la Paz de Puebla, pues estaba ubicada en la Avenida Teziutlán 6 de la Colonia de la Paz, además de considerar la Paz como el ideal que todos los seres humanos debemos alcanzar para vivir con todos los pueblos.

El 18 de agosto de 1988 se constituyó Asociación Civil, según los registros de Gobernación, denominada Instituto La Paz de Puebla A.C.

En este mismo año la escuela se trasladó a la colonia de La Libertad en



donde actualmente funciona la escuela, en este nuevo edificio, a base de mucho trabajo y dedicación, el número de alumnos, se incrementó, y se abre la Escuela Secundaria, completando así la educación básica. De 1974 a 1998 la supervisión estuvo al cargo de la Profesora Rosario Rodríguez Zayas. De 1988 a la fecha la escuela está bajo la supervisión del Prof. Ernesto Ortiz Domínguez.

La primaria está conformada por 412 alumnos, 12 maestros laboran de tiempo completo, hay 5 especiales (inglés, educación artística, educación física, danza) y dos auxiliares.

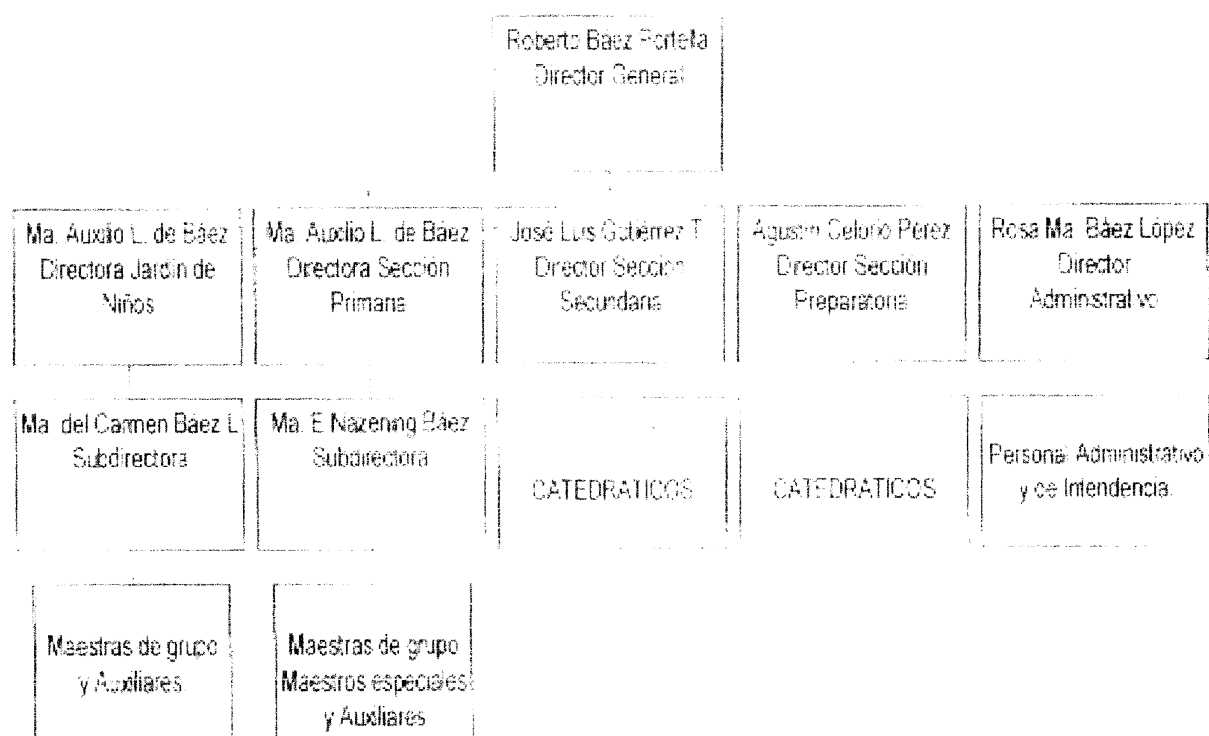
El Instituto la Paz de Puebla A.C. Siempre ha cumplido con las disposiciones de la Secretaria de Educación Pública, actualmente ya cuenta con la preparatoria, y está dirigido por miembros de una sola familia, con los mismos ideales y principios, bajo la Dirección General del Prof. Roberto Báez Portellá.

La misión de la escuela es el compromiso de brindar una educación de calidad con alto nivel académico y una formación rica en valores que permita a los alumnos enfrentarse a la problemática actual y futura con los elementos para resolver lo mismo con éxito.

Su visión es pretender ser una institución que siempre este adelante en materia de calidad educativa y desarrollo de valores y actividades que contribuya al mejoramiento de la calidad de la comunidad y de la sociedad de Puebla.

A continuación se muestra el organigrama de la escuela donde se llevo a cabo la investigación.

INSTITUTO LA PAZ DE PUEBLA A. C.



CAPITULO III

METODOLOGÍA

En este capítulo se presenta de manera general el material utilizado para llevar a cabo la investigación, y se detalla el instrumento elaborado para la medición de la creatividad literaria.

3.1 Sujetos

En el presente estudio la muestra estuvo compuesta por 35 niños del tercer año de primaria de los cuales 18 pertenecen al género masculino, y los restantes 17 al género femenino, sus edades fluctúan entre los 7 y 9 años de edad, con una edad promedio de 7.5 años

Las razones por las cuales se escogió esta edad para aplicar el taller es que en esta los niños tienen juicio, conocen algunas reglas gramaticales, comprenden una idea fácilmente además de estar ubicados en la etapa de operaciones concretas según Piaget.

Esta es una edad escolar temprana para estimular a los niños en la escritura.

De acuerdo a la información proporcionada por la directora, el nivel socioeconómico de los participantes en la mayoría es de medio bajo, todos pertenecientes al Instituto La Paz de Puebla A.C. Para la presente investigación, la directora del plantel se encargo de proporcionar el grupo para trabajar, por lo que la muestra fue proporcionada por asignación.

3.2 Instrumento

Para la medición de la creatividad literaria, se creó un instrumento basado en el libro del Doctor Saturnino de la Torre, 1996, uno de los pasos a seguir en el trabajo fue adaptarlo a la medición de la creatividad literaria.

Tipo de contenido	Operación cognitiva	Evaluación	Evaluación Cuantitativa	Evaluación Cualitativa	Parámetros
SEMÁNTICO /erbal e ideativo	Producir unidades	Se cuentan las palabras por ejemplo Pre S2, post S2 y sigue hasta contar el total, (En esta parte se sacó una línea base de los niños para medir el tiempo de reacción y la atención que tenían los niños a esta edad) La indicación para esta prueba es: Con las siguientes letras deberás escribir en el tiempo que se te indique el mayor número de palabras que empiecen con dicha letra(Contiene un ejemplo: Son cinco opciones: S, L, G M, U (Que fueron elegidas al azar, ya que el autor inicialmente propone C,H,I,N,A)	A mayor número de ideas, existirá mayor fluidez	Producción y riqueza de vocabulario	En cinco minutos el niño deberá haber escrito al menos cinco palabras distintas tomando como base la letra indicada. El número de palabras asignadas(5 por reactivo) El tiempo se tomo en base a una media estadística de la rapidez que presentaron los niños al contestar la prueba.
FLEXIBILIDAD Expresiva	Variar de categorías	Se puntúa cero: Los caracoles del mar juegan a: La pelota, escondidillas, fútbol, nadar, correr (o algún otro juego propio de niños, ya que esto es un lugar común) 2. Corazón de la noche es un ser que asusta, o algún ser monstruoso como una momia, un vampiro, una persona o un ser que maulla. 3. El bosque de cipreses y pinos tocan al sol con: la punta, las manos, las raíces, las ramas, sus hojas, picos o que denoten obvedad. 4. Capullo de azucena duerme en una cascada de: agua, peces, princesas, pero propiamente no se toma en cuenta si lo complementa con naturaleza líquida. 5. El hechicero de la oscuridad embruja a algún ser maligno: la bruja, la momia, la gente, al pueblo, a los niños, a los animales o alguna mujer. Se puntúa uno. Si la respuesta es un simple complemento como: los caracoles del mar juegan a las casitas cerradas. Dos puntos: Si la respuesta se nota con claridad ideas trabajadas que incluyan analogías, metáforas.	Si el niño responde con las palabras que a continuación se muestran no es creatividad literaria	Salir del contexto común	Si el niño responde a cualquiera de los lugares comunes mencionados anteriormente no denota creatividad literaria. El parámetro es sacado de los lugares comunes de las pruebas de los niños en estudio
INVENTIVA Facilidad expresiva	Estructurar una idea	Si el niño no utiliza las palabras, se puntúa cero, si no lleva una coherencia se puntúa uno, si responde como una simple oración utilizando las tres palabras, esto quiere decir que no existen metáforas ni analogías complejas. Se dan dos puntos cuando existe una historia más elaborada, llena de personajes de los presentados, con acciones, verbos, incluso si el niño logra hacer un cuento con todos los personajes de los reactivos. La indicación es: Utilizando las siguientes palabras elabora una pequeña historia, las palabras pueden ser utilizadas en plural, no puedes cambiar la palabra, puedes utilizarlas en desorden, podrás añadir las palabras que quieras.	La historia deberá tener una estructura lógica, ser medianamente coherente	Habilidad que tiene el niño para ocupar las palabras indicadas en la instrucción	El texto deberá tener un orden lógico y medianamente coherente
OCURENCIA Expresiva originalidad	Relacionar	Se puntúa cero si responden con los lugares comunes siguientes: 1. La serpiente y el coyote son: amigos, enemigos, vecinos, hermanos, compañeros, (algún lazo amistoso, o familiar que los una), animales, diferentes, si el complemento es un verbo simple, es decir que no hay un adjetivo complementario que lo convierta en una metáfora o el recurso literario de la comparación. 2. Los fuertes guerreros lucharon en contra de; algún país, estado, nación, territorio, por ejemplo, contra España, Francia, México, o los gentilicios; contra los españoles, mexicanos, franceses. En contra de algún animal, del ejército, de los hombres, de la princesa, de ellos mismos, del bien, del mal, del castillo, de algún personaje de contrabandistas, de algún familiar, o de algunos de los personajes incluidos en las leyendas que se trabajaron. 3. El fresco aire de los bosques me recuerda a: algún familiar, al aire, a un amigo, la naturaleza, al campo, algún personaje de la leyenda Se da un punto si existen analogías (por cada una un punto) Dos puntos si existen analogías, metáforas o si logra crear un cuento breve. • Excepción: Si el niño logra elaborar un poema con los cinco elementos se considera una puntuación de 10 puntos	El niño deberá ocupar el mayor número de opciones)	Habilidad de innovación	Si el niño contesta a los siguientes lugares comunes anteriores no es creatividad literaria. Para los lugares comunes se saco una media de las respuestas más frecuentes de los niños
INGENIO originalidad	Transformar	Por cada analogía bien lograda se otorga un punto •Excepción: Si el niño logra elaborar un poema con los cinco elementos se dan 10 puntos La instrucción es la siguiente: Convierte estos objetos, en seres animados, dales vida con tu imaginación, realizando una pequeña historia(Cinco reactivos)	Conteo de metáforas y analogías utilizadas	Creación de mundos alternos que salgan de una lógica propuesta	Los personajes de la historia deberán de contar con conductas y atributos
AGUDEZA Semántica	Inferir	ANULADO	ANULADO	ANULADO	ANULADO

3.3 MATERIAL

En la elaboración del proyecto de tesis se diseñó el taller, el cual se especifica en breve.

3.3.1 Características del taller de leyendas prehispánicas

El **taller de leyendas prehispánicas** incluye el material utilizado, las fechas, el objetivo, el tiempo y desarrollo de cada sesión; este fue elaborado en tres etapas, dichas etapas basadas en Sastrías, 1993.

La parte correspondiente a actividades alternas, son actividades que no se pudieron realizar durante la planeación del taller, debido a falta de tiempo.

Pero se exponen para que en un estudio posterior se puedan llevar a cabo.

A continuación se muestra:

3.4 Cartas descriptivas

PRIMERA FASE: DESPERTAR DE UNA AFICIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIAL	TIEMPO	DESARROLLO
5 de septiembre	Integración de participantes del taller (afinación) Aplicación de la pre-prueba de creatividad literaria.	Establecer empatía con los niños y aplicar la pre- prueba para medir la creatividad literaria	Prueba para evaluar la creatividad literaria, hojas blancas	60 minutos	El hacer empatía con los niños depende del orientador, puede ser desde platicar con ellos, hasta hacer una dinámica breve, a continuación se les reparte a los niños las hojas de evaluación, se les dan las indicaciones siguientes: el siguiente cuestionario no implica ninguna calificación, únicamente deberás de contestar
7 de septiembre	Continuación de aplicación de pre-prueba	Concluir la aplicación de la prueba	Prueba para evaluar la creatividad literaria, hojas blancas	60 minutos	
12 de septiembre	RMPECABEZAS	El niño conocerá un texto de leyenda prehispánica incompleta, después el mismo tendrá que completarla correctamente, habilitará su memoria, y su capacidad para componer.	Cartulina de colores, y cinta adhesiva	60 minutos	Se escribe una leyenda pequeña incompleta en la cartulina de color verde, por ejemplo. Se quita una o dos palabras de cada renglón, las cuales se escriben en tarjetas de cartulina que puede ser amarilla Se colocan las tarjetas en desorden sobre una mesa. Se pide a los niños que rearmen la leyenda buscando la tarjeta que complete correctamente, procurando respetar la secuencia. Finalmente se lee la leyenda completa.
14 de septiembre	¿ Quién está escondido?	Distinguir y comprender las características de los personajes	leyenda del Cimbalo de oro, cartulinas con dibujos y nombres que intervienen en la leyenda, cinta adhesiva	60 minutos	Seleccionar una leyenda en el que aparezcan varios personajes, hacer una lista de ellos, dibujar cada uno de los personajes por separado, o escribir su nombre en una cartulina pequeña. Se esconde una de las cartulinas en algún lugar del salón, sin que los niños sepan cual es el personaje. Se pregunta ¿ Quién está escondido? Se dan pistas sobre el vestuario, los sentimientos, el físico, las acciones de los personajes, etc. Cuando alguno acierte se muestra la cartulina. Se hace lo mismo con el resto de los personajes.

SEGUNDA FASE: EL FOMENTO DE UNA AFICIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIAL	TIEMPO	DESARROLLO
19 de septiembre	En su lugar yo haría.....	El niño iniciará una lectura crítica de la leyenda maíz	Tarjetas, lápices, sobres, música prehispánica opcional	60 minutos	Se parten varias tarjetas a cada niños Se hacen preguntas acerca de la leyenda del maíz, Leyendas Hispanoamericanas (Xóchitl Castañeda) Se hacen preguntas relacionadas con la leyenda anterior, para cerciorarse si realmente prestaron atención Cada respuesta se escribe en su tarjeta distinta. Al terminar las preguntas (se recomienda no hacer más de cinco), los niños colocan las tarjetas adentro del sobre correspondiente, que tendrá escrita en la parte de afuera cada pregunta que se hizo Por último se leen todas las tarjetas y se compara si realmente pusieron atención los niños Martha Sastrías (México)
21 de septiembre	! Adivina traba	Estimular al niño a la elaboración de adivinanzas, trabalenguas, activando el pensamiento divergente	Material de apoyo cassette de Cuentos del país de la alegría de Emilio Lomé, adivinanzas y trabalenguas de Martha Sastrías Cartones con palabras (de algunas leyendas, opcional) como: el sol, la luna, el cimbalo, etc.	60 minutos	Se leen algunas adivinanzas de Martha Sastrías y Emilio Lomé. Posteriormente se leen trabalenguas. Se pide que los niños cuenten adivinanzas y trabalenguas que ellos sepan Después de escuchar y acertar las adivinanzas, repetir trabalenguas se pide que ellos mismos elaboren las suyas, mostrándoles las palabras en los cartones. Se leen algún juego de trabalenguas ,se le pide a los niños que practiquen junto con el orientador, hasta dominar alguna. Con las mismas adivinanzas se pueden crear juegos de palabras para elaborar trabalenguas
26 de septiembre	De la palabra a las palabras	Inducir al niño a la creación de cuentos pequeños, adivinanzas y trabalenguas.(fomentar una afición)	hojas lápices de color, marcadores papeles de color Haikús (Tablada) o poemas	60 minutos	Como variante de las sesiones se puede alternar como apertura de la sesión se llevan haikús o algún poema para niños escritos en trozos de cartulina, si se desea pueden llevar ilustración. (opcional)Posteriormente se trabaja con la palabra generadora, a continuación detallada. Que los alumnos indiquen una palabra al azar y anotarla en el pizarrón con letras grandes:POZOEncerrar en un círculo la primera sílaba.Con esa sílaba elaborar una lista de unas doce o quince palabras.Inventar un trabalenguas con ellas.Con las mismas palabras inventar una historia absurda.Escribir la palabra generadora en forma vertical y con cada letra formar una palabra para crear una historia u oración P – Pedro O – Oía Z - Zurcir O- Oso

TERCERA FASE: CONSOLIDACIÓN					
FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIAL	TIEMPO	DESARROLLO
3 de octubre	Arrullo de palabras	Los niños elaborarán una historia, con las frases expuestas, o un final diferente de la leyenda leída Kapsis. (Sensibilización y creación de textos poéticos o cuentos)	Leyenda de Kapsis (Otilia mesa), cartones de colores con frases: : Beso de agua, canto de los árboles, lluvia de luciérnagas, Kapsis (estrella de mar) arrollo de dulces, fondo del mar, Xtamosbin (tortuga marina), bruja de mar, también se puede utilizar música de mar (opcional)	60 minutos	Se lee la leyenda Kapsis (Otilia Mesa), después con los cartones de colores que contienen las frases anteriores se muestran a los niños en el pizarron, ellos pueden acomodarlos a su gusto, elaborar otro final e la leyenda, o construir una historia diferente.
5 de octubre	Veo	Hacer que los niños vivan el cuento sensibilizar y motivar a la creación literaria.	Hojas blancas, música de mar o cascadas de preferencia	60 minutos	Se le la leyenda de Matlacueyatl (Otilia Mesa) Se reparten hojas blancas para que escriban posteriormente. Los niños sentados, se les pide que cierren los ojos y que escuchen los sonidos de la narración, se pide que vean las imágenes del cuento que leído Uno a uno van diciendo lo que escuchen y lo que ven, lo escriben en su hoja Es conveniente dar unos ejemplos antes de principiar.
10 octubre	Primero escribo, después modelo	Desarrollo de la creatividad literaria y la imaginación.(Cuento)	plastilina de diferentes colores cartones gruesos u hojas de fibracel tamaño carta	60 minutos	Se lee la leyenda del sol y la luna de (Silvia Molina), posteriormente, se motiva a los niños para que escriban una historia diferente, después trabajen en moldear la historia con plastilina y la coloquen sobre su cartón. Después cada niño expone su cuento a sus compañeros mostrando su maqueta con plastilina
12 de Octubre	Titirijuego	Estimular la creatividad literaria en el niño	Un escenario de cartón, retazos de tela, bolsas de	60 minutos	Se pide a los niños que elaboren títeres de acuerdo a los personajes de las leyendas vistas, posteriormente ellos escribirán

			papel destreza, papeles de china de colores, pegamento, tijeras, reglas, plumones, colores, fomes, estambre		su guión con la ayuda del instructor. Se pueden mezclar todas las leyendas y formar un solo cuento (opcional) o crear un cuento en el que intervengan todos los personajes para que todos los niños participen. Adaptación de Gabriela Flores (México)
16 octubre	Día de muertos	Estimular la creatividad e imaginación	Audio Casette de Emilio Lomé (Muertos..... Pero de risa) Leyenda de la Xtabay del libro de Leyendas Prehispánicas de Otilia Mesa	60 minutos	Los niños deberán de escuchar algún cuento de los del mencionado audiocasette, y después cambiar el final. Otra variante puede ser que escriban algún cuento relacionado con el día de muertos y finalmente hacer un dibujo
17 de octubre	revoltijo	El niño escribirá libremente lo que más le haya gustado del taller. (Estimulo de creatividad literaria e imaginación)	Hojas blancas, música prehispánica, colores, libro de poesía de Tablada (opcional)	60 minutos	Se puede contar a los niños antes una leyenda o poesía, después se les pide que cierren los ojos e imaginen algo relacionado con la música elegida. Posteriormente escriben lo que más les haya gustado del taller. (poesía, cuento, adivinanzas, trabalenguas)
19 de octubre	Diciendo adiós!!!	El niño expresará su gusto por el taller, escribirá una narración corta.	hojas blancas, colores, lápices	60 minutos	Se pide a los niños que escriban lo que aprendieron del taller, lo que les gusto o les haya desagradado. Inclusive si ellos quieren pueden elaborar algún cuento, trabalenguas, haikús, etc.
24 de octubre	Aplicación de la post- prueba	Se aplicará la post prueba para evaluar la creatividad literaria	Prueba para evaluar la creatividad literaria	60 minutos	Se reparte la prueba para medir la creatividad literaria y se les Dan a los niños la siguiente instrucción: El siguiente cuestionario no implica ninguna calificación, únicamente deberás de contestar correctamente lo que se te pide.
26 de Octubre	Continuación de la aplicación	Continuación de la aplicación de post-evaluación de la creativiliteraria	Prueba para medir la creatividad literaria	60 minutos	Se repite la misma instrucción de la sesión pasada. Se reparte la prueba para medir la creatividad literaria.

ACTIVIDADES ALTERNAS				
ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIAL	TIEMPO	DESARROLLO
Globos sí ji	Los niños elaborarán un poema colectivo	Globos de colores, papeles pequeños	60 minutos	Se pide a los niños que escriban tres palabras mágicas para ellos, las anoten en un papel pequeño, las doblen e introduzcan al globo, posteriormente, inflarán su globo, y jugarán al menos 20 minutos con ellos. El instructor deberá dar las siguientes indicaciones: Imaginen que su globo es una pelota que pueden botar, después imaginarán que es un globo mágico que los conduce al cielo, y los lleva a lugares desconocidos. Ahora todos los globos forman un tren, de manera que los niños se tomen uno al otro. Al dar cada orden los niños intercambiarán sus globos, de manera que nadie tenga el suyo. Para finalizar, pincharán el globo correspondiente y mirarán las palabras que tienen adentro Por equipos, se reunirán, creando frases, poemas, cuentos pequeños, Cada equipo mostrará su creación a sus compañeros. Emilio Lomé (México)
ASI SOY.....	Crear un poema, partiendo de elementos animados e inanimados.	Pliego de papel periódico de aproximadamente 1. 80 mts. Un marcador, lápices de colores o crayolas	120 minutos	Cada niño se acuesta boca arriba, sobre el pliego de papel periódico. Un compañero o compañera dibuja, con un marcador, el contorno de la silueta sobre el papel. Al levantarse observa su silueta. Le dibuja el rostro, el cabello, la ropa y otros detalles de su persona. Cada niño escribe en el papel cuatro nuevos nombres que le gustaría llevar: + De un objeto + De un fenómeno atmosférico + De una planta o árbol + De un animal Escribe un poema en el que explique como sería él si fuera ese objeto, ese fenómeno atmosférico, esa planta o ese animal. Carlos Rubio (Costa Rica)
Gallina ciega	Por medio de la variación de la música, la combinación de la leyenda, el niño imaginará y dará vida a los personajes de esta.	Reproductor de música, libro de leyendas prehispánicas mexicanas de Otilia Meza, edit. Panorama, (Kapsis), Pág. 25.	60 minutos	A cada niño se le asigna un personaje de una leyenda que con anterioridad escucharon (varios pueden ser el mismo personaje) De pie, forme un círculo. En el centro se para un niño con los ojos vendados. Al ritmo de la música, los niños caminan o bailan sin deshacer el círculo Cuando la música se detiene el niño del centro toca alguno de sus compañeros. El niño que fue tocado dice algo de su personaje (con algún truco para que no lo adivinen fácilmente.) El niño con los ojos vendados adivina de quién se trata. Si adivina, pasa otro niño al centro, así sucesivamente hasta que decaiga el ánimo y lo crea conveniente el conductor. VARIACIÓN: En el lugar de asumir los personajes, los niños pueden jugar el papel de un lugar o cosa de la leyenda. Martha Sastrías (México)

SIGUE EL HILO	Desarrollar la imaginación, inducir al niño a la creación de textos	Hojas de papel (preferentemente blancas), lápices	60 minutos	Se divide al grupo en equipos. Se pide a los equipos que se sienten, formando un círculo. Se entrega una hoja de papel a cada niño. Se pide a todos que empiecen a escribir un cuento. Se les explica que cuando escuchen la palabra “cambio” pasen la hoja al compañero que está a su derecha y que deberán continuar el relato de su compañero a partir de donde este se quedó. Se puede hacer cuantos “cambios” se desee, pero no tantos que puedan aburrir a los niños hasta perder su interés o dispersar su atención. Al finalizar, cada equipo lee sus cuentos.
EL CORREO	Hacer que los niños relaten, en forma coherente, una leyenda que hayan escuchado y sea de su agrado.	libro de leyendas prehispánicas (Otilia Mesa), hojas de papel, lápices, timbres postales	60 minutos	Se pide a los niños que escriban a un amigo una carta y le platiquen “de que trata la leyenda escuchada” lo inviten a leerlo. Llevar la carta al correo y mandar a su destinatario. Asegurarse de que los niños envíen las cartas a sus amigos, usando el correo.
LOS INTRUSOS	Ejercitar la memoria	Tiras de papel y una pelota de goma.	60 minutos	Seleccionar una leyenda con varios personajes (extensión y tema de acuerdo a la edad de los niños). * Hacer una lista de personajes y lugares que aparezcan en el cuento. * Agregar a la lista de personajes y lugares. * Poner en cada una de las tiras de papel el nombre de un personaje o de un lugar falso o verdadero. * Hacer, en la pelota de goma, una ranura en la que quepa la tira de Papel. Se recuerda la leyenda: los niños lo cuentan o el encargado lo narra. Se hacen comentarios

				Se mete una tira de papel con el nombre de su personaje o de un lugar, en la pelota y se lanza a un niño. El niño elegido saca la tira de papel y lee en voz alta el nombre del personaje o lugar en ella escrito, y dice si es o no “intruso”; después, devuelve la pelota vacía, al encargado. Se hace lo mismo con el resto de las tiras y de los niños. Cada niño se queda con la tira que le tocó y, al final, el encargado vuelve a leer la lista de personajes y lugares verdaderos o falsos, para que todos comprueben sus respuestas. VARIACIÓN I Entregar a cada niño una lista de los personajes y lugares verdaderos y falsos, pedirles que marquen con una cruz a los intrusos. Dividir al grupo en equipos, cada equipo hace una lista de lugares y personajes verdaderos y falsos. Los equipos intercambian las listas, marcan en ellas a los intrusos
--	--	--	--	--

3.5 Procedimiento

Uno de los pasos a seguir en este proyecto fue la creación de un instrumento que midiera la creatividad literaria, y este se realizó en base al Dr. Saturnino de la Torre, 1996.

Posteriormente se pidió una entrevista con la directora de primaria del Instituto la Paz, se expusieron las razones del trabajo recepcional, y ella aceptó. La realización de este taller tuvo una duración de dos meses, la muestra fue asignada por la dirección de la escuela. El día inicial, la maestra de español presentó a la tesista como una maestra de que trabajaría con ellos dos horas a la semana, alrededor de dos meses. En acto seguido se presentó la instructora con los niños, explicándoles que estaba elaborando un trabajo final de la universidad y que durante ese tiempo se trabajarían adivinanzas, cuentos trabalenguas, etc., se les preguntó si a ellos les gustaban los cuentos, y ellos comenzaron a decir, cuales eran sus preferidos, también se explicó que deberían de contestar unas preguntas, a continuación se repartieron las hojas de la pre prueba de medición de creatividad literaria. Las instrucciones fueron las mismas indicadas al principio de la prueba: Este cuestionario no implica alguna calificación, únicamente deberás de contestar correctamente lo que a continuación se te pide, se explica cada reactivo. Se aclararon dudas que los niños tenían. Las sesiones vienen detalladas en el apéndice "A" Para finalizar el último día se aplica el post para medir la creatividad literaria. Se dieron las mismas instrucciones que la primera vez.

Posteriormente se habló con los niños diciéndoles que se reunirían los mejores trabajos para hacer su libro y finalmente mostrarles su antología final.



Al final del taller se les mostró la antología prometida a los niños, misma que se anexa al trabajo final.

Una vez implementado el taller, se procedió al cierre del mismo y es en esta última etapa donde se procedió al análisis de datos, para la realización de este se analizó la diferencia existente entre el pre y post test, se utilizó la prueba t de Student para grupos pareados.

CAPITULO IV

RESULTADOS

A continuación se exponen los resultados obtenidos en el pre y post test para medir la creatividad literaria.

Los puntos a analizar fueron: aspecto verbal, flexibilidad, inventiva, ocurrencia e ingenio.

La investigación se basó en el análisis estadístico (t de Student), para determinar si en los resultados del pre y post test, existen diferencias significativas y posteriormente comprobar la hipótesis: “Aumentará la creatividad por medio de un taller de leyendas prehispánicas en niños de tercero de primaria”.

A continuación se muestra una tabla con los resultados obtenidos, y posteriormente su gráfica que le corresponde.

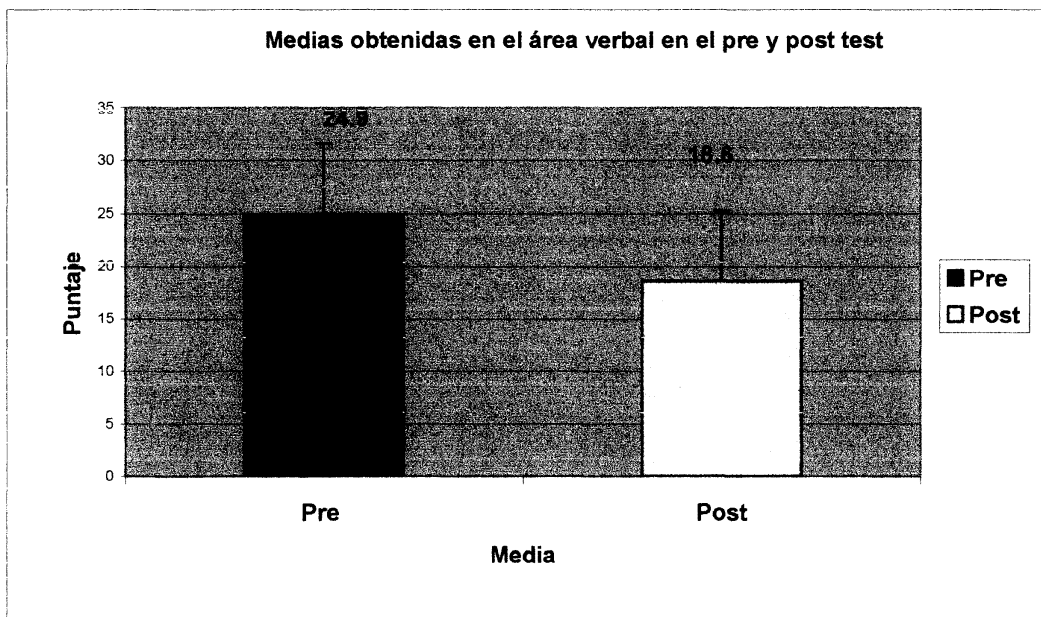
Tabla 1

PUNTAJES OBTENIDOS POR LOS SUJETOS EN EL PRE Y POST DE
LAS PRUEBAS DE LAS ÁREAS CORRESPONDIENTES A.....

Sujetos	Verbal		flexibilidad		Inventiva		ocurrencia		ingenio	
	Pre1	post1	pre2	post2	pre3	post3	pre 4	post 4	pre5	post5
1	18	12	2	5	7	7	4	8	4	0
2	27	13	2	4	2	3	2	5	0	5
3	29	13	1	4	5	4	3	3	3	3
4	30	21	0	1	9	2	0	1	0	0
5	32	27	4	7	4	4	2	2	4	0
6	15	14	3	7	1	10	3	4	6	2
7	23	25	1	5	6	7	3	1	2	7
8	24	26	2	4	1	4	0	1	0	0
9	25	14	0	2	10	10	3	10	3	0
10	20	12	3	2	10	7	3	0	3	5
11	25	14	0	2	10	10	3	10	3	0
12	22	19	2	2	6	7	0	0	0	0
13	28	20	2	2	9	9	3	4	2	4
14	24	13	1	7	3	6	1	1	0	0
15	22	21	2	4	8	9	0	2	3	5
16	17	14	3	5	9	9	4	5	0	2
17	24	14	2	3	6	4	2	2	0	10
18	16	15	2	3	5	7	2	3	0	2
19	32	30	5	7	5	1	3	5	0	0
20	20	15	3	5	5	4	0	2	1	1
21	34	53	2	1	2	0	2	0	0	0
22	19	19	2	0	3	4	2	2	0	1
23	29	15	2	3	3	9	1	11	2	7
24	18	12	1	4	3	5	0	0	0	1
25	22	14	2	4	4	5	1	2	1	1
26	35	25	5	5	5	5	3	4	0	5
27	37	25	5	4	5	10	0	4	0	7
28	27	19	3	3	7	4	3	3	8	10
29	40	22	3	1	5	0	3	3	0	0
30	26	12	4	3	0	4	3	0	0	3
31	24	21	2	2	5	1	2	1	0	2
32	29	17	1	1	7	6	1	2	1	3
33	19	14	1	2	3	5	0	0	0	1
34	9	15	2	0	0	0	0	2	0	0
35	33	18	1	2	5	7	0	10	0	0

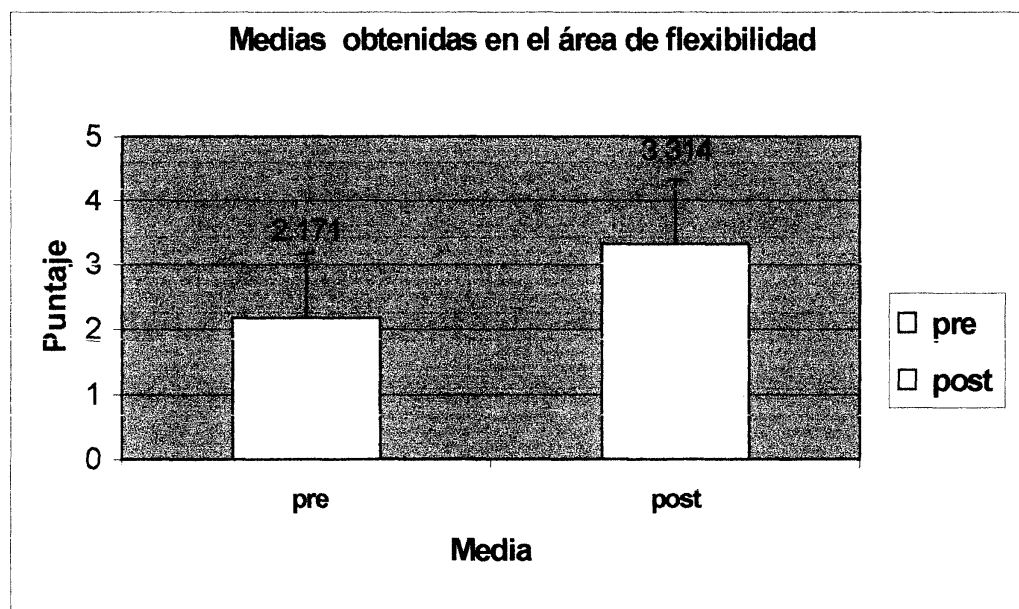
En cuanto al área **verbal** (Ver gráfica 1) se encontró que existe diferencia significativa en la aplicación del pre y post test: $t(34) 5.175, p < 0.001$. Esto indica que el taller tuvo una influencia negativa en el área verbal ya que en algunos participantes disminuyó su puntaje

Gráfica 1



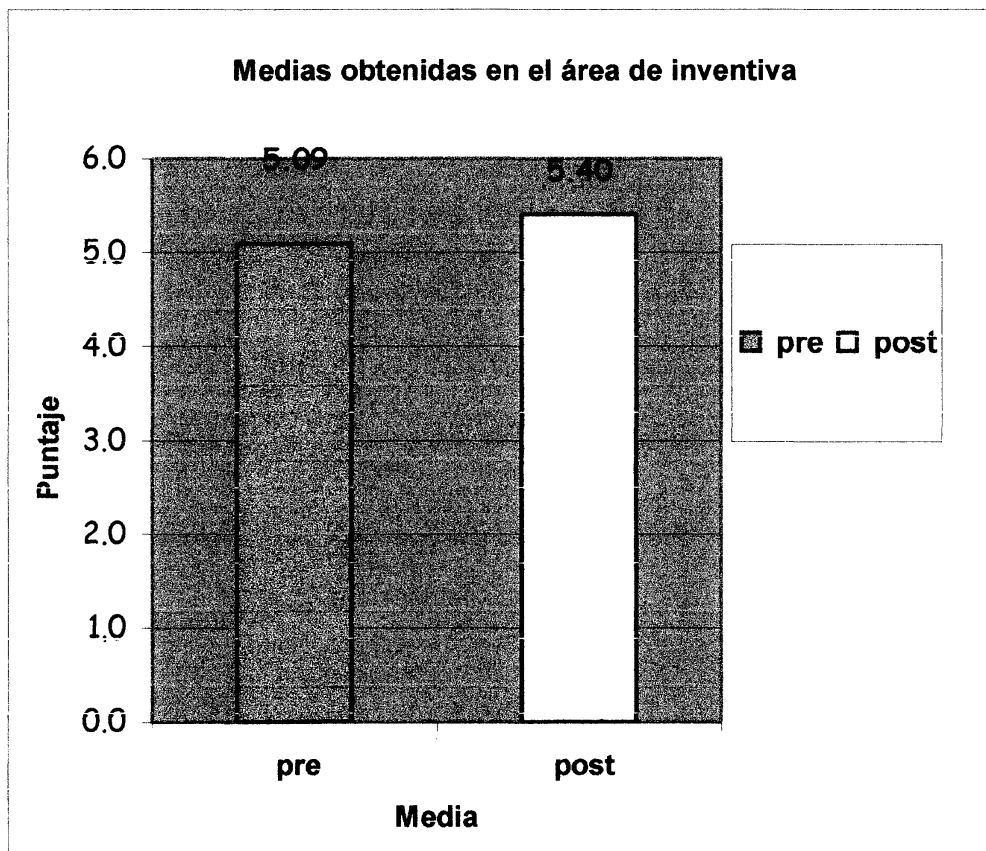
En cuanto al área de **flexibilidad** (Ver gráfica 2) se encontró que existe una diferencia significativa en la aplicación del pre y post test $t(34) = -3.656$, $p < 0.01$. Esto indica que la intervención del taller en dicha área tuvo una influencia positiva, ya que se incremento su puntaje.

Gráfica 2



En el área de inventiva (Ver gráfica 3) se encontró que existe una diferencia poco significativa $t(34) = -597$, $p < 0.553$. indicando que el taller no tuvo una influencia positiva en dicha área

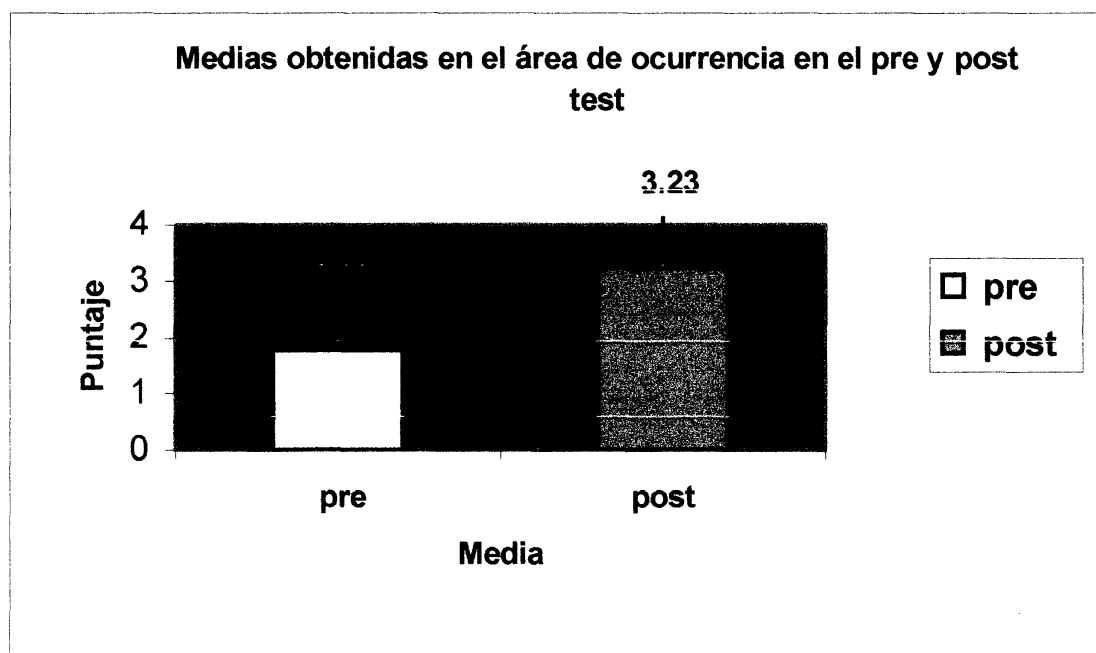
Gráfica 3



En cuanto al área de **ocurrencia** (Ver gráfica 4) se encontró que existe diferencia significativa en la aplicación del pre y post test:

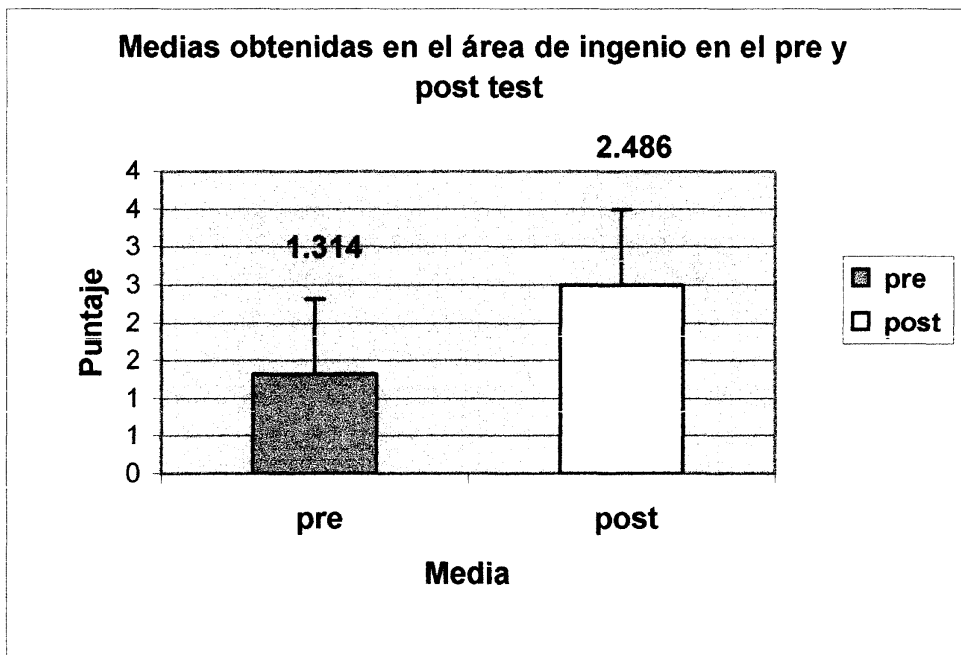
$t(34) -2.825, p < 0.001$. Esto indica que la intervención del taller en dicha área fue favorable, ya que se incrementó su puntaje

Gráfica 4



En cuanto al área de ingenio (Ver gráfica 5) se encontró que existe una diferencia significativa en el pre y post test: $t(34) = 2.825$, $p < 0.001$. Esto indica que la intervención del taller en dicha área fue favorable, ya que se incrementó su puntaje

Gráfica 5



4.1 Evaluación cualitativa del taller

En lo concerniente a la aplicación del taller, se pudo observar lo siguiente:

La primera sesión cuyo objetivo fue la aplicación de la pre prueba para medir la creatividad literaria, se menciona que el grupo asignado por la directora, fue numeroso, y al momento de contestar dicha prueba, se presentaron dudas que en repetidas ocasiones no se pudieron responder.

La investigación, requería de una atención personalizada y esto en ocasiones no se podía. Por lo cual puede influir desfavorablemente en los resultados finales de la investigación.

Desde la apertura del taller, los pequeños se integran, comparten experiencias, participan desinteresadamente.

En la segunda sesión se plantea formar un círculo de lecturas infantiles con la finalidad de fomentar la literatura, el cual es acogido con júbilo por los niños, esto provoca que los niños lleven sus libros de lecturas preferidos.

Se aclara que la hora proporcionada por la directora del plantel es intermedia, es decir, daban la hora de español, pero media hora antes de salir del recreo y la siguiente entrando de recreo, y este era aprovechado para la actividad adicional que no estaba contemplada dentro de la programación del taller.

En las siguientes sesiones esta actividad crece, gracias al acercamiento de niños de niños de primer grado hasta quinto de primaria, para escuchar el cuento narrado por el orientador. En las últimas sesiones, como ya era un grupo extenso de integrantes y no todos alcanzaban a escuchar el cuento, varios niños perdieron el interés.

Se pidió el micrófono a la dirección, para que los niños escucharan, y la



directora aceptó la propuesta, con el micrófono, la audiencia incrementa, y el resultado es grato, aunque, a algunos profesores les resultó molesto, ya que los cuentos se escuchaban en toda la escuela, y esto obviamente distraía a los demás alumnos, por lo cual pidieron que suspendiera la actividad.

En lo que atañe al taller, fue de gran ayuda un recurso de apoyo no previsto en la planeación de las actividades; la música, esto ayudo a tranquilizar a los niños. La música fue seleccionada de acuerdo a la actividad, generalmente fue de Antonio Zepeda y Jorge Reyes.

La música elegida es antigua creada a partir de poetas – filósofos del antiguo México,

Cabe mencionar que las grabaciones no tienen ningún efecto electrónico, se incluyen sonidos de pájaros y sonidos de agua y viento, todos con instrumentos musicales prehispánicos los instrumentos utilizados son: flautas prehispánicas de barro, ocarinas y silbatos prehispánicos, caracolas, bastones de lluvia, raspadores de madera cascabeles mayas de bronce sonajas de vaina, guaje y cuerno.

La música especialmente la obra utilizada “ La región del misterio”. Data de tiempos largos, ambientes espirituales, música luna de expectantes tensiones, voces graves de aves nocturnas, sonidos fantasmales de la soledad, vientos helados de un lugar sin tiempo. Es la música del presagio y las deidades de la noche. Los sonidos reptan en la oscuridad milenaria, los cascabeles mayas descienden con el sol al inframundo, la mariposa de obsidiana extiende su lamento más allá del tiempo” (Antonio Zepeda, 1983)

Esta música fue utilizado para los siguientes documentales: Los Herederos del Sol



(Sylvia Iglesias y Nelly Ramírez Vázquez, 1983); La vida de Netzahualcóyotl (Carlos Kleiman, 1985); Ulama, El Juego de la vida y la muerte (Roberto Rochín, 1986). (Antonio Zepeda, 1983)

En la etapa de consolidación, aunque fue breve la intervención, los niños estaban realmente motivados, agregaban tareas que no se les asignaban.

A esta altura del taller, algunos niños empezaban a inclinarse por algún género, que principalmente fue la poesía, y el cuento, esto dependía de las aptitudes de cada niño.

La imaginación se hizo evidente al transcurrir las sesiones, cada niño sorprendía con algún cuento que improvisaban al platicar sus experiencias.

En alguna sesión causo sorpresa cuando una niña llamó para decir que contaría un cuento, el cuento comenzaba así: Era una niña, que se encontraba muy triste porque su papá era muy mujeriego, engañaba a su mamá con otras..... Entonces la niña pregunto: ¿Adivine quién es esa niña?.

Estos sucesos desconcertantes toman por sorpresa quedando como opción para la orientadora de mirarla únicamente a los ojos y abrazarla. Posteriormente contesta muy triste : ¡ Si esa niña soy yo!

Durante el lapso del taller ahí, se observaron a los niños, dos de los cuales (los más pequeños) escribieron un cuento muy similar titulado la rana solitaria, en el cual vivía una rana muy triste en un charco, ningún animal del bosque se acercaba a ellos, hasta que un día llegó otra rana que si quiso ser su amiga, entonces juntas se fueron y vivieron felices..

En la hora del recreo se pudo advertir que los dos niños se aislaban de sus compañeros, cierto día se les preguntó ¿ por qué no jugaban con sus

compañeros? Y ellos respondieron que porque nadie les hacia caso.

Las actividades como la obra de teatro integraron al salón, todos se mostraron cooperativos, se invitó a la directora del plantel para que pudiera observar nuestro trabajo.

La leyenda más esperada por los niños fue la Xtabay, ya que se les contó que era una versión de la leyenda actual de la llorona, con la que más se identificaron fue la del Címbalo de Oro y los aluxes, ya que existían personajes fantásticos como duendes, en esta hubieron muchos dibujos, y muchos niños querían ser el personaje principal.

La leyenda que más agrado a las niñas fue la de Kapsis (estrella de mar), los cuentos de Emilio Lomé en audiocasette, amenizaron las sesiones, y proporcionaron un toque muy especial de alegría.

Una de las leyendas donde los niños se mantuvieron un poco espantados fue la de Matlacueyatl. (falda azul).

Para finalizar Se tenía programada una actividad que consistía en la elaboración de una poesía colectiva, utilizando un material divertido, los globos, pero este requería espacio, y no se pudo realizar.

Posteriormente se mantiene contacto con los niños y se les propuso, recopilar los mejores trabajos, en un libro escrito por ellos mismos.

De manera global, el taller fue una experiencia enriquecedora y sobre todo se cumple el objetivo primordial de la propuesta de trabajo recepcional , siendo así, se anexa a la tesis la producción literaria que los niños elaboraron.

Las últimas dos sesiones fueron para aplicar la post prueba para medir la creatividad literaria en el cual los niños se mantuvieron agobiados, no respondían,

tenían muchas preguntas, se levantaban constantemente de lugar,

Platicaban entre ellos, incluso hubo algunos que entregaron la prueba a medias y la siguiente sesión faltaron a clases. Con lo cual se ve seriamente afectado el trabajo de investigación, y como resultante puede arrojar resultados desalentadores.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

La presente investigación fue basada en un análisis estadístico (t de Student) para grupos pareados, en el que se compararon el pre y post test para la medición de la creatividad literaria.

El estudio evaluó los siguientes aspectos: verbal, flexibilidad, inventiva, ocurrencia e ingenio, el aspecto de agudeza tuvo que ser eliminado ya que en la aplicación del pre y post test se notó cierta dificultad al contestar por parte de los niños, lo cual indica que el reactivo seis (Ver apéndice A) no se formuló adecuadamente por parte del investigador.

El aspecto de inventiva según los resultados propuestos, no muestra diferencias significativa, esto se refiere a la capacidad de estructurar sistemas, la facilidad del niño para expresarse, posiblemente no se incrementó debido a que la única actividad para potencializar dicha área fue una sola llamada “ de las palabras a las palabras”

Para un posterior estudio es necesario plantear e integrar actividades que integren esta parte.

En lo referente a la hipótesis planteada “ Aumentar la creatividad literaria por medio de un taller de leyendas prehispánicas en niños de tercero de primaria” los resultados obtenidos, confirman dicha hipótesis.

Quedando justificado que según Jorge Reyes y su concepto de creación literaria:

“Es el apetito de producir literatura, se identifica con el encuentro con la palabra, es por ello que la expresión literaria se cumple el sentido del proceso creador, sin este proceso no se llega a la creación” (1993)

Se encontraron diferencias en el pre y post test en cuanto al aspecto de flexibilidad, inventiva, ocurrencia, e ingenio.

En la medición de aspecto verbal se encontró diferencia significativa desfavorable en cuanto al pre test, en esto pudieron intervenir algunos factores que afectaron al post test, como que al inicio de la aplicación, los niños estaban muy dispersos, además de que ese día tuvieron deportes antes de la intervención y eso no había ocurrido antes, fue una variable externa que no se pudo controlar dentro de la aplicación del post test.

Otro aspecto que pudo afectar es que generalmente la maestra de los niños, ayudaba a controlar al grupo de niños, ya que el taller exigía una atención personalizada, en ese momento la maestra tuvo que salir del salón, aunque no tardo, pero cuando ella llegó ya había comenzado la aplicación del pos test.

A lo que respecta a la intervención del taller se percibe lo siguiente:

Todas las etapas propuestas para la creación literaria, se cumplen como posteriormente se detalla.

En la primera intervención del taller se logró una buena empatía. los participantes mostraban interés y sobre todo prestaban atención al tema

En la segunda sesión se propone formar un círculo de lecturas infantiles con la finalidad de fomentar la literatura, el cual es acogido con regocijo por los

niños, esto propicia que los niños lleven sus libros de lecturas preferidos.

El espacio proporcionado por la directora del plantel es intermedia, dieron la hora de español, media hora antes de salir del recreo y la siguiente entrando de recreo, y este era aprovechado para la actividad adicional anteriormente mencionada que no estaba contemplada dentro del programa.

En las posteriores se incrementa la audición de participantes, contando con niños desde primer grado hasta quinto de primaria,

En siguientes sesiones con el círculo de lectura queda reafirmada la teoría de Gianni Rodari, (1998) en la que el niño que escucha historias es motivado para que posteriormente el mismo lea por gusto.

En lo que atañe al taller, fue de gran ayuda un recurso no previsto en la planeación de las actividades; La música, ya que esto ayudo a tranquilizar a los niños, pero para posteriores estudios se sugiere que el taller se lleve a cabo sin el estímulo de la música ya que pueden verse afectados los resultados.

Con la utilización de material de apoyo como el auditivo, vemos que el estímulo es importante e interactúa en el proceso de la creación, como menciona Alfonso Reyes, (1993)

En la etapa de consolidación, aunque fue breve la intervención, los niños estaban realmente motivados, agregando tareas

Las áreas; verbal, flexibilidad, ocurrencia, e ingenio se vieron incrementadas notablemente lo cual demuestra que la intervención del taller favorece al incremento de vocabulario, a la elasticidad del pensamiento, a la originalidad al momento en que sale de lo común su propuesta.

El aspecto de ingenio demostró que se atribuyen conductas, atmósferas,

incluso puso de manifiesto la habilidad de escribir en narrativa , poesía.

Con esto comprobamos que el uso de lecto-juegos como propone Martha Sastrías, (1998), y la primera fase referida a despertar una afición, la segunda: el fomento de una afición, la tercera que es la de consolidación. Se cumplieron, sobre todo es importante mencionar que el carácter de lo lúdico es atractivo para los pequeños y esto fue aplicable en la investigación.

El uso de la lírica se manifestó a cada instante, y la improvisación de cuentos de parte de los niños deja de manifiesto a lo que hace alusión Hegel citado en el libro de Gianni Rodari en su Gramática de la Fantasía, la fantasía se extiende la creatividad, al igual que Vigotzki, (2001) en su ensayo "La imaginación y el arte en la infancia", que menciona que en cada período de desarrollo infantil, actúa de manera particular y acorde a la etapa de desarrollo en que se encuentre el niño.

Queda justificado pues, el acto de imaginar, como sucede con los niños del taller de leyendas prehispánicas, y menciono que Gianni Rodari, dice:

" La creatividad se va injertando en todos los momentos del transcurrir del ser humano, los cuentos no sólo son lo único que le sirven al niño para desarrollarle el uso libre de las palabras de la lengua, es solo una opción para que pueda disgregarse"

En cuentos como la "rana solita" (Antología de pequeños escritores), las impresiones propias de su edad se manifiestan en creación literaria.

Es fundamentado entonces que la escritura enfocada artísticamente y desde el punto de vista del psicoanálisis la obra de arte es una satisfacción fantástica de deseos inconscientes, es decir la catarsis de lo reprimido. Armando Pereira, (1995)

Por medio del cuento el niño puede expresar de manera simbólica sus más profundos sentimientos, dándonos una alternativa de explorar su mundo interior.

SUGERENCIAS

Para concluir, para posteriores investigaciones se recomienda que el formato de la prueba para evaluar la creatividad, se modifique en cuanto al aspecto de agudeza parte 6, (Ver anexo1) ya que resulto complejo y complicado para los niños, el dejar más espacio de respuestas, ya que algunos niños se limitaron al espacio proporcionado por la prueba y aunque fueron alentadores los resultados no se exenta que su producción pudo haber sido aún más extensa, aunque cabe aclarar que por parte de la orientadora se les repartió hojas para que pudieran contestar por separado.

En cuanto al primer aspecto de fluidez, al momento de la aplicación es muy importante tomar el tiempo, para así tener la precisión de minutos.

En el área de inventiva en la cual no se encontraron diferencias significativas, es muy importante integrar actividades que complementen a su efectivo desarrollo, ya que la única actividad propuesta se titula “ de las palabras a las palabras”.

También es necesario tomar en cuenta las variables externas del ruido, que los niños se encuentren relajados y sin tensión para que esto no influya desfavorablemente en los resultados.

El grupo de niños para trabajar debe ser reducido, es decir alrededor de 15 niños para así tener una atención personalizada, y con esto se pueda tener más atención de las ideas de los niños, responder a sus dudas, y como resultante exista un trabajo y desenvoltura afable por parte de ambos (orientador-participante).

Algo que se detecto durante la investigación, fue que a los niños se interesaron realmente en la lectura, pero que como parte de la formación escolar esta no es motivante, al contrario, los métodos actuales resultan metódicos y aburridos. , Incluso los mismos profesores no tienen interés por estos temas, al momento de impartir algo relacionado a la literatura no cuentan con la preparación suficiente.

Una recomendación es que se tratará de implantar un espacio de hora-clase con el objetivo de fomentar la afición por el goce y disfrute de la literatura.

El taller fue pensado en niños de entre 6 y 9 años (Edad intermedia) y el eje de este son las leyendas prehispánicas, pero es muy importante recordar que los libros y la literatura no se limitan a este género, ni a esta edad ya que la literatura es universal y como tal existe una gama extensa de donde escoger y explorar, la edad para acercarse a ella tampoco exige un requisito numérico

El uso de recursos de apoyo como la música sirven para tranquilizar a los niños y para ambientar.

Algo que no se tenía previsto dentro de la intervención, y se considera hallazgo fortuito, es el efecto terapéutico y catártico de la escritura como tal, ya que por medio de esta se respalda un tema antes ya estudiado, reforzando así el doble efecto de la creatividad literaria.

La creación artística estética de textos y, por otro lado, el arte como catarsis de lo reprimido.

En espera de que el presente trabajo de investigación nos invite a fomentar la lectura en los pequeños, y estimular la creatividad literaria por medio de leyendas que nos trasladan a mundos alternos, empapándonos de folklore y



preservando nuestras tradiciones, pero no dejando de lado que la literatura es universal y que por medio de ella nos ubicamos en un lenguaje lleno de metáforas, analogías, lírica, narrativa, etc, y que a muchos adultos pudiera resultar poco atractiva, no únicamente en niños sino en cualquier persona a continuación cito un párrafo que versa así:

*Si buscas el camino que conduce al país de las hadas,
sabe que es bien fácil;
espera a que, amarilla,
sobre el cárdeno mar se alce la luna
y un sendero de plata haga rielar .
en una noche así, si algún poder maligno lo impide, si el conjuro
conoces y la brisa es favorable,
sube a un vilano, que sobre el reguero de luz e ese país te llevará.*

(Ernest Thompson Septon, en su libro “el camino al país de las hadas”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Caso A, Vivó J. (MCMXLVI) México Prehispánico: Emma Hurtado, Biblioteca del Instituto Nacional de Antropología e Historia. México

Castañeda X. (1998) La leyenda del maíz:Trillas. México

De la Torre S(1996) Identificar, diseñar y evaluar la creatividad: Colección Master. Monografías de creatividad aplicada. Santiago de Compostela

El oficio de escritor: Biblioteca Era. México

Fernández López M (1996) Desarrollo de la creatividad a través de la musicoterapia en niños de primer grado de primaria: Tesis. México

Frank. J. (1998) Trotelote:_Cantos Cuentos. México

Luján J. (1999) La X mágica de México: Coedición Unidad de Publicaciones Educativas-SEP/Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.México

Mesa O. (1999) Leyendas prehispánicas mexicanas:_Panorama. México

Molina S. (1991) Leyenda del sol y la luna: Trillas. México

Núñez E. (1996) Didáctica de la lectura eficiente, Técnica para desarrollar la lectura de calidad, comprensión, crítica, creativa: Edit. Paidós. Buenos Aires,

Pereira A. (1995) La concepción literaria de Vargas Llosa: Instituto de investigaciones filológicas, centro de estudios literarios. UNAM. México

Rangel, A. (1993) Las ideas literarias de Alfonso Reyes: El Colegio de México. México

Rodari, G. (1998) Gramática de la fantasía. Ediciones del Bronce : Barcelona



Rojas, E. (1997) Mitos, leyendas, cuentos, fábulas, apólogos , parábolas: Editer: México.

Román, Piña C. (1993) Una visión del México Prehispánico: Universidad Nacional Autónoma del Estado de México.

Sastrías M(1993) Caminos a la lectura: Edit Pax. México.

Sastrías M (1998) Cómo Motivar a los niños a leer. Edit Pax México

Sánchez Prieto J.A. y Cuni Antonio (1989) Leyendas Mexicanas: Colección el Globo de Colores Mitos y Leyendas Aguilar. Barcelona.

V. García de D. (1958) Antología de leyendas de la literatura universal:Labor. Barcelona

Vigotsky Lev. S.(2001) La imaginación y el arte en la infancia: Ediciones Coyoacan. México

Weitlaner. R(1977) Relatos y mitos de la Chinantla: Libros de México. México

Meyer B . Entrevista personal (2001) Puebla.

Sada D. Entrevista personal (2001) Puebla.

Murray Prisant. G. Entrevista virtual. (2001) Puebla.

Página de consulta en internet

<http://www.Nncc.org/Child.Desv/spides.7ª8ª.html>



ANEXO 1

FORMATO DE EVALUACIÓN PARA MEDIR LA CREATIVIDAD LITERARIA

(La siguiente prueba, evalúa el potencial creativo con base a los factores cognitivos, tomando en cuenta la parte de contenido semántico, de acuerdo a Saturnino de la Torre)

Nombre:

Edad:

Fecha:

Año escolar:

Este cuestionario no implica alguna calificación, únicamente deberás contestar correctamente lo que a continuación se te pide.

I. Con las siguientes letras deberás de escribir en el tiempo que se te indique, el mayor número de palabras que empiecen con dicha letra

Por ejemplo R: rana, ramaje, repentino, rodar.

S

L

G

M

U

II. En este ejercicio, tendrás que completar la frase de la manera más ingeniosa.

Por ejemplo: La lechuga tiene unos ojos tan grandes que.... parecen unos girasoles voladores.



1. Los caracoles del mar juegan a
2. Corazón de la noche es un ser que.....
3. El bosque de cipreses y pinos tocan al sol con.....
4. Capullo de azucena duerme en una cascada de.....
5. El hechicero de la oscuridad, embruja a.....

III. Utilizando las siguientes palabras elabora una pequeña historia, las palabras pueden ser utilizadas en plural, no puedes cambiar la palabra, puedes utilizarlas en desorden, podrás añadir las palabras que quieras, hazlo lo más creativo posible.

1. Flor, lluvia, príncipe
2. Ofrenda, algodón, esmeralda
3. Incienso, canoa, princesa
4. Flores, magia, alas
5. Fuego, luna, tortuga

IV. Completa las frases siguientes, tienes tres opciones diferentes para completar.

La serpiente, y el coyote son:

- 1.
- 2.
- 3.

Los fuertes guerreros lucharon en contra de:

- 1.
- 2.



3.

El fresco aire de los bosques me recuerda:

1.

2.

3.

V. Convierte estos objetos, en seres animados, dales vida con tu imaginación, realizando una pequeña historia.

1. Cerro de la estrella

2. Agua de cascada

3. Hechicero del viento

4. Pájaro sagrado

5. Estrella de mar

VI. De la siguiente historia tú tendrás que pensar y escribir lo sucedido a la mitad de la historia.

1. De las aguas profundas del río salieron unos..... , al caer la tarde se asoman entre la vegetación.

2. Esas piedras de jade que..... Ella desapareció misteriosamente entre el bosque.

3. Las suaves olas del mar..... Venció a Brisa Eterna, y al anochecer se escucha su canto.

Gracias por tu atención y cooperación;