

Literatura I



GUÍA DIDÁCTICA

BLOQUE 2

**CICLO ESCOLAR
2023-2024**



EJE

Identificar y evaluar críticamente creencias, acciones, valores y normas.

Conocerse, cuidarse y promover el propio desarrollo y de otros.

Expandir las posibilidades de vida.

Acercarse a contextos diferentes al propio, conocer y valorar de diversas maneras el mundo.

Conocerse, cuidarse y promover el propio desarrollo y de otros.

CONTENIDO CENTRAL

¿La literatura es el mundo de lo real o es el mundo de lo ideal?

Naturaleza humana

¿Influye la ficción literaria en mi realidad?

¿Tiene la literatura una misión frente a los problemas de mi sociedad?

APRENDIZAJES ESPERADOS

5) Analiza las distintas formas de actuación del ser humano ante situaciones problemáticas, mediante la comparación del actuar de los personajes de las epopeyas.

6) Identifica las preocupaciones individuales, sociales y artísticas del ser humano mediante el análisis de las fábulas.

7) Reconoce el impacto de lo ficticio en la transformación o alteración de la realidad, o en la creación de mundos posibles en los cuentos ficticios y microrrelatos.

8) Identifica y clasifica las posturas que hay en la literatura frente a los problemas sociales mediante el análisis de los cuentos.

9) Argumenta sobre el comportamiento y emociones de los personajes de los cuentos como reflejo de la realidad social, cultural e histórica.

PROYECTO INTEGRADOR

Revista con epopeyas, fábulas y cuentos creados.

60%

ADA 1. Mapa mental

(epopeya y fábula) 6%

ADA 2. Presentación de epopeyas12

ADA 3. Cuadro comparativo de cuentos..... 8%

ADA 4. Creación de fábulas Y cuentos..... 10%

Metacognición/reforzadora....4%

SEMANA 1

(12-13 de octubre)

SESIÓN 1

¿Con qué conocimientos cuento?



Evaluación diagnóstica

1. ¿Qué narra una epopeya?

2. ¿Qué es una fábula?

3. ¿Cómo son los personajes en una fábula?

4. ¿Qué es un cuento?

5. ¿Cuáles son las partes de un cuento?

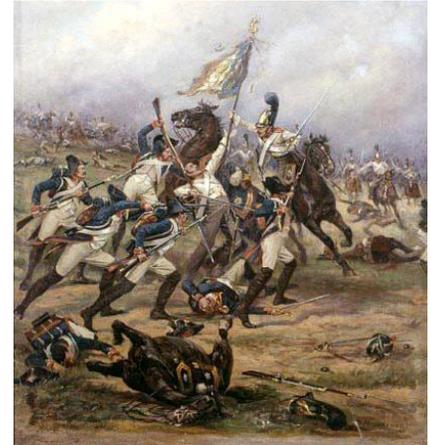
SESIÓN 2

*****Epopéya*****

Se considera la epopeya como el antecedente más cercano a la novela por su narrativa extensa, la diferencia más notable es que la epopeya es una narración extensa, pero en verso.

Las epopeyas son poemas extensos, escritos en prosa o en versos largos, que narran acontecimientos importantes o trascendentales para un pueblo. Las versiones que leemos en la actualidad por lo general están escritas en prosa, porque son traducciones de las epopeyas clásicas de diferentes culturas.

Según la etimología la palabra epopeya proviene de la palabra griega epopoía, la cual es fruto de la unión de varias partes claramente delimitadas como son: epos que puede definirse como discurso poético y poiein que equivale a crear.



¿Cómo se estructuran las epopeyas?

Tomando en cuenta las epopeyas griegas y latinas, que son los orígenes de este género podemos determinar las siguientes partes dentro de su estructura:

- **Presentación o exposición del tema:** donde se dan los avisos o anuncios que serán los indicios de la trama. En algunos casos la información se da al principio la mitad de la trama o a acontecimiento principal, utilizando un recurso llamado *in medias res* (del latín: 'hacia la mitad de las cosas') una técnica literaria donde la narración comienza en medio de la historia, en vez de en el comienzo de la misma.
- **Invocación o ruego a las musas o dioses:** los mortales o semidioses que se desenvuelven en la trama invocan a sus musas o dioses que les protegerán en sus travesías, batallas y más, con la finalidad de salir victoriosos en asuntos bélicos o cotidianos.
- **Nudo:** es el elemento más extenso del poema, expresando todas las batallas, los ambientes y espacios donde se desarrolla la trama o la parte más emocionante del texto.
- **Desenlace:** Los hechos que se relatan llegan al momento en que se resuelven los hechos, las batallas y las travesías, ya sea en una forma satisfactoria que lleve a la victoria al héroe, dios o semidiós o trágica que conlleve a la desgracia de los personajes involucrados.
- **Epilogo:** pone fin a la epopeya, aquí se narran de manera breve los acontecimientos que se desencadenan después del desenlace.

Características de la Epopeya:

- **Narración de hechos históricos y heroicos:** las acciones giran alrededor de las guerras, conflictos de dos reinos, como en el caso de los griegos y los troyanos en *La Ilíada* de Homero, también en viajes llenos de aventuras que realiza un héroe, como sucede en *La Odisea*.
- **Presencia notable del héroe:** los acontecimientos narrados se vinculan directamente con los héroes, seres extraordinarios capaces de realizar grandiosas proezas. En el caso de la épica de Homero se relatan las grandes hazañas de héroes como Aquiles y Ulises representando grandes virtudes o valores épicos: honor, valentía, honradez, fuerza, fidelidad y respeto.

- **En las epopeyas siempre esta presenta la intervención de los dioses y musas:** los mitos están perfectamente equilibrados con una dosis justa de historia e imaginación.
- **Uso del lenguaje figurado,** especialmente con el uso de los epítetos (Locuciones adjetivas que designan cualidades de los sustantivos) y símiles (Figura de comparación): utilizado para dar mayor belleza y expresividad al texto, claramente lo podemos ver en los textos de Homero.
- **Transmitidas a través de la oralidad:** en un principio los poetas o rapsodas reunían a la gente en las plazas de los pueblos para relatarlas, principalmente en la época clásica.

Pasos para la comprensión lectora de las epopeyas

1. Manejar el vocabulario necesario: buscar el significado de las palabras desconocidas de acuerdo al contexto y al diccionario.
2. Identificar los personajes y los espacios geográficos donde se desarrolla la trama: identificar el personaje principal y personajes secundarios. El espacio geográfico es el lugar donde se desarrollan los hechos.
3. Identificar el conflicto interno y externo de un personaje: interpretar las preocupaciones, miedos, inquietudes de los personajes que más intervienen en la narración. Los personajes no siempre se describen explícitamente se debe inferir (deducir, sacar conclusiones) de acuerdo a la trama como son sus conflictos.
4. Reconocer en el texto los recursos literarios empleados en la narración: figuras literarias, recursos descriptivos y otros efectos de estilo que el escritor tomó en cuenta.
5. Elaborar comparaciones y juicios de valor sobre el contexto histórico de las epopeyas leídas: reconocer la época en la que vivió el autor, hacer inferencias acerca de la intención del autor al escribir el texto.



SEMANA 2

(Del 16 al 20 de octubre)

SESIÓN 1

Características

- Es un poema de tipo narrativo y épico.
- Antes de iniciar la historia, el poeta invoca a la Musa para que ésta le dé inspiración y lucidez.
- Muchas veces ostenta un tono majestuoso.
- En cuanto a la temática, lo más habitual es que narre una guerra, que generalmente es muy larga y abarca territorios enormes o incluso el mundo entero.
- Se centra en las hazañas de un héroe.
- Enaltece los valores del protagonista y tiene un sentido didáctico.
- Las primeras epopeyas se difundieron oralmente. Se recitaban en lugares públicos, exaltando el valor de los héroes nacionales, para inculcar en los habitantes un profundo sentido de patriotismo.
- Es muy descriptiva: suele enumerar, por ejemplo, cada nombre, origen y condición, de cada uno de los soldados que integran un pelotón.
- En la mayoría de los casos, hay una presencia de elementos sobrenaturales.
- Las historias forman parte de la tradición de una nación, civilización o cultura.

- Puede estar basada en hechos reales o ser totalmente una ficción.
- Los dioses se involucran en las cuestiones de los humanos y combaten junto a ellos en la guerra. Esta característica relaciona directamente a la epopeya con el mito.

Elementos

- Los personajes: Los principales suelen ser humanos con valores idealizados que los convierten en arquetipos. Los personajes secundarios sólo aparecen para afectar la historia de algún modo, ayudando o perjudicando al protagonista.
- El ambiente: Es fantástico y lleno de fuerzas sobrenaturales que complementan la acción. Los dioses y criaturas extraordinarias forman parte del escenario e interfieren con el mundo de los mortales.
- La trama: Es común la presencia de guerras y viajes llenos de aventuras, en los cuales el protagonista va ganando renombre y consolida su carácter legendario.
- El narrador: Habla en tercera persona y es omnisciente, pero presenta la historia como si fuera un cronista que está atestiguando los hechos que ocurren.

Origen y evolución de la epopeya

En sus comienzos, los relatos que luego pasarían a conformar la epopeya se transmitían de forma oral y provenían de sociedades preliterarias. El Poema de Gilgamesh es la primera obra del género. Es de origen sumerio y data del II milenio antes de Cristo.

La época dorada de este género se dio en la Edad Media, con la aparición de los cantares de gesta, que fueron divulgados oralmente por los juglares durante los siglos XI y XII para, muchos años después, aparecer en copias manuscritas. Gracias a esto, han llegado hasta nuestros días.

Como las epopeyas son un reflejo de sociedades dedicadas a la guerra, cuyo sistema de valores estaba centrado en el honor, que luego era encarnado por el protagonista, es comprensible que con el pasar del tiempo haya evolucionado drásticamente para luego desaparecer.

Para el siglo XIX, las epopeyas ya no hablaban de héroes sino de personas corrientes y de clase media, dando paso a la novela realista. Entre las últimas obras del género se encuentran *Tabaré*, escrita por Juan Zorrilla de San Martín y publicada en 1888; y *Martín Fierro*, perteneciente a la poesía gauchesca argentina, escrita por José Hernández entre 1872 y 1879.

Principales epopeyas

Muchas de las epopeyas más emblemáticas de toda la historia son anónimas. Tampoco se sabe con exactitud cuándo se compusieron, pero existen aproximaciones. A continuación, te presentamos algunas de ellas:

- *El poema de Gilgamesh* (2500-2000 a. C.): Destaca por tratarse de la epopeya y narración más antigua de la cual se tienen registros escritos. Algunos estudiosos consideran que contiene pasajes que pudieron inspirar ciertos capítulos de la *Biblia*.
- *El Majabhárata* (siglo III a. C.): Es reconocido como la segunda obra más extensa del mundo. Contiene conceptos esenciales para el hinduismo y es la fuente de su sabiduría. Está compuesto por dieciocho libros que son llamados “parvas”.

- *La Odisea y La Ilíada* (siglo VIII a. C.): Atribuidas a Homero, son dos de los primeros textos de la literatura occidental. Su impacto cultural es incalculable.
- *La Eneida* (siglo I a. C.): La escribió el poeta latino Virgilio. Retomando los dos poemas de Homero, Virgilio recrea la guerra de Troya y agrega la fundación de Roma.
- *Beowulf* (siglo VIII-XII d. C.): De origen anglosajón y escrito en inglés antiguo, es un poema épico que cuenta con 3182 versos en su versión original. No faltan gigantes, magos, dragones y otras criaturas extraordinarias.
- *El cantar de los nibelungos* (siglo XIII d. C.): Es un cantar de gesta donde se encuentran muchas leyendas de los pueblos germánicos. Los acontecimientos históricos se mezclan con creencias mitológicas en una narración de gran complejidad.
- *El cantar de mío Cid* (siglo XII-XIII d. C.): La primera obra narrativa de gran extensión en la literatura española. Se caracteriza por una ausencia casi total de elementos sobrenaturales. Presenta una crítica social sobre la nobleza de esa época.

Observa el siguiente video:

Épica y Epopeya, Ilíada y Odisea <https://www.youtube.com/watch?v=ynjZVFVVOjQ>

SESIÓN 2

Actividad de aprendizaje 1

Contenidos	Epopeya y Fábula
Competencias Disciplinarias	2. Caracteriza las cosmovisiones de su comunidad. 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural
Atributos de las competencias genéricas	1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. 2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad. 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones

INSTRUCCIONES: En binas elabora un mapa conceptual acerca de la epopeya, y otro acerca de la fábula que contengan los siguientes aspectos: Origen, estructura, elementos, propósito, importancia.

Valor: 6 puntos

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACIONES
1.-Entrega en la fecha establecida y con portada que incluya: logo y nombre de la escuela, número de ADA, materia, profesor, integrantes, grado, grupo y fecha de entrega.	0.5		
3. Los esquemas presentan la estructura correcta	1.5		
4. Los mapas mentales incluyen la información concreta de los de la fábula y epopeya.	3		
5. Respeta las propiedades de la redacción (adecuación, congruencia y cohesión)	0.5		
6. Domina las reglas ortográficas, de puntuación y acentuación.	0.5		
TOTAL	6		

SESIÓN 3

La Ilíada

CONTEXTO HISTÓRICO-SOCIAL

Fecha: Temporalmente se la puede ubicar en el último año de la guerra de Troya siglo IX a.C Época: Antigüedad griega Movimiento Literario: Literatura Griega Ubicación del fragmento o capítulo: Canto XXIV

PERSONAJES

(Principales)

Aquiles: Fue el mayor de los guerreros griegos en la guerra de Troya. Era hijo de la ninfa del mar, Tetis, y de Peleo, rey de los mirmidones de Tesalia. Aquiles libró muchas batallas durante el sitio de diez años a la ciudad de Troya. Cuando el rey miceno Agamenón tomó para sí a la doncella cautiva Briseida, Aquiles retiró a los mirmidones de la batalla y se encerró encolerizado en su tienda. Los troyanos, envalentonados por su ausencia, atacaron a los griegos y los forzaron a una retirada precipitada. Entonces Patroclo, amigo y compañero de Aquiles, le pidió que le prestara su armadura y le dejara avanzar con los mirmidones a la batalla. Aquiles aceptó. Cuando el príncipe troyano Héctor mató a Patroclo, el desconsolado Aquiles volvió a la batalla, mató a Héctor y arrastró su cuerpo triunfante detrás de su carro. Más tarde permitió a Príamo, rey de Troya, rescatar el cuerpo de Héctor.

Héctor: Hijo mayor del rey Príamo y la reina Hécuba de Troya, y esposo de Andrómaca. En la Ilíada Héctor es el mejor guerrero troyano. Como comandante de las fuerzas de la ciudad, su contribución a la resistencia frente al ejército griego durante nueve años es decisiva, y casi al final obliga a los griegos a huir en sus barcos. Sin embargo, durante la batalla mata a Patroclo, el amigo amado de Aquiles, el héroe de los griegos. Aquiles, que se había retirado de la lucha por una disputa con el rey Agamenón, líder de las fuerzas griegas, vuelve al campo de batalla para vengar la muerte de su amigo. Desconsolado y frenético, persigue a Héctor tres veces alrededor de las murallas de Troya, lo mata y después ata el cadáver a su carro y lo arrastra por el exterior de las murallas hasta la pira funeraria de Patroclo. Al enterarse de que los griegos se niegan a celebrar los ritos funerarios de su hijo, el triste Príamo acude a Aquiles con la ayuda del dios Hermes y le pide que le entregue el cuerpo de su

hijo. Aquiles accede conmovido por el dolor del viejo rey y declara una tregua para que los troyanos celebren un funeral adecuado. La Ilíada concluye con una descripción del funeral celebrado en honor de Héctor. En contraste con el feroz Aquiles, Héctor simboliza el guerrero caballeroso.

Príamo: Rey de Troya. Fue padre de 50 hijos, entre los que sobresale el gran guerrero Héctor, y de 50 hijas, entre ellas la profeta Casandra. El conflicto comenzó cuando los griegos se propusieron rescatar a Helena, que había sido raptada por Paris, el hijo de Príamo. Durante los diez años de combate, Príamo asistió ansiosamente al desarrollo de la batalla desde los muros de Troya con su mujer, la reina Hécuba. Después de la muerte de su hijo Héctor a manos del héroe griego Aquiles, Príamo se dirigió al campo griego para recuperar el cuerpo de Héctor. Aquiles perdonó la vida a Príamo y le entregó el cadáver de su hijo para que recibiese sepultura.

(Secundarios)

Patroclo: Amigo del héroe Aquiles, a quien acompañó a la guerra de Troya. En el décimo año del conflicto, Aquiles retiró del combate a sus tropas, los mirmidones, por una disputa con Agamenón, capitán de las fuerzas griegas. Sin Aquiles, los griegos comenzaron a perder frente a los troyanos. Finalmente, cuando éstos estaban a punto de quemar las naves griegas, Patroclo persuadió a Aquiles para que le permitiera guiar a los mirmidones con el objeto de librar a los griegos del desastre. Vestido con la armadura de Aquiles, Patroclo condujo a los griegos a la victoria, forzando a los troyanos a retroceder hasta las murallas de su ciudad. Sin embargo, en su máximo momento de gloria, Patroclo murió a manos del capitán troyano, Héctor. Para vengar la muerte de su amigo, Aquiles reanudó la lucha y mató a Héctor.

Tetis: Madre de Aquiles, ninfa del mar, quien por mandato de Júpiter acude con su hijo para pedirle entregue el cuerpo de Héctor.

Mercurio: En esta oportunidad ayuda a el rey Príamo a llegar al campamento y a la tienda de Aquiles, por mandato de Júpiter.

Casandra: Hija del rey Príamo y de la reina Hécuba de Troya.

Andrómaca: Esposa de Héctor y modelo de madre amantísima y esposa fiel.

Hécuba de Troya: Madre de Héctor, y esposa del rey Príamo, quien solloza y se entristece por la muerte de su más valioso hijo.

Ante esta situación Febo Apolo habla con los dioses para preguntarles por la suerte de Héctor, quien siempre les ofreció las mejores ofrendas, él les habla de la suerte del pobre Héctor y los incita a intervenir para que su cadáver regrese con su padre; entonces los dioses le responden y es Júpiter quien dice: Héctor era para los dioses el más querido entre los mortales. Pero Júpiter plantea que es mejor hablar con la madre de Aquiles, Tetis, para que ella interceda con su hijo; es así que manda por ella. Iris la diosa de los pies rápidos, fue a buscarla y le comunico que Júpiter la llamaba Tetis extrañada acude y se presenta en el Olimpo. Los dioses le dicen la situación y le hablan de lo suscitado entre Héctor y Aquiles, le piden intervenir para que ella hable con su hijo para que este devuelva el cuerpo conservando el respeto y la amistad. Entonces Tetis obedece el mandato y va don de su hijo y habla con él, le dice cuál es la voluntad de Júpiter y le pide acepte, ya que, los dioses están irritados con él.

Aceptando entonces Aquiles le dice a su madre que pueden venir por el cuerpo. Saturnio envía a Iris a comunicarle esto al padre de Héctor, Príamo, para que viniese y traiga consigo el rescate para Aquiles.

De esta manera acude Iris al palacio de Príamo y le comunica la voluntad de los dioses y como han intercedido con Aquiles para que pueda recatar el cuerpo del bienaventurado Héctor, su hijo más querido. Marchándose Iris el anciano pide a sus otros hijos dispongan un carro de mulas y amarren un arca y la llenen de muchas preciosidades. Príamo le comunica a Hécuba, su esposa, como la mensajera del Olimpo vino a informarle para que rescate a su hijo, la mujer alterada le recrimina al hombre su actitud impudente, y lo cuestiona planteándole todos los peligros a los que se vería expuesto si iría solo. Pero Príamo le contesto enfurecido que nada lo persuadiría y se preparó para el viaje. Libó entonces el carro de mulas y ofreció a los dioses ofrendas y como le había indicado la mensajera emprendió el viaje solo con el heraldo que era anciano como él.

Júpiter oyó la plegaria de Príamo y conmovido hablo a su hijo Mercurio y le mando acompañar al viejo y conducirlo a través de las naves aqueas y finalmente llevarlo hasta la tienda de Aquiles.

Así fue entonces y cuando el anciano y el heraldo llegaron a los límites de la ciudad advirtieron la presencia de Mercurio; se presentó este ante los dos ancianos y les pregunto hacia donde se dirigían. Hablaron pues estos y al final Príamo le pregunto quién era y este respondía que era servidor de Aquiles, pero no los dañaría. El viejo de inmediato le pregunto por la suerte de su hijo. Mercurio ante esto le respondió que Héctor había sido protegido por los dioses y ninguna injuria o herida le había suscitado. Entonces Mercurio tomo las riendas y dirigió a los corceles, cuando llegaron donde las torres protegían las naves de los aqueos, durmió este ya adormeció a todos con su poder, y llevo a Príamo a través del campamento aqueo hasta la tienda de Aquiles, el asesino de su hijo, el benéfico Mercurio abrió la puerta e introdujo al anciano y los presentes. Entonces le dijo al viejo que no podría permanecer y que era su padre quien lo había enviado a protegerlo y guiarlo y le dijo además que suplique a Aquiles abrazando sus rodillas y suplicándole por su padre y su madre.

Así fue y de igual manera se asombraron Príamo y Aquiles de verse uno a otro. El anciano suplico a este piedad y compasión y beso sus manos. Aquiles afligido recordó también a su padre y a Patrolo y los dos lloraron su pesar. Aquiles lo invito a sentarse y este se negó entonces enfurecido contesto “anciano no me irrites”. Con tal fuerza las dijo que Príamo temeroso obedeció. Luego introdujeron todos los presentes para Aquiles y dejaron una túnica para llevar el cuerpo de Héctor, y este llamo a los esclavo y mando ungir el cuerpo, Una vez listo el cuerpo lo pusieron en el lustroso carro. Después cenaron, y mientras comían Aquiles admiraba Príamo contemplando su noble rostro y este contemplaba a Aquiles quien parecía un dios y mando que pusieran cobertores para que durmieran. También Aquiles le pregunto al viejo cuantos días quería para poder honrar a su hijo y le dijo que durante ese tiempo el estaría quieto y se contendría. Príamo pidió 12 días para poder traer la leña necesaria, brindar el banquete y erigir el túmulo para su hijo y Aquiles acepto. Así se fueron a dormir y durante la noche el benéfico Mercurio saco a los dos hombres y los llevo en medio del ejercito sin que nadie se diera cuenta los llevo hasta el rio. Llegó Príamo con el cuerpo de su hijo y fue Casandra la primera en verlo y se echó a llorar luego acudieron los demás a llorarlo, pero su padre les mando quitarse para conducirlo al palacio y ahí honrarlo. Sollozaron por la muerte del valiente Héctor su madre su esposa y todo el pueblo se lamentó porque habían perdido al más valeroso de sus guerreros y se sentían ahora desprotegidos. Salió también Helena al funeral y lloro por su muerte ya que era el único que era su amigo. Luego quemaron el cuerpo del bienaventurado, levantaron el túmulo y celebraron el banquete fúnebre.

Valores y antivalores:

- ❖ Amistad y Respeto: Demostrada por Aquiles por Patroclo su enorme cariño y respeto que lo llevo a afligirse tanto cuando este murió.
- ❖ La ira: Aquiles demostró también cuanto puede hacer cambiara a una persona la ira y el enojo y las acciones que puede hacer que a veces pueden causar mucho daño.
- ❖ El amor: En la obra es como el motor de las acciones de los personajes como por ejemplo Príamo que amo tanto a su hijo y se arriesgó para poder rescatar su cuerpo.
- ❖ El dolor: En esta obra el sufrimiento se muestra de manera honda, como el enorme dolor del padre de Héctor y en sí de toda su familia que sollozan entristecidos su muerte.
- ❖ Valentía: En este fragmento se muestra de sobremanera la valentía de Príamo quien pese a todos los peligros se arriesgó y fue valiente y no flaqueo hasta obtener a su hijo de vuelta.
- ❖ Violencia: La violencia se refleja por ejemplo en las acciones de Aquiles quien inundado de ira quiso cobrar venganza por la muerte de Patroclo.
- ❖ En la Ilíada se narran diversos acontecimientos de la Guerra de Troya. El griego Aquiles se enfada con Agamenón, el caudillo de los griegos que habían ido a Troya a rescatar a Helena. Los troyanos ponen en apuros a los griegos, por lo que Patroclo, amigo de Aquiles, sale a luchar y muere a manos del troyano Héctor.

Aquiles vuelve al campo de batalla para vengar la muerte de su amigo. Mata a Héctor y se niega a devolver el cadáver a los troyanos, el anciano rey Príamo suplica a Aquiles y le ofrece un gran botín para poder enterrar a su hijo. Aquiles cede y permite que los troyanos se lleven el cuerpo de Héctor. Son frecuentes las intervenciones de los dioses en el curso de los acontecimientos. La sociedad y los personajes que aparecen son de la época micénica, cuatro siglos anteriores a la época en la que vivió Homero.

Nos relata el asedio de Troya y aunque su acción transcurra durante el último año de los diez que duró el sitio y la conquista de la plaza, nos detalla los principales rasgos de la guerra troyana. La acción sucede principalmente en el campo de batalla y el campamento, sus principales personajes son los guerreros y los estímulos más importantes de carácter militar. En conjunto, la obra logra darnos un cuadro de la edad heroica en plena guerra y los detalles del combate están descritos para hombres que en tendían de hechos bélicos y sabían apreciar un buena pelea. Cada héroe tiene su hora de gloria y luego cae herido para dejar sitio a otro héroe. La Ilíada narra la cólera de Aquiles, tema trágico donde el protagonista, a despecho de sus dones semidivinos hace mal uso de sus oportunidades. Riñe con su jefe Agamenón.

Patroclo le pide permiso para acudir en auxilio de los derrotados Aqueos. Aquiles se lo concede y le presta sus propias armas. Patroclo muere a manos de Héctor. Aquiles se venga de Héctor y le da muerte. El padre de Héctor, Príamo, rescata el cuerpo de su hijo. Aquiles vuelve a ser quien era. Homero, aparte de esta historia, dibuja otra, que es la del asedio a Troya. Aquí le guía también una intención ética.

Troya es sitiada porque Paris ha raptado a la esposa de Menelao, Elena. Sobre Troya, como sobre Aquiles, se cierne la maldición de una ceguera enviada por los dioses. La tradición ha podido proporcionar a Homero los nombres y los rasgos principales de sus figuras, y es posible que a ello deba los epítetos con que denomina a sus héroes: "Príamo, el de la lanza de fresno", "Elena, la de los brazos blancos", "Aquiles, de pies ligeros". Los personajes pueden dividirse en dos grupos, espléndidamente contrarrestados. La Ilíada nunca abandona el tono heroico, a la vez que funda su intenso vigor en el sentido de las proezas humanas. Como la dignidad suma corresponde al hombre, los mismos dioses sufren las consecuencias.

Si Homero hace a sus hombres semejantes a hombres, tienen sus momentos de majestad, como cuando Zeus asiente, y sólo con ello sacude el Olimpo. Homero descubre en los dioses aquel elemento de comedia que poquísimas veces halla en los hombres. La religión en Homero no es puritana y le permite burlarse un tanto de los dioses. La dignidad verdadera es atributo humano y el hombre es ya por sí objeto suficiente de la poesía.

El poema está integrado por treinta y cuatro subdivisiones o libros. Para una mejor comprensión conviene conocer algunos de sus antecedentes, entre ellos está el siguiente: Un día, según cuenta la leyenda, los dioses y las diosas de la antigua Grecia celebraban con regocijo el casamiento de la diosa marina Tetis; de pronto se vio aparecer a alguien a quien no se había invitado: era Eris, la diosa de la Discordia. Con ademán de cólera arrojó en la reunión una manzana de oro en la que había escritas estas palabras: "A la más hermosa". Durante unos instantes se hizo el silencio, luego tres hermosas se adelantaron a recibir el premio: Hera, reina del Olimpo, esposa de Zeus rey de los dioses y los hombres; Afrodita, diosa del amor y de la belleza, que había nacido de la espuma del mar, y Atenea, diosa de la sabiduría, surgida de la frente de Zeus, ya adulta y vestida con brillante armadura. Cada una de ellas se creía la más hermosa y reclamaba la manzana de oro.

Los dioses quedaron sumidos en la mayor irresolución, puesto que ninguno, ni siquiera el mismo Zeus, se atrevía a conceder el premio, convencidos de incurrir con ello en la cólera de las dos que no la hubieran recibido. Puesto que los inmortales habían rehusado resolver la cuestión, los dioses decidieron apelar al juicio de los hombres. Existió a en aquel tiempo en Asia Menor, cerca de los Dardanelos un pequeño reino feliz y próspero, en el cual gobernaba Príamo. Ese reino era Ilion, o Troya.

Príamo tenía hijas e hijos que amaba tiernamente, pero también amaba a sus súbditos como si fueran sus propios hijos. Su capital, Ilion, era hermosa y vivió en paz. Estaba, por lo demás, rodeada de sólidas murallas de un metro y ochenta de espesor. A Troya, pues, se encaminaban las tres diosas, y se dirigieron a un joven pastor. Su nombre era Paris, hijo del rey Príamo, y cuidaba, en un prado, los carneros de su padre. Paris no podía decidir cuál de las diosas era la más hermosa, pero ellas estaban tan ávidas por ganar la manzana y el título, que le hicieron promesas tentadoras.

Hera, la reina, promete al joven el poder; Atenea le asegura gloria en las armas, y Afrodita, una mujer incomparablemente hermosa. Paris ofrece la manzana de oro a Afrodita, atrayéndose así, la ira de Atenea y de Hera. Esta decisión fue el fin de la paz de Troya. Poco tiempo después, Paris fue enviado a visitar la Corte de Menelao, rey de Esparta. Allí se enamora de Helena, esposa de Menelao, y por poder de Afrodita, la mujer abandona su casa y huye a Troya con Paris.

Menelao, furioso y desesperado, convoca a los demás reyes griegos para emprender la guerra contra los troyanos y forzar a Helena a regresar. Numerosos reyes respondieron favorablemente a estos propósitos, unos impulsados por ansias de gloria o con la esperanza de ganar botín; otros porque Menelao es un aliado o un pariente o bien porque los dioses así lo dispusieron.

Porque debe saberse que a los dioses les encantaba asistir a una buena batalla entre los mortales, y frecuentemente descendían del Olimpo para intervenir en ellas si las cosas no se resolvían de acuerdo con sus deseos.

Sólo después de dos años pudieron los griegos hacerse a la mar, pues necesitaron construir navíos, movilizar guerreros, consultar a los dioses por intermedio de los oráculos y finalmente, reunir los diversos ejércitos bajo un jefe supremo. El mando se confió a Agamenón, rey de Micenas, hermano de Menelao y gran guerrero. Además, tenía el mérito de haber reclutado la mayor parte de los navíos y de los soldados de la expedición.

Los griegos contaban también con otros jefes de renombre: el bravo Aquileo, el de los pies ligeros; Ulises, sabio y sagaz, por lo que se le apodaba "el astuto"; Ajax, de fuerza de gigante; Diómedes, rey de Etolia; Néstor de Pylos, viejo, pero sabio y experimentado. Se estima que el ejército griego logró reunir cien mil hombres.

Por su parte, los troyanos no habían tardado en organizar su ejército, de modo que dos poderosas falanges se enfrentaron cuando, después de haber atravesado el mar Egeo, los griegos echaron anclas en la playa que bordea los mares de Troya. La lucha continuó durante nueve años, y los griegos no consiguieron derribar las murallas.

Los troyanos hacían salidas de vez en cuando, pero ninguno de los adversarios podía jactarse de la victoria, y parecía que la guerra no habría de terminar jamás. No obstante, en el décimo año de la guerra, concluyó.

Conviene, a partir de aquí comenzar con el Argumento: Los troyanos se encuentran detrás de las murallas de su ciudad; los griegos han construido un campo fortificado en derredor, delante de los muros de Troya; han varado sus barcos en la playa o bien los han anclado cerca de ella. Entre la ciudad y el campo de los griegos se encuentra una especie de tierra de nadie donde se desarrolla casi todo el combate.

Cerca de diez años han transcurrido desde el comienzo de la guerra. Ahora, el campo griego está animado por viva agitación, porque Aquileo y Agamenón discutieron, y Aquileo retiró sus tropas; él mismo permanece enfadado en su tienda. La madre de Aquileo es justamente aquella Tetis a quien se le hizo el banquete de bodas hace ya muchos años, y que fue el origen del conflicto. Tetis no podía soportar ver a sus hijos desgraciados, por lo que ruega a Zeus que castigue a Agamenón, y el dios envía un mensajero a Héctor, el más valiente de los troyanos, y le promete grandes victorias sobre los griegos. Enardecidos por ese aliento, los troyanos avanzan fuera de los muros de su ciudad; mientras Héctor y Paris se acercan a los guerreros griegos, advierten a Menelao, el de los cabellos rubios, que conduce su ejército a través de la llanura. Héctor reprocha a Paris haber provocado esta gran guerra, consecuencia del rapto de Helena. Paris propone decidir la cuestión con un combate cuerpo a cuerpo con Menelao. Héctor ordena a su ejército hacer alto, y los heraldos proclaman el desafío. Todos se ponen de acuerdo para declarar victorioso al bando de aquél que venza en el duelo. Ambos ejércitos se han dispuesto para contemplar el espectáculo de la lucha a muerte entre Paris y Menelao.

Paris se arroja contra Menelao, pero ésta resbala en el escudo con que se protege Menelao. El esparta arroja su lanza con fuerza, perfora el escudo de Paris y a través del escudo, la coraza; pero Paris salta y no sufre mal alguno. Entonces Menelao, el de los cabellos rubios, se lanza sobre Paris y le rompe en el casco su hermosa espada. Exasperado, atrapa con las manos el casco del príncipe troyano, que arroja a tierra. Pero Afrodita protege a su favorito; lo rodea de una nube negra y lo transporta detrás de los muros de la ciudad.

De esta manera, la guerra habría terminado, si los dioses no hubieran decidido otra cosa. Hera, furiosa con Zeus por haber salvado a Troya de la destrucción, lo hostiga, hasta que el dios consiente en dejar que la guerra continúe.

Los troyanos tienen de su parte a Apolo, el arquero, y a Ares, el dios de la guerra. No obstante, su valor, los griegos se ven rechazados por los troyanos hasta sus navíos. Sintiendo la ausencia del poder de Aquileo y de sus hombres, el rey Agamenón le hace ofrecimiento de paz y le promete numerosos presentes. Aquileo rehúsa a todo y permanece en su tienda.

Los troyanos, con el apoyo de Zeus, logran nuevas victorias. Agamenón, Ulises y Diómedes resultan heridos. Los griegos, perseguidos por los troyanos, se ven obligados a abandonar sus posiciones, y se llega a combatir en torno de los mismos navíos.

En ese momento, Patroclo, el amigo más querido de Aquileo, le suplica que conduzca sus hombres contra el enemigo. Aquileo se niega, pero permite a Patroclo que vista su armadura. Patroclo, a la cabeza de las tropas

de Aquileo y llevando su armadura, alcanza a las tropas griegas y hace retroceder a los troyanos hasta las defensas de su ciudad. Delante de los muros de Troya, Héctor se bate con Patroclo, lo mata, le quita la gloriosa armadura de Aquileo y lo abandona. Los guerreros acuden a recoger el cuerpo de su camarada, y la lucha recomienza con violencia.

Cuando Aquileo se entera de la muerte de su amigo, grande es su desesperación y terrible su lera; sin armadura se precipita a ayudar a los hombres a conducir al campo el cuerpo de Patroclo. Tetis, la madre de Aquileo, pide al herrero de los dioses, Hefesto, que haga una nueva armadura para Aquileo. El dios trabaja con ardor y forja un gran escudo hecho de cinco capas de metal y ricamente adomado de oro y plata; hace una coraza más reluciente que el resplandor del fuego, un casco de cimera de oro y dos gebas de dúctil estaño; Aquileo viste la armadura que le da Tetis, se reconcilia con Agamenón y se apresta a conducir a los guerreros griegos al campo. Puesto que Agamenón ha rendido homenaje a Aquileo, Zeus retira la protección que había acordado a Troya; así, en esta guerra, los dioses lucharon tanto como los hombres.

Ares, el dios de la guerra; Apolo, el arquero; Afrodita, la alegre; y Artemisa, la diosa de los arqueros, estaban de parte de los troyanos.

Poseidón, el dios del mar, Hermes, el mensajero; y Hefesto, el herrero, asistían a los griegos.

Los troyanos, aterrados por la llegada de Aquileo, suplican a Héctor que se retire detrás de los muros de la ciudad, pero Héctor no quiere dejarse intimidar. Nuevamente la batalla estalla con violencia.

Alentados por Aquileo, los griegos rechazan a - los troyanos hasta las puertas mismas de la ciudad, que se abren para dejarlos entrar; los griegos también estuvieron a punto de lograrlo, pero entonces Apolo infunde gran valor a Ageñor, un valiente guerrero troyano, que se adelanta para medirse con Aquileo. La lanza de Agenor rebota en la armadura de Aquileo, pero cuando éste a su vez, emprende el ataque, Apolo hace desaparecer al bravo Agenor para ponerlo a salvo, y el dios mismo toma su lugar. Retrocediendo, hace adelantar a Aquileo dentro de la ciudad, mientras que el grupo de los soldados troyanos se introduce para huir del ejército enemigo.

Cuando Aquiles comprende que el guerrero que persigue es un dios, se irrita contra él, pero ya no lo sigue. Se vuelve y corre hasta las puertas y a través de la llanura. Allí se encuentra con Héctor, que está entusiasmado ante la idea de combatir contra el famoso Aquileo. Es en vano que el rey, su padre, y la reina, su madre, le rueguen que se refugie del otro lado de la puerta. Pero en el momento que Aquileo se aproxima con su gran lanza levantada, Héctor es presa de gran temblor, vuelve las espaldas y huye. Aquileo, el de los pies ligeros, se lanza en su persecución; por tres veces corren alrededor de la ciudad, manteniéndose siempre Aquileo entre Héctor y las puertas; en la cuarta vuelta, Atenea se le aparece a Aquileo y le pide que descanse un momento, luego, tomando la forma de Deffobos, el amigo de Héctor, Atenea se aproxima a éste y le ofrece ayudarlo en la lucha.

Así, animado, Héctor se vuelve para enfrentarse con Aquileo. Aquileo hace volar su larga lanza, pero Héctor, que se halla en guardia, para el golpe, y la lanza pasa por encima de él, sin herirlo. Pero Atenea, sin que Héctor lo sepa, recoge la lanza y se la devuelve a Aquileo. En tanto, es Héctor quien arroja la suya; golpea el escudo de Aquileo en su parte media y rebota.

Héctor se vuelve rápidamente para pedir otra a Deffobos, pero viendo que su amigo ya no está a su lado, comprende que los dioses lo han abandonado y que está perdido. Héctor toma su espada, Aquileo levanta su lanza para golpear de nuevo; la vieja armadura de Aquileo, tomada del cadáver de Patroclo, cubre el cuerpo de Héctor, pero la armadura esta perforada a la altura del cuello. Aquileo apunta justo a esta entrada. Héctor cae.

Aquileo ha vengado a su amigo. En su agonía, Héctor pide: "Permitid que mi cuerpo sea devuelto a los troyanos para que se le rindan los honores fúnebres". Aquileo responde severamente: "No me pidáis tal cosa; el matador de Patroclo no recibirá jamás honores fúnebres, descansará en la tumba del deshonor".

Después, Aquileo arranca la armadura del cuerpo de Héctor, amarra el cadáver a su carro y lo arrastra hasta el campo donde el cuerpo de Patroclo espera ser enterrado.

En los muros de la ciudad, el rey Príamo y la reina lloran a su hijo caído. Al oír los gemidos de la reina, la mujer de Héctor, Andrómaca, la de los brazos blancos, se adelanta y ve que el cuerpo de su amado esposo es arrastrado hasta las tiendas griegas. Tiembla por la muerte de su marido, tiembla por sus hijos huérfanos y por la noble ciudad de Troya

Tras las defensas de los griegos, Aquileo hace apresurar los funerales de Patroclo. El señor Agamenón envía hombres con mulos a buscar gran cantidad de leña para la pira funeraria. Los héroes cortan algunos bucles de sus largos caballos y los colocan sobre el cuerpo de su camarada. Se sacrifican animales, que se colocan sobre la pira, y el enorme fuego arde toda la noche. En la mañana se apagan las llamas y se colocan las cenizas de Patroclo en una urna de koro.

Toda la ciudad de Troya llora la muerte de Héctor y se lamenta porque Aquileo no quiere devolver su cuerpo para que reciba las honras fúnebres. Príamo hace preparar, por su gente, un carro lleno de tesoros, que el viejo rey conduce por sí mismo, por las puertas de la ciudad y por la llanura hasta el campo de los griegos. Va hacia Aquileo y le suplica le devuelva el cuerpo de su hijo a cambio del real rescate, Aquileo, apiadado, acepta la ofrenda y autoriza al rey a llevarse el cuerpo. Con los funerales de Héctor concluye la Ilíada de Homero.

Por otras historias se sabe que los griegos terminaron por vencer a los troyanos. Luego de diez años de guerra, lejos de sus hogares, gran número de griegos estaba dispuesto a terminar la lucha y retornan a su amada patria. En ese momento, Ulises sugiere un plan ingenioso. Siguiendo sus instrucciones, los guerreros construyen un enorme caballo de madera en cuyo interior se ocultan numerosos guerreros, entre ellos Ulises y Menelao. Con la excepción de un hombre valiente, todos los demás griegos abordaron sus navíos y se alejaron como si por fin hubieran renunciado al sitio.

El caballo de madera quedó en la playa. Cuando vieron a los griegos abandonar el campo y hacerse a la mar, los troyanos manifestaron gran alegría. El extraño caballo de madera excitaba su curiosidad y bajaron a la playa para examinarlo. Allí encontraron al único griego que había quedado, y él les explicó que el caballo era una ofrenda a los dioses y que, si los troyanos quisieran llevarlo a la ciudad, se salvarían. Entonces, los troyanos, muy alegres, arrastraron el caballo de madera hasta la ciudad. Como era muy grande para pasar por las puertas, fue necesario hacer una brecha en las murallas.

Durante la noche oscura y silenciosa, los griegos hicieron virar sus navíos y regresaron a la costa troyana. Los guerreros, con pasos furtivos y sin ruido, atravesaron la llanura y alcanzaron la ciudad. Ulises y sus compañeros salieron de los flancos del caballo y abrieron las puertas a los sitiadores; entonces los griegos pudieron por fin cumplir su venganza. La ciudad de Troya fue saqueada y tomada, y la hermosa Helena, por fin, de vuelta a Menelao.

SESIÓN 4

Actividad de aprendizaje 2
Equipos de 5 integrantes

Contenidos	Epopeya
Competencias Disciplinarias	2. Caracteriza las cosmovisiones de su comunidad. 11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural
Atributos de las competencias genéricas	1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. 2.2 Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad. 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones

INSTRUCCIONES: investigar a cerca de una epopeya o saga y elaborar un power point de mínimo 12 dispositivas. Se expone al grupo. Los aspectos a investigar son: tema, intención, contexto, espacio, personajes, conflicto, valores y antivalores, opinión y ejemplo.

Valor: 12 puntos

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 2

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACIONES
Entrega en tiempo y forma	0.5		
Porta con los elementos solicitado	0.5		
La presentación incluye la siguiente información:			
- Tema e intención	1		
- Contexto, espacio y personajes	4		
- Conflicto, valores y antivalores	2		
- Opinión y ejemplo	2		
Redacción y ortografía	2		
TOTAL	12		

RELACION DE EPOPEYAS PARA LA ELABORACION DEL ADA

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1.-L ODISEA | 10.-LOS JUEGOS DEL HAMBRE |
| 2.-LA ENEIDA | 11.-EL SEÑORDE LOS ANILLOS |
| 3.-EL CANTAR DEL MIO CID | 12.-JUEGO DE TRONOS |
| 4.-LA CANCION DE ROLDAN | 13. CREPÚSCULO |
| 5.-EL CANTAR DE LOS NIBELUNGOS | 14. LA JERUSALEN LIBERTADA |
| 6.-EL AMADIS DE GAULA | EL LIBRO DE LOS REYES |
| 7.- LA DIVINA COMEDIA | 16. LA VICTORIA DE RONCES WALLEES |
| 8.-HARRY POTTER | 17. EL RAMALLAMA |
| 9.-STAR WARS | |

SEMANA 3

(Del 23 al 27 de octubre)

SESIÓN 1

*****Fábula*****

Las fábulas son composiciones breves literarias en las que los personajes casi siempre son animales u objetos, que presentan características humanas como el habla, el movimiento, etc. Estas historias concluyen con una enseñanza o moraleja de carácter instructivo, que suele figurar al final del texto. Su finalidad es didáctica. Algunos ejemplos de fábulas son: "La cigarra y la hormiga", "La tortuga y la liebre"...

La fábula clásica reposa sobre una doble estructura; desde el título mismo se encuentra una oposición entre dos personajes de posiciones subjetivas encontradas. Pero estos dos personajes se encuentran siempre en desigualdad social: uno en posición alta y otro en posición baja y desfavorable. Gracias a un evento narrativo imprevisto, el que estaba en posición alta se encuentra en posición inferior y viceversa.

- **Género:** Las fábulas pueden estar escritas en verso o en prosa.
- **La brevedad:** Suelen ser historias breves.
- **Presencia de los elementos esenciales de la narración:** Acostumbra a haber un narrador que cuenta lo que les sucede (acción) a unos personajes en un lugar y en un tiempo indeterminados. Las fábulas, como los cuentos populares, no se sitúan en una época concreta. Son intemporales.
- **Estructura sencilla:** El esquema de muchas fábulas empieza con la presentación de una situación inicial, tras la cual se plantea un problema, que unas veces tiene solución y otras no. La historia finaliza con una moraleja.
- **Personajes:** Los personajes son, en su mayoría, animales u objetos humanizados.
- **Temas:** Los vicios son los temas tratados en las fábulas (la envidia, la avaricia, la arrogancia, la mentira...).
- **Intención:** Detrás de cada fábula hay una crítica hacia ciertos comportamientos y actitudes, que se disimula con el uso de personajes humanizados.
- **Moraleja:** La moraleja es una enseñanza moral, es decir, un consejo o pauta de conducta. La moraleja puede ser una frase o una estrofa. La más corriente es el pareado, una estrofa de dos versos que riman entre sí.

Propiedades

Esencialmente ofrece un contenido moralizante o didáctico. o Siempre contiene una moraleja. En las más antiguas se encuentra escrita al final del texto. o Generalmente es una pieza muy breve y con pocos personajes. o Posee una gran inventiva, riqueza imaginativa y de colorido. o Es inverosímil. o Su exposición de vicios y virtudes es maliciosa, irónica.

El término de Fábula procede del término latín fábula, que significa historia y una ramificación del término fari, que significa hablar. La Fábula o el mito es un recurso literario que se logra precisar como una historia breve y somera destinada a suministrar una iniciación moral al final. En la literatura, se detalla como una enseñanza didáctica dada por medio de algún tipo de historia grotesca. En la prosa y el verso, un mito se detalla por medio de animales, plantas, fuerzas de la naturaleza, esencias y propiedades basadas en experiencias humanas, de ese modo se manifiesta una instrucción moral al de final de cada párrafo.

SESIÓN 2 y 3

Características

1. Es un cuento de ficción

Un mito es un tipo de cuento de ficción, habitualmente en forma de una historia breve que intenta enseñar una cultura moral a cada lector. Los mitos son un cuento en el sentido de que la historia detallada los sucesos ocurridos en la realidad, aunque diversas Fábulas logran basarse en los sucesos reales. Los mitos han divertido a todo el mundo durante siglos.

2. Historia

Las Fábulas de Esopo se encuentran entre los mitos más leídos y recitados. Nadie sabe quién era Esopo, pero varios opinan que era un prisionero griego que vivió en el año 600 a. C.

Al igual que la mayoría de las leyendas, los cuentos de Esopo posiblemente fueron recuentos de leyendas escuchadas de una diversidad de fuentes. Se expresa que Esopo describió cuentos tan divertidos que le dieron su libertad. Sus cuentos llegaron a ser tan conquistados y amados por los niños que anduvieron y sobrevivieron hasta esta época.

Desde ese entonces, se han transformado en la historia preferidas de los niños a la hora de acostarse. De acuerdo con la red de la literatura infantil, los trabajadores han rastreado los principios de las Fábulas inclusive más atrás que la época de Esopo.

3. Caracteres

Los protagonistas de las Fábulas son especialmente animales que logran pensar, hablar y comportarse como los seres humanos. Cada cuento habitualmente muestra dos o tres de estos actores que afrontan dificultades y enfrentan los hombres todos los días. Frecuentemente los protagonistas de los mitos son estereotipos, con destrezas, fortalezas y rendimientos humanos.

Varios ejemplos de los protagonistas de Fábula populares son un roedor valiente, un león sabio o un lobo astuto. Al utilizar caracteres simples, el mito elimina la necesidad de temperamentos complejos y esto admite que los niños se concentren en su argumento moral.

4. Estructura

Como cualquier otro cuento, un mito reside en un principio, un medio y un final. Como la mayoría de las leyendas están premeditadas para niños, su distribución es simple y directa. Donde el inicio de una Fábula muestra a los protagonistas primordiales, que habitualmente contienen un superhéroe y un villano.

El inicio también habla sobre un acontecimiento clave que te lleva a un conflicto donde el personaje substancial debe superar. Por ejemplo, en el antiguo cuento de la tortuga y la liebre, la tortuga lenta debe conquistar la carrera contra la liebre ágil y rápida. Cuando llegas al medio de la leyenda, percibes la lucha del protagonista principal para solucionar este aprieto. Por ejemplo, la tortuga pacientemente avanza, mientras la liebre pasa rápidamente a su lado. Pero al final de la historia, el protagonista principal es triunfante.

Estas tres fracciones se ajustan para mostrar a los niños una enseñanza moral sobre la vida diaria. Por ejemplo, en el cuento de la tortuga y la liebre, el niño suele aprender que tomarse el tiempo y la paciencia necesaria es una virtud ideal para alcanzar el éxito.

5. Idioma

Las leyendas se escriben utilizando un lenguaje simple, frecuentemente con términos simples y oraciones breves para que los niños de todas las edades logren leer y percibir fácilmente. Consiguen escribirse como un poema, con estrofas que riman o utilizando prosa de la misma forma que otras historias. Utilizar la poesía ayuda a que la leyenda sea más divertida y notable para los niños. El diálogo dentro de una leyenda frecuentemente programa preguntas que se usan para ayudar que el cuento tenga un fin moral.

6. Lección moral

El objetivo principal de las Fábulas es instruir a los niños una lección sobre cómo observar y superar sus rendimientos. Igualmente, a veces se utilizan para ridiculizar las figuras de autoridad de una forma humorística. La moraleja de una Fábula abrevia el cuento en una breve creencia que habitualmente se muestra en forma de conocimiento útil. Por ejemplo, la moraleja de la ropa nueva del emperador, un mito escrito por el grandioso Hans Christian Andersen, basándose en la honestidad de la política.

7. Características básicas de una Fábula

Una Fábula posee la intención de suministrar una historia moral. Frecuentemente utilizan animales como los protagonistas principales. Muestran características antropomórficas, como por ejemplo la capacidad de hablar y deducir. Las Fábulas de Esopo hacen énfasis en los diálogos sociales de los seres humanos y por ese motivo las moralejas que él deja a los lectores se basan en la realidad de la vida. Esopo da un significado moral de que no se logra confiar de los aduladores. El conocido escritor Major se basa en otros animales.

SESIÓN 4

El león y el ratón *de Esopo*

Dormía tranquilamente un león, cuando un ratón empezó a jugar encima de su cuerpo. Despertó el león y rápidamente atrapó al ratón; y a punto de ser devorado, le pidió éste que le perdonara, prometiéndole pagarle cumplidamente llegado el momento oportuno. El león echó a reír y lo dejó marchar.

Pocos días después unos cazadores apresaron al rey de la selva y le ataron con una cuerda a un frondoso árbol. Pasó por ahí el ratoncillo, quién al oír los lamentos del león, corrió al lugar y royó la cuerda, dejándolo libre.

- Días atrás -le dijo-, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por tí, en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos y cumplidos.

Moraleja: Nunca desprecies las promesas de los pequeños honestos. Cuando llegue el momento las cumplirán



La lechera

de Félix María de Samaniego.



La lechera. Iba una muchachita al mercado, a vender un cántaro de leche que le habían regalado.

¡Qué bien! – se dijo-. Con el dinero que me den por ella podré comprar muchos huevos, de los que saldrán después cientos y cientos de pollitos. ¡Qué alegría! Esos pollitos, bien criados y alimentados valdrán mucho dinero. Cuando los venda, compraré un buen cerdo, al que engordaré con bellotas del campo.

Y así la lecherita seguía su camino, mientras en su imaginación el cerdo engordaba y engordaba. Y por ese cerdo tan hermoso, convertido en jamones y chorizos, me darán lo suficiente para comprarme una vaca con su ternero; éste se irá haciendo grande y grande, y la vaca dará leche sin cesar. Con lo que gane podré comprar...

Absorta en sus pensamientos, la lechera tropezó con una piedra y, ¡oh desgracia!, el cántaro rodó por el suelo, derramándose toda la leche.

La oveja negra

En un lejano país existió hace muchos años una Oveja negra.

Fue fusilada.

Un siglo después, el rebaño arrepentido le levantó una estatua ecuestre que quedó muy bien en el parque.

Así, en lo sucesivo, cada vez que aparecían ovejas negras eran rápidamente pasadas por las armas para que las futuras generaciones de ovejas comunes y corrientes pudieran ejercitarse también en la escultura.

Observa el siguiente video:

La fábula

<https://www.youtube.com/watch?v=-Jfc6bbJ2vo>

SEMANA 4

(Del 30 de octubre al 3 de noviembre)

SESIÓN 1

*****Cuento*****

El **cuento** es un relato más bien breve de carácter ficcional, del que participan una cantidad relativamente pequeña de personajes y que tiene una trama o argumento central. A veces no es fácil diferenciar entre un cuento largo y una novela corta, aunque esta última por lo general tiene algunas divisiones internas.

Cuento popular y Cuento literario. A menudo se distingue entre cuento popular y cuento literario.

El **cuento popular** narra hechos ficcionales y a veces presenta los detalles de manera diferente, pero mantiene su esencia; a menudo no se conoce su autor (son anónimos). Algo característico del cuento popular es su transmisión en forma oral (por ejemplo, de padres a hijos), lo que abre la posibilidad de que se produzcan algunas variaciones a lo largo del tiempo. Esto es lo que típicamente ocurre, por ejemplo, con los cuentos para niños.

Se incluyen aquí los cuentos de hadas y de animales. Las fábulas son una variante de estos últimos, en ellos los animales pueden hablar y el contenido global del relato transmite una enseñanza vital, conocida como moraleja. Los mitos y las leyendas también forman parte de las narraciones tradicionales, pero no se presentan como ficciones sino como el origen de algunos elementos de la naturaleza.

El **cuento literario** es siempre plasmado como un texto escrito, cuidadosamente elaborado y sin margen para el cambio. Es el producto de un riguroso trabajo de un escritor concreto, que crea o recrea una historia, para lo cual planifica su texto y le imprime su impronta de ritmo y estilo. Ejemplos de grandes cuentistas son Julio Cortázar, Manuel Mujica Láinez, Edgar Allan Poe y Horacio Quiroga, entre tantos otros.

Partes de un cuento:

- *Introducción*, en la que se presentan los personajes y se esboza el *conflicto*;
- *Nudo*, en donde este conflicto se desarrolla, una situación clímax, donde el conflicto está en su punto más *alto*;
- *Desenlace*, en el cual el conflicto se resuelve (para bien o para mal) y las expectativas creadas en el lector u oyente se cierran.

SESIÓN 2

Características del cuento

1. Tiene ficción

Aunque algunos cuentos parten de hechos reales o se ubican en escenarios reales, siempre su principal componente debe ser ficcional, eso lo recorta y separa de la realidad.

2. Tiene una línea argumental única

Todos los hechos narrados en el cuento se entrelazan en una sola sucesión; en la novela pueden existir relatos subsidiarios.

3. Es breve

Dado que se trata de una estructura más bien simple, se desarrolla normalmente en unas pocas carillas.

4. Tiene un personaje principal

Si bien puede haber varios personajes, solo uno es el centro y foco de la historia.

5. Es una unidad de efecto

Los cuentos están concebidos para ser leídos de principio a fin sin interrupciones, para poder transmitir el ritmo que el autor eligió. Sucede algo diferente con la novela, que sí se presta a ser leída por partes.

6. Se estructura en secuencias

Observa los siguientes videos:

El cuento

<https://www.youtube.com/watch?v=zB9sNdE4LFc>

Diferencia entre cuento y fábula.

<https://www.youtube.com/watch?v=AtWTCY2e1WE>

Actividad de aprendizaje 3

VALOR: 8 PUNTOS

Contenidos	Cuentos
Competencias Disciplinarias	11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural
Atributos de las competencias genéricas	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones. 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.

Instrucciones: En tercias elabora el siguiente comparativo de los cuentos incluidos en el material.

Cuentos	Personajes	Valores	Antivalores	Tipo de narrador y tema	Relación con situaciones del contexto
El soldadito de plomo					
Nos han dado la tierra					
La forma de la espada					
Don chico que vuela					
El almohadón de plumas.					
La continuidad de los parques					

LISTA DE COTEJO ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

CRITERIO	VALOR	VALOR OBTENIDO	OBSERVACIONES
1.-Entrega en la fecha establecida e incluye la lista d cotejo.	0.5		
2. Incluye una portada con los datos de costumbre	0.5		
2.- El cuadro contiene la información completa y congruente que se solicita de cada cuento.	5		
4.- La redacción es correcta de acuerdo con las propiedades de la redacción (adecuación, congruencia y cohesión	1		
5.- Domina las reglas ortográficas, signos de puntuación y acentuación	1		
TOTAL	8		

SESIÓN 3

CUENTOS PARA REALIZAR EL ADA 2

EL soldadito de plomo

Hans Cristhian Andersen

Érase una vez veinticinco soldaditos de plomo, todos hermanos, ya que los habían fundido de la misma vieja cuchara. Armas al hombro y la mirada al frente, con sus bonitas guerreras rojas y sus pantalones azules. Lo primero que oyeron en este mundo, cuando se levantó la tapa de la caja en que venían, fue el grito:

- ¡Soldaditos de plomo!, que había dado un niño pequeño batiendo palmas, pues se los habían regalado por su cumpleaños. Enseguida los puso de pie sobre la mesa.

Cada soldadito era un vivo retrato de los otros; sólo uno era un poco diferente a los demás. Tenía una sola pierna, porque había sido el último en ser fundido y no quedó plomo suficiente para terminarlo. Aun así, se mantenía tan firme sobre su única pierna como los otros sobre las dos. Y es de este soldadito precisamente de quien trata esta historia.

En la mesa donde el niño los había alineado había otros muchos juguetes, pero el que más llamaba la atención era un magnífico castillo de papel. Por sus ventanitas se podían ver los salones que tenía en su interior. Fuera había unos arbolitos que rodeaban a un pequeño espejo que simulaba un lago, en el que se reflejaban y nadaban, unos blancos cisnes de cera.

El conjunto resultaba muy hermoso, pero lo más precioso de todo era, sin embargo, una damita que estaba de pie a la puerta del castillo. Era también de papel recortado, pero llevaba un traje de la más fina muselina, con una estrecha cinta azul sobre los hombros, como si fuera una banda, en la que lucía una brillante lentejuela tan grande como su cara.

La damita extendía los brazos en alto, pues era una bailarina, y levantaba tanto una de sus piernas que el soldadito de plomo no podía vérsela y creyó que sólo tenía una, como él.

«Ésta es la mujer que podría ser mi esposa -pensó-. ¡Pero es muy distinguida y vive en un castillo! Yo, en cambio, sólo tengo una caja de cartón donde somos veinticinco. ¡No es lugar para ella! A pesar de todo voy a intentar conocerla». Y se tendió todo lo largo que era detrás de una caja de rapé que había en la mesa. Desde allí podría contemplar a gusto a la elegante damita, que continuaba sobre una sola pierna sin perder el equilibrio.

Cuando se hizo de noche, a los otros soldaditos de plomo los recogieron en su caja y los habitantes de la casa se fueron a la cama. En ese momento, los juguetes comenzaron sus juegos -haciendo visitas, luchando entre ellos, bailando-. Los soldaditos de plomo armaban ruido en la caja porque querían salir, pero no podían levantar la tapa. El cascanueces daba saltos mortales, y el pizarrín se divertía pintarrajeando en la pizarra. Tantos ruidos hicieron los juguetes, que el canario se despertó y comenzó a cantar hasta en verso. Los únicos que no se movieron siquiera fueron el soldadito de plomo y la pequeña bailarina. Ella se mantenía erguida de puntillas y con los brazos en alto; él seguía igualmente firme sobre su única pierna, y sin apartar un solo instante de ella sus ojos.

Cuando el reloj dio las doce -¡zas!-, se abrió la tapa de la caja de rapé; pero, ¿piensan ustedes que había tabaco en ella? ¡Ni mucho menos!; lo que allí había era un duende negro, porque se trataba de una caja de bromas.

-¡Soldadito de plomo! -gritó el duende-. ¿Quieres dejar de mirar lo que no te importa?

Pero el soldadito de plomo se hizo el sordo.

-¡Está bien, ya verás mañana! -dijo el duende.

Al día siguiente, cuando los niños se levantaron, alguien había puesto al soldadito de plomo en la ventana; y bien fuese el duende, bien una corriente de aire, el caso es que la ventana se abrió de golpe y el soldadito se precipitó de cabeza desde el tercer piso. Fue una caída terrible. Quedó con la pierna en alto, apoyado sobre el casco y con la bayoneta clavada en los adoquines.

La criada y el niño bajaron apresuradamente a buscarlo; pero, aunque estuvieron a punto de pisarlo, no lo pudieron encontrar. Si el soldadito de plomo hubiera gritado: «¡Aquí estoy!», seguro que lo habrían visto; pero él creyó que no estaba bien dar gritos yendo de uniforme.

Entonces empezó a llover, y cada vez lo hacía con más fuerza, hasta que se convirtió en un aguacero torrencial. Cuando escampó, pasaron dos muchachos por la calle.

-¡Mira -dijo uno-, un soldadito de plomo! Vamos a darle un paseo en barca.

E hicieron un barco con un periódico, pusieron en él al soldadito de plomo, que se fue navegando arroyo abajo, mientras los dos muchachos corrían a su lado dando palmadas. ¡Santo cielo, qué olas las del arroyo y qué corriente! -¡desde luego que había llovido con ganas!-. El barquito de papel saltaba arriba y abajo y, a veces, giraba con tanta rapidez que el soldadito de plomo sentía vértigos. Pero se mantenía firme, sin inmutarse, vista al frente y el fusil al hombro.

De pronto, una boca de alcantarilla, tan oscura como su propia caja de cartón, se tragó al barquichuelo.

«Adónde iré a parar» -pensó-. Apostaría a que el duende es el culpable. Si al menos la pequeña bailarina estuviera conmigo en el barco, no me importaría que fuese aún más oscuro.

Al punto apareció una enorme rata de agua que vivía en la alcantarilla.

-¿Tienes el pasaporte? -preguntó la rata-. ¡A ver, el pasaporte!

Pero el soldadito de plomo no contestó, y apretó su fusil con más fuerza que nunca. El barco se deslizaba vertiginosamente, seguido de cerca por la rata. ¡Uy!, cómo rechinaba los dientes y chillaba el asqueroso animal.

-¡Detenedle! ¡Detenedle! ¡No ha pagado el peaje! ¡No ha enseñado el pasaporte!

Pero la corriente se hacía cada vez más rápida y el soldadito de plomo podía ya percibir la luz del día al fondo del túnel. Pero a la vez escuchó un sonido atronador, capaz de horrorizar al más pintado -imaginaos: al acabar la alcantarilla, la cloaca desembocaba en un gran canal-. Aquello era tan peligroso para el soldadito de plomo como para nosotros arriesgarnos a navegar por una gran catarata.

Por entonces estaba ya tan cerca, que no podía detenerse. El barco iba como una bala, el pobre soldadito de plomo se mantuvo tan firme como pudo; nadie diría nunca de él que había pestañeado siquiera. El barco dio

tres o cuatro vueltas, llenándose de agua hasta el borde; estaba a punto de zozobrar; al soldadito le llegaba el agua al cuello y el barquito se hundía más y más; el papel, de tan empapado como estaba, comenzaba a deshacerse, hasta que el agua se cerró sobre la cabeza del soldadito de plomo, mientras que pensaba en la encantadora bailarina, a la que no vería ya nunca más, y una antigua canción resonó en sus oídos:

¡Adelante, valiente guerrero! ¡Que la muerte será tu laurel!

En aquel momento el papel acabó de rasgarse y el soldadito se hundió, pero justo entonces se lo tragó un gran pez.

¡Oh, qué oscuridad había allí dentro! Era peor aún que en la alcantarilla y, además, más estrecho e incómodo. Pero el soldadito de plomo se mantuvo firme, siempre con su fusil al hombro, tendido cuan largo era.

El pez se agitaba, haciendo las más extrañas contorsiones y dando unas vueltas terribles. Por fin se quedó quieto y cruzó por él como un rayo de luz. La luz brillaba mucho y alguien gritó: «¡Un soldadito de plomo! »

El pez había sido pescado, llevado al mercado y vendido, y se encontraba ahora en la cocina, donde la sirvienta lo había abierto con un gran cuchillo. Cogió con dos dedos al soldadito por la cintura y lo llevó a la sala, donde todos querían ver a aquel personaje tan importante que había viajado dentro de la barriga de un pez. Pero el soldadito no estaba orgulloso de aquello.

Lo pusieron de pie sobre la mesa y allí. ¡en fin, las cosas que pasan! El soldadito de plomo se encontraba en el mismo salón donde había estado antes. Vio a los mismos niños, los mismos juguetes sobre la mesa y el mismo precioso castillo con la encantadora y pequeña bailarina, que se mantenía todavía sobre una sola pierna y la otra en el aire - ella había estado tan firme como él-. Esto emocionó tanto al soldadito, que estuvo a punto de llorar lágrimas de plomo, pero no lo hizo porque no habría estado bien que un soldado llorase. Se contentó con mirarla y ella le miró también; pero nada se dijeron.

En esto, uno de los niños cogió al soldadito de plomo y lo arrojó a la chimenea. No tuvo motivo alguno para hacerlo; era, por supuesto, el duende de la caja el que tenía la culpa.

El soldadito de plomo se puso incandescente. Sintió un calor terrible, aunque no supo si era a causa del fuego o del amor. Perdió todos sus colores, sin que nadie pudiese decir si le había ocurrido durante el viaje o a causa de sus sufrimientos. Miró a la bailarina, y ella lo miró, y el soldadito sintió que se fundía, pero continuó firme con su fusil al hombro.

Entonces se abrió una puerta y la corriente de aire se llevó a la bailarina, que voló como una sílfide para caer en la chimenea junto al soldadito de plomo; se produjo una llamarada y se consumió. Poco después el soldadito de plomo se acabó de fundir y, cuando a la mañana siguiente la sirvienta removió las cenizas, lo encontró en forma de un pequeño corazón de plomo; pero de la bailarina sólo quedaba la lentejuela, ahora negra como el carbón.

Juan Rulfo

Nos han dado la tierra *(El llano en llamas, 1953)*

Después de tantas horas de caminar sin encontrar ni una sombra de árbol, ni una semilla de árbol, ni una raíz de nada, se oye el ladrar de los perros.

Uno ha creído a veces, en medio de este camino sin orillas, que nada habría después; que no se podría encontrar nada al otro lado, al final de esta llanura rajada de grietas y de arroyos secos. Pero si, hay algo. Hay un pueblo. Se oye que ladran los perros y se siente en el aire el olor del humo, y se saborea ese olor de la gente como si fuera una esperanza.

Pero el pueblo está todavía muy allá. Es el viento el que lo acerca.

Hemos venido caminando desde el amanecer. Ahorita son algo así como las cuatro de la tarde. Alguien se asoma al cielo, estira los ojos hacia donde está colgado el sol y dice:

—Son como las cuatro de la tarde.

Ese alguien es Melitón. Junto con él, vamos Faustino, Esteban y yo. Somos cuatro. Yo los cuento: dos adelante, otros dos atrás. Miro más atrás y no veo a nadie. Entonces me digo: "Somos cuatro." Hace rato, como a eso de las once, éramos veintitantos; pero puñito a puñito se han ido desperdigando hasta quedar nada más este nudo que somos nosotros.

Faustino dice:

—Puede que llueva.

Todos levantamos la cara y miramos una nube negra y pesada que pasa por encima de nuestras cabezas. Y pensamos: "Puede que sí."

No decimos lo que pensamos. Hace ya tiempo que se nos acabaron las ganas de hablar. Se nos acabaron con el calor. Uno platicaría muy a gusto en otra parte, pero aquí cuesta trabajo. Uno platica aquí y las palabras se calientan en la boca con el calor de afuera, y se le resecan a uno en la lengua hasta que acaban con el resuello. Aquí así son las cosas. Por eso a nadie le da por platicar.

Cae una gota de agua, grande, gorda, haciendo un agujero en la tierra y dejando una plasta como la de un salivazo. Cae sola. Nosotros esperamos a que sigan cayendo más. No llueve. Ahora si se mira el cielo se ve a la nube aguacera corriéndose muy lejos, a toda prisa. El viento que viene del pueblo se le arrima empujándola contra las sombras azules de los cerros. Y a la gota caída por equivocación se la come la tierra y la desaparece en su sed,

¿Quién diablos haría este llano tan grande? ¿Para qué sirve, eh?

Hemos vuelto a caminar. Nos habíamos detenido para ver llover. No llovió. Ahora volvemos a caminar. Y a mí se me ocurre que hemos caminado más de lo que llevamos andado. Se me ocurre eso. De haber llovido quizá se me ocurrieran otras cosas. Con todo, yo sé que desde que yo era muchacho, no vi llover nunca sobre el Llano, lo que se llama llover.

No, el Llano no es cosa que sirva. No hay ni conejos ni pájaros. No hay nada. A no ser unos cuantos huizaches tres peleques y una que otra manchita de zacate con las hojas enroscadas; a no ser eso, no hay nada.

Y por aquí vamos nosotros. Los cuatro a pie. Antes andábamos a caballo y traíamos terciada una carabina. Ahora no traemos ni siquiera la carabina.

Yo siempre he pensado que en eso de quitarnos la carabina hicieron bien. Por acá resulta peligroso andar armado. Lo matan a uno sin avisarle, viéndolo a toda hora con “la 30” amarrada a las correas. Pero los caballos son otro asunto. De venir a caballo ya hubiéramos probado el agua verde del río, y paseado nuestros estómagos por las calles del pueblo para que se les bajara la comida. Ya lo hubiéramos hecho de tener todos aquellos caballos que teníamos. Pero también nos quitaron los caballos junto con la carabina.

Vuelvo hacia todos lados y miro el Llano. Tanta y tamaña tierra para nada. Se le resbalan a uno los ojos al no encontrar cosa que los detenga. Sólo unas cuantas lagartijas salen a asomar la cabeza por encima de sus agujeros, y luego que sienten la tatemá del sol corren a esconderse en la sombrita de una piedra. Pero nosotros, cuando tengamos que trabajar aquí, ¿qué haremos para enfriarnos del sol eh? Porque a nosotros nos dieron esta costra de tepetate para que la sembráramos.

Nos dijeron:

—Del pueblo para acá es de ustedes.

Nosotros preguntamos:

—¿El Llano?

—Sí, el Llano. Todo el Llano Grande.

Nosotros paramos la jeta para decir que el Llano no lo queríamos. Que queríamos lo que estaba junto al río. Del río para allá, por las vegas, donde están esos árboles llamados casuarinas y las paraneras y la tierra buena. No este duro pellejo de vaca que se llama el Llano.

Pero no nos dejaron decir nuestras cosas. El delegado no venía a conversar con nosotros. Nos puso los papeles en la mano y nos dijo:

—No se vayan a asustar por tener tanto terreno para ustedes solos.

—Es que el Llano, señor delegado...

—Son miles y miles de yuntas.

—Pero no hay agua. Ni siquiera para hacer un buche hay agua.

¿Y el temporal? Nadie les dijo que se les iba a dotar con tierras de riego. En cuanto allí llueva, se levantará el maíz como si lo estiraran.

—Pero, señor delegado, la tierra está deslavada, dura. No creemos que el arado se entierre en esa como cantera que es la tierra del Llano. Habría que hacer agujeros con el azadón para sembrar la semilla y ni aun así es positivo que nazca nada; ni maíz ni nada nacerá.

—Eso manifiésteno por escrito. Y ahora váyanse. Es al latifundio al que tienen que atacar, no al Gobierno que les da la tierra.

—Espérenos usted, señor delegado. Nosotros no hemos dicho nada contra el Centro. Todo es contra el Llano... No se puede contra lo que no se puede. Eso es lo que hemos dicho... Espérenos usted para explicarle. Mire, vamos a comenzar por dónde íbamos...

Pero él no nos quiso oír.

Así nos han dado esta tierra. Y en este comal acalorado quieren que sembremos semillas de algo, para ver si algo retoña y se levanta. Pero nada se levantará de aquí. Ni zopilotes. Uno los ve allá cada y cuando, muy arriba, volando a la carrera; tratando de salir lo más pronto posible de este blanco terrenal endurecido, donde nada se mueve y por donde uno camina como reculando.

Melitón dice:

—Esta es la tierra que nos han dado.

Faustino dice:

—¿Qué?

Yo no digo nada. Yo pienso: “Melitón no tiene la cabeza en su lugar. Ha de ser el calor el que lo hace hablar así. El calor, que le ha traspasado el sombrero y le ha calentado la cabeza. Y si no, ¿por qué dice lo que dice? ¿Cuál tierra nos ha dado, Melitón? Aquí no hay ni la tantita que necesitaría el viento para jugar a los remolinos.”

Melitón vuelve a decir:

—Servirá de algo. Servirá aunque sea para correr yeguas .

—¿Cuáles yeguas? —le pregunta Esteban.

Yo no me había fijado bien a bien en Esteban. Ahora que habla, me fijo en él.

Lleva puesto un gabán que le llega al ombligo, y debajo del gabán saca la cabeza algo así como una gallina. Sí, es una gallina colorada la que lleva Esteban debajo del gabán. Se le ven los ojos dormidos y el pico abierto como si bostezara. Yo le pregunto:

—Oye, Teban, ¿dónde pepenaste esa gallina?

—Es la mía dice él.

—No la traías antes. ¿Dónde la mercaste, eh?

—No la merque, es la gallina de mi corral.

—Entonces te la trajiste de bastimento, ¿no?

—No, la traigo para cuidarla. Mi casa se quedó sola y sin nadie para que le diera de comer; por eso me la traje. Siempre que salgo lejos cargo con ella.

—Allí escondida se te va a ahogar. Mejor sácala al aire.

Él se la acomoda debajo del brazo y le sopla el aire caliente de su boca. Luego dice:

—Estamos llegando al derrumbadero.

Yo ya no oigo lo que sigue diciendo Esteban. Nos hemos puesto en fila para bajar la barranca y él va mero adelante. Se ve que ha agarrado a la gallina por las patas y la zangolotea a cada rato, para no, golpearle la cabeza contra las piedras.

Conforme bajamos, la tierra se hace buena. Sube polvo desde nosotros como si fuera un atajo de mulas lo que bajará por allí; pero nos gusta llenarnos de polvo. Nos gusta. Después de venir durante once horas pisando la dureza del Llano, nos sentimos muy a gusto envueltos en aquella cosa que brinca sobre nosotros y sabe a tierra.

Por encima del río, sobre las copas verdes de las casuarinas, vuelan parvadas de chachalacas verdes. Eso también

es lo que nos gusta.

Ahora los ladridos de los perros se oyen aquí, junto a nosotros, y es que el viento que viene del pueblo retacha en la barranca y la llena de todos sus ruidos.

Esteban ha vuelto a abrazar su gallina cuando nos acercamos a las primeras casas. Le desata las patas para desentumecerla, y luego él y su gallina desaparecen detrás de unos tepemezquites.

—¡Por aquí arriendo yo! —nos dice Esteban.

Nosotros seguimos adelante, más adentro del pueblo.

La tierra que nos han dado está allá arriba.

SESIÓN 4

La forma de la espada Jorge Luis Borges

Le cruzaba la cara una cicatriz rencorosa: un arco ceniciento y casi perfecto que de un lado ajaba la sien y del otro el pómulo. Su nombre verdadero no importa; todos en Tacuarembó le decían el inglés de La Colorada. El dueño de esos campos, Cardoso, no quería vender; he oído que el inglés recurrió a un imprevisible argumento: le confió la historia secreta de la cicatriz. El Inglés venía de la frontera, de Río Grande del Sur; no faltó quien dijera que en el Brasil había sido contrabandista. Los campos estaban empastados; las aguadas, amargas; el inglés, para corregir esas deficiencias, trabajó a la par de sus peones. Dicen que era severo hasta la crueldad, pero escrupulosamente justo. Dicen también que era bebedor: un par de veces al año se encerraba en el cuarto del mirador y emergía a los dos o tres días como de una batalla o de un vértigo, pálido, trémulo, azorado y tan autoritario como antes. Recuerdo los ojos glaciales, la enérgica flacura, el bigote gris. No se daba con nadie; es verdad que su español era rudimental, abrasilerado. Fuera de alguna carta comercial o de algún folleto, no recibía correspondencia.

La última vez que recorrí los departamentos del Norte, una crecida del arroyo Caraguatá me obligó a hacer noche en La Colorada. A los pocos minutos creía notar que mi aparición era inoportuna; procuré congraciarme con el inglés; acudí a la menos perspicaz de las pasiones: el patriotismo. Dije que era invencible un país con el espíritu de Inglaterra. Mi interlocutor asintió, pero agregó con una sonrisa que él no era inglés. Era irlandés, de Dungarvan. Dicho esto, se detuvo, como si hubiera revelado un secreto.

Salimos, después de comer, a mirar el cielo. Había escampado, pero detrás de las cuchillas del Sur, agrietado y rayado de relámpagos, urdía otra tormenta. En el desmantelado comedor, el peón que había servido la cena trajo una botella de ron. Bebimos largamente, en silencio.

No sé qué hora sería cuando advertí que yo estaba borracho; no sé qué inspiración o que exultación o qué tedio me hizo mentar la cicatriz. La cara del inglés se demudó; durante unos segundos pensé que me iba a expulsar de la casa. Al fin me dijo con su voz habitual:

- Le contaré la historia de mi herida bajo una condición: la de no mitigar ningún oprobio, ninguna circunstancia de infamia.

Asentí. Esta es la historia que contó, alternando el inglés con el español, y aun con el portugués:

“Hacia 1922, en una de las ciudades de Connaught, yo era uno de los muchos que conspiraban por la independencia de Irlanda. De mis compañeros, algunos sobreviven dedicados a tareas pacíficas; otros, paradójicamente, se baten en los mares o en el desierto, bajo los colores ingleses; otro, el que más valía, murió en el patio de un cuartel, en el alba, fusilado por hombres llenos de sueños; otros (no los más desdichados) dieron con su destino en las anónimas y casi secretas batallas de la guerra civil. Éramos republicanos, católicos; éramos, lo sospecho, románticos. Irlanda no sólo era para nosotros el porvenir utópico y el intolerable presente; era una amarga y cariñosa mitología, era las torres circulares y las ciénagas rojas, era el repudio de Parnell y las enormes epopeyas que cantan el robo de toros que en otra encarnación fueron héroes y en otras peces y montañas... En un atardecer que no olvidaré, nos llegó un afiliado de Munster: un tal John Vincent Moon.

Tenía escasamente veinte años. Era flaco y fofo a la vez; daba la incómoda impresión de ser invertebrado. Había cursado con fervor y con vanidad casi todas las páginas de no sé qué manual comunista; el materialismo dialéctico le servía para cegar cualquier discusión. Las razones que puede tener un hombre para abominar de otro o para quererlo son infinitas: Moon reducía la historia universal a un sórdido conflicto económico. A afirmaba que la revolución está predestinada a triunfar. Yo le dije que a un gentleman sólo pueden interesarle causas perdidas... Ya era de noche; seguimos disintiendo en el corredor, en las escaleras, luego en las vagas calles. Los juicios emitidos por Moon me impresionaron menos que su inapelable tono apodíctico. El nuevo camarada no discutía: dictaminaba con desdén y con cierta cólera.

Cuando arribamos a las últimas casas, un brusco tiroteo nos aturdió. (Antes o después, orillamos el ciego paredón de una fábrica o de un cartel.) Nos internamos en una calle de tierra; un soldado, enorme en el resplandor, surgió de una cabaña incendiada. A gritos nos mandó que nos detuviéramos. Yo apresuré mis pasos, mi camarada no me siguió. Me di vuelta: John Vincent Moon estaba inmóvil, fascinado y como eternizado por el terror.

Entonces yo volví, derribé de un golpe al soldado, sacudí a Vincent Moon, lo insulté y le ordené que me siguiera. Tuve que tomarle del brazo; la pasión del miedo lo invalidaba. Huimos, entre la noche agujereada de incendios. Una descarga de fusilería nos buscó; una bala rozó el hombro derecho de Moon; éste, mientras huíamos entre pinos, prorrumpió en un débil sollozo.

En aquel otoño de 1922 yo me había guarecido en la quinta del general Berkeley. Éste (a quien yo jamás había visto) desempeñaba entonces no sé qué cargo administrativo en Bengala; el edificio tenía menos de un siglo, pero era desmedrado y opaco y abundaba en perplejos corredores y en vanas antecámaras. El museo y la enorme biblioteca usurpaban la planta baja: libros controversiales e incompatibles que de algún modo son la historia del siglo XIX; cimitarras de Nishapur, en cuyos detenidos arcos de círculo parecían perdurar el viento y la violencia de la batalla. Entramos (creo recordar) por los fondos. Moon, trémula y reseca la boca, murmuró que los episodios de la noche eran interesantes; le hice una curación, le traje una taza de té; pude comprobar que su “herida” era superficial. De pronto balbuceó con perplejidad:

- Pero usted se ha arriesgado sensiblemente.

Le dije que no se preocupara. (El hábito de la guerra civil me había impelido a obrar como obré; además, la prisión de un solo afiliado podía comprometer nuestra causa).

Al otro día Moon había recuperado el aplomo. Aceptó un cigarrillo y me sometió a un severo interrogatorio sobre los “recursos económicos de nuestro partido revolucionario”.

Sus preguntas eran muy lúcidas; le dije (con la verdad) que la situación era grave. Hondas descargas de fusilería conmovieron el Sur. Le dije a Moon que nos esperaban los compañeros. Mi sobretodo y mi revólver estaban en mi pieza; cuando volví, encontré a Moon tendido en el sofá, con los ojos cerrados. Conjeturó que tenía fiebre; invocó un doloroso espasmo en el hombro.

Entonces comprendí que su cobardía era irreparable. Le rogué torpemente que se cuidara y me despedí. Me abochornaba ese hombre con miedo, como si yo fuera el cobarde, no Vincent Moon. Lo que hace un hombre es como si lo hicieran todos los hombres. Por eso no es injusto que una desobediencia en un jardín contamine al género humano; por eso es ríido injusto que la crucifixión de un solo judío baste para salvarlo. Acaso es de algún modo Schopenhauer tiene razón: yo soy los otros, cualquier hombre es todos los hombres, Shakespeare es de algún modo el miserable John Vincent Moon.

Nueve días pasamos en la enorme casa del general. De las agonías y luces de la guerra no diré nada: mi propósito es referir la historia de esta cicatriz que me afrenta. Eso nueve días, en mi recuerdo, forman un solo día, salvo el penúltimo, cuando los nuestros irrumpieron en un cuartel y pudimos vengar exactamente a los dieciséis camaradas que fueron ametrallados en Elphin. Yo me escurría de la casa hacia el alba, en la confusión del crepúsculo. Al anochecer estaba de vuelta. Mi compañero me esperaba en el primer piso: la herida no le permitía descender a la planta baja. Lo rememoro con algún libro de estrategia en la mano: E N. Maude o Clausewitz. “*El arma que prefiero es la artillería*”, me confesó una noche. Inquiría nuestros planes; le gustaba censurarlos o reformarlos.

También solía denunciar “nuestra deplorable base económica”, profetizaba, dogmático, y sombrío, el ruinoso fin. *C’est une affaire flambée* murmuraba. Para mostrar que le era indiferente ser su cobarde físico, magnificaba su soberbia mental. Así pasaron, bien o mal, nueve días.

El décimo la ciudad cayó definitivamente en poder de los Black and Tans. Altos jinetes silenciosos patrullaban las rutas; había cenizas y humo en el viento; en una esquina vi tirado un cadáver, menos tenaz en mi recuerdo que un maniquí en el cual los soldados interminablemente ejercitaban la puntería, en mitad de la plaza... Yo había salido cuando el amanecer estaba en el cielo; antes del mediodía volví. Moon, en la biblioteca, hablaba con alguien; el tono de la voz me hizo comprender que hablaba por teléfono. Después oí mi nombre; después yo regresaría a las siete; después la indicación de que me arrestaran cuando yo atravesara el jardín. Mi razonable amigo estaba razonablemente vendiéndome. Le oí exigir unas garantías de seguridad personal.

Aquí mi historia se confunde y se pierde. Sé que perseguía al delator a través de negros corredores de pesadilla y de hondas escaleras de vértigo. Moon conocía la casa muy bien, harto mejor que yo. Una o dos veces lo perdí. Lo acorralé antes de que los soldados me detuvieran. De una de las panoplias del general arranqué un alfanje; con esa media luna de acero le rubriqué en la cara, para siempre, una media luna de sangre. Borges: a usted que es un desconocido, le he hecho esta confesión. No me duele tanto su menosprecio”.

Aquí el narrador se detuvo. Noté que le temblaban las manos.

-¿Y Moon? – le interrogué.

- Cobró los dineros de judas y huyó al Brasil. Esa tarde, en la plaza, vio fusilar un maniquí por unos borrachos.

Aguardé en vano la continuación de la historia. Al fin le dije que prosiguiera.

Entonces un gemido lo atravesó; entonces me mostró con débil dulzura la corva cicatriz blanquecina.

- ¿Usted no me cree? – balbuceó” -. ¿No ve que llevo escrita en la cara la marca de mi infamia? Le he narrado la historia de este modo para que usted la oyera hasta el fin. Yo he denunciado al hombre que me amparó: yo soy Vincent Moon. Ahora desprécieme.

CONTINUIDAD DE LOS PARQUES

JULIO CORTÁZAR

Había empezado a leer la novela unos días antes. La Abandonó por negocios urgentes, volvió a abrirla cuando regresaba en tren a la finca; se dejaba interesar lentamente por la trama, por el dibujo de los personajes. Esa tarde, después de escribir una carta a su apoderado y discutir con el mayordomo una cuestión de aparcerías, volvió al libro en la tranquilidad del estudio que miraba hacia el parque de los robles. Arrellanado en su sillón favorito, de espaldas a la puerta que lo hubiera molestado como una irritante posibilidad de intrusiones, dejó que su mano izquierda acariciara una y otra vez el terciopelo verde y se puso a leer los últimos capítulos. Su memoria retenía sin esfuerzo los nombres y las imágenes de los protagonistas; la ilusión novelesca lo ganó casi en seguida. Gozaba del placer casi perverso de irse desgajando línea a línea de lo que lo rodeaba, y sentir a la vez que su cabeza descansaba cómodamente en el terciopelo del alto respaldo, que los cigarrillos seguían al alcance de la mano, que más allá de los ventanales danzaba el aire del atardecer bajo los robles. Palabra a palabra, absorbido por la sórdida disyuntiva de los héroes, dejándose ir hacia las imágenes que se concertaban y adquirían color y movimiento, fue testigo del último encuentro en la cabaña del monte. Primero entraba la mujer, recelosa; ahora llegaba el amante, lastimada la cara por el chicotazo de una rama. Admirablemente restañaba ella la sangre con sus besos, pero él rechazaba las caricias, no había venido para repetir las ceremonias de una pasión secreta, protegida por un mundo de hojas secas y senderos furtivos. El puñal se entibiaba contra su pecho, y debajo latía la libertad agazapada. Un diálogo anhelante corría por las páginas como un arroyo de serpientes, y se sentía que todo estaba decidido desde siempre. Hasta esas caricias que enredaban el cuerpo del amante como queriendo retenerlo y disuadirlo, dibujaban abominablemente la figura de otro cuerpo que era necesario destruir. Nada había sido olvidado: coartadas, azares, posibles errores. A partir de esa hora cada instante tenía su empleo minuciosamente atribuido. El doble repaso despiadado se interrumpía apenas para que una mano acariciara una mejilla. Empezaba a anochecer.

Sin mirarse ya, atados rígidamente a la tarea que los esperaba, se separaron en la puerta de la cabaña. Ella debía seguir por la senda que iba al norte. Desde la senda opuesta él se volvió un instante para verla correr con el pelo suelto. Corrió a su vez, parapetándose en los árboles y los setos, hasta distinguir en la bruma malva del crepúsculo la alameda que llevaba a la casa. Los perros no debían ladrar, y no ladraron. El mayordomo no estaría a esa hora, y no estaba. Subió los tres peldaños del porche y entró. Desde la sangre galopando en sus oídos le llegaban las palabras de la mujer: primero una sala azul, después una galería, una escalera alfombrada. En lo alto, dos puertas. Nadie en la primera habitación, nadie en la segunda. La puerta del salón, y entonces el puñal en la mano, la luz de los ventanales, el alto respaldo de un sillón de terciopelo verde, la cabeza del hombre en el sillón leyendo una novela.

SEMANA 5

(Del 6 al 10 de noviembre)

SESIÓN 1

Don chico que vuela

Eraclio Zepeda

Te paras al borde del abismo y ves al pueblo vecino, enfrente, en el cerro que se empina ente tus ojos, subiendo entre nubes bajas y neblinas altas: adivinas los ires y venires de su gente, sus oficios, sus destinos. Sabes que en la línea recta está muy cerca. Si caminaras al aire, en un puente de hamaca, suspendido entre los cerros, podrías llegar como el pensamiento, en un instante.

Y sin embargo el camino real, el camino verdadero, te desploma hasta los pies del cerro, bajando por vericuetos difíciles, entre barrancas y cascadas, entre piedras y caídas, hasta llegar al fondo de la quebrada donde corre espumeando el gran caudal del río que debes cruzar a fuerza, para iniciar el ascenso metro tras metro. Muchas horas después llegas cansado, lleno de sudor y lodo y volteas la cabeza para ver tu propio pueblo a distancia, como antes viste la plaza en la que estás ahora.

Ahí es donde le das la razón a don Pacífico Muñoz, don Chico, quien no soporta estas distancias que tú has caminado y dice que ir a pie es inútil y a caballo tontería, que para estas tierras volar es indispensable. Hace años que le escuchaste los primeros proyectos de vuelo y contra vuelo. Fue cuando sentado, como tú ahora, al borde del abismo viendo al otro pueblo, dijo dándose un manotazo en las rodillas. – Si no es tanto lo encogido de estas tierras sino lo arrugado. Montañas y montañas acrecentando las distancias. Si a este estado lo plancharan le ganábamos a Chihuahua . . . ¡Y ya vuelto llano a caminar más rápido! Pero, así como estamos, sólo vueltos pájaros para volar quisiéramos. Y así fue como la locura del vuelo se le fue colocando entre oreja y oreja a don Chico, como un sombrero de ensueño.

Volcar fue la única pasión que le impulsaba en el día, a otro día, a otro mes, para seguir viviendo un año y otro año más. Si no fuera por el ansia del vuelo habría muerto de tristeza desde hace mucho tiempo, como tú me comentaste el otro día.

Don Chico subía, tú lo viste muchas veces, al cerro más alto para contemplar las distantes montañas azules y perdidas entre el vaho que viene de la selva. Allí sentado en la piedra donde escribió su nombre, tú escuchaste muchas veces a don Chico:

– La tierra desde el aire está al alcance de la mano. Los caminos son más fáciles al vuelo. Qué cerca están los mercados y las plazas a ojo de pájaro. Los valles y los ríos y las cañadas y cañones, los campos sembrados, los ganados en potreros lejanos, las ciudades nuevas y las viejas construcciones perdidas en la selva y al fondo el mar.

Don Chico inventaba una prodigiosa geografía expuesta a los ojos en vuelo, ávidos ojos tratando de reconocer ranchos y rancherías, vados y ríos, caminos, pueblos, lagos y montañas vistas desde arriba, desde el sueño, desde el aire de un sueño.

Don Chico regresa al pueblo, con la boca seca, abrasada por la fiebre de la aventura que le espesa la lengua, le ves llegar a la plaza y tomar de la fuente agua con las manos, enjuagarse, refrescarse la cara y declarar muy serio:

– Señoras y señores, voy a volar . . . Recordarás como todos subimos y bajamos la cabeza para decirle que sí, que como no, que claro don Chico que vuela, y por dentro sentiste la risa alborotando el pecho y la barriga y tú aguantándote.

Don Chico entró a su casa, cogió una gallina, la pesó minuciosamente, anotó la lectura de la báscula, midió la distancia que va de punta a punta de las alas, anotó eso también, acarició a la gallina y la regresó al corral.

Inventó un complicado cálculo para conocer la secreta relación existente entre el peso del animal y el tamaño de las alas que permite vencer la gravedad y levantar el vuelo. Don Chico dudó un instante si era adecuado tomar una gallina para tal experimento. Una paloma de vuelo largo habría sido mejor. Pero en su corral no había palomas. Habiendo encontrado la fórmula que explica la relación entre el peso de la gallina y el tamaño de sus alas, se pesó él mismo, anotó la lectura y, aplicando la fórmula descubierta, calculó el tamaño de las alas que habría de construirse para poder volar. Apuntó la cifra en su libreta, se frotó las manos y se fue al parque.

El problema era ahora el diseño de las alas. Pensó que el mejor material era el carrizo, ligero y fuerte. Se detuvo un momento para dibujar con un palito sobre la tierra el esquema de su estructura. Satisfecho lo borró con el pie izquierdo y grabado en la memoria lo llevó a su casa.

Para recubrir la estructura nada mejor que el tejido del petate, la dúctil alfombra de palma. Una vez que hubo construido las alas, descubrió molesto que eran pesadas para sus fuerzas. Recordó la relación entre las alas y el peso de la gallina y no se atrevió a modificarla. Se suscribió a una revista sueca donde aparecían lecciones de gimnasia y dedicó algunos años a esta dura disciplina. Satisfecho sintió cómo aumentaban sus bíceps, crecían sus tríceps, se endurecían sus músculos abdominales, se marcaban nítidamente los dorsales y una potencia sentía nacer don Chico desde el centro de su cuerpo.

En el año sexto de su experimento movía con destreza las alas. Con sus brazos aleteaba movimientos llenos de gracia, en un simulacro de vuelo, no de gallina torpe sino de agilísima paloma. En el pueblo había un orgullo compartido. Don Chico prometió volar antes de las fiestas patrias y se les invitaba a los patios a simular el arte complejo del vuelo. Acudía siempre hasta que descubrió que tales convivios no eran nacidos de la admiración a su técnica sino tan sólo el interés de producir ventarrones en el patio que barrieran de hojas y basura todo el poso.

Unos días antes de las fiestas patrias alguien levantó la cabeza. No se sabe si fue Ramón o Martín o Jesús el primero que lo vio. Lo que sí se sabe que al instante todo el pueblo levantó la cabeza y vimos a don Chico Arriba del campanario con las alas puestas, iniciando cauteloso el aleteo que habría de conducirlo a la gloria. Detenía a veces el movimiento. Se mojaba con saliva el dedo y comprobaba la dirección del viento, abría de par en par las alas y descansaba la cabeza sobre el hombro, semejante a nuestro viejo escudo nacional. De pronto reinició el aleteo, arresortó la pierna derecha contra el muro del campanario para tomar impulso, apuntó el pie izquierdo hacia El porvenir, que tal era el nombre de la cantina que está enfrente de la iglesia y se dispuso a iniciar la epopeya. Alguien le preguntó tocándole la punta del ala izquierda:

- ¿Va usted a volar, don Chico?
- Seguro, respondió.
- ¿Y . . . llegará lejos, don Chico?
- Lejísimo.
- ¿Y de altura, don Chico?
- Altísimo.

- ¿Al cielo llegará, don Chico?
- Al cielo mismo.

La cara de aquel que preguntaba se iluminó:

– Por vida suya, don Chico, llévele al cielo éste queso a mi mamá que se murió con el antojo. Don Chico aceptó con ligereza el queso, buscando deshacerse del impertinente sin considerar el error que habría cometido. No se sabe si fue Ramón o Martín o Jesús, el primero que hizo el encargo al otro mundo. Lo que sí se sabe es que al instante todo el pueblo subió al campanario y don Chico siguió aceptando quesos y chorizos, dulces y aguardiente, tostadas y jamones para llevar al cielo. Cuando don Chico resorteó la pierna derecha, siguiendo la dirección al porvenir, abrió el espectáculo grandioso de sus alas. El pueblo escuchó el estruendo de carrizos rompiéndose y petates rasgándose en el aire y quesos rodando por la calle.

Cuando el silencio volvió, alguien dijo: – Lo mató el sobrepeso. Si no fuera por los encarguitos, don Chico vuela.

El dinosaurio

Augusto Monterroso

Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí.

FIN

Horacio Quiroga

(1879-1937)

EL ALMOHADÓN DE PLUMAS (*Cuentos de amor, de locura y de muerte*, (1917))

SU LUNA DE miel fue un largo escalofrío. Rubia, angelical y tímida, el carácter duro de su marido heló sus soñadas niñerías de novia. Lo quería mucho, sin embargo, a veces con un ligero estremecimiento cuando volviendo de noche juntos por la calle, echaba una furtiva mirada a la alta estatura de Jordán, mudo desde hacía una hora. Él, por su parte, la amaba profundamente, sin darlo a conocer.

Durante tres meses —se habían casado en abril— vivieron una dicha especial. Sin duda hubiera ella deseado menos severidad en ese rígido cielo de amor, más expansiva e incauta ternura; pero el impasible semblante de su marido la contenía siempre.

La casa en que vivían influía un poco en sus estremecimientos. La blancura del patio silencioso —frisos, columnas y estatuas de mármol— producía una otoñal impresión de palacio encantado. Dentro, el brillo glacial del estuco, sin el más

leve rasguño en las altas paredes, afirmaba aquella sensación de desapacible frío. Al cruzar de una pieza a otra, los pasos hallaban eco en toda la casa, como si un largo abandono hubiera sensibilizado su resonancia.

En ese extraño nido de amor, Alicia pasó todo el otoño. No obstante, había concluido por echar un velo sobre sus antiguos sueños, y aún vivía dormida en la casa hostil, sin querer pensar en nada hasta que llegaba su marido.

No es raro que adelgazara. Tuvo un ligero ataque de influenza que se arrastró insidiosamente días y días; Alicia no se reponía nunca. Al fin una tarde pudo salir al jardín apoyada en el brazo de él. Miraba indiferente a uno y otro lado. De pronto Jordán, con honda ternura, le pasó la mano por la cabeza, y Alicia rompió en seguida en sollozos, echándole los brazos al cuello. Lloró largamente todo su espanto callado, redoblando el llanto a la menor tentativa de caricia. Luego los sollozos fueron retardándose, y aún quedó largo rato escondida en su cuello, sin moverse ni decir una palabra.

Fue ese el último día que Alicia estuvo levantada. Al día siguiente amaneció desvanecida. El médico de Jordán la examinó con suma atención, ordenándole calma y descanso absolutos.

—No sé —le dijo a Jordán en la puerta de calle, con la voz todavía baja—. Tiene una gran debilidad que no me explico, y sin vómitos, nada. Si mañana se despierta como hoy, llámeme enseguida.

Al otro día Alicia seguía peor. Hubo consulta. Constatóse una anemia de marcha agudísima, completamente inexplicable. Alicia no tuvo más desmayos, pero se iba visiblemente a la muerte. Todo el día el dormitorio estaba con las luces prendidas y en pleno silencio. Pasábanse horas sin oír el menor ruido. Alicia dormitaba. Jordán vivía casi en la sala, también con toda la luz encendida. Paseábase sin cesar de un extremo a otro, con incansable obstinación. La alfombra ahogaba sus pesos. A ratos entraba en el dormitorio y proseguía su mudo vaivén a lo largo de la cama, mirando a su mujer cada vez que caminaba en su dirección.

Pronto Alicia comenzó a tener alucinaciones, confusas y flotantes al principio, y que descendieron luego a ras del suelo. La joven, con los ojos desmesuradamente abiertos, no hacía sino mirar la alfombra a uno y otro lado del respaldo de la cama. Una noche se quedó de repente mirando fijamente. Al rato abrió la boca para gritar, y sus narices y labios se perlaron de sudor.

—¡Jordán! ¡Jordán! —clamó, rígida de espanto, sin dejar de mirar la alfombra.

Jordán corrió al dormitorio, y al verlo aparecer Alicia dio un alarido de horror.

—¡Soy yo, Alicia, soy yo!

Alicia lo miró con extravió, miró la alfombra, volvió a mirarlo, y después de largo rato de estupefacta confrontación, se serenó. Sonrió y tomó entre las suyas la mano de su marido, acariciándola temblando.

Entre sus alucinaciones más porfiadas, hubo un antropoide, apoyado en la alfombra sobre los dedos, que tenía fijos en ella los ojos.

Los médicos volvieron inútilmente. Había allí delante de ellos una vida que se acababa, desangrándose día a día, hora a hora, sin saber absolutamente cómo. En la última consulta Alicia yacía en estupor mientras ellos la pulsaban, pasándose de uno a otro la muñeca inerte. La observaron largo rato en silencio y siguieron al comedor.

—Pst... —se encogió de hombros desalentado su médico—. Es un caso serio... poco hay que hacer...

—¡Sólo eso me faltaba! —resopló Jordán. Y tamborileó bruscamente sobre la mesa.

Alicia fue extinguiéndose en su delirio de anemia, agravado de tarde, pero que remitía siempre en las primeras horas. Durante el día no avanzaba su enfermedad, pero cada mañana amanecía lívida, en síncope casi. Parecía que únicamente de noche se le fuera la vida en nuevas alas de sangre. Tenía siempre al despertar la sensación de estar desplomada en la cama con un millón de kilos encima. Desde el tercer día este hundimiento no la abandonó más. Apenas podía mover la cabeza. No quiso que le tocaran la cama, ni aún que le arreglaran el almohadón. Sus terrores crepusculares avanzaron en forma de monstruos que se arrastraban hasta la cama y trepaban dificultosamente por la colcha.

Perdió luego el conocimiento. Los dos días finales deliró sin cesar a media voz. Las luces continuaban fúnebremente encendidas en el dormitorio y la sala. En el silencio agónico de la casa, no se oía más que el delirio monótono que salía de la cama, y el rumor ahogado de los eternos pasos de Jordán.

Murió, por fin. La sirvienta, que entró después a deshacer la cama, sola ya, miró un rato extrañada el almohadón.

—¡Señor! —llamó a Jordán en voz baja—. En el almohadón hay manchas que parecen de sangre.

Jordán se acercó rápidamente Y se dobló a su vez. Efectivamente, sobre la funda, a ambos lados del hueco que había dejado la cabeza de Alicia, se veían manchitas oscuras.

—Parecen picaduras —murmuró la sirvienta después de un rato de inmóvil observación.

—Levántelo a la luz —le dijo Jordán.

La sirvienta lo levantó, pero enseguida lo dejó caer, y se quedó mirando a aquél, lívida y temblando. Sin saber por qué, Jordán sintió que los cabellos se le erizaban.

—¿Qué hay? —murmuró con la voz ronca.

—Pesa mucho —articuló la sirvienta, sin dejar de temblar.

Jordán lo levantó; pesaba extraordinariamente. Salieron con él, y sobre la mesa del comedor Jordán cortó funda y envoltura de un tajo. Las plumas superiores volaron, y la sirvienta dio un grito de horror con toda la boca abierta, llevándose las manos crispadas a los bandos: —sobre el fondo, entre las plumas, moviendo lentamente las patas velludas, había un animal monstruoso, una bola viviente y viscosa. Estaba tan hinchado que apenas se le pronunciaba la boca.

Noche a noche, desde que Alicia había caído en cama, había aplicado sigilosamente su boca —su trompa, mejor dicho— a las sienes de aquélla, chupándole la sangre. La picadura era casi imperceptible. La remoción diaria del almohadón había impedido sin dada su desarrollo, pero desde que la joven no pudo moverse, la succión fue vertiginosa. En cinco días, en cinco noches, había vaciado a Alicia.

Estos parásitos de las aves, diminutos en el medio habitual, llegan a adquirir en ciertas condiciones proporciones enormes. La sangre humana parece serles particularmente favorable, y no es raro hallarlos en los almohadones de pluma.

SESIÓN 2

Actividad de aprendizaje 4

ENTREGA: Equipos de 4 integrantes

VALOR: 10 puntos

Contenidos	Fábula y cuento
Competencias Disciplinarias	11. Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural
Competencias genéricas	2.1 Valora el arte como manifestación de la belleza, ideas, sensaciones y emociones. 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.

Instrucciones: Crear 2 fábulas y 2 cuentos, cuyo tema se base en una situación de su contexto actual

LISTA DE COTEJO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4

CRITERIO	VALOR	OBTENIDO	OBSERVACIONES
1.-Entrega en la fecha establecida e incluye lista de cotejo.	0.5		
2.-Presenta una portada (logotipo, datos de la escuela, Título del trabajo, número del ADA, materia, nombre del profesor y de los integrantes, grado, grupo y fecha de entrega).	0.5		
3.-Los textos creados se basan en situaciones del contexto.	3		
4.- Los textos presentan la estructura y elementos que corresponden a cada uno.	5		
5.- La redacción es correcta de acuerdo con las propiedades de la redacción (adecuación, congruencia y cohesión) y reglas ortográficas, de puntuación y acentuación.	1		
TOTAL	10		

SESIÓN 3

ASIGNATURA: Literatura 1	LISTA DE COTEJO Bloque 2. C 1	Evidencia: Revista con, epopeya, fábulas y cuentos creados. En equipos de 5 60 puntos		
GRADO y GRUPO:	FECHA:			
Elemento	Valor	Alcanzado	Observaciones	
Anexa la lista de cotejo.	2			
Entrega el trabajo en tiempo y forma, en versión Impresa.	1			
Formato: Fuente Arial, 12 pts. Interlineado 1.5 Márgenes 2.5 cm (superior, inferior, derecho e izquierdo). Sangría al inicio de cada párrafo. Alineación justificada.	2			
Portada (general): logo de la escuela, nombre de la escuela, asignatura, de la evidencia, de los integrantes del equipo, del docente, grado, grupo y fecha de entrega.	1			
Introducción que mencione en que consiste el proyecto, así como la importancia y distribución. Mínimo media cuartilla, máximo una.	2			
Contenido				
Presentación: Carta editorial de presentación que exponga de manera general el contenido de la revista, así como su propósito.	3			
Portada de la revista: nombre de la revista, slogan, logotipo, imágenes alusivas al contenido, número de edición, precio.	3			
Se presenta un índice.	1			
Incluye los siguientes textos:				
2 fábulas creadas de acuerdo a su contexto.	8			
2 cuentos creados con base en una situación social de su entorno.	8			
1 reseña crítica acerca de una epopeya actual (saga).	4			
Incluye textos periodísticos diferentes, en el que aborden temas vistos durante el bloque, mínimo 4 (crónica, síntesis, sinopsis, entrevista, reportaje, artículo de opinión, noticia, reseña)	5			
La revista contiene anuncios, chistes, adivinanzas, juegos y otros elementos (relacionados con literatura)	4			
Emplea en forma correcta las características de la redacción: coherencia, adecuación, cohesión...	4			

Utilizan adecuadamente los signos de puntuación, acentuación y reglas ortográficas.	4		
La revista muestra un diseño original. Se muestra un orden y armonía visual.	3		
Reflexión individual que incluya: que obstáculos enfrentaron, como los resolvieron, que aprendieron, cuál es su importancia. Mínimo una cuartilla	5		
TOTAL	60		

Observaciones:

En caso de plagio parcial o total la puntuación de la integradora se pierde en su totalidad. La lista de cotejo debe estar en el portafolio, en caso contrario perderá diez puntos.

Ponderación de las ADAS Bloque 2	Valor en puntos	Valor alcanzado
Actividad de aprendizaje 1		
Actividad de Aprendizaje 2		
Actividad de Aprendizaje 3		
Actividades de reforzamiento		
Total		

Integrantes del equipo	Firma de conformidad con el resultado
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Niveles de dominio	Estratégico 100-90	Autónomo 89-80	Resolutivo 79-70	Receptivo 69-60	Preformal 59-0

SESIÓN 4

Metacognición

VALOR: 4 PUNTOS

Medita las siguientes preguntas y de manera franca responde.



1. ¿Qué te pareció la unidad?
2. Menciona tres cosas que hayas aprendido
3. Menciona tres aspectos que te hayan causado duda o interés
4. ¿Cuál fue el tema mejor comprendido?
5. ¿Cuál fue el tema que se te dificultó?
6. ¿Tu desempeño durante el bloque 1 fue bueno?
7. Menciona tres aspectos en los que debes mejorar
8. Describe como fue tu relación y disposición con el equipo
9. ¿Tus acciones son coherentes para lograr lo que te planteas en tu proyecto de vida?