SEMINARIO DE LITERATURA INFANTIL 2011

Lectura obligatoria de los siguientes cuentos:

Cuento de la banasta

Cuento de la bellota

Cuento muy largo

Cuento del gallo pelao

Cuento de la hormiguita

Cuentodel gato

Cuento del haba

Cuento del rey

Cuento del conejo reviejo

Cuento de sal y pimiento

Cuento maravillé

Cuento del pan parapules

Cuento goloso

La bota que buen vino porta

Una vieja y un viejo

La calzaderilla

El pollito de la avellaneda

El lobo y la zorra

Cabrín Cabrates y Lobín Lobates

El chivito

El tordo, la paloma r el zorro

El pollito y la mazorquita del Rey de Oro

Blancaniña y la reina mora

El rey y la piel de piojo

Blancaflor

La hormiguita

La mariposita

**La aventura de oír. Ana Pelegrín**

**RESCATAR Y APRENDER CUENTOS**

En los cursos para animadores-narradores comenzamos la experien­cia por la captura de la Memoria. Los cuentos populares han perdido no pocos personajes y motivos, y de algunos quedan exiguos vestigios. Con notable diferencia del recuerdo más vivo de juegos y canciones infantiles, porque en la tradición oral, el ritmo y la rima, las estructuras rítmicas del lenguaje poético, la melodía musical, el gesto y el mo­vimiento, constituyen elementos nemotécnicos de la transmisión. Cabe también preguntarse si los cuentos más conocidos —*Caperucita, Cenicienta, Blancanieves, Pulgarcito—* se mantienen aún vivos y actuales, no sólo por la transmisión oral, sino por la constante reedición en libros para niños; o su difusión sonora en programas de radio, discos, casettes. En el material fonográfico que habitualmente manejamos no existen grabaciones de *cuentos contados por un narrador,* ya que son *dramatizaciones de cuentos;* por lo tanto no hay posibilidad de oír las distintas inflexiones, velocidad, acentuación, pausa, de la voz de un contador; *«el metal de su voz».* Entre el material existente es interesante la edición-casette de *Cuentos populares españoles* (1981) de Antonio Martínez Menchen, acom­pañada de un texto introductorio (36).

Hay que añadir, en la reactualización de personajes y temas tradi­cionales, el impacto de los edulcorados y efectistas filmes de Walt Disney, y otra cinematografía comercial, videos, programas televisivos, de las cada vez más omnipresentes técnicas audiovisuales.

Desde la transmisión primitiva del oír e imaginar al cambio introdu­cido por la invención de la imprenta, del libro artesanalmente repro­ducido a la reproducción masiva de libros, sonido-imagen, y el arrollador avance de la era electrónica en *los* medios de comunicación, se han transformado los modos de ver, oír, leer, percibir.

En 1964, McLuhan afirmaba que la «galaxia Gutenberg» llegaba a su fin, y que la visión del hombre volvía a ser mítica, tribal —de una tribu global—, retornando a la percepción de una cultura preliteraria *(37).*

Pues bien, todas las líneas anteriormente expuestas, todos estos estímulos o estratos culturales se yuxtaponen en el hombre-niño contem­poráneo de los países ricos y desarrollados. Pero la acumulación de medios, información, en las sociedades avanzadas, no equivale a dis­ponibilidad, igualdad, ni prometedoras cuotas de bienestar, libertad para sus ciudadanos.

Hay indicios cotidianos y alarmantes de a lo que puede llegar un sistema que controle, manipule, anule, la palabra y la vida. Lo advertía en 1932 un gran novelista, Aldous Huxley en *Un mundo feliz,* una esca­lofriante anticipación de la sociedad futura, altamente tecnificada (la producción televisada de *Un mundo feliz* se transmitió en 1980).

En los pueblos rurales de España, la situación es otra. Escasos libros, algunos programas radiales y emisiones televisadas (y hay muchos pueblos sin televisión, sin luz, sin agua, ni escuelas), con signos múltiples de extrema carencia y desamparo. Dura —que no idílica— vida de las poblaciones campesinas; allí, contra toda desesperanza, la literatura oral, como el amor, siguen su vida oscura y oculta.

El hombre rural de cultura tradicional desconfía del ciudadano letrado, teme ser objeto de burla, engaño o despojamiento; guarda entonces su saber, amurallándose, defendiendo lo suyo, callando.

El ilustrado confía en el testimonio escrito, en el libro, en ciertos valores de prestigio, sin enlazar con testimonios orales, vivos y cercanos a su experiencia cotidiana. En Medellín (Colombia), en un curso para maestros (1976), Gabriel, uno de los profesores vivamente intere­sados por la temática de la cultura oral, me pedía sin cesar más biblio­grafía especializada para estudiar el tema. ¿Cómo comunicarle, si ya lo había repetido, esa otra dimensión que es la de reconocer en el calor-color de la palabra una cultura de siglos? ¿Cómo transmitir la experien­cia intransferible de revivir la memoria, la infancia, levantar la palabra de los textos de estudios especializados, llenarlos de impulsos emocio­nales, sensoriales? ¿Cómo conectar con la fascinación de la búsqueda de la palabra?

Una noche, al regresar de una jornada intensiva del curso, esperábamos ante la cerrada puerta de la residencia universitaria. El portero nocturno se aproximaba, canturreando:

*Anoche a la media noche...*

*soñaba que no dormía...* (38)

Así que, cuando abrió la puerta, fue transparentemente simbólico. El guardián de la puerta lo era de la palabra. Pasamos horas escuchando coplas, cuentos, anécdotas, del guardián informante Manuel Gómez Gutiérrez, de Carolina, en Antioquia. -Así me fue dado aquella comunicar, transmitir, la experiencia de la aventura de oír.

El romance, la canción, enlaza con el movimiento corporal, gestual rítmico, ya sea en los cantado-jugados por los niños, o los que acompa­ñan —aún— algunas tareas o trabajos colectivos —la siega—, o en danzas y música en los días exultantes de la fiesta.   
 El cuento requiere otro marco, otra es su función. Necesita del reposo, de un detenimiento en el trabajo, un oído grupal. un narrador.La palabra se despoja del cuerpo-espacio-ritmo, se desnuda en el Oído agrupado. Lo oral se esparce, se difumina; lo oral, como lo recuerda el diccionario, también es «viento fresco y suave». Recibir, percibir por el oído lo elemental, escuchar voces y movimiento, como el personaje del cuento cuento que «de rodillas sentía nacer las hierbas, crecer las hierbas, no las veía», supone un transcurso temporal diferenciado. Supone distender el tiempo, tenderse en el tiempo, oír pasar el tiempo, urdir pasatiempo

En la vida cotidiana de los pueblos y en la urbana de la Edad Media, del Renacimiento, del siglo XIX, y aun en este siglo, el contar cuentos, anécdotas, chascarrillos, constituye parte de las costumbres y forma sociales. Y no sólo «consejos o cuentos de viejas, como aquellos del caballo sin cabeza, varilla de las virtudes, con que se entretienen al fuego las dilatadas noches de invierno» (6), recuerda Cervantes; no sólo cuentos de viejas, sino agudezas de la corte, las sobremesas, veladas y charlas familiares, dichos e ingenios de los españoles.

Las narraciones, alimentadas por cadena de comunicantes o por le cuentos impresos, leídos en conjunto, ya sean libros o pliegos populares se recuerdan de oírlas o de leerlas. Aún en el siglo xix y principie del xx, los pliegos de cordel en prosa adaptan historias de los libros de caballería, o personajes históricos. (Pag. 15)

1. RECOPILAR Y CONTAR CUENTOS

1.1. *Contando cuentos*

En los cursos, el clima de narración del cuento popular es alegre y gozoso. Los cuentos rescatados forman parte del repertorio base del grupo de narradores. Hay cuentos que cambian, por la manera de relatarlos, la persuasión del narrador.

Algunos animadores se «apoderan» de un cuento porque lo relatan con «estilo» particular. Unos tienen preferencias por los mágicos, otros por los de picaros, engaños y artimañas.

Es muy difícil que, al narrar un cuento, el animador no introduzca matices, cambios, modificaciones en su relato, porque en el meca­nismo de la transmisión **«adoptar es adaptar».**

El relato puede ser modificado, ya sea por el estilo del contador de cuentos, porque intensifica o aligera la narración, reduciendo se­cuencias, combina motivos, omite detalles, amplifica una secuencia, o porque los oyentes responden emocionalmente obligando a trans­formar el ritmo del relato (véase ficha A de mecanismos de cambio).

1.2. *Asimilar el cuento*

Asimilar un cuento significa ordenarlo en la memoria, graduar las secuencias, subrayar los motivos, comprender su estructura interna y su nivel expresivo verbal.

Asimilar un cuento es adoptarlo a nuestra particular manera de contar, alejarlo de la rigidez y rescatarlo de lo inerte, dando lo que le es primordial: la vivacidad de la palabra comunicada, la recreación vivenciada de la literatura oral.

DE LOS MECANISMOS DE MODIFICACIÓN EN LOS CUENTOS TRADICIONALES

1. Olvido de un detalle.

2. Adaptación o eliminación de rasgos, episodios-o cosas extrañas.

3. Modernización de lo inusitado o arcaico.

4. Generalización de un aspecto particular y particularización de un elemento de carácter genérico (una de las formas en que se mani­fiesta la influencia localista).

5. Alteraciones en el orden relativo de los episodios integrantes.

6. Agregado de un pasaje, especialmente al comienzo o fin del relato.

7. Fusión de dos cuentos.

8. Contaminación de ciertos episodios, caracteres o temas que trans­migran de un cuento a otro semejante.

9. Repetición de un episodio o multiplicación de los personajes hasta alcanzar números de significación mágica (3, 7, etc.).

10. Cambio de la persona gramatical del relato (tercera por primera).

11. Modificaciones obligadas, una vez introducido el primer **cambio,** a fin de mantener la coherencia de la narración.

12. Polizoísmo, reemplazo de un solo animal por varios.

13. Antropomorfismos, humanización de personajes animales.

14. Zoomorfismo, representación del hombre, o bien tipos o caracteres humanos, por medio de animales.

15. Egomorfismo, impulso que lleva al propio narrador a convertirse en héroe del relato.

16. Adaptación del medio, ya teniendo en cuenta el desplazamiento geográfico, ya la modernización de rasgos arcaicos, ya las peculiares condiciones del ambiente físico, humano, cultural.

*Folklore y Literatura* augusto raúl cortázar (39)

1.3. *Los cuentos nemotécnicos*

Los cuentos de fórmula son cuentos de la palabra-memoria, cuentos-juegos nemotécnicos; responden a un enunciado mínimo que se despliega por la suma de elementos repetidos progresivamente.

Asimilar estos cuentos requiere un mecanismo diferente de la memoria, por la valorización formulística de la palabra y el ritmo; palabra a palabra, frase a frase, elemento a elemento, se construye la estructura y el nivel expresivo.

1.4. *Aumentar el repertorio*

Algunas veces aparece un cuento no escuchado anteriormente, y se produce un movimiento de verdadero interés por el recién oído.

El repertorio base de cada narrador aumenta por ese intercambio de cuentos contados. La memoria auditiva, potenciada por la repetición, se agiliza, asimilando los cuentos.

1.5. *Investigación de campo, entrevistas, encuestas*

Los animadores investigan en su entorno inmediato: vecinos, fami­liares, compañeros, amigos; graban y/o anotan las versiones con los *datos del informante, procedencia del texto, nombre del encuestador, fecha, lugar de la recolección;* recuperan la memoria del abuelo y la memoria co­munal, o el recuerdo de la infancia «en el pueblo». Particularmente interesante para una amplia investigación es la recogida de cuentos en las «ciudades dormitorios» de grandes poblaciones como Madrid, por la distinta procedencia de sus habitantes. Los niños proporcionan información de los miembros de su familia «que saben muchos cuentos», o ellos mismos se convierten en valiosos informantes.

1.6. *Observación-descripción*

Pedimos una especial atención, en este recoger, a observar cómo se cuenta el cuento: la entonación, pausas, intensidad, humor, actitud corporal y gestual del narrador-informante.

2. ANALIZAR LOS CUENTOS   
2.1. *Clasificación*

Los cuentos son ordenados en tres categorías globales:

I. Cuentos de animales. II. Otros cuentos. III. Cuentos de hu­mor y Anécdotas (en la clasificación universal de Aarne-Thompson [40]).

I. Cuentos de animales (ciclo del lobo, la zorra, la liebre, el sapo, etc.).

II. Cuentos maravillosos (de hadas, encantamientos).

Cuentos religiosos (ciclo de San Pedro, de Jesucristo, de la Virgen, de Santos).

Cuentos novelescos (cuentos de adivinanzas, cuentos de la princesa). Cuentos de bandidos y ladrones. Cuentos del diablo/ogro burlado.

III. Cuentos de chistes (cuentos de necios y tontos).

Cuentos humorísticos sobre sacerdotes.

Cuentos de embustes (cuentos de mentirosos, exageraciones).

Cuentos de fórmula (encadenados y acumulativos).

Cuentos de chascos-chascarrillos.

Otros cuentos.

2.2. De estas categorías globales de Aarne-Thompson escogemos v analizamos una primera fase (I. *Cuentos de animales.* II. *Cuentos mara­villosos.* III. *Cuentos de fórmula],* por entender que están más próximos al niño de 3 a 8 años y que han sido aceptados en el tiempo como *cuentos para niños,* ya sea por su estructura verbal rítmica, como los cuentos juegos de fórmulas; por su temática, en los cuentos de animales; o por­que la transmisión oral ha degradadolos cuentos maravillosos en cuentos para niños. Para adecuarlos a una progresión hemos invertido el orden de la clasificación de Aarne-Thompson, añadiendo algunas modificaciones en los cuentos de fórmula.

*Cuentos para niños de tradición oral: clasificación*

I. *Cuentos de fórmula* (de 2 a 5 años)

• Cuentos mínimos *(Este es el cuento de la banasta, El cuento de la bellota...)*

• Cuentos de nunca acabar *(Un rey tenía tres hijas, Érase un gato, Cuento de la buena pipa...).*

*•* Cuentos acumulativos y de encadenamiento *(Las bodas del Tío Perico, La bota que buen vino porta, La calzaderilla, El gato j el ratón, El pollito de la avellaneda).*

*II. Cuentos de animales* (de 4 a 7 años)

• Animales salvajes *(Ciclo del lobo y la zorra, Vicente, deja la soga y vente).*

*•* Animales salvajes y animales domésticos *(Cabrín Cabrates, Los siete cabritos).*

*•* El hombre y los animales salvajes *(La serpiente y Xan).*

*•* Animales domésticos *(El chivito).*

• Pájaros, peces, otros animales *(El tordo, La paloma, El zorro).*

III. *Cuentos maravillosos* (de 5 a 7 años)

• Cuentos mágicos.

• Adversarios sobrenaturales *(El discípulo del mágico).*

• Esposa o esposo encantados *(Blancaniña y la reina mora, La bella durmiente, 'La bella y la bestia).*

*•* Tareas sobrehumanas *(Blancaflor).*

• Protectores-ayudantes *(La piel de piojo, El gato con botas, La Cenicienta).*

• Objetos mágicos *(Aladino y la lámpara maravillosa, La flor de Ilo-Lai, Las habichuelas mágicas).*

2.3. *Analizamos los cuentos:*

1. Según su categoría (de fórmula, de animales, maravillosos).

2. Sus *motivos,* o lo que hemos denominado *imágenes primordiales.*

3. Estableciendo las secuencias del relato —o guión del argumento.

4. El nivel expresivo-verbal, fórmulas dialogadas, fórmulas ver­bales, reiteraciones.

5. Incorporando los elementos formulísticos de comenzar y acabar cuentos (ficha D).

6. Cotejando las versiones recogidas, anotando las modificaciones, y comparando con el material bibliográfico base (Aurelio Espi­nosa, Joan Amades).

2.4. Los cuentos maravillosos son estudiados según la morfología de Propp, estableciendo las secuencias de la intriga, y la función de los personajes (véase pág. 100).

2.5. *El cuento oral y el cuento de autor*

Cotejamos las versiones populares, con las adaptaciones literarias, como, por ejemplo, el cuento tradicional de *La hormiguita,* en Fernán Caballero, en la edición de Calleja, Elena Fortún y Antoniorrobles (pág. 186). Analizamos la recreación del cuento tradicional en la literatura infantil actual; motivos, estructuras y contenidos recreados, o dados con diferentes valores, y los procedimientos estilísticos de la narración.

El análisis de los contenidos da margen a amplios debates sobre lo que nos dicen los cuentos. Para este trabajo manejamos los cuentos de *Rosa Fría, la patinadora de la Luna* (1924), de María Teresa León; *La princesita que tenía los dedos mágicos* (1950), y *Las hadas de Villaviciosa de Odón* (1953), de María Luisa Gefaell; *El castillo de las tres murallas* (1981), de Carmen María Gaite, en cuanto a la literatura infantil castellana. Asimismo la traducción del catalán *Érase una vez,* de Joles Sennel; y las traducciones de literatura extranjera: *El violín mágico* (1975), de Janoch; *Veintisiete historias para tomar la sopa* (1978), de Úrsula Wónfel; *Historias de Sapo y Sepo,* de Lobel.

La recreación de los cuentos populares desde el personaje femenino en la serie Asolina, de Adela Turin *(Las cajas de cristal.* 1980), es un cambio desde el personaje del cuento de Grimm *El féretro de cristal;* y las inagotables sugerencias de Gianni Rodari: *Cuentos por teléfono* y *Cuentos para jugar* (1980).

3. EL REPERTORIO

El repertorio base, el repertorio personal, se reúne en el Libro del Narrador. Cuaderno-libro que cada uno lleva con sus notas personales, incluyendo las respuestas al Hilo de la Memoria, sus cuentos rescatados, sus dibujos, sus grabados, su código ('signos «nemotécnicos», signos interpretativos).

FÓRMULAS PARA COMENZAR...

-Érase lo que era/el mal que se vaya/y el bienque se venga..

-Era vez y vez...

-Era esta vez. como mentira que es...

-Érase que se era...

-Haga Vd. cuento y saber…

-Había una vez...

-Cierto día...

-Érase una vez...

-Pues señor...

-En un país lejano...

-En aquellos tiempos antiguos...

-Para saber y contar y contar para aprender

-Hace años...

-Vivía una vez

-Hace mucho tiempo...

-Allá por el año...

-En tiempos de Mari Castaña'... \_

Y ACABAR CUENTOS…….

. y fueron felices/y comieron perdices.

. zapatito roto, Vd. me cuente otro.

. entre por el sano/sale por el roto/y el que quiera venga/y me cuente otro.

. Los cuentos los lleva el viento.

. colorín colorado/este cuento se ha acabado.

. y fueron felices/comieron perdices/y a mí no me dieron/porque no quisieron.

. esto es verdad y no miento/y como me lo contaron lo cuento.

. y vivieron felices hasta el fin de sus días.

. fueron muy felices, comieron muchas perdices/y a mí me dieron con el hueso en las narices.

. y se acabó el cuento/de Periquito Sarmiento/que se lo llevó el viento/puso tres pilitas: una para Juan/otra para Pedro/y otra para el que hablase primero.

. cuento contao/de la chimenea al tejao/del tejao al pozo/pa que no lo sienta/nin­gún mocoso.

**CUENTOS DE FÓRMULA (FORMELMÄARCHEN)**

Los cuentos de fórmula se distinguen no tanto por lo que cuentan, que es reducido, sino por la exacta estructura que hay que guardar al narrarlo.

Esta estructura formulística varía:

A) Enunciación en una fase de personajes y su acción, cerrándose en la siguiente frase, que opera como conclusión, o desbaratamiento de la continuidad del relato. Un juego verbal de abrir brevemente la apetencia del cuento, para terminarlo tan rápidamente como se ha planteado. Un zigzag, un tris, tras, un golpe de abanico, una información brevísima imposibilitada de desarrollo.

*«Este es el cuento del candado, apenas lo comienzo ya se ha acabado.-»*

*A* esta estructura formulística, asentada en un movimiento binario, en el ritmo y en la rima, la denominamos *«Cuentos mínimos».*

B) Otra variación en los cuentos formulísticos la presentan aquellos breves cuentos que, partiendo de una información elemental, concluyen con una pregunta; el que escucha tiene que intervenir con una res­puesta, sea la que sea; el contador prosigue el relato con idéntica repe­tición. Son los *«Cuentos de nunca acabar».* La intervención del oyente puede ser omitida por la inclusión en la fórmula «y... si este cuento le parece un poco corto, volveremos a empezar».

a) *Cuentos mínimos* (conclusión inmediata).

b) *Cuentos de nunca acabar* (repetición).

c) C*uentos acumulativos* (seriados). Están vinculados a las estructuras líricas (ritmo binario, rima, encadenamiento, reiteración), y cons­tituyen un material de juegos-cuentos, juegos de memoria y juegos de chasco, para el oyente.

Los cuentos acumulativos parten de una fórmula primera a la que se añaden otros elementos, siempre guardando procedimientos formu­lísticos.

Tienen una estructura fácilmente reconocible por su repetición; los *cuentos encadenados* (Kettenmárchen) a menudo están versificados; a partir de una fórmula inicial se despliega una serie de elementos que se van ligando entre sí; si son versificados, el último término encadena con el siguiente (ejemplo: *La bota que buen vino porta).* Los *cuentos acumu­lativos* pueden o no encadenar, sumando diversos personajes/elementos, hasta construir una serie, repitiendo en cada avance todos los elementos acumulados de la serie (ejemplo: *Las bodas del tío Perico, El pollito de la avellaneda);* en un momento determinado, el avance de la narración se corta, y se inicia un movimiento inverso, hasta llegar a la fórmula inicial. Este movimiento rompe, eslabón a eslabón, los elementos sumados y se acelera el ritmo narrativo. «En cualquier caso, el efecto de un cuento formulista es siempre esencialmente travieso, y la narración apropiada adquiere todos los aspectos de un juego» (Thompson [41]). Por lo mecánico de la estructura, por la recurrencia del lenguaje, por la acumulación y ruptura, tiene elementos validísimos para ejercitar la memoria, empleando cierta lógica en las secuencias. La memoria verbal realiza el mismo juego que al encajar y desencajar una torre de cubos.

El encadenamiento como procedimiento literario, recurrente en la Edad Media, establece un nexo entre géneros y formas de la literatura oral, ya que en la lírica —y sobre todo en la lírica infantil— aparece repetidamente.

Estos cuentos debieron ser corrientes en el Siglo de Oro. En el episodio de la llegada a la venta, en la riña, Cervantes cuenta: «Y así como suele decirse: el gato al rato, el rato a la cuerda, la cuerda al palo, daba el armero a Sancho, Sancho a la moza, la moza a él, el ventero a la moza y todos menudeaban con tanta prisa, que no se daban punto de reposo» *(Quijote,* 1-16). Aún siguen vivos en la tradición oral, o recrea­dos como estructura y procedimiento en algunos narradores contempo­ráneos (véase *Historia de Cronopios y Famas,* de Cortázar; *Veintisiete his­torias para tomar la sopa,* de Wólfel; *Historia de ratones,* de Lobel).

**CUENTOS DE ANIMALES**

En estos cuentos, los animales actúan como las personas, tienen idénticas reacciones, deseos y artimañas. Los animales tipifican un rasgo de! carácter: la astucia de la zorra, el humor popular del sapo.

Los cuentos de animales guardan estrecha relación con las fábulas (por ejemplo, el lobo cree que la luna es de queso); suelen ser breves: a veces terminan en la explicitación de un refrán; facilita reunirlos en ciclos: las hazañas y astucias de la zorra, aventuras y desventuras del lobo, las ocurrencias del sapo, etc.

En el ciclo del *lobo y la zorra,* el guión argumental se repite

1. Encuentro del lobo y la zorra;

2. El lobo tiene hambre:

*a)* intenta coger a la zorra;

*b)* le dice que tiene hambre y se la va a comer.

3. La zorra le informa dónde hay comida.

4. *a)* va con él en busca de comida y le engaña, dejando que le cojan

los hombres;   
*b)* le da información falsa.

5. El lobo cae en la trampa.

6. Cobra una paliza (lo desuellan, lo apalean).

Resalta en estos cuentos la astucia y engaño de la zorra y la debilidad final del más fuerte: el lobo. Este personaje, tan importante en los cuentos para niños, se presenta siempre con la misma característica: el estar hambriento.

En el cuento *El lobo y los siete cabritos* (o *El lobo y los tres cerditos),* el lobo engaña a los cabritos, los devora, pero es castigado y vencido finalmente, casi siempre por la intervención de un *adulto,* la madre, el cazador, etc. ¡Qué destino el del lobo tan feroz!

En otros cuentos, el animal feroz, *agresor,* que hace valer el poder del más fuerte *(El chivito)* es derrotado finalmente por el más pequeño de los animalitos, una avispa, una hormiga.

Contar estos cuentos —ya hemos visto la simplicidad de su estructura interna— necesita un ritmo de narración muy vivaz y dinámico. Deja un amplio margen de participación a los pequeños. Curiosamente los niños cambian durante la narración en su adhesión al *héroe.* A los pe­queños les interesa mucho ser los *más fuertes v devoradores,* hasta momentos antes del desenlace, que se identifican rápidamente con el *salvador,* ya sea fuerte (cazador), o pequeño, pero eficiente (la hormiga).



**CUENTOS MARAVILLOSOS**

ESTRUCTURA INTERNA

En los *Cuentos maravillosos* pueden recordarse estos tres momentos claves de su estructura interna (según Serebian [42]).

1.° La fechoría inicial, que crea el nudo de la intriga.

2.° Las acciones del héroe, como respuesta a la fechoría.

3.° El desenlace feliz, el restablecimiento del orden de los héroes.

En los cuentos de hadas o maravillosos, los personajes se realizan por la acción. Están netamente diferenciados, el héroe, el agresor, la princesa, el que pide ayuda o envía al héroe en busca de algo, los que

auxilian a1 héroe, los partidarios del traidor. El héroe tiene que partir, o estar en situaciones de pérdida o carencia (héroe- víctima), sufre la agresión del no héroe, supera todos los obstáculos, triunfa siempre, no muere nunca, o su muerte es temporal, y renacerá a la vida. También puede ser transformado o transformarse, pero después de muchas vicisitudes, encontrará la felicidad final: «Y vivieron felices...».

La triplicación es constante. Tres son los hermanos, tres veces se encuentra el donante (el que le auxiliará con los objetos o la palabra mágica); la tercera vez, el menor de los hermanos contestará correcta­mente y será beneficiado; tres veces se intenta superar las pruebas, tres veces aparecen los seres auxiliares, tres veces se repiten los diálogos.

Los cuentos maravillosos conservan los *motivos,* clasificados por Thompson, a quien citamos a continuación:

“Un *motivo* es el elemento más pequeño en un cuento y tiene el po­der de persistir en la tradición. A fin de tener ese poder debe poner algo poco usual y notable. La mayoría de los motivos son de tres clases:

1. Los personajes: dioses, animales extraordinarios o criaturas o criaturas maravillosas, como brujas, ogros, hadas, o incluso caracteres convencionales como el hijo menor, o la cruel madrastra.

2. Ciertos temas en el fondo de la acción: objetos mágicos, costumbres extrañas, insólitas y similares.

3. Incidentes aislados, que comprenden la gran mayoría de los motivos.

El uso principal de un índice de motivos es mostrar la identidad o similitud de los elementos del cuento en todas partes del mundo.”

*El cuento folklórico* thompson (43)

Señalamos los motivos más importantes de la versión de Blancaflor (44).

— Hombre que pacta con el diablo (mágico).

— Plazo cumplido.   
  *—* Búsqueda del castillo extraordinario.

— Preguntas en el camino.

— Encuentro con aves que hablan.

— Hombre transportado por Ave.

— Auxilio (consejo) del Ave.

*—* Tabú: robar vestimentas de una roca.

* Encuentro con criatura maravillosa (Blancaflor).
* Tareas imposibles, asignadas por el Mágico.
* Ayuda de criatura maravillosa.

— Resurrección por poderes mágicos; pérdida de un miembro, como marca del héroe.

* Pruebas (Tareas imposibles).

— Ayuda de criatura maravillosa.

— Prueba: reconocimiento de la novia prometida.

*—* Objeto mágico que responde por el héroe.

— Huida mágica mediante transformaciones y o

— Río peligroso, como barrera hacia otro mundo.

— Maldición filial.

— Novia olvidada.

— Reconocimiento por cuenta-cuento.

— Matrimonio feliz.

EL PRISMA DE PROPP

Propp define estructuralmente los cuentos maravillosos: «El género de cuento que comienza con una *disminución o* un *daño* causado a alguien (rapto, expulsión del hogar) o bien con el deseo de poseer algo, y se desarrolla a través de la *partida* del protagonista del hogar paterno, el encuentro con un *donante* que le ofrece un instrumento encantado, o un ayudante por medio del cual halla el objeto de su búsqueda. Más adelante el cuento presenta el *duelo* con el adversario, el *regreso* y la *per­secución.* Con frecuencia, esta composición presenta determinadas com­plicaciones. El protagonista ya ha regresado a su hogar, sus hermanos lo arrojan a un precipicio. Más adelante reaparece, se somete a una prueba, llevando a cabo actos difíciles, -sube al trono y *contrae matrimonio en su propio reino o en el de su suegro»* (45).

Los personajes desarrollan su acción; el significado de la acción en la intriga del relato es *llamado función.* En su *Morfología del cuento,* Propp enumera treinta y una funciones que *arman* la estructura de los cuentos maravillosos. No quiere decir que *todas* las funciones deban aparecer en el relato analizado; el olvido de una o más funciones no altera la estruc­tura del cuento (46).

La única función que es imprescindible en la construcción del cuento es la del *daño o fechoría* que el agresor *(el antagonista, el oponente)* hace al *héroe,* función que pone en marcha la acción del héroe. O también la *carencia* (la necesidad en el caso de Hans y Grettel), deseo de poseer algo (la flor que da vista a los ciegos o cura a los enfermos en *La flor de la deidad),* la búsqueda de la fortuna, amigos, aventura, amor, en *El rey y la piel de piojo.* Tanto *La Carencia como la Fechoría, desencadenan la acción.*

ESTAS SON LAS TREINTA Y UNA FUNCIONES DE PROPP (47)

**I. Alejamiento.** Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.

**II. Prohibición.** Recae sobre el protagonista una prohibición.

**III. Transgresión.** Se transgrede la prohibición.

**IV. Interrogatorio.** El agresor in­tenta obtener noticias.

**V**. **Información.** El agresor re­cibe informaciones sobre la víc­tima.

**VI. Engaño.** El agresor intenta engañar a su víctima para apo­derarse de ella o de sus bienes.

**VII.** **Complicidad.** La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar.

**VIII. Fechoría.** El agresor daña a uno de los miembros de la fa­milia o le causa perjuicios.

**Vlll** -a. **Carencia.** Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la fa­milia tiene ganas de poseer algo.

**IX. Mediación, momento de transición.** Se divulga la noticia de la fechoría o de la ca­rencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir.

**X. Principio de la acción con­traria.** El héroe-buscador acepta o decide actuar.

**XI. Partida.** El héroe se va de su casa.

**XII. Primera función del donante.** El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etcétera, que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.

**XIII. Reacción de héroe.** El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.

**XIV. Recepción del objeto má­gico.** El objeto mágico pasa a disposición del héroe.  
**XXV.** **Desplazamiento.** El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar dónde se halla el objeto de su búsqueda.  
**XVI**. **Combate.** El héroe y su agre­sor se enfrentan en un com­bate.

**XVII.** **Marca.** El héroe recibe una marca.

**XVIII. Victoria.** El agresor es ven­cido.

**XXIV. Reparación.** La fechoría ini­cial es reparada o la carencia colmada.   
**XXV**. **La vuelta**. El héroe regresa.  
**XXI.** **Persecución.** El héroe es perseguido.

**XXII.** **Socorro**. El héroe es auxiliado.

**XXIII. Llegada de incógnito.** El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.

**XXIV. Pretensiones engañosas.** Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.

**XXV. Tarea difícil.** Se propone al héroe una tarea difícil.

**XXVI. Tarea cumplida.** La tarea es realizada.

**XXVII. Reconocimiento.** El héroe es reconocido.

**XXVIII. Descubrimiento.** El falso hé­roe o el agresor, el malvado queda desenmascarado.

**XXIX. Transfiguración.** El héroe recibe una nueva apariencia.

**XXX. Castigo.** El falso héroe o el agresor es castigado.

**XXXI. Matrimonio.** El héroe se casa y asciende al trono.

ANÁLISIS DE FUNCIONES

*Esquema A* (las treinta y una funciones)

Utilicemos como ejemplo el cuento de *El chivito;* aunque es un cuento de animales, podemos, como con otros cuentos de animales, analizarlo según las funciones de Propp.

1. Una viejecita cuida su huerto (situación inicial).

2. Llega un chivito y come sus cebollas - El agresor causa perjui­cios. *Fechoría* (VIII).

3. La viejecita pide ayuda al perro/al toro -- Se divulga la noticia de la fechoría. Llamada de Socorro. *Mediación* (IX).

4. Pide ayuda a la hormiga -- El héroe decide actuar. *Decisión* (X).

5. La hormiga se sube al chivito y le pica -- El héroe y el agresor se enfrentan en combate. *Combate* (XVI).

6. El chivito huye *—-* El agresor es derrotado. *Victoria* (XVIII).

7. La vieja recompensa a la hormiga -- La fechoría inicial es repa­rada. *Reparación* (XIX).

Este cuento está construido sobre la siguiente combinación de fun­ciones:

FECHORÍA - MEDIACIÓN - DECISIÓN DEL HÉROE COMBATE - VICTORIA - REPARACIÓN

Este cuento lo hemos escogido por su simplicidad (véase el capítulo del abecé como ejemplo de cuentos iniciales para contar). Pero esta simplicidad esconde en germen procedimientos estilísticos (triplicación, fórmulas rimadas), y elementos estructurales, como los aquí expuestos, susceptibles de ser analizados. Decimos esconde en germen porque sólo cuando buscamos con ojo buscador se nos revela la elaboración y la técnica de la narración tradicional. ¿Por qué en germen? Porque está apuntado, pero no desarrollado: por ejemplo, en el *enfrentamiento del héroe y el agresor,* es notorio el mínimo enfrentamiento de la hormiguita y el chivito, y la función *Combate-Victoria* está ligeramente esbozada. Pero está.

Un segundo ejemplo: tomemos uno de los cuentos más conocidos de la recopilación de Grimm: Blancanieves. Siguiendo las funciones anteriormente citadas, analizamos este cuento.

1. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa (muerte de la madre). *Alejamiento* (I).

2. El agresor intenta obtener información. *Interrogatorio* (IV).

«Y la reina le preguntó al espejo: «Espejito, espejito, la más hermosa, dime, ¿quién es?»

3. El agresor recibe información. *Información* (V).

«¡Oh reina, que la más hermosa eras!

¡Blancanieves, sin duda, os supera.!»

4. El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. *Fechoría* (VIII).

«Llévate a esa niña al bosque: no quiero tenerla más ante mi vista. La matarás y, como prueba de su muerte, me traerás su corazón.»

5. EJ "héroe-víctima condenado a muerte es liberado secreta­mente. *Partida del héroe-víctima* (XI).

«El cazador se compadeció *y* dijo: —Vete, niña, vete. En cuanto la pobre niña se quedó sola en el inmenso bosque, le entró tanto miedo (...) que echó a correr y al acercarse la noche vio una casita y entró para descansar.»

6. El héroe sufre una prueba, que le preparan para la recepción de un objeto o un auxiliar mágico. *Primera/unción del donante* (XII).

«Si quieres cuidar la casa, cocinar, hacer las camas, lavar, re­mendar, etc.»

7. Diferentes personajes se ponen a disposición del héroe. Ofre­cimiento de servicios. *Recepción del objeto mágico* (XIV).

«Los enanos dijeron: "puedes quedarte con nosotros, y no te faltará nada".»

8. Recae sobre el protagonista una prohibición. *Prohibición* (II).

«Guárdate de tu madrastra, pronto sabrá que estás aquí; no dejes entrar a nadie.»

9. El agresor interroga. *Interrogación* (IV).

«Espejito, espejito...»

10. El agresor recibe información. *Información* (V).

«Blancanieves, allá entre los siete montes, con los siete enanos...» (Procedimiento de triplicación, de Interrogatorio-Información.)

11. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes. *Engaño* (Triplicación) (VI).

«Se pintó la cara y se disfrazó de vieja buhonera.,.». «Hija mía — dijo la vieja — ¡qué facha tienes! ¡Ven y te apretaré bien el corsé!

*12. Transgresión* (III).

«A esta honrada mujer puedo dejarla entrar. Y le abrió la puerta.»

13. La víctima se deja engañar y ayuda a su enemigo. *Complicidad* (VII).

«Blancanieves. que no desconfiaba de nada, se puso delante de ella y se dejó poner el corsé con el cordón nuevo. Pero la vieja le apretó tanto, que Blancanieves perdió la respiración y cayó como muerta.»

14. El héroe es auxiliado. *Socorro* (XXII).

«La levantaron del suelo, y como veían que tenía el corsé tan apretado, cortaron los cordones: entonces empezó a respirar y volvió en sí poco a poco.»

15. Triplicación del mecanismo Engaño (corsé-peine envenenado-manzana) –Complicidad-Socorro.

16. La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. *Reparación* (XIX).

«El príncipe mandó a los criados que la llevasen en sus hombros, y sucedió que tropezaron sobre una zanja y, de la sacudida, Blancanieves echó el pedazo de manzana que había tenido en la garganta y. apenas salió de su boca, abrió los ojos, levantó la tapa de la caja y se puso de pie...».

15. El héroe se casa y asciende al trono. *Boda* (XXXI).

«Blanca de Nieve le amó y se fue con él, y sus bodas se celebraron con mucha esplendidez.»

16. El falso héroe o agresor es castigado. *Castigo* (XXX).

«Pero ya habían puesto al fuego unas zapatillas de hierro, que entraron con pinzas de hierro y se las presentaron; y ella tuvo que ponerse estos zapatos candentes y bailar con ellos hasta que cayó muerta.»

La estructura de Blancanieves está construida sobre las siguientes combinaciones de funciones:

Alejamiento.

Interrogación.

Información.

Fechoría..

Partida del héroe-víctima.

Primera función del donante.

Donantes-ofrecimiento de servicios.

Prohibición.

Interrogación.

Información

Engaño.

Transgresión.

Complicidad.

Socorro.

Reparación.

Boda

*Esquema B. Las siete parejas de funciones*

Algunas de estas funciones constituyen parejas, tienen su derecho y revés, apareciendo inmediatas en el relato, o por el contrario separadas en el desarrollo. Por ejemplo: la pareja III, ENGAÑO-GOMPLICIDAD, suele aparecer en la secuencia inmediata. La madrastra enseña el peinecillo envenenado a Blancanieves —*Engaño—* y por segunda vez, se deja engañar, peinar por la madrastra, en una muestra bastante sorprendente de *Complicidad.* En otros casos, la pareja suele aparecer distanciada en el transcurso del relato, como por ejemplo:

FECHORÍA O CARENCIA - - - - REPARACIÓN

Esto ocurre en la mayoría de los cuentos, ya que la *Fechoría* supone el nudo de la intriga, y la *Reparación,* el desenlace. Ejemplo: *Blanca­nieves, El chivito, La bella durmiente, Blancaniña,* etc.

Enumeremos las siete parejas:

I. PROHIBICIÓN-TRANSGRESIÓN

II. INTERROGACIÓN-INFORMACIÓN

III. ENGAÑO-COMPEICIDAD

IV. COMBATE-VICTORIA

V. MARCA DEL HÉROE-RECONOCIMIENTO DEL HÉROE

VI. FECHORÍA O CARENCIA---REPARACIÓN

VII. PERSECUCIÓN-SOCORRO

Ejemplo: *Análisis del cuento «El lobo y los siete cabritos», según el Esquema B, Las siete parejas defunciones.*

Aunque *El lobo y los siete cabritos* es un cuento de animales, su estructura también puede ser analizada desde las funciones del relato.

Tomamos éste para ejemplificar algunas parejas de funciones:

PROHIBICIÓN-TRANSGRESIÓN

La orden de la madre:

*No abrir la puerta* (prohibición): “y *los cabritos le abrieron las puerta-“* (transgresión).

Entre estas dos funciones en el relato de *El lobo y los siete cabritos* se intercalan otra pareja de funciones: *engaño y complicidad.*

ENGAÑO-COMPLICIDAD

El agresor, lobo, trata de *engañar* a los cabritos (para que le abran las puertas con diferentes trampas —voz dulce, harina en las pezuñas—: los cabritos se dejan convencer por el agresor. *Complicidad,* y dan paso a la FECHORÍA del lobo (se los fue tragando uno tras otro; sólo se le escapó el menor) REPARACIÓN, los cabritos son liberados y vueltos a la vida: y *al seguir cortando la barriga del lobo salieron los cabritos uno detrás de otro, todos estaban vivos.* El cuento concluye con una función aislada: CASTIGO AL AGRESOR (las pesadas piedras lo arras­traron al fondo y se ahogó miserablemente).

La única función *aislada* que analizamos en el cuento es la de *Castigo;* casi la totalidad del relato puede analizarse por el esquema B: *Pareja de funciones.*

*Esquema C. Agrupación defunciones en prólogo-nudo-desenlace*

También podemos agrupar las funciones estableciendo la división del argumento en:

**Prólogo o situación preparatoria**

1. Alejamiento.

Prohibición-transgresión.

Interrogatorio-información.

Engaño-complicidad.

**Nudo y desarrollo de la intriga**

2.1.Fechoría.

Mediación.

Partida.

2.2. Prueba del donante-reacción del héroe-recepción del atributo mágico.

2.3. Combate-victoria.

**Desenlace**

3.Reparación-castigo-boda.

Ejemplo: *Análisis del cuento «Blancanieves», según el Esquema C, Agrupación de funciones* (prólogo-nudo-desenlace)

Observaremos que en *Blancanieves* las funciones iniciales, interrogación-información-engaño-complicidad, se desplazan para completar procedimiento de triplicación; se desplazan hacia el nudo de la intriga se *movilizan desde el prólogo,* o situación preparatoria, *hacia el nudo* o desarrollo de la intriga.

El esquema queda así:

**Prólogo**

Alejamiento

Interrogación

Información

**Nudo y desarrollo**

Fechoría.

Partida del-héroe-víctima.

Recepción del objeto mágico (diferentes personajes).

**PARA CONTAR Y SABER**

1.*Lea varias veces* el cuento (si es que no puede escucharlo varias veces).

2. Ordene mentalmente la progresión del cuento; escriba un guión argumental. Ejemplo: *El chivito* (en la pág. 163).

— Una viejecita cuida su huerto.

— Llega un chivito y come sus cebollas. Desdeña las protestas de la viejecita.

— La viejecita pide ayuda sucesivamente al perro y al toro.

— El perro y el toro quieren ayudarla; hablan con el chivito.

— Fracasan y se alejan.

— La vieja pide ayuda a la hormiga (triplicación).

— La hormiga se sube al chivito y le pica. El chivito huye.

— La vieja recompensa a la hormiga.

*3. Visualizar los personajes,* es decir, conferirles una imagen, una carac­terística. Por ejemplo, la vieja, muy desamparada; el perro, solícito y débil; el toro, fuerte y extremadamente tranquilo; la hormiga, resuelta y vivaz.

Piense un poco más en los personajes: ¿quién es el héroe?, ¿el agre­sor o traidor?, ¿los auxiliares del héroe? También hay héroes-víctimas... La viejecita es uno de ellos.

*4. Memorizar fórmulas verbales.* Si el cuento tiene fórmulas rimadas, diálogo, repeticiones, comparaciones, es importante grabarlo en su memoria.

En *El chivito,* el diálogo de los personajes y el lamento de la viejecita son fórmulas verbales. Reténgalas.

*5. Sonorizar el cuento,* dar sonoridad a las onomatopeyas; articular y modular las palabras sonoras o rimadas (sal, chivito, sal); resaltar los momentos sonoros. En *El chivito:* invención de onomatopeyas —para comer coles, lechugas, cebollas—, invención de la melodía silbada por el perro, el llanto-lamento de la viejecita, el balido del chivito.

*6. Dar expresividad a la voz.* Diferenciar el narrador y cada uno de los personajes teniendo en cuenta la *entonación y el timbre.*

*El chivito* se presta a modulaciones de la voz *(entonación);* tono persuasivo en el narrador, agudo y tembloroso en la viejecita, agudo y tímido en la hormiguita, tono medio y distraído en el perro, grave e imperioso en el chivito, bajo y decidido en el toro.

Sin embargo, los dos agudos (viejecita-hormiga) y los dos bajos (toro-chivito) tienen un sonido diferente, una *personalidad* que los dis­tingue. Esa personalidad, carácter o color de la voz, es *su timbre.*

Cuando se habla o cuenta cuentos a los niños, la información de la elocución de la lengua se transmite al receptor. Los niños imitan las modulaciones, inflexiones y ritmos escuchados, porque les ayuda a comprender y reconocer su lengua.

*7. Elija sus cuentos.* Los que vivencialmente remuevan su interioridad, su posibilidad de expresión; aquellos en los que emocional o estética­mente se sienta implicado.

El análisis y las observaciones técnicas le serán válidas si se une a su emoción-sensación más profunda. No, reconózcalo, no le es igual un cuento (un texto) que otro. En la palabra que usted entrega a sus niños emergerá su vivencia. Tenga en cuenta la edad de los niños. *El chivito* es para niños de 3, 4 y 5 años.

*8. Decir el cuento en voz alta.* Contando —ya lo dijimos— al niño que-permanece en cada uno de nosotros. Escuche su voz. La utilización del magnetófono (elemento por supuesto prescindible) le ayudará a una dicción clara, a valorar la entonación, el ritmo, y comprobará el grado de asimilación del cuento. El cuento no será totalmente suyo hasta que no haya sido relatado un par de veces. No tenga prisas: la asimi­lación se da en el tiempo y en la repetición de la experiencia. Cuéntelo una y otra vez. No ceje ni lo deje.

Y CONTAR

9. Tener presente el número de los oyentes, la edad de los niños (nues­tro ejemplo es para pequeños de 3 a 6 años).

10. Distribuir el espacio, si está en su aula, en su club, en su salón; organice el lugar de los espectadores en semicírculo. Reserve su sitio, cerrando el círculo, donde pueda «contener» a todos sus oyentes. Alfombras, mantas, nos ayudan a armar el círculo mágico.

11. Visualizar el cuento (todas sus imágenes y personajes en acción) antes de comenzar. No olvidar las fórmulas para empezar y terminar, ni las del diálogo.

12. Establecer un clima relajado. Presente su trabajo. Espere el silencio. Mire a todos y cada uno de los oyentes, creando un pacto no verbal de comunicación y atención.

13. Haga participar a los niños, con los sonidos onomatopéyicos, dejando pausas, invitándoles a intervenir en las respuestas reiteradas. Ayude con la pausa y la repetición a la memorización de las fórmulas verbales del cuento.

14. No tema olvidar, si usted ha adoptado el texto,, tiene la flexibilidad de la narración, la seguridad de su aportación de coautor.

15. Perciba el ritmo emocional; la resonancia previsible de la «intensi­ficación» de la acción en los que le escuchan.

Reciba los comentarios de los niños. Le darán pistas **v**aliosísimaspara comprender el cuento desde la sensibilidad del niño.

Dominio de sí mismo, serenidad en su actitud, distensión corporal y, al mismo tiempo, vivacidad comunicativa, un momento de placer, la entrega de algo personal, de sintonía con los oyentes. Esta entrega a los oyentes es también encantamiento, seducción y atracción. La sencillez y la intensidad se traslucen en los matices de la voz, en las pausas, la mirada, las manos. Irrenunciable la alegría, el buen humor y la capacidad de improvisación verbal.

**DAR EXPRESIVIDAD A LA VOZ**

La voz dibuja el espacio: traza líneas onduladas, asciende en verti­calidad, se corta bruscamente, se prolonga hasta diluirse, o se suspende, se entrelaza con otras líneas, invade con una gran mancha-grito o dialoga en el susurro...

Los poetas escuchan voces y las identifican:

A. «Una niña con voz débil, hilo de cristal acuoso en medio de la sombra.»

juan ramón jiménez

B. «Donde tiembla enmarañadala oscura raíz del grito.»

garcía lorca

¿Verdad que se puede *escuchar la diferencia* de estas voces? ¿Verdad que se puede dar una imagen, *visualizarla?*

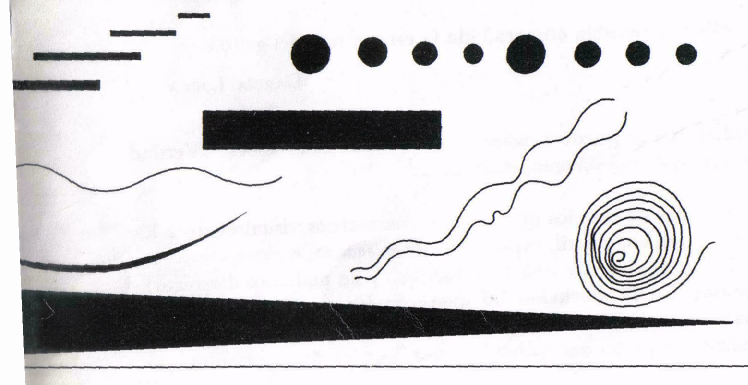
En los juegos de diseños queremos aproximarnos visualmente a los elementos de una voz dúctil, expresiva: a *la entonación, el ritmo, el volumen, el timbre.* Es indudable que una voz es *un todo* y no podemos disgregarla en partículas. En la elocución no aparecen los elementos de la voz secuencialmente, sino simultáneamente, y sólo con juegos para entrena­miento podemos prolongar, subrayar más, una parte que la otra.

*Ejercicio 1*

Podíamos realizar una experiencia: pintar lo que los poetas nos dicen de estas voces; el color de la cita A y B ya está sugerido por la imagen poética. ¿Pero qué diseño traza en el espacio?

*Ejercicio 1.1 Trazar diseños.*

*Ejercicio 1.2. Sonorizar el siguiente diseño.*



1. LA ENTONACIÓN, teniendo en cuenta:

a) El movimiento ascendente y descendente; b) noción de altura:  
agudo-grave (o de grave -- agudo).

Los cambios, las inflexiones, el movimiento de las líneas que suben y bajan, enriquecen la elocución. Una voz monótona dispersa la aten­ción al permanecer en una misma línea de altura; una voz dúctil atiende los juegos de la inflexión en el relato, eleva el tono en la interrogación baja al finalizar la frase, recurre al grave, medio y agudo, atendiendo al sentido de lo expresado.

*Ejercicio 1.2* Leer, analizar la siguiente ficha:

Bajar la voz en los paréntesis, proposiciones relativas, incisos, acotaciones, complementos circunstanciales.

Poner en relieve la *palabra clave,* no reforzando la voz, sino deteniéndose ligeramente antes de pronunciarla, o prolongando el sonido sin gritar. Para dar valor a la palabra *clave* no debe dete­nerse el movimiento general de la frase.

Procurar detener un tiempo entre sujeto y verbo, entre verbo y complemento.

*El arte de leer,* león chacerel (48)

*Ejercicio 1.3*

Leer el siguiente trozo, aplicando las nociones técnicas de lo hasta aquí expuesto. ¿Dónde alzar la voz? ¿Dónde bajarla? ¿Cuáles son las palabras claves?

Estaba Juan en casa de su amo, descansando, y el amo quiso reírse del muchacho y le dice:

—Juan, ¿cómo se llama esto? .

—Pantalones—dice Juan.

—No, tonto, esto se llama cubritancias —responde el amo, aguantándose la risa.

—Cubritancias —repite Juan y se queda callado.

*Juan tonto* (cuento popular)

2. RITMO

Desde luego, *entonación y ritmo* están firmemente ensamblados, esta enumeración acusa la imposibilidad de hablar del todo, sin aludir a las partes. E1 ritmo ordena, organiza la elocución, es un elemento equi­librador. Ritmo es *velocidad,* es *duración,* es *acentuación,* es *pausa.*

La noción de velocidad imprime vivacidad, alegría, entusiasmo (rápido), o tristeza, apatía, cansancio (lento). La noción de *velocidad* está muy ligada a la de *duración;* la temporalidad, el valor de prolonga­ción o brevedad.

*a] Velocidad:* **lento-rápido.**

En el ejercicio, siguiente es notoria *la. transición de lento a rápido, la aceleración* del período:

*Ejercicio 2.1*

El chivito siguió comiendo lechugas y cebollas. La hormiguita trepó por las barbas del chivito y le picó a todo picar. El chivito, sorprendido y dolorido, salió disparado, balando, balando, balando.

*b] Duración:* en sus nociones de *largo-breve;* en la prolongación o brevedad de la frase; la noción de largo se empareja con lento; y rápido, con breve. En *El chivito,* jugar con diversas *duraciones.*

Transcribimos las nociones **largo-lento, rápido-breve** con líneas en un espacio dado, adjudicando a la línea valores temporales y de velocidad.

A mayor longitud, mayor duración. A mayor espacio, más lentitud.

A menor longitud, menor duración. A menor espacio, más rápido.

*Ejercicio 2.2*

Por ejemplo, la duración de los vocablos podríamos diseñarla así:

*Ala vuela*

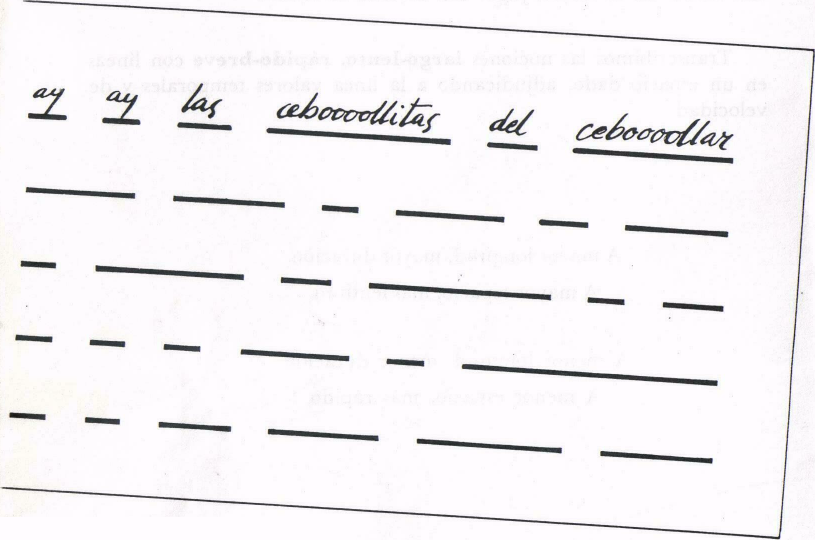
*a]* Largo-lento.



*b]* Breve-rápido

\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_

*Ejercicio 2.3Jugar con diversas duraciones en el lamento de la viejecita. Ejemplo*



*Ejercicio 2.4*

Repetir tres veces la fórmula cada vez con combinación diferente.

1. Largo-lento.

2. Breve-rápido.

3. Largo-lento acelerando a breve-rápido.

c) Pausa

Otro elemento importante de la organización rítmica *es* la pausa. Recordemos que la pausa organiza el *grupo fónico,* que en castellano varía de seis a nueve sílabas. La pausa valoriza la frase, le da la unidad, subraya el final de la entonación. La *pausa* valoriza las situaciones; da entrada a los diversos personajes; aumenta la expectación o dramatismo en el relato.

*Ejercicio 2.5*

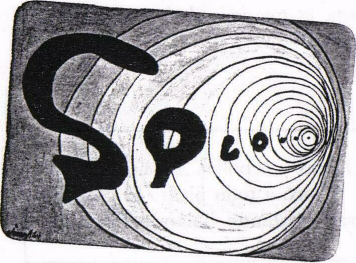
En *El chivito: señalar las pausas* previas a la aparición de los auxiliares (perro-toro); pausas en el enfrentamiento con el chivito; la pausa de la aparición de la hormiga, y la pausa final del des­enlace.

3. VOLUMEN

Hay voces que golpean, marañas de gritos, voces tajantes, explo­sivas y sonidos instigadores. Hay voces ensordecedoras y trepidantes. El miedo se desata en un grito lacerante, o se pierde la voz. un hilo apenas visible-audible. Esto es la intensidad o volumen, la noción de lo fuerte-lo débil, *y* también la noción de la voz *en crescendo y* dismi­nuyendo.

*Ejercicio 3.1*

Sonidos visualizados: sonorizar valorando fuerte y débil a fuerte.

*Ejercicio 3.2*

En nuestro ejemplo del cuento *El chivito, fuerte* es la contestación del chivito, *débil* los lamentos de la viejecita. Podemos *crecer el volumen* de la respuesta del chivito y decrecer la voz de la vieje­cita, llegando hasta «un hilo de voz», para crear un con­traste expresivo. Atención, crecer *es aumentar,* no *acelerar;* decrecer es de fuerte a débil no de rápido a lento.

*Ejercicio 3.3*

*Los signos universales ◄► nos hablan de* las nociones: crescendo-diminuendo. Sobre el siguiente párrafo aplicar estos dos valores; primero ◄ y posteriormente ►

Porque el ratoncito se ha caído en la olla y la hormiguita le gime, le llora,

y el pajarito, como buen pajarito, se ha cortado el pico,

y la paloma, como buena paloma, se ha cortado la cola,

y el palomar, como buen palomar, se ha callado,

y la fuente, como buena fuente, se ha secado,

y nosotros, como buenos niños, hemos roto el cantarillo,

y la reina, como buena reina, se quita la mantilla blanca y se pone la negra.

*Ejercicio 3.4*

En el ejemplo del ejercicio *3.3* elegir auditivamente qué noción de volumen-intensidad resalta más el significado, la expresión del texto. Repetir el ejercicio con la noción de intensidad adecuada.

4. EXPRESIVIDAD. *Seguir situaciones emocionales*

A partir de la frase:

Hay alguien ahí

hay alguien

aquí hay alguien

cambiar la expresividad. Seguir las situaciones siguientes:

*Ejercicio 4.1*

Usted está en su casa, y es de noche. Un silencio denso le rodea. Inquietud creciente. De pronto escucha un ruido en otra habitación. Sobreponiéndose a su temor, pregunta en voz alta:

— ¿Hay alguien ahí?

Nadie responde. Silencio expectante. Escucha tenso. Un nuevo ruido le llega. Susurra:

—Hay alguien...

La certeza de una presencia desconocida, atemorizante, le hace gritar:

— ¡Aquí hay alguien! -

* ¡Aquí hay alguien!

*Ejercicio 4.2*

Llega a su casa, alegre, con un regalo sorpresa. Pregunta divertido:

— ¿Hay alguien aquí?

Canturrea repitiendo alborozado: «Hay alguien... Hay alguien». Dirigiéndose a la persona homenajeada le entrega el regalo, y dice con voz triunfante: «¡Aquí hay alguien!».

*Ejercicio 4.3*

Invente nuevas situaciones, dando expresividad a la frase, adecuada a cada una de ellas.

*Ejercicio 4.4*

Construya la frase cambiando la estructura, reduciendo o aumen­tando vocablos.

«Hay alguien, ahí hay alguien, alguien que hay ahí, etc.».

Invente diversas situaciones. Expréselas con adecuación de ento­nación, ritmo, volumen.

La disección realizada es para ejemplificar sucintamente los ele­mentos que se fusionan en una elocución expresiva. Pero en la narra­ción, en la voz, se ensamblan y articulan entonación con intensidad, velocidad y pausa; entonación con duración y velocidad; todo esto con la vivencia del sentimiento o sensaciones que la voz trasluce.

**EL TALLER DE CUENTOS DE TRADICIÓN ORAL**

Rescatar *y* continuar la memoria colectiva: ésta es la propuesta inicial de este trabajo. En el taller de cuentos, las actividades están centradas en el material narrativo de tradición ora], ya que en el libro I de esta colección damos las pautas *y* sugerencias para la construcción de cuentos a través del juego, palabras, objetos, juegos de la baraja *y* situaciones cotidianas.

En este capítulo, las *actividades* propuestas han sido ideadas, reali­zadas, experimentadas, por un grupo de maestros-animadores, y signi­fica la práctica en las escuelas, casas de cultura, bibliotecas, de la meto­dología esbozada en este libro; asimismo la reelaboración creativa de este grupo de colaboradores integrado por: Luz Utrilla, Graciela Pelegrín, Carmen Fleta, Isabel Laina y Martina Martín.

En el taller distinguimos tres grandes bloques de objetivos: el pri­mero, centrado en la palabra, su audición, comprensión, la lengua como comunicación y creación; el segundo, correspondiente a juegos de expresión y dramatización; y el tercero, la relación de lo oral y lo escrito, la lectura como ejercicio posterior a la audición, la transcripción del código oír en código escribir.

**Escuchar y repetir, comprender y retener, repetir y contar, recrear y componer,** son objetivos que siguen el proceso psico-lingüístico del niño, a la vez que el proceso de la transmisión oral de los cuentos tradicionales.

**Escuchar y repetir, comprender y retener,** constituyen los pasos iniciales del proceso de transmisión y memoria; hay un sujeto *transmisor A* y un *receptor B.* Éste, a su vez, se constituirá en *transmisor A ,* continuando la cadena comunicativa a un nuevo *receptor B*'. *La memoria inmediata,* que en eco repite lo oído, la reiteración rítmica, es impor­tante ejercitarla en la infancia. Tenemos los cuentos exactos para ello: los cuentos de fórmula; también los diálogos formulísticos; las fórmulas de comenzar y acabar cuentos. **Comprender** es poder comentar, asociar con la propia experiencia, entender el contenido de los cuentos. C**omprender** es adentrarse en el sonido, el ritmo o la rima, los ele­mentos de elocución, que despiertan asociaciones sensoriales, afectivas. **Retener** estos datos lingüísticos en la memoria requiere una tarea de organización auditiva y lógica; apropiarse de los sonidos, las secuen­cias fónicas, las entonaciones., y la ordenación-secuencia de los cuentos. Los cuentos acumulativos y los cuentos de animales nos proporcionan el material apropiado para estos objetivos. **Escuchar y repetir, comprender y retener,** gradúan el proceso de iniciación a la literatura oral.

*Repetir y contar*

Una vez escuchado el *transmisor A,* fijado el texto oral de la memoria, se trata de que el niño cuente, repitiendo los datos que posee de su audición, comprensión, retención; es decir, prosiga con la cadena de transmisores, dándole la opción de pasar de ser *receptor B,* a conver­tirse en *transmisor A1.* "Contar, ya lo hemos repetido, pone en acción la memoria, retención y comprensión de lo oído; la lógica del pensamiento y la afectividad del niño.

En una experiencia realizada con niños de 3 a 4 años, una niña cuenta el diálogo formulístico de Caperucita: *«¡Qué nariz tan grande tienes!»,* dice, duda un momento y contesta con voz de lobo: *«¡Para respirarte mejor!».* La niña crea la variante, por olvido, reemplazándola en el diálogo por una alternativa surgida de su lógica infantil (nariz = respiración), y. desde su impecable respuesta, soluciona el diálogo. El texto oral en cadena receptor-transmisor queda abierto a las va­riantes del pequeño contador.

Recrear implica la noción de apertura del texto, para dar paso a la interpretación del nuevo transmisor, su manejo de la lengua en el relato.

El objetivo *recrear* nos lleva a la reelaboración del cuento, a ser par­tícipe de la creación colectiva. Esta creación es recreación por la nueva combinación de elementos dados; en los cuentos de fórmula, nueva combinación de rima, en variaciones fónicas; nueva combinación de elementos/personajes, en los cuentos acumulativos; y organización de motivos y secuencias del relato, en los cuentos de animales y en los maravillosos.

Bloque 1. *Comprensión y expresión oral*

1.1. Escuchar cuentos narrados por el educador-animador.

1.2. Repetir en eco. Ejercitando la memoria de inmediato.

1.3. Jugar con distintas inflexiones y ritmos.

1.4. Memorizar cuentos de fórmula.

1.5. Memorizar diálogos formulísticos.

1.6. Memorizar fórmulas de comenzar y acabar cuentos.

1.7. Comprender y comentar el contenido de los cuentos (acumulativos, de animales,maravillosos).

1.8. Retener las secuencias del relato, personajes, motivos.

1.9. Repetir, contar cuentos oídos.

1.10. Recrear los cuentos mínimos, con variantes fónicas **(**jugar con la rima)

1.11. Recrear cuentos mínimos, de nunca acabar, con variantes .temáticas

1.12. Recrear-componer cuentos acumulativos.

Bloque 2. *Juegos de expresión y dramatización*

En este bloque, la palabra de los cuentos está asociada con otras formas de expresión, conjugando el cuerpo, movimiento, espacio, dise­ños, formas, color, volúmenes; *la palabra toma cuerpo.*

El cuerpo expresivo tiene un lenguaje propio; por eso puede hablar por movimiento, de tal o cual personaje, revelarnos su carácter, por su gesto o por su ritmo corporal. El cuerpo expresivo juega con parejas *de personajes contrarios —*ejemplo: lobo-cabrito; lobo-Caperucita; lobo- cazador— y con el poder expresar sucesivas *transformaciones* de un mismo personaje —de oruga a mariposa, de ogro a ratón, de niña en paloma—.El cuerpo expresivo se hace dúctil, en la comprensión o interpretación de las formas, de los *contrarios;* y los cambios, *transformaciones,* matices: ejemplo: grande-pesado --- pequeño-ligero (transformación de ogro en ratón, en *El gato con botas).*

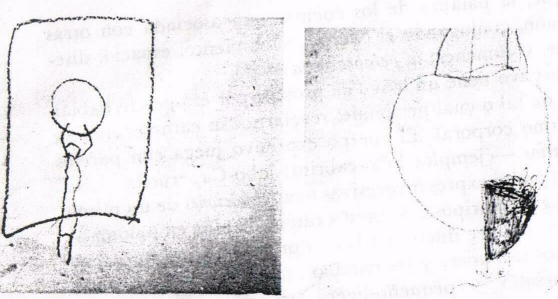
Contar el cuento y mimar simultáneamente sus acciones, sus perso­najes, establece una relación entre palabra-movimiento. Esta relación puede ser sucesiva, posterior, en el caso que un niño o grupo, represente y mime, distintas transformaciones, y otros niños narren oralmente aquello que han visto y adivinado, captado y descifrado del código no verbal.

.Traducir la palabra al lenguaje plástico es apropiarse de otra forma de contar el mundo, reconstruir secuencias del relato, organizar, estruc­turar. Y este contar dibujando es material para un trabajo integrador colectivo, cuya motivación es guardar las huellas visibles del cuento oído.

En la experiencia en el preescolar, *Las fiares* (1977) los dibujos del cuento se organizaron en secuencias, expuestas en un gran mural, para poder contar el cuento en el momento oportuno. -Esta organización-visualización ayuda a fijar la estructura y motivos del relato, para guardar y contar lo oído.

El cuento tradicional, con su neta distribución de personajes con­trarios, conflicto, desenlace, es una magnífica cantera para la impro­visación de juegos dramáticos, con elementos de sonorización, distri­bución de personajes, composición, trayectorias y diseño del espacio. La construcción del espacio realizada con cajas, cartones ondulados, así como la construcción de accesorios, trajes, sombreros de papel, de fácil y efímero uso, motivan una gran participación de los niños en el taller de cuentos.

Reproducimos algunos de los dibujos, realizados por niños de cuatro años.



bloque 2. objetivos

2.1. *Expresión corporal*

2.1.1. Expresar y reconocer diversos personajes por el ritmo al andar.

2.1.2. Expresar gestual y onomatopéyicamente los distintos personajes.

2.1.3. Expresar personajes contrarios.

2.1.4. Jugar a transformar personajes.

2.1.5. Asociar palabras al movimiento.

2.1.6. Mimar personajes en acción.

2.1.7. Reconocer personajes por el gesto y el mo­vimiento.

2.1.8. Comprender y reconocer las partes del re­lato, a través del gesto y el movimiento.

2.1.2. *Expresión plástica*

2.2.1. Dibujar personajes o situaciones de los cuentos oídos.

2.2.2. Asociar palabras o frases a los dibujos realizados.

2.2.3. Organizar los dibujos en secuencias y construir el cuento oído.

2.2.4. Construir un mural con los dibujos y las frases de los cuentos.

2.2.5. Graficar las onomatopeyas de algunos de los personajes (cuentos de animales).

2.2.6. Construir un collage con los personajes y motivos de los cuentos maravillosos.

2.3. *Juegos dramáticos*

2.3.1. Distribuir los personajes.

2.3.2. Sonorizar el cuento grupalmente.

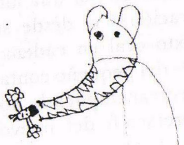
2.3.3. Escenificación improvisada del texto oído.

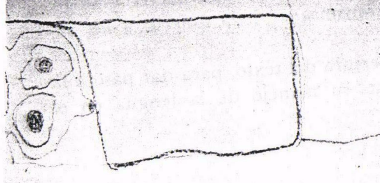
2.3.4. Construir y representar el cuento en sucesión lógica.

2.3.5. Construir el espacio con elementos

2.3.6. Construir accesorios para el reconocimiento y juego de los personajes.







Bloque 3. *De lo oral a lo escrito* (7 a 8 años)

Del oído al sonido, del oído a la palabra; la palabra que vuela se detiene ahora en la página de escritura, para aventurarse otra vez al oído y al sonido.

De los libros rescatamos el sonido de los cuentos, al leerlos en voz alta. Leer los cuentos ya contados facilita el reconocimiento del período sintáctico, de la entonación, la pausa, la velocidad, la acentuación; ayuda a la lectura expresiva.

Pedimos a los niños traer sus libros de cuentos, el libro preferido, para que los lean, cuenten al grupo-aula. Antes de leer *su cuento,* el niño hace una breve presentación: explica el por qué ha escogido ese cuento, qué personaje le ha llamado su atención, por qué quiere leerlo-contarlo a los otros niños.

Otra propuesta que trabajamos en esta edad (7 a 8 años) es la de transcribir de lo oral a. lo escrito, comenzando por los cuentos mínimos. La transcripción de la pausa (comas, puntos suspensivos, punto final) en la escritura, tiene que haber sido percibida auditivamente (o visual-mente) por el niño, como diferentes duraciones del silencio, diferentes duraciones de la retención-respiración.

Es importante en la transcripción captar la distribución de la palabra en un espacio limitado (pizarra, hoja, cuaderno).

Para la distribución del sonido-palabra en el espacio, realizamos *juegos de distribución,* graficación, diseño de líneas escritas en el espacio.

Transcribir, ilustrar, los cuentos responde a una motivación muy con­creta y que desata un verdadero entusiasmo en los niños: escribir, ilustrar editar su libro *Cuentos que me contaron* o É*rase una vez.*

Los cuentos de fórmula nos abren también la posibilidad de jugar con la palabra, la rima, las ideas, para re-crear cuentos. Esta tarea creativa, finaliza con la propuesta de construir, ilustrar otro libro, esta vez niño-autor-ilustrador: *Cuentos que cuento* recogerá la producción de los cuentos re-creados, a partir de unas estructuras comprendidas, interiorizadas y jugadas por los participantes.

bloque 3. objetivos

3.1. *Lectura*

3.1.1. Leer expresivamente los cuentos oídos y contados.

3.1.2. Distribuir personajes y voz de narrador para una lectura colectiva.

3.1.3. Aportar libros y presentar un cuento.

3..2.*Escritura-transcripción*

3.2.1. Transcribir cuentos mínimos, con adecuada distribución gráfica.

3.2.2. Transcribir fórmulas de comenzar o acabar cuentos.

3.2.3. Reconocer las pausas finales, utilizar puntuación.

3.2.4. Transcribir de lo oral cuentos de nunca acabar, cuentos acumulativos.

3.2.5. Seleccionar y organizar los textos e ilustraciones.

3.2.6. Construir, componer, ilustrar el libro *Cuentos que me contaron, Érase una vez.:*

3.3. *Escritura-.recreación,*

3.3.1. Recrear y componer nuevos cuentos de fórmula.

3.3.2. Escoger y organizar los textos y las ilustraciones producidas.

3.3.3. Construir, ilustrar, componer el libro *Cuentos que cuento.*

ACTIVIDADES

tema: cuentos mínimos

actividad 1: *Expresión oral*

objetivo: Comprender el ritmo en las frases

ejercicio 1 (3 a 7 años)

Contamos a los niños algunos cuentos mínimos, marcando el ritmo, la acentuación, pausas, duración, velocidad y rima.

Centramos la atención en uno de los cuentos señalados en la anto­logía. Para la primera sesión de trabajo elegimos:

*«Este es el cuento de la banasta*

*y con esto, basta que basta.-»*

Los niños repetirán el cuento hasta memorizarlo, cuidando la dic­ción y la acentuación. Al jugar con la velocidad, lo diremos rápido, muy rápido, lento, muy lento; también graduando la velocidad, ini­ciando el cuento lentamente, acelerando progresivamente y ralentizando: de rápido a lento.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Los niños expresarán oralmente y en movimiento el cuento traba­jado, comentando las modificaciones producidas, en cuanto a duración y velocidad.

tema: cuentos mínimos

actividad 2. *Expresión oral*

objetivo: Expresión de estados emocionales. Entonación

ejercicio 1 (3 a 7 años)

Contamos a los niños un cuento mínimo y lo irán diciendo en eco, hasta memorizarlo.

Volvemos a contarlo expresando un estado de ánimo; por ejemplo: tristeza. La voz. el gesto, se transforman. Los niños lo contarán también con tristeza. Cambiamos de estado de ánimo y nos manifestamos enfa­dados; en nuestras voces aparecerán la autoridad, firmeza, irascibi­lidad... El gesto también se modificará. Los niños adoptarán la expre­sión de enfado.

Trabajaremos de ese modo diversas emociones: sorpresa, duda, alegría, miedo... Asimismo diversas entonaciones, que introduciremos con preguntas: ¿Cómo lo diría un hombre muy viejecito? ¿Cómo lo diría un enanito? ¿Cómo lo diría la abuela?

ejercicio 2 (5 a 7 años)

Proseguimos el ejercicio anterior, pero, en esta sesión, los niños deben intentar, ellos solos, la expresión emocional. Les ayudaremos con pre­guntas: ¿Cómo lo diría tu hermanita cuando llora?...

tema: cuentos mínimos

actividad 3. *Expresión oral*

objetivo: Asociación de palabras por juego fónico. Rima.

ejercicio 1 (3 a 7 años)

Contamos un cuento mínimo. Los niños lo repiten en eco, hasta memorizarlo. Tomamos como ejemplo:

¿Quieres que te cuente el cuento

del gallo *pelado*

que nunca se acaba y ahora se ha acabado?

Empezamos a jugar con una de las palabras que marcan la rima. Primero podemos callar, guardar el término al detenernos en *gallo...,* y los niños, como ya conocen el cuento, nos dicen *pelado;* a la segunda o tercera vez que nos detengamos en esa palabra, quizás aparezca espontáneamente una variante: *colorado:* la aceptamos, la incluimos; **hay**una asociaciónfónica que lo permite.

«¿Quieres que te cuente el cuento  
del gallo *colorado*

que nunca se acaba

y ahora se ha acabado?»

Los términos nuevos que salgan, si tienen esa asociación, los enume­ramos así: pesado, atontado, escaldado, enfadado...

Si no se produjera ninguna variante podemos ayudar aportando la primera o segunda.

*(7* a 8 años): Hacemos observar, además, a los niños que esas variantes corresponden a un paradigma (en este caso el de los adjetivos: todas las palabras encontradas nos dicen cualidades del gallo) y constituyen una secuencia lógica.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Contamos un cuento. Los niños lo repiten hasta memorizarlo. Trabajamos con:

«¿Quieres que te cuente un cuento

muy largo, muy largo?

Un ratón se subió a un *árbol,*

este cuento ya no es más largo.»

Seguiremos el procedimiento utilizado en la primera sesión y nos detendremos en «Un ratón se subió a un...»; los niños, como ya recor­darán ese ejercicio aplicado otro día, empezarán espontáneamente a decir palabras que rimen con la fórmula final: «este cuento ya no es más largo». Obtendremos la re-creación del cuento a través de la rima (juego fónico). Por ejemplo:

«Un ratón se subió a un *árbol*

dardo

talego

calvo

(7 años). Como en el ejercicio 1, podemos señalar que esas **variantes** corresponden a un paradigma (aquí, el del sustantivo).

ejercicio 3 (7 años)

Cuando los niños ya conozcan los cuentos mínimos podemos, a partir de unas fórmulas conclusivas ('creadas por nosotros o recogidas en la antología) intentar re-crear el primero o primeros versos.

Por ejemplo: la fórmula conclusiva *«y no sé más nada».*

Iniciamos el cuento, nos detenemos marcando una pausa, dejandoque el niño complete la frase y siga con la fórmula final.

«Este es el cuento...   
 y no sé más nada.»

El fuño aporta su palabra:

«Este es el cuento *del hada*

*y* no sé más nada.»

o aportasu frase :

«Este es el cuento *de la manada*

*que anda escapada*

*y* no sé más nada.»

ejercicio 4 (7 años)

Después de haber jugado con las posibilidades de recreación que ofrece el ejercicio 3 proponemos la invención de cuentos mínimos de estructura binaria.

Podemos aportar el inicio: «Este es el cuento...» y nos encontraremos con cuentos tan divertidos como:

«Este es el cuento *de un verano*

*y aquí se acaba el año.»*

«Este es el cuento de un bacalao

aquí se ha acabao.»

«Este es el cuento de la botella

y no sé más de ella.»

“Este es el cuento de una payasa

¡Mira qué guasa!”

«Este es el cuento de un león

que se comió un colchón.»

tema: cuentos mínimos

actividad 4. *Expresión oral*

objetivo: Descripción de un término. Ampliación de vocabulario.

Fijación de calificativos. Tomar conciencia de una experiencia

sensorial. materiales: Perejil, alfiler, pluma... (elementos relacionados con los cuentos .

ejercicio 1 (4 a 7 años)

Contamos un cuento a los niños. A partir de palabras que aparezcan en él (perejil, alfiler, pluma, botella...) llegaremos a enunciar su signi­ficado con un juego sensorial.

Una vez mostrado el objeto intentaremos llegar a la definición más completa posible —según edades— de la palabra, a través de preguntas que nos aproximen al objeto y a todas sus cualidades.

Ejemplo: Mostramos *perejil* a los niños e iniciamos la formulación de preguntas como: ¿de qué color es?, ¿de qué tamaño?, ¿cómo huele?, ¿a qué sabe?, ¿se puede comer?, ¿es dulce?, ¿pesa?, ¿es largo?, ¿se puede romper?, ¿es tierno?, ¿es áspero?, ¿para qué se utiliza?...

Después de este diálogo se llegará a una conclusión-resumen sobre el significado de la palabra, que puede ser real, fantástico o de humor. Distinguir estas tres categorías.

tema : cuentos mínimos

actividad 5: *Expresión oral y corporal*

objetivo : Ampliación de vocabulario. Fluidez oral. Asociación palabra-imagen corporal.

ejercicio 1 (6 a 7 años)

A partir de palabras desconocidas o poco conocidas por los niños *y* que habremos tomado de los cuentos mínimos, llegaremos a descubrir su significado con un juego de expresión.

Tomamos una palabra (banasta, por ejemplo) *y* preguntamos a los niños si conocen su significado. Se pueden dar dos posibilidades:

— Que nadie lo conozca, o

— que un niño o varios lo sepan.

Si nadie conoce la palabra que estamos trabajando, preguntaremos sobre lo que *imaginan* que es, la forma que tiene, el color, tamaño, cómo se mueve, cómo habla, si habla... Intentaremos que los niños la definan *y* creen un vocablo/personaje nuevo.

Si esta palabra es conocida por algunos niños, serán ellos solos quienes harán las preguntas al resto del grupo.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Proponemos que los niños expresen corporalmente a los personajes creados en el ejercicio 1: ¿cómo camina?, ¿cómo duerme?, ¿qué tamaño tiene?, ¿qué forma?, ¿puede ver?, ¿cómo mueve los ojos?, ¿cómo habla?, etc.

Concluir con la definición real comparándola con la inventada.

tema: cuentos mínimos

actividad 6. *Expresión oral*

objetivo: Re-crear cuentos mínimos. Asociar palabras y secuencias de narración con objetos.

material: Objetos cuyos nombres sean fáciles de rimar con otras pala­bras.

ejercicio 1 (6 a 7 años)

Contaremos un cuento mínimo de los ya conocidos. Los niños lo recuerdan y lo cuentan entre todos. Una vez recuperado (su rima, su estructura) distribuiremos distintos objetos entre los niños (lapiceros, cuadernos, cordones, botones, etc.) y variamos el protagonista del cuento, dándole el nombre del objeto que tiene cada niño.

Ejemplo: Un niño tiene un lapicero; le indicaremos: «Este es el cuento del... *lapicero»,* dirá el niño enseñando su objeto.

Después se buscará la rima del verso final con el primero, creando así cuentos mínimos de estructura binaria:

Ejemplo:

Este es el cuento del lapicero

y con esto cero.

Este es el cuento del cuaderno

y con esto hasta el invierno.

tema: cuentos de nunca acabar. «Este era un gato...»

actividad 7. *Expresión oral y corporal. Dramatización*objetivo: Expresión de estados emocionales, por el tono de la voz y por el gesto del cuerpo.

ejercicio 1 (5 a 7 años)

Memorizar colectivamente el cuento de nunca *acabar Este era un gato...*

Cada vez que contemos el cuento tendremos que cambiar, matizar, graduar, el tono de voz, asociándolo a diferentes estados de ánimo o sensaciones (con frío, pereza, calor, misterio, miedo, tristeza, en­fado..., etc.), y los niños lo imitarán expresándolo oral y corporalmente.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Formaremos pequeños grupos con los niños, y a cada grupo le adju­dicaremos un sentimiento o sensación, para que representen oral y corporativamente ante el resto de la clase el cuento *Este era un gato...,* con las características que les han correspondido.

Ejemplo:

Un grupo dramatizará el cuento con miedo. Otro grupo con frío, otro con enfado, etc.

tema : cuentos de nunca acabar

actividad 8. *Expresión oral*

objetivo: La palabra y la rima. Memorizar. Re-crear.

ejercicio 1 (6 a 7 años)

Contaremos dos o tres cuentos que los niños repetirán colectiva­mente hasta memorizarlos.

Jugar con la rima de las palabras terminadas en: osa, ado, ato.

Utilizaremos la terminación «osa», por ejemplo. Con “Esta es una cosa…” comenzaremos dirigiéndonos a los niños que responderán con palabras que rimen con “osa” y así ampliar su vocabulario. De la misma manera jugaremos con otras terminaciones.

ejjercicio 2 *(6* a 7 años)

A partir del cuento de nunca acabar *Este era un gato...* que hemos trabajado, proponemos cambiar el sujeto y los atributos, manteniendo la fórmula conclusiva (final). Reconocer auditivamente el juego de la palabra-rima.

Ejemplo: \_ Este era un *plato*

con un *tenedor flaco*

y una *cuchara al revés.*

¿Quieres que te lo cuente otra *vez?»*

Hasta ahora hemos mantenido la misma rima del cuento. La pro­puesta siguiente es cambiar la rima del sujeto y que el atributo rime con éste.

Ejemplo: Este era un *mochuelo*   
que llevaba un *pañuelo*

y que miraba al revés

¿Quieres que te lo cuente otra vez?

ejercicio 3 (7 años)

Partiendo del mismo cuento, cambiar la fórmula conclusiva, creando otras nuevas.

Propondremos a los niños que inventen nuevas fórmulas para el final de los cuentos de nunca acabar («... y volver a contar»; «¿sabes lo que pasó?»...).

Con estas fórmulas, los niños crearán cuentos de nunca acabar, cam­biando de sujeto y atributo.

Ejemplo:

Este era un piojo

que le faltó un ojo

y se tiró a la mar.

Y *volver a empezar.*

Un buey, un gato y un perro

que vivían en un cerro

pero que nadie los vio.

*¿Sabes lo que pasó?*

tema: cuentos acumulativos *(La calzaderilla)*

actividad 9. *Mímica. Dramatización*

objetivo: Distribución de personajes. Mímica. Espacio.

ejercicio 1 (6 a 7 años)

Contamos el cuento y los niños escucharán sentados en círculo. Oído el cuento proponemos el juego de «La calzaderilla».

C*ómo jugar:*

A) Mantenemos el espacio circular.

B) Designaremos a un niño como personaje que pierde la calza­derilla e irá eligiendo a los oíros personajes (perrilla, arca, herrero, carbonero, etc.) a medida que van apareciendo.

C) Narraremos el cuento mientras los niños-personajes miman la acción en el momento que les corresponda.

narrador: «Fui a la escuela y perdí la calzaderilla...».

niño (Camina dirigiéndose a la escuela. Pierde la calzaderilla, la busca y no la encuentra).

narrador: «La encontró mi perrilla...».

niño (Elige a un niño que será la perrilla).

narrador: «No me la quiso dar sin que yo le diera un bocadito de pan del arca...».

niño y perrilla (Miman la escena. Acción de negación, hambre del perro).

narrador: «Fui al arca a que me diera el pan...».

niño (Recorre un espacio y se dirige a un niño que será el arca).

narrador: «No me la quiso dar sin que le diera la llave de un he­rrero...».

niño y arca (Miman la escena. Acción de negación: no se abre el

arca).

narrador: «Fui al herrero a que me diera la llave...».

niño (Recorre un espacio —hasta la herrería— y se dirige a otro niño, que será el herrero).

narrador : «No me la quiso dar sin que le diera carbón el carbonero..,».

niño y herrero (Miman la escena. Acción de negación; el herrero golpea el hierro).

narrador: «Fui al carbonero a que me diera carbón...».

niño (Recorre un espacio —hasta la carbonería— y se dirige a otro niño, que será el carbonero).

narrador: «No me lo quiso dar sin que le diera el zancarrón de un becerro, el carnicero...».

niño y carbonero (Miman la escena. Acción de negación, el carbo­nero carga el carbón).

Así sucesivamente, hasta que la paloma entrega la pluma. El niño irá dando y recogiendo lo que cada personaje le pidió y con la calza­derilla se va muy contento a la escuela.

La trayectoria que realiza el niño se marcará en el suelo con una tiza de color; así fijamos el recorrido y los puntos donde se han desarro­llado las escenas.

Al hacer la propuesta explicaremos a los niños en qué consiste el juego. Entre todos definirán a los personajes (cómo es el arca, cómo camina el becerro..., etc.) y el desarrollo de las escenas (cómo dice no la perrilla, qué hace el carbonero, cómo pide el niño la pluma..., etc.).

tema: cuentos acumulativos actividad 10. *Expresión plástica.*

objetivos: Dibujar personajes y situaciones de los cuentos oídos. Asociar palabras o frases a los dibujos realizados.

ejercicio 1 (5 a 7 años)

Contamos un cuento y proponemos a los niños que dibujen las escenas. Hacer dos propuestas:

*a)* Que trabajen en grupos: cada niño del grupo dibuja una escena del cuento.

*b)* Individualmente: cada niño dibuja todo el cuento.

ejercicio 2 (7 años)

Un grupo A (emisor) crea un cuento con dibujos, que mostrará a un grupo B (receptor), el cual realizará una *lectura de imágenes* en voz alta.

El grupo A dará la versión de sus dibujos; se verán las diferencias que se han producido entre las dos versiones.

TEMA: cuentos acumulativos (La calzaderilla)  
ACTIVIDAD 11. Expresión plástica

OBJETIVO: Distribución del espacio por medio de objetos.  
MATERIAL: Mesas, sillas, cuerda, papel, libros, aros, bloques, etc.

ejercicio 1 (5 a 7 años)

Construiremos en el aula, con varios materiales (mesas, sillas, cuerda, papel, libros, aros, bloques, etc.), el espacio donde se desarro­llaría la acción del cuento. Una vez hecho, cada niño realizará el recorrido.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Con la referencia que los niños tienen del recorrido dibujado en el suelo (actividad 1) y el que construyeron en el aula (ejercicio 1) pro­pondremos que dibujen colectivamente, en un mural, un plano.

tema: cuentos de animales *(El chivito)*

actividad 12. *Expresión oral*

objetivo: identificar distintos tonos de voz. Expresión de estados emocionales.

ejercicio 1

Contamos el cuento marcando las distintas entonaciones de los personajes. Cada niño elige un personaje y adopta su tono de voz. Por ejemplo: la viejecita, la cabra, el perro, la hormiga, etc.

Preguntamos a los niños sobre sus voces. Jugaremos con los distintos tonos: ¿cómo será la voz de la viejecita? ¿Cómo la del perro? ¿Y la hormiga, qué voz tendrá? Una vez asignadas las voces a cada personaje, repetir con los niños el diálogo que les corresponda.

Por ejemplo: dirán con voz de chivito:

«Soy el chivito del chivata!

y si me molestas te voy a dañar.»

Con la voz de viejecita:

«¡Ay, ay, las cebollitas del cebollar!»

Y así con todos los personajes, hasta memorizar las fórmulas deldiálogo.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Una vez realizado el ejercicio anterior, contaremos el cuento dando a cada personaje el estado de ánimo que cada escena conlleva (enfado, lloro, lástima, etc.). Y los niños repetirán el diálogo con estas caracte­rísticas *y* manteniendo la voz de viejecita.

Por ejemplo:

«Ay, ay, las cebollitas del cebollar» (llorando).

«No llore, viejecita,

ni por el chivito ni por la cebollita» (con la voz del toro y con fuerza).

tema: cuentos de animales *(Cabrín-Cabrates)*   
actividad 13. *Expresión oral*objetivo: Jugar con diferentes palabras a partir de *Cabrín-Cabrates.*Recrear el cuento.

ejercicio 1 (7 años)

Contar el cuento y repetirlo hasta asimilar el juego de palabras. Aplicar el sufijo -ates (y otros) a distintas palabras que surjan es­pontáneamente.

Ejemplo:

silla – sillate

pizarra – pizarrate

pan – panate

perro - perrujo

mano - manujo

ejercicio 2

Elegir dos o tres palabras de las que se hantrabajado, manteniendo el resto del cuento. Ejemplo:

«Estaba la silla-sillate   
 encima de la pizarra-pizarrate  
y le dijo:  
pizarra-pizarrate, vete con el pan-panate.»

ejercicio 3

Leer las diversas recreaciones del cuento.

Escribir en el *Libro de**cuentos del aula* las versiones elegidas.

tema: cuentos de animales (*La zorra y el lobo)*

actividad 14. *Expresión oral*

objetivo: Comprensión de una narración, fijar el diálogo.

ejercicio 1 (3 a 7 años)

Contamos el cuento. Los niños lo escucharán hasta comprenderlo y retenerlo. Formularemos dos tipos de preguntas:

*a)* Encaminadas a comprobar si han entendido el significado de lo contado. Por ejemplo: ¿Quién se comió las migas? ¿Por qué el lobo no quería ir a la venta?, etc.

*b}* Para fijar el diálogo. Ejemplo: ¿Qué dice la zorra? ¿Qué respon­dió el lobo?, etc.

Seguiremos puntualmente la línea dramática del cuento para facilitar el ejercicio.

ejercicio 2 (6 a 7 años)

Mantenemos los personajes del cuento y establecemos diálogos con ellos.

*a)* Asumimos el papel de un personaje y vamos preguntando a los niños siguiendo el diálogo anteriormente trabajado. Por ejemplo:

Preguntamos interpretando el papel del ventero: ¿Quién es tu compañero?; interpretando el papel del lobo: ¿Desde cuándo no has cenado?, etc.

*b)* Los niños, por parejas, crearán distintos diálogos adoptando los personajes del cuento, *y* lo presentarán al resto del grupo.

tema: cuentos de animales *(La zorra y* *el lobo)*

actividad 15. *Expresión oral y corporal*

objetivo: Asociación palabra-movimiento. Ritmo. Mímica, juego, código.

ejercicio 1 *(3* a 6 años)

Contamos el cuento haciendo hincapié en las fórmulas para que sean memorizadas. Apuntamos:

Ita. ita. ita, ...

harta de migas...

*y* en caballerita...

Empezamos a asociar movimiento a esas palabras.

*a)* Todos juntos decimos: «Ita, ita. ita». y daremos tres saltos.

*b}* «Harta de migas...», mientras lo pronunciamos, lo acompañamos con un gesto de haber comido mucho.

*c)* «Y en caballerita», trotando.

En este ejercicio trabajaremos el ritmo. Jugaremos con la velocidad intensificando la rapidez, tal y como ya hemos realizado en otros ejer­cicios de ritmo.

ejercicio 2

Colocaremos las sillas en círculo tantas como niños hay en la clase menos una. Todos juntos se moverán lentamente por ese espacio. Al exclamar «ita, ita, ita», darán tres saltos, y cuando digamos «harta de migas y en caballerita», todos correrán a sentarse en una silla.

El que se quede sin silla tendrá que iniciar el juego, siguiendo el código establecido.

**ANTOLOGÍA DE CUENTOS DE TRADICIÓN ORAL**

**CUENTOS MÍNIMOS**

1. Cuento de la banasta

Este es el cuento de la banasta,

y con esto basta que basta.

2. Cuento de la bellota

Este es el cuento de la bellota,

que tenía la panza rota

y el demonio de su mujer

no se lo quería coser.

Ni con una aguja.

Ni con un alfiler.

3. *Cuento muy largo*

¿Quieres que te cuente un cuento

muy largo, muy largo?

Un ratón se subió a un árbol,

este cuento ya no es más largo.

4. Cuento del gallo pelao

¿Quieres que te cuente el cuento

Del gallo pelao

Que nunca se acaba

Y ahora se ha acabao?



**CUENTOS DE NUNCA** **ACABAR**

5. *Cuento de la hormiguita*

Esta era una hormiguita

que de un hormiguero

salió calladita

y se metió a un granero;

se robó un triguito

y arrancó ligero.

Salió otra hormiguita

del mismo hormiguero

y muy calladita

se metió al granero;

se robó un triguito

y arrancó ligero.

Y salió otra hormiguita...

6. *Cuento**del gato*

Este era un gato   
con las orejas de trapo, y la barriga al revés.  
¿Quieres que te lo cuente   
otra vez?

7. *Cuento del haba*

¿Quieres que te cuente otra vez

el cuento del haba

que nunca se acaba?

—Sí —contesta el niño

Pero si yo no te digo eso, sino...

8. *Cuento del rey*

Una vez era un rey

que tenía tres hijas,

las metió en tres botijas

y las tapó con pez.

¿Quieres que te lo cuente otra vez?...

9. *Cuento del conejo reviejo*

*—* ¿Quieres que te cuente un cuento?

—Sí.

—Pues mi abuela tenía un conejo con la cabeza vacía, porque corría, corría y corría. ¿Quieres que te lo cuente otra vez?

—Sí.

—Pues mi abuela tenía un conejo reviejo, reviejo, reviejo y la cabeza vacía porque corría, corría y corría.

10. *Cuento de sal y pimiento*

*—* ¿Quieres que te cuente un cuento de sal y pimiento?

—Sí.

—Que no se dice ni que sí, ni que no. Que te digo que si quieres...

11. *Cuento maravillé*

¿Quieres que te cuente

un cuento maravillé

que nunca lo acabaré?

Sí.

Yo no digo que sí.

yo te digo que:

si quieres que te cuente

un cuento maravillé

que nunca lo acabaré.

No.

Yo no te digo...

12. *Cuento del pan parapules*

¿Quieres que te cuente el cuento

del pan parapules

el de las bragas azules

y el culo al revés?

¿Quieres que te lo cuente otra vez?

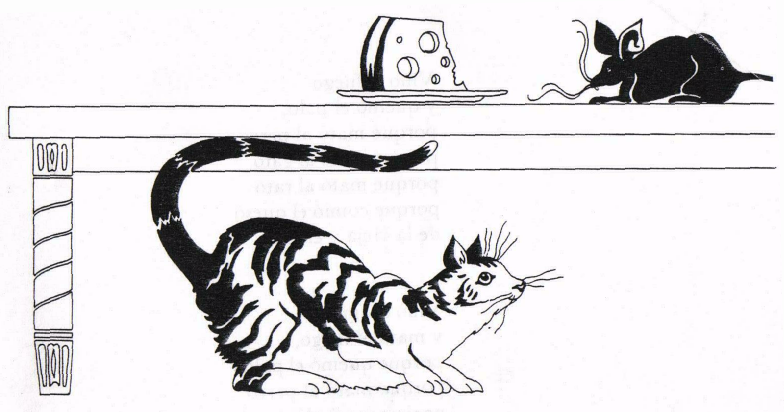
13. *Cuento goloso*

Érase que se era

un cerdo, un gato, un oso.

¿Quieres, goloso,

que te lo cuente otra vez?



**CUENTOS ACUMULATIVOS**

14. *La bota que buen vino porta*

Esta es la bota

que buen vino porta

de-Cádiz a Rota.

Este es el tapón

que tiene la bota

que buen vino porta

de Cádiz a Rota.

Este es el cordón

que amarró el tapón

que tiene la bota

que buen vino porta

de Cádiz a Rota.

Este es el ratón

que comió el cordón

que amarró el tapón

que tiene la bota

que buen vino porta

de Cádiz a Rota.

Este es el gato

que cogió al ratón

que comió el cordón

que amarró el tapón

que tiene la bota

que buen vino porta

de Cádiz a Rota.

15. Una vieja y *un viejo*

Una vieja y un viejo no tenían para comer más que un queso, *y* vino un ratón y comióselo.

Entonces vino el gato

y mató al ratón,

porque comió el queso

de la vieja y el viejo.

Vino el perro

y mató al gato,

porque mató al ratón

porque comió el queso

de la vieja y el viejo.

Vino el palo

y mató al perro,

porque mató al gato

porque mató al ratón

porque comió el queso

de la vieja y el viejo.

Vino el fuego

y quemó el palo,

porque mató al perro

porque mató al gato

porque mató al ratón

porque comió el queso

de la vieja y el viejo.

Vino el agua

y mató al fuego,

porque quemó el palo

porque mató al perro

porque mató al gato

porque mató al ratón

porque comió el queso

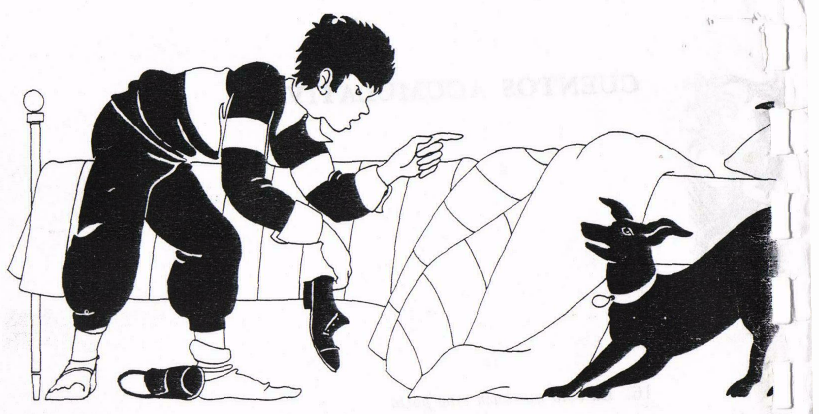
de la vieja y el viejo.

El buey ya durmió

el cuento acabó

la vieja y el viejo

sin queso quedó.



16. *La calzaderilla*

Fui a la escuela y se me perdió una calzaderilla. Se la encontró mi perrilla; no me la quiso dar sin que yo le diera un bocadito de pan del arca.

Fui al arca a que me diera el pan: no me lo quiso dar sin que le diera la llave de un herrero.

Fui al herrero a que me diera la llave; no me la quiso dar sin que le diera carbón el carbonero.

Fui al carbonero a que me diera el carbón; no me lo quiso dar sin que le diera el zancarrón de un becerro el carnicero.

Fui al carnicero a que me diera el zancarrón de un becerro: no me lo quiso dar sin que le diera la leche de una vaca.

Fui a la vaca a que me diera la leche; no me la quiso dar sin que le diera la hierba del prado.

Fui al prado a que me diera la hierba; no me la quiso dar sin que le diera el agua de las nubes.

Fui a las nubes a que me dieran el agua; no me la quisieron dar sin que les diera la pluma de una paloma.

Fui a la paloma a que me diera la pluma. La paloma me dio la pluma, yo les di la pluma a las nubes, las nubes le dieron agua al prado, el prado le dio la hierba a la vaca, la vaca le dio la leche al carnicero, el carnicero le dio el zancarrón del becerro al carbonero, el carbonero le dio el carbón al herrero, el herrero le dio la llave al arca, el arca le dio el pan a la perrilla y la perrilla me dio mi calzaderilla, y yo me fui muy contento a la escuela.



17. *El pollito de la avellaneda*

Pues, señor,

este era un pollito

que picoteaba con su gallinita en la avellaneda

V se le atrancó una avellana,

y se iba a ahogar.

La gallinita corrió a casa de la dueña:

—Dueña, la buena dueña.

ven a sacar la avellana a mi pollito,

que está en la avellaneda y se va a ahogar.

—Ay, gallina, la mi gallinita, que no tengo zapatos; dile al zapatero que te los dé.

Y la gallinita corrió a casa del zapatero:

—Zapatero, el buen zapatero.

dame los zapatos de mi dueña,

para que saque la avellana a mi pollito,

que está en la avellaneda y se va a ahogar.

—Ay, gallina, la mi gallinita, que no tengo cuero; dile a la cabra que te lo dé.

Y la gallinita corrió a la casa de la cabra:

—Cabra, la buena cabra, dame cuero para el zapatero,

para que haga los zapatos de mi dueña, para que saque la avellana a mi pollito, que está en la avellaneda y se va a ahogar.

—Ay, gallina, la mi gallinita, que mi cuero tiene hambre; dile al prado que te dé hierba.

Y la gallinita corrió al prado:

—Prado, el buen prado,

dale hierba a la cabra,

para que dé cuero al zapatero,

para que haga los zapatos de mi dueña,

para que saque la avellana a mi pollito.

que está en la avellaneda y se va a ahogar.

—Ay, gallina, la mi gallinita, que mi hierba está seca;  
di a las nubes que me den agua.

Y la gallinita voló a las nubes:

—Nubes, las buenas nubes,

dad agua al prado.

para que dé hierba a la cabra,

para que dé cuero al zapatero.,

para que haga los zapatos de mi dueña,

para que saque la avellana a mi pollito,

que está en la avellaneda y se va a ahogar.

Y las nubes, las buenas nubes, dieron agua al prado,

y el prado dio hierba a la cabra,

y la cabra dio cuero al zapatero,   
 y el zapatero hizo los zapatos de la dueña,   
 y la dueña corrió a la avellaneda

y sacó la avellana del pollito que estaba en la avellaneda... ... y que no se ahogó. Versión de marta Cuenca

**CUENTOS DE ANIMALES**

18. *El lobo y la zorra*

Estaba la comadre zorra andando, andando, andando por el camino y se encontró con el compadre lobo, y no había por allí ningún animal para pillarle.

Ya que iban tan muertos de hambre, encontraron una venta. Le dice el lobo:

—Comadre zorra, ¿por qué no entra usté en la venta a ve si nos dan algo?

—Yo no quisiera entra, porque me van a da una paliza, ya sabe que a los lobo no nos pueden ver.

Dice la zorra:

—Yo tampoco quisiera entrá, que si el ventero tiene gallina, mevan a dar una paliza.

—Anda, llégase usté.

—Yo no voy, porque como a los lobos le tienen tanto miedo, nome va a queré abrí la puerta.

Entonce llegó la zorra y llamó, y se asomó el ventero, y dice:

* ¿Qué quiere usté?

Dice la zorra:

—Yo, que veníame dos caminantes, y venimo muertos de hambre;*y* venimos a ve si usté nos quiere dar algo de come.

—¿Quién es su compañero?

—Mi compadre lobo.

—Yo no quiero lobos. Y mira que no tengo más que esta cazuela de migas.

Y entonce la zorra dice:

—Esto no es para llevárselo a mi compadre, porque aquí no va a vení.

Y dice el ventero:

—Pues yo no quiero lobos en mi casa.

Entonce fue la zorra y se puso taque, taque, y se comió la cazuela de las migas; se puso como el quico, que de harto que estaba no se podía ni mové.

Le dice el lobo cuando llegó:

—Comadre, ¿no le han dao a usté na?

— ¿Que no me han dao na? Lo que me han dao es una paliza que no me puedo mové. ¿No ve usté cómo vengo?

—Fue súbase usté aquí encima de mí: yo la llevaré en *carritorné.*

*Y* el lobo, a pesar del hambre que llevaba, se la cargó a ella como quien lleva un baúl.

. Y la zorra, cuando se vio en coche, se puso tan contenta, que se puso a decí:

—Ita, ita, ita.

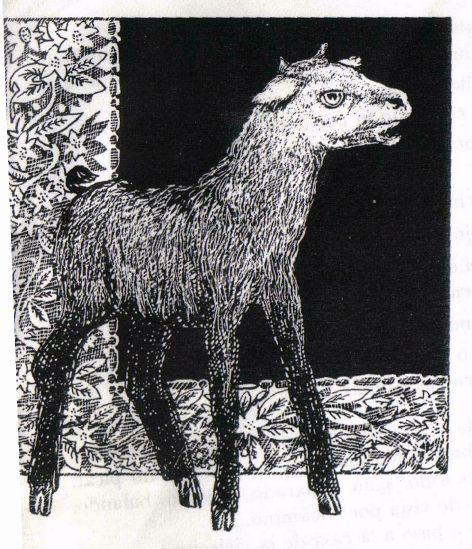
*harta de migas*

*y en caballerita.*

—Ita, ita, ita.

*harta de migas*

*y en caballerita.*



*'19. Cabrín Cabrates y Lobín Lobates*

Estaba Cabrín Cabrates encima de una peña penates

y llegó el Lobín Lobates y le dijo:

—Bájate. Cabrín Cabrates, de esa peña, penates.

Y *Cabrín Cóbrales* le contestó:

—No quiero, *Lobín Lobates,* que tú te has comido

a mi padre *padrates* y si me bajo me comerás *comerates.*

Y *Lobín Lobates* entonces dijo:

—Bájate, *Cabrín Cabrates,* que no te voy a comer *camerates*

porque hoy es viernes *viernates.*

Y *Cabrín Cabrates* le contestó:

—No *quiero, Lobín Lobates, que al hambre no hay pecates.*

20. *El chivito*

Esta era una viejecita que tenía un pequeño huerto. Allí cuidaba lechugas, coles y cebollas. Un día entró un chivito y mordía y comía sus plantitas y sus cebollitas. Salió la viejecita y le dijo que se fuera, pero el chivito la miró de frente y furioso le contestó:

—Soy el chivito del chivatal

y si me molestas te voy a dañar.  
La viejecita se fue llorando por el camino, diciendo:

— ¡Ay, ay, las cebollitas del cebollar!

Y se encontró con el perro. Llorando le contó que el chivito no quería salir de su huerto. El perro le dijo:

—No llore, viejita. ni por el chivito ni la cebollita.

Cuando llegaron al cebollar, el perro dijo:

—Sal, chivito, sal.

Y el chivito, mirándolo fijamente, le responde:

—Soy el chivito del chivatal

y si me enfado te voy a dañar.

El perro le dijo a la viejecita que volvería otro día para ayudarle y se fue silbando. La viejecita volvió al camino llorando y diciendo:

— ¡Ay, ay, las cebollitas del cebollar!

Y se encontró con el toro. Llorando le contó que el chivito no quería salir de su huerto. El toro le dijo:

—No llore, viejita,

ni por el chivito ni por la cebollita.

Cuando llegaron al cebollar el toro dijo:

—Sal. chivito, sal.

Y el chivito, mirándolo fijamente y bajando la cabeza, contestó:

—Soy el chivito del chivatal

y si me enfurezco te voy a dañar.

El toro dijo a la viejecita que volvería otro día y se fue suspirando. La viejecita volvió al camino llorando y lamentándose:

— ¡Ay, ay, la cebollita del cebollar!

Y se encontró con una hormiga delgada de cintura. Llorando le contó que el chivito no quería salir de su huerto, y la hormiguita dijo:

—No llore, viejita,

ni por el chivito ni por la cebollita.

Cuando llegaron, la hormiguita se acercó al chivito y le dijo muy bajito:

—Sal, chivito, sal.

*Y* el chivito, rojos sus ojos:

—Soy el chivito de mi chivatal

y si me enojas te voy a dañar.

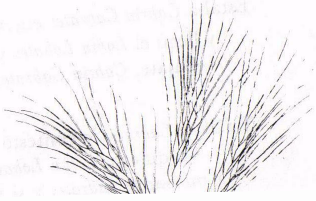
Y la hormiguita, plantándose:

—Pues yo soy hormiguita del hormigal y si te pico vas a llorar.

El chivito no quiso oírla y siguió comiendo lechugas y cebollas. La hormiga trepó por las barbas del chivito y le picó a todo picar. El chivito, sorprendido y dolorido, salió disparado balando, balando, balando, hasta que se perdió de vista por el camino.

La hormiga volvió pasito a paso a la casa de la viejecita.

La viejecita le regaló un saco de trigo, pero la hormiguita aceptó tres granos y se fue.

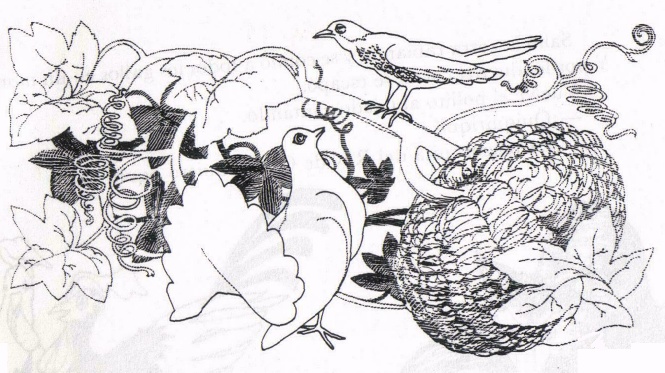


Y entra por el sano

y sale por el roto;

el que quiera venga

y me cuente otro.



21. *El tordo, la paloma r el zorro*

El tordo, la paloma y el zorro decidieron trabajar juntos en un monte.

—Sí vosotros hacéis el cerco, yo cavaré el suelo, dijo el zorro. La paloma y el tordo cercaron el terreno, y el zorro dijo:

—Si vosotros caváis, yo sembraré el trigo. Cavaron la paloma y el tordo, y el zorro dijo:

—Si vosotros sembráis los trigos, yo los segaré.

La paloma y el tordo sembraron y segaron y vino la partición.

—Porque tú eres blanca, paloma, para ti la paja.

Porque tú eres negro, tordo, para ti la cizaña.

Porque yo soy el zorro de la cabeza roja, para mí los trigos.



22. *El pollito y la mazorquita del Rey de Oro*

Este era un hombre que tenía un pollito y le mandó un día a traer la mazorquita del Rey de Oro. Y se marchó el pollito adelante, adelante.

En el camino se encontró un montón de piedras v le dice:

—Amigo montón de piedras, ¿te quieres venir conmigo?

—Y ¿dónde me llevas?

—Métete en mi culito, que yo atrancaré con mi palillito.

Y sigue el pollito, adelante adelante, y se encuentra con una zorra y le dice:

—Amiga zorra, ¿te quieres venir conmigo?

—Y ¿dónde me llevas?

—Métete en mi culito, que yo atrancaré con mi palillito.

Y sigue el pollito adelante adelante, llega al río y le dice:

—Amigo río, ¿te quieres venir conmigo?

—Y ¿dónde me llevas?

—Métete en mi culito que yo atrancaré con mi palillito.  
Conque ya llega el pollito al palacio del Rey de Oro, y va y monta  
al tejado y canta.

— ¡Quiquiriquí!

¡La mazorquita del Rey de Oro la quiero aquí!  
Entonces le dice el Rey a su criado:

—Anda y ve al tejado y coge aquel pollo y lo echas al pozo.

Sale el criado, coge al pollito y ¡cataplum!, lo echa al pozo. El pollito, que se ve en el pozo muy abajo y oscuro, dice:

—Amigo montón de piedra, salga usted.

Y sale el montón de piedra, y plim, plim plim, y llena el pozo. Muy derechito, el pollito sale de un vuelo. Se monta otra vez al tejado del palacio y vuelve a cantar:

— ¡Quiquiriquí!

¡La mazorquita del Rey de Oro la quiero aquí!  
Dice el Rey a su criado:

—Anda a ver qué ha pasado en el pozo.

Va el mozo, vuelve y le dice al Rey:

—Magestá, está todo lleno de piedras.

—Anda, ve, coge al pollito y échalo al corral con los gallos ingleses, ésos que se pelean mucho.

Fue el criado, cogió al pollito, lo metió en el corral de los gallos ingleses. Y los gallos comenzaron a picotearlo. Y cuando ya estaba muy picoteado por los gallos ingleses, dice el pollito:

—Amiga *zorra,* salga usted.

Salió la zorra rabiando y se comió a todos los gallos en un momento.Ypor lo alto del corral se escapó.

Vuelve el pollito al tejado cantando.

— ¡Quiquiriquí!

¡La mazorquita del Rey de Oro la quiero aquí!

Sale el Rey y dice al criado:

—Anda, a ver qué pasa en el corral.

Va y vuelve el criado diciendo:

—Magestá, en el corral no hay ni plumas, ni gallos ingleses, ni oste ni moste.

Y oyen cantar al pollito...

— ¡Quiquiriquí!

¡La mazorquita del Rey *de* Oro la quiero aquí!

El Rey, que muy nervioso dice:

—Anda y le coges, y le echas al horno.

El criado coge al pollito y ¡hala, al horno!

Cuando ya estaba el pobre medio quemado dice:

—Amigo río. salga usted.

Salió el río y apagó el horno.

Y se va el pollito medio quemado, monta al tejado otra vez y canta:

— ¡Quiquiriquí!

¡La mazorquita del Rey de Oro la quiero aquí!

Conque sale el Rey muy enfadado y dice a su criado:

—Anda, a ver qué ha hecho el pollito en el horno.

—Magestá. el horno está apagado.

—Pues coge el pollito —dice muy enfadado— y me lo guisas con perejil.

Pues que el criado guisó al pollito entero con perejil y se lo llevó al Rey. Y así que enterito se lo tragó con perejil, así enterito salió sin perejil. Y subió otra vez medio guisado, hecho una calamidad, al tejado y cantó:

— ¡Quiquiriquí!

En la barriga del Rey caí '  
y entero salí sin perejil.

— ¡Quiquiriquí!

¡La mazorquita del Rey de Oro la quiero aquí!

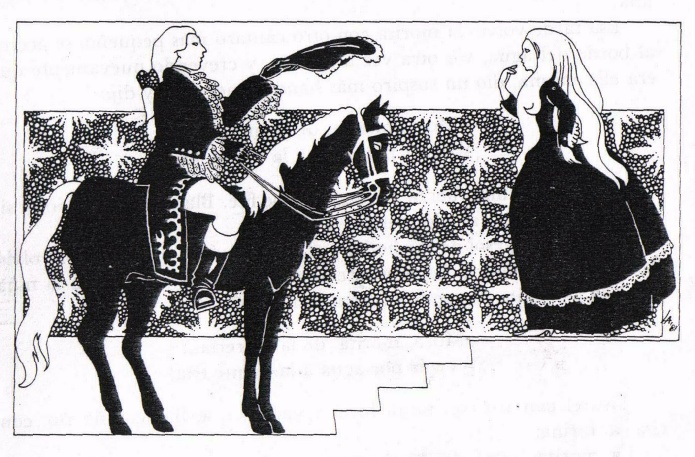
Y el Rey, entre colorado de rabia y aburrido del pollito, gritó a su criado:

— ¡Anda ya, dale la mazorquita de oro al pollito quiquiriquí!

Y el pollito, muy contento y peladito, se llevó la mazorquita de oro.

Y se acabó el cuento con pan y pimiento

y rábano asao pa' el que ha escuchao.

**CUENTOS MARAVILLOSOS**

23. *Blancaniña y la reina mora*

Era que se era un *Rey* que iba de caza, y encontró a Blancaniña, que estaba jugando con sus hermanos. Blancaniña tenía largos cabellos y el Rey se prendó de ella. Quiso llevársela con él en su caballo. El Rey le pidió a la niña que lo esperara, porque él quería traer hermosos ves­tidos, piedras brillantes y una carroza transparente, rodeada de caba­lleros, para que entrase como una reina.

Blancaniña sintió miedo al quedarse sola en el monte, pero el Rey la calmó diciéndole que volvería al día siguiente, a mediodía. Y se marchó.

La niña vio una fuente de aguas muy claras y se subió a una rama de alto árbol para esperar al Rey. Veía desde allí el camino; también se veía reflejada en el agua, como en un espejo.

Una morita vino con un gran cántaro a la fuente y vio la imagen de la niña en el agua y creyó que era ella misma. Y dijo suspirando:

—Mora, morita. de la morería...

¡Y venir por agua a la fuente fría!

Tiró el cántaro y se fue. Pasó el sol alto a mediodía, y el Rey no vino. Blancaniña se entristeció porque temía que el Rey no volviera a bus­carla. Y peina que te peinarás sus cabellos de oro con peines de plata fina.

Esa tarde volvió la morita con otro cántaro más pequeño, se acercó al borde del agua, vio otra vez a la niña, y creyendo nuevamente que era ella misma, dio un suspiro más hondo y nervioso y dijo:

—Mora, morita, de la morería...

¡Y venir por agua a la fuente fría!

Estrelló con más fuerza el cántaro y se fue. Blancaniña sonrió, y si­guió peinando sus cabellos pensativa.

Pasó alto otro sol de mediodía y el Rey no vino. Al atardecer volvió la morenita. Mientras llenaba su cántaro vio otra vez reflejada la niña en el agua y dijo, creyendo que era ella misma:

—Mora, morita de la morería... ¡Y venir por agua a la fuente fría!

Tiró el cámaro con tanta furia y enfado que Blancaniña rió, con risa cantarina.

La morita buscó de dónde venía la risa y vio a la niña sentada en la rama, y como tenía tanto enfado, pensó hacerle daño, y le dijo:

— ¿Qué hace ahí, la blanca? ¿Qué hace ahí, la niña?

Y Blancaniña contestó:

*—*Estoy esperando al Rey,

que vendrá entre las doce y la una

La morita se puso verde de envidia y dijo:

— ¡Baja de allí, niña, que te ayudo a peinarte!   
 Y pensó encantarla y tomar su lugar.

Bajó la niña sin temor, y la morita se puso detrás, y comenzó a peinar los cabellos de Blancaniña con el peinecito de plata. Mientras le hacía las trenzas, en un movimiento rápido, le clavó un alfiler negro, y Blancaniña se convirtió en una paloma y salió volando en el azul cielo.

Por el camino venían dos hermanos de Blancaniña y le preguntaron a la morita si no había visto pasar por allí al Rey, con la niña montada en su caballo.

La morita, al adivinar quiénes eran los muchachos, dijo rápida no saber nada de nada. Entonces, antes que se dieran cuenta de lo que allí sucedía, los convirtió en dos bueyes.

La morita se subió al árbol, y cuando el sol estuvo alto, vio venir al Rey con sus caballeros, pajes y una carroza de mucho rumbo.

La morita se bajó del árbol, se presentó al Rey. y éste, asombrado por el cambio, dijo:

* ¿Dónde el color, la blanca? ¿Dónde el color, la bella?

Contesta la morita muy desenvuelta:

—¡El sol de la espera me volvió morena!

El Rey no supo qué hacer del disgusto. Pero palabras son palabras, promesas son promesas.

Así fue que el Rey volvió a palacio con la morita y se casó con ella.

Todas las mañanas, por los jardines de palacio llega una paloma diciendo:

—-Jardín del Rey, jardín del amor,

¿qué hace el Rey, tu señor?

*—*¡Ay, mi señor, casado con reina mora!

Unos días mudo, y otros llora.

La paloma aleteando, aleteando, desaparecía. Volvió una y otra vez al jardín; entonces, el jardinero, maravillado, se lo contó al Rey.

El Rey le ordenó untar la ramita donde se posaba la paloma.; Cuando volvió al día siguiente, la paloma preguntó al jardinero:

—-Jardín del Rey, jardín del amor,

¿qué hace el Rey, tu señor?

--¡Ay mi señor, casado con reina mora!

Unos días mudo, y otros llora.

Cuando quiso volar se quedó pegada al rosal. El jardinero, con cui­dado, la llevó a su señor. La paloma cautivó al Rey; entonces la puso en su mano, sentándose a la mesa a comer. La reina mora se enfureció cuando vio a la paloma beber en la copa del Rey. Ordenó a los criados que la asaran a la noche. El Rey, que acariciaba el plumón de la paloma, sintió bajo sus dedos la dura cabeza del alfiler. El Rey abrió unos ojos muy grandes y, de un tirón, quitó el alfiler. Apareció en sus brazos Blancaniña que llorando, le contó todo lo que había pasado.

La mora, con sus artes, desapareció; los hermanos dejaron de ser bueyes y llegaron a palacio, cuando todos estaban de fiesta, por las bodas de Blancaniña y del Rey, su señor.

Como me lo contaron os lo cuento

24. *El rey y la piel de piojo*

Era un rey que encontró un piojo y lo crió. Se hizo muy grande, muy grande; entonces lo desolló, y con su piel se hizo una gorra y mandó poner bandos por ahí: «Quien acertara de qué piel era la gorra del rey, se casaría con su hija.»

Pues fueron muchos, muchos, muchos, pero nadie acertaba de qué piel era la gorra del rey. Y entonces, un pastor de aquí, de este pueblo, se dijo: «Yo también voy a ir». Andando, caminando, andando (enton­ces no había trenes) sé encontró con un hombre en una pradera, que estaba así de rodillas escuchando. Y dijo el pastor.

—¿Qué haces ahí?

—Estoy oyendo misa en Roma —contestó aquel que estaba de rodillas.

— ¿Cómo oyes tanto?

—Pues sabrás que yo oigo nacer las hierbas (las oía nacer, las sentía nacer, no las veía). Y tú ¿adonde vas?

—Voy a ver si acierto de qué piel es la gorra del rey y a casarme con su hija.

—Ah; eso lo sé yo —dice El-que-oía todo—; es de la piel de un piojo.

Ya marcharon contentos los dos. Caminando, andando, caminando, se encontraron a otro, El-que-apuntaba sin ver, apuntando con una escopeta, y no había nada.

— ¿Qué haces ahí? ¿A quién apuntas?

—A una paloma que está en la Torre de Babel. Y vosotros, ¿dónde vais?

—Vamos a ver si el rey nos da su hija, pues sabemos ya de qué piel es la gorra del rey.

—Pues voy yo también con vosotros —dice El-que-apunta sin ver.

Andando, caminando, andando, se encontraron con otro, que estaba atándose las piernas y le preguntaron qué hacía.

—Estoy atándome las piernas para coger una liebre que va por allí, por aquellas piedras, porque si corriera sin atarme las piernas, pasaría adelante, y correría más aprisa que la liebre.

Y El-de-las piernas atadas preguntó dónde iban, y caminó con ellos.

Se encontraron a otro que estaba con los pantalones bajos, soplando con el trasero y dijeron:

—Pero ¿qué haces ahí?

—Estoy haciendo moler aquel molino que está allá encima de la cuesta.

Les preguntó adonde iban y marchó con ellos. Y encontraron a El-que-llevaba la casa a cuestas.

—¿Adonde vas con la casa a cuestas? —le preguntaron.

—Voy a ponerla ahí en ese sitio, porque aquí donde la tengo hace mucho frío, y la cambio para que esté más abrigada —y les preguntó adonde iban y caminó con ellos.

Marcharon todos y llegaron a casa del rey. Dijeron que la gorra era de piel de piojo y acertaron. Pero el rey no les quería dar a la prin­cesa, no quería que casara con un pastor. Entonces le pidió que antes le trajera una flor de maravilla, en un país muy lejano, y que correría un galgo con él; y si llegaba el galgo antes con la flor, no le daba a su hija.

Entonces El-de-las piernas atadas, se desató, y corría más aprisa que el galgo. Llegó corriendo y cogió la flor de maravilla. Cuando venía ya de vuelta vio una fuente y, ¡hala!, se puso a beber. Rodó una piedra, cayó una piedra, cogiéndole el dedo de la mano del corazón. Tira que tira, tira que tira, aunque se hiciere daño, pero no lo podía sacar. Así pasaban las horas y no podía llegar a tiempo.

Llamó a El-que-oía todo, y éste llamó al otro, El-que-apunta sin ver. Entonces él cogió la escopeta, apuntó y le cortó el dedo. Pues que El-de-las piernas atadas siguió su camino, y llegó primero con h flor de la maravilla, para dársela al rey.

Pero el rey no quería dar a su hija, y les dijo que se conformaran con todo el oro y el dinero que pudieran llevar a cuestas.

Entonces viene El-que-lleva la casa a cuestas y empiezan a coge oro y más oro, y el rey, muy asustado, dice:

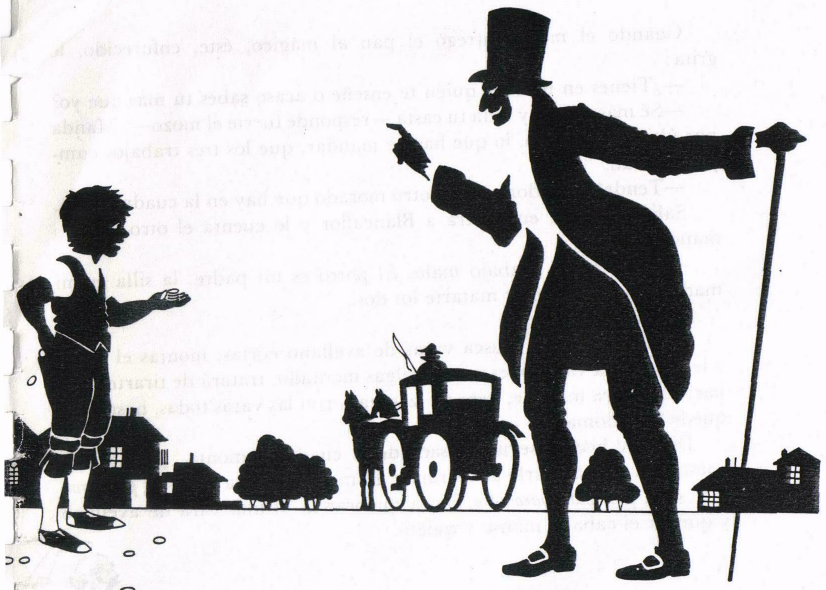
—A ver, que ya es bastante, ¿no veis que no lo podréis llevar? Y contestaban entre risas:

— ¡Bah, bah! Ahora empezamos, ahora empezamos. Metieron hasta el último dinero que tenía el rey y se marcharon dejándole la hija. El rey, desesperado, decía:

— ¿Qué hacer sin oro? ¿Qué va a hacer la Casa Real sin dineros ¡Vamos, a por ellos!

Mandó un piquete de tropa y de caballeros, pero El-que-oía todo les oyó venir por el arenal. Y El-que-sopla-con el trasero baja su par talón, empieza a soplar y les ciega de remolinos a caballos y caballeros en el arenal. Pues que así cegados, tuvieron que dar la vuelta y allí quedó el rey con gorra de piel de piojo, su hija, sus caballeros, y su Casa Real sin dineros. Y el pastor y sus amigos, tan contentos con todo el oro se volvieron para casa.

Y colorín colorado, cuento acabado. .



25. *Blancaflor*

Érase que se era un joven gastador que no le gustaba trabajar ni un poquitín. Un día se le presentó un misterioso caballero y le dijo:

—Si me prometes que al cabo de veinte años vas a buscarme, tendrás todo cuanto quieras; cada vez que metas las manos en el bolsillo las sacarás llenas de oro.

— ¿Por dónde iré a buscarle? —dijo el mozo.

—Pregunta por el Castillo de Oro, allí te espero.

Hicieron el contrato y el misterioso caballero desapareció.

El joven vivía feliz, lleno de riquezas, pues nada más meter las manos en el bolsillo las sacaba con monedas de oro. Pasó un día y otro día. un año y otro año, hasta veinte pasaron, el plazo se cumplió y el mozo echó a andar, pregunta que te preguntarás por el Castillo de Oro. Llegó a un monte, lleno de pájaros de todos colores y volvió a preguntar.

Los pájaros tampoco lo sabían, pero le dijeron que vendría el Ave tamaña, que tal vez pudiera ayudarle, aunque mejor se escondiese porque nunca se sabe el humor de un Ave. A la noche llegó el Ave tamaña; entonces un gorrioncillo decidido va y le dice:

—Señora, hay un mozo que pregunta por el Castillo de Oro, y sólo tú puedes ayudarle.

— ¿Dónde está el mozo? —graznó el Ave tamaña.

—Aquí, señora Ave.

— ¡Desdichado de ti..., desdichado de ti...! —dijo el Ave—. Aquel caballero que te llenó de oro es un mágico poderoso, muy malo. Cuando te vea te mandará tres trabajos imposibles: si no los haces te matará. Pero si no vas te buscará y te matará. Ven, te llevaré; pero debes com­prar dos fanegas de trigo, un pellejo de vino y una vaca, porque tendré hambre por el camino.

Pues el Ave tamaña se lo llevó volando y volando, comiendo y co­miendo por prados y montañas, y, al bajar a un río se despidió:

—Mira, allí tienes el Castillo de Oro. Allí vive el mágico con su mujer y sus tres hijas. La menor sabe mucho y es muy guapa. Aquí vendrá a bañarse, esconde sus vestidos. Ella cantará:

«¿Quién mi vestido blanco me guardó?  
Que me lo entregue. De todos cuantos peligros   
se vea con mi padre, he de librarle yo.»

A la tercera vez que oigas esto, sales y le entregas sus vestidos y ya te dirá ella lo que tienes que hacer.

Volando por el cielo, el Ave se fue. Todo sucedió corno el Ave le había dicho. A la tercera vez que cantó la niña:

- ¿Quién mi vestido blanco guardó?

Que me lo entregue. De todos cuantos peligros

se vea con mi padre, he de librarle yo.

Salió el mozo, dándole su vestido blanco. Ella le miró:

— ¿Qué te trae por aquí?

—Hice un trato con tu padre —contestó el joven.

— ¡Ay, pobre de ti! —dice ella—. Escucha, si haces todo lo que yo diga te salvaré; si no, somos perdidos los dos, pues te mata a ti y me mata a mí.

Siguió el camino hasta el Castillo, y ya que se presenta ante el mágico, éste le dice, mirándolo fijamente:

—Mañana tienes que traerme un anillo que perdí hace cien años en el fondo del mar.

El mozo se fue a orillas del mar; allí estaba, con su vestido blanco, la niña Blancaflor.

—Pues eso no es lo peor —dice ella—. eso no es lo peor. Vete a la plaza, compra la olla más grande que veas, trae un cuchillo afilado, me matas y me pones dentro de la olla, bien tapada.

—Yo no..., yo no te mato —dice él asustadísimo.

—Calla —dice Blancaflor—. que si no lo haces te pierdes tú y yo. Haz lo que digo. Luego echas la olla a andar por el mar. Cuida de no derramar ni una gota de mi sangre, ni quedar dormido, ni penar, que yo volveré con el anillo.

El mozo, temblando, hizo lo que Blancaflor aconsejara, pero perdió una gota de sangre en la arena. Espera que te espera, sin pasar pena, ni quedar dormido, vio llegar por el mar a la olla meciéndose en la espuma. Saltó Blancaflor, aún más hermosa que antes.

—Toma el anillo, llévaselo a mi padre y le dices: «Sé más que tú y tu casta».

Al coger el anillo vio el mozo el dedo meñique sangrando; Blanca­flor le explicó que era la gota de sangre que había caído, mas que no pasara pena.

Llega al Castillo de Oro, entrega el anillo al mágico y éste le dice furioso:

— ¿Tienes en mi casa quién te enseña, o acaso sabes tú más que yo?

—Sé más que tú y toda tu casta —contesta decidido el mozo—. Manda otra vez, amo, lo que has de mandar, que los trabajos cumpli­dos serán.

—Has de ir a aquella montaña, cavar, quemar, sembrar, esperar *y* segar, moler, amasar, y mañana hasta mi mesa traer el pan.

Bajó el mozo a buscar a Blancaflor para contarle el mandato del padre.

—Vete a la montaña —dijo ella—; allí aguarda. Si duermes, dormi­do quedes.

Así que hubo llegado el mozo a la montaña quedó dormido. Al des­pertar Blancaflor le entrega el pan blanco y cocido diciendo:

—Llévaselo a mi padre y le dices que sabes más tú que toda su casta.

Cuando el mozo entregó el pan al mágico, éste, enfurecido, le grita:

—¿Tienes en mi casa quién te enseñe o acaso sabes tú más que yo?

—Sé más que tú y toda tu casta —responde fuerte el mozo—. Manda por última vez, amo, lo que has de mandar, que los tres trabajos cum­plidos serán.

—Tendrás que domar un potro morado que hay en la cuadra mora.

Salió el mozo, encuentra a Blancaflor y le cuenta el otro trabajo mandado.

.—Malo, malo, trabajo malo. El potro es mi padre, la silla es mi madre y han de querer matarte los dos.

Y dice:

—Vete al monte, busca varas de avellano cortas, montas el potro y le das con la vara, pues, según salgas montado, tratará de tirarte en el barranco para matarte, pero tú ¡zas. zas!, con las varas todas, hasta que quede bien domado.

Dicho y hecho, según lo saca de la cuadra y monta, ¡buf!. ¡buf! como cosa loca quiere tirarlo al barranco. El mozo *empieza pim pam. pim pam. a la silla, pim pam para otro,* hasta quebrar la última vara de avellano y quedar el caballo manso y quieto.

En cuanto el mozo se presentó al mágico, lo ve todo maltrecho y ven­dado.

—Ahí tiene el potro, mi amo, bien domado.

— ¡Tú en mi casa tienes quien te enseñe! ¿O acaso sabes tú más que yo?

— ¡Sé más que tú y que toda tu casta! He cumplido con lo mandado, así que dame licencia para irme.

El mágico lo miró como un basilisco todo vendado y dice:

—Irte te irás, pero antes has de casar con una de mis hijas.

Llamaron a las hijas, las pusieron tapadas en tres sillas, sentadas iguales; sólo asomaban sus manos sobre las faldas.

Entró el mozo, miró las niñas sentadas, dio una vuelta alrededor... Reconoció a la menor, por aquel meñique de la herida. Pues va di­ciendo mientras las señala:

—Pues bien, ésta queda, ésta sale, ésta quiero. Háganse las bodas. Pero, en la noche, Blancaflor le secretea:

—Hemos de huir, ellos han dispuesto matarnos. Vete a la cuadra, hay dos caballos. Uno es el Pensamiento, otro el Viento. Coge el caballo más flaco, no cojas el gordo, que somos perdidos. Cuando él sale, escupe Blancaflor tres salivillas en la puerta.

El mozo, aturdido, escogió el caballo más gordo, que era el Viento, dejando el más flaco, que era el Pensamiento.

—¡Ay, ay! ¡Por traer el Viento has dejado el Pensamiento! —gemía Blancaflor al ver llegar al mozo—. ¡Pobre de ti, pobre de mí, pobres de nosotros!; pero ahora hemos de irnos con el Viento, pues no hay tiempo que perder.

—¡Blancaflor! —llamó su padre en la noche.

— ¡Síííí! —contestó la salivilla primera, mientras Blancaflor y el mozo huían a caballo del Viento.

—¡Blancaflor! —repitió el padre en la noche.

— ¡Síííí! —contestó la-salivilla segunda, mientras Blancaflor y el mozo huían en el Viento. Al amanecer llamó:

— ¡Blancaflooor!

La salivilla última contestó débilmente:

— ¡Síííí!

La mujer del mágico desconfió, fue al dormitorio, descubriendo la huida.

Montó el mágico en el caballo flaco del Pensamiento. Por ser más veloz que el Viento, pronto los alcanzó.

— ¡Pobre de ti, pobre de mí!; ya viene mi padre detrás de nosotros. Me convertiré en ermita, tú en ermitaño y sólo dirás: «A misa, a misa, a misa».

Y soltándose la cinta del pelo se transformó en ermita, y el mozo en ermitaño.

Llegó el mágico preguntando:

—Ermitaño, ¿ha visto a un hombre y a una mujer pasar por aquí? Y el mozo convertido en ermitaño responde:

—A misa, a misa, a misa.

Dio media vuelta el mágico, que no le convencía tanta misa, y su mujer le dice:

—Te ha engañado otra vez tu hija; ella era la ermita, el otro el ermitaño; ¡vuelve a la carrera a por ellos! Ya los vio llegar Blancaflor.

—Ahí viene mi padre, pero no vamos a ser perdidos. Me convertiré en huerto y tú en hortelano, y cuando te pregunte por un hombre y una mujer tú dices: a cuarto vendo las berzas, a cuarto.

Y tirando el peinecillo convirtióse en huerta, y él en hortelano.

Ya llega el mágico preguntando:

—Hortelano, ¿ha visto a un hombre y una mujer pasar por aquí?

* ¡A cuarto!, a cuarto vendo las berzas, ¡a cuarto!

Dio la vuelta y su mujer:

—Te ha engañado otra vez tu hija, pero ahora iré yo y ya verás como me engaña. Cuando Blancaflor vio llegar a la madre se lamentó.

— ¡Ay, pobre de ti, pobre de mí! ¡Ay, a ella sí que no la engaño! Y se soltó su pelo y lo echó atrás y lo hizo un río de sangre, largo, largo, que ellos no pudieron pasar. Ya lo supo la madre:

— ¡Mira, mira tú, cómo era ésta la que lo salvaba! Yo no puedo pasar**,** pero *¡olvidados os veréis antes de ser casados!*

Y habiendo echado la maldición se volvió.

Anda que te andarás llegaron cerca de la ciudad y, volviéndose el jovena Blancaflor, dice:

—Espérame aquí, que iré a buscar un coche para entrar en la ciudad.

— ¡Ay, a y —dijo Blancaflor—, que me olvidarás!

*—*Olvidar no olvido.

—Me olvidarás, me olvidarás —repetía Blancaflor—. Escucha, toma esta varita, con ella vas alejando a todos, no dejes que ninguna mujer sea joven ni vieja te abrace, pues, si no, me olvidarás.

Llega el joven, pide el coche, todos quieren abrazarle, y él, cuidán­dose con la varita de por medio, hasta que el ama le abraza por detrás.

— ¡Ay, querido, tanto tiempo! ¡Ay, querido!

Y así olvidó el coche que había pedido, cuanto le había pasado. Blancaflor, esperando. Todo, todo se le pasaba de la memoria. Entonces Blancaflor lo supo al momento:

— ¡Olvidada, ya estoy olvidada! —lloraba la niña.

Vienen días, pasan días, y el mozo decidió casarse con otra dama del lugar. En el banquete de boda se presentó Blancaflor diciendo que sabía contar historias y juegos de magia para entretener a los invitados.

Blancaflor contó la historia de cómo un mozo que no quiere trabajar recibió riqueza de un mágico, y cómo fue al Castillo de Oro y cómo Blancaflor le ayudó a encontrar el anillo, a preparar el pan y a domar el potro infernal.

El joven estaba cada vez más *inquieto:* pero no. no recordaba nada. Ella prosiguió contando cómo el mozo eligió por esposa a Blancaflor que le había salvado, y cómo huyeron en el Viento perseguidos por el mago montado en el Pensamiento, y la ermita, la huerta, el río de san­gre y cómo Blancaflor quedó sola y olvidada.

El joven estaba cada vez más pálido, pero que muy pálido: en­tonces ella moja el dedo en su salivilla y se lo pone en la frente. Como un relámpago el joven, saltando, dice:

—¡Tú eres Blancaflor, tú eres mi esposa!

Así que se casaron, vivieron felices, y comieron perdices, y a mí no me dieron nada.

*26. LAS HABICHUELAS MÁGICAS*

Éranse una madre y un hijo que vivían pobremente en su casita y que tenían una vaca. Un día la madre va a decir al niño: «Anda, hijo mío, ve con la vaca al mercado y mira de venderla a buen precio, pues de ello depende nuestro porvenir». El niño se dispuso a hacer lo que le decía su madre mientras ésta le daba toda clase de recomendaciones sobre la operación. Y allá que se fue, en una mano el atillo y en la otra la cuerda de la vaca, por el camino rumbo al mercado. Como iba ligero no tardó en encontrar a un viejito que con un saquito avanzaba lentamente. «Buenos días», dijo. «Buenos sean, muchachito, ¿a dónde vas tempranito?» «Al mercado a vender esta vaca», respondió. «Hijo mío, ¿cómo te podría comprar esta vaca, que es lo que necesito, si sólo tengo este saquito con habichuelas?». «Mi madre y yo necesitamos el dinero, sino no tendremos para vivir». «Si tú me cambiaras la vaca por este saquito, nunca ya más pasarías necesidad ni tú ni tu madre, y yo tendría leche para criar a mis nietos». Con estas y parecidas razones, el niño aceptó el canje y allá que se fue todo contento por haber conse­guido unas habichuelas que, según el anciano, eran mágicas. La madre, al enterarse del canje se enfadó muchísimo y le mandó a la cama; y no contenta con eso le tiró las habichuelas por la ventana. Tras de la noche vino el día, y. al levantarse el niño, vio que por la ventana casi no en­traba la luz y, al asomarse, vio una tupida y robusta enredadera que subía y subía .y se perdía en las nubes; sin pensárselo dos veces se agarró a las ramas y viendo que resistían comenzó a subir y a subir y a subir, y ya se veía la casa pequeña, y a subir y a subir, y ya tenía las nubes cerca, y a subir y a subir, y ya salía a una llanura de nubes, en la que divisaba a lo lejos una construcción como un castillo. Al llegar a la puerta vio que era muy grande; entró con cautela, y, cuando estaba medio perdido, una viejita muy arrugada le asustó al decirle: «Escóndete, que el ogro vendrá y, si te huele, te comerá»; y se oyeron entonces unas pisadas tremendas; asustado, corrió a esconderse y, desde su escondite, vio a un gigante horrible que gritaba: «Huelo a carne fresca, ¿dónde estará?»; y la anciana le servía de beber en la gran mesa. «Huelo a carne fresca». La anciana le trajo un arpa y se puso a tocar una música hermo­sísima que apaciguaba al ogro; luego le puso de comer y le echaba más vino y, cuando hubo acabado de comer, le llevó una gallina en una cesta. «Gallinita. pon un huevo», gritó el ogro; y la gallina puso un huevo ¡de oro! «ja, ja, toca arpa, toca». Y sonó de nuevo una mú­sica dulcísima que fue durmiendo al ogro. En ese momento, a pesar del miedo que tenia, nuestro héroe salió de su escondite y, cogiendo la gallina, salió corriendo; pero el arpa tocó fuerte y el ogro se despertó entre gruñidos, mientras ¿i ya corría a atrapar la enredadera, ya bajaba, corriendo, venga y venga, deprisa, deprisa, y el ogro ya bajaba también y ya veía la casa y gritaba a su madre: «Madre, madre, toma un hacha, saca el hacha, madre», y notaba los meneos que el ogro daba a la enredadera, y ya estaba llegando, y al ogro aún le quedaba un gran trecho. No bien hubo puesto los pies en el suelo cuando empezó a cortar con el hacha los tallos de la enredadera, y, cuando cortaba uno, su madre le cogía el hacha y cortaba otro, y el ogro viendo que se iba a desmoronar con la enredadera, echó para arriba otra vez gruñendo y profiriendo terribles amenazas hasta que, llegando arriba, escapó por un pelo de caer cuando la enredadera se deshizo. Y la madre y el hijo, aún no repuestos de la emoción, entraron en la casa y el hijo le dijo a la gallina: «Gallinita, pon un huevo», y ¡pum!, salió un huevo ¡de oro! La madre lo tocaba y lo miraba, y el hijo le decía: «¿Ves como eran mágicas?». Y ya no tuvieron más escasez, pues, cuando lo nece­sitaban, le pedían a la gallina y ésta les ponía un huevo de oro. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Versión de carlos berastegui



**CUENTO TRADICIONAL Y VERSIÓN DE AUTOR**

*El cuento de la hormiguita (la mariposita, la cucarachita, o ratita presumida)*

Este cuento es uno de los más populares en la Península y en Ibero­américa, para niños pequeños. La historia, simplísima (encuentro de una moneda, compra de polvos, paso de pretendientes a casarse con la hormiguita, elección de pretendiente, casamiento, descuido y muerte del esposo, lamento de la hormiguita), tiene unos elementos formulísticos muy notorios a un nivel verbal, y, con Espinosa, lo clasificamos como cuento de animales y acumulativo.

En todas las versiones aparece el personaje pequeño, limpio, co­queto, pero hacendoso, mujer de una casa de limpiar y limpiar, que decide embellecerse y buscar pareja, como inversión segura. Es una visión diminuta, cotidiana, de barrer, limpiar, casarse, ir al mercado, a misa, cocinar, dejar recados, enviudar, llorar. En este mundo cercano y familiar, sólo puede entrar *lo pequeño,* como al corazón de la hormi­guita, el ratón Pérez, después de mucho asustarse y espantarse de otros pretendientes excesivamente ruidosos.

La hormiguita es una niña de juicio y razón. El soliloquio del per­sonaje —*¿qué haré..., qué no haré?—,* al encontrarse la moneda, es un razonamiento de previsión. Difiere de las versiones de Fernán Caba­llero (F. C.), Elena Fortún (E. F.) y Antoniorrobles (A.), por su ironía, la publicada en la Colección Calleja (C.). Esta hormiguita es una mujer calculadora, es una mujer de capital «de sesenta abriles», «sin escrúpulos de conciencia», que toma la iniciativa de proponer el casamiento-inversión.

En las distintas versiones del cuento, la elección del novio varía desde la breve enumeración de F. C. («lo propio sucedió con un perro que ladró, un gato que maulló, un cochino que gruñó, un gallo que cacareó») a la presentación dialogada y reiterada (E. F., C.-A.). *La pre­sentación formulística* de los personajes es importante para la retención y memorización del diálogo. La visualización de los personajes está dada por *la reiteración de las preguntas y la diversificación de las respuestas onomatopéyicas;* en la tonalidad y timbre de las voces-personajes. En la versión de A., esta visualización está ampliada por la caracterización en imágenes simples y plásticas (el gato de ojos verdes y gafas rojas, el ratón Pérez en patines).

La muerte del ratón está presentada con diversos grados de inten­sidad en una graduación de cuatro notas (E. F.), subiendo en F. C., y ampliada a tragedia forte en *C.*

La versión de Antoniorrobles se aparta, estableciendo un suspense de duda («¿muerto quizás? No, no lo sabemos todavía»).

El *lamento final* claramente formulístico es breve cancioncilla en C., reiteración en E. F., y acumulativo en F. C. En A., el ritmo acumu­lativo se interfiere por la explicación («siguieron hablando en aleluyas que, aunque versos malos, en aquella región eran signo de sentimiento»). La acumulación en este cuento cumple una función de *intensificación del lamento,* estableciendo una *duración del dolor* (largo-breve). La versión de A., coherente con su idea de aligerar de cualquier crueldad los cuentos, suprime el desenlace fatal, por un salvamento del ratón, alegre y disparatado, de dibujos animados, y con final feliz.

En la versión de C. es visible el cuento instructivo moralizante, su final no ofrece dudas: «Este cuento enseña a los niños a no ser curiosos y a no faltar a lo que se les manda por medio de padres y maestros.»

Creemos se evidencian en estas cuatro versiones el texto oral para contar (F. C. y E. F.); el texto escrito de leer y oír (A.), y *el texto con intención instructiva* (C.).

Sólo se anexan las versiones de Fernán Caballero y Elena Fortín

**La hormiguita**

Había una vez una hormiguita tan primorosa, tan concentrada tan hacendosa, que era un encanto. Un día que estaba barriendo la puerta de su casa se halló un ochavito. Dijo para sí: «¿Qué haré con este ochavito? ¿Compraré piñones? No. que no los puedo partir. ¿Com­praré merengues? No, que es una golosina.» Lo pensó más y se fue a una tienda, donde compró un poco de arrebol, se lavó, se peinó, se aderezó, se puso colorete y se sentó en la ventana. Ya se ve; como que estaba tan acicalada y tan bonita, todo el que pasaba se enamoraba de ella. Pasó un toro y le dijo:

—Hormiguita, ¿te quieres casar conmigo?

* ¿Y cómo me enamorarás? —respondió la hormiguita.

El toro se puso a rugir; la hormiga se tapó los oídos con ambas patas.

—Sigue tu camino —le dijo al toro— que me asustas, me asombras y me espantas.

Y lo propio sucedió con un perro que ladró, un gato que maulló, un cochino que gruñó, un gallo que cacareó. Todos causaban alejamiento a la hormiguita; ninguno se ganó su voluntad, hasta que pasó un ratón-Pérez, que la supo enamorar tan fina y delicadamente, que la hormiguita le dio su manita negra. Vivían como tortolitos, *y* tan felices, que de eso no se ha visto desde que el mundo es mundo.

Quiso la mala suerte que un día fuese la hormiguita sola a misa, después de poner la olla, que dejó al cuidado de ratónpérez, advirtién­dole, como tan prudente que era, que no menease la olla con la cuchara chica, sino con el cucharón; pero el ratónpérez hizo, por su mal, lo contrario de lo que le dijo su mujer: cogió la cuchara chica para menear la olla, y así fue que sucedió lo que ella había previsto. Ratónpérez, con su torpeza, se cayó en la olla, como en un pozo, y allí murió ahogado.

Al volver la hormiguita a su casa, llamó a la puerta. Nadie respondió ni vino a abrir. Entonces se fue a casa de una vecina para que la dejase entrar por el tejado. Pero la vecina no quiso, y tuvo que mandar por el cerrajero que le descerrajase la puerta. Fuese la hormiguita en dere­chura a la cocina: miró la olla, y allí estaba, ¡qué dolor!, el ratónpérez ahogado, dando vueltas sobre el caldo que hervía. La hormiguita se echó a llorar amargamente. Vino el pájaro y le dijo:

— ¿Por qué lloras? Ella respondió:

—Porque ratónpérez se cayó en la olla.

—Pues yo, pajarito, me corto el piquito. Vino la paloma y le dijo:

— ¿Por qué pajarito, te has cortado el pico?

**—**Porque ratónpérez se cayó en la olla, y que la hormiguita lo siente y lo llora.

—Pues yo, la paloma, me corto la cola.

Dijo el palomar:

—¿Por qué tú, paloma, cortaste tu cola?

—Porque ratónpérez se cayó en la olla: y que la hormiguita lo siente y lo llora; y que el pajarito cortó su piquito; y yo, la paloma, me corto la cola.

—Pues yo, palomar, voime a derribar

Dijo la fuente clara:

—¿Por qué, palomar, vaste a derribar?

—Porque el ratónpérez se cayó en la olla; y que la hormiguita lo siente y lo llora; y que el pajarito cortó su piquito; y que la paloma se Corta la cola; y yo, palomar, voime a derribar.

—Pues yo, fuente clara, me pongo a llorar.   
 Vino la infanta y dijo:

— ¿Por qué. fuente clara, te has puesto a llorar?

—Porque ratónpérez se cayó en la olla; y que la hormiguita lo siente y lo llora; y que el pajarito se cortó el piquito; y que la paloma se corta la cola; y que el palomar fuese a derribar, y yo, fuente clara, me pongo a llorar.

—Pues yo, que soy infanta, romperé mi cántara. Y yo, que lo cuento, acabo en lamento, porque el ratónpérez se cayó en la olla, ¡y que la hormiguita lo siente y lo llora!

**fernán caballero**

**LA MARIPOSITA**

Esta era una mariposita que estaba barriendo el portal y se encontró in centavito.

— ¿Qué me compraré? ¿Qué me compraré? ¿Me compraré caramelos? ¡ay, no; que me llamarán golosa! ¿Me compraré un vestidito? ¡Ay, no. no; que me llamarán presumida! Me compraré una cintila y me la pondré en la cabeza.

Y la mariposita se compró una cintita de seda y se hizo un moño en el cabello.

Y pasó por allí un perrito:

—Mariposita. ¡qué linda estás!

—Hago bien, que tú no me lo das.

— ¿Te quieres casar conmigo?

—¿Qué harás por la noche?

— ¡Guau, guau, guau!

— ¡Ay no. no; que me asustarás!   
Y pasó por allí el gallito.

—Mariposita. ¡qué linda estás!

—Hago bien, que tú no me lo das.

— ¿Te quieres casar conmigo?

— ¿Qué harás por la noche?

— ¡Quiquiriquí! ¡Quiquiriquí!

*—* ¡Ay no. no; que me asustarás!   
Y pasó por allí el gatito.

*—*Mariposita. ¡qué linda estás!

—Hago bien, que tú no me lo das.

— ¿Te quieres casar conmigo?

— ¿Qué harás por la noche?

— ¡Miau, miau, miarramiau!

—-¡Ay no. no; que me asustarás!

Y pasó por allí el ratoncito Pérez.

—Mariposita, ¡qué linda estás!

—Hago bien, que tú no me lo das.

— ¿Te quieres casar conmigo?

— ¿Qué harás por la noche?

— ¡Dormir y callar! ¡Dormir y callar!

Y la mariposita se casó con el ratoncito Pérez.

Al otro día, la mariposita se marchó al mercado y dijo al ratoncito Pérez:

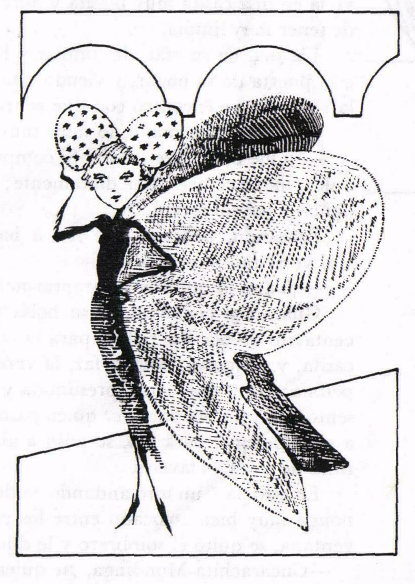
—Ratoncito Pérez, cuida de la olla, y no espumes el caldo con la cuchara pequeña, sino con la cuchara grande, porque si no lo haces así te caerás dentro.

Pero el ratoncito Pérez espumó el caldo con la cuchara pequeña y se cayó dentro de la olla.

Y cuando volvió del mercado la mariposita, sólo asomaba el rabo del ratoncito Pérez por fuera de la olla.

La mariposita escurrió el caldo y vertió los garbanzos en la cacerola, y entre ellos estaba el ratoncito Pérez, que se había cocido.

¡El ratoncito Pérez se cayó en la olla! ¡Y la mariposita le canta y le llora! ¡El ratoncito Pérez se cayó en la olla! ¡Y la mariposita le canta y le llora! ¡Le canta y le llora!

Elena fortún

En síntesis, los cuentos tradicionales se caracterizan por:

1. Tener una estructura fija, muy rígida.
2. Los personajes son esquemáticos, lineales, no tienen un rico mundo interior ni particularidades que los definan; encarnan cierto comportamiento ético o práctico que los lleva a atravesar acciones paradigmáticas. Representan, por ejemplo el héroe, la bruja, el ayudante, el sapo, el zorro, la esposa, el marido, etc.
3. No hay espacios ni tiempos precisos. No hay descripciones minuciosas de ambientes ni costumbres puntuales excepto en aquellos en los que se quiere señalar un lugar, una característica para producir la identificación con el receptor. En algunos casos, sólo se nombra el campo, el bosque, el río, la granja, etc.
4. Se narra generalmente en tercera persona con narrador omnisciente y a veces suele introducirse la primera para presentarse como testigo de lo sucedido. En los cuentos de terror el narrador da fe de que los acontecimientos le sucedieron a él o a un amigo, para dar mayor credibilidad a los hechos extraños y por eso cuenta la historia en primera persona. Hay diálogos entre los personajes y muchos de estos diálogos son repetitivos en los cuentos encadenados sobre todo.
5. Hay fórmulas de comienzo y cierre y algunas fórmulas fijas en su transcurso.
6. Predomina la acción y la causalidad hace progresar la historia.

Los cuentos tradicionales eran contados y son contados en situaciones sociales tales como velorios, arreos de ganado, fiestas, etc. La finalidad de su narración es la diversión, el entretenimiento, el sostén de valores sociales, el conocimiento de los mitos originales, la legitimación, el sentido de pertenencia a una comunidad.

CLASIFICACIÓN DE CUENTOS TRADICIONALES Y EJEMPLOS:

Animales salvajes “El zorro y el quirquincho”

Animales salvajes y domésticos “Los 7 cabritos”

Cuentos de animales El hombre y los animales salvajes “La tortuga

gigante” de H. Quiroga.

El hombre y los animales domésticos “¿Cuántos burros?”

El hombre, los animales domésticos y salvajes "La señora Erizo”

Pájaros, peces y otros animales “El tordo y la paloma”

Cuentos mágicos de hadas y encantamientos

“La cenicienta”

Adversarios sobrehumanos “El discípulo del mago”

Cuentos maravillosos Esposo/esposa encantados “Blancaniña y la reina mora”

Tareas sobrenaturales “Blancaflor”

Protectores ayudantes “El gato con botas”

Objetos mágicos “Aladino y la lámpara maravillosa”

Ciclo de San Pedro “Pobre San Pedro” versión de

G. Cabal

Ciclo de Jesucristo “Jesús y la higuera”

Cuentos religiosos Ciclo de la virgen “La virgen, el niño, la vieja y el

burrito” versión de G. Cabal

Ciclo de santos “San Francisco, el del violín”

versión de G. Cabal

Cuentos de adivinanzas "El adivino”

Cuentos novelescos Cuentos de la princesa “La princesa y el guisante”

Cuentos de tontos “Saburu, el tonto”

Cuentos de embustes, mentirosos o exagerados “Cuentos del Paí Luchí”

Cuentos de personas Cuentos de pícaros “Cuentos de Pedro Urdemales”

Cuentos del diablo o del ogro burlado “El campesino y el diablo”

(Tanto las personas como el diablo no usan recursos sobrehumanos sino la astucia) “Cuentos de bandidos y ladrones “Alí Babá y los 40 ladrones”

Cuentos de chascos "Una casa muy pero muy oscura” Cuentos humorísticos sobre sacerdotes “El cura y el diablo”

Cuentos mínimos “Este es el cuento de la banasta”

Cuentos de nunca acabar “El cuento de la buena pipa”

Cuentos de fórmula

Cuentos acumulativos y de encadenamiento “El pollito de la avellaneda”

**Los cuentos de animales** son aquellos en los que los animales son protagonistas. No se incluyen en ellos los seres humanos transformados por encantamientos, en animales. Son personajes que comparten el espacio con el hombre. Estos cuentos se originaron en el neolítico cuando el hombre evolucionó de tribu nómada y cazadora a sociedad agraria y sedentaria.

El clima en estos cuentos suele ser cordial, irónico y alegre. Los animales se tratan de sobrino, tío, socio, aunque sean enemigos. Desarrollan tareas humanas y representan características de las personas. Por ejemplo, el león, el puma, el tigre representan a los poderosos; el sapo es el exagerado, el mentiroso, el que inventa historias para sobresalir, etc.

El animal pequeño siempre gana al grande, el astuto al feroz, el doméstico al salvaje, el herbívoro al carnívoro, el hombre a los animales. Puede ocurrir que un animal grande gane a varios pequeños porque éstos se pelean entre sí, en lugar de ponerse de acuerdo para enfrentar al grande.

**El cuento maravilloso** está emparentado con el mito que en el mundo antiguo tenía el objetivo de transmitir enseñanzas a los recién iniciados. En un mundo donde se mezclaban seres humanos comunes con dioses y héroes, el mito servía como enseñanza a los seres humanos para enfrentarse a las pruebas de la vida, a la muerte y a la resurrección.

Actualmente el nivel de significación trascendental está perdido, aunque continúan transmitiendo esos “mensajes” sagrados, según Mircea Eliade. Ahora se los considera cuentos, los cuales se caracterizan por la ambigüedad, la pluricidad, el sentido poético y simbólico, por lo tanto el receptor de estos cuentos no debe aprender un mensaje mítico sino realizar interpretaciones personales. Es indudable, sin embargo, que el conocimiento de estos cuentos significa la incorporación a una cultura determinada.

Los cuentos maravillosos presentan situaciones prodigiosas en las cuales pueden aparecer objetos mágicos (lámparas, alfombras, anillos), costumbres insólitas (comer chicos, matar mujeres, pactar con el diablo), personajes maravillosos (dioses, brujas, hadas) que viven junto a personajes sin atributos mágicos pero que conviven naturalmente con éstos (el hijo menor, la princesa, el sastrecillo, el rey, etc.)

Los cuentos maravillosos presentan en su estructura tres elementos principales: la carencia, la pérdida o la fechoría inicial que debe soportar el héroe; sus acciones para acabar con la fechoría, la pérdida o la carencia y por último el desenlace feliz. Esta estructura básica está presente en todos los cuentos tradicionales pero más marcada en los maravillosos donde el personaje principal tiene todos los atributos del héroe en oposición a su oponente que suele tener muchísimos defectos. Otro elemento propio de la estructura es la triplicación de los hechos que concluyen con la tercera vez que se repiten (Se engaña a alguien tres veces, se va a un lugar tres veces, se deben superar tres pruebas).

**Los cuentos religiosos** son aquellos en los que aparecen personajes bíblicos en situaciones no relacionadas con los hechos narrados en la Biblia, ni relacionados con esos lugares en los que vivieron mientras predicaron la palabra de Dios. Se mantienen los milagros o acciones maravillosas, como por ejemplo la virgen aparece en pueblos de nuestro país y concede deseos o Jesús realiza milagros en objetos o personas que no aparecen en la Biblia.

Otra característica es el humor, puesto que a todos los personajes se los presenta en situaciones graciosas. Las acciones originales han perdido el nivel de significación religioso lo mismo que sucede en los cuentos maravillosos con respecto al mito.

**Los cuentos novelescos** son aquellos considerados como desprendimientos de los temas de novelas de caballería. No aparecen elementos maravillosos puesto que los personajes se defienden con sus propias armas: sus cualidades naturales o su sentido común.

**Los cuentos de personas** son aquellos en los que intervienen seres humanos pero no aparecen elementos fantásticos o maravillosos. Surgen a partir del asentamiento de las primeras tribus primitivas y del reparto de tierras, cuando aparecen las primeras diferencias sociales.

Predominan los motivos paródicos y humorísticos. Se incluyen los chistes y las costumbres de distintos pueblos. Los tontos son los que triunfan al final del cuento puesto que el poderoso les quiere quitar lo poco que tienen: su dignidad. Los pícaros triunfan frente a los ambiciosos que creen estar haciendo un buen negocio a costa de otro. Los mentirosos juegan con otros tan mentirosos y exagerados como ellos. Los bandidos son burlados por personas comunes que se quedan con sus tesoros.

**Los cuentos de fórmula** se caracterizan de esta manera no por el contenido sino por la estructura que hay que tener en cuenta para narrarlos, por lo tanto su clasificación no está relacionada ni con los temas ni con el tipo de personajes que aparecen en ellos, puesto que se pueden acumular animales, objetos, personas, situaciones.

Los cuentos mínimos enuncian en una frase a los personajes y su acción, cerrándose en la siguiente frase como conclusión o desbaratamiento del relato. Tienen una conclusión inmediata o un corte rápido.

Los cuentos de nunca acabar parten de una información elemental que hace las veces de introducción al cuento, concluyen con una pregunta, el que escucha tiene que contestar y se inicia de nuevo la narración del cuento.

Los cuentos acumulativos, de encadenamiento y repetitivos se caracterizan por ir acumulando diversos elementos hasta construir una serie, repitiendo en cada avance todos los elementos acumulados de la serie. En un momento el avance se corta y se inicia la desacumulación.

Podemos presentar la estructura de los cuentos acumulativos de la siguiente manera:

Cuentos acumulativos

Fórmula de inicio Anuncio Complicación Resolución Fórmula de cierre

Personajes Sucesos repetidos Palabras Desacumulación

encadenados repetidas

Acumulación

Por ejemplo si se presentara un plan del cuento “La gallinita colorada”

La gallinita colorada

Fórmula de inicio Anuncio Complicación Resolución Fórmula de cierre

La gallinita

encuentra en La gallinita Decide comerse

el patio un grano pide ayuda sola el pan, después

de trigo. a distintos animales de trabajar tanto.

de la granja para realizar

distintas acciones con el trigo.

**Personajes Sucesos repetidos Desacumulación**

**encadenados**  Los animales sí quieren comer

Gato Acumulación el pan pero la gallinita se lo come sola.

Pato Pide ayuda para sembrar el trigo

pero nadie quiere ayudarla y usan distintas excusas.

Perro Pide ayuda para cortar el trigo.

Pide ayuda para moler el trigo.

Pide ayuda para amasar el pan.

Pide ayuda para comer el pan, aquí todos sí quieren hacerlo.

**Palabras repetidas:** “y ahora quién podrá ayudarme”, “yo no”, “yo no puedo”, “yo tampoco”, “Lo haré yo misma”.

La estructura mítica del héroe

Juan Villegas

Sorprende advertir que en numerosas obras literarias suele darse una situación básica similar: el protagonista descubre que el sig­nificado de su existencia no se satisface en su lugar de origen y que debe abandonarlo - generalmente, por medio de un viaje, real o simbólico-, después de una sucesión de experiencias variadas que lo harán aceptar una forma de vida diferente o que le permitirá la vuelta a su lugar inicial con un conocimiento o sabiduría.

Esos elementos comunes en la novela moderna nos permiten hablar de que los autores incorporan, consciente o inconscientemente, una estructura mítica fácilmente advertidle en las leyendas de los pueblos primitivos y en los cuentos tradicionales y que constituyen la columna vertebral de los "héroes" legendarios y sus peripecias. Muchas obras latinoamericanas se aproximan o sustentan en el trasfondo mítico, ya que en vastas áreas de esta región lo natural, por ejemplo, es no distinguir realidad objetiva y realidad mágica como ocurre también en los espacios propios de leyendas y cuentos tradicionales.

El héroe moderno, sin vivir la aventura al modo maravilloso, desencadena su existencia en otra dimensión­ de lo mágico o de lo real, y al hacerlo recurre a instancias y motivos que nos vienen de la más remota antigüedad y que la imagina­ción exige, como condiciones esenciales de la aventura.

El héroe pasa por distintas etapas:

1- E1 héroe abandona su forma de vida: surge alguien o algo que induce al héroe a cambiar de vida. La salida implica la necesidad de enfrentarse a aquello que no lo deja crecer, como enfrentarse a enemigos poderosos, superar miedos o traumas, lograr algo más que una existencia rutinaria y sin sentido. Simbólicamente aparece una situación u objeto que representa el momento del abandono, lo cual correspondería el cruce del umbral.

2- Esta etapa significa la adquisición de experiencias, es decir realización del viaje generalmente desarrollado en un camino donde hay obstáculos, dificul­tades, situaciones favorables que le irán develando un nuevo sentido para su vida o un sistema de valores diferentes. Aquí se hace posible en enfrentamiento con el oponente (simbólico), no ya como posibilidad sino como realidad.

3- Etapa del retorno, en el que el protagonista lleva consigo un bien preciado, que puede ser la sabiduría adquirida por la aven­tura, las nuevas experiencias que sirven como forma de integración de la sociedad que dejó. Puede ocurrir que la aventura sólo lo beneficia exclusivamente a él, obteniendo una verdad con la que ha de vivir, para bien o para mal, negándose a llevar esa verdad a la sociedad. También está la posibilidad de que el héroe se niegue retornar a la tierra de la cual partió porque encontró su lugar en ese nuevo ámbito espacial o psicológico.

AVENTURA Y PAISAJE EN LOS CUENTOS

Fernando Savater

Si tuviésemos que sintetizar en pocas palabras el mensaje general de los cuentos, el meollo más significativo de las leyendas maravillosas, la lección briosa de los relatos de aventuras, esas pocas palabras podrían ser: vocación de independencia, arrojo y generosidad. Cantan los cuentos la confianza perpleja y acechada, fi­nalmente jubilosa, del hombre en si mismo. O de cada hombre en si mismo y de los hombres en lo que todos los hombres tienen de humano. Esa confianza es más fuerte y más honda que la búsqueda a toda costa del "final feliz".

Aunamos aquí a sabiendas de su relativa y demasiado patente heterogeneidad cuentos, leyendas, poemas épicos y novelas de aventuras, cuantas formas de ficción dan priori­dad a la acción sobre la pasión, a lo excep­cional sobre lo cotidiano, al viaje sobre la permanencia, a lo iniciático sobre lo costumbrista, a lo ético sobre lo psicológico, a la riqueza de la invención sobre la fidelidad de la descripción. Después de todo, muchas de nuestras clasificaciones literarias tienen más utilidad académica que pertinencia real­mente significativa; como bien dijo Lope de Vega en La Filomena: "En tiempo menos discreto que el de ágora, aunque de hombres más sabios, llamaban a las novelas cuentos". Cuentos los llamaremos también aquí, aunque ni pretendamos disputar su discreción al siglo ni aspiremos a ser toma­dos por sabios. Es de los cuentos de lo que queremos tratar, de los cuentos que ilustran los ensueños de los niños y perfilan el vigor de los adolescentes, pero que nos acompañan sin deserta a todo lo largo de nuestra vida.

Hemos hablado de independencia y arrojo; es decir, de salir fuera, de romper con el calorcillo adormecedor y rutinario de un hogar donde el alma se constituye pero también se esclerotiza y asfixia. Palpita en los cuentos la constante tentación de la intemperie. Y recordemos que “tentación” es lo que atrae y repele juntamente, lo que seduce y espanta. El protagonista del cuento suele querer salir a “correr mundo”, a ver qué hay más allá de las montañas, en algunas ocasiones, quiere descubrir lo que es el miedo, presintiendo que el lugar del miedo son los confines del espacio y que todo lejano horizonte se prestigia con un halo tenuemente pavoroso, pero sabiendo también que el alma del hombre para alcanzar la estatura que merece, debe afrontar al menos una vez el pánico a lo remoto. El hogar no basta: si el joven aventurero no lo abandona, nunca sabrá lo que es el miedo, conocimiento indispensable para su maduración, ni siquiera conocerá la nostalgia, algo que le hace aún más falta si cabe. Sin noticia del miedo ni de la nostalgia, nada podrá saber tampoco de la forma humana de habitar un hogar, que supone, ante todo, haber vuelto.

El niño vive en una casa que aun no se ha ganado, en un marco de reglas y preceptos, para él tan irremediables y tan poco elegidos como las mismas leyes de la naturaleza. Debe distanciarse del hogar para poder volver a él dándose cuenta y sentarse junto a un fuego encendido con la brasa que él mismo haya traído de lejos, robada de algún remoto volcán. Correr mundo es correr riesgos, asumir la posibilidad de perderse, ofrecerse una ocasión de extravío. Quien no ha estado alguna vez perdido, completa y atrozmente perdido, vivirá en su casa como un mueble más y ni sospechará lo que de hazaña y con­quista tiene el sosegado edificio de la coti­dianidad. Pero el niño lo adivina y es por amor a la casa que un día será suya, por fe en el hombre que el destino le hará ser, por lo que cierto día abandona silenciosamente el hogar de sus padres al despuntar el alba, con un hatillo al hombro, para partir hacia el horizonte distante y hacia el miedo aun desco­nocido.

Cada hogar es el resultado de una aventu­ra, pero para el niño se trata de una aventura de otro. Debe alzarse contra una rutina que para él no presenta más que el rostro apático de lo mecánico. Y es que nadie puede transformar definitivamente la vida para él y para sus descendientes, como el sueño omnipotente del héroe fundador: el sereno esplendor conseguido por el mayor esfuerzo y la más denodada audacia, el orden trama­do por la astucia a la que ningún monstruo ni catástrofe desalientan, redimen ciertamente a quien los logra pero esclavizan en la reiteración de lo idéntico a su progenie. La lección de los cuentos es que no basta sen­cillamente con ser heredero: todo legado ha de reconquistarse, ha de ser perdido para que pueda ganárselo triunfalmente de nuevo.

Es la fidelidad al esfuerzo de los padres lo que lleva a la rebelión contra ellos: independizarse, sublevarse incluso, es haber entendido lo que de voluntad humana hay en el orden y lo que comporta de forma elegida, no simplemente sufrida o tolerada. Los cuentos nos hablan de jóvenes héroes (el protagonista suele ser casi siempre una manifestación del arquetípico puer aeternus, el adolescente que guarda la disponibilidad cu­riosa y lúdica del niño junto a la vocación formadora e instituyente del padre) capaces de reinventar nuevas formas de organización del mundo o de combatir eficazmente lo que amenaza las actuales. Y como siempre su lección es ambigua, bifronte: só­lo quien rompe con lo cotidiano merecerá tener una casa, sólo el rebelde que ante nada se doblega podrá ser un buen yerno para el rey, pero también sólo el que retorna puede decir que ha corrido mundo y sólo en el so­siego de la rutina reinventada puede digerir­se provechosamente la revelación del pavor.

El niño sale a correr mundo; la mañana es nueva y fresca, el campo se estira recién la­vado, el viajero cierra tras de si la puerta de su casa y comienza la marcha, Los cuentos están tejidos con paisajes, tal como nosotros mismos, según la opinión shakespeariana, estarnos hechos de la urdimbre que forma los sueños. Y es que lo fundamental de los cuentos es el viaje que aleja al protagonista del ámbito cerrado de las segu­ridades familiares y le abre a lo imprevisto, a la aventura. Todos los medios son buenos para alejarse, desde los más sencillos hasta los más extraordinarios.

Caminar es bueno y tonificante, pero aún mejor calzar las botas de siete leguas que sir­vieron a Pulgarcito para huir de la persecu­ción del ogro; también pueden utilizarse los servicios de un caballo o un camello, no di­gamos de un elefante, aunque los dichosos niños para los que Julio Verne inventó dos años de vacaciones no desdeñaron cabalgar avestruces. ¿Volar? pues tampoco es cosa de hacer remilgos ni a las alas de cera que la demasiado ambiciosa proximidad al sol puede derretir ni siquiera a las garras del ave Roe que transportó a Simbad, cuanto me­nos a los globos, las cometas, el palo de una escoba mágica, la alfombra voladora, el ca­ballo Pegaso en el que llegó Perseo para salvar a Andrómeda... o las ultra sofisticadas naves interplanetarias de los hermosos rela­tos de la ciencia-ficción de hoy. Y en cuanto a la navegación, los medios no son menos diversos, pues todo lo que flota puede cumplir como barco, sea la cáscara de nuez de la princesa diminuta, la nave de papel del valiente soldadito de plomo o el ataúd mer­ced al cual salvó Ismael su vida tras el hundimiento del Pequod por la cólera de Moby Dick... sin contar que tampoco es mal pro­cedimiento cruzar los mares a lomos de un complaciente delfín o asido a la concha de una tortuga gigante.

Incluso la simple caída es una posibilidad de transpone aceptable, como comprobó por si misma Alicia al precipitarse por la madriguera que la llevó al País de las Mara­villas o esos personajes de las Mil y Una Noches que pisan donde no deben o se apo­yan en falso y van a dar a la gruta del tesoro, quizá guardado por un genio (también al Mowgli de Kipling le ocurrió algo semejan­te, pues se hundió por descuido en una ca­verna llena de pasmosas riquezas custo­diadas por una gran cobra blanca). De lo que se trata es de llegar lejos, de alcanzar cuanto antes la plenitud antidoméstica del paisaje en libertad: da lo mismo que sea la naturaleza relativamente próxima pero siempre enigmática que veo a lo lejos desde mi ventana o la tierra fabulosa a la que me arrastra un tornado —como en El mago de Oz— o mi afán exploratorio. Desde que el viaje comienza nada es corno antes, todo es exótico y cualquier cosa puede ocurrir.

Los diversos elementos del paisaje que aparece en los cuentos tienen cada cual su propia significación. No se trata de un decorado neutro o "natural" en el sentido positivista y antimágico que la modernidad le ha dado a este término, el más misterioso y fan­tástico de todos; por el contrario, el marco en que sucede la acción del cuento forma parte de la acción misma. Los protagonistas de la narración se encuentran en relación de hostilidad o alianza con los elementos de la espontaneidad natural que les circundan y éstos, a su vez, se comportan de uno u otro modo respecto a ellos. No hay una relación de indiferencia entre el paisaje y el joven hé­roe: al contrario, se trata de un vis a vis dife­renciado y sumamente cualificado, como corresponde a quien ha salido de su casa buscando la distinción y tiene que comentar mostrando su aptitud en distinguir y acep­tando ser distinguido —a veces muy peligrosamente— por las fuerzas a las que su iniciación desafía.

El protagonista del cuento tiene que afrontar al genius loci allá por donde pase, medirse con él, vencerle o convencerle. Un cierto animismo de la naturaleza es esencial a la eficacia del cuento, género que decae cuando la química orgánica y la biología molecular sustituyen al vigor arcano del numen local. Si en el mundo no están en obra más que aspectos de la causalidad fisicoquímica que la ciencia moderna nos enseña, cualquiera puede triunfar en cual­quier situación dada, siempre que posea los conocimientos precisos; pero lo que el cuen­to exige de su héroe son recursos de índole muy diferente, individualizadores al máxi­mo de toda posible victoria: sólo quien sea de determinada manera podrá saber lo que hay que saber. Se nos enseña la astucia del joven héroe, las informaciones que posee y maneja (proporcionadas generalmente por mágicos aliados a los que antes ha debido ganarse), no sirven tanto para descubrir los mecanismos de funcionamiento de lo real como para demostrar el temple y la condi­ción de quien los utiliza.

Algunos narradores contemporáneos y ciertos atisbos de crear valores "naturales" con base científica apuntan hacia una relati­va inversión de este proceso de desmitificación o, más exactamente, de desanimización del paisaje, típico del pasado siglo: ¿acaso es pura coincidencia que el inmenso éxito po­pular de Lord of the Rings de Tolkien, má­ximo exponente del cuento cuyo paisaje es plenamente animista y ético, haya coincidi­do con la extensión de las preocupaciones ecologistas y que hayan sido hippies y otros partidarios de una encendida protección de la naturaleza los primeros entusiastas de la estupenda saga de los hobbits?

Cada cultura, cada latitud, valoran diferentemente los elementos paisajísticos según representen para ellas lo exótico o lo coti­diano, Respecto a la relatividad de! exotis­mo —que es una satisfacción de nuestra facultad imaginativa tan legítima como cual­quier otra-- recuerdo una anécdota que contaba Borges; cierto japonés le relató extasiado su viaje a Persia y, corno Borges le encomiara los prodigios de la patria de Firdusi y Ornar Khayyam, el viajero repuso: "Sí, por fin me di cuenta de lo que es Occi­dente...". Del mismo modo, variará nuestra consideración mítica del mar según vivamos a su orilla o en tierra adentro y el león será para unos, bestia casi fabulosa y para otros nada más que un distinguido conciudadano. Yo sólo puedo hablar de los paisajes narrativos que formaron mi subjetividad de niño euro­peo. En primer lugar, hay que destacar el prestigio umbroso del Bosque. Para los lec­tores (o para quienes escuchamos la narra­ción) de las peripecias de Caperucita Roja, de Pulgarcito o de Hansel y Gretel, la pa­labra "bosque" es aun más misteriosa y amenazadora que la mismísima "selva". El bosque es la sede del lobo y el terreno de ca­za del Ogro; en el bosque no hay caminos válidos o todos llevan a la casa de la bruja antropófaga que acecha en su centro; es un lugar de perdición y extravío, de oscuridad hostil y zarzas que detienen con sus garras la marcha del fatigado caminante: sólo cabe esperar la colaboración de algunos pequeños animales (pájaros, ardillas, conejos...) que se alíen con los niños perdidos para guiarles hacia los lindes de la espesura o avisar a sus padres. Y más allá del bosque, que es algo así como el exotismo que el europeo tiene más a mano, el lugar aventurero mas verosímil, tendríamos que mencionar esas otras maravillas menos accesibles: el Desierto, por el que hemos vagado con Beau Geste o con los pequeños protagonistas del relato de Sienkiewicz, el Volcán, por donde des­cendimos hacia el centro de la tierra con los personajes de Verne o de donde llegó la destrucción a la decadente Pompeya de Bulwer Lytton, la Cueva en la que ocultan sus tesoros magos o reyes olvidados y que custodian dragones melancólicos o genios inge­nuos, la Nieve y los Hielos, protagonistas absolutos de las aventuras polares y tan pre­sentes siempre en la incomparable obra de Andersen (pensemos en la. Reina de las Nieves recibiendo al pequeño Kay en su géli­do palacio); la Isla que acogió la saga de Robinson y sus émulos, las Montañas, los Pantanos... y, sobre todo, el Mar. El mar de Ulises y el de Long John Silver, el mar de la sirenita y el de Moby Dick, el mar de Sim­bad y el de los capitanes intrépidos de Kipling, el mar que une y separa, permanen­te promesa de aventuras remotas y aventura en si mismo, la mayor de todas, paisaje privilegiado de la peripecia narrativa ya en su superficie tormentosa o ya en sus profundi­dades, a las que el Gran Rey Alejandro — llamado Iskander por los indosianos a quienes conquistó— descendió el primero en una campana hermética de cristal...

Por los cuentos y con los cuentos, viaja nuestra alma, y también se arriesga, se compromete, se regenera, El niño o el ado­lescente que se entregan al embrujo de la narración están desafiando en su ánimo lo inexorable y abriéndose a las promesas de lo posible. De ese insustituible aprendizaje del valor y la generosidad por vía fantástica de­pende en gran medida el posterior temple de su espíritu, la opción que determinará su vi­da hacia la servidumbre resignada o hacia la enérgica libertad.