



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

ÁREA SOCIO HUMANÍSTICA

TITULACIÓN DE MAGÍSTER EN LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

El elemento lúdico en la obra *Pequeña-pequeñita y el cazador cazado* del escritor ecuatoriano Francisco Delgado Santos

TRABAJO DE FIN DE MAESTRÍA

AUTORA: Revelo Andrade, Nadia Elizabeth

DIRECTORA: Zuin Ramírez, María Mercedes, Mgs

CENTRO UNIVERSITARIO GUALAQUIZA

2014

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE MAESTRÍA

Magister

María Mercedes Zuin Ramírez

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de fin de maestría, denominado: “Pequeña-pequeñita y el cazador cazado” realizado por Nadia Elizabeth Revelo Andrade, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, octubre de 2014

f).....

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y SESIÓN DE DERECHOS

“Yo Nadia Elizabeth Revelo Andrade declaro ser la autora del presente trabajo de fin de maestría: *Pequeña-pequeñita y el cazador cazado*, de la Titulación Maestría en Literatura Infantil y Juvenil, siendo María Mercedes Zuin Ramírez directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f).....

Nadia Elizabeth Revelo Andrade

190039877-5

DEDICATORIA

A mi Mosuro, tan lindo, tan especial y tan dulce a la vez.

A mi Sebastián, quien con su genialidad me ha enorgullecido hasta el infinito y

A mi pequeño patito, con alas tan grandes que abrazan mi corazón...

Nadia

Agradecimiento

Primeramente, desde el fondo de mi corazón quiero agradecer al Dios de amor y bondad, quien siempre ha estado a mi lado y me obsequia la vida; luego a mi familia por su apoyo incondicional, a mi mamá Lourdes quien creyó siempre en mí; a quienes laboran en la Universidad Técnica Particular de Loja, muy en especial a mi directora de tesis la Magister María Mercedes Zuin puesto que reúne las características de una verdadera docente: paciencia, inteligencia y claridad en sus ideas y que en mí vertió todas ellas para lograr la conclusión exitosa de este trabajo.

Gracias, eternas gracias.

Nadia

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
RESUMEN	01
INTRODUCCIÓN	02
1. MARCO TEÓRICO	05
1.1. Un padre generoso y prolífico: Francisco Delgado Santos, el autor	06
1.1.1. De cómo inicia su propia historia	07
1.1.2. Su obra: su misma vida	07
1.1.3. La “Pequeña-Pequeñita” tiene más hermanos	08
1.1.4. Sobre su “Pequeña-Pequeñita”, con la tinta del mismo autor	09
1.2. La narratología	10
1.2.1. Definiendo la narratología	10
1.2.2. Elementos del texto narrativo	10
1.2.3. Modos verbales	13
1.2.4. Tipos de narrador	13
1.2.5. ¿Por dónde empiezo a narrar?: la manipulación poética del tiempo	14
1.2.6. ¿Quién hace qué?: los actantes del texto narrativo	15
1.2.7. Figuras literarias: la belleza del uso de la palabra	17
1.2.7.1. La metáfora	17
1.2.7.2. La ironía	17
1.2.7.3. La metonimia	17
1.2.7.4. La alegoría	18
1.2.7.5. La hipérbole	18
1.2.7.6. La alusión	18
1.2.7.7. La geminación	18
1.2.7.8. La aliteración	18
1.2.7.9. La asonancia	18
1.2.7.10. La enumeración	18

1.2.7.11. La acumulación	18
1.2.7.12. La reticencia	18
1.2.7.13. El apóstrofe	18
1.2.7.14. La admiración	18
1.2.7.15. La exclamación	18
1.2.7.16. El dialogismo	18
1.2.7.17. La interrogación	18
1.2.7.18. La imprecación	18
1.2.7.19. La deprecación	19
1.2.7.20. La conminación	19
1.2.7.21. La dubitación	19
1.2.7.22. La anticipación	19
1.2.7.23. La paradoja	19
1.2.7.24. La comparación	19
1.2.7.25. La pragmatografía	19
1.2.7.26. La prosopografía	19
1.2.7.27. La etopeya	19
1.2.7.28. La topografía	19
1.2.7.29. La cronografía	19
1.2.7.30. La prosopopeya	19
1.2.7.31. La armonía imitativa	19
1.2.7.32. La onomatopeya	19
1.2.8. El cuento: hace ya mucho, mucho tiempo...	19
1.2.8.1. La estructura del cuento	20
1.3. La lúdica	21
1.3.1. Definiciones	21
1.3.2. El método lúdico	21
1.3.3. ¿Qué opinan los expertos?	23
1.3.3.1. ¿Para qué jugar?	25
1.3.4. Aplicación de la lúdica en la enseñanza-aprendizaje del lenguaje	26
1.3.5. El gran magister ludi (maestro de juegos)	27
1.3.6. De trabalenguas, adivinanzas y poesía infantil	28
1.3.6.1. Los trabalenguas destraban la lengua	28
1.3.6.1.1. Definiciones varias	28

1.3.6.1.2.	¿Qué caracteriza a un trabalenguas?	29
1.3.6.1.3.	¿Para qué sirve un trabalenguas?	29
1.3.6.1.4.	Trabalenguas en clase	30
1.3.7.	Adivinanzas: adivina buen adivinador...	32
1.3.7.1.	Definiciones varias	32
1.3.7.2.	¿Qué caracteriza a una adivinanza?	34
1.3.7.3.	Las adivinanzas en clase	34
1.3.8.	La leyenda: entre lo fantástico y lo real	35
1.3.8.1.	Definiendo a la leyenda	35
1.3.8.2.	Estructura de la leyenda	36
1.3.8.3.	Los aportes de las leyendas en clase	36
1.3.8.4.	¿Cómo crear una leyenda en clase?	37
1.3.9.	La poesía infantil: la “Pequeña-Pequeñita” tiene versos de Colores	37
1.3.9.1.	Definiendo poesía y su impacto en los niños	37
1.3.9.2.	La poesía y su aplicación pedagógica	38
2.	Análisis de la obra <i>Pequeña-Pequeñita</i> y el cazador cazado de Francisco Delgado Santos	40
2.1.	Reseña histórica de la obra	41
2.2.	Partes de la obra infantil y sus argumentos	42
2.3.	El espacio de la “Pequeña-Pequeñita”	45
2.4.	El tiempo	46
2.5.	Los personajes	47
2.6.	El tipo de narrador	50
2.7.	Los actantes	50
2.8.	La lúdica inmersa en los trabalenguas, adivinanzas, leyendas y poesías Presentes en la obra “Pequeña-Pequeñita”	51
2.8.1.	Los trabalenguas de la “Pequeñita- Pequeñita”	51
2.8.2.	Las adivinanzas de Gabriela	52
2.8.3.	La “Pequeña-Pequeñita” tiene leyendas muy bonitas	53
2.8.4.	La historia de Gabriela transcurre entre la poesía	55
2.9.	El aporte extra de la obra	56
2.9.1.	Recursos literarios presentes en la obra	56
2.9.1.1.	Adjetivación	56
2.9.1.2.	Comparación	56

2.9.1.3. Enumeración	56
2.9.1.4. Interrogación	57
2.9.1.5. Onomatopeya	57
2.9.1.6. Exclamación	57
2.9.1.7. Admiración	57
2.9.1.8. Personificación	57
2.9.1.9. Metáfora	58
2.9.1.10. Reticencia	58
2.9.1.11. Sinestesia	58
2.9.1.12. Hipérbole	58
2.9.2. Valores humanos presentes en la obra	58
2.9.2.1. Amor: "...yo no sé historias de amor, yo solo amo..."	58
2.9.2.2. Valentía: "...¿Y si puedo jugarlo no lo harás?..."	58
2.9.2.3. Creatividad: "...hervía agua en el perol y echaba dentro los chalecos de Pe-Pedro..."	59
2.9.2.4. Amistad: "...Misirinshica era su compañera inseparable..."	59
2.9.2.5. Arrepentimiento: "...me siento muy avergonzado de mi conducta anterior..."	60
2.9.3. Llevando a Gabriela a la escuela: sugerencias para aplicar los elementos lúdicos en clase	60
2.9.3.1. Los trabalenguas	60
2.9.3.2. Las adivinanzas	60
2.9.3.3. La poesía	60
2.9.3.4. Las leyendas	61
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62
3.1. Conclusiones	63
3.2. Recomendaciones	64
4. METODOLOGÍA	65
4.1. Contexto	66
4.2. Muestra y población	66
4.3. Métodos, Técnicas e instrumentos	66
4.4. Diseño y procedimiento	67
4.5. Recursos	67

5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	69
6. ANEXOS	74
6.1. Taller de poesía No. 01	75
6.2. Taller de poesía No. 02	76
6.3. Taller de adivinanzas No. 01	77
6.4. Taller de leyendas No. 01	78
6.5. Taller de trabalenguas No. 01	80
6.6. Portada de la obra “Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado”	81
6.7. Proyecto	82

RESUMEN

El presente trabajo analizó a la lúdica inmersa en el cuento *Pequeña pequeñita y el cazador cazado* del autor ecuatoriano Francisco Delgado Santos, quien a través de divertidas adivinanzas, complicados trabalenguas, hermosas leyendas y poesías nos permitió disfrutar de la belleza de la palabra así como admirar los valores humanos que los personajes poseían.

El objetivo principal fue identificar y analizar los elementos lúdicos y sus implicaciones como la riqueza léxica, narrativa, descriptiva y los valores humanos presentes en la obra ya mencionada; demostrando que la buena literatura tiene implícitos elementos didácticos de los que como docentes podemos aprovecharnos y no sentir el cansancio que produciría muchas veces el leer una obra que fue creada para “enseñar” pero que carece de los elementos que realmente capturan la atención del joven lector.

Se analizaron los elementos lúdicos y su posible aplicación en el aula, todos ellos con ejemplos ricamente dispuestos por el autor y se sugirieron estrategias de uso de los mismos o de nuevos creados ya por los lectores, en especial docentes que laboran con niños de los primeros años.

PALABRAS CLAVE: lírica de tradición oral, lúdico, método lúdico, trabalenguas, adivinanzas, adjetivos, valores humanos, leyendas populares, sentimientos, imaginación, poesía infantil, descripción, moraleja.

ABSTRACT

The present job analyzed to the ludic immersed in the tale *Pequeña pequeña y el cazador cazado* from the Ecuadorian writer Francisco Delgado Santos, who through funny riddles, complicated tongue-twisters, beautiful legends and poetry he permitted us to enjoy of the beauty of words and also admire the human values which the characters owned.

The main objective was to identify and to analyze the ludic elements and their implications such as the narrative, lexical, descriptive wealth and the human values present in the story we mentioned above; it proved that the excellent literature has implicit didactic elements which teachers can take advantage and don't feel the tiredness that a book created only to teach usually can cause, due to the lack of the elements which really can capture the young reader's attention.

The ludic elements were analyzed and their possible application in the classroom, all of those were very well prepared by the author and some strategies were suggested to use them or new ones created by the readers, especially by teachers who work with children from the first years of basic education.

KEYWORDS: lyrical poetry of oral tradition, ludic, ludic method, tongue-twister, riddle, adjectives, human values, popular legend, feelings, imagination, children's poetry, description, moral.

Introducción

La educación es un continuo cambio, un crecer y un mejorar que avanza sin detenerse y, los modelos pedagógicos son también múltiples y variados. Hemos evolucionado para mejorar la calidad de la enseñanza-aprendizaje y no hay duda que para llegar más y de manera superior a nuestros alumnos.

Ha sido siempre una constante preocupación del docente el buscar una mejor manera de ingresar en la mente del niño, del joven, de quien aprende para lograr que los conocimientos sean puestos en práctica y no únicamente memorizados, para esto es necesario que el docente haga uso de todo su bagaje de conocimientos y los mezcle con su creatividad e iniciativa, sin temor a volverse niño para ponerse a la altura de sus alumnos.

Continuando con la idea, Martínez, L. (2008) hace referencia a lo importante de introducir métodos que ayuden a lograr los objetivos de la enseñanza, “elevando la calidad en la educación”; y para salvaguardar el mencionado objetivo es que se emprendió con el trabajo de tesis: “El elemento lúdico en el cuento *La pequeña-pequeñita y el cazador cazado*” del escritor ecuatoriano Francisco Delgado Santos; en donde la lúdica aparece como auxiliar que conecta la belleza literaria con la ciencia y con el verdadero aprendizaje inmerso en el texto; el cual puede ser aplicado en la resolución de conflictos de la vida diaria, porque en verdad al jugar se aprende y se crea.

Es por esto que el aspecto lúdico ha destacado en el sistema educativo, en especial en los primeros años, en donde el aprender se potencia cuando se usan juegos, el niño tiene un espacio conocido para insertarse en el nuevo conocimiento: como un camino tantas veces recorrido y disfrutado para llegar a nuevos mundos...

Lamentablemente, algunos maestros a veces olvidan cuán importante es acercarse a sus niños desde sus mismos niños interiores, ponerse del tamaño de sus alumnos, aunque esto implique doblar sus piernas para verlos a las caras, jugar y divertirse, sin temor, solo por el hecho de que el aprendizaje no debe ser aburrido ni llevar el ceño fruncido.

Y es precisamente cuando el encontrar Literatura Infantil de calidad que nos permita aplicarla en el aula, es como encontrar un rayo de sol en la noche oscura, nos permite también mostrar la sonrisa de la educación a través de la observancia de la belleza de la palabra; es así como el cuento *Pequeña-pequeñita y el cazador cazado* llegó para iluminar ese aspecto lúdico que como docentes olvidamos.

Y es como de la mano del escritor Francisco Delgado Santos, creador y padre de la obra ya mencionada y de muchas más que han regalado a la patria chica y a nuestro universo una

muestra de que a través del juego de palabras se puede aprender y se puede divertirse; que nos paseemos por “el lejano poblado de Maravillatequetemaravillarás”(Delgado, F., 2004, p.9) con la compañía de Pequeña-Pequeñita, de su gentil Misirinshica, de Pedro Sandro Cedro y su peculiar forma de hablar; de la bondadosa madre de la niña y de personajes en realidad asombrosos que nos retan a mejorar y ponen en juego nuestra capacidad para elegir siempre el bien, resaltando el amor como el bien supremo que nos liberará de males y nos permitirá lograr nuestros objetivos.

Así entre rimas, poesía, trabalenguas, adivinanzas, retazos de leyendas populares multicolores que adornan la gran manta de la belleza estética de la narración de Delgado, valores humanos como la valentía y el amor que mezclados con la imaginación en dosis altísimas y dulcísimas es que sale limpio, puro y juguetón el aprendizaje, ese que nace del corazón.

Mediante este estudio se pretende facilitar al docente con las herramientas necesarias para la enseñanza y mejoramiento del lenguaje, para compartir, y lo más importante llevarlo a la práctica para solucionar conflictos de la vida diaria y ayudar a nuestros semejantes como lo hizo *Pequeña-Pequeñita*, mezclando valores y moralejas intrínsecas que nos ayudan al Buen Vivir.

Se debe mencionar que esta investigación tendrá un enfoque cualitativo, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como se la experimentó, ampliado con los criterios de especialistas en el tema que plasman su pensamiento en sus obras; esta investigación cualitativa toma como base el análisis de opiniones, conceptos, entrevistas, tesis, argumentos recopilados bibliográficamente o a través de entrevistas.

Adicionalmente, este trabajo de grado documental, hemerográfico, bibliográfico no estará sujeto a comprobaciones estadísticas ni aplicado a estudiantes; nos centraremos únicamente a la opinión acertada de especialistas en el tema, ya sea a través de libros, opiniones, entrevistas, análisis intertextuales, entre otros; por lo que no intervienen muestras de población ni grupos de personas para su realización, pero sí nos permitirá hallarle más finales a la pequeña heroína e incluso llevarla a la escuela...

Y sean precisamente los docentes, quienes al sumergirse en las aguas límpidas de la imaginación y del trabajo fecundo, lleven a Gabriela de la mano a su escuela y se la presenten a sus niños en las miles de formas diversas, dependiendo de su capacidad creadora de hacer de su hora de clase el espacio propicio para enseñar y aprender de manera divertida.

1. MARCO TEÓRICO

“...a quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga un puesto en el proceso educativo; a quien tiene confianza en la creatividad infantil; a quien sabe el valor liberador que puede tener la palabra. «Todos los usos de las palabras para todos» me parece un buen lema, tiene un bello sonido democrático. No para que todos seamos artistas, sino para que ninguno sea esclavo.”

GIANNI RODARI

1.1. Un padre generoso y prolífico: Francisco Delgado Santos, el autor

1.1.1. De cómo inicia su propia historia

La “Pequeña- Pequeñita” tiene también un padre además de *Pedro Sandro Cedro*, y es aquel que vida le dio. Pero ¿su misma vida dónde inició? Diremos que el buen Dios permitió que este gran autor naciera en Ecuador, específicamente en Esmeraldas en el año de 1950, posteriormente sus padres lo inscribieron en Cuenca, cuna también de grandes poetas y escritores que le han dado un brillo inmenso a esta patria, pequeña de extensión, pero que posee luminarias en todo el amplio cielo universal.

Francisco fue llevado a Quito, en donde actualmente reside, pero también su mente y corazón guarda recuerdos de su paso por West Hampton Beach (USA), Río de Janeiro (Brasil) y Bogotá (Colombia); lugares en donde su gran capacidad, inteligencia y creatividad le llevaron a laborar y a dejar parte de su vasta creación con entrega y verdadera pasión hacia lo que demuestra amar: la literatura, amplia y eterna.

1.1.2. Su obra: su misma vida

El autor es un estupendo dador de vida de grandes personajes de ensayos, poesías y narración; entre sus múltiples ocupaciones, siempre ha sabido dar valor a la lectura, a la literatura infantil, a la lírica tradicional ecuatoriana. Publicó gran cantidad de su obra en periódicos y antologías, pero su gran obra no se detiene en nuestro país, sino que se amplía hacia Latino América y de allí hacia el mundo.

Uno de sus logros más destacados es la creación del Sistema Nacional de Bibliotecas (SINAB) y dirigió durante diez años la Sección Ecuatoriana de IBBY.

Siguiendo con la interminable lista de su trabajo incansable y tan fructífero, se muestran grandes logros como la aprobación del Proyecto Nacional de Literatura Infantil por parte del Ministerio de Educación y Cultura, la cual engendró la creación del Departamento de Cultura para Niños, del que fue su primer Director; la creación de la colección “Premio” (primera serie editorial de literatura infantil ecuatoriana); y la ejecución del proyecto “Casitas de lectura” (primer proyecto nacional articulado de mediación y promoción lectoras).

Dentro de sus alcances y reconocimientos está la obtención del Premio Jorge Carrera Andrade de Poesía Juvenil en 1964; en 1973 ganó el Primer Premio en el Concurso Nacional de Relato “Fiesta de las Flores y las Frutas” (Ambato); en 1974 ganó el Premio Nacional de Relato para Niños “Cincuentenario del Diario El Mercurio” (Cuenca); en 1977 ganó el Primer Premio de Ensayo sobre Literatura Infantil organizado por el Municipio de Guayaquil; en 1999 ganó el Concurso Darío Guevara de Cuento para Niños con *Mi amigo, el abuelo*; en 2005

ganó el Premio Darío Guevara de Poesía con *El mundo que amo*; y en 2007 ganó el Premio Darío Guevara de Novela con *La pelea*. Delgado, F. (2011)

Adicional a tan premiada carrera, era lógico que su conocimiento del mundo literario le lleve a compartir su obra y saberes como conferencista invitado en los Congresos Mundiales de Chipre y Cartagena, organizados por la IBBY en 1984 y 2000.

De igual manera ha sido profesor de Literatura Infantil y Juvenil en la Maestría en Literatura, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. En el 2009 elaboró, para la Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL, conjuntamente con el Dr. Galo Guerrero Jiménez, el proyecto de Maestría en Literatura Infantil y Juvenil, en donde actualmente ilustra y acompaña en el camino del descubrir y defender el espacio ya conquistado por la LIJ a tantos que incursionamos en este campo.

1.1.3. ***La “Pequeña -Pequeñita” tiene más “hermanos”***

Las obras del escritor Francisco Delgado Santos son abundantes y cada una abarca un tema distinto y tan interesante, como tender una inmensa red sobre un océano y capturar a todos los peces, para acariciarlos, sentirlos y volverlos a su mundo.

Entre poemas, narraciones, cuentos, cuentos en verso, ensayos, relatos, bibliografías y estudios, la vida de Francisco se ha matizado de mucha belleza en la palabra escrita y oral, prueba de ello, son los “hermanos” mayores y menores que nuestra heroína y motivo de estudio tiene:

Atardecer sentimental (poesía, 1966).

El color de la tierra (poesía, 1977).

Mundo de la literatura infantil (ensayo, 1979)

Memorias de un adolescente (relatos, 1981)

Ecuador y su literatura infantil (estudio y bibliografía, 1983)

Cuentos para niños (relatos, 1987).

Taca Taca Tan (poesía, 1988).

Poesía infantil del Ecuador (antología, 1989).

Contribución al estudio de la literatura infantil latinoamericana (estudio, 1990).

El Reino del Arco Iris y otros cuentos para niños (relatos, 1992).

Matapiojito (colección de lírica ecuatoriana de tradición oral, 1994).

Aproximación a la lectura (estudio, 1995).

Cuando atacan los monstruos (cuento, 1996).

Animemos la lectura (propuesta pedagógica, 1998))

Mi amigo el abuelo (cuento, 1999).
Pídola Dídola (colección de lírica ecuatoriana de tradición oral, 2000).
Un enano y un gigante (cuento en verso, 2001).
¡Qué chiste! (colección de picaresca ecuatoriana de tradición oral, 2002).
Pequeña- Pequeñita y el cazador cazado (cuento, 2004).
Los sueños de Natalia (cuento en verso, 2005).
El mundo que amo (antología de poesía infantil iberoamericana, 2005).
El preguntón (colección de picaresca ecuatoriana de tradición oral, 2005).
Mirada dentro, palabra fuera (variaciones sobre el tema de la lectura, 2006).
La pelea (novela para preadolescentes, 2007)
El día que me quieras (antología de poemas de amor, 2008).
Historias chiquititas (cuentos en verso, 2008).
Tener una familia (cuento en verso, 2009).
Quepeseperapa (acertijos y adivinanzas para lectores inteligentes, 2009).
Inolvidables (antología de poesía universal para niños, 2009).
El niño que amaba las estrellas y otros cuentos para niños (relatos, 2010).
Los lápices mágicos de Andrea (cuento en verso, 2011).
Los trabajos del Señor (recreación de un fragmento del Génesis, 2011).
¿Y qué nombre le pondría...? (poesía para niños, 2011).
Palabritas (poesía para niños, 2011).
Cantos de mar y sol (poesía para niños, 2011).
Entrevista en las alturas (cuento en verso, 2011).
El regreso (cuento, 2012).
Estrategias de promoción lectora (ensayo, 2012).
Hoy es Navidad (cuento, 2012).
Sara, la portadora del maíz (cuento, 2012).
Ya sé lo que quiero ser de grande (cuento, 2012).

1.1.4. Sobre su “Pequeña- Pequeñita”, con la tinta del mismo autor

Se sintió gran emoción al recibir la aceptación del maestro Francisco Delgado Santos de contestar a un breve cuestionario enviado a su correo, el mismo que abarcaba las inquietudes sobre su cuento, que permite el capturar la atención del lector y lo lleva a la meditación sobre la grandeza de las palabras y el juego condensados en el texto. A continuación se muestra lo que el autor contestó:

1. — **¿Estaba consciente de que en su obra la parte lúdica estaba presente?**

—Sí. Mi intención fue escribir un texto tralalingüístico de principio a fin, en el que, además, tuvieran presencia elementos de la lírica y la narrativa de tradición oral del Ecuador.

2. — **¿Qué le motivó a escribir sobre la “Pequeña- Pequeñita”?**

—Fue un pedido que me hizo Rubén Guarderas, el Director del Ballet Ecuatoriano de Cámara, que deseaba llevar a la escena una obra ecuatoriana para niños.

3. — **¿Existe una pequeña pequeñita en la vida real?**

—Efectivamente, y es de las cinco hijas que Dios me ha dado, que en su momento fue pequeña, traviesa e inteligente, y a quien está dedicada la obra.

4. — **¿Pedro Sandro Cedro y la rima que existe ya desde el nombre, fue todo planeado para darle a la obra ese toque divertido o cómo nació?**

—Fue planeado, para añadir una dosis de diversión al juego lingüístico.

5. **¿Considera usted que la lúdica es necesaria en la enseñanza-aprendizaje?**

—Sí. Los clásicos manifestaban que se debía "enseñar deleitando".

6. **¿Los tralenguas, las rimas, las adivinanzas que están dentro de la obra, qué papel juegan en el lector de acuerdo a su criterio de creación?**

—Un doble papel: el de divertirlos y el de reforzar su identidad con elementos propios de la cultura popular.

7. — **¿Cómo crea ud un tralenguas?**

—De la misma manera en que escribo un poema, pero demorándome un poquito más y jugando con las diferentes letras del abecedario, especialmente con las vibrantes y fricativas.

8. — **¿Cuál es su motivación para escribir adivinanzas?**

—Ofrecer a mis lectores un tipo de texto que les haga pensar y jugar.

9. — **¿Cómo influirían en la mente infantil, de acuerdo a su criterio, los valores humanos como la valentía y el amor filial destacados en su libro?**

—Los niños se enamoran de los personajes y tratan de imitar sus comportamientos.

10. — **¿Es divertido crear para niños? ¿Por qué?**

—Si uno hace lo que le gusta, su trabajo siempre será divertido.

Y es así como de forma breve y directa, proyecta su pensamiento sobre la obra en mención, en la que sin duda vertió gran parte de su inagotable talento.

1.2. La Narratología

1.2.1. Definiendo la narratología

Infante A. y Gómez J. (s.f.) definen a la narratología de forma breve aduciendo que es una “disciplina que se ocupa del discurso narrativo en sus aspectos formales, técnicos y estructurales” (p. 02). De esta manera se refieren a que ésta se encarga de normar la producción de los varios tipos de textos en los que la narración de hechos reales o imaginarios es justamente su objetivo.

Pero es necesario mencionar que la narratología nos muestra la acción de narrar, y ésta a su vez es definida por los autores citados previamente como el contar los acontecimientos que suceden en un periodo de tiempo, los cuales producen un cambio en el mismo inicio de la narración, nos muestran que el génesis del relato contado variará para mejorar o empeorar, dependiendo del tipo de narración a la que pertenezca.

Si es que nos referimos a los cuentos, motivo de este trabajo, éstos en verdad son cortos y su final, generalmente, es feliz; y el bien siempre triunfa sobre el mal, como veremos más adelante cuando enlistemos las cualidades de un cuento infantil.

Para complementar estos conceptos, García, J. (2004) nos menciona que es la “representación semiótica de una sucesión de acontecimientos” (párr. 02). Esto nos señala que los hechos o acciones se dan de forma relacionada, que tiene una lógica aunque no siempre se den en forma lineal, esto también depende del tipo de narración.

1.2.2. Elementos del texto narrativo

El texto narrativo cuenta con varios elementos, los cuales le aportan la veracidad y credibilidad a lo que se narra, aunque sean hechos fantásticos o reales; lo importante es que al lector le permitan continuar leyendo sin dudar de su existencia. Estos elementos son enlistados por Infante, A. y Gómez, J. (s.f.):

- A) Los acontecimientos: se refieren a todos los hechos que acaecen desde un inicio, en donde se presenta un hecho digno de ser narrado y de éste se desencadenan los sucesos que son variables, dichos sucesos son causados por los actores y producen determinados efectos en el desenlace de la historia. Todos estos hechos pueden o no tener un orden cronológico, puesto que es parte de la misma belleza el alterar los sucesos para poder crear varias situaciones en el lector, como la expectativa, el temor, la duda y el deseo por continuar leyendo.

B) Los personajes: Los autores citados previamente nos explican que los personajes son aquellos seres que pertenecen al mundo real o a la fantasía, quienes realizan las acciones narradas y viven cada uno de ellos, aquellos capaces de transmitir sus emociones al lector y permitirle ser parte de los que sienten.

Los personajes permiten que conozcamos su apariencia física a través del recurso de la prosopografía (descripción física) sino también nos dejan conocer su forma intrínseca de ser, manifestada a través de la etopeya (descripción de la personalidad) o ambas al tiempo en un retrato (descripción física y personalidad).

Al respecto de los actores o personajes, se dice que existen varios tipos; los cuales se clasifican tomando en cuenta los siguientes criterios, expresados por Infante, A. y Gómez, J.:

- Por su importancia en la acción:

* Principales: son los que realizan la mayor parte de las acciones. Ellos son: protagonistas, coprotagonistas o antagonistas.

*Secundarios: tienen una participación menor y actúan como complemento de los principales.

*Terciarios: son aquellos que ayudan con el ambiente, con la complementariedad de la historia

-Por su naturaleza:

*Ficticios: aquellos que no existen en la vida real, que pertenecen a la fantasía.

*Históricos: personajes que han existido en la vida real.

*Simbólicos: nos encarnan una cualidad o valor.

*Autobiográficos: esto sucede cuando el protagonista es también el narrador del relato.

-Por su profundidad psicológica:

*Planos o tipos: están poco elaborados y suelen comportarse siempre de la misma forma.

*Redondos o caracteres: son contradictorios y difíciles de encasillar en actitudes prefijadas; poseen muchos rasgos o ideas y profundidad psicológica; contribuyen a crear tensión narrativa, hacen avanzar la acción y evolucionan a lo largo de la historia.

*Colectivos: cuando se reúne un grupo de personajes que sólo puede ser explicado colectivamente.

C) El tiempo

Se refiere a la duración y al orden específico en que los hechos ocurrirán.

D) El espacio o escenario

Es el lugar en donde los hechos se desarrollan y en donde los personajes conviven y realizan sus acciones, en donde ocurre toda la trama y que sirve de base para que el lector pueda con su imaginación apoyar el contexto de su mente en donde todo toma lugar y momento, es decir que el espacio “contribuye a la verosimilitud” Infante, A. y Gómez, J. (p. 06)

Continuando con el tema, los espacios pueden ser ficticios o reales, aunque la gran capacidad narradora del autor logre que lo ficticio suene real y hasta alucinante, en donde el simbolismo pueda mostrar su huella imborrable en donde el autor puede ambientar su historia en aldeas, en países imaginarios y hasta en continentes enteros. De esta manera amplía su ambiente y el lugar en donde las acciones serán siempre más creíbles para el lector: motivo de su creación.

E) La narración

Una narración debe ser interesante, debe cautivar al lector, atraparlo entre sus fascinantes redes llenas de estrellas, de tesoros, de seres inimaginables, de bellos paisajes no creados y también debe tener cierto suspenso y una escalera narrativa que nos lleve al clímax, para luego mostrarnos un desenlace que satisfaga al lector o que le invite a crear e imaginar uno nuevo.

El camino para obtener todo lo mencionado, el autor debe organizar la acción, la sucesión de los acontecimientos, dándole una determinada estructura a la trama. Los autores ya mencionados previamente nos enumeran las siguientes estructuras:

- Estructura interna: la forman las diferentes partes en que se divide el relato y establece las relaciones que conectan a los acontecimientos entre sí.

- Ordenación lógica: ya Aristóteles, citado por los autores, señaló que la estructura básica de una narración es “Planteamiento-Nudo-Desenlace”, la cual se corresponde con la organización lógica y lineal del relato de cualquier acontecimiento.

 - *Planteamiento: en esta instancia se introducen los elementos básicos de la historia (personajes, tiempo, espacio) y se muestra la razón por la que los hechos se suceden.

 - *Nudo: es donde el relato se convierte en difícil de solucionar y los hechos comienzan a sucederse.

 - *Desenlace: nos muestra la solución del problema, gracias a las acciones de los actores; antes de éste, el momento más álgido se da y mantiene al lector al filo del asiento, ansiando saber el final.

F) La focalización

Ya Infante, A. y Gómez, J. la nominaron como visión, punto de vista o perspectiva narrativa, para mostrarnos desde donde el narrador toma lugar para cautivar el interés del lector. El

narrador, como su nombre lo indica, es quien presta su voz y conocimiento para llevar de la mano al ávido lector a través del relato. El narrador no es el autor de la obra, es únicamente su forma para dejarse ver dentro de su trabajo de creación.

1.2.3. Modos verbales:

Dentro de la página de Educación del Gobierno Español (s.f.), en donde se menciona sobre los textos narrativos, se expresa que las formas verbales precisas para este tipo de textos son:

- El pretérito perfecto simple, el cual nos permite tener una narración más clara aun de lo sucedido: llovió, volvió, al etc.
- Pretérito imperfecto de indicativo: con preferencia se lo usa en descripciones: que era, quien fue, al etc.
- Condicional simple: muestra las acciones futuras con referencia a lo ya relatado: podría, viajaría, estudiaría, entre otros.
- Presente del indicativo: nos permite relacionar el tiempo de las acciones narradas con el tiempo del relato: hacer, pelear, pensar, al etc.
- Pretérito pluscuamperfecto del indicativo: para rememorar acciones anteriores a las ya narradas: había bebido, habíamos llegado, al etc.

1.2.4. Tipos de narrador:

Al consultar a Pineda, M. y Lemus, F. (2004), hallaremos que el narrador se clasifica en cinco tipos:

- a. Narrador protagonista: los autores mencionan que esta clase se caracteriza porque el narrador habla de sí mismo usando la primera persona del singular: YO; cuenta las acciones de los personajes, sus pensamientos y experimenta lo que siente. Comulga con esta definición y la complementa Peña, M. (2010) quien menciona que suelen fundirse el autor y el narrador, pero que en verdad no son los mismos.
- b. Narrador testigo: habla también en primera persona pero para referirse a los acontecimientos que le rodean no acerca de los suyos, el relato no es interiorizado; al respecto Peña menciona que éste es solo un observador y que a través de sus palabras deja constancia de lo que ve y percibe.
- c. Narrador objetivo: habla en tercera persona de lo que puede ver fuera, no interviene ni emite su criterio, puesto que desconoce de los hechos y se rige por lo que les sucede a el, ella, ello, ellos o ellas.
- d. Narrador omnisciente: al hablar en tercera persona también, lo hace de manera tan total que todo lo ve y lo conoce, es como “un dios” (Pineda, M. y Lemus, F. 2004, p.

210) quien sabe de antemano los hechos y lo que los propició e incluso lee la mente de los personajes, como lo menciona Peña, M.

- e. Narrador en segunda persona del singular: los autores Pineda y Lemus mencionan que éste narrador es quien funciona como un nexo entre el lector y el autor del texto, puesto que se transforma en un motivador que permite al lector transformarse en el personaje para decidir sobre los actos y en otros casos es la “conciencia con los que están hablando los personajes a quienes conduce” Pineda y Lemus (p. 211)

1.2.5. ¿Por dónde empiezo a narrar?: la manipulación poética del tiempo

El tiempo en un texto no es más que la duración de las acciones de la historia, Se refiere a la duración y al orden específico en que los hechos ocurrirán, como lo menciona Peña, M. (2010) que el tiempo puede ser de tan solo minutos u horas y que el mismo desenlace de la historia se podría dar en un breve lapso, pero por la intensidad de algunos hechos, es menester del autor el explayarse en detalles y elementos de tensión, propios de los cuentos maravillosos, por ejemplo.

El tiempo según Infante y Gómez puede ser:

-Tiempo externo o histórico: se refiere a la época o momento en que se desarrolla la acción.

-Tiempo interno o narrativo: es el tiempo que abarcan los acontecimientos que transcurren en la acción. Según su duración, podemos encontrar distintos tipos de ritmo, a saber:

*Ritmo lento: cuando la acción dura días o incluso horas.

*Ritmo rápido: cuando la acción dura varios años o incluso generaciones

Con relación al tiempo en la obra, Peña, M. (2010) manifiesta que en un cuento maravilloso suele transcurrir de forma lineal o natural, es decir, los acontecimientos se suceden uno detrás de otro, a ésta disposición se la llama *ad ovo* y se traduce como *desde el huevo*, puesto que la narración transcurre de “forma natural o lineal” (Infante y Gómez), desde que se nace hasta que se sucumbe, por poner un ejemplo. Generalmente este tipo de narración sucede en los cuentos o novela infantil, como en el que es motivo de este trabajo.

Pero el mismo autor Peña, M. nos dice que cuando se inicia desde “la mitad de la cosa” (p. 72) se denomina *in media res* y esto sucede cuando el autor opta por iniciar desde el medio e inmediatamente regresa al inicio para narrar lo que sucedió antes y desencadenó el momento actual, de esta manera el lector puede entender el porqué de las decisiones tomadas por el protagonista, para luego la historia avanzar hasta llegar al final.

El autor ya nombrado, nos menciona además sobre aquella narración, preferentemente de tipo policial o detectivesca, en donde se inicia por el final y luego regresa al inicio para narrar lo que previamente sucedió, este tipo de historias dejan que como lectores sepamos el final

pero no los motivos; nos enmarca en un misterio y nos envuelve en un velo místico y atractivo de principio a fin. Estas narraciones reciben el nombre de *in extrema res*. El mismo autor aduce que la propagación de este tipo de narraciones se ha dado últimamente, debido a la gran cantidad de tecnología disponible para la infancia y la juventud, como un medio para atrapar la atención del joven lector con estas propuestas interesantes, pero ya existentes desde los años sesenta.

1.2.6. ¿Quién hace qué?: los actantes del texto narrativo

Páramo, J. (1961) nos parafrasea a Tesnière, quien en primera instancia acuñó el término *actuante* para definir a “los seres o las cosas que, a cualquier título, participan en un proceso” (p. 195) y es así como se deriva para la semiótica la palabra *actante* que designa al participante, ya sea éste una persona, un animal o una cosa.

Recordando a Greimas, se dice que el actante es quien o el que realiza una acción, de forma independiente a cualquier otro suceso, se debe aclarar que se refiere al concepto de actor que puede tener varios roles dentro del relato: héroe, villano, ayudante, etc.

Resaltaremos a tres grandes analistas de la estructura de la narración: Propp, Souriau y Greimas, quienes coinciden en los tipos de actantes, pero que los nominaron de distinta manera, como se presenta en la siguiente tabla, obtenida de Beristain, H. (1995, p. 19) en su Diccionario de Retórica y Poética:

Fig. 01 Tipos de actantes

Propp	Souriau	Greimas
Héroe	Fuerza temática orientada	Sujeto
Bien amado o deseado	Representante del Bien deseado, del valor orientado	Objeto
Donador o proveedor	Árbitro atribuidor del Bien	Destinador
Mandador	Obtenedor virtual del Bien	Destinatario
Ayudante	Auxilio, reduplicación de una de las fuerzas	Ayudante
Villano o agresor	Oponente	Oponente

Fuente: Beristain, H. (1995, p. 19)

De entre los tres mencionados, Greimas resalta con su concepción y menciona que el actante es el que realiza o el que sufre el acto. Así los actantes son seres o cosas que participan en el proceso. El sujeto está en función o está vinculado con el objeto a través del eje del deseo. El destinador se vincula con el destinatario por medio del eje de la comunicación. Tanto el adyuvante o ayudante como el oponente, son proyecciones de la voluntad del sujeto. Mientras el adyuvante, mediará como un sistema beneficioso en el cual colabora con el programa narrativo del sujeto para conseguir el objeto deseado. El oponente tratará de obstaculizar el deseo de adquisición del objeto. El villano de Propp, u oponente, combate físicamente o intelectualmente contra el héroe, tratándolo de eliminar, de acuerdo al programa narrativo. Por lo general el oponente compite por adquirir el mismo objeto de deseo, que el mismo sujeto busca.

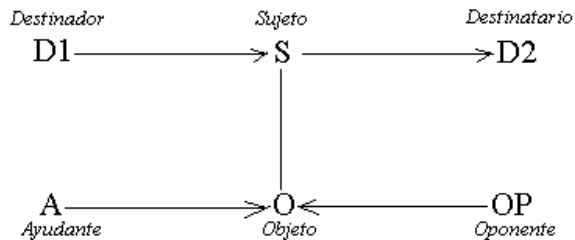
El eje destinador-destinatario es una relación performativa de *saber*. En el eje ayudante-oponente, la relación es de *poder*. En la línea sujeto-objeto la relación es de *querer*, transformándose mediante la acción performativa en *hacer*.

Tomando en consideración lo así expuesto partiremos de la clasificación establecida por Aljirdas Julien Greimas en su Semántica estructural (1984, p.p. 263-293) que menciona a los actantes del texto narrativo:

1. Sujeto: Alguien que desea algo o a alguien y lleva a cabo la acción central del relato, dirigida a la obtención de un bien material o simbólico.
2. Objeto: Se refiere al algo o al alguien que desea el sujeto y que satisface una carencia existencial del propio sujeto.
3. Destinador: es la intención abstracta que motiva al sujeto, que lo mueve a cumplir su objetivo. Es la entidad que proporciona el objeto que beneficiará o perjudicará a un destinatario.
4. Destinatario: Constituye una especie de objeto indirecto, es decir, recibe el beneficio o perjuicio proporcionado por el destinador.
5. Ayudante: El ayudante es quien auxilia al sujeto para conseguir el objeto. El Ayudante se opone paradigmáticamente contra el oponente, porque éste último cumple de auxiliador negativo. Es quien ayuda al sujeto a conseguir su deseo.
6. Oponente: El Oponente de acuerdo con Greimas, se refiere al rol de auxiliante negativo, que obstaculiza la realización del programa narrativo del sujeto. Es quien se opone a la acción del sujeto.

Así se verían estas relaciones entre los actantes en el siguiente cuadro de Beristáin:

Fig. 02 Relaciones entre los actantes



Fuente: Beristain, H. (1995, p. 20)

La frase implícita en el esquema es la siguiente: una fuerza (o un ser D1) quiere algo. Llevado por su acción, el Sujeto S busca un objeto O en provecho de un ser D2 (concreto o abstracto). En esta búsqueda, el sujeto tiene aliados A y oponentes OP. Cualquier relato puede reducirse a este esquema de base que visualiza las principales fuerzas del drama y su papel en la acción.

1.2.7. Figuras literarias: la belleza del uso de la palabra

Quintiliano, citado por Rodríguez, C. (2011) manifestó que la figura es la “configuración nueva del lenguaje con valor artístico” (p. 153) ya que desde la antigüedad el lenguaje se lo usaba con varios propósitos como el de convencer, encantar y atraer grandes audiencias, es precisamente por eso que emergen copiosamente las figuras retóricas.

El mismo Rodríguez menciona que mucho se ha hablado de diferenciar entre un tropo y una figura, pero él menciona que “todos los tropos son figuras; no todas las figuras son tropos” (p. 154); por lo tanto se mostrarán las principales figuras y tropos, empezando por la fundamental metáfora:

1.2.7.1. *La metáfora*: el autor antes nombrado nos dice que este tropo consiste en reemplazar una palabra por otra debido a su apariencia similar con la primera. En esta se omite el nexos *como* que es propio de la comparación.

1.2.7.2. *La ironía*: es cuando se sustituye una palabra o sensación por otra debido a que no se parecen o contrastan; en la práctica podemos hallarles sentido luego de haber leído párrafos o estrofas enteras, incluso de conocer sobre intertextualidad para notarlas porque muchas de éstas son muy discretas, por así decirles.

1.2.7.3. *La metonimia*: se refiere a sustituir una palabra por otra debido a su proximidad o verdadera relación. En el portal académico de la Universidad Nacional Autónoma de México, se complementa la definición aportada por Rodríguez, se menciona que una metonimia es

designar una cosa con el nombre de otra, es lo que se refiere a decir el nombre de una porción o parte del ser para referirse a la totalidad del mismo.

1.2.7.4. *La alegoría*: “es una metáfora continuada”, como lo manifiesta Rodríguez (p. 161), es decir que son varias metáforas las que van en el mismo párrafo o estrofa.

1.2.7.5. *La hipérbole*: es la exageración o disminución de la realidad, del sentido mismo de un ser.

1.2.7.6. *La alusión*: como su nombre lo dice, es la figura que muestra que al decir una palabra o frase se está refiriendo a otro ser, otro texto anterior, otra idea previa. Es como una forma de intertexto.

1.2.7.7. *La geminación*: es la repetición artística de palabras que se hallan juntas.

1.2.7.8. *La aliteración*: es la repetición de letras o sílabas y se presta para juegos sonoros lúdicos, como lo escribe el ya mentado autor. (p. 171)

1.2.7.9. *La asonancia*: consiste en la repetición de vocales en la terminación de versos, con razón se dice que una estrofa tiene rima asonante cuando solo las vocales coinciden al final de los versos.

1.2.7.10. *La enumeración*: nos muestra un continuo enumerar de aspectos del tema que se trata, la coma es utilizada para el efecto y así se resalta los atributos de un todo exponiendo sus partes, como lo menciona el portal de la Universidad de México ya citado previamente.

1.2.7.11. *La acumulación*: como su nombre lo dice acumula palabras para darle un énfasis mayor a lo que se está relatando.

1.2.7.12. *La reticencia*: es cuando una frase o texto permanece incompleto, para que el lector sobreentienda o simplemente para darle enigma al texto y dejar la idea para ser completada por quien la lee. Se caracteriza por el uso de los tres puntos seguidos.

1.2.7.13. *El apóstrofe*: es la interrupción del discurso para referirse a alguien de gran importancia como al héroe del relato o a algún tú que alude al actor.

1.2.7.14. *La admiración*: tiene un todo expositivo, se hace alusión a alguien y en verdad admira un rasgo o un tema. Usa los signos de admiración para el efecto.

1.2.7.15. *La exclamación*: verdadera hermana de la admiración, usa los mismos signos, pero ésta muestra una mayor fuerza y énfasis.

1. 2.7.16. *El dialogismo*: ya lo menciona su mismo nombre y es el elaborar diálogos entre los personajes, cuando podría haberse escrito en forma expositiva.

1.2.7.17. *La interrogación*: es planteado en forma de pregunta, pero no requiere respuesta alguna, simplemente se la usa para afirmar, para inquietar, para emocionar al receptor del texto. Obviamente lleva los signos de interrogación.

1.2.7.18. *La imprecación*: es utilizada para expresar el deseo de mal a otro ser.

1.2.7.19. *La deprecación*: en cambio se la usa para dirigir un pedido, una súplica.

1.2.7.20. *La conminación*: esta figura amenaza con el suceso de terribles males.

1.2.7.21. *La dubitación*: manifiesta duda sobre lo que se debe decir, simula indecisión.

1.2.7.22. *La anticipación*: consiste en adelantarse a lo que la otra parte dirá para de esta forma debilitar su opinión o desaparecerla.

1.2.7.23. *La paradoja*: consiste en juntar palabras que son opuestas, diferentes, contrarias, sin lógica alguna para acercarlas.

1.2.7.24. *La comparación*: aquí no se omite el nexos *como*, y los dos elementos están presentes, tanto el ser como el otro ser con el que se le compara en sus cualidades o similitudes.

1.2.7.25. *La pragmatografía*: es la descripción de las cosas.

1.2.7.26. *La Prosopografía*: es la descripción de las personas.

1.2.7.27. *La etopeya*: es la descripción del carácter acciones y costumbres de una persona.

1.2.7.28. *La topografía*: consiste en la descripción de un lugar.

1.2.7.29. *La cronografía*: es la descripción de un tiempo.

1.2.7.30. *La prosopopeya*: es darles cualidades animadas a seres inanimados.

1.2.7.31. *La armonía imitativa*: esta figura auditiva se destaca por presentar musicalidad, tono y ritmo dentro de repeticiones.

1.2.7.32. *La onomatopeya*: el significante expresa el sonido de la cosa significada.

1.2.8. El cuento: hace ya mucho, mucho tiempo...

Arízaga, M. (2010) define al cuento como una obra de extensión generalmente breve, en donde lo narrado tiene un solo foco o hecho importante.

Ella menciona que los cuentos infantiles contienen un lenguaje directo, sencillo y adecuado a la edad del lector; pero esto no quita que se deban incluir nuevas palabras para contribuir con el aprendizaje de las mismas y a su aplicación dentro de nuestro contexto. Explica además, que su tamaño será manipulable y que su extensión dependerá de la edad del niño.

La misma autora menciona en su obra *Literatura Infantil* que el cuento tiene intrínsecos tres objetivos: divertir, formar e informar.

El cuento divierte cuando “proporciona placer y entretenimiento, puesto que es un pasatiempo”. (p. 41)

El cuento forma cuando permite el aprendizaje de los valores éticos y estéticos, motiva a que el joven lector comience a emitir su criterio y “fomenta el gusto por las expresiones artísticas” (p. 41)

Arízaga expone una clasificación del cuento infantil, dice que puede ser mágico o de hadas, de autor y el cuento popular.

Al respecto del cuento mágico o de hadas nos dice que es un relato lleno de fantasía en donde conviven seres maravillosos producto de nuestra imaginación y que su transmisión es oral y generalmente de conocimiento popular que ha pasado de generación en generación y a pesar que a nuestros oídos llega con algunas variantes, su esencia se mantiene y sigue atrayendo a los lectores u oyentes de todas las edades.

Nobile, parafraseado por la autora, menciona que son “patrimonio universal de la humanidad infantil”, y que “tienen una gran importancia en el futuro desarrollo emotivo-afectivo, intelectual y lingüístico”, puesto que “nutren y enriquecen la fantasía”. (p. 42)

Al respecto del término fantasía, la autora se refiere a su importancia en la vida del niño, por ser “una auténtica y alta creación poética que representa una parte importante de la expresión cultural del lenguaje y el pensamiento” (p. 54); además motiva a la formación estética y ética del niño para ampliarle su sensibilidad y darle paso a su propia fantasía.

En referencia a los cuentos de autor, Arízaga nos dice que son escritos por un escritor o escritora que desea contar historias que se refieren a los anhelos e intereses de los niños y niñas, a sus edades. Éstos no tratan de enseñar a través de moralejas y no siempre tienen elementos mágicos.

Finalmente se aborda el cuento popular cuyo origen es verdaderamente añejo. La autora expresa que tienen su origen en lo folclórico, además poseían elementos mágicos y su transmisión era oral. Ella menciona que se basaban en mitos o hechos históricos que fueron transmitidos y producto del tiempo su autor se diluyó en él.

1.2.8.1. La estructura del cuento

Cabrerizo, E. (s.f.) aporta en la página electrónica de Ciudad Seva sobre las partes de un cuento. El menciona que existen tres: la introducción, el desarrollo y el desenlace; cada una de éstas tiene una subdivisión.

De la manera ya mencionada, citando al reciente autor, un buen inicio o introducción deberá explicar:

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Dónde sucede la acción?
- ¿Cuándo ocurre?
- ¿Qué es lo que sucede?
- ¿Por qué ocurre?

En cuanto al núcleo del relato, puede contener, de acuerdo a Cabrerizo:

- Los obstáculos que dificultan el cumplimiento de un deseo.
- Los peligros que amenazan al protagonista.
- Las luchas físicas o psíquicas entre los personajes antagonistas.
- El suspenso que un enigma o una acción heroica presenta a la trama.

Continuando con la idea del autor ya citado, el desenlace puede ser de cuatro tipos:

- Terminante: cuando el problema o enigma queda resuelto en su totalidad o el peligro desaparece.
- Moral: cuando el final transmite valores humanos.
- Dual: se produce cuando existen dos finales, acordes a los comportamientos de los protagonistas del cuento.
- Esperanzador: se da este tipo de fin cuando las acciones se pueden modificar para mejor si se opera un cambio en el protagonista del cuento, de esta forma se podrá resolver el problema en un futuro.

1.3. La lúdica

1.3.1. Definiciones

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2001), referente a la vigésimo segunda edición, define a la lúdica o lúdico como “pertenciente o relativo al juego”.

Otro interesante aporte a la definición de lúdica se halla en el Diccionario de Etimologías, en donde se expresa que es un adjetivo que se deriva del sustantivo latino *ludus* y que el adjetivo latino correcto sería *lúdicos* que se relaciona con “lo divertido, lo ameno, lo propio del juego.”(2001)

Por lo tanto, la lúdica o lo lúdico expresan un juego, un sentir con un propósito que causa placer, uno que no cansa ni exaspera, sino que reta, motiva y conlleva a aprender, practicar y conseguir el objetivo. Así como un juego de habilidad física mezcla la capacidad para analizar la mejor opción con el desempeño atlético del jugador, así el docente aplicará su creatividad e imaginación para que el alumno aprenda con entusiasmo.

Y es precisamente lo que pretende el aplicar la lúdica al afianzamiento del idioma, es justamente lo que las palabras pueden hacer con las otras de su especie: permitir mejorar nuestra propia lengua al jugar y divertirnos.

1.3.2. El método lúdico

De acuerdo con lo mencionado por Feneti, C. (1994) en su libro *¿Qué es el juego?*, el método lúdico es:

Una reunión de estrategias creadas para armonizar un ambiente en el que los estudiantes participan de un proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos adquieran el conocimiento de lo impartido en el aula a través del juego. El

método lúdico no significa solamente jugar por jugar, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, las mismas que se hallan detrás del juego. (pág. 48)

Ya Caillois R., citado por Ballesteros O. (2011) mencionaba que la actividad lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas tiene dos principios: la *paidia* que se relaciona exclusivamente al juego que nace natural y el *ludus* que nos muestra la esencia de querer ganar que el jugador posee. Entonces se hace notorio que como humanos tenemos la necesidad de recrearnos y que dentro de nosotros está el deseo de obtener nuestros objetivos, lo cual puede ser aprovechado por el docente para transmitir el conocimiento e intercambiar experiencias.

Ballesteros, evocando a Vygotsky, afirma que cuando el niño aborda el barco escolar tiene ya sobre sí una gran cantidad de conocimientos adquiridos debido al uso del lenguaje durante sus años de vida, el crecimiento de los mismos necesitará de la guía de los adultos que se hallan en su entorno, quienes se ayudarán de necesarias herramientas y símbolos.

La misma autora Ballesteros enuncia que las herramientas están constituidas por los conocimientos que tiene el niño y los símbolos son el conjunto de signos que utiliza el mismo sujeto para hacer propios los estímulos, modificando sus estructuras cognitivas, la acción pasa del contexto social al individual, permitiéndole una interpretación y un control de la acción social para empezar a formar parte de su conducta personal.

Por lo tanto el adulto a cargo de que se realice el mentado proceso de apropiación debe usar las herramientas que ya posee el alumno y usando los símbolos correctos propender a través de la lúdica a captar y mantener el interés del niño y simplificar sus tareas siendo el juego una actividad afectiva y motivadora que permite la interacción entre el niño y el adulto o entre los niños.

De acuerdo con las ideas de Pezo, M. (2008), este método es el que permite de forma dinámica encaminar el natural deseo del niño por jugar, al tiempo que disfruta y aprende; puesto que el rol del juego, continúa la autora, desarrolla la personalidad infantil y puede ser abordado desde la perspectiva educativa. Ella menciona que la imaginación se manifiesta en los juegos y el entorno que le rodea al jugador es expresado a través del modo de jugarlo así como le permite crear nexos con el resto de individuos dándole la posibilidad de desarrollar su personalidad de forma armoniosa; porque, como menciona Barbera R. (2013), para un

infante se constituye su forma principal para hacer las cosas y de esta manera descubrir lo que le rodea.

El aporte de Barbera incluye la idea de que el juego en sí mismo ya ha dejado de ser un simple recurso didáctico para transformarse en el objetivo de una serie de contenidos curriculares que esperan ser intercambiados entre el docente y el alumno, siendo una necesidad básica de la infancia, según la citada autora.

Para apoyar esta idea, Camacho y Jara (2012) mencionan que cuando los niños juegan, tienden a “desarrollar sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen” (pág. 12). Además los autores afirman que es el juego es “patrimonio privilegiado de la infancia” y la escuela debe posibilitar su disfrute puesto que los alumnos tendrán oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. Por lo tanto el método lúdico, según se lo muestra, es capaz de unir el disfrute y el conocimiento, al tiempo que permite al niño ser parte de su comunidad y crear nexos fuertes con sus semejantes.

1.3.3. ¿Qué opinan los expertos?

En esta instancia, Martínez, B. (2012) en su obra *El juego y su evolución*, cita en forma resumida a los grandes pedagogos precursores de la idea de que el juego motiva y alienta al niño desde sus primeros pasos; así cita al gran Rousseau, J. fue quien incursionó en la idea de que la nueva escuela se funda en el respeto y es de gran importancia la educación que nace en los primeros años y lo demuestra en su obra “*Emilio o de la educación*”, en donde menciona que la libertad es el mayor derecho del humano, mostrando que la educación antigua es en exceso rígida y severa, en donde el uso del castigo corporal y psicológico no permite mostrarse al niño tal y como en realidad es.

A continuación la misma autora destaca a Pestalozzi, quien pone en relieve el rol familiar en la educación de sus hijos, en donde sea ésta la que una sus esfuerzos a la escuela y colabore con la labor que se realiza en ella; menciona además que la asimilación de conocimientos debe partir desde lo simple hasta desembocar en lo complejo.

Fröebel, considerado el precursor de la educación preescolar, es citado también por Martínez, B. (2012) mencionando que fue él quien dio realce al juego para propiciar una educación, puesto que aseguraba que el juego naturalmente permitía que el niño desarrolle

su propia personalidad y no dudó en usarlo como su método, creando juegos y actividades nuevas así como el *kindergarten* (jardín de infancia) y los bloques de construcción.

La misma autora recopila más nombres de famosos pedagogos como Dewey, cuya premisa era aprender a través de la experiencia; Montessori en cambio prestó atención a la organización del espacio, el material y el ambiente educativo, en donde el docente actuará como potenciador del conocimiento al organizar el ambiente y las actividades, de forma que el intelecto se incremente y se organice la experiencia del niño.

Otro gran investigador fue Decroly, en donde el juego es el que mantiene el interés en el alumno, captura la atención y la dirige correctamente, motiva la observación, propicia la iniciativa, la libertad, entre otros; menciona que es un instinto que provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho. Freinet, citado por la misma autora dice que es el docente quien organiza el trabajo en el aula para que el niño pueda lo realice de manera individual y grupal, a su propio ritmo y propendiendo a un aprendizaje significativo.

Delgado, I. (2011) también parafrasea a Maier, H. quien opina que el juego es el que abre el camino de la vida del niño y ésta idea es defendida por Patridge, A. quien expresa que los juegos son actividades recreativas infantiles indispensables para el desarrollo del humano.

Al ya amplio grupo de expertos, se suma Piaget, parafraseado también por Delgado, quien expresa su criterio sobre el juego y manifiesta que es la forma que el niño halla para ser partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad; le permite realizar su yo y desenvolver su personalidad, aclara Clarapéde y a esto complementa Papalia, D. al mencionar que es una actividad multifacética que trasciende todos los niveles de la vida del niño.

Cuando Sully y Millar afirman que el elemento del juego es la libertad, Norbeck recalca que hay una tendencia innata a jugar y que es voluntario. Pero los criterios aquí vertidos son puestos en un compendio asombroso por Montessori, también mencionada por Delgado, quien crea el método de la Pedagogía Científica basado en el orden, el respeto al niño y a su actividad espontánea que es el juego por definición.

En su método, Montessori presta especial atención a la organización del espacio, el material y el ambiente educativo, menciona que el docente será responsable de potencial los conocimientos del niño organizando el ambiente y las actividades, fomentado su autonomía intelectual, facilitando material para el autoaprendizaje y la autoevaluación y organizando la experiencia infantil.

Para terminar, mencionaremos que para Montessori lo más importante es la libertad de los niños y el juego es el que da respuesta a sus necesidades e intereses individuales.

1.3.3.1. ¿Para qué jugar?

Martínez, L. (2008) en su ponencia “*Lúdica como estrategia didáctica*” nos menciona que existen objetivos que el juego en una clase activa se propone alcanzar:

- Que los alumnos puedan tomar la mejor decisión ante problemas que se presenten en el mundo real.
- Que el aprendiz haya aprendido a través de la práctica y de la ayuda en equipo.
- Que la creatividad del niño sea puesta de manifiesto para la solución de problemas.

A esto, Crandall (1999) añade que el juego:

- Permite la producción oral del jugador.
- El docente puede acercarse a cada alumno para enfocarse en las necesidades individuales de cada uno
- El nivel de motivación se eleva en el aula
- El elemento competitividad se ve reducido, de forma que hay alianzas y apoyo entre los participantes.
- Permite la participación social, al tiempo que facilita la producción individual

Metodológicamente, se considera al juego como instrumento que permite la apropiación de conocimientos, a sabiendas de que el juego, por sí mismo, implica aprendizaje; de esta forma se vuelven parte de cada participante y se puede analizar la transferencia de conocimientos para poder mostrar su verdadera validez, la cual ha demostrado que la actividad lúdica abarca la investigación, la experimentación, la creación y la recreación en donde el docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje puesto que se reconstruye el conocimiento a partir de lo que sucede en el entorno.

De esta manera, nos asegura la autora, que “no se debe confundir el juego con lo lúdico, porque todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, es también motivación, imaginación y estrategia didáctica” (pág. 02). De allí el rol importante del profesor para permitir al juego como parte fundamental del aprendizaje y de planearlo como estrategia didáctica que permita el uso de varios factores como los ya mencionados en donde la pericia del docente se pondrá de manifiesto.

1.3.4. Aplicación de la Lúdica en la enseñanza-aprendizaje del lenguaje

Lorente y Pizarro (2005) mencionan que el juego no es una invención del ser humano sino que varias especies aprenden guiados por la tan familiar expresión *learning by doing* que significa: aprender haciendo.

Basados en este concepto, las mismas autoras recurren a la etimología para mostrar como la palabra escuela se relaciona con la distracción, la palabra “escuela” proviene del griego Σχολή (eskholé) que significa ocio, tiempo libre; puesto que aprender era una actividad a la que se dedicaban en su tiempo libre siendo ésta una actividad que produce placer. Los romanos, en cambio, designaron a sus escuelas con un nombre referente: ludi (juegos), y el encargado era el magister ludi (maestro de juegos); de esta manera griegos y romanos comprendían la enseñanza como juego.

Las mismas autoras ahondan en el hecho de que no siempre la lúdica y el aprendizaje estuvieron relacionados, sino que fue la psicología cognitiva la que las relacionó y de esta unión tres planos se originaron: juego en sí mismo, recurso y técnica. Y es esto lo que ha dado a lo lúdico un gran valor como instrumento pedagógico y su integración a los modelos que facilitan la enseñanza-aprendizaje.

En un primer plano, el juego por el juego, las actividades que se desarrollan están encaminadas a salir de lo pedagógico y producir un disfrute sin objetivo pedagógico, así como las fiestas, días de campo, etc. Pero adicional a éste se halla el plano de lo lúdico como facilitador del aprendizaje, en el que el alumno se beneficia al disfrutar y aprender, en donde la creatividad, el conocimiento y el talento se ponen de manifiesto para lograr un objetivo individual o grupal; de esta forma las habilidades comunicativas, que es en lo que nos enfocaremos, serán mejoradas a través del uso de adivinanzas, trabalenguas y poesía infantil; todo esto preparado con grandes dosis de valores humanos y reflexiones intrínsecas de la obra en análisis.

Profundizando en el tema, las autoras señalan que lo lúdico se hace presente en la técnica grupal que facilita la interacción de los participantes quienes crean un sentimiento de pertenencia, como lo señalan Labrador y Morote (2008) parafraseados por las autoras ya citadas, de igual manera para Fingerman (1970) citado igualmente por ellas, quien aduce que el juego es un “factor de desenvolvimiento social” que se refuerza con actos de tipo participativo y popular.

1.3.5.El gran magister ludi (maestro de juegos)

De acuerdo con Lorente y Pizarro (2011), las escuelas griegas y romanas tenían una relación estrecha entre el juego y el docente, es por esto que este fragmento lo dedicaremos al docente que juega, al que puede ser varios entes a la vez, como lo señala Onogoro, L. (2011) en su estudio denominado *Sobre el rol del maestro* que el profesor será instructor, explicador, relator y organizador del aprendizaje.

De igual manera, la autora recientemente citada dice que el maestro es en esencia un alumno que posee la conciencia de que aún no conoce todo, que el mismo tiene deficiencias, pero que se construye al andar y a través de la preparación personal, por lo tanto llegaría a ser objetivo pero sin olvidar una mente subjetiva para dar cabida a la imaginación y a la creación propia y la de sus alumnos.

Se explica, que el docente usa estrategias metodológicas para compartir lo que sabe y éstas a su vez se basan en actitudes lúdicas que los niños realizan para aprender. La autora refuerza la idea de que el maestro deba ser un ser reflexivo para estar a la altura de la selección precisa de las estrategias o que incluso las cree y diseñe con el objetivo de llegar a transmitir saberes, a compartir, a intercambiarlos; deberá ser capaz de adaptarlos a las necesidades de sus estudiantes y al contexto en donde se desarrolla la actividad escolar.

Este magister ludi moderno deberá preparar el espacio, los materiales, las actividades que se efectuarán sin olvidar un ambiente de cariño y calidez en el que los niños puedan sentirse libres para aprender, moverse y crear.

La misma autora nos indica que el docente, dentro de sus variados roles, desempeña el de animador en donde se desempeña como motivador y basa su labor en el juego sin limitarse a ser un mero dador de órdenes, sino quien coopera para que los objetivos trazados sean alcanzados de forma óptima. Onogoro, L. (2011)

Se menciona adicionalmente en su obra, que el profesor deberá ser un gran observador, no solo de las diferencias individuales sino de las grupales, para notar como el alumno se adapta o no al medio y a la actividad. Deberá prestar su ayuda cuando se lo requiere; pero sin intervenir demasiado pronto, permitiendo a los alumnos resolver la situación a través de su conocimiento y creatividad, del trabajo grupal.

Otra de las importantes actitudes de un maestro, está la de respetar la identidad del niño, reforzando aquellos comportamientos positivos como el respeto, cooperación y libertad, evitando a toda costa la discriminación, presentándose ante sus pupilos como un ejemplo a

seguir y por ende esto implica que debe cuidar sus actitudes frente a ellos, como por ejemplo el uso del lenguaje en una forma correcta.

Complementando las ideas de la autora Pinillos, J. (2011), el docente debe ser capaz de crear en el alumno esa capacidad de asombro, de que lo extraño se vuelva conocido, recuperando esas características que posee la lúdica de permitirnos ser quienes en verdad somos y tomar riesgos, tolerar y dar paso a lo nuevo para sentir ese contacto con nuestra esencia humana; en resumen: educar para la vida, respetando a nuestros semejantes.

1.3.6. De trabalenguas, adivinanzas y poesía infantil

1.3.6.1. Los trabalenguas destraban la lengua...

1.3.6.1.1. Definiciones varias

Según el Diccionario de la Real Academia Española en su vigésimo segunda edición correspondiente al año 2001, se define al trabalenguas como una “palabra o locución difícil de pronunciar, en especial cuando sirve de juego para hacer que alguien se equivoque”.

Pero no solo se la usa con este último fin como lo señala Vaquero, S. (2012), quien menciona que son llamados también destrabalenguas y son textos breves formados por sílabas que se repiten, pero que su uso es aplicado en especial con los niños pequeños quienes aman jugar a todo lo que se les proponga y que cuando se reúnen los juegos populares se muestran en su más pura esencia y que dentro de éstos, los trabalenguas son practicados.

Otro interesante concepto proviene de la página online *Definicion.de*, en donde se muestra que debido a ser una palabra compuesta, en verdad “traba la lengua” y que al ser dinámico se considera al trabalenguas como “un ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara” (párr. 01). Su función en el lenguaje es evidente ya que se halla formada por rimas, aliteraciones a partir del uso de fonemas que hacen dificultosa su pronunciación, además se muestra el uso de palabras parónimas.

Además, la misma página nos muestra que el origen de un trabalenguas es a menudo desconocido pero que su nexos con el pueblo es evidente por provenir de relatos orales que son transmitidos a varias generaciones y que llegan con terminología ancestral llamados arcaísmos e incluso con palabras ya en desuso. Se expresa que además poseen palabras y oraciones propias de un país, por lo tanto presentan variantes, pero la idea se mantiene al igual que la rima.

Resulta interesante el notar que incluso hay términos que no existen, pero que dentro del contexto son entendidos o algunas cualidades de otros seres u objetos son dadas a otros, por la única razón de presentar la oportunidad de rimar o de producir dificultad al hablar. El reto es pronunciar el trabalenguas de manera rápida, con dicción clara y sin cometer errores.

Haciendo un poco de historia de la mano de Ruiz, T. (2012), nos muestra que los trabalenguas tienen un origen griego puesto que ellos gustaban mucho de inventar paradigmas, enigmas y juegos de palabras para mostrar sus acciones, a veces heroicas. Pero su fin era educativo como hasta la actualidad; muestra de esto es el trabalenguas siguiente: “O Tite tute Tati, tibi tanta, tyranne, tulisti!” este es un ejemplo de un trabalenguas en latín que significa “¡Oh Tito Tacio, tirano, tú mismo te atrajiste tantas desgracias!”

Complementando los conceptos vertidos, el portal DIVERTILECTURAS.COM nos dice que es una herramienta útil de aprendizaje, la cual ayuda en la lectura oral y la dicción; de igual forma se lo usa como un recipiente de fácil transmisión de tradiciones y conocimientos básicos como el recordar el nombre de animales, de oficios de objetos, etc. Se destaca también su relación con la literatura infantil.

1.3.6.1.2. ¿Qué caracteriza a un trabalenguas?

De acuerdo a Ruiz, T. citada anteriormente, un trabalenguas es una composición poética en la que la literatura de un pueblo y sus tradiciones se ven condensadas, sus características son las que siguen:

- Pertenecen al género lírico
- Son breves en extensión
- Tienen ritmo y rima
- Son de métrica diversa
- Usan aliteraciones
- Repiten palabras
- Están presentes palabras parónimas
- A veces no tienen sentido
- Muy a menudo se usan terminología inventada para aportar musicalidad
- Son un juego que produce el deseo de memorizar y repetir en el alumno
- El significado de las palabras es deformado y transformado.

1.3.6.1.3. ¿Para qué sirve un trabalenguas?

La autora citada anteriormente, Vaquero, manifiesta que estos juegos son usados para desarrollar varios aspectos como:

Desarrolla la imaginación y su interés por la lengua. La pronunciación o la propia elaboración de los trabalenguas hacen que su imaginación se desarrolle para realizar juegos cada vez más difíciles así como su entusiasmo por el lenguaje y por encontrar nuevas palabras que completen su propio

trabalenguas. Esto provoca una reacción muy favorable en sus primeros acercamientos a la lengua, algo esencial para tener un amplio vocabulario y en el futuro hablar con propiedad.

Sirve de terapia. Este tipo de juego resulta también terapéutico ya que ayuda a los niños a realizar una correcta pronunciación cuando, en muchos casos, tienen problemas para pronunciar determinadas letras.

Ayuda a la memoria. Los trabalenguas estimulan la memoria ya que han de ser memorizados para poderlos decir rápidamente y sin confundirse. Adquieren también por lo tanto una habilidad especial para hablar más rápido en oraciones con cierta dificultad. Le ayuda a hablar con precisión y a pensar lo que tienen que decir mientras lo dicen rápido y correctamente.

Sirve de diversión. Aparte de todo lo anterior, es un juego entretenido en el que las equivocaciones son comunes provocando risas entre todos los participantes. (párr. 04)

Complementando lo ya citado, Ruiz manifiesta que son de gran utilidad al usarlos como ejercicios para solucionar problemas de pronunciación, adicional a esto, los trabalenguas se usan “en grupos de teatro y en lecciones de canto, a modo de precalentamiento”.

Además manifiesta la misma autora, que un trabalenguas favorece el leer fluidamente, permite adquirir rapidez en el habla y obviamente “destraban la lengua”.

El término “destrabar la lengua” parece ser la tónica que une a varios autores ya citados, y además nos demuestra la característica de los trabalenguas, puesto que al ofrecer dificultad al pronunciarlos, reta a nuestra concentración para que éste sea dicho de forma correcta, mostrándonos también el hecho de que un juego pone de manifiesto nuestro instinto competitivo, en un punto de vista saludable, por competir contra uno mismo.

1.3.6.1.4. Trabalenguas en clase

El Centro de Educación Pedagógica Educar (2011) nos enseña que dentro del currículo de cuarto año de educación básica, en la enseñanza del lenguaje consta el elemento lúdico a través del uso de los trabalenguas; se menciona que dentro de las destrezas con criterios de desempeño con las que actualmente se elaboran las planificaciones didácticas y por bloques está la de escuchar trabalenguas como forma de jugar con el lenguaje y su precisión en la pronunciación de palabras en las que se asocie la creatividad, la fantasía y la realidad, en la que el niño sea capaz de diferenciar lo real y posible de lo meramente fantástico.

Se hace énfasis en la función lúdica del lenguaje en donde se busca el que el niño disfrute de la estética que produce un trabalenguas a través del elemento sonoro que caracteriza a un trabalenguas. De esta forma se destaca el valor del lenguaje como un elemento en donde al

apropiarse de éste se puede obtener disfrute y crear belleza literaria a través de todos los sentidos, en especial del visual y el audio.

Se menciona también que estas prácticas recreativas y didácticas son útiles al momento de iniciarnos en la narración y creación de los primeros textos con valor literario y de expresión de estética, es como el punto de partida de la creatividad del niño desde su percepción básica del lenguaje y de todo lo que de éste deriva.

Al respecto, la mencionada autora Ruiz nos enumera ciertas recomendaciones para poder crear trabalenguas con los niños; entre sus recomendaciones están la de leer y escuchar varios ejemplos de éstos para que la inspiración surja y más que nada para que nuestro cerebro se preste a conjugar los sonidos ya conocidos y los nuevos y poder engancharlos en la creación de los trabalenguas. Educar (2011)

El consejo siguiente es el de escoger un tema para nuestro trabalenguas, pudiendo ser animales, frutas, ropa, ocupaciones, entre otros temas los cuales no solo crean nexos con el vocabulario inicial que tiene el niño, sino que le permite conocer uno nuevo y relevante y hasta crear por su cuenta nuevos términos a fin de que la musicalidad presente en el trabalenguas colme las expectativas de estética en el lenguaje.

El siguiente paso es buscar el sonido repetitivo que buscamos incluir para que sea el que llene de musicalidad y ritmo al trabalenguas, como por ejemplo el sonido de la sílaba DRO, en donde se aprovecharía para reforzar la escritura y lectura de este tipo de sílaba llamada sínfon que nos presenta a dos consonantes seguidas o también llamadas sílabas mixtas.

Resulta interesante conocer que estas sílabas son a menudo mal escritas por el niño que aprende a escribir y a leer, entonces el docente puede proveer de material didáctico y lúdico para reforzar lo manifestado; así encontraremos que en la obra objeto de nuestro estudio se hallaron este tipo de sílabas presentes en el nombre de un personaje, el padre de la “Pequeña-Pequeñita”: “Pedro Sandro Cedro”.

El siguiente consejo nos lleva precisamente a eso: elegir palabras que tengan esa sílaba y enlistar las que más rimen como el nombre tan interesante dado por el autor: **Pedro-Sandro-Cedro**, precisamente se puede apreciar como desde el primer instante se halla ya presentes este juego de palabras, de música y la factibilidad de aprovecharnos de estos elementos en nuestra aula de clase o en casa, en donde como padres nos convertimos también en parte importante del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante el notar también que el mismo trato que la gente da a la protagonista tiene ya un juego de repetición, el de las sílabas PEQUE: **pequeña**, **pequeñita** o el de la palabra PEQUEÑA y sus derivados, al igual que el de la palabra CAZA y sus derivados: **cazador** **cazado**, con los que fácilmente se podrían armar trabalenguas tan solo con añadir más términos de similares sonidos y derivados.

El consejo final de la autora ya mentada es el de permitir que la imaginación del docente y sus grandes ayudantes, los niños, fluya para que puedan incluso inventar sonidos y palabras aunque no tenga mucha lógica ni realismo, lo importante es obtener el objetivo trazado en primera instancia: jugar para aprender y aprender jugando.

Todos estos consejos se ven complementados con la recomendación de que para leer un trabalenguas, lo dice la misma autora, es mejor darle una primera lectura lenta al texto del trabalenguas para posteriormente darle más agilidad a la pronunciación y el correspondiente desarrollo de la lectura, así como el consabido incremento del vocabulario. Se recomienda que con los niños pequeños se aborden temas divertidos o fantásticos.

1.3.7. Adivinanzas: “adivina buen adivinador...”

1.3.7.1. Definiciones varias

El diccionario de la Real Academia Española (2001) define a la adivinanza como un acertijo, pero a la vez define éste como un enigma el cual es expuesto como un pasatiempo, de igual forma menciona que es “cosa o afirmación muy problemática.”

Por su parte Silveyra, C. (2006) define a la adivinanza como una expresión de la lírica de tiempos remotos, la cual se manifiesta como un poema de corta extensión el cual guarda raíces folclóricas y por ende tiene su origen en la tradición oral que intenta mencionar o definir todo lo que nos rodea ya sea a través de rimas, de pistas, etc.

A la misma adivinanza se la ha definido con otra adivinanza que autor desconocido ha creado, y así lo menciona Silveyra: “tiene forma de poema, pero en realidad es un problema”. Casares (MCMXLII), citado también por el autor anterior menciona que es una creación en donde las palabras sin sentido se las usa como pasatiempo, con creatividad e ingenio, de forma que al final nos permitan encaminarnos a una respuesta.

Se complementa al decir que la intensión es la de reírse de quien no acierta o de los esfuerzos que hace para dar con la respuesta planteada en el enigma, y es precisamente en donde todo nuestro bagaje de conocimiento se pone de manifiesto, nuestras experiencias previas, nuestros saberes relacionados con las palabras que nominan todo a nuestro alrededor y sus características principales, para de esta manera jugando con la creatividad y la riqueza léxica muy propia de nuestro idioma llegar a solucionar el problema planteado.

El mismo autor, en su compendio de definiciones de adivinanzas, cita a Moliner(1973) quien define a un acertijo como una expresión, un dibujo, un verso acaso el cual es enredado para que su desciframiento sea complejo. Así mismo menciona a Gárfer y Fernández quienes tienen similar concepto sobre la adivinanza, ellos mencionan que es una forma creativa en donde en verso se menciona un mensaje que quien lo escucha deberá descifrar.

Complementando estas definiciones que al fin tienen gran relación, Silveyra muestra también el genio creativo de Cervantes quien con su perfil de amante de la pluma y el verso nos muestra su ingenio, su crítica y su astucia al describirla usando la poesía:

“Sabios hay que se desvelan
por sacarles los sentidos,
y algunos quedan corridos
cuánto más sobre ello velan.
Cuál es necia, cuál curiosa,
cuál fácil, cuán intrincada,
pero sea o no sea nada,
decidme qué es cosa y cosa...”

Y entre juego lingüístico e intelecto, la adivinanza enseña y permite su disfrute en gente de todas las edades.

Para continuar con los conceptos aquí vertidos, en el libro de Lengua y Literatura de tercer año de EGB del Ecuador, define a la adivinanza como “un texto corto que permite resolver un problema a través de una serie de pistas, al establecer relaciones entre palabras.” (p. 80)

Finalicemos con las definiciones que grandes autores han vertido en torno a la adivinanza, para citar textualmente a Miaja, M. (2005):

La adivinanza por todo lo que hemos visto ha sido, es y seguirá siendo parte de nuestro acervo tradicional, en ella se da un código un código lúdico-poético, gratamente asimilado y transmitido a través de las generaciones y culturas, sin menoscabo de su pervivencia, enriquecimiento y valor. El juego ingenioso que se oculta en las adivinanzas contribuye a desarrollar la imaginación y la capacidad

de comunicación de quien lo practica, además de incrementar su acervo léxico y su sensibilidad en el manejo del lenguaje y el ritmo, lo que le permite un mejor acercamiento a la poesía.(p. 463)

1.3.7.2. *¿Qué caracteriza a una adivinanza?*

Bally (1972) citado por Silveyra manifiesta que el valor intrínseco de una adivinanza está relacionado con el aspecto lúdico, porque al niño le agradan las palabras y se muestra su disfrute al jugar con ellas. Parece ser que el niño pequeño siente una gran motivación al comprender los significados y poder relacionarse con los adultos que crean y hablan, que producen para él y lo consideran dentro del básico acto de la comunicación humana.

Pero más allá de lo lúdico, la autora León, S. (2009), menciona que son usadas para aprender palabras nuevas, para hacer ejercicio mental, para socializar, para asociarse y buscar la respuesta, para hacer que la mente se ejercite asociando, para practicar la pronunciación de palabras difíciles, para motivar a los niños, para desarrollar la creatividad y la imaginación, etc. Ella concluye diciendo que sus usos son tan variados como la capacidad de creación del docente.

Lo interesante aquí es conocer las partes que tiene una adivinanza, para en base a ellas producir las propias. El texto de tercer año de Lengua y Literatura ya citado con anterioridad nos menciona que está compuesta por:

- Fórmulas de introducción, las cuales tienen varios objetivos, de acuerdo a la pista que se quiera dar: para provocar un reto: “Adivina, adivinador...”; para provocar una pregunta: “Qué será, qué será...?”; para ubicar al receptor espacialmente: “En el monte fui a nacer...”o describir una característica: “Rojo vestido llevo...”

- Elementos orientadores: son pistas que nos ayudan a responder a las adivinanzas.

- Elementos desorientadores: son aquellos que no nos permiten con facilidad adivinar la respuesta, puesto que esas cualidades mentadas en la adivinanza, la poseen otros seres también o pueden tener doble sentido.

- Fórmulas de conclusión: con ellas se cierra la adivinanza, por ejemplo: “el que no adivina...”, “ya ves que fácil es...”

1.3.7.3. *Las adivinanzas en clase.*

Arízaga, M. (2010) nos cuenta que las adivinanzas en la docencia son un gran recurso didáctico para aumentar la competencia léxica de los alumnos, siempre será necesario que se las construya con la mediación del docente.

Pero ¿cómo utilizarlas en el aula?, León, S. tiene varias sugerencias como:

- se deberá seleccionar la adivinanza acorde con la edad del receptor

- se deberá seleccionar en base al objetivo que se desea obtener
- el clima en el aula deberá ser propicio para exponerla, un ambiente tranquilo, si es necesario la ayuda visual y de audio para ambientar la adivinanza.
- Se deberá crear expectación en el alumnado, de forma que en verdad deseen oírla y descifrarla; esto se puede dar cuando se reta al alumno a descifrarlo.
- Luego de decirla de forma pausada, se empieza con el análisis de su contenido.
- Finalmente se buscará la solución.

Durante el análisis del contenido se deberá pensar en las palabras que quizá sean nuevas para los niños y ayudarles a entender primero para que a continuación se sigan las pistas provistas, y se proceda a compararlas con los seres que las poseen u objetos; de esta forma se procede a descartar las posibilidades y se llegará a la respuesta apropiada. Para descartar las posibilidades se puede realizar preguntas que motiven al niño a pensar en los distintos seres u objetos que las poseen.

Para motivar al niño a continuar adivinando, el docente puede basarse en objetos, en cambios moderados de la voz al narrar, incluso actuar para mostrar y así capturar el deseo del niño por obtener la solución

No solo se la presenta para que el niño aprenda un tema dado ni para que desarrolle una destreza, es también el abrir una amplia y colorida puerta por donde se ingresa hacia el mundo la belleza de la literatura y la creación, de la sensibilidad, de el nexo invisible con nuestra cultura e historia, del acercamiento con nuestros semejantes para cooperar y juntos hallar las soluciones en problemas de la vida real.

1.3.8.La leyenda: entre lo fantástico y lo real

1.3.8.1. Definiendo a la leyenda

Arízaga, ya mencionada anteriormente; define a la leyenda como un relato, generalmente corto que pretende explicar con un toque de encanto, un hecho natural o histórico como el origen de un lago, la forma curiosa de una montaña o la historia de una edificación antigua, todo esto bañado con la fantasía.

Las leyendas han sido escritas para un público adulto, afirma la autora, pero actualmente se están reescribiendo para los niños, con el afán de transmitir las y que no se pierdan en el tiempo.

Una leyenda carece de autor, puesto que es la gente quien la matiza con su imaginación y le añaden algo para hacerla más atractiva, podemos decir que es como un multicolor tapiz, en donde los tejedores son varios y se unen para realizar una obra genial para que todos la recuerden.

Con referencia a lo mencionado, Rojas, G. y Silva, L (s.f.); mencionan que las leyendas son historias populares que hacen que tanto el narrador como quienes lo escuchan crean en

ellas y abarcan un gran número de temas: los santos, los hombres lobo, las apariciones, los fantasmas y otros seres sobrenaturales, aventuras de héroes y heroínas reales, recuerdos personales, y explicaciones de aspectos geográficos y topónimos de lugares que complementan un determinado paisaje de un pueblito cualquiera.

Para terminar de definir las leyendas, estas son diferentes a la historia en su estilo de presentación, énfasis y propósito u objetivo. Como otras formas de cuento tradicional tienden a adoptar fórmulas concretas, utilizando patrones fijos y descripciones características de los sitios donde se suceden, de los personajes y de su entorno.

1.3.8.2. Estructura de una leyenda

Como toda narración, la leyenda tiene sus partes características, como lo menciona el Portal de Calidad Educativa (s.f.): situación inicial, nudo y desenlace.

Para que cada parte esté completa, se menciona que la situación inicial debe contener la respuesta a estas interrogantes: ¿Dónde se desarrolla la historia? Y ¿Cuándo se inició la leyenda? De igual forma se responderán a estas interrogantes para complementar el nudo: ¿Cuáles son los personajes? ¿Cuál es el problema que da origen a la leyenda? ¿Qué acciones fantásticas ocurren? ¿Qué acciones reales se cuentan?

Por otra parte, el desenlace contendrá el final muchas veces abierto de la historia, lleno de creencias y de testimonios de que tiene una base real, algo que convence a quien la escucha.

1.3.8.3. Los aportes de las leyendas en clase

Rodriguez, E. et al (2010) durante su investigación sobre “El aporte de mitos y leyendas para fomentar la lectura en los estudiantes” probó que el leer leyendas y compartirlas en clase y con su familia resulta una experiencia gratificante, no solo por el hecho de practicar la lectura, sino de darle vida a tradiciones orales que se van con el tiempo perdiendo y hacer parte de éstas a quienes están en nuestro entorno.

Los autores mencionan que las leyendas en clase sirven para despertar en los niños el interés por leer estas historias con un toque fantástico y real, sirven de nexo entre generaciones, permiten el encuentro de las culturas y sus orígenes, atraen al niño a continuar leyendo y queriendo aprender; los niños se apropian de las lecturas llevados por la emoción de descubrir y compartir; evitan que el leer se vuelva una obligación y es más bien un disfrute; al comprender y gustar de la lectura, ésta se vuelve significativa.

1.3.8.4. ¿Cómo crear una leyenda en clase?

Kuret, G. et al (2013) mencionan que crear una leyenda en clase es simple y seguir estos pasos es necesario:

- Seleccionar los personajes que serán quienes desarrollarán la acción o acciones.
- Proveerles de características a los personajes: ocupación, forma de vestirse, comportamiento, etc.
- Escoger el lugar en donde se desenvolverá la leyenda, así como la época.
- Definir con claridad cuáles serán los hechos reales y los ficticios
- Finalmente empezar nuestra leyenda siempre con un toque de misterio y de atracción que la volverá fascinante.

Al realizar la lectura de leyendas y la creación de las mismas en el aula escolar, se estará mejorando sus habilidades cognitivas y expresivas, la comprensión de textos, la puesta en práctica del conocimiento adquirido en clases cuando se puede mostrar que el alumno expresa sus destrezas de resumir, leer, redactar y aprender vocabulario. Lo más destacado de todo, es que al aprender también disfrutó y estará dispuesto a hacerlo otra vez pero por su propia cuenta, por puro goce estético.

1.3.9. La poesía infantil: la “Pequeña-Pequeñita” tiene versos de colores...

“Un grano de poesía sazona un siglo” es una frase genuina perteneciente al gran José Martí, citado por la Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2012, p.82) y mucha razón tiene el poeta, puesto que todo acto es aún más bello si la musicalidad y las palabras estrechan sus lazos.

1.3.9.1. Definiendo poesía y su impacto en los niños:

Y Bécquer sin duda recurriría a su famoso verso: poesía ¡eres tú!, mismo que también se halla citado por la asociación ya mencionada anteriormente; mismos que citaron a Horacio con su idea de que la poesía es la “productora de placer y de saber” (p. 83) y a los antiguos griegos que la definían como “amalgama”, es decir como un ornamento.

No se equivocó Bécquer al definirla como al oyente atento, que es quien en verdad la valora en toda su extensión y la aplique a su contexto personal, quien la crea, la lea y la recrea.

Al igual que Makarenko, también citado por los mismos autores, que sugiere que la poesía debe nacer desde la misma cuna, en donde los sonidos son apenas aprendidos y se vuelven parte de su vida, antes mismo del proceso lector; sería fantástico entonces que se acerque a las letras cuando ya tiene un gusto previo por la belleza que guardan; Pastoriza, citada en el

mismo texto, dijo que el significado mismo de las palabras dentro de la poesía no es lo realmente importante para el niño, sino que su sensibilidad se desarrollará a través del deleite y de su imaginación.

La poesía se hace con ideas, no solamente contiene implicaciones lingüísticas y fónicas, mencionan los autores, puesto que la poesía “trabaja con las connotaciones de las palabras” (p. 85). Esta percepción sobre poesía es compartida por Albaladejo (2003), quien dice que la poesía es nuestro mismo lenguaje pero “utilizada con un aprovechamiento pleno y exhaustivo de sus posibilidades.” (p. 23)

Esto nos lleva a analizar que todo lo que producimos puede ser adornado, mejorado e impactar en el oyente, es como hacerle un regalo a sus sentidos, los cuales pueden o no estar adecuados a la belleza de la palabra. Y aún más se potenciaría, si el niño es partícipe de esta expresión desde temprana edad, como ya se sugirió anticipadamente.

Y ¡cómo Pujante, D., citado por Albaladejo, exalta a la poesía! El la encuentra que “es como darle al lenguaje, la frágil ocasión de decir sobre aquello que ignoramos” (p. 25) y es precisamente lo que es: la memoria de un pueblo enamorado de su cultura, de sus mismos sentimientos que emergen desconocidos y que a la larga se los entiende sólo para llegar a la conclusión que no somos los únicos que los sentimos y que es posible el compartirlos y el expresarlos para que alguien halle por fin las palabras exactas, para que alguien pueda ya hablar sin su boca, sino a través de la palabra ya escrita.

Resumiendo todo lo hasta el momento expresado sobre poesía, Bravo-Villasante (1972) dice que es todo el folklore que tiene un pueblo y que la poesía infantil es como un nexo, un puente entre el pasado y el presente, que gracias a ella éste se mantiene vivo.

1.3.9.2. La poesía y su aplicación pedagógica

La poesía favorece desarrollar la sensibilidad y el sentido estético de los niños y las niñas, puesto que estimula la creatividad, la expresión y la adquisición del lenguaje menciona Arízaga (2010), quien está segura que el niño ya tuvo su primer encuentro con ella cuando escuchaba canciones de cuna o rondas infantiles. La autora menciona que la poesía está emparentada con la música y la tradición oral que desde nuestros antepasados fue exitosamente usada para transmitir su sapiencia y acciones.

La misma autora continúa recalcando que la poesía favorece la formación de lectores, el desarrollo de la imaginación y la construcción de la personalidad. Se menciona que sería de gran utilidad el hecho de que el docente diseñe actividades, tales como la lectura de poemas por parte de algunos poetas, la creación de talleres para motivar a escribir poesía compuesta

por versos simples pero llenos de musicalidad por parte de los niños. Esto favorecería el acercamiento a la poesía y por lo tanto a las esferas literarias, a través del amor a la lectura.

La Asociación Mundial de Educadores Infantiles, resalta que lo más importante para el poeta infantil es la sencillez y el poder transmitir su entorno inmediato de forma atractiva y con nociones poéticas. Esto en verdad sería un gran logro para el docente que puede constatar que sus niños empiezan a entender el contexto en donde viven, de tal forma que se apropian de los saberes y los pueden expresar.

Para lograr esto, es necesario que los niños amen la belleza que los rodea, que la sientan y la admiren, es en verdad un objetivo de la educación actual: un tipo de individuo sensible a todo cuanto le rodea.

Al iniciar al niño en la poesía, el texto que se elija debe ser agradable e interesante; se sugiere el uso de un lenguaje literario rico en imágenes, estar escritos en arte menor y tener una rima consonante, así como la asonante.

Es muy importante además, que el niño escuche todo el poema hasta el final, que repita algunos poemas sencillos de memoria, que no omita o cambie las palabras del verso; que el tono, el ritmo y la entonación de los versos sea la correcta; que la velocidad a la que vaya sea la adecuada y que no exagere en la gesticulación. Todos estos consejos útiles se tomarán en cuenta al introducir la poesía en la escuela.

2. Análisis de la obra “Pequeña- Pequeñita y el cazador cazado” de Francisco Delgado Santos.

2.1. Reseña histórica de la obra:

La “Pequeña-Pequeñita” nace en el año 2004, siendo su padre Francisco Delgado Santos y su madre la Fantasía, la imaginación y la lúdica.

Corrían tiempos políticos en extremo complicados para nuestra pequeña patria, era el período ejecutivo del Ing. Lucio Gutiérrez Borbúa y la inestabilidad política se vivía día con día. Las protestas de los diferentes sectores productivos se hacían un eco cada vez más grande en la atmósfera de la patria, el nepotismo reinaba y los mandos militares estaban presentes en las esferas políticas.

A pesar de que el ministro de economía de la época aseguraba un 6% de incremento en el PIB (Producto Interno Bruto), contrastaban los datos del INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censo) que mencionaban que el 41,5% de la población urbana es pobre y el 9% vive en la extrema pobreza, con un ingreso de \$1 al día. A ello había que sumar la falta crónica de oportunidades, el desempleo y los bajos salarios, ante los cuales aparece insuficiente la estabilidad que ha implantado la dolarización, que tenía como signo la desigualdad: el primer quintil (clasificación de la población en cinco grandes grupos de acuerdo a su nivel de consumo) consume apenas el 6,7%, y el quintil más rico, el 43,6%, es decir, seis veces más, según el periódico *Hoy* de fecha 23 de diciembre del 2004 en su edición online.

Con relación a la población infantil, en verdad las noticias eran aún más tristes, puesto que Unicef denunció que 700 mil niñas y niños, de entre 5 años y 17 años trabajaban en Ecuador. Este alto porcentaje de niños trabajadores se explicaba porque el 73% de ellos vivían en condiciones de pobreza con trabajos fuertes en bananeras, floricultoras y hasta minería.

Pero no todo era malo en el país, nuestros compatriotas futbolistas llevaban nuestra bandera por los países del mundo, la enarbolaban con honor y llenaban de alegría y orgullo los corazones tricolores, en esa época teníamos al gran Alex Aguinaga, a un naciente Antonio Valencia, a Kléver Chalá, entre otros. ESPN (2014)

En medio de un marco nacional difícil, lo malo con lo bueno se mezclaba para forjar un presente y un futuro mejor. Pero la tierra fecunda siempre vierte su gran sabiduría en su gente y es así como es fértil territorio de artistas, poetas, creadores, investigadores y gente con un deseo grande de ver a nuestro Ecuador emerger.

Entre el 2003 y 2004 la gran explosión de literatura infantil se da en nuestra patria con grandes cuentistas, relatores, novelistas quienes abordan temáticas nuevas y realistas, apuestan por el juego en la lingüística y las editoriales como Norma, Santillana y una novísima Edinun, lanzaron sus libros infantiles; parece ser un trato que hiciese el destino para también ocuparse de los niños, al menos de quienes podían acceder a la lectura ya que, como hemos visto, no todos acudían a ella puesto que tenían que llevar el pan a su mesa.

Entonces nace el cuento que ocupará estas páginas y más que nada la memoria y los sentimientos de quienes lo han leído y de seguro lo leerán para sí mismos y para sus pequeños-pequeñitos; nace *Gabriela* para dar un poco de luz a un Ecuador que aún no daba gran importancia al niño, a pesar de que la literatura infantil ya vio el amanecer muchos años atrás. Nace el juego inmerso en las palabras, las palabras bailan, se mezclan, cambian su orden, suenan y vibran, alegran, retan y muestran su verdadera alma; porque las palabras cobran vida dependiendo el lugar en donde las pongamos, se visten con fantasía crean y recrean, alegran y enseñan.

Es entonces, que dentro de la dificultad siempre hay un rayo de sol, y a pesar de los días nublados, el calorcito del hogar abriga nuestro corazón.

Aprestémonos entonces, si somos adultos, a revivir nuestra niñez y si son tan pequeños como la “Pequeña-Pequeñita” a acompañarla en sus aventuras llenas de amor, valentía y dulzura siendo dignos contendientes en todos sus juegos y retos lingüísticos. Pero si somos docentes, pongámonos en acción para llevar a *Gabriela* a la escuela, vestida con cualquier nombre, realizando cualquier hazaña que motive a nuestros alumnos a querer aprender y compartir.

2.2. Partes de la obra infantil “Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado” y sus argumentos.

Esta obra infantil infantil, cubierta de elementos lúdicos y juegos lingüísticos está dividido en seis interesantes capítulos que cautivan nuestra atención a lo largo de todo su desarrollo, nos transportan a un lugar inexistente físicamente pero latente en nuestra mente y corazón.

He aquí el listado de los capítulos que conforman este cuento:

- Capítulo I: Les presento a “Pequeña-Pequeñita”
- Capítulo II: Buscando a Pe-Pedro
- Capítulo III: La magia del Anigami-Euqle
- Capítulo IV: Certamen de trabalenguas
- Capítulo V: La Colina de las Luciérnagas
- Capítulo VI: El cazador cazado

La introducción del cuento esta magistralmente inmersa en el primer capítulo, el cual anuncia ya su contenido.

Esta historia pequeña-pequeñita empieza con una de las frases tradicionales de los cuentos lindos: “Hace ya mucho, mucho tiempo,…” y se interna para ubicarnos en un “lejano poblado” llamado “Maravillatequetemaravillarás” hogar de una niña traviesa, inteligente y tierna llamada Gabriela, quien tiene una gata persa de color blanco llamada Misirinshica: su amiga y confidente con quien tenía un nexo especial y parecía que su lenguaje no eran las palabras sino los sentimientos.(Delgado, F. 2004, p.09)

Era su padre el comerciante Pedro-Sandro-Cedro quien gustaba de cazar animales por el deseo simple de matar y comer su carne, tenía una falencia en el habla: era tartamudo y la gente le decía Pe-Pedro. Su madre era una gentil maestra que amaba los juegos lingüísticos y se sentía muy apenada por la actitud de su esposo; sin embargo amaba a su familia y a la traviesa Gabriela con quien compartía su afición por las adivinanzas y trabalenguas. La niña al jugar aprendía mucho e iba del dicho al hecho cuando imaginaba, así se narra que cuando deseaba jugar a las “asustadas” no tenía problema al agujerear las sábanas nuevas, y hasta su amiga blanca y maulladora terminaba cubierta de pintura si Gabriela estaba pintando.

Así enmarcada está la obra; la misma se desarrollará muy interesantemente durante los capítulos del segundo al quinto, los cuales constituyen la parte denominada desarrollo.

Al respecto se menciona que un día el padre de la “Pequeña-Pequeñita” partió hacia el bosque a su diaria labor de cazar inmisericordemente a cualquier animalito, por más pequeño que pareciese, pero no regresó a casa.

Como toda hija buena, se preocupó mucho Gabriela y decidió salir con su aliada la gata blanca a buscar a su padre.

Y es aquí en donde al internarse en la magia de aquel hermoso bosque conoce a un ser en verdad extraordinario anciano llamado Raguj-Irañós, quien se une a ellas en la búsqueda de su padre, a pesar de conocer sobre la actitud cruel de Pe-Pedro pero movido por la vivacidad y ternura de la niña.

Por grandes obstáculos tuvieron que pasar, pero a cada paso que daban los animalitos escuchaban el nombre del cazador y se escondían. El buen anciano, quien entendía el lenguaje de los animales les preguntaba a todos, pero ellos temían mucho a Pe-Pedro así que Raguj hizo un trato con las ardillas a quienes enseñaría una ronda a cambio de información sobre el padre de Gabriela. Al terminar le dijeron que se dirigió a la Cascada de los Enigmas y es allí a donde fueron.

Atentos escucharon a una gran rana darles la bienvenida y advertirles sobre lo que debían hacer frente a esa cascada encantada, afirmándoles de que si no eran capaces de responder al enigma planteado por la cascada, deberían regresar, más si lo hacían podrían preguntarle lo que quisieran.

Como “Pequeña-Pequeñita” era buena para adivinar, pasó la prueba de la cascada, pero se sintió triste pues la respuesta era: la escopeta de Pedro-Sandro-Cedro la cual mataba a indefensos sin quererlo, puesto que era su padre el que la usaba.

A continuación fueron rumbo a la Colina de las Luciérnagas, en donde según la cascada mágica, estaba Pedro aún vivo pero hambriento y herido, víctima de sus propias trampas.

El trío de amigos tuvieron que cruzar el río, pasando sobre los cuerpos de las ranas que cuando Raguj les enseñó un juego, ellas ayudaron a los viajeros a llegar a la otra orilla.

El buen anigami-euqle, que era la profesión de Rajug, advirtió a Gabriela y a Misirinshica sobre los duendes y sus maldades, cuando escucharon la risa tenebrosa de uno muy oscuro y malvado llamado el duende Olam quien retó a la niña en un concurso de trabalenguas, si ella perdía el cortaría la barba a su amigo y la cola a la gata; si Olam perdía “se desintegraría” (p. 34).

Por lo tanto es esta la parte de máximo clímax, en la que por amor y valentía Pequeña-Pequeñita acepta el reto y es entonces en donde seremos testigos de un gran despliegue de creatividad del autor, quien nos presenta los trabalenguas que los contendientes tuvieron que pronunciar, mezcla del autor y de otros autores anónimos que a través del tiempo sus nombres se perdieron, pero no su ingenio plasmado en sus creaciones breves pero interesantes.

Una competencia genial se desenvuelve ante nuestros ojos entre dos seres tan dispares y en donde la inteligente Gabriela vence al malvado ser, éste explota y desaparece. Lastimosamente, para los viajeros, los retos de esta travesía no acababan, pero felizmente para nosotros, la historia continúa pero ahora ya en la colina que buscaban.

A su encuentro sale un conejo “de grandes ojos grises” (p. 41) quien les narra una leyenda hermosa sobre el origen del sol y la luna, de su amor cuando eran humanos y de que sus encuentros en noches sin luna y días sombreados dejan “pedacitos de su resplandor sobre la tierra” (p.41) lo que origina el nacer de las luciérnagas, nombre de la colina que en verdad resplandecía como el día.

Luego de narrarles y emocionarlos con la linda leyenda, el mismo conejo les dice que para pasar sin ser convertidos en piedras, deben también compartir una historia de amor; esto entristece a lo que “Pequeña-Pequeñita” puesto que no sabe historias de ese tipo: “Yo no sé historias de amor; yo solo”.

Es en aquel instante en donde el buen Raguj se ofrece a narrar la historia que están viviendo, los sacrificios y peripecias que deben pasar, incluso arriesgando su vida. El recalca que a pesar de ser Gabriela tan pequeña y de no faltarle nada, por amor a su padre y evitar el sufrir de su buena madre, salió a buscar a su progenitor que se halla atrapado en sus propias trampas.

El relato conmovió a los oyentes quienes aseguraron protegerla en la noche porque habían más seres malvados como la Voladora, una bruja muy malvada que busca comprar el alma de las personas, el Yu-Yú que es un ser horrible con dos caras que mata a las personas y el Viento Malo, todos ellos enemigos del sol y la luna.

En esa noche fría y peligrosa, el buen Raguj-Yrañós le obsequia a la Pequeña-Pequeñita con un sueño hermosísimo por su bondad y gran corazón, en ese sueño se resalta que aquellos maestros faltos de creatividad e imaginación eran reemplazados por seres como Raguj que amaban crear y eran alegres. Al cabo de unos instantes, despierta la niña al oír a

su padre pedir auxilio, y pueden identificarlo en un agujero que constituía una de sus tantas trampas rodeado por el cruel Yu-Yú quien se disponía a doblarle el cuello cuando el Príncipe Fulgor que es el sol, hizo que el ser malvado huyera y así con el fuerte hilo dorado de los sueños de Raguj, salvaron al padre cautivo, y el cazador cazado es extraído del agujero por el corazón bondadoso y clemente de sus mismas víctimas, quienes convencidas por el amor de su hija “Pequeña-Pequeñita” decidieron ayudar a su verdugo.

El desenlace de la historia acontece en el capítulo seis con la redención de Pedro-Sandro-Cedro, en donde quizá por el miedo de haber visto al Yu-Yú, el cazador se cura de su tartamudeo y abrazando a su hija promete cuidar y respetar la vida de los seres que le rodean, para felicidad de “Pequeña-Pequeñita” y su esposa, así como la tranquilidad de los animales y de los seres mágicos que rodean nuestros actos y que podrían existir en nuestra imaginación, como nuestras conciencias para movernos hacia la bondad y la ayuda al prójimo.

2.3. El espacio de la “Pequeña-Pequeñita”

Al ser este un cuento maravilloso, lleno de imaginación y de seres que no son reales, sino manifestación de la fantasía del autor, en forma general diremos que se desarrolla en “un lejano poblado de Maravillatequetemaravillarás”; y es precisamente desde ese momento en que nuestras mentes se preparan para conocerlo, para saber dónde se ubica y qué seres lo habitan.

Pero dentro de este poblado se presentan otros espacios o ambientes que están implícitos y otros explícitos en la narración:

- Su casa: es el lugar en donde “Pequeña-Pequeñita” hace sus travesuras y está implícito en la frase: “si quería dibujar, no tenía ningún empacho en utilizar las paredes como cuaderno...” Si bien es cierto, este ambiente solo nos sirve para conocer rasgos de su personalidad y las acciones que como niña traviesa, realiza diariamente.
- El bosque: es en este lugar en donde se desarrolla propiamente la acción, pero a su vez éste se subdivide en dos lugares muy importantes en donde muchos de los hechos más importantes toman lugar:
 - La Cascada de los Enigmas: lugar en donde Pequeña-Pequeñita resuelve el primer acertijo para poder saber dónde se hallaba su padre, un lugar impresionante poblado de ranas que ayudaron también a los viajeros a continuar con su empresa.
 - La Colina de las Luciérnagas: un lugar encantador, poblado de flores muy grandes que se mecían con el viento, un “viento tibio y suave” (p. 39). Para dar el toque mágico al paisaje, las luciérnagas eran muchísimas que parecía que era el mismo día y no la media noche.

Es en esta colina en donde se produce el desenlace de la tierna historia de Gabriela.

2.4. El tiempo:

Este elemento narrativo se presenta de forma muy generalizada al comienzo del cuento, puesto que se muestra con la fórmula de inicio de muchos otros del mismo género: “Hace ya mucho, mucho tiempo...” (p.09).

Con esta forma tan clásica de empezar un relato infantil, es que nos permite ubicarnos en el tiempo e introducirnos en el ambiente o ambientes que nos presenta el autor.

Pero aparte del inicio general en la fórmula ya mencionada, toda la trama o desarrollo se da en solo pocos días:

- Pedro-Sandro-Cedro parte “temprano” (p.15) a cazar pero no regresa a su hogar: “transcurrieron las horas y se ocultó el sol” pese a haber prometido volver “antes que cayera la noche”. Allí ha pasado el día primero.

- “Al día siguiente” (p.15) Gabriela y su gata deciden ir al bosque a rescatarlo. El día segundo estaba iniciando.

- “Casi oscurecía ya” y llegaron a la otra orilla del río de la Cascada del Enigma (p.31) y se refieren al segundo día ya mencionado, esto significa que debía ser cerca de las seis de la tarde, hora promedio en donde se oculta el sol. Allí se encontraron con el malvado Olam y tuvo lugar el concurso de trabalenguas.

- “Casi cerca de la media noche” es decir al final del segundo día, llegaron a la Colina de las Luciérnagas en donde se suponía que Pe-Pedro estaba cautivo en su propia trampa.

- “Son ya las doce de la noche” es lo que el conejo exclamó para decir a los visitantes que es muy tarde ya y bastante peligroso... Allí se refería al mismo segundo día; por lo que deben dormir para “apenas despunte el alba” (p.56) ayudarles a buscar y rescatar al padre de Gabriela; sería el día tercero.

- “Estaba aún oscuro, pero faltaba poco para que amaneciese” (p.52) cuando pudieron encontrar al padre de Gabriela y junto a él al temible Yu-Yú, entonces “el sol iluminó la madrugada” y el extraño ser se marchó, pudiendo rescatar a Pedro-Sandro-Cedro. Todo esto ocurrió en las primeras instancias de la mañana del ya mentado día tercero.

Resumiendo, el tiempo mismo del desarrollo de la historia transcurre en aproximadamente dos días con sus noches, y las primeras horas del tercer día.

Con respecto a la forma de narrar el cuento, el autor eligió la narración lineal, es decir del tipo Ad-ovo, desde el huevo, que nos muestra que se inicia de forma natural por el mismo comienzo de la historia y sigue hasta terminar, sin regresar ni adelantarse. Siendo esta la

forma preferida por los niños, quienes pueden seguir la historia de principio a fin. Es esta justamente el tipo de narración propia de los cuentos infantiles.

2.5. Los personajes:

Seguidamente, se muestran los personajes del cuento, con una explicación sobre el tipo al que pertenecen. Esta especificación obedecerá a los criterios ya expuestos anteriormente por Infante y Gómez:

- Gabriela o “Pequeña-Pequeñita”: es la protagonista o personaje principal del cuento; esta niña es un personaje ficticio, puesto que no existe en la vida real pero sus cualidades son las que poseería cualquier niña de su edad. De igual manera entraría en el plano de personaje simbólico ya que representa a la niñez y encarna las virtudes del amor fraternal, la valentía, la amistad mostrándonos cualidades muy valiosas como la inteligencia, la creatividad, la imaginación y la vivacidad.

- Pedro-Sandro-Cedro o Pe-Pedro: corresponde a un personaje secundario, es el padre de Gabriela, un comerciante que caza a los animalitos del bosque y también posee una dificultad en el habla, es tartamudo por lo que la gente le llama Pe-Pedro. También es un personaje de tipo redondo, puesto que sufre un cambio al final de la historia: pasa de ser un malvado cazador a una persona consciente que respeta la vida de todos.

- Misirinshica, la gata persa: es un personaje secundario que actúa como compañera de la protagonista. Su nombre parece provenir de la voz quichua “Mishi” que significa gato y es como el autor establece sus nexos con el contexto de nuestro país y la cultura que todo lo abarca. El rol de la gata es el de estar siempre junto a Gabriela. Simboliza a la amistad y es un personaje plano, porque no cambia durante todo el cuento, únicamente aprueba o desaprueba las acciones con sus maullidos.

- Antonia, la maestra y madre de Gabriela: es un personaje secundario, encarna la bondad y la inteligencia, así como la suavidad y la sensibilidad. Reprocha a su esposo por matar animales, es en cierto modo su conciencia, como las verdaderas amas de casa que cuidan y aconsejan a su familia. Ella ama los juegos lingüísticos y es quien enseña a Gabriela el gusto por lo lúdico.

- Raguj-Yrañós, el anigami-euqle: es un personaje fantástico, cuyo nombre al ser ordenado desde el final nos da: Jugar y Soñar y su ocupación es la de ser anigami-euqle, lo que significa: “el que imagina”; es el coprotagonista de Gabriela. Nacido de la imaginación del autor, simboliza también la fantasía y los sueños infantiles, por eso su nombre está escrito al revés y significa: Jugar y soñar y su profesión es imaginar: el que imagina. Este dulce anciano encarna los sueños de los niños, tiene la experiencia de lo que ellos quieren y anhelan, nos muestra que sin importar la edad, se debe seguir tejiendo sueños, no solo para nosotros sino para los más pequeños.

- El duende Olam: un ser de ficción, producto de la imaginación popular. Se constituye como personaje secundario y plano ya que no cambia su actitud. Representa la maldad, por eso su nombre al revés es Malo. Nos muestra su rol antagónico cuando intenta dañar a la gatita y a Raguj, es al mismo tiempo un retador y encarna al juego en base a recompensas y castigos, a siempre querer ganar aunque se dañe al contendiente. Este personaje se cree autosuficiente y es orgulloso en extremo, trata siempre de menospreciar al oponente y lo subestima en exceso. Todos estos contravalores son negativos y nos corresponde erradicarlos.

- Grupo de ardillas: son personajes de tercer orden ya que simplemente complementan el paisaje, avivan la descripción y acompañan la escena. Son además personajes colectivos, ya que funcionan como un grupo dentro del cuento y representan a los animales más pequeños y desprotegidos del bosque a los que el padre de Gabriela caza. También nos muestran cualidades infantiles cuando añoran jugar y aprender rondas. Ellas actuarán también como informantes sobre el paradero de Pedro.

- Animales del bosque: son también personajes de tercer orden, complementan el paisaje y forman parte del grupo de seres indefensos como los niños, a quienes se les debe proteger y respetar; muestran temor y se sienten vulnerables ante el peligro del cazador. Están dentro de los personajes colectivos, puesto que actúan en grupo para mostrar cantidad.

- Las ranas de la Cascada de los Enigmas: personajes terciarios, actúan como las anfitrionas de la cascada, ellas son las encargadas de dar la bienvenida a los visitantes y transmiten las acciones que allí se deben realizar para obtener la información valiosísima de la cascada; muestran cooperación para ayudar a que los viajeros crucen a la otra orilla, pero solo a cambio de que Raguj les enseñe un nuevo juego. Es una ayuda condicionada. Son también personajes planos que no realizan ningún cambio a lo largo de la obra, únicamente están presentes durante el momento en que Gabriela y sus amigos llegan al lugar.

- Los sabios de los manuscritos: son personajes simbólicos terciarios que complementan el cuento, encarnan todas las virtudes y sabiduría del ser humano y están puestos al alcance únicamente de quienes perseveran y en verdad desean alcanzarlos. Estos personajes solo son mencionados por las ranas anfitrionas para que los viajeros sepan el por qué la cascada habla y de dónde proviene su sabiduría.

- La cascada: es un personaje terciario, ficticio, simbólico y plano, que posee el poder del conocimiento. Su aparición en la historia es por una sola ocasión para informar a Gabriela sobre el paradero de su padre, pero antes de facilitarle esta información, mide el conocimiento de la niña y su deseo de saber, por esto es que es simbólico y quizá el autor pretendió mostrarnos que el conocimiento y la sabiduría son bienes preciados y que se los alcanza con sacrificio y perseverancia. El autor debió elegir una cascada por el potente sonido de sus

aguas, que parecen hablarnos; es así como el humano sabio habla de lo que conoce: fuerte y claro para compartir con sus semejantes lo que posee, siempre y cuando busquen conocer.

- Los conejos: son personajes terciarios, planos, ficticios puesto que encarnan cualidades humanas; también nos muestran que son personajes colectivos que subsisten en grupo. Este tipo de personajes colectivos aparecen a lo largo del cuento, aunque en diferentes tipos de animales, el autor pretendía quizá mostrarnos que somos seres sociales que dependemos entre todos y que la ayuda mutua es necesaria.

- El conejo de grandes ojos grises: es un personaje terciario que ayuda en la ambientación del cuento. Al igual que las ranas, el conejo actúa como anfitrión de la Colina de las Luciérnagas y cuenta a quienes llegan de las acciones que se deben realizar para poder atravesarla. Allí Pequeña-Pequeñita muestra su gran amor filial y puede atravesarla sin problemas. El conejo es también un personaje plano, no sufre cambios en la trama y aparece por única vez en el relato. Adicionalmente es ficticio, puesto que no existe un conejo con caracteres humanos.

- Selene y Fulgor: personajes terciarios que ayudan con el ambiente de la Colina de las Luciérnagas, le prestan la belleza de una leyenda para mostrar el origen del Sol y la Luna, de las luminosas luciérnagas. Permiten que el valor del amor se muestre una vez más en el cuento y de los sacrificios tan grandes que en su nombre se realizan; pero también la forma eterna de recompensa. Su historia es motivadora y muy dulce, pero son personajes ficticios y simbólicos: muestran la bondad como luz salvadora y el verdadero amor que salva los obstáculos, el tiempo y el espacio. Al final Fulgor también salva a Pedro de ser agredido por el Yu-Yú, gracias a que se debió identificar con Gabriela, su valentía y su amor.

- Viento Malo: personaje plano, ficticio y terciario que solo es mencionado como antagonista de Fulgor y Selene. Complementa el ambiente de la leyenda.

- Yu-Yú: es un personaje de tipo antagónico pero secundario de corte ficticio y simbólico, relacionado con las creencias populares y encarna la maldad. Al ser un personaje plano que asoma por una sola vez pero su aparecer en la escena del cuento es crucial, puesto que estaba a punto de asesinar al padre de Gabriela, motivo de toda la travesía. El autor menciona que este personaje tiene dos caras y que su motivación es “torcerles los pescuezos” (p.47) a sus víctimas. Se menciona que no puede hablar y que solo grita: yu-yú. He aquí un rasgo muy fuerte en donde la impotencia por hablar puede traducirse en ira y maldad hacia los seres que no tienen esta incapacidad.

- La Voladora: se la presenta como una anciana bruja, ante cuya presencia se debe recostar en forma de cruz y boca abajo, rechazando el dinero que ella ofrece por el alma de quien tiene la mala suerte de encontrársela. Es un personaje plano, terciario y ficticio. Está basada también en creencias populares o leyendas. El autor pretende tal vez mostrárnosla

como encarnación de la codicia y la avaricia, del deseo de obtener bienes materiales aún a costa de la propia vida y reputación. Una vez más nos enseña que los valores humanos como el amor, la bondad y la amistad sincera no tienen precio,

2.6. El tipo de narrador

“Pequeña-Pequeñita” es contada por un narrador omnisciente, quien todo lo conoce e incluso expresa el sentir de los personajes. Este narrador usa la tercera persona del singular y plural para mostrar las acciones, pensamientos y emociones de los personajes dentro de la obra, pero no interviene en ella en ningún instante.

Este narrador, cuenta la historia desde un punto de vista que le permite conocer absolutamente todo y no encuentra límite alguno a sus facultades descriptivas y, por lo general, tampoco adopta opinión alguna ante lo que cuenta, ya que esto podría restringir la amplitud de su visión; del mismo modo, el narrador omnisciente no influye en los hechos de la historia, puesto que su principal cometido es observar, pasando tan desapercibido como el mismo Dios, incluso menciona los diálogos que los personajes tienen.

2.7. Los actantes de la obra:

De acuerdo a la clasificación de Greimas, los seis actantes de esta narración, serían:

- Sujeto: el sujeto que desarrolla la acción que tiene toda la carga de la acción en este cuento sería Gabriela.
- Objeto: el objetivo de Gabriela es encontrar a su padre, quien se perdió en el bosque.
- Destinador: el amor hacia su padre y el dolor que le produce ver a su buena madre sufrir por la ausencia de Pedro-Sandro-Cedro es lo que mueve a la pequeña a emprender esta aventura.
- Destinatario: quienes se benefician de encontrar al padre, es el padre mismo, su esposa que mucho lo ama y su “Pequeña-Pequeñita” tan valiente y amorosa.
- Ayudante: son varios los personajes que ayudan a “Pequeña-Pequeñita”, pero los más importantes son: Raguj-Yrañós, su gata Misirinshica, luego están las ardillas, las ranas, la Cascada de los Enigmas, el conejo y el príncipe Fulgor.
- Oponente: los oponentes son, en primera instancia el duende Olam, también el ser extraño llamado Yu-Yú; pero quien en realidad se produce el mal es el mismo cazador por su hábito cruel contra los indefensos, de forma que como castigo cae en su propia trampa; por eso el nombre de la obra: *Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado.*

2.8. La lúdica inmersa en los trabalenguas, adivinanzas, leyendas y poesía presentes en la obra *Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado*.

2.8.1. Los trabalenguas de la “Pequeña- Pequeñita...”

Esta simpática niña, “hija” del escritor Francisco, ama los trabalenguas y el mismo nombre cariñoso que le daban quienes la conocían, es parte de ese sonido especial de un juego de palabras, de rima, de musicalidad; y nos lo demuestra al tener como padre a un cazador que irónicamente resultó cazado. Es así como iniciamos la lectura de esta obra tan atractiva, de gran valor escolar y de apreciación de estética en la palabra, en el sentido, en el juego.

Gabriela es el nombre de la pequeña y vive en un verdadero trabalenguas de poblado llamado “Maravillatequetemaravillarás” que es en sí un verdadero trabadero de lenguas el hecho de escribirlo y aún más el de pronunciarlo; mezcla del imperativo *maravillate* el cual invita a realizar la acción de maravillarse, y el efecto de maravillarse: *que te maravillarás*, en donde el tiempo futuro nos muestra el efecto que la obra tendrá en los niños y adultos que la leen.

El padre de la niña resulta ser *Pedro-Sandro-Cedro*, que como lo mostramos anteriormente, está formado de sinfonías que no son otra cosa que el sonido de la unión de sílabas mixtas y al tiempo un buen inicio de un trabalenguas.

Pero su padre, no solo es un comerciante con éxito y un cazador sin conciencia, sino que tiene un defecto en el habla: el gaguea y allí también hay más trabas en la lectura y pronunciación que pueden ser vistas como un trabalenguas:

-“ co-com-pra-re tres-es co-co-pe-pé-tas...” (Delgado, 2004, p.10)

Su madre Antonia, quien es maestra, no tiene trabalenguas en su nombre, pero es la perfecta motivadora de su hija Gabriela, puesto que ama crear rimas, trabalenguas y adivinanzas o una mezcla de todo eso. Una muestra de su capacidad y creatividad es:

“Yo soy brie-ga-la, ga-la-brie:

Yo soy la-ga-brie, la-bri-ega.

¿Ya sabes, al fin, quien soy

O la lengua se te pega?”

(Delgado, 2004, p. 14)

Lindo ejemplo de como con un nombre se puede crear belleza y hacer de un trabalenguas una interesante adivinanza, como lo muestra el autor ya citado.

Pero la pequeña Gabriela, no solo se sabe ese trabalen-adivinanza, sino que al ser retada más tarde por el maligno duende *Olam*, quien es también muy bueno con los trabalenguas, decide ella continuar el juego para salvar a su padre y a sus amigos.

Afortunadamente para nosotros los lectores, seremos testigos de un consecutivo desfile de trabalenguas, los cuales se complican para hacer que el duende o Gabriela pierdan, he

aquí una muestra del más simple y del más complejo, con el cual la niña triunfa sobre el malvado ser:

“Cosme come comida caliente con
cómica compañía cósmica.” (Delgado, 2004, p. 34)

...

“El arzobispo de Constantinopla
se quiere desarzobispoconstantinopolitanizar,
el desarzobispoconstantinopolitanizador
que lo desarzobispoconstantinopolitanizare,
buen desarzobispoconstantinopolitanizador será.” (Delgado, 2004, p.38)

Como ya lo mencionamos anteriormente, estos trabalenguas son solo un ejemplo de los otros que se encuentran en este gran reto lingüístico efectuado entre tan dispares seres, el resto de ellos se hallan expuestos en la obra del autor en orden de dificultad, desde el más sencillo lanzado por el duende y ya citado textualmente, hasta el más complicado pronunciado maravillosamente por la *pequeña* con el que ganó el concurso y que también se halla mencionado.

2.8.2. Las adivinanzas de “Gabriela”

Ese juego de palabras, esas múltiples conjugaciones de ideas y de sentidos, de descripciones escondidas, tienen dos representaciones en el cuento motivo del análisis.

La primera adivinanza está presente en una mezcla de trabalenguas que necesita una respuesta. Y es que la adivinanza al ser una suerte de poesía, mezcla todos los elementos que se tenga al alcance para darle musicalidad y atracción por parte del que la dice y aún más de quien la escucha.

Así, cuando la maestra y buena madre de Gabriela le enseña el juego lingüístico, pone su creatividad de manifiesto usando el nombre de su niña, como se citó anteriormente en la sección de trabalenguas:

“Yo soy brie-ga-la, ga-la-brie:

Yo soy la-ga-brie, la-bri-ega.

¿Ya sabes, al fin, quien soy

O la lengua se te pega?”

(Delgado, 2004, p. 14)

La segunda muestra de adivinanza es la propuesta por la Cascada de los Enigmas a manera de un reto para que se pueda acceder a la información valiosísima que poseía para que “Pequeña-Pequeñita” pueda lograr encontrar a su padre. Así se la muestra en el cuento:

“Salgo de casa sin saberlo

Y mato a indefensos sin quererlo.

¿Qué será? ¿Qué será?...” (p. 28)

Y es precisamente que la respuesta al reto planteado entristece mucho a la niña, quien sabe que su padre usa una escopeta para acabar con la vida de los animales del bosque. Ella da la acertada respuesta y prosigue su camino hacia el encuentro con su progenitor.

Como se podrá notar, la respuesta a este acertijo de la cascada, dependerá de la lectura de este cuento, puesto que se basa en el conocimiento del tema para poder responderla; debido a que sin conocerlo resultaría vaga su respuesta.

2.8.3. La “Pequeña-Pequeñita” tiene leyendas muy bonitas

Dos son las leyendas explícitas que se nos presentan en el cuento. La primera nos cuenta sobre los poderes de la Cascada de los Enigmas (p. 26) y el origen de los luceros.

Es en este lugar en donde la rana más grande menciona a los tres amigos que hace muchos años, cuando la tierra era oscura, vinieron hasta ese lugar en busca de paz para su meditación los sabios más grandes que la humanidad poseía, ellos tenían sus manuscritos en donde su ciencia era compilada.

Pero ocurre que una alborada llegaron “blanquísimos caballos alados” que transportaron a los sabios y “desde allí brillaron los luceros” dando así la bienvenida a la luz sobre nuestro planeta.

La rana añade que estos hombres representativos olvidaron su ciencia recopilada en sus manuscritos y éstos “cobraron vida” buscando protección detrás de la cascada, de forma tal que éstos hablan a través de la cascada y continúan ayudando a quienes buscan el conocimiento, que se halla “detrás” de cada ser, como una voz que emerge para guiarnos y guiar a quienes les rodean.

La segunda leyenda, es en verdad muy dulce y habla del origen del Sol, la Luna y las luciérnagas, del verdadero amor que permanece latente a pesar del tiempo y la distancia; es así como en la Colina de las Luciérnagas, un conejo de “grandes ojos grises” sirve de narrador para contarles a Gabriela, Misirinshica y a Raguj-Yrañós sobre el amor de la princesa Selene y el príncipe Fulgor, quienes huyeron de sus tierras porque la envidia por sus afectos les dañaba.

Ellos buscaron no solo darse mutuo amor, sino que lo regaron entre los que los rodeaban en aquella colina. Lamentablemente la princesa se perdió en el bosque por mucho tiempo y su amado, pensando que había muerto, subió a vivir al cielo y se convirtió en el sol. Quizá el motivo de su decisión fue subir a lo alto para desde allí buscarla.

Al regreso Selene supo lo acontecido y decidió proceder de igual forma, ascendiendo al atardecer y es entonces que se convirtió en la luna. El conejo dice que en los días sombríos y en las noches sin luna, ellos se encuentran en la colina y el brillo de su encuentro da origen a las luciérnagas.

Hermosa leyenda, producto de la imaginación del autor, de su creatividad, del deseo de transmitir valores humanos a través de vívidos ejemplos.

Entraña también el cuento la alusión a tres personajes de leyendas populares, aunque sólo hay breves referencias de los mismos, son precisamente pistas para ampliar en las leyendas, para que quienes las oigan pregunten sobre ellas y esa curiosidad les lleve a investigar, a leer, a aprender, a transmitir sin permitir que se pierdan en el tiempo.

Es así como se menciona al “Viento Malo”, nombre de una fuerza maléfica, en la que quizá el autor sugiere al llamado “mal aire” por varias personas, y se manifiesta con náuseas, dolor de cabeza, mareos y en ocasiones produce la muerte en especial en niños pequeños; esto es de acuerdo a las creencias de mucha gente, quienes al notar los mencionados síntomas usan ajo, huevos, colonia, alcohol y varios remedios caseros que ayudan a terminar con el mal aire producido por la concentración de olores y malas energías que afectan a las personas.

Dentro de la narración hay espacio para mencionar a un ser creado por el autor, su nombre es el Yu-Yú y su aparición se da en el último capítulo cuando casi mata al padre de Gabriela. Si hábilmente invertimos su nombre, se puede apreciar la interjección relativa al terror: ¡Uy-Uy! Quizá porque la apariencia del ser es “escalofriante” (p. 47) quienes lo vean podrían pronunciar la interjección ya mencionada debido al miedo que produce.

Esta misma palabra: yuyu, sin invertirla, en España, significa justamente temor, repulsión y es aplicada en diferentes contextos como: le tengo “yuyu” a los ratones. Y en África, el término se lo emplea para designar a algunas prácticas mágico-religiosas de la religión tradicional de África Occidental relativas a la magia o brujería.

Finalmente podemos encontrar la alusión a la leyenda de las brujas; Francisco Delgado nombra al personaje como “la Voladora” debido a la principal característica de estos seres quienes supuestamente remontan los cielos nocturnos y oscuros en escobas mágicas para reunirse en lejanos parajes y de esta manera preparar embrujos y fatales pociones. En el cuento se explica una breve sugerencia que se puede efectuar si tenemos la mala fortuna de encontrarnos con una de ellas: “tenderse al suelo en cruz y rechazar el dinero que la anciana suele ofrecerle como paga por su alma...” (p. 47)

Estas leyendas entrelazadas en la infantil historia, aportan al oyente una rica carga intertextual y le permiten activar su memoria con recuerdos de sus antepasados, de sus narraciones nocturnas y de la riqueza cultural a la que se refieren, la cual debe trascender a través del tiempo.

2.8.4. La historia de “Gabriela” transcurre entre la poesía..

El cuento de esta niña pequeñita está bordado con finos hilos de poesía, su autor prefirió poner su alma y mente en transmitirnos la belleza de las palabras, la belleza de las ideas y con sutileza y ritmo nos narra las peripecias de la vivaz Gabriela.

Es por lo consiguiente que el cuento tiene retazos de poesía lindísima entre sus capítulos, y para demostrarlo, destacaremos aquellas denominadas “prosa poética” y “poesía versificada”, las cuales es parte de la poesía y ésta se divide en versificada o en prosa.

En el cuento están presentes los dos tipos de poesía y como evidencia, citaré un ejemplo de prosa poética que ocurre cuando el autor describe el ambiente que se dio al haber Raguj enseñado una ronda a sus amigas ardillas:

“Un murmullo de risas y canciones regaba, cual arroyo, los helechos, los sauces, los eucaliptos y los pinos que perfumaban el ambiente. La alegría era una mariposa suave que diseñaba mil figuras en la tarde y que se posaba de flor en flor y de corazón en corazón.”(p. 25)

En esta prosa poética se puede observar el uso del recurso de la comparación risa-arroyo y el elemento a comparar: regar. De igual manera la metáfora está presente ricamente adornada al mostrar la relación existente entre alegría y mariposa, en donde claramente se compara el sonido suave de las risas con el de una mariposa. Esas risas son contagiantes y se extienden a todos los presentes como el insecto mencionado se acerca a todas las flores.

Otro ejemplo de poesía en prosa es el hallado cuando el autor describe lo maravilloso de Raguj y su labor, describe en especial su voz y palabras, en un fantástico ejemplo de comparación:

“...Transmitía una dicha milenaria, antigua como el mundo, casi elementa como el aire, no menos impetuosa que la sangre ni menos ardiente que el fuego.”(p.31)

La comparación se da entre la alegría que infundía la voz de Raguj con el aire, con la sangre y el calor del fuego.

El tercer ejemplo de poesía se muestra reluciente en la descripción de la Colina de las Luciérnagas:

“...por flores silvestres gigantescas, que parecían danzar al arrullo de un viento tibio. Cual un continuo parpadear de estrellas, las luciérnagas coqueteaban desenfadadamente con las sombras.” (p.39)

En primera instancia, la adjetivación está presente: silvestres, gigantescas, tibio, continuo, desenfadadamente; el recurso de la hipérbole se muestra en: flores silvestres gigantescas y la comparación está presente entre la luz intermitente de las estrellas y la luz de las luciérnagas. Es interesante notar que la personificación también resalta en esta corta sección cuando se les da la cualidad de danzar a las flores.

A continuación se transcribe una poesía corta, en verso y rima. La rima es total o consonante y la métrica corresponde a una estrofa de cuatro versos octosílabos, la misma que es dicha por la cascada mágica y que tiene también inmersa una comparación:

“Pe-Pedro cavó una fosa
Y cayó como raposa:
Quiso atrapar animales
Y hoy sufre sus propios males”.

Éstas y más demostraciones de poesía se exponen a lo largo del cuento, en donde las adivinanzas guardan una relación estrecha con la poesía puesto que su rima, a menudo su métrica y el uso de recursos están presentes en las aventuras de Gabriela.

2.9. El aporte extra de la obra

2.9.1. Recursos literarios presentes en el cuento:

Al ser una narración con gran cantidad de elementos lingüísticos y juegos de palabras, los recursos literarios usados se encuentran por todas partes, pero dentro de todos los existentes, destacan los siguientes:

2.9.1.1. Adjetivaciones: es el recurso más abundante en el cuento, se encuentra a lo largo de cada capítulo y embellece la descripción de los personajes y ambientes. Los ejemplos son tan numerosos que rescataremos los más notables:

- ...en el *lejano* poblado...
- Era de verla: *sensitiva, inteligente, traviesa...y tan tierna...*
- ...el *mullido* pelaje *blanco* de la gatita...
- ...y lloró *desconsolada* en un rincón *lóbrego* de la casa...

2.9.1.2. Comparaciones: cuando una característica de un ser se compara con otra de uno diferente, se produce la comparación y de éstas hay varias, como se anota a continuación las más bellas y ocurrentes:

- “Un murmullo de risas y de canciones regaba, *cual* arroyo, los helechos, ...”
- “Pe-Pedro cavó una fosa y cayó *como* raposa”
- “...antigua *como* el mundo, casi elemental *como* el aire, no menos impetuosa *que* la sangre ni menos ardiente *que* el fuego.”
- “...un ruido parecido a una explosión, *como* el que produce la dinamita al destrozar las canteras...”
- “*Cuál* un continuo parpadear de estrellas, las luciérnagas coqueteaban...”

2.9.1.3. La enumeración:

Nos muestra una acumulación de características correspondientes a un personaje y así se muestran en el cuento:

- “...Era Misirinshica, una gata persa de pelaje blanco, espeso, suave y largo...”
- “Sí, de conejo... también de tórtola, pichón y rana...”

2.9.1.4. La interrogación:

Limitada por los signos de pregunta se halla la interrogación, no siempre tiene respuesta pero cuestiona a alguien o a sí mismo. Los ejemplos que siguen son con los que el autor nos obsequió en la obra:

- “¿Por qué no puedes ser como las demás niñas de tu edad?...”
- “¿Y si puedo jugarlo, no lo harás?”
- “¿Saben que así nacieron las luciérnagas?”

2.9.1.5. La Onomatopeya:

Las imitaciones de la voz o sonido que producen los seres animados o el uso de los desanimados, se encuentran en el cuento como dando voz a la blanca gatita de Gabriela llamada Misirishinca y también el sonido de las tijeras con las que la traviesa niña agujerea las sábanas para jugar:

- “Miau, mara-miauuuu”
- “Miau, mara-miau”
- “Miau marau-marau”
- “...tomar las tijeras, y zac zac, abrir dos agujeros...”

2.9.1.6. La exclamación:

- “¡No hagas esto!”
- “¡Qué bello espectáculo!”
- “¡Ayúdenme por favor!”

2.9.1.7. La admiración:

- ¡Qué aburridos, pero qué aburridos son los mayores!
- “¡Felicitaciones por haberte quedado quietecita!”
- “¡Qué cosas tan lindas sabes!”

2.9.1.8. Personificación:

- “Los conejos habían decidido jugar a la carrera de ensacados...”
- “Sólo un conejo de grandes ojos grises... se dirigió a Raguj en los siguientes términos...”
- “...poblado por numerosísimas ranas...la más grande de todas dio un salto... dijo...”
- “...las luciérnagas coqueteaban...”

2.9.1.9.La metáfora:

Al eliminar el nexos *como* de las comparaciones, el autor nos insinúa sobre lo que está describiendo, y Delgado Santos nos pone a la alegría dentro de una metáfora y a la gatita también la compara con un juguete:

- ...”ni siquiera este hermoso juguete, dulce y felino...”
- “La alegría era una mariposa suave...”

2.9.1.10.La reticencia:

Para que el lector complemente la idea planteada en el cuento, el autor nos presenta esta figura caracterizada por el uso de los tres puntos:

- “Desde esa noche, brillaron en el firmamento los luceros...”
- “...no habrían salido vivos de la aventura...”
- “ No es muy usual que digamos, el encuentro de una niña y de una gata con un anigami-euqle...”

2.9.1.11.La sinestesia:

A esa fusión deliciosa de sensaciones se las denomina sinestesia, con la que el autor engalana su cuento:

- “...con la armonía de unos versos dulces y sonoros...”

2.9.1.12.La hipérbole:

Con este recurso, el autor intensifica el significado de los seres que menciona:

- ...poblada por flores silvestres gigantescas...”
- “... en esta aventura ha corrido mil peligros, mil azares...”

2.9.2. Valores humanos presentes en el cuento:

2.9.2.1. Amor: “...yo no sé historias de amor, yo solo amo...”(p. 42)

El mayor bien que la humanidad posee y por el que se han cometido las hazañas más grandiosas ha sido el amor; precisamente es éste ingrediente el que Francisco Delgado Santos usó para cubrir a la heroína del cuento: en lugar de perfume la llenó de amor y ternura.

Ese amor filial y hacia los animales que la pequeña niña les profesa, le motivó a emprender esta travesía y exponerse a peligros y seres sobrenaturales que encarnaban la maldad y el orgullo. Estos antivalores fueron siempre combatidos en unión y siempre movidos por el amor.

2.9.2.2. Valentía: “... ¿Y si puedo jugarlo, no lo harás?” (p. 34)

Así interrogó Gabriela al malvado Olam quien amenazaba con dañar a sus amigos si la niña perdía el certamen de trabalenguas, a lo que ella por amor, aceptó y salió victoriosa, demostrándonos que todos poseemos ese sentimiento que nos permite actuar razonadamente a pesar que sabemos lo peligroso que resulta un acto y a sabiendas que incluso puede costarnos nuestra propia vida, ese sentimiento se denomina valentía.

La “Pequeña-Pequeñita” estaba llena de valentía, porque a pesar de tener que atravesar peligros lo hizo, con la idea de salvar a su padre y con la compañía de grandes amigos como Misirinshica y Raguj, este último a quien salvó la vida.

La primera demostración de valor fue al salir de casa en busca de su papá, y la más grande fue la ya mencionada: enfrentarse a Olam en el certamen de trabalenguas, a sabiendas que si perdía, éste se dañaría a sus amigos. Ella lo hizo con todo el corazón y en base a sus destrezas adquiridas en los juegos lingüísticos que con su madre aprendía.

Al final, la gentil y valiente niña demostrará que no importa el tamaño ni la edad, siempre que tengamos un objetivo fijo demostraremos nuestra valentía y coraje para anteponer primero las vidas de quienes queremos antes que la nuestra.

2.9.2.3. Creatividad: “...hervía agua en el perol y echaba dentro los chalecos de Pedro...”

Las acciones diarias sumergidas en creatividad siempre resultan extraordinarias y nos permiten aprender, mejorando nuestras destrezas y dejando en cada acción todo nuestro potencial.

Estos actos se ven reflejados en los niños, quienes le ponen su imaginación a todo lo que desarrollan y el incentivarlos a crear es realmente necesario. Los niños aprenden haciendo, y es precisamente como Gabriela aprendía muchas cosas; lo importante aquí es reafirmar la importancia de ser creativos e imaginar.

Gabriela “cocinaba” la ropa de su papá, pintaba sobre las paredes, agujereaba las sábanas para darle más realismo a sus juegos. Quizá en su mente todo adquiriría mayor valor al ponerle su toque personal, como sucedería con nuestro trabajo si le diéramos un valor extra, el de la creatividad.

2.9.2.4. Amistad: “... Misirinshica era su acompañante inseparable...”(p.09)

Durante el trayecto de este tierno cuento, la amistad nos da la bienvenida al presentarnos a la gata blanca que es la amiga verdadera de Gabriela, aquella que se comunica con la niña y que se vuelve valiente por amor a ella, recorriendo los mismos obstáculos con su querida pequeña.

Y es al inicio de su recorrido, que conocerán a un gran amigo; en realidad es el amigo de todos los niños y de quienes creen en la magia y la fantasía: el gran Raguj-Yrañós, creador de juegos y sueños, de rondas y canciones, dueño de gran imaginación y creatividad, pero lo más importante: un gran amigo.

Los tres amigos recorrerán juntos los caminos plagados de trampas y seres malignos para llegar a cumplir el objetivo de la pequeña niña, y como amigos también se cuidarán y protegerán. Eso es de lo que la amistad se trata.

2.9.2.5. Arrepentimiento: "... me siento muy avergonzado de mi conducta anterior..."

Fueron las palabras de Pedro-Sandro-Cedro al ser rescatado por los mismos animales a quienes perseguía y aniquilaba, pero al ver la bondad y el perdón de éstos, se dio cuenta de que todos somos valiosos en este mundo y que la vida es un don maravilloso que se debe preservar y respetar.

Es en realidad alentador y sublime el ser testigos de un arrepentimiento genuino, porque arrepentirse y reconocerlo es de valientes.

2.9.3. Llevando a Gabriela a la escuela: sugerencias para aplicar los elementos lúdicos en clase

2.9.3.1. Los trabalenguas: varias sugerencias hay para usar trabalenguas y así poder reafirmar el sonido de letras recién aprendidas por niños de los primeros años de EGB, por ejemplo si el maestro desea revisar el sonido de la letra Z, bastará con que solicite a los niños pensar en palabras que contengan esta letra como: zapato-zumo-zorro, entre otras para luego con ellos armar trabalenguas con estas palabras.

Otra sugerencia sería el revisar familias de palabras usando trabalenguas, por ejemplo la familia de ZAPATO: zapatería-zapatero-zapatito, al etc. Y así con los mismos niños crear trabalenguas como los que la madre de Gabriela creó con su nombre.

2.9.3.2. Las adivinanzas: si en una clase de Ciencias Naturales, se pretende enseñar sobre la clasificación de los animales según como nazcan, el docente puede proponer que adivinen el nombre de un animal *vivíparo* y crear el mismo una adivinanza como la del nombre de la "Pequeña-Pequeñita", es decir cambiando el orden de las sílabas, así:

"Yo soy nalleba-llebana-naballe-llebenaba-banalle y si no acertabas podrías salir del agua..." de esta manera se puede motivar a los estudiantes a crear la suya propia con el mismo tema que se está estudiando.

Otro ejemplo es el de darles las características del animal que se pretende adivinar pero de manera interesante para que los niños se motiven a jugar y aprender, al tiempo que se puede integrar al acertijo nuevos términos para propiciar el incremento del vocabulario del estudiante.

2.9.3.3. La poesía: la estética y la belleza están presentes siempre para el que las pueda admirar, y no solamente en una clase de literatura sino en todo lo que nos rodea.

Así el profesor de Ciencias Naturales, al estudiar las partes de una flor, puede con ellas armar un poema y pedir a sus alumnos que creen semejanzas de la forma de las partes de la flor con objetos que ellos conocen, de forma tal que sin notarlo estarán creando comparaciones y posteriormente se podrá omitir el nexos COMO y darle paso a la metáfora. De igual manera el docente de Estudios Sociales al narrar sobre descubrimiento del Río

Amazonas, por ejemplo, puede hablarles sobre la búsqueda de las riquezas que ocasionaron el incursionar en una travesía que no daría con tales tesoros, pero sí con el descubrimiento de un imponente río-mar. Es allí en donde puede preguntarles a sus alumnos sobre qué significa la expresión río mar y que imaginen como serán sus aguas: su color, su profundidad, los seres que allí habitan, etc. Finalmente se pueden elaborar unos pocos versos en base a lo hablado sobre el tema.

2.9.3.4. Las leyendas: con el objetivo de recolectar parte del folclor de un pueblo, el profesor puede pedir a sus alumnos que soliciten a sus mayores que se les narre una leyenda para que ésta sea compartida en clase.

Esta acción no solo que permite al docente el valorar la narración oral del estudiante, sino que se puede mejorar la expresión de los alumnos frente a sus compañeros.

Al final, el maestro podrá realizar un compendio de las leyendas escritas por los niños, para guardarlas en la biblioteca del aula y que se conviertan en un material de consulta para las próximas generaciones de alumnos.

También se prestan para la dramatización en eventos sociales y dentro del aula.

La imaginación no tiene límites, y el juego se puede convertir en aprendizaje, todo depende de los métodos que se lleven a clases. Las actividades del aula son tan variadas como la creatividad del profesor.

3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1 CONCLUSIONES

- El elemento lúdico está presente en el cuento analizado, y se halla enraizado en el uso de trabalenguas, adivinanzas, poesía, leyendas, entre otros.
- Los trabalenguas, adivinanzas, poesías, leyendas tejidas en el cuento propiciarán una eficaz transmisión de conocimientos y el correspondiente disfrute.
- El cuento motivo de análisis, posee hermosos ejemplos lúdicos relacionados con la práctica de nuestro idioma.
- La tradición oral y ancestral se halla inmersa de forma intertextual en el cuento, de forma que su autor pretende promoverla y eternizarla.
- Los trabalenguas propuestos por el autor facilitan la práctica del lenguaje oral y la pronunciación.
- Las adivinanzas inmersas en el cuento permiten que el lector, de preferencia infantil, pueda crear nexos entre las características de los seres y objetos que conoce, propiciando su análisis y las correspondientes relaciones lógicas que se derivan del tratar de descifrar el enigma, así como promueve el conocer palabras nuevas y sus respectivas características que permitirán que el niño las asocie para poder “adivinar”.
- La poesía que se halla en el cuento de Gabriela produce un goce estético y permite al docente el introducir en su clase este tipo de disfrute literario, a la vez que hace que en sus alumnos trascienda el deseo por expresar sus pensamientos de forma bella.
- El cuento de Francisco Delgado Santos obsequia al docente una gran cantidad de ejemplos sobre figuras literarias, las mismas que pueden servir para ser analizadas por los estudiantes.
- Los valores humanos que los personajes de Delgado Santos poseen son los que más destacan dentro de la gran diversidad de valores que deben ser adquiridos y practicados por los seres humanos, valores que permiten una convivencia armónica en nuestra sociedad.
- Finalmente, se destaca que a través del juego planeado será posible la transmisión de saberes, no solo científicos sino de aquellos que nos pertenecen por tradición.

3.2 RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado el análisis de este cuento y la presencia del elemento lúdico en éste, se sugiere lo siguiente:

- Que este cuento esté presente dentro de la biblioteca de una escuela o de un aula de clases, sea parte de la de un hogar para que los valores humanos allí vertidos puedan ser compartidos entre los jóvenes lectores y aplicados en su vida diaria y en sociedad.
- Que los docentes, en especial de EGB (Educación General Básica) utilicen este cuento en talleres con sus alumnos, no únicamente para transmitir conocimientos sino para propiciar que la belleza literaria toque la mente de sus estudiantes y les permita también crear.
- Que los docentes apliquen dentro de su metodología el elemento lúdico para propiciar en su aula de clase un ambiente de inter aprendizaje significativo y didáctico.
- Que las figuras literarias inmersas en el cuento sean analizadas y tomadas como ejemplo durante la enseñanza de las mismas para poder demostrar su aplicación práctica.
- Que las leyendas que se hallan en la trama del cuento sean compartidas con los más pequeños, así como su transmisión oral.
- Que los trabalenguas sean aplicados para el mejoramiento de la dicción de las palabras de nuestro idioma.
- Que las adivinanzas sean concebidas como un medio de aprendizaje y práctica de nueva terminología y de la apropiación de sus conceptos para que enriquezcan el vocabulario de los estudiantes.

4. METODOLOGÍA

4.1 Contexto

El estudio de esta obra se llevó a cabo en base a la investigación cualitativa, puesto que se centró en el análisis de la obra del escritor Francisco Delgado Santos *Pequeña-pequeña y el cazador cazado*, en la cual se encontraron elementos lúdicos tales como las adivinanzas, los trabalenguas, la poesía y las leyendas, mismas que pueden ser utilizadas en clase con fines didácticos.

Adicional a éstas, existió un gran despliegue de valores humanos a ser tomados en cuenta para poder rescatarlos y tratar de practicarlos en cualquier ambiente en donde nos hallemos, ya sea la casa, la escuela o la sociedad en general.

La obra en mención fue analizada para ser llevada a la escuela y servir como material didáctico o fuente de consulta e inspiración para la elaboración de clases o talleres, así como para servir de incentivo a la lectura, a la práctica y mejoramiento de nuestro idioma.

4.2. Muestra y población:

Esta investigación documental, hemerográfica, bibliográfica no estuvo sujeta a comprobaciones estadísticas ni fue aplicada a estudiantes, únicamente se centró en la opinión acertada de especialistas en varias temáticas, quienes a través de sus producciones como libros, entrevistas, análisis intertextuales, entre otros, permitieron la realización del presente trabajo.

Por lo anteriormente mencionado, las muestras de población o grupos de personas no intervinieron en la investigación presente pero el aporte del autor de la obra quien fue entrevistado si fue anexado y considerado.

4.3. Métodos, técnicas e instrumentos:

Utilizando el método cualitativo se realizó este trabajo de grado, puesto que se basó en opiniones, conceptos, entrevistas, argumentos, tesis, entre otros; los cuales fueron recopilados bibliográficamente o a través de la entrevista al autor de la obra que se estudió.

Este trabajo agrupó técnicas tales como la entrevista estructurada, el análisis de contenido y el discurso. La entrevista, los textos pedagógicos, el texto original, linkografía y bibliografía relacionada al tema son los instrumentos que se utilizaron para llegar a la realización de este trabajo final previo a la obtención del grado de magister en Literatura Infantil y Juvenil.

Por consiguiente y debido a lo ya especificado anteriormente, esta investigación fue de carácter bibliográfico y documental puesto que al determinarse el texto original se aplicó

también el método de la crítica textual y se efectuaron rastreos hemerobibliográficos para concentrar todos los estudios realizados sobre el tema de la lúdica presente en la obra de Delgado Santos.

La investigación fue también histórica o cultural al haberse establecido relaciones causales entre el texto y su contexto histórico a través de la intertextualidad con las leyendas tradicionales y mitos, mismos que son de transmisión oral y propios de un pueblo y país.

Partiendo del convencimiento que toda actividad humana se la realiza con un objetivo y tiene un significado, este trabajo fue también de corte semiótico-literario por la gran variedad de signos presentes en la obra, los mismos que se convirtieron en una forma de comunicación entre el escritor y los lectores que desentrañan los mensajes intrínsecos que se hallan en las líneas de esta creación literaria, dichos mensajes dependerán del contexto en donde el lector haya crecido y su nivel de lectura y entendimiento.

4.4. Diseño y procedimientos:

Para el análisis de esta obra se procedió con la lectura detenida y analítica de su contenido, la extracción de sus elementos, la detección de sus personajes, el análisis de los elementos lúdicos presentes, el resaltar los valores intrínsecos y extrínsecos que los personajes en la obra poseen y transmiten. A continuación se procedió a buscar material que apoye los objetivos trazados, ya sea en la biblioteca, en la entrevista con el autor o en internet y su vasta información sobre la lúdica y su metodología en clase.

Finalmente se realizó un análisis detenido de todo el material que se extrajo y la obra *Pequeña-pequeñita y el cazador cazado* para llegar a conclusiones y recomendaciones, alcanzándose de esta manera los objetivos propuestos.

4.5. Recursos:

Los recursos utilizados son de tipo económico, tecnológico, humano y bibliográfico. Son de tipo económico porque se invirtió dinero en la obtención de información, hubo la necesidad de viajar para recibir seminarios de capacitación y recolección de material bibliográfico, de igual forma se tuvo que imprimir el trabajo de grado y su posterior presentación formal.

El recurso tecnológico fue elemental, puesto que sin la información suministrada de Internet no hubiera sido posible la gran cantidad de información reunida de varios autores a nivel mundial, así como la impresión del presente trabajo.

El recurso humano es el más importante y está conformado por el investigador y su curiosidad, su empeño y dedicación que le llevan a una culminación feliz y al modesto aporte

a la cultura mundial y a su mismo crecimiento personal; se halla también dentro del recurso humano la presencia y acompañamiento de la directora del trabajo de tesis, sus consejos, su preocupación y la forma profesional de guiar en cada paso de este delicado emprendimiento se debe destacar y agradecer. Así mismo el apoyo de la universidad, sus docentes de alto nivel y toda la plataforma educativa puesta al servicio del alumno, motiva a la culminación de esta tesis.

La bibliografía es indispensable en todo trabajo, en especial el contar con el texto original y base para la investigación. De la misma manera, el contar con textos referentes al tema propuesto hizo que el trabajo se haya completado satisfactoriamente.

5. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Albaladejo, T. (2003). *Leer y entender la poesía: poesía y lenguaje*. Madrid, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Agüera, I. (2010). *Lecturas y juegos para los más pequeños*. Madrid, España: CCS Editorial.

Arízaga, M. (2010). *Literatura Infantil*. Quito, Ecuador: Abya-Yala.

Asociación Mundial de educadores Infantiles. (2012). *La literatura en la infancia*. UTPL

Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. [versión electrónica]. Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 25 de mayo del 2014 de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

Barbera, R. (2013, Febrero 12). *El juego: aprender jugando*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/Remeimolomazo/el-juego-16484259>

Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (3era ed.). México, México: Mc Graw Hill.

Beltrán, J., Díaz, J., Pelegrín, A. y Zamora, A. (2002). *Folklore musical infantil*. Recuperado de: http://books.google.com.ec/books?id=2nNBTEjby_sC&pg=PA22&dq=trabalenguas+como+elementos+ludicos&hl=es&sa=X&ei=oN8vUvusOpGc8wTPkoCYBg&ved=0CEMQ6AEwBA#v=onepage&q=trabalenguas%20como%20elementos%20ludicos&f=false

Beristain, H. (1995). *Diccionario de Retórica y Poética*. [Versión electrónica] Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/98428990/Beristain-Helena-Diccionario-de-Retorica-Y-Poetica-p1-257>

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea, S.A. DE EDICIONES.

Cabrerizo, E. (2013). *Estructura del cuento*. [Ciudad Seva]. Recuperado de: http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/estructura_del_cuento.htm

Calidad educativa. (s.f.). *Esquema de la leyenda tradicional*. [webcindario]. Recuperado de: http://calidadeducativa.webcindario.com/plan_de_clase/esquema_estructura_leyenda_tradicional.pdf

Centro de información pedagógico Educar (2011). Juego de palabras: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, refranes y chistes. [Educar.ec]. Recuperado de: http://www.educar.ec/noticias/4_ano_basica.html

Definición.de. (2009). Trabalenguas. [Definición.de] Recuperado de: <http://definicion.de/trabalenguas/>

Delgado, F. (2011, Octubre 11). *Vida y obras de Francisco Delgado Santos*. Recuperado de: <http://frandelsan.blogspot.com/2012/10/0-0-1-939-5170-sofia.html>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo.

Diccionario de la Real Academia Española. (2014). *Trabalenguas*. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae/?val=TRABALENGUAS>

Divertilectura. (s.f.). Trabalenguas. Recuperado de: http://divertilectura.com/trabalenguas/Biblioteca_Ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_18.pdf

Etimologías de Chile. (2014). *Etimología de lúdico*. Recuperado de: <http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>

Explored. (2004, Diciembre 23). *Las buenas noticias de la economía*. [El Hoy]. Recuperado de: <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/las-buenas-noticias-de-la-economia-193783.html>

Expósito, A. (2014, Abril, 12). *Prácticas de aula. Las leyendas: sentido, valor y experiencias de aprendizaje en las aulas de primaria*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/Anabelbel92/prcticas-de-aula-las-leyendas>

Feneti C. (1994). ¿Qué es el juego? *Revista Universidad de Antioquia* 236: 47-49.

Gárate, M. (1994). *La comprensión de cuentos en los niños*. Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores.

Hargreaves, D. (1997). *Infancia y educación artística* (2da ed.) Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.

- Lipkin, L. (2001). *Aprender a educar con cuentos*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Lorente, P. y Pizarro, M. (2010). *El juego en la enseñanza: nuevas perspectivas*. [tonosdigital]. Recuperado de: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/821/554>
- Martín, A. y Gómez, J. (2004). *Apuntes de Narratología*. [Eduqatía]. Recuperado de: <http://www.maristashuelva.es/academico/lengua/Apuntes%20de%20Narratolog%C3%ADa.pdf>
- Martínez, B. (2012, Noviembre 28). *El juego y su evolución*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *@-sholarum*, 11(1). Recuperado de: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Miaja, M. (2005). *La adivinanza, sentido y pervivencia*. [Acta poética]. Recuperado de: <http://132.248.101.214/html-docs/acta-poetica/26-1-2/443.pdf>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España. (2010). *Los textos narrativos*. Recuperado de: <http://www.educacion.gob.es/exterior/centros/burdeos/es/materialesclase/textosnarrativos.pdf>
- Miretti, M. (2004). *La literatura para niños y jóvenes*. Buenos Aires, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Moncayo, M. (1990). *El texto narrativo*. [Plan Amanecer]. Recuperado de: <http://www.planamanecer.com/recursos/alumno/bachillerato/documentos/febrerodos/narratologia.pdf>
- Morote, P. (s.f.). *Juegos de lengua y literatura. Adivinanzas y Trabalenguas*. [Centro Virtual Cervantes]. Recuperado de: <http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/>
- Morrison, G. (2010). *Educación Infantil* (9na ed.). Madrid, España: Pearson.
- Onogoro, L. (2011). *Sobre el rol del maestro*. [Taringa]. Recuperado de: <http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/7316461/Sobre-el-rol-del-maestro.html>
- Palao, S. (2011). Concurso de adivinanzas. Recuperado de: <http://artedesermaestra.blogspot.com/2011/02/taller-concurso-de-adivinanzas.html>

Panduro, L. (2010, Agosto 25). *Esquema actancial*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/Lilyan/esquema-actancial>

Páramo, J. (1961). Notas: elementos de sintaxis estructural. [Centro Virtual Cervantes]. Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/16/TH_16_001_185_0.pdf

Perriconi, G. y Digistani, E. (2008). *Los niños tienen la palabra*. Buenos Aires, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Pezo, M. (2008, Mayo 05). *Método lúdico*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/marcyto/mtodo-ldico>

Pineda, M. y Lemus, F. (2004). *Lectura y expresión 2*. México, México: Pearson

Pinillos, J. (1991). Actitud lúdica del maestro...capacidad lúdica del alumno. *Educación física y deporte*, 18(1). Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/4580/4024>

Rodari, G. (1973). Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar. [versión electrónica]. Recuperado de: <http://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiaintroduccionalartedeinventarhistorias.pdf>

Rodríguez, M. (2012, Diciembre 28). *Mitos y Leyendas en el aula*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/ancuya46/proyecto-de-aula-centro-educativo-el-placer>

Rodríguez, R. (s.f) *Aportes de mitos y leyendas para fomentar la lectura en los estudiantes de preescolar*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/ancuya46/proyecto-de-aula-centro-educativo-el-placer>

Rousseau, J. (2011). *Emilio o de la educación* (3era ed.). Madrid, España: Alianza Editorial.

Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar*. Buenos Aires. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Silveyra, C. (2006). *Adivinanzas, o una manera poética de dominar el mundo*. [Biblioteca Virtual Universal]. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros>

/134454.pdf

Vaquero, S. (2012, Marzo 27). Trabalenguas para niños: conoce los beneficios.
Recuperado de: <http://www.ellahoy.es/bebes/articulo/trabalenguas-para-ninos-conoce-los-beneficios/52869/>

6. ANEXOS

6.1. TALLER DE POESÍA No. 01

Una Guirnalda de Flores

Explicamos en clase lo que es una guirnalda de flores. Se propone a los alumnos que piensen y emitan frases cortas que expresen ideas bonitas. Antes, el profesor-a puede pronunciar algunas que sirvan de ejemplo y así sugerir en los niños la dinámica del juego. Ejemplos:

- "Colina poblada de flores..." (Delgado, F. 2004, p. 39)

- "Viento tibio y suave..."(Delgado, F. 2004, p. 39)

- Pájaros como aviones.

- Mariposas de colores brillantes.



- Las luciérnagas coqueteaban... (Delgado, F. 2004, p. 39)

Los niños empiezan a decir las suyas. (Primero las piensan un momento y después las apuntan en un folio) Van leyéndolas y se van apuntando en la pizarra o por grupos en un folio. Se forman después grupos de tres o cuatro alumnos y deben buscar la forma de ordenarlas para que rimen inventándose otras en medio si no pueden hacerlo con las que ya se han inventado. Las guirnaldas serán de cuatro, cinco o más frases.

Cada grupo va leyendo después las guirnaldas que han obtenido.

Tomado de:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/poesia/activida/activi09.html

Sociedad Andaluza Para El Desarrollo De Las Telecomunicaciones S.A.

2001

6.2. TALLER DE POESÍA No. 02

Los Sobres Secretos

Esta es una actividad para realizar la creación de un poema en grupo. En cada sobre habrá pequeñas cartulinas -cuatro, cinco, seis o las que se quieran- con una palabra en cada una (no tienen por qué ser necesariamente palabras rimadas). Se reparten los sobres y se unen en grupos de 4 ó 5 alumnos-as. Con las palabras que les han correspondido a cada uno-a, intentan crear un poema. A continuación se muestran dos ejemplos de palabras que pueden estar incluidas en los sobres:



Río-árbol-amanecer-niña-
sol-montañas-cielo-nubes

(Y cualquier otra palabra que nosotros queramos incluir).

Los poemas que hayan creado tanto en grupo como individualmente pueden leerlos después en voz alta.

Tomado de:

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/poesia/activida/activi03.html

Sociedad Andaluza Para El Desarrollo De Las Telecomunicaciones S.A.

2001

6.3. TALLER DE ADIVINANZAS No. 01

Nombre de la actividad: ¿Qué será?



Materiales empleados:

- Fichas de adivinanzas.

Desarrollo de la actividad:

- Colocamos a los alumnos por grupos, favoreciendo que los alumnos estén mezclados, todas las opiniones influyen y se necesita a los compañeros del grupo para ganar.

Objetivos:

- Facilitar la cooperación entre los miembros del grupo.
- Observar una manera distinta de divertirse.
- Organizar los pensamientos, para que los conceptos nos lleven a la solución.
- Aprender adivinanzas.
- Animar a la lectura.

Nivel de desarrollo:

Esta actividad se puede desarrollar a cualquier edad, variando las adivinanzas que utilizemos, y con niños con diferentes necesidades especiales, ya que podemos utilizar distintos tipos de pictogramas para que puedan jugar ellos también.

Variaciones:

La adaptación de un material se basa en que todos los alumnos puedan utilizarlos, mientras que algunos tratarán de resolver las adivinanzas, otro grupo puede ir haciendo las suyas propias, pintando las tarjetas, haciendo un dibujo para saber la respuesta, repasando las letras para trabajar la grafía o la escritura, dependiendo siempre, del nivel del alumno, pero todos ellos se divertirán, porque no hace falta un tipo de cualidad específica para desarrollarla, al poder darla distintos usos.

Adivinanzas de muestra:

- Zumba que te zumbarás, van y vienen sin descanso, de flor en flor trajinando y nuestra vida endulzando.
- Yo fui tu primer sonido cuando comenzaste a hablar y soy la primera letra que en el alfabeto está.
 - “Yo soy brie-ga-la, ga-la-brie: Yo soy la-ga-brie, la-bri-ega. ¿Ya sabes, al fin, quien soy O la lengua se te pega?” (Delgado, 2004, p. 14)

Tomado de:

<http://artedesermaestra.blogspot.com/2011/02/taller-concurso-de-adivinanzas.html>

Sergio Palao: 16 febrero 2011

6.4. TALLER DE LEYENDAS No. 01



La leyenda de Selene y Fulgor

INTRODUCCIÓN

Hermosa es la leyenda que el Francisco Delgado Santos escribe sobre una pareja que en verdad supieron prodigarse amor y que como este sentimiento es eterno, ambos viven juntos aún compartiendo su destino.

Muchas leyendas se tejen desde los tiempos ancestrales para tratar de explicar los fenómenos naturales que al humano llamaban tanto la atención; pero en esta ocasión se narra el origen del sol y la luna y de cómo éstos se originaron.

JUSTIFICACIÓN Y DESTINATARIOS

La actividad está recomendada para niños de los primeros años de EGB y está basada en la leyenda que está inmersa en la obra del escritor ecuatoriano ya mencionado.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN:

- ☒ Citar leyendas que recuerden.
- ☒ Enumerar características de los personajes de las leyendas citados.
- ☒ Lugar y época en que se desarrollan los mismos.
- ☒ Experiencias directas de viajes, ¿Cuáles de los lugares mencionados en las leyendas conocen los alumnos?

ACTIVIDADES DE DESARROLLO:

Comprensión lectora y expresión oral:

- ☒ Se lee la leyenda para toda la clase.
- ☒ Diferencias con otras leyendas en cuanto a concreción geográfica e histórica.
- ☒ La leyenda como explicación a fenómenos de la naturaleza o aspectos geográficos de lugares concretos.

Búsqueda de información

- ☒ Documentación (por parejas) sobre aspectos geográficos e históricos de la leyenda.
- ☒ Puesta en común de dicha información: cada pareja se referirá a algún lugar en concreto o a un aspecto general. Al terminar la exposición, el resto de la clase puede añadir otros datos de que dispongan.
- ☒ Búsqueda de otras leyendas ecuatorianas; se clasificarán según se refieran al origen de alguna ciudad, edificación, fenómeno natural, entre otros.
- ☒ Lectura de las informaciones recopiladas al resto de la clase.

Expresión escrita

- ☒ Resumen de la leyenda preferida de las que se han leído en clase.
- ☒ Invención de una leyenda.

Expresión Artística

- ☒ Identificación de los lugares en donde se originaron las leyendas.
- ☒ En cada lugar se resaltarán otras características importantes que posea el sitio, los habitantes, comida, lugares turísticos, al etc.
- ☒ Disposición de los mapas en un mural.
- ☒ Elaboración de un dibujo de los personajes y de la parte que más les haya gustado.

BIBLIOGRAFÍA:

Delgado, F. (2004). *Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado*. Quito. Ecuador: NORMA.

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/25945064/BRUJAS/Laurinaga%20actividades.pdf>

2002 MARKMONITOR INC.

6.5. TALLER DE TRABALENGUAS No. 01

Actividades para hacer con los niños

- * Comenzar a repetir lentamente trabalenguas cortos y sencillos: Por ejemplo; "cuchara, cucharita, cucaracha"
- * Ir agregando palabras con fonemas parecidos, para dificultar la pronunciación de las palabras.
- * Buscar, con los niños, sonidos que sean parecidos entre sí.
- * Inventar trabalenguas o frases con palabras de sonidos parecidos o iguales.
- * Repetir trabalenguas e ir aumentando la velocidad cada vez más.



Trabalenguas para jugar con los niños

1

Erre con erre, guitarra;
erre con erre, carril:
rápido ruedan los carros,
rápido el ferrocarril.

2

“El arzobispo de Constantinopla
se quiere desarzobispoconstantinopolitanizar,
el desarzobispoconstantinopolitanizador
que lo desarzobispoconstantinopolitanizare,
buen desarzobispoconstantinopolitanizador será.” (Delgado, 2004, p.38)

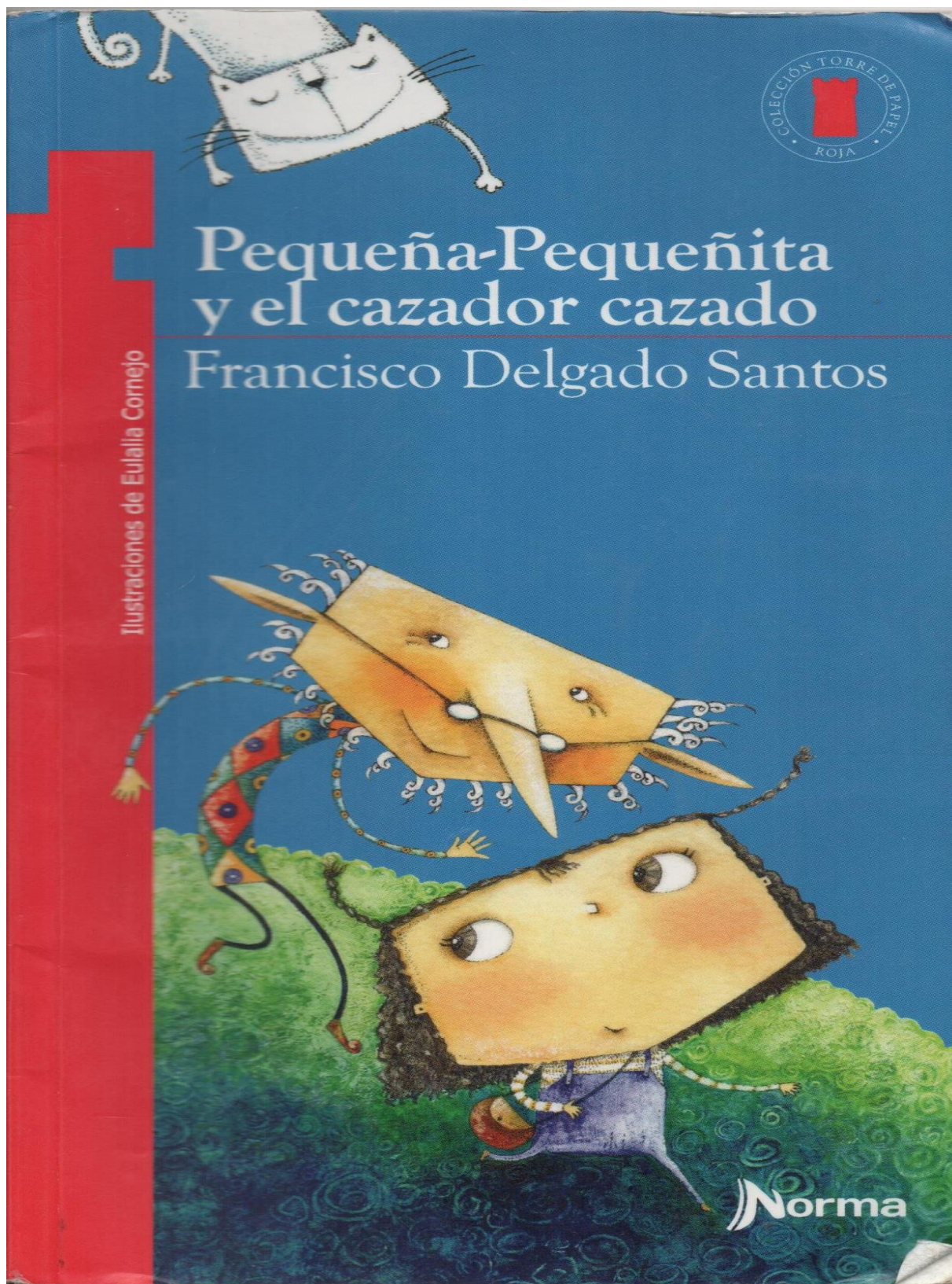
Tomado de:

<http://burbujitaas.blogspot.com/2011/05/los-trabalenguas-se-han-hecho-para.html>

BERENICE MARTÍNEZ: 05/03/2011

Delgado, F. (2004). *Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado*. Quito. Ecuador: NORMA.

6.6 PORTADA DEL CUENTO



6.7 PROYECTO

Título: La Pequeña Pequeñita va a la escuela...
Tema: El elemento lúdico en la obra “Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado” de Francisco Delgado Santos
Preguntas de investigación: <i>Central o eje:</i> ¿Qué recursos lúdicos están presentes en la obra Pequeña Pequeñita y el Cazador Cazado? <i>Derivadas o secundarias:</i> ¿Qué es el elemento lúdico? ¿Cuáles son los tipos de elementos lúdicos que usa el autor para construir su narración?
Justificación: La educación es un continuo cambio, un crecer y un mejorar que avanza sin detenerse y, los modelos pedagógicos son también múltiples y variados. Hemos evolucionado para mejorar la calidad de la enseñanza-aprendizaje y no hay duda que para llegar más y de manera superior a nuestros alumnos. El aspecto lúdico, sin embargo ha destacado en el sistema educativo, en especial en los primeros años, en donde el aprender se potencia cuando se usan juegos, el niño tiene un espacio conocido para insertarse en el nuevo conocimiento: como un camino tantas veces recorrido y disfrutado para llegar a nuevos mundos... Lamentablemente, el maestro a veces olvida cuán importante es acercarse a sus niños desde su mismo niño interior, ponerse del tamaño de sus alumnos, aunque esto implique doblar sus piernas para verlo a la cara, aunque esto implique jugar y divertirse. Por lo mencionado anteriormente, el encontrar Literatura Infantil de calidad que nos permita aplicarla en el aula, es en verdad como encontrar un rayo de sol en la noche oscura; es así como el cuento Pequeña Pequeñita y el Cazador Cazado llegó para iluminar ese aspecto lúdico que como docentes olvidamos, está lleno de imaginación, de adivinanzas, de trabalenguas, de retos, de valores humanos y mucha fantasía de la buena, de la que nace del corazón. Además nos permite hallarle más finales a la pequeña heroína e incluso llevarla a la escuela...

Objetivos:

General: Identificar y analizar los elementos lúdicos y sus implicaciones como la riqueza léxica, narrativa, descriptiva y los valores humanos presentes en la obra *Pequeña Pequeñita y el Cazador Cazado* de Francisco Delgado Santos.

Específicos:

1. Identificar los recursos lúdicos presentes en la obra "*Pequeña Pequeñita y el Cazador Cazado*" de Francisco Delgado Santos.
2. Analizar las características textuales que emergen de la obra "*Pequeña Pequeñita y el Cazador Cazado*" de Francisco Delgado Santos y su relación directa con la lúdica que posee esta narración.
3. Resaltar los valores humanos inherentes al texto.

Palabras clave:

1. Lírica de tradición oral: el lenguaje tejido en esta obra, está cubierto de colorido en una forma tan simple y hermosa a la vez que atrae y mantiene el interés durante todo el dulcísimo trayecto de la narración, vinculando y compartiendo la memoria del pueblo con las nuevas generaciones.

Wikipedia, menciona que "es el conjunto de textos líricos que se ha transmitido oralmente y cuyos autores nunca han sido conocidos o se han olvidado con el transcurso del tiempo son las manifestaciones orales anónimas y en verso del género literario lírico que se dan en la fase más primitiva del desarrollo de una cultura, en el seno del folklore producido colectivamente por el pueblo, paralelamente a una lírica culta que se suele transmitir en forma escrita y con la que, en ocasiones, se entrecruza y mezcla".

2. Lúdico: El Diccionario de etimologías de Chile, menciona que el adjetivo lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino *ludus* (juego) y así se designa a todo lo relativo al juego, entretenimiento y diversión. Se expresa además que también se refiere al "adiestramiento" de alguna técnica, pudiendo ir desde la música hasta las artes de la guerra o batalla.

El **método lúdico** es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos, menciona el mismo texto.

Por lo tanto inmerso dentro del juego el aprendizaje, la práctica y la apropiación de los saberes tomará lugar y el consiguiente disfrute de aprender.

3. Trabalenguas: Según el Diccionario de la Real Academia Española en su vigésimo segunda edición correspondiente al año 2001, se define al trabalenguas como una “palabra o locución difícil de pronunciar, en especial cuando sirve de juego para hacer que alguien se equivoque”.

Pero no sólo se la usa con este último fin como lo señala Vaquero, S. (2012), quien menciona que son llamados también destrabalenguas y son textos breves formados por sílabas que se repiten, pero que su uso es aplicado en especial con los niños pequeños quienes aman jugar a todo lo que se les proponga y que cuando se reúnen los juegos populares se muestran en su más pura esencia y que dentro de éstos, los trabalenguas son practicados.

Otro interesante concepto proviene de la página online Definicion.de, en donde se muestra que debido a ser una palabra compuesta, en verdad “traba la lengua” y que al ser dinámico se considera al trabalengua como “un ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara” (párr. 01). Su función en el lenguaje es evidente ya que se halla formada por rimas, aliteraciones a partir del uso de fonemas que hacen dificultosa su pronunciación, además se muestra el uso de palabras parónimas.

Además, la misma página nos muestra que el origen de un trabalenguas es a menudo desconocido pero que su nexo con el pueblo es evidente por provenir de relatos orales que son transmitidos a varias generaciones y que llegan con terminología ancestral llamados arcaísmos e incluso con palabras ya en desuso. Se expresa que además poseen palabras y oraciones propias de un país, por lo tanto presentan variantes, pero la idea se mantiene al igual que la rima.

Haciendo un poco de historia de la mano de Ruiz, T. (2012), nos muestra que los trabalenguas tienen un origen griego puesto que ellos gustaban mucho de inventar paradigmas, enigmas y juegos de palabras para mostrar sus acciones, a veces heroicas.

Complementando los conceptos vertidos, el portal DIVERTILECTURAS.COM nos dice que es una herramienta útil de aprendizaje, la cual ayuda en la lectura oral y la dicción; de igual forma se lo usa como un recipiente de fácil transmisión de tradiciones y

conocimientos básicos como el recordar el nombre de animales, de oficios de objetos, etc. Se destaca también su relación con la literatura infantil.

4. adivinanzas: El diccionario de la Real Academia Española (2001) define a la adivinanza como un acertijo, pero a la vez define éste como un enigma el cual es expuesto como un pasatiempo, de igual forma menciona que es “cosa o afirmación muy problemática.”

Por su parte Silveyra, C. (2006) define a la adivinanza como una expresión de la lírica de tiempos remotos, la cual se manifiesta como un poema de corta extensión el cual guarda raíces folclóricas y por ende tiene su origen en la tradición oral que intenta mencionar o definir todo lo que nos rodea ya sea a través de rimas, de pistas, etc.

5. figuras literarias: Las figuras literarias son formas no convencionales de utilizar las palabras, de manera que, aunque se emplean con sus acepciones habituales (aspecto que las diferencia de los tropos), se acompañan de algunas particularidades fónicas, gramaticales o semánticas, que las alejan de ese uso habitual, por lo que terminan por resultar especialmente expresivas. Debido a esto, su uso es característico, aunque en modo alguno exclusivo, de las *obras literarias*.

Quintiliano, citado por Rodríguez, C. (2011) manifestó que la figura es la “configuración nueva del lenguaje con valor artístico” (p. 153) ya que desde la antigüedad el lenguaje se lo usaba con varios propósitos como el de convencer, encantar y atraer grandes audiencias, es precisamente por eso que emergen copiosamente las figuras retóricas.

El mismo Rodríguez menciona que mucho se ha hablado de diferenciar entre un tropo y una figura, pero él menciona que “todos los tropos son figuras; no todas las figuras son tropos” (p. 154)

7. adjetivos: El foro de Lectura y Educación, menciona la definición citada por Pérez, S. (diciembre 12, 2013); el adjetivo (del latín *adjectivus*, "que se agrega") es una parte de la oración cuya acción es la de complementar a un sustantivo o nombre para calificarlo; muestran características que un sustantivo posee. Estas características pueden ser notadas por los sentidos, como el color del objeto-sustantivo o captada por nuestra mente, es decir una característica abstracta.

7. valores humanos:

“Son los principios normativos que sugieren una conducta o destreza que nos permite conocer y manejar nuestras propias emociones, Los valores reflejan la personalidad de los individuos y son la expresión del tono moral, cultural, afectivo y social marcado por la familia, la escuela, y la sociedad en la que nos ha tocado vivir”, explica Baños, G. (2012).

Esta definición se complementa con la idea de la misma autora ya citada, quien afirma que los valores tienen directa relación con la ética; a través de la cual nos orientamos para una vida en sociedad. Justamente, los valores, tienen que ver con el actuar humano. Pero aquel que posee voluntad y fue realizado de manera libre.

En un sentido humanista, un valor es lo que define a un individuo, y sin éste su humanidad no sería tal. Pero el practicar el valor es lo que permite que el ser trascienda o no, puesto que su esencia se esparciría e inundaría a sus congéneres, infundiéndoles del deseo de también practicarlo e indexarlo a sus propias vidas.

Desde un punto de vista socio-educativo, explica Hernández, L. (2011), “los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta a la vida de cada individuo y cada grupo social”.

8. Leyendas populares:

Arízaga, M. (2010) define a la leyenda como un relato, generalmente corto que pretende explicar con un toque de encanto, un hecho natural o histórico como el origen de un lago, la forma curiosa de una montaña o la historia de una edificación antigua, todo esto bañado con la fantasía.

Las leyendas han sido escritas para un público adulto, afirma la autora, pero actualmente se están reescribiendo para los niños, con el afán de transmitirles y que no se pierdan en el tiempo.

Una leyenda carece de autor, puesto que es la gente quien la matiza con su imaginación y le añaden algo para hacerla más atractiva, podemos decir que es como un multicolor tapiz, en donde los tejedores son varios y se unen para realizar una obra genial para que todos la recuerden.

Con referencia a lo mencionado, Rojas, G. y Silva, L (s.f.); mencionan que las leyendas son historias populares que hacen que tanto el narrador como quienes lo escuchan crean en ellas y abarcan un gran número de temas: los santos, los hombres lobo, las apariciones, los fantasmas y otros seres sobrenaturales, aventuras de héroes y heroínas reales,

recuerdos personales, y explicaciones de aspectos geográficos y topónimos de lugares que complementan un determinado paisaje de un pueblito cualquiera.

Para terminar de definir las, las leyendas son diferentes a la historia en su estilo de presentación, énfasis y propósito u objetivo. Como otras formas de cuento tradicional tienden a adoptar fórmulas concretas, utilizando patrones fijos y descripciones características de los sitios donde se suceden, de los personajes y de su entorno.

9. sentimientos:

Díaz, M., Gutiérrez, A. y Noreño L. (2012) definen a los sentimientos como “un **estado del ánimo que se produce por causas que lo impresionan**, y éstas pueden ser alegres y felices, o dolorosas y tristes. El sentimiento surge como resultado de una **emoción** que permite que el sujeto sea consciente de su estado anímico”.

Las mismas autoras mencionan que “los sentimientos están vinculados a la dinámica cerebral y determinan cómo una **persona** reacciona ante distintos eventos. Se trata de impulsos de la sensibilidad hacia aquello imaginado como positivo o negativo”.

10. imaginación:

Del latín *imaginatio*, el diccionario de la Real Academia de la Lengua en su 22ª edición la define como “la facultad de una **persona** para representar **imágenes de cosas reales o ideales, es un proceso que** permite la manipulación de **información** creada en el interior del organismo (sin estímulos externos) para desarrollar una **representación mental**”.

La imaginación, de este modo, permite tener presente en la mente un objeto que se ha visualizado con anterioridad o crear algo nuevo sin ningún sustento real. Al imaginar, el **ser humano** manipula información de la **memoria** y convierte elementos ya percibidos en una nueva realidad expresa Norbis, M. (2013) y comenta que está asociada a “la capacidad creativa”, y es precisamente la imaginación la cual constituye la base de nuestra existencia mental y de nuestra manera de tratar con los estímulos y con la información.

La habilidad de imaginar y soñar despierto son seguramente las más humanas y esenciales de todas nuestras capacidades mentales. “Quizás, después de todo, somos humanos no gracias a nuestras manos o nuestra inteligencia, sino gracias a nuestra capacidad de imaginar” parafrasea la autora a Tanisaki, J. (2004)

11. poesía infantil:

Bravo-Villasante (1972) dice que es todo el folklore que tiene un pueblo y que la poesía infantil es como un nexo, un puente entre el pasado y el presente, que gracias a ella éste se mantiene vivo.

Se ha afirmado que la poesía es un género natural en los niños, puesto que en su forma más sencilla la experimentan desde las canciones de cuna. También se ha destacado que el elemento lúdico de la poesía es muy cercano al proceso de aprendizaje del lenguaje. Aparte de estas consideraciones teóricas, desde el campo de la sociología de la literatura se constata que es un género muy frecuente en los primeros años de la infancia y que es usado como un recurso importantísimo en la enseñanza de la lengua y en su perpetuación.

12. descripción:

Según el portal educativo Terra (s.f.) “describir es explicar, de forma detallada y ordenada, cómo son las personas, los lugares o los objetos”.

Su uso principal se sitúa en el hecho de ambientar las acciones, permitiendo que el lector pueda tener una perspectiva verosímil de lo que lee. Las descripciones son justamente el atractivo con que el autor atrapa al lector y le dibuja en su mente los rasgos de los personajes, los lugares o escenarios y preparan su mente para el desenlace o la creación de un final propio.

13. moraleja

Una moraleja es una enseñanza y quien la escribe quiere transmitir como mensaje de su obra y se emplea principalmente en obras normalmente dirigidas a niños.

La moraleja se puede dejar al oyente, lector o espectador a determinar por sí mismo, o puede ser encerrada en una máxima.

El uso de personajes muy característicos es una manera de mostrar la moraleja de la historia eliminando la complejidad de las distintas personalidades, lo que permite al escritor transmitir claramente el mensaje.

En toda la historia de literatura, la mayoría de escritura de ficción ha servido no sólo para entretener, sino también para instruir, informar o mejorar a su público o lectores. Las moralejas han sido más obvias en la literatura de niños

14. Expresión: La expresión es la manifestación concreta de uno o varios lenguajes en cada situación comunicativa (verbal, gestual, artística, matemática). La comunicación es

un acto de relación humana en el que dos o más intercambian un mensaje mediante un lenguaje o forma de expresión.

Antecedentes:

Sobre el tema de este trabajo de grado, existen breves referencias al cuento infantil Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado, sobre el autor, su genio y creación literaria pródiga y dirigida a un público infantil. Mas su aplicabilidad en el aula a través del uso de la lúdica del lenguaje no se ha analizado antes en este cuento, lo cual permitirá dejar marcado un camino en la sociedad, recomendando este cuento para su uso en el aula, no solo para lectura sino como medio de disfrute estético y de enseñanza.

Por lo tanto, se abordará el tema propuesto, desde la perspectiva lúdica, siendo necesario la referencia a la misma, a través de la consulta en varias fuentes bibliográficas y en las opiniones de autores de varias nacionalidades, empezando por una visión general del término "lúdico" hasta llegar a la definición y aplicación de las adivinanzas, trabalenguas, valores humanos , moralejas implícitas, poesía infantil bañada de nobles sentimientos, ricas descripciones y referencias a leyendas que nacen de las raíces de una cultura abundante y fecunda:

El juego y el entretenimiento son muy importante en la vida del ser humano, desde que nace juega y busca esparcimiento, a través de ellos se socializa y va aprendiendo las reglas del grupo en que crece y creando patrones que lo harán parte de un pueblo y una sociedad.

El término lúdica, es un adjetivo relativo al juego, pasatiempo, recreo y permite que este elemento lúdico este presente y se desarrolle en todos los espacios de la actividad escolar y social, motiva el mejoramiento del lenguaje, el nivel cognitivo, el social, el moral y sus dimensiones corporal-lúdicas. Se sabe que la lúdica está inmersa en el humano, es el potencial creativo y gozoso que hay en nosotros y se expresa en diferentes medios como la música, danza, la lectura, el teatro, la contemplación de obras de arte en donde la belleza y la estética están presentes en cada caso; éstas proveen al sujeto de perspectivas variadas del mundo y le permiten integrarse a espacios sociales, a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, generando sensibilidad, crítica y solidaridad, adquisición de saberes, formación de la personalidad y el nexo vital con las tradiciones y costumbres de un pueblo.

Y es Herodoto quien señala a Lydia como el país de origen de los juegos, y a partir del siglo XVI, los humanistas descubrieron su uso educativo siendo aplicado por los Jesuitas; Quintillano lo promueve como valor pedagógico inagotable y San Agustín lo refuerza.

Así varios geniales pensadores han valorado el juego a través de la historia: Montaigne dice que cada persona ha de descubrir el valor de su vida a través de su propio descubrir, Locke comenta que la instrucción necesita ser divertida y basarse en el juego para generar experiencias; Rousseau se refiere a que la educación debe ser fomentada para respetar los valores y personalidades de cada individuo y el juego aporta a ello; luego Pestalozzi dice que hay que llevar al niño desde las instancias superficiales y fragmentadas hasta las claras y distintas a través del disfrute; de igual forma Herbert menciona a que el desarrollo del niño que está en formación, debe ser estimulado con lo que comulga también Decroly advirtiéndole que es necesaria una libertad que le permita explorar y practicar todo aquello que descubre en sus aprendizajes; Froebel entonces explica que la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social, entonces Dewey menciona que el juego crea el ambiente natural del niño y le permite mostrar su singularidad; a estas opiniones se une Claparede quien se refiere al amor hacia el trabajo mediante las actividades lúdicas.

A pesar de los múltiples reconocimientos que la lúdica en la enseñanza-aprendizaje posee, hasta ahora, generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado.

El aprendizaje no es más que el resultado de lo adquirido, desde fuera o desde dentro que asegura una experiencia y a partir de ello una proyección en la vida, queda demostrado que toda actividad que influya en el aprendizaje es importante, mucho más cuando coincidimos con el criterio de que, en la adolescencia está el período de mayor aprendizaje del ser humano.

Dentro de las actividades lúdicas, se hallan las singulares y divertidas adivinanzas que promueven el desarrollo lingüístico, la producción propia, el disfrute estético de las palabras y la imaginación.

Las adivinanzas tienen tres funciones básicas: lúdica (de la adivinanza pues ésta es ante todo un juego, un pasatiempo que consiste en armar rompecabezas verbales para poder apreciar la imagen buscada); estética-poética (sensibiliza a los niños con la poesía, fomenta en ellos el gusto por la palabra, el ritmo y la versificación, además de que los familiariza con imágenes abstractas, creadas a partir de tropos y figuras retóricas que adquieren forma en su imaginación y les despiertan nuevas y maravillosas maneras de ver el mundo) y didáctica (gracias a su capacidad dialógica, analógica, semántica, nemotécnica, estructural y métrica los niños captan y comprenden un código lingüístico que les comunica un mensaje en forma precisa pero, y sobre todo, de juego). Así jugando, memorizando, pensando y observando con atención los sonidos y su sentido, los niños aprenden.

Otra forma lúdica es la poesía infantil, versos mezclados con música, con expresión corporal, instalaciones artísticas o disfraces, cualquier idea vale si es creativa, cuando de poesía para niños se trata, el límite es la imaginación y en este tiempo es una “buena idea” motivar a los niños a trabajar este género literario desde muy pequeños, el juego es una herramienta que nos ayuda a jugar con la palabra oral y escrita, lo mismo con el cuerpo es una experiencia natural y divertida desde lo individual y colectivo en el aula.

En la medida en que todos contribuyamos en esta experiencia conseguiremos que nuestros niños sean más sensibles a la belleza, más despiertos en la imaginación, sensibles a la hora de expresar sus sentimientos y emociones, desarrollando en ellos un espíritu más humano.

Los trabalenguas, por otra parte son un juego poético divertido basado en el gusto por el disparate, la rapidez con que deben recitarse es un factor más, que sumado al sinsentido, acentúa la diversión que provoca el escuchar equivocarse al recitador.

Los trabalenguas surgen desde la época de la antigua Grecia, en esa época se inventaban enigmas, paradojas y juegos de palabras con propósitos educativos, igual que hoy en día.

Hay trabalenguas en todos los países y en todas las lenguas, todos utilizan palabras parónimas (palabras con una pronunciación muy parecida), rimas y repeticiones. Entre sus utilidades están: Favorece la fluidez lectora, útil en la enseñanza de tradiciones y

conocimientos básicos, aumenta el vocabulario, sirve para adquirir rapidez en el habla, al contrario de lo que su nombre indica sirven para destrabar la lengua.

Por lo citado anteriormente, existen multitud de trabajos relacionados con la lúdica y los elementos que esta agrupa en multitud de juegos lingüísticos presentes en la obra, motivo de este trabajo de grado, por lo tanto con toda la información bibliográfica más las entrevistas a personajes conocedores y la importantísima información del texto narrativo del autor, se realizará la identificación y análisis de los elementos lúdicos presentes en la obra *Pequeña Pequeñita y el Cazador Cazado* de Francisco Delgado Santos, comparando y exaltando la riqueza léxica, narrativa, descriptiva y lúdica que posee el texto.

Enfoque de investigación:

La investigación cualitativa o metodología cualitativa es el enfoque que este trabajo de grado tendrá, puesto que éste es usado principalmente en las ciencias sociales que se basa en cortes metodológicos como la hermenéutica, y la investigación-acción, empleando métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimento desde mi punto de vista, ampliado con los criterios de especialistas en el tema. La investigación cualitativa requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan, para conocer sus concepciones y las razones por las cuales se crea, se recrea y se explican los hechos. La investigación cualitativa busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión, en contraste con la investigación cuantitativa, que busca responder preguntas tales como cuál, dónde, cuándo, cuánto. La investigación cualitativa se basa en la toma de muestras pequeñas, esto es la observación de grupos de población reducidos, como salas de clase, y en este caso en opiniones, conceptos, entrevistas, tesis, argumentos recopilados bibliográficamente o a través de entrevistas.

Como lo explica Eugenia Trigo: “Su racionalidad está fundamentada en el Cientificismo y el Racionalismo, como posturas Epistemológicas Institucionalistas. Profundo apego a la tradicionalidad de la Ciencia y utilización de la neutralidad valorativa como criterio de objetividad, por lo que el conocimiento está fundamentado en los hechos, presentados poca atención a la subjetividad de los individuos. Su pretensión es explicar la realidad mediante la cuantificación de los datos u otros”.

Tipo de investigación:

En primera instancia, se debe aclarar que este proyecto agrupará técnicas tales como la entrevista estructurada, el análisis de contenido y el discurso; algunos instrumentos serán utilizados: entrevistas, textos pedagógicos, el texto original y además bibliografía base relacionada al tema propuesto, puesto que la investigación cualitativa se interesa más por el proceso que por los resultados o productos.

La investigación será:

Bibliográfica y documental: un estudio básico, instrumental, previo a otros tipos de investigaciones. Se determina el texto original y se aplica el método de la crítica textual. También, se efectúan rastreos hemerobibliográficos para concentrar todos los estudios realizados sobre un determinado tema, autor, obra, período literario, etc.

Histórica o cultural: establece relaciones causales entre el texto y su contexto histórico cultural, puesto que la obra tiene un tinte intertextual con leyendas tradicionales y mitos propios del país.

Semiótica literaria: parte del convencimiento semiótico general de que toda actividad humana tiene un significado, y al concretar este convencimiento en el ámbito literario afirma que la obra literaria es una forma específica de creación de significado, es decir, es un modo de comunicación en el que intervienen los signos, los sujetos que activan el proceso de comunicación y el contexto socio – histórico que determina el sentido de la obra.

Pragmática literaria: la pragmática estudia las relaciones que mantienen el emisor, el receptor, el siglo y el contexto de comunicación. Graciela Reyes afirma que esta disciplina estudia nuestra manera intencional de producir significado mediante el lenguaje, y los principios que regulan los comportamientos lingüísticos dedicados a la comunicación.

Personas o grupos con quien va a realizar la investigación:

Esta investigación documental, hemerográfica, bibliográfica no estará sujeta a comprobaciones estadísticas ni aplicada a estudiantes, nos centraremos únicamente a la opinión acertada de especialistas en el tema, ya sea a través de libros, opiniones,

entrevistas, análisis intertextuales, entre otros por lo que no intervienen muestras de población ni grupos de personas para su realización.

Tiempo en que se va a realizar:

no.	Actividades	2014											
		2013	D	E	Fe	Ma	Abr	Ma	J	J	Ag	Se	Oc
		i	ne	b.	r.	.	y.	u	u	o.	p.	t.	v.
1	Presentación del proyecto al director de Trabajo de Fin de Titulación (TFT)												
2	Aprobación del proyecto												
3	Lectura de la obra literaria.												
4	Revisión Bibliográfica y desarrollo del marco teórico												
5	Investigación de campo: Aplicación de Instrumentos Entrevista al autor del cuento.												
6	Trabajo tutelado por el Director de TFT mediante asesoría virtual.												
7	Redacción del informe de TFT (primer borrador).												
8	Presentación para revisión y aprobación.												
9	Corrección de los trabajos de investigación con las observaciones sugeridas por los miembros del tribunal												
10	Entrega de los trabajos de investigación (anillados) en el centro asociado, únicamente aquellos estudiantes que tienen una nota menor a 69 puntos												
11	Envío a través del centro asociado de un CD, certificado del director de tesis debidamente firmado, acta de cesión de derechos debidamente firmadas por el estudiante.												
12	Disertación del trabajo de grado e incorporación.												

Bibliografía:

Se destaca la información del texto "PEQUEÑA PEQUEÑITA Y EL CAZADOR CAZADO" de Francisco Delgado Santos, se enumeran las siguientes URL en donde se pretende basar la investigación:

Delgado, F. (2004). *Pequeña-Pequeñita y el cazador cazado*. Quito. Norma.

Albaladejo, T. (2003). *Leer y entender la poesía: poesía y lenguaje*. Madrid, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Agüera, I. (2010). *Lecturas y juegos para los más pequeños*. Madrid, España: CCS Editorial.

Arízaga, M. (2010). *Literatura Infantil*. Quito, Ecuador: Abya-Yala.

Asociación Mundial de educadores Infantiles. (2012). *La literatura en la infancia*. UTPL

Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*. [versión electrónica]. Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 25 de mayo del 2014 de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>

Barbera, R. (2013, Febrero 12). *El juego: aprender jugando*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/Remeimolomazo/el-juego-16484259>

Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (3era ed.). México, México: Mc Graw Hill.

Beltrán, J., Díaz, J., Pelegrín, A. y Zamora, A. (2002). *Folklore musical infantil*. Recuperado de: http://books.google.com.ec/books?id=2nNBTEjby_sC&pg=PA22&dq=trabalenguas+como+elementos+ludicos&hl=es&sa=X&ei=oN8vUvvsOpGc8wTPkoCYBg&ved=0CEMQ6AEwBA#v=onepage&q=trabalenguas%20como%20elementos%20ludicos&f=false

Beristain, H. (1995). *Diccionario de Retórica y Poética*. [Versión electrónica] Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/98428990/Beristain-Helena-Diccionario-de-Retorica-Y-Poetica-p1-257>

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid, España: Narcea, S.A. DE EDICIONES.

Cabrerizo, E. (2013). *Estructura del cuento*. [Ciudad Seva]. Recuperado de: http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/estructura_del_cuento.htm

Calidad educativa. (s.f.). *Esquema de la leyenda tradicional*. [webcindario]. Recuperado de: http://calidadeducativa.webcindario.com/plan_de_clase/esquema_

estructura_leyenda_tradicional.pdf

Centro de información pedagógico Educar (2011). Juego de palabras: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, refranes y chistes. [Educar.ec]. Recuperado de: http://www.educar.ec/noticias/4_ano_basica.html

Definición.de. (2009). Trabalenguas. [Definición.de] Recuperado de: <http://definicion.de/trabalenguas/>

Delgado, F. (2011, Octubre 11). *Vida y obras de Francisco Delgado Santos*. Recuperado de: <http://frandelsan.blogspot.com/2012/10/0-0-1-939-5170-sofia.html>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España: Paraninfo.
Diccionario de la Real Academia Española. (2014). *Trabalenguas*. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae/?val=TRABALENGUAS>

Divertilectura. (s.f.). Trabalenguas. Recuperado de: http://divertilectura.com/trabalenguas/Biblioteca_Ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_18.pdf

Etimologías de Chile. (2014). *Etimología de lúdico*. Recuperado de: <http://etimologias.dechile.net/?lu.dico>

Explored. (2004, Diciembre 23). *Las buenas noticias de la economía*. [El Hoy]. Recuperado de: <http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/las-buenas-noticias-de-la-economia-193783.html>

Expósito, A. (2014, Abril, 12). *Prácticas de aula. Las leyendas: sentido, valor y experiencias de aprendizaje en las aulas de primaria*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/Anabelbel92/prcticas-de-aula-las-leyendas>

Feneti C. (1994). ¿Qué es el juego? *Revista Universidad de Antioquia* 236: 47-49.

Gárate, M. (1994). *La comprensión de cuentos en los niños*. Madrid, España: Siglo Veintiuno Editores.

Hargreaves, D. (1997). *Infancia y educación artística* (2da ed.) Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.

Lipkin, L. (2001). *Aprender a educar con cuentos*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.

Lorente, P. y Pizarro, M. (2010). *El juego en la enseñanza: nuevas perspectivas*. [tonosdigital]. Recuperado de: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/821/554>

Martín, A. y Gómez, J. (2004). *Apuntes de Narratología*. [Eduqatía]. Recuperado de: <http://www.maristashuelva.es/academico/lengua/Apuntes%20de%20Narratolog%C3%ADa.pdf>

Martínez, B. (2012, Noviembre 28). *El juego y su evolución*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucin>

Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. @-sholarum, 11(1). Recuperado de: <http://genesis.uag.mx/esholarum/vol11/ludica.html>

Miaja, M. (2005). *La adivinanza, sentido y pervivencia*. [Acta poética]. Recuperado de: <http://132.248.101.214/html-docs/acta-poetica/26-1-2/443.pdf>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España. (2010). *Los textos narrativos*. Recuperado de: <http://www.educacion.gob.es/externo/centros/burdeos/es/materialesclase/textosnarrativos.pdf>

Miretti, M. (2004). *La literatura para niños y jóvenes*. Buenos Aires, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Moncayo, M. (1990). *El texto narrativo*. [Plan Amanecer]. Recuperado de: <http://www.planamanecer.com/recursos/alumno/bachillerato/documentos/febrerodos/narratologia.pdf>

Morote, P. (s.f.). *Juegos de lengua y literatura. Adivinanzas y Trabalenguas*. [Centro Virtual Cervantes]. Recuperado de: <http://cvc.cervantes.es/Ensenanza/>

Morrison, G. (2010). *Educación Infantil* (9na ed.). Madrid, España: Pearson.

Onogoro, L. (2011). *Sobre el rol del maestro*. [Taringa]. Recuperado de: <http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/7316461/Sobre-el-rol-del-maestro.html>

Panduro, L. (2010, Agosto 25). *Esquema actancial*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/Lilyan/esquema-actancial>

Páramo, J. (1961). Notas: elementos de sintaxis estructural. [Centro Virtual Cervantes]. Recuperado de: http://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/16/TH_16_001_185_0.pdf

Perriconi, G. y Digistani, E. (2008). *Los niños tienen la palabra*. Buenos Aires, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Pezo, M. (2008, Mayo 05). *Método lúdico*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/marcyto/mtodo-ldico>

Pineda, M. y Lemus, F. (2004). *Lectura y expresión 2*. México, México: Pearson

Pinillos, J. (1991). Actitud lúdica del maestro...capacidad lúdica del alumno. *Educación física y deporte*, 18(1). Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/viewFile/4580/4024>

Rodari, G. (1973). Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar. [versión electrónica]. Recuperado de: <http://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiaintroduccionalartedeinventarhistorias.pdf>

Rodríguez, M. (2012, Diciembre 28). *Mitos y Leyendas en el aula*. [Slideshare]. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/ancuya46/proyecto-de-aula-centro-educativo-el-placer>

Rodríguez, R. (s.f) *Aportes de mitos y leyendas para fomentar la lectura en*

los estudiantes de preescolar. Recuperado de:

<http://www.slideshare.net/ancuya46/proyecto-de-aula-centro-educativo-el-placer>

Rousseau, J. (2011). *Emilio o de la educación* (3era ed.). Madrid, España: Alianza Editorial.

Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar*. Buenos Aires. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Silveyra, C. (2006). *Adivinanzas, o una manera poética de dominar el mundo*. [Biblioteca Virtual Universal]. Recuperado de: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/134454.pdf>

Vaquero, S. (2012, Marzo 27). Tralenguas para niños: conoce los beneficios. Recuperado de: <http://www.ellahoy.es/bebes/articulo/tralenguas-para-ninos-conoce-los-beneficios/52869/>