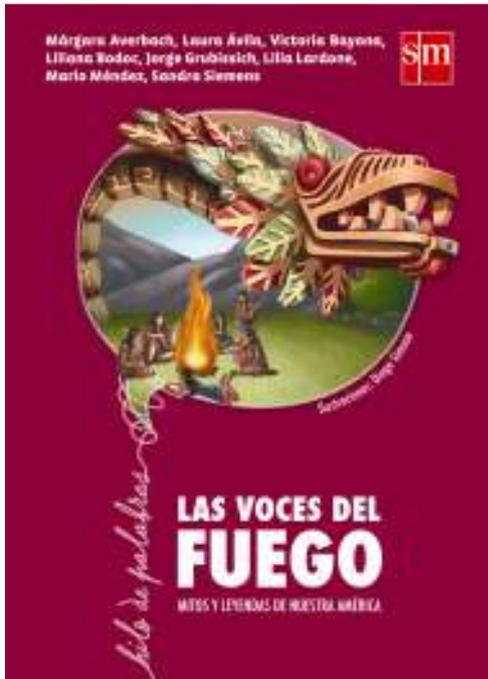


hilo de palabras



Guía para los docentes



Las voces del fuego

Mitos y leyendas de nuestra América

Autores: Mario Méndez (coordinador),
Márgara Averbach, Laura Ávila, Victoria
Bayona, Liliana Bodoc, Jorge Grubissich,
Lilia Lardone, Sandra Siemens.

Ilustraciones: Diego Simone

Ediciones SM, Buenos Aires, 2014, 136 páginas.

Colección Hilo de Palabras, a partir de los 9 años.

Biografía de los autores

Los escritores **Márgara Averbach**, **Laura Ávila**, **Victoria Bayona**, **Liliana Bodoc**, **Jorge Grubissich**, **Lilia Lardone**, **Mario Méndez** (coordinador autoral) y **Sandra Siemens** son los autores de las versiones de mitos y leyendas que se compilan en la presente antología (en las páginas 128 y 129 del libro hallarán datos sobre su vida y su obra).

Características de la literatura tradicional

La literatura tradicional de origen oral vive por la magia de la palabra y la memoria de los narradores que la perpetúan contándola una y mil veces. Al leer el título de la antología *Las voces del fuego*, podemos seguramente imaginar a los habitantes primigenios de estas tierras, cuando en una caverna se reunían alrededor del fuego para narrar algún suceso real o fantástico, explicar el origen de un animal o de un fenómeno natural como la luz del relámpago o el estruendo del trueno, transmitir sus creencias, relatar historias de dioses, de héroes y de personajes sobrenaturales.

Esos relatos estaban dirigidos a los miembros de la tribu, encandilados oyentes que alimentaban su memoria para poder transmitirles a sus hijos y, estos, a sus nietos ese tesoro de saberes, dando continuidad a una cadena infinita que no había comenzado esa noche sino que venía de lejos.

Cuando la comunidad se reconoce en el relato y lo hace suyo, la voz inicial se pierde y, desde ese momento, el relato se convierte en patrimonio colectivo. Estas creaciones están abiertas a un proceso de creación y de recreación, se actualizan continuamente; cada versión puede incluir variantes y modificaciones: eliminación de elementos arcaicos, alteración en el orden de los episodios, agregado de algún pasaje o cambio de ciertos rasgos y detalles.

Como se lee en el prólogo de la página 5, estas historias son muy, muy antiguas, y sin embargo están muy vivas. Las versiones realizadas por autores contemporáneos reviven antiguas historias legendarias o mitológicas halladas en diferentes fuentes, que recogieron el saber tradicional y le dieron forma escrita.

Los pueblos de nuestra América

Al abrir *Las voces del fuego*, el lector realizará un intenso recorrido por el mundo y las creencias de los antiguos pobladores de América:

- ***El que fue oso***, de Mária Averbach, recrea la vida de los hodenosaunee o iroqueses, tribus de América del Norte. Los personajes de esta leyenda ponen en acto la convicción de ese pueblo sobre el parentesco y la comprensión que existe entre los humanos y la

naturaleza, relación que está por encima del lenguaje y las especies. Así lo demuestran los animales que salvan a un pequeño huérfano de la muerte segura.

- ***Sedna y la casa del mundo***, de Laura Ávila, es una versión de una leyenda tradicional del pueblo inuit, que habita las regiones árticas de América del Norte y Groenlandia. Es la historia de Sedna, una valiente inuit, que luego de muchas peripecias será la reina del mar. Las lágrimas derramadas al despedirse de su padre se convierten en focas, animales muy útiles para su comunidad.

- ***Visitas en la noche***, de Victoria Bayona, cuenta una historia que alude a la cosmovisión de los taínos, pueblo precolombino de las Bahamas, las Antillas Mayores y Menores. Ellos creían que el alma continuaba viviendo después de la muerte. Estos espíritus llamados *hupías* vagaban por el mundo de los vivos adquiriendo diferentes aspectos: un murciélago, un humano sin rostro o con el de algún familiar perdido, como ocurre en la historia que cuenta esta leyenda.

- ***La belleza y la luz***, de Liliana Bodoc, es la versión de una leyenda del pueblo arhuaco, que habita en Colombia, en la zona de Sierra Nevada; es una apasionante y trágica historia de amor que explica la llegada al cielo del Sol y de la Luna.

- ***El juego***, de Jorge Grubissich, recrea un mito de la antigua civilización maya. Narra las peripecias de dos gemelos de origen divino que juegan al *pok a pok*, un juego de pelota que los lleva a desafiar y a vencer a los señores del inframundo, esquivando varias veces a la muerte antes de convertirse en el Sol y la Luna.

- ***Una isla en el profundo mar***, de Lilia Lardone, habla de los primeros habitantes de la isla Rapa Nui, actual isla de Pascua, de sus creencias, su dios, su rey y los siete héroes que hicieron posible el traslado de todos los pobladores de la mítica isla de Hiva, ante el inminente peligro de desaparecer. Son estos esforzados hombres de mar los que, por pedido del dios, quedan inmortalizados en los moáis: gigantescas esculturas de piedra monolítica que caracterizan a la isla.

- ***Amor marino***, de Mario Méndez, es un cuento que incluye el mito de Millalobo, el dios del mar para los huilliches, los habitantes de la isla de Chiloé. Esta mítica historia de amor está enmarcada por el relato del viaje del narrador por el sur de Chile. Atrapado por la fascinación que ejercen sobre él los paisajes naturales, la arquitectura y las viejas historias de la zona, conoce a Nicanor, un chilote experto en mitología de su tierra que le

cuenta el amor entre Huenchula y el dios; al mismo tiempo, el narrador se siente atraído por una joven que viene desde la orilla del mar.

- ***El beso de piedra***, de Sandra Siemens, es una historia perteneciente a la civilización inca. Nos habla de Chuquillanto, una aclla, una elegida por el hijo del Sol, y como tal sagrada, por lo que ni siquiera le estaba permitido pensar en el amor. Pero Chuquillanto se enamora de un pastor que emite una música maravillosa con su sicu. De aquí en más será la magia la que les facilitará el camino para que ese amor se concrete y se inmortalice en un beso de piedra.

La construcción del espacio primitivo y mágico

En esta antología el espacio tiene una intensidad alucinante. La referencialidad concreta funciona como imagen poética, construida por el lenguaje; toma del mundo real los materiales y los estructura en función de la acción mítica que desarrolla el texto, con lo cual cada elemento adquiere multiplicidad de sentidos. La descripción del inframundo en *El juego* enmarca el descenso de los gemelos hacia la búsqueda de su origen y hacia la consagración de su heroicidad. Inquietantes son los espacios creados en la leyenda *Visitas en la noche*: lugares donde la vida está penetrada por el vagar de los hupías, por la influencia mística de los rezos a los cemíes y las visitas a la cueva de los cuatro en busca del líquido que devolverá a los muertos del mundo goeiza a la Morada de los Ausentes.

En la leyenda *El que fue oso* la conformación del espacio transporta al lector a un universo en el que la tierra de origen de cada comunidad conforma su visión del mundo, el cual se asienta en el paisaje, en los hábitos y en las relaciones que se entablan entre los componentes de la naturaleza. El espacio, entonces, asume valores que trascienden lo meramente estético hacia significaciones de índole afectiva, social y cultural.

El lugar donde los personajes nacen y viven, la tierra, es la *morada primordial*, modela la historia en función de las relaciones que los individuos establecen con su comunidad y con la naturaleza propia del lugar. Los espacios en los que se mueven Sedna o Huenchula elaboran el contraste entre lo verosímil y lo maravilloso: moradas en el fondo del mar, ciudades donde habitan y las esperan los dioses. Igualmente significativa es la construcción de los espacios contrapuestos en los que se mueve la aclla Chuquillanto (*El beso de piedra*), que habita en un espacio místico y cerrado, pero sale a un bucólico entorno pastoril en el que encontrará el amor, la música y la magia.

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y ESCRITURA

Antes de leer

1. Observar y relacionar la imagen con el título y el texto de la contratapa.
 - *¿Qué tipo de textos contiene esta antología?*
 - *¿Quiénes serán sus personajes?*

2. Leer el prólogo de las páginas 5 a 7.
 - Subrayar en el texto la definición de *mito* y de *leyenda*.
 - *¿En qué lugares surgen las historias que se leerán en esta antología?*

3. Recordar entre todos un mito o una leyenda que hayan leído.
 - Comentar de qué se trataba la historia que recuerdan, quiénes eran sus personajes, a qué comunidad o pueblo originario pertenecían.

4. Leer el índice.
 - a. En grupos, elegir un título e imaginar de qué tratará la historia.
 - b. Tomar nota de la hipótesis que elaboraron y compartirla con los demás.

Durante la lectura

Sugerimos secuenciar la lectura agrupando los textos de este modo:

Primera etapa:

- *El que fue oso*, de Mária Averbach (página 11).

Segunda etapa:

- *Sedna y la casa del mundo*, de Laura Ávila (página 25).

- *Amor marino*, de Mario Méndez (página 105).

- *El beso de piedra*, de Sandra Siemens (página 117).

Tercera etapa:

- *Visitas en la noche*, de Victoria Bayona (página 41).

Cuarta etapa:

- *La belleza y la luz*, de Liliana Bodoc (página 57).
- *El juego*, de Jorge Grubissich (página 75).
- *Una isla en el profundo mar*, de Lilia Lardone (página 89).

Al finalizar la lectura de los textos de cada etapa se realizarán las actividades abajo sugeridas, en las que se abordará el nivel de la historia (hechos, personajes, tiempo y lugar), para que los alumnos construyan el significado global.

El análisis del nivel del discurso (narrador, procedimientos discursivos, recursos expresivos...) será abordado después de leer la obra completa.

Leer el texto de la primera etapa y proponer actividades

- *El que fue oso*, de Mária Averbach (página 11).

5. En grupos, leer la información sobre los iroqueses o hodenosaunee que aparece en la página 11 y ampliarla buscando en enciclopedias *online*.

a. Conversar. *¿Qué características de esa comunidad se destacan en la leyenda?*

b. Completar la ficha.

Título de la leyenda:

Pueblo o comunidad a la que pertenecen los personajes:

Lugar donde se desarrollan los hechos:

Personajes:

Elementos sobrenaturales:

6. Resumir la historia siguiendo las palabras clave.

Situación inicial	Complicación o desarrollo	Desenlace
TRAGEDIA TÍO	CUEVA ENCIERRO CANTO	SORPRESA
CASA LARGA	ANIMALES ELECCIÓN	ARREPENTIMIENTO
DECISIÓN	OSOS CAZADOR	DESPEDIDA REGRESO

7. Con un compañero, elegir una opción y escribir un texto breve.

- Relato en primera persona en el que el protagonista narra algunas aventuras de su vida con los osos.
- Diálogo entre el sobrino y su tío luego del reencuentro.

8. Completar con la oferta que cada animal le hace al huérfano y con su respuesta.

Animal	Propuesta	Motivos de aceptación o rechazo
Topo		
Castor		
Ciervo		
Lobo		
Osa		

9. Leer las siguientes afirmaciones de la autora Márgara Averbach (página 23) y relacionarlas con la historia que leyeron.

“[...] los animales y los ríos y las montañas son nuestros parientes y la Tierra es nuestra madre.”

“[...] muestra el parentesco entre humanos y naturaleza, y habla de comprensión por encima del lenguaje y las especies.”

Leer los textos de la segunda etapa y proponer actividades

- *Sedna y la casa del mundo*, de Laura Ávila (página 25).

- *Amor marino*, de Mario Méndez (página 105).

- *El beso de piedra*, de Sandra Siemens (página 117).

10. Divididos en grupos, repartir las historias y organizarse para narrarlas de manera breve y atractiva para los que escuchan. Pueden seguir estos pasos:

- a. Circunstancias en las que los protagonistas se conocen.
- b. Momento en que se enamoran.
- c. Contratiempos que tiene la relación.
- d. Superación o no de los obstáculos.

e. Desenlace.

Historia de amor de Sedna y el rey del mar	Historia de amor de Huenchula y Millalobo	Historia de amor de Chuquillanto y Acoitapia
---	--	---

11. Leer la siguiente afirmación.

La palabra *metamorfosis* indica la transformación de algo en otra cosa. Es decir, la mutación que hace un elemento o ser vivo para cambiar de estado.

- Conversar sobre cómo se produce este fenómeno en los textos leídos y luego completar el cuadro.

Título del texto	Transformación o metamorfosis	Circunstancias en que se produce el fenómeno
	<ul style="list-style-type: none"> • Lágrimas que se convierten en ágiles animales marinos. • Pájaro que se convierte en humano. • Ser viviente que se convierte en agua. • Seres humanos que se convierten en piedra. • Otras transformaciones. 	

12. En cada una de las historias hay un personaje que tiene una prohibición, algo que no debe hacer. Indicar en qué consiste en cada caso y cuáles son las consecuencias.

Personaje que sufre la prohibición	Mandante	Prohibición	Consecuencias
Sedna			
Huenchur			
Chuquillanto			

13. Conversar. ¿Qué otros personajes aparecen en estas historias?

- Elegir una propuesta y escribir un monólogo en el que el personaje cuente lo que sabe de la historia, desde su punto de vista.

- a. El pescador, padre de Sedna.
- b. Un antiguo pretendiente que la ve en peligro.
- c. La madre de Acoitapia.
- d. Huenchur.
- e. Pincoya, la joven hija de Millalobo y Huenchula.

14. Recordar el argumento de *Amor marino* y justificar la siguiente afirmación.

Amor marino presenta dos historias: una es el marco que permite contar el mito de Millalobo y la joven Huenchula.

- Resumir la historia del narrador. Se pueden seguir los pasos de la secuencia para narrarla oralmente.

El narrador viaja. → Encuentra a Nicanor. → Ve a una joven en la orilla del mar.

Escucha el mito. → Inicio de otra historia.

15. Con un compañero, subrayar en los textos las referencias a las comunidades originarias a las que pertenecen los personajes de las historias leídas.

Leer el texto de la tercera etapa y proponer actividades

- *Visitas en la noche*, de Victoria Bayona (página 41).

16. Explicar entre todos el significado de estas expresiones utilizadas en la leyenda.

Partió a Coaybay.	Le rezan a los cemíes.	En el mundo goeíza.
Tiene alojada a Atabey.	Un hupía.	Debe mostrar su ombligo.
La Cueva de los Cuatro.	Un chamán.	Canasta repleta de guayabas.

17. En grupos de cuatro integrantes, cada uno cuenta brevemente la historia de *Visitas en la noche* desde uno de los siguientes puntos de vista.

Liani	Anmo	Güiro	Jagua
--------------	-------------	--------------	--------------

18. Subrayar en el texto en qué consisten las ofrendas de Jagua a los caciques de piedra.

- *¿Qué significado tiene cada uno de los objetos elegidos?*
- *¿Qué le entrega el chamán a Jagua? ¿Qué efectos produce su uso?*

19. Comentar y explicar el final de esta historia.

20. Leer el texto “Victoria nos cuenta” de la página 55 y relacionar las siguientes expresiones con el argumento de la leyenda.

Existe una leyenda entre los habitantes precolombinos de las Bahamas, las Antillas Mayores y Menores, que habla de los hupías, almas que se niegan a vivir en la Casa de los Muertos.

Los hupías pueden adquirir diversas formas: un murciélago, un humano sin rostro o la de un familiar perdido. La única forma de reconocerlos es por su falta de ombligo.

El virus de la viruela arribó a Centroamérica con los españoles. Desprotegidos frente a la enfermedad mortal, cientos de almas taínas tuvieron que abandonar el mundo goeíza.

Leer los textos de la cuarta etapa y proponer actividades

- *La belleza y la luz*, de Liliana Bodoc (página 57).
- *El juego*, de Jorge Grubissich (página 75).
- *Una isla en el profundo mar*, de Lilia Lardone (página 89).

21. En grupos, buscar información sobre las comunidades a las hacen referencia estas historias y luego comentar entre todos las características de estos pueblos.

22. Completar el cuadro con los protagonistas y personajes secundarios de las historias.

Título del texto	Protagonistas	Personajes secundarios

a. Comentar qué personajes son reyes, dioses, héroes, seres extraordinarios o humanos que sufren cambios después de la muerte. Justificar.

b. Conversar. ¿Qué relaciones pueden establecerse entre los gemelos de *El juego* y los de *La belleza y la luz*?

23. Explicar qué hechos extraordinarios, sobrenaturales o mágicos se producen en cada una de las historias.

24. Divididos en grupos, repartir los textos leídos.

- Los integrantes de cada grupo relatan oralmente y de manera breve una de las siguientes historias.

Historia de los gemelos Yuí y Tima.	Historia de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué.	Historia de los siete héroes de Rapa Nui.
--	--	--

25. Divididos en grupos, dibujar y describir los lugares en los que se desarrollan las historias tal como los imaginan a partir de la lectura. Incluir expresiones textuales.

a. El inframundo en el que habitan los poderosos Hun Camé y Vucub Camé.

b. La isla Rapa Nui.

c. El lugar donde se oculta María Nevada.

26. Releer *El juego* y escribir brevemente las reglas para jugar al *pok a pok*.

- Jugadores:
- Características de la cancha:
- Elementos necesarios:
- Penalidades:
- Otros detalles:

27. Releer las páginas de *Una isla en el profundo mar* y explicar por qué el rey elige a cada uno de los siete navegantes.

Ira Raparenga Ku`uku Ringiringi Nomona Ure Ariki

- *¿Qué misión les encomienda?*
- *¿Por qué lo hace? ¿Quién le sugiere al rey esa solución?*
- *¿Cuál es el resultado de la expedición?*
- *¿Cómo serán recordados por la posteridad esos héroes?*

Después de leer

28. En grupos, determinar qué historias presentan algunas de las siguientes características. Justificar.

- Los personajes humanos comprenden el lenguaje de distintos animales.
- Los dioses interactúan con humanos o se enamoran de ellos.
- Hay lugares en los que habitan los muertos.
- La magia permite resucitar y superar la muerte.
- Se cuenta el origen de un animal.
- Los humanos fallecidos se convierten en astros.
- Los humanos se transforman en piedra.

29. Analizar el narrador en cada uno de los textos. Justificar con ejemplos.

a. *¿Qué historia presenta un narrador en primera persona e incluye, además, un relato mitológico con un narrador en tercera persona? ¿De qué manera se relacionan ambas?*

b. Indicar en qué textos hay inclusión de versos sueltos o pequeños poemas o canciones. Explicar la función de esas inclusiones.

c. En *Una isla en el profundo mar* se incluyen comentarios del narrador sobre los hechos que está relatando.

d. Entre todos, buscar, subrayar y comentar la función de esos comentarios.

30. Entre todos, elegir la historia que les pareció más interesante y explicar por qué.

- Por la historia que cuenta.
- Por la forma en que está contada.
- Por los protagonistas.
- Por el tema que trata.
- Por la manera en que están descriptos los lugares y los personajes.

31. En grupos, determinar los temas que trata cada leyenda.

El amor	La avaricia o la codicia	La crueldad	El arrepentimiento
La solidaridad colectiva	El heroísmo	La muerte	La magia
Otros temas:			

32. Elegir una opción y escribir textos a partir de lo que leyeron.

a. Leyendas para armar una antología entre todos

- Con un compañero, elegir un lugar del territorio americano y buscar el pueblo originario que habitó en ese lugar.
- Averiguar sus costumbres, características, forma de subsistencia, creencias.
- Elegir una planta, un animal, un fenómeno de la naturaleza, y escribir una historia que explique su origen para esa comunidad.
- Con los textos de todos se puede armar la antología *Nuevas leyendas de América*.

b. Historias mitológicas ilustradas

- Con un compañero, releer las descripciones de los espacios incluidos en las historias. Luego, elegir un lugar para ambientar la historia que van a inventar:

El fondo del mar	La isla de Hiva o Rapa Nui	El inframundo	Las orillas heladas del Ártico
Un valle andino entre montañas	Un bosque	Una cueva cerca de un río	Otros lugares

- Pensar en personajes especiales que pueden vivir sus aventuras allí: dioses, un héroe, un cacique, un chamán, una mujer con poderes especiales, otros personajes.
- Imaginar una historia mitológica en la que ocurran transformaciones y otros sucesos extraordinarios.
- Escribir la historia, ilustrar los momentos más importantes y, cuando todo esté listo, compartir el texto con los demás.
- Con las creaciones de todos se puede armar la antología. Recuerden colocar los títulos y el nombre de los autores. Se le puede pedir a la maestra que los ayude a escribir un prólogo. Incluyan el índice.

Temas transversales

- La literatura tradicional.
- Las leyendas y los mitos.
- Vida y costumbres de los pueblos originarios de América.
- Las versiones de autor de los textos de transmisión oral.
- Los dioses y los fenómenos sobrenaturales en la literatura de carácter legendario.

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en didáctica de la Lengua.