

Voces jóvenes en tu biblioteca

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

**CONSEJO NACIONAL PARA
LA CULTURA Y LAS ARTES**

PRESIDENTA
Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS
Felipe Riva Palacio
Raúl Zorrilla Arredondo

DIRECTOR GENERAL DE BIBLIOTECAS
Jorge von Ziegler

©2006, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
Dirección General de Bibliotecas
Tolsá no. 6, Col. Centro
México, D.F., C.P. 06040
Impreso y hecho en México

ISBN 970-35-1007-8

En la realización de esta obra participaron:
Coordinación: Nancy Sanciprián; propuesta de contenidos: Rubén Ávila,
Alma Leyrda Cárdenas García, Rocío del Pilar Correa, Luis Méndez,
Martín Nocedal y Julio Samperio; supervisión editorial: Oscar Castro
y Beatriz Palacios; diagramación y formación editorial: Jesús Figueroa,
Ricardo Jiménez y Guillermo Nieto; corrección: Socorro Segura;
Diseño de portada e interiores: Natalia Rojas Nieto.

Contenido

PRESENTACIÓN

REPERTORIO DE TALLERES

DESTINO DE HÉROES

Sesión 1: La fantasía de *La historia sin fin*

Sesión 2: Aventuras en el colegio de magia

Sesión 3: La búsqueda del lenguaje universal y la leyenda personal

Sesión 4: ...un anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas...

Sesión 5: Sigue el camino amarillo...

ANEXO DEL TALLER DESTINO DE HÉROES

BIBLIOGRAFÍA

ADICCIONES: PASADO Y PRESENTE

Sesión 1: Uso y abuso... ¿Por qué podemos ser adictos?

Sesión 2: Los depresores

Sesión 3: Los estimulantes

Sesión 4: Los alucinógenos

Sesión 5: Nuestra compleja y vulnerable maquinaria

ANEXO DEL TALLER ADICCIONES: PASADO Y PRESENTE

CONTENIDOS PARA LOS CRUCIGRAMAS (Sesión 2 del taller)

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS SUGERIDAS

OCUPACIONES Y PREOCUPACIONES

Sesión 1: ¡Perfilando mi futuro!

Sesión 2: Sentimiento y expresión erótica

Sesión 3: Viaje a la frontera

Sesión 4: Yo padre, yo hijo

Sesión 5: No estamos solos, juguemos a los negocios

Sesión 6: La otra orilla

ANEXO DEL TALLER OCUPACIONES Y PREOCUPACIONES

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

IMAGINA CIEN AÑOS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

¡EXPRESATE!

Sesión 1: Dibujos, fotografías, artes visuales

Sesión 2: Qué cantas, qué te cantan

Sesión 3: La conversación. El arte de escribir cartas

Sesión 4: ¿Qué hay en las cajas negras? Teatro en atril

Sesión 5: ¿Y tú, qué guardas?

ANEXO DEL TALLER ¡EXPRESATE!

ACTIVIDAD LÚDICA Y DE INVESTIGACIÓN PARA JÓVENES: ROSTROS, VIDAS Y LETRAS

Presentación

En este libro se reúne un conjunto de talleres de fomento a la lectura para jóvenes, que han sido ideados por el equipo de capacitadores de la Subdirección de Fomento a la Lectura de la Dirección General de Bibliotecas del Conaculta, con el propósito de que este sector de la población encuentre mejores opciones para disfrutar del libro y la lectura en cada una de las bibliotecas públicas de la Red Nacional.

Esta selección de talleres se plantea de tal manera que cada uno puede ser realizado como se presenta, o bien adaptado de acuerdo con las características de cada grupo y biblioteca. Lo relevante es que el bibliotecario cuente con un material de base para desarrollar, de la mejor manera, su propia oferta de actividades y talleres para los jóvenes usuarios de su biblioteca.

En estas páginas el bibliotecario encontrará que se han abordado temas y asuntos que consideramos de actualidad y del interés de los jóvenes; los relatos de aventuras, en torno a héroes de lo más diverso; la acechanza de las drogas y el riesgo de las adicciones, como una realidad ante la cual es esencial contar con información, para asumir una consciencia y una responsabilidad así como el problema creciente del desempleo y de la migración, ésta última como solución extrema de una gran parte de la población del país.

Asimismo, en los talleres incluidos se abordan otros ámbitos de la experiencia lectora, desde las referencias directas a las vidas y obras de escritores de gran trayectoria, de México y el mundo, hasta el acercamiento a la música popular que los jóvenes de diferentes décadas han disfrutado, y cómo puede llegar a ser una de las formas de expresión más gustadas, a partir de la palabra.

Es nuestro deseo que este material sea de utilidad para los bibliotecarios, que en los más diversos puntos de la República mexicana, reciben en sus bibliotecas a usuarios de entre 13 y 18 años de edad. Esperamos que en estos talleres encuentren una opción para ofrecerles reflexiones y actividades de su interés que fortalezcan la relación de los jóvenes con la lectura y los libros.

Repertorio de talleres

Destino de héroes

Dirigido a: Adolescentes de 12 a 15 años.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos.

Se buscará: Acercar a los lectores jóvenes a conocer los libros más famosos de autores internacionales como Michael Ende (*La historia interminable, Momo*); J. R. R. Tolkien (*El Señor de los Anillos*); Paulo Coelho (*El alquimista*); J. K. Rowling (*Harry Potter y la piedra filosofal*) entre otros, y disfrutar de historias de aventuras fantásticas en mundos mágicos. Practicar círculos de lectura, charlas literarias y actividades de escritura creativa, representación de fragmentos de las novelas mediante la técnica de las sombras chinescas y las sombras vivas. Conocer de forma sencilla la estructura mítica del viaje del héroe e identificarla en alguna película.

Se requiere: Plumones de colores y marcadores; tijeras; hojas blancas; pelota de esponja; rotafolio con el texto “El viaje del héroe”; cartulinas negras tamaño carta; cutter; papel celofán de colores; cinta adhesiva transparente; palitos de madera; pegamento blanco; grabadora; una manta grande (si cuentan con teatrino, perfecto); libros (ver bibliografía); un anillo de plástico; una madeja de estambre delgado; televisor (opcional); videograbadora o reproductor de DVD (opcional); y, si logran conseguirlas, las películas *La historia interminable, Harry Potter y la piedra filosofal, El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo y El mago de Oz*.

Se sugiere que si tienen los libros, se desarrollen las actividades de lectura y sólo para la última sesión vean alguna película.

Ideado por: Rubén Ávila Alonso.

Sesión 1

La fantasía de La historia sin fin

- § Da la bienvenida al grupo e inicia una dinámica de presentación.
- § Dirige un breve recorrido por la biblioteca resaltando la importancia de conocer y utilizar de forma adecuada el catálogo. También invítalos a conocer la muestra bibliográfica (misma que necesitas preparar con anterioridad, ver bibliografía).
- § Coordina la siguiente dinámica de animación “*Yo tengo buena suerte para...*”

Pide al grupo que se acomoden de pie, formando un círculo. Tú tendrás en tus manos una pequeña pelota de esponja, te colocarás en el centro del círculo, y comenzarás la dinámica. Arroja la pelota a cualquier participante, y pídele que concluya la frase “Yo tengo buena suerte para...” y que haga mímica con su cuerpo representando para qué tiene buena suerte. Cuando haya terminado pasará al centro con la pelota, tú tomarás su lugar y él la arrojará a otro compañero. Continuarán así, hasta que todos hayan participado.

- § Coordina una lectura en voz alta, para ello, pregunta al grupo si conocen la novela del escritor alemán Michael Ende, *La historia interminable*. Si alguien responde que sí, anímalo a que platique a grandes rasgos de qué trata. Si nadie conoce la novela, pídeles que pongan mucha atención y comienza a leer en voz alta el texto 1 que incluimos en el anexo al final de este taller.
- § Al concluir tu lectura pregunta a los participantes si ellos han sentido alguna vez esa pasión por leer o disfrutar una historia, como le sucedió a Bastian. Escúchalos y permíteles que se expresen libremente.
- § Forma 5 equipos y pídeles que lean, imaginen, dibujen y escriban, respectivamente:
1. ¿Cómo se imaginan al guerrero piel verde Atreyu, “Hijo de todos”? ¿Cómo se llamaba el amuleto de oro? Escriban cómo se lo imaginan (leer las páginas 43, 44 y 45 de la novela).
 2. Dibujen cómo se imaginan la pérdida del caballo Ártax en el Pantano de la Tristeza (leer las páginas 56, 57 y 58 de la novela).
 3. ¿Qué necesitaba la Emperatriz Infantil para ponerse bien? ¿Qué pensó Bastian? ¿Qué nombre le hubieran dado ustedes a la Emperatriz? Escriban sus respuestas por equipo (leer las páginas 61, 62 y 63 de la novela).
 4. Dibujen lo que estaba atrapado en la tela de la araña (leer las páginas 70 y 71 de la novela).
 5. ¿Qué miró Atreyu en la Puerta del Espejo Mágico? Escribanlo con sus propias palabras (leer las páginas 99, 100 y 101 de la novela).
- § Cuando todos los equipos hayan terminado intercambiarán sus impresiones con el resto del grupo. Recuerda que pueden incluir sus dibujos y sus escritos en el periódico mural.
- § Prepara en una hoja de rotafolio el siguiente texto y pide a los participantes que lo lean contigo en voz alta, como un círculo de lectura.

“El viaje del héroe”¹

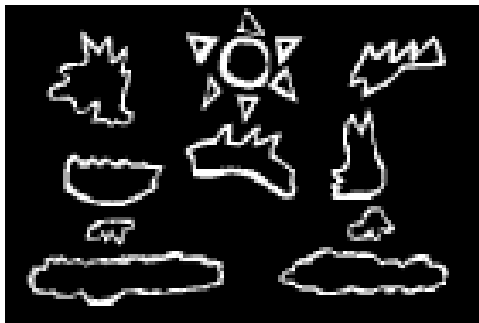
1. Los héroes se nos presentan en el mundo ordinario, donde
2. reciben la llamada de la aventura.
3. Inicialmente se muestran reticentes o bien rechazan la llamada pero
4. un mentor los anima a
5. cruzar el primer umbral e internarse en el mundo especial, donde
6. encontrarán pruebas, aliados y enemigos.
7. Se aproximan a la caverna más profunda, atravesando un segundo umbral
8. donde empezará su odisea o calvario.
9. Se apoderarán de su recompensa y
10. serán perseguidos en el camino de regreso al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una resurrección y esta vivencia los transforma.

12. Los héroes retornan a casa con el elixir, una bendición o un tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario.

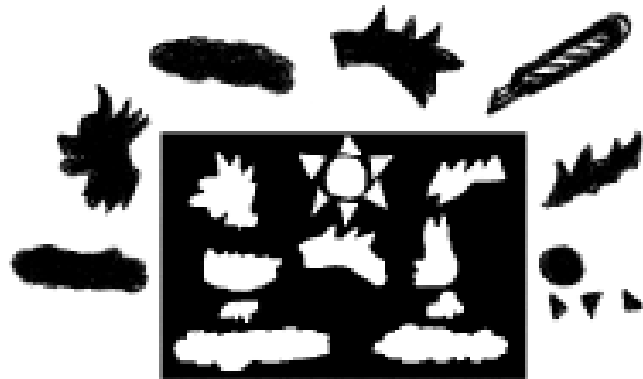
§ Al terminar la lectura, explica sencillamente a los participantes que “El viaje del héroe” es una estructura mítica que tienen en común las grandes novelas de aventuras e invítalos a que permanezcan atentos durante la semana del taller para que vean si logran identificar algunas de esas etapas en las lecturas y libros que compartirán.

Elaboración de un mosaico

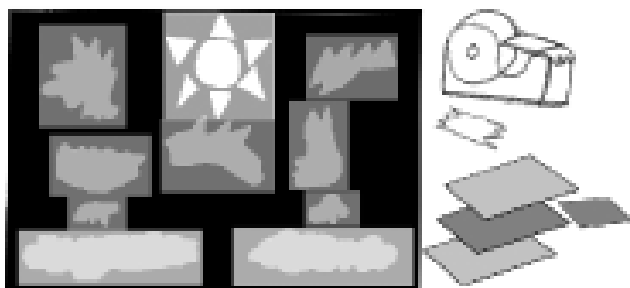
§ En una cartulina negra se recortan las formas del dibujo “A” (ver figura 1). Se debe prever que los espacios entre las piezas del tema sean lo bastante anchos para poder pegar por detrás con diurex trozos de papel celofán de colores.



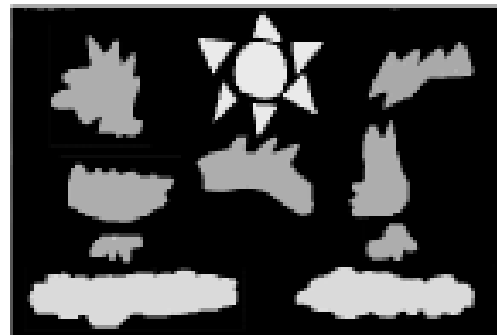
Traza la figura sobre la cartulina negra



Corta cuidadosamente con cutter



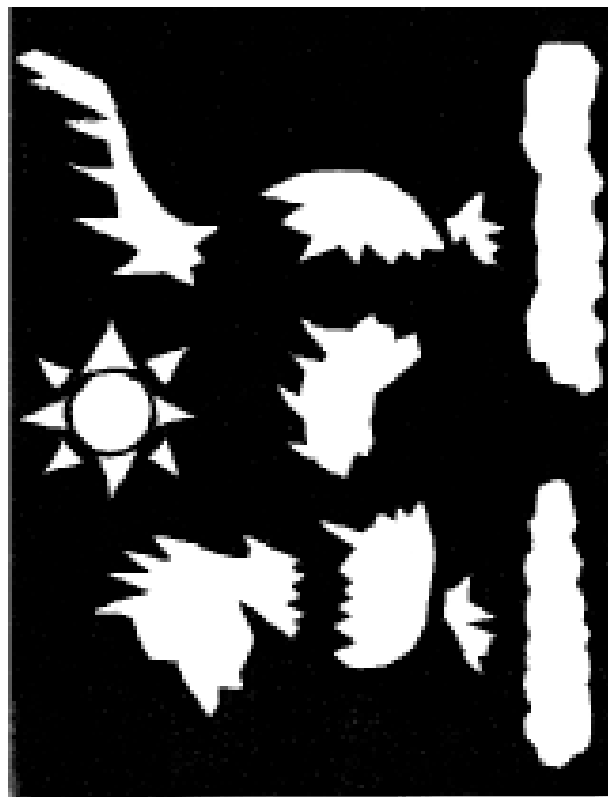
Pega al reverso de la figura papel celofán de color



¡Listo!



"Esfinge"



Fújur, el dragón de la suerte

§ Finaliza la sesión invitando a los participantes a leer completa *La historia interminable* de Michael Ende, y recomiéndales también la lectura de *Momo* del mismo autor (ver bibliografía).

Sesión 2

Aventuras en el colegio de magia

§ Comienza la sesión con la dinámica de animación “El canto de la lechuza”, pide a los participantes que se pongan de pie y formen un círculo. Explica que dirás al oído de cada uno el nombre de un animal y, a una señal tuya, todos deberán imitar en voz alta el sonido del animal que les corresponde.

§ A continuación, acércate a los participantes y diles a todos al oído, excepto a uno, que se queden quietos y guarden silencio. Pídele al elegido que mueva los brazos como si fueran alas y que imite con todas sus fuerzas el canto de una lechuza: ¡UH UH, UH UH, UH! Cuando hayas terminado de dar las instrucciones, párate en el centro y repite la orden de que cada uno tratará de imitar con todas sus fuerzas el sonido del animal que le corresponda y haz tu conteo: “¿Listos? A la una, a las dos, ¡ahora!”

§ Pídele al participante que imitó a la lechuza que lea contigo en voz alta el siguiente texto:

“Harry esquivó el golpe y fue a buscar la correspondencia. Había tres cartas en el tapete: una postal de Marge, la hermana de tío Vernon, que estaba de vacaciones en la isla de Wight; un sobre color marrón, que parecía una factura, y una carta para Harry.”

“Harry la recogió y la miró fijamente, con el corazón vibrando como una gigantesca banda elástica. Nadie, nunca, en toda su vida, le había escrito a él. ¿Quién podía ser? No tenía amigos ni otros parientes. Ni siquiera era socio de la biblioteca, así que nunca había recibido notas que le reclamaran la devolución de libros. Sin embargo, allí estaba, una carta dirigida a él de una manera tan clara que no había equivocación posible.”

Señor H. Potter
Alacena Debajo de la Escalera
Privet Drive, 4
Little Whinging
Surrey

“El sobre era grueso y pesado, hecho de pergamino amarillento, y la dirección estaba escrita con tinta verde esmeralda. No tenía sello.”

“Con las manos temblorosas, Harry le dio la vuelta al sobre y vio un sello de lacre púrpura con un escudo de armas: un león, un águila, un tejón y una serpiente, que rodeaban una gran letra H.”²

§ Al terminar de leer pregunta a los participantes si han oído hablar del aprendiz de mago Harry Potter. Y pide a algún voluntario que lea en voz alta las páginas 62 y 63 de la novela (la lista de uniforme, libros y resto del equipo para iniciar las clases en el colegio de magia).

Actividad de escritura

§ Forma tres equipos y diles que escriban su propia versión de la lista del uniforme, libros y útiles para la escuela de magia, pero pensando en su propia comunidad; es decir, que intenten escribirla para alumnos en una escuela de magia ficticia cerca del mar (equipo 1), en las montañas (equipo 2) y en la gran ciudad (equipo 3).

§ Al concluir sus escritos los leerán en voz alta frente al grupo.

Dinámica de animación El contrahechizo

§ Cada participante tomará un papelito. Pídeles que escriban una tarea sencilla que les gustaría que fuera ejecutada por alguno de los integrantes del grupo y que lo firmen.

§ Colócalos en una bolsa de plástico. Diles que esa bolsa es mágica y que tiene un contrahechizo, por lo que sacarás los papelitos para leerlos en voz alta pero que el que firmó el papel tendrá que realizar la tarea encomendada.

§ La dinámica concluye cuando todos hayan ejecutado su “tarea”.

§ Organiza un círculo de lectura con los participantes. También pueden leerlo como si fuera un teatro en atril (leer el capítulo 12 de la novela).

§ Procura al momento de la lectura alentar con paciencia a que lean bien; si se equivocan no los presiones: repite con tu voz firme y suavemente la palabra donde el participante se equivocó y anímalo a que siga leyendo.

§ Al concluir la lectura intercambien impresiones acerca de lo leído.

§ Recuérdales el texto de *El viaje del héroe*. Pregúntales si pueden identificar quiénes son los aliados y enemigos de Harry y qué amuleto u objeto mágico recibió. (Respuesta: la capa de invisibilidad de su padre).

Actividad de expresión creativa

§ Si lo desean, los participantes pueden dibujar un unicornio y colocarlo en el periódico mural.

§ Finaliza la sesión recomendándole a los participantes que lean completa la historia de Harry Potter. Promueve otros servicios de la biblioteca e invítalos a tramitar su credencial de préstamo a domicilio.

Sesión 3

La búsqueda del lenguaje universal y la leyenda personal

§ Inicia la sesión hablando a los participantes del escritor brasileño Paulo Coelho. Explícales que nació en el barrio de Botafogo de Río de Janeiro, Brasil, el 24 de agosto de 1947. Curiosamente, nació el mismo día y mes, aunque muchos años después, que el escritor argentino Jorge Luis Borges. Coelho ha escrito además *El peregrino (Diario de un mago)*; *Maktub*; *Brida*; *Manual del guerrero de la luz*; *La quinta montaña*; *A orillas del río piedra me senté y lloré*; *El demonio y la señorita Prim* y *Once minutos*.

§ Pregunta a los participantes si recuerdan el rotafolio con el texto *El viaje del héroe*. Explícales que muchos héroes y personajes de las novelas inician una preparación para comprender el mundo espiritual gracias a un maestro o mentor, mismo que compartirá con ellos lo aprendido. Esto queda muy claro en la novela *El alquimista*, de Paulo Coelho.

§ Pregunta si creen en los sueños. Inicia una charla literaria con las interrogantes: ¿son los sueños una forma de comunicación? ¿por qué soñamos? ¿qué nos dicen los sueños acerca de nosotros mismos? Después de que escuchen las respuestas de algunos participantes, lee en voz alta el texto 2 del anexo que está al final de este taller.

§ Al concluir la lectura invita a los participantes a compartir sus propios puntos de vista acerca del tema. Procura propiciar un ambiente de confianza y permite que todos se expresen con libertad.

§ Continúa la charla literaria preguntándoles si les han ocurrido coincidencias. Escúchalos con atención, y motívalos a hablar acerca de ellas. Incluso si lo desean, pueden escribirlas con plumones en una hoja de rotafolio.

- Pide a algún voluntario que lea en voz alta la página 93 de *El alquimista* (donde se alude a señales y coincidencias).

§ Después de esa lectura, comenta que en las novelas de aventuras, el personaje del Mago está consciente de las coincidencias, y que en su papel de mentor o maestro, guía al personaje principal para que pueda percibir las en su propia vida. Las coincidencias indican el camino a seguir para cumplir la Leyenda Personal. Recuérdales el texto *El viaje del héroe*.

Actividad de escritura

§ Forma tres equipos. Pídeles que escriban cómo imaginan que el Universo se comunica con nosotros. Sugiereles que se imaginen un bondadoso mago invisible, que utiliza todos los medios disponibles para entablar comunicación con nosotros. Solicítales su escrito en hojas de rotafolio.

§ Al terminar pide que lo lean en voz alta. Recuerda que pueden colocarlos en el periódico mural.

Actividad de lectura con la técnica de sombras vivas

§ Forma de nuevo tres equipos. Explícales la técnica de las sombras vivas. Necesitas una manta grande, cartulina o cartoncillo, periódico, tijeras y una fuente de luz, puede ser un foco o una linterna grande. También puedes utilizar una grabadora con música instrumental de fondo.

§ Coloca la manta en algún estante, a manera de pantalla, cuélgala procurando que cubra una extensión de dos metros o un poco más.

§ Los participantes fabricarán con cartoncillo los elementos y disfraces correspondientes, de acuerdo con los personajes, animales, objetos y ambientación indicados en el texto.

§ Coloca la lámpara detrás de la manta, y dirígela a los cuerpos disfrazados de los participantes para proyectar sus sombras en la pantalla.

§ Solicítales que ensayen en voz alta el fragmento de la novela que les corresponde por equipo, para que puedan sincronizar el movimiento de las sombras vivas con las acciones indicadas en el texto.

§ Procura que el lugar donde se efectúen las representaciones esté en penumbra. Si lo desean, los participantes pueden realizar efectos de sonido o utilizar música de fondo.



Sombras vivas, alquimista

§ Al momento de las representaciones, los participantes leerán el texto sincronizando el movimiento de los personajes. Pídeles que procuren leer con emoción y entonación.

§ Cada equipo preparará con la técnica de las sombras vivas lo siguiente:

- Equipo 1: Leerá las páginas 140 a 143 de *El alquimista* y se prepararán para representar lo leído (el encuentro del caballero vestido de negro con Santiago el pastor).
- Equipo 2: Leerá las páginas 120 a 124 de *El alquimista* y representarán lo leído (el encuentro de Santiago con Fátima).
- Equipo 3: Leerá las páginas 183 a 188 de *El alquimista* y representarán lo leído (el diálogo de Santiago con el Sol).

§ Es importante que les recuerdes a los equipos que harán sus representaciones en orden consecutivo.

§ Cuando todos hayan terminado su representación con las sombras vivas, anímalos a que intercambien comentarios acerca de lo expresado.

§ Recuérdales el rotafolio con el texto *El viaje del héroe*. Pregúntales: ¿logrará el pastor Santiago encontrar su tesoro? ¿tendrá que superar alguna otra prueba? ¿conquistará el amor de Fátima?

§ Finaliza la sesión invitando a los participantes a leer completo *El alquimista* de Paulo Coelho.

Sesión 4

...un anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas...

§ Inicia la sesión hablando del escritor John Ronald Reuel Tolkien, quien nació el 3 de enero de 1892 en Bloemfontein, Sudáfrica, y murió el 2 de septiembre de 1973. Fue profesor de literatura, anglosajón y lengua inglesa en la Universidad de Oxford. Hombre muy culto y apasionado de la naturaleza, el lenguaje y la mitología. Tardó más de diez años en idear los mundos mágicos de su novela *El Señor de los Anillos*, su obra más famosa. Escribió además otras novelas, entre las que destacan *El hobbit*; *Egidio, el granjero de Ham*; *Las aventuras de Tom Bombadil*, y *El Silmarillion*. *El Señor de los Anillos* .

§ Lee en voz alta el texto 3 del anexo.

§ Al concluir la lectura pide a los participantes que dibujen cómo se imaginan a los Hobbits en un día de fiesta.

Dinámica de animación ¿quién tiene el anillo?

§ Pide a los participantes que se levanten y formen un círculo. A continuación corta y forma una argolla de estambre, del mismo tamaño que el círculo que formaron los participantes. Antes de cerrar la argolla de estambre, enhébrale un anillo de plástico.

§ Un participante quedará de pie en medio del círculo. Los participantes cerrarán las manos alrededor de la argolla de estambre y harán movimientos constantes para que el anillo vaya de mano en mano, procurando que la persona que está de pie no vea en dónde está el anillo.

§ El participante deberá adivinar quién tiene el anillo. En el momento en que diga: “lo tiene fulano”, éste levantará ambas manos y las abrirá; si no tiene el anillo, el participante continuará en el centro. Si logra acertar, el que tenía el anillo pasará al centro y continuará el juego hasta que el ánimo decaiga.

Actividad de lectura con sombras chinescas

§ Las sombras chinescas son muy parecidas a la técnica de las sombras vivas. Necesitas los mismos elementos: una lámpara o foco, una manta que servirá como pantalla, palitos de madera, pegamento o cinta adhesiva, cartulinas negras y una grabadora si desean música de fondo. También necesitarás papel kraft para cubrir la mitad inferior de la pantalla.

§ Dibuja en las cartulinas negras la silueta de los personajes del texto elegido. Con las tijeras recórtalas y pégalas a los palitos de madera. Recuérdales a los participantes que

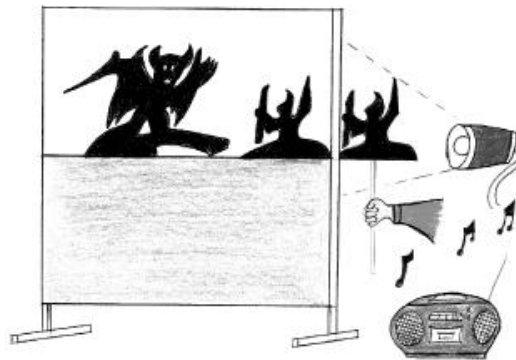
deberán ensayar la lectura en voz alta para coordinar el movimiento y la aparición de los personajes. Si lo desean, pueden realizar efectos de sonido.

§ No olvides mantener en penumbra el área donde será la representación.

§ Forma tres equipos, y pídeles que se preparen para representar con la técnica de las sombras chinescas lo siguiente:

- 1 Equipo 1: Leerá las páginas 75 a 78 de *El Señor de los Anillos* (Frodo y Gandalf hablan sobre el anillo único).
- 1 Equipo 2: Leerá las páginas 380 a 385 de *El Señor de los Anillos* (el concilio de Elrond. Frodo decide llevar el anillo único).
- 1 Equipo 3: Leerá las páginas 467 a 471 de *El Señor de los Anillos* (cruzando el puente de Khazad-Dum, Gandalf se enfrenta a Balrog).

§ Motiva a los participantes a comprender lo leído para que representen de una forma sencilla con las sombras chinescas el texto que les tocó.



Sombras chinescas. Señor de los Anillos

§ Al concluir la representación de los equipos coméntales que en esta novela Gandalf “el gris” es el mago mentor de Frodo, el héroe. (Recuérdales el texto *El viaje del héroe*). Diles que Frodo y sus amigos vivirán todavía muchas aventuras en su intento por lograr destruir el anillo único.

§ Al finalizar la sesión agradece la asistencia y atención de los participantes e invítalos a leer completo *El Señor de los Anillos*, *La comunidad del anillo*, *Las dos torres* y *El retorno del Rey*, de John Ronald Reuel Tolkien.

Sesión 5

Sigue el camino amarillo...

§ Comienza la sesión preguntando a los participantes si conocen la historia de *El mago de Oz*, de Frank L. Baum. En caso de que no sea así, recuérdales que es la historia de Dorothy, una niña de Kansas, que extravía a su perro Totó en medio de un tornado. Durante

su viaje mágico, se unirán a ella el espantapájaros, amable pero sin cerebro; el hombre de hojalata, fuerte pero sin corazón; y un león cobarde.

§ Lee en voz alta algún fragmento de *El mago de Oz*. Al terminar la lectura pide a los participantes que intercambien opiniones acerca de lo leído.

§ Pregunta si les agradaron las lecturas y actividades realizadas durante el taller. Diles que todos los héroes viven sus aventuras guiados por un mentor, y que después de aprender y vivir mil peripecias retornan a su hogar para compartir sus tesoros y aprendizajes.

§ Pregúntales: ¿pueden identificar las etapas del viaje del héroe en las novelas con las que trabajaron en la semana? ¿cómo iniciaron sus aventuras los héroes de las historias? ¿qué aprendieron durante sus recorridos? ¿quiénes fueron sus aliados? ¿quiénes fueron sus maestros o mentores? ¿cómo volvieron a casa los héroes?

§ Permite que todos se expresen libremente. Incluso pueden volver a buscar en los libros.

§ Para concluir, recuérdales que todas esas historias fueron creadas por sus autores, grandes lectores y escritores que se dedicaron a leer e imaginar antes de escribir. Y que tales historias han fascinado a todo el mundo, pues algunas inclusive han sido llevadas a la pantalla grande (de hecho todas, excepto *El alquimista*). Incluso si lo desean y cuentan con televisor y reproductor de discos video digitales (DVD) o videograbadora con formato VHS y consiguen alguna de las películas, pueden verla en la sesión final.

§ Pero recuerda, compañero bibliotecario: si cuentas con los libros en la biblioteca pública es mejor compartir la lectura.

Anexo del taller Destino de héroes

Texto 1

Bastian se dio cuenta de que, durante todo el tiempo, había estado mirando fijamente el libro que el señor Koreander había tenido en las manos y ahora estaba en el sillón de cuero. Era como si el libro tuviera una especie de magnetismo que lo atrajera irresistiblemente.

Cogió el libro y lo miró por todos lados. Las tapas eran de color cobre y brillaban al mover el libro. Al hojearlo por encima, vio que el texto estaba impreso en dos colores. No parecía tener ilustraciones, pero sí unas letras iniciales de capítulo grandes y hermosas. Mirando con más atención la portada, descubrió en ella dos serpientes, una clara y otra oscura, que se mordían mutuamente la cola formando un óvalo. Y en ese óvalo, en letras caprichosamente entrelazadas, estaba el título:

La historia interminable.

Las pasiones humanas son un misterio, y a los niños les pasa lo mismo que a los mayores. Los que se dejan llevar por ellas no pueden explicárselas, y los que no las han vivido no pueden comprenderlas. Hay hombres que se juegan la vida para subir a una montaña. Nadie, ni siquiera ellos, puede explicar realmente por qué. Otros se arruinan para conquistar el corazón de una persona que no quiere saber nada de ellos. Otros se destruyen a sí mismos por no saber resistir los placeres de la mesa... o de la botella. Algunos pierden cuanto tienen para ganar en un juego de azar, o lo sacrifican todo a una idea fija que jamás podrá realizarse. Unos cuantos creen que sólo serán felices en algún lugar distinto, y recorren el mundo durante toda su vida. Y unos pocos no descansan hasta que consiguen ser poderosos. En resumen: hay tantas pasiones distintas como hombres distintos hay.

La pasión de Bastian Baltasar Bux eran los libros.

Quien no haya pasado nunca tardes enteras delante de un libro, con las orejas ardiéndole y el pelo caído por la cara, leyendo y leyendo, olvidado del mundo y sin darse cuenta de que tenía hambre o se estaba quedando helado...

Quien nunca haya leído en secreto a la luz de una linterna, bajo la manta, porque Papá o Mamá o alguna otra persona solícita le ha apagado la luz con el argumento bien intencionado de que tiene que dormir, porque mañana hay que levantarse temprano...

Quien nunca haya llorado abierta o disimuladamente lágrimas amargas, porque una historia maravillosa acababa y había que decir adiós a los personajes con los que había corrido tantas aventuras, a los que quería y admiraba, por los que había temido y rezado, y sin cuya compañía la vida le parecería vacía y sin sentido...

Quien no conozca todo eso por propia experiencia, no podrá comprender probablemente lo que Bastian hizo entonces.

Miró fijamente el título del libro y sintió frío y calor a un tiempo. Eso era, exactamente, lo que había soñado tan a menudo y lo que, desde que se había entregado a su pasión, venía deseando: ¡Una historia que no acabase nunca! ¡El libro de todos los libros!

¡Tenía que conseguirlo, costase lo que costase!³

Texto 2

—¿Por qué un rey conversa con un pastor? —preguntó el muchacho, avergonzado y admiradísimo.

— Existen varias razones. Pero la más importante es que tú has sido capaz de cumplir tu Leyenda Personal.

El muchacho no sabía lo que era la Leyenda Personal.

—Es aquello que siempre deseaste hacer. Todas las personas, al comienzo de su juventud, saben cuál es su Leyenda Personal. En ese momento de la vida todo es claro, todo es posible, y ellas no tienen miedo de soñar y desear todo aquello que les gustaría hacer en sus vidas. No obstante, a medida que el tiempo va pasando, una misteriosa fuerza trata de convencerlas de que es imposible realizar la Leyenda Personal.

—Lo que el viejo estaba diciendo no tenía mucho sentido para el muchacho. Pero él quería saber lo que eran esas “fuerzas misteriosas”; la hija del comerciante se quedaría boquiabierta con esto.

—Son fuerzas que parecen malas, pero en verdad te están enseñando cómo realizar tu Leyenda Personal. Están preparando tu espíritu y tu voluntad, porque existe una gran

verdad en este planeta; seas quien seas o hagas lo que hagas, cuando desees con firmeza alguna cosa, es porque este deseo nació en el alma del Universo. Es tu misión en la Tierra.

—¿Aunque sólo sea viajar? ¿O casarse con la hija de un comerciante de tejidos?

—O buscar un tesoro. El Alma del Mundo es alimentada por la felicidad de las personas. O por la infelicidad, la envidia, los celos. Cumplir su leyenda personal es la única obligación de los hombres. Todo es una sola cosa. Y cuando quieres alguna cosa, todo el Universo conspira para que realices tu deseo. ⁴

Texto 3

Los Hobbits son un pueblo sencillo y muy antiguo, más numeroso en tiempos remotos que en la actualidad. Amaban la paz, la tranquilidad y el cultivo de la buena tierra, y no había para ellos paraje mejor que un campo bien aprovechado y bien ordenado. No entienden ni entendían ni gustan de maquinarias más complicadas que una fragua, un molino de agua o un telar de mano, aunque fueron muy hábiles con toda clase de herramientas. En otros tiempos desconfiaban en general de la Gente Grande, como nos llaman, y ahora nos eluden con terror y es difícil encontrarlos. Tienen el oído agudo y la mirada penetrante, y aunque engordan fácilmente, y nunca se apresuran si no es necesario, se mueven con agilidad y destreza. Dominaron desde un principio el arte de desaparecer rápido y en silencio cuando la Gente Grande con la que no querían tropezar se les acercaba casualmente, y han desarrollado ese arte hasta el punto de que a los Hombres puede parecerles verdadera magia. Pero los Hobbits jamás han estudiado magia de ninguna índole, y esas rápidas desapariciones se deben únicamente a una habilidad profesional, que la herencia, la práctica y una íntima amistad con la tierra han desarrollado tanto que es del todo inimitable para las razas más grandes y desmañadas.

En cuanto a los Hobbits de la Comarca, de quienes tratan estas relaciones, conocieron en un tiempo la paz y la prosperidad y fueron entonces un pueblo feliz. Vestían ropas de brillantes colores, y preferían el amarillo y el verde; muy rara vez usaban zapatos, pues las plantas de los pies eran en ellos duras como el cuero, fuertes y flexibles, y los pies mismos estaban recubiertos de un espeso pelo rizado, muy parecido al pelo de las cabezas, de color castaño casi siempre. Por esta razón el único oficio que practicaban poco era el de zapatero, pero tenían dedos largos y habilidosos que les permitían fabricar muchos otros objetos útiles y agradables. En general los rostros eran bonachones más que hermosos, anchos, de ojos vivos, mejillas rojizas y bocas dispuestas a la risa, a la comida y a la bebida. Reían, comían y bebían a menudo y de buena gana; les gustaban las bromas sencillas en todo momento y comer seis veces al día (cuando podían). Eran hospitalarios, aficionados a las fiestas, hacían regalos espontáneamente y los aceptaban con entusiasmo.

Es en verdad evidente que a pesar de un alejamiento posterior los Hobbits son parientes nuestros: están más cerca de nosotros que los Elfos y aun que los mismos Enanos. Antiguamente hablaban las lenguas de los hombres, adaptadas a su propia modalidad, y tenían casi las mismas preferencias y aversiones que los Hombres. Mas ahora es imposible descubrir en qué consiste nuestra relación con ellos. El origen de los Hobbits viene de muy atrás, de los Días Antiguos, ya perdidos y olvidados.⁵

Bibliografía

- 813/B38/M32 Baum, Frank L., *El mago de Oz*.
- 823/R82/H37/V.1 Rowling, J. K., *Harry Potter y la piedra filosofal*, Barcelona, Salamandra, 2000, 254 pp.
- 823/T64/S46/V.1** Tolkien, J. R. R., *El Señor de los Anillos. La comunidad del anillo*, Barcelona, Minotauro, 1991, 580 pp.
- 823/T64/S46/V.2** Tolkien, J. R. R., *El Señor de los Anillos. Las dos torres*, Barcelona, Minotauro, 1991.
- 823/T64/S46/V.3** Tolkien, J. R. R., *El Señor de los Anillos. El retorno del rey*, Barcelona, Minotauro, 1991.
- 833/E52/H57** Ende, Michael, *La historia interminable*, México, Alfaguara, 1987, 420 pp.
- 833/E52/M65** Ende, Michael, *Momo*, México, Alfaguara, 2001, 271 pp.
- 869.3/C62/A46** Coelho, Paulo, *El alquimista*, México, Grijalbo, 1997, 204 pp.
- 833/E52/P66** Ende, Michael, *El ponche de los deseos*, México, Ediciones SM, 1989.

Adicciones: pasado y presente

Dirigido a: Jóvenes de 12 a 18 años.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos.

Se buscará: Que los participantes reflexionen y profundicen en el tema de la adicción a drogas y estupefacientes y reconozcan las principales clasificaciones de las sustancias que provocan adicción, así como los efectos que producen al organismo, mediante un recorrido por su historia e información básica sobre sus características. A la par, este taller los acercará a las experiencias de autores que experimentaron y escribieron su testimonio de lo que vivieron al respecto, como Thomas de Quincey, Charles Baudelaire o Aldous Huxley.

Se requiere: Hojas blancas, lápices, lápices de color, pegamento, papel carbón, tarjetas de cartulina de 8 por 8 cm, revistas y/o periódicos para recortar, pintura vinílica, gises de colores, crayolas, cartón, madera o lienzos, masking tape. Pliegos de papel kraft de 75 por 75 cm para tablero de “Jugadas Felinas” de 60 por 60 cm.

Ideado por: Alma Leyrda Cárdenas García.

Sesión 1

Uso y abuso... ¿Por qué podemos ser adictos?

¿Qué tal si en vez de hablar tanto sobre la guerra contra las drogas habláramos un poco sobre las drogas que podrían acabar con las guerras?
Albert Hofmann, descubridor del LSD

Introducción

El uso de diversas drogas tiene una historia ancestral y su conocimiento se documenta ya en escritos romanos y griegos. La mayor parte se empleó tanto para producir efectos de bienestar como para el tratamiento de las enfermedades. El desarrollo de técnicas modernas en la elaboración o en procesos de refinamiento llevó a la industrialización de variados compuestos y a su consumo masivo. El abuso de sustancias adictivas no se hizo común sino hasta tiempos más recientes, en gran medida debido al tráfico intenso para el consumo en todo el mundo. Los griegos y los romanos conocían ya sus aspectos benéficos y recurrían sobre todo al alcohol, dado que el opio, a pesar de conocer sus efectos, sólo lo aplicaron con fines curativos. Los conceptos de dependencia y abuso no se acuñaban aún en esa época, y el consumo de cannabis, por ejemplo, sólo fue propiciado en Asia menor entre los asirios.

En la actualidad, el uso, abuso y dependencia de drogas es un problema de salud pública mundial, y es importante conocer la historia de las sustancias a las que más se recurre por su efecto en la sociedad y en las diversas culturas como el uso de la hoja de coca en los países andinos.⁶

§ Da la bienvenida a los participantes, puedes iniciar leyéndoles el texto anterior para introducirlos al tema.

§ Entrega a cada participante una hoja blanca y un lápiz. Indica que jugarán a “Conociéndome a mí mismo”, para lo cual deberán dibujar sobre el papel un autorretrato de cuerpo entero, sin olvidar ninguno de sus rasgos: cejas, ojos, nariz, boca, orejas, dedos, incluso bigote o barba si se es del sexo masculino.

§ Cuando hayan terminado de dibujarse, explica que deberán anotar en algunas partes del cuerpo, sucesos de su vida que te detallamos a continuación:

- *l Cabeza*: la mejor idea o pensamiento que hayan tenido a lo largo de su vida o quizá sea la peor (de acuerdo con otras opiniones), pero que siempre habrán de recordar.
- *l Boca*: algo que hayan dicho y de lo que se arrepintieran después.
- *l Orejas*: una frase que hayan escuchado y no puedan olvidar.
- *l Manos*: una obra que hayan ayudado a realizar y de la cual se sientan muy orgullosos.
- *l Pies*: algún suceso que represente la peor metida de pata que han dado en su vida.
- *l Estómago*: el temor o miedo más grande que tengan.
- *l Corazón*: el ser que amaron, que aman o que amarán por siempre.

§ Mientras escriben, explica que deben pensar muy detenidamente en toda la información que colocarán en su autorretrato, pues representa la base para cambiar o reformar aspectos de su carácter que no les gusten o que quizá ayuden al mejor y más fácil cumplimiento de metas personales.

§ Al concluir pídeles que, de manera voluntaria, compartan un poco sobre lo que escribieron. Inicia con el primer punto, el de la cabeza, y concluye con el corazón. No los obligues a decir lo que no quieran. Escucha dos o tres comentarios para cada punto y continúa sucesivamente.

Pide que guarden este ejercicio para el final del taller y continúa con la introducción al tema (utiliza el texto 1 del anexo de este taller).

§ Menciónales que es importante destacar que antiguamente las drogas desempeñaban una función curativa, en específico, casi siempre para tratar alguna enfermedad, por lo que se podían adquirir libremente incluso hasta principios del siglo XIX.

§ De acuerdo con lo que Gloria Valek narra en su libro *Las drogas*, éstas comenzaron a volverse una moda que más bien provocó improductividad en la sociedad y al estudiarlas químicamente resultaron tener un gran poder adictivo y provocar fuertes crisis de personalidad, además de proporcionar enormes ganancias al narcotráfico luego de restringirse su venta.

§ Enfatiza en que el objetivo en esta sesión es reflexionar en una sola cuestión: ¿por qué podemos llegar a ser adictos a algo? (se sugiere utilizar el texto 2 del anexo como introducción a la tertulia).

§ Para profundizar en el tema, te sugerimos desarrollar una tertulia, por lo que será necesario que prepares varios textos, además de los que aquí te proporcionamos.

§ Pide a los participantes que se sienten en círculo. Pregunta quién desea participar con la lectura en voz alta de los textos que preparaste para esta sesión. Procura encargar un texto por persona, es decir, que no lean dos o más personas un mismo texto, sino que cada quien aporte diferentes lecturas que tú irás coordinado.

§ Proporciona los textos que hayas seleccionado sobre el tema de adicciones y permite que el participante elija el que le cause mayor interés.

§ Retoma aspectos importantes del tema a fin de iniciar con una lluvia de ideas que no se extienda mucho en tiempo, hasta que veas el momento de iniciar.

§ Lanza la pregunta, ¿por qué somos o nos volvemos adictos a algo? y déjalos que reflexionen para que opinen.

§ Te proponemos algunos textos breves (utilizar el texto 3 del anexo) que pueden servirte para enriquecer la tertulia. Cada uno está separado a fin de que provoquen diferentes reacciones en los participantes. Recuerda que tú también participas en la charla. No olvides dar tiempo suficiente para que los jóvenes aporten sus opiniones.

§ La dinámica de las charlas literarias depende mucho del bibliotecario, por lo que deberás estar muy al pendiente de las aportaciones personales de cada integrante, a fin de ir las mezclando con los textos, pero sin olvidar el tiempo.

§ Formula una pregunta sugerente después de leer cada texto para provocar mayor interés sobre lo leído. Debes revisar con anticipación los textos para realizar una lista de preguntas que podrán servirte como guión de esta actividad.

Sesión 2

Los depresores

La ebriedad es el juego de la naturaleza con el hombre.
Friederich Nietzsche, *El nacimiento de la tragedia*

§ Prepara con anticipación, los cuatro crucigramas en cartulina o papel kraft que te proporcionamos en los anexos de este taller, así como los sobres con letras y cuestionarios

de cada equipo. Los crucigramas en kraft o cartulina deben medir 75 cm por lado y los recuadros 5 cm, la misma medida de las tarjetas con las consonantes y vocales indicadas.

§ Inicia esta sesión leyendo en voz alta o explicando qué es un depresor, qué drogas se consideran depresores y por qué, y cuáles son sus principales causas (utilizar el texto 4 del anexo).

§ Realiza un juego de investigación con la finalidad de encontrar las respuestas a las preguntas para resolver los crucigramas.

§ Divide el grupo en cuatro equipos. Entrega uno de los siguientes temas por equipo, que son los principales depresores; puedes decidir mediante un volado o al azar:

1. Narcóticos y analgésicos.
2. Sedantes o barbitúricos.
3. Alcohol.
4. Inhalantes.

§ Entrega una lista de ocho preguntas a cada equipo según corresponda en número, de acuerdo a los siguientes recuadros y al listado que te proporcionamos en el punto anterior. Revisa los anexos del taller para mayor referencia. Si algún número de pregunta se repite, sólo es en relación con la respuesta en el crucigrama, pues las ocho preguntas son distintas.

§ Deberás entregar a cada equipo su sobre con letras y su cuestionario así como una mesa con el acervo seleccionado para responder a sus preguntas.

§ Puedes guiarlos y brindarles asesoría o pistas a fin de encontrar más rápido su información.

§ De acuerdo con el tema, las respuestas de cada pregunta se te brindan también en los anexos del taller.

§ Una buena pista para desarrollar esta actividad, consiste en que toda respuesta es una palabra solamente. Pídeles que después de encontrar sus ocho respuestas, cada equipo diseñará su propio crucigrama. Facíltales hojas cuadriciladas para está actividad.

§ Finaliza esta sesión con un círculo de lectura. Las siguientes citas son de Thomas de Quincey, autor de *Confesiones de un fumador de opio*.

§ Reproduce las citas proporcionadas en el texto 5 del anexo o bien selecciona otras de Baudelaire o de Huxley (consulta la bibliografía sugerida) y recorta una por una. Dóblalas y revuélvelas en una tómbola. Organiza que quien quiera participar lea en voz alta algunas.

Sesión 3

Los estimulantes

Los psiquedélicos son tan potentes que incluso vuelven paranoicos a aquellos que no los han probado.

Timothy Leary

§ Da la bienvenida a tu grupo y pídeles que se sienten en el suelo formando un círculo.

§ Pregunta qué es un estímulo. Recuerda que tú debes saberlo bien, por lo que es necesario que te acompañes de un diccionario.

§ Después de conocer su significado, diles que jugarán “botella”, pero las reglas del juego cambian, por lo que el juego consiste en lo siguiente:

El primer jugador deberá hacer girar la botella al centro del círculo. La boquilla de la botella apuntará a un jugador y éste deberá decir un sentimiento, por ejemplo: tristeza. El jugador al que apunte la base de la botella deberá expresar algo que estimule la tristeza, por ejemplo: la ausencia de un ser querido. Y todos los compañeros que están a la derecha de éste deberán continuar la cadena. El primero puede decir: un pleito; el siguiente: un recuerdo, etcétera. El primer compañero que detenga la cadena y no sepa qué decir, recibirá un castigo de parte del compañero al que apuntó inicialmente la boquilla de la botella y después de cumplirlo, éste volverá a hacerla girar (lee para los participantes el texto 6 del anexo).

§ Divide al grupo en cuatro equipos a fin de que cada uno se responsabilice de un tema en particular. Los temas para cada uno deberán ser repartidos por ti y son las cuatro clasificaciones de las drogas estimulantes: cafeína, nicotina, anfetaminas y cocaína.

§ Coloca sobre una mesa el acervo necesario para que investiguen características principales de estas drogas y consecuencias, a fin de que elaboren diez preguntas concretas acerca de su tema y que dibujen en tarjetas una imagen que los identifique por equipo.

§ Por ejemplo, el equipo que expuso sobre las anfetaminas, puede dibujar una pastilla; el de la nicotina, un cigarro; el de la cafeína, una taza; o el de la cocaína, una planta. Esta imagen deberán reproducirla 30 veces, por lo que deben dibujar algo sencillo.

§ Para la reproducción de las imágenes, deberás proporcionar tarjetas cuadradas de 5 cm, por lado.

§ Elabora un tablero en papel kraft dividido en cuadros de 6 por 6 cm, con doce cuadros por lado, como el que se encuentra en los anexos de este taller.

§ La actividad llamada “Jugadas Felinas”, consiste en ir formando tercias por equipo, así como en el juego de *Gato*, donde tres equis o tres círculos forman un gato.

El equipo 1 deberá hacer una pregunta al equipo 2, si éste la contesta pasará uno de los integrantes a colocar una de sus imágenes en el tablero (con masking tape) y podrá hacer una pregunta al equipo 3, si éste responde bien también pasará un integrante para colocar una de sus imágenes en el tablero y lanzará su pregunta al equipo 4.

Si alguno de los equipos falla en su respuesta, no podrá colocar imagen en el tablero y pierde su oportunidad, pasando ésta al siguiente equipo.

La dinámica consiste en hacer tercias y tapar las jugadas de los equipos contrarios a fin de que ellos no logren hacerlas.

Es importante que los jugadores bloqueen las jugadas de los contrarios, pues ganará el equipo que logre formar más tercias dentro del tablero.

Al finalizar este juego, lee el texto 7 del anexo que está al final de este taller.

Sesión 4

Los alucinógenos

¿Quién narrará la historia completa de los embriagantes?

Es casi la historia de la “cultura”, de nuestra denominada cultura superior.

Friederich Nietzsche, *La gaya ciencia*

§ Comparte una lectura previa a los participantes del grupo. Te recomendamos el capítulo III del libro *Vida de María Sabina* o los capítulos: “Aproximación al éxtasis”, “Las metamorfosis” y “El signo” que están en el tomo 3 del libro *Los Indios de México* (a partir de la página 275), en los que se narran algunas experiencias con hongos alucinógenos y que para mayor referencia encontrarás en la bibliografía sugerida al final del taller.

Sabemos que en nuestro país se hacía uso de hongos alucinantes desde tiempos precolombinos como parte de los ritos ceremoniales; a éstos se les denominaba teonanácatl y sus efectos tóxicos fueron descritos por Fray Bernardino de Sahagún en su *Historia General de las Cosas de la Nueva España*.

Nuestros indígenas también hacían uso de una semilla llamada olloliuqhi, que de acuerdo a las crónicas “emborracha y enloquece”. También se describen unas “tunas de tierra” conocidas como péyotl, que son blancas, y quienes las comen o beben experimentan “visiones espantosas”.

En el transcurso del tiempo y particularmente en las últimas tres décadas, esta práctica se ha diversificado, se ha extendido a grandes sectores de la población mundial y en la mayoría de los países se ha convertido en un grave problema social que afecta particularmente a la población joven; es causa de daños a la salud, a la familia, a la escuela, al empleo, y desempeña un papel importante en accidentes y actos violentos y delictivos.⁷

§ Lee en voz alta el texto número 8 del anexo. Te será de mucha utilidad para desarrollar esta sesión.

§ De acuerdo con el acervo con el que cuentas, al finalizar la lectura proporcionales los libros biográficos que tengas, a fin de que los revisen bajo tu asesoría.

§ Pídeles que imaginen que se encuentran frente a frente con alguno de los autores que escribieron acerca de su experiencia con fármacos o drogas. ¿Qué le preguntarían?, ¿sobre qué les gustaría que hablara?, ¿qué creen que no resolvió? Oriéntalos para que realicen una entrevista imaginaria al personaje, para lo que les proporcionarás lápices y hojas blancas.

§ Para concluir, permíteles compartir dichas entrevistas a fin de realizar una general con la mezcla de las mejores preguntas o bien, escoger las dos mejores.

§ No olvides pedir a los participantes que hagan extensiva la invitación a amigos y familiares al final del taller para la exposición de sus trabajos.

§ Finalmente regálales una historia (lee el texto número 9 del anexo).

Sesión 5

Nuestra compleja y vulnerable maquinaria

¿Cuáles son los principales efectos de las drogas en nuestro organismo?, ¿cómo afectan directamente a la sangre, corazón, cerebro?

Para esta sesión deberán trabajar en equipos a fin de investigar cómo afectan estas sustancias al cuerpo humano, al sistema nervioso, a la circulación sanguínea, cerebro, tronco encefálico, tálamo o sistema límbico y en general, sus efectos en la salud.

El resultado de esta investigación deberá ser plasmado en un cartel bajo la técnica conocida como collage, que permitirá expresar y crear al mismo tiempo, todo lo analizado en el taller.

§ Pueden utilizar diversos materiales como madera, papel o cartón para formar una superficie plana en donde crearán imágenes con color y línea. Construirán su imagen o dibujo con materiales aparentemente tan incompatibles como periódicos, fotografías, ilustraciones, tejidos, madera, plumas, etcétera, en realidad con cualquier cosa que se pueda sujetar a la superficie. Los objetos aplicados pueden ser combinados con fragmentos pintados, para lo cual deberás proporcionarles revistas y pintura vinílica, entre otros materiales.

§ Después de realizar su collage, invítalos a armar un mural grupal con todos los trabajos realizados a lo largo de la semana: incluyan dos o tres trabajos sobre la dinámica de presentación, los collages y las entrevistas. Anexen a esta información nombres, direcciones y teléfonos de algunos Centros de Atención y Rehabilitación.

§ Asimismo, dejen un espacio para que la comunidad escriba sus opiniones y otro para que lo hagan los creadores del mural con base en sus experiencias personales y las vividas en este taller.

§ Te recomendamos finalizar con una lectura gratuita como bienvenida a sus familiares y amigos a la exposición que enmarcará la clausura. Puedes prepararla tú mismo o bien, te recomendamos la que hemos incluido en el anexo (texto número 10).

Anexo del taller Adicciones: pasado y presente

Texto 1

A lo largo de la historia, también se han usado las drogas por sus efectos curativos. La marihuana, por ejemplo, se ha empleado como medicina por lo menos desde hace tres mil años, y los antiguos egipcios la usaban para calmar el llanto de los bebés. El alcohol se utilizaba contra la ansiedad; el tabaco, para tratar heridas ponzoñosas y otras dolencias. A muchas hierbas se les han adjudicado poderes y propiedades medicinales para disminuir el dolor y provocar sueño.

Algunas drogas modernas, como la morfina, comenzaron a consumirse en el siglo XIX para calmar el dolor. Las anfetaminas empezaron a usarse a principios del XX y los tranquilizantes entraron al mercado por primera vez en 1952, para controlar enfermedades mentales como la esquizofrenia. Después se introdujeron los antidepresivos y luego los sedantes. Ahora hay gran variedad de drogas no sólo ilegales sino legales y de empleo médico para calmar el dolor, la ansiedad, la depresión, conciliar el sueño o mantenerse despierto e incluso contrarrestar el efecto de otras drogas.

Históricamente, también se ha recurrido a las drogas para controlar y someter. Durante la Conquista de América, la coca se usó como tributo y para multiplicar las horas de trabajo de los indígenas que extraían oro, plata y esmeraldas luego vendidas en las ciudades europeas; el tráfico de tabaco y opio practicado por los europeos les reportaba enormes ganancias a costa de la adicción de sus compatriotas. La venta de drogas se extendió y sigue propagándose en todo el mundo, hoy controlada y fomentada por el narcotráfico internacional. También mediante las drogas se ejerce un control económico y político que permite a algunos países intervenir en otros.⁸

Texto 2

El estado psicológico y en ocasiones físico caracterizado por la necesidad compulsiva de consumir una droga para experimentar sus efectos psicológicos, se conoce como Toxicomanía. La adicción es una forma grave de dependencia en la que suele haber además una acusada dependencia física. Esto significa que el tóxico ha provocado ciertas alteraciones fisiológicas en el organismo, como demuestra la aparición del fenómeno de tolerancia (cuando son necesarias dosis cada vez más elevadas para conseguir el mismo efecto), o del síndrome de abstinencia al desaparecer los efectos, mismos que se

manifiestan por la aparición de náuseas, diarrea o dolor; estos síntomas son variables según el tóxico consumido. La dependencia psicológica o habituación, consiste en una fuerte compulsión hacia el consumo de la sustancia, aunque no se desarrolle síndrome de abstinencia.

Desde un enfoque médico el abuso de drogas y la farmacodependencia se consideran como un fenómeno multicausal en sus orígenes, complejo en su desarrollo y de difícil solución. Representa un motivo de preocupación no solamente para las autoridades de salud, sino para todos aquellos sectores de la población en los que repercuten sus efectos.

El abuso de drogas suele originarse en la adolescencia. Está vinculado con el proceso normal, aunque problemático del crecimiento, con la experimentación de nuevas conductas, con la autoafirmación, el desarrollo de relaciones íntimas, habitualmente heterosexuales y con lo que representa el tema sobresaliente de la adolescencia: la búsqueda de la identidad y más específicamente, la búsqueda de la identidad psicosexual.⁹

Texto 3

Terminología y definiciones¹⁰ (textos breves para tertulia)

§ *Droga o fármaco.* Es toda sustancia que introducida en el organismo vivo, puede modificar una o más de sus funciones; es una sustancia ajena al organismo, que al interactuar con él, altera algunas de sus funciones normales.

§ *Habituación.* Con este término designamos a la dependencia de tipo psicológico. Se caracteriza por el uso compulsivo de una droga o fármaco sin desarrollo de dependencia física. En este tipo de dependencia no se producen alteraciones fisiológicas al suspender bruscamente la droga, sin embargo el individuo siente la necesidad de tomarla para experimentar sus efectos, para evitar el dolor psicológico y para contender con los problemas de la vida cotidiana.

§ *Adicción.* La adicción se refiere a la dependencia de tipo físico y aparece como fase subsecuente a la habituación. Consiste en un estado de adaptación biológica que se manifiesta por trastornos fisiológicos moderados o intensos cuando falta la droga. En estas circunstancias, el organismo se ha acostumbrado a la presencia de la droga y la necesita para vivir.

§ *Tolerancia.* Es el término con que designamos la adaptación del organismo a los efectos de la droga, situación que genera la necesidad de aumentar paulatinamente las dosis de droga para seguir obteniendo resultado de la misma magnitud. Esta situación implica tomar cada vez mayor cantidad de droga con el fin de obtener el mismo efecto inicial.

§ *Síndrome de abstinencia.* Es el conjunto de trastornos fisiológicos que se presentan al suspender abruptamente la ingestión de una droga cuando ya existe adicción (dependencia física). Las alteraciones que se presentan en estos casos pueden ser leves o

graves, llegando incluso a provocar la muerte. Dependiendo del tipo de drogas estas manifestaciones incluyen: apatía, irritabilidad, sueño, depresión, pérdida del apetito, temblores, sudoración, ansiedad, pánico, cefalea, insomnio, dolor abdominal, hiperactividad, vómitos, convulsiones, delirios, estados de confusión, coma y muerte.

§ *Abuso.* Se refiere al consumo de una droga en forma excesiva, de manera esporádica o periódica y que no tiene relación con un tratamiento médico.

Tipos de usuarios

§ *Experimentadores.* Son usuarios que toman drogas por simple curiosidad, a instancia de sus compañeros y son el grupo mayoritario de acuerdo a las encuestas.

§ *Usuarios sociales.* Consumen droga solamente cuando están en grupo. El consumo de drogas tiene como finalidad un deseo de pertenencia al grupo, de rebelión contra las normas sociales establecidas, para resolver conflictos pasajeros de la adolescencia o simplemente para seguir la moda.

§ *Usuarios funcionales.* Son aquellos que necesitan tomar drogas para poder desempeñar sus funciones sociales. Se trata de personas que han creado una dependencia tal a la droga que no pueden realizar ninguna actividad si no la consumen; sin embargo, a pesar de su dependencia siguen funcionando en la sociedad y sólo presentan trastornos cuando no utilizan la droga o cuando consumen una mayor cantidad y se intoxican.

§ *Usuarios disfuncionales.* Son personas que han dejado de funcionar en la sociedad. Toda su vida gira en torno a las drogas y su actividad entera la dedican a conseguirla y consumirla y a veces a traficar.

Factores que inciden en la farmacodependencia

Individuales:

§ Falta de control sobre los impulsos.

§ Poca tolerancia a la frustración. Implica una dificultad o incapacidad para posponer la realización de deseos.

§ Resentimiento ante figuras de autoridad.

§ Agresividad.

§ Dependencia emocional.

§ Ansiedad, miedo, depresión. Son elementos constitutivos de esta etapa de desarrollo y no necesariamente afectan sólo al adolescente, pueden ser también manifestaciones de conflictos emocionales no resueltos que se presentan en la edad adulta.

Psicodinámicos:

§ Relacionan un problema de farmacodependencia con la organización subyacente de la personalidad. Se destacan los factores de adaptación y del desarrollo que ejercen influencia sobre la experimentación y regulación de los afectos, relaciones sociales, autoestima, juicio y capacidad para manejar el estrés.

Los diagnósticos más frecuentes podrían ser: trastornos de personalidad, del estado de ánimo, ansiedad e ingesta de alimentos, así como esquizofrenia y otros trastornos psicóticos, fóbicos y síndromes orgánicos cerebrales.

Familiares:

§ Familia desintegrada.

§ Falta de autoridad moral de los padres.

§ Familia con comunicación deficiente o sin ella.

§ Dificultad para jerarquizar.

§ Confusión de valores.

§ Dificultad para marcar límites (familias flexibles, rígidas o inconsistentes).

§ Cambio de roles.

Sociales:

§ Reducción del espacio vital.

§ Sobrecarga de estímulos físicos y emocionales.

§ Sobrecarga de información contradictoria. Los medios masivos de comunicación lanzan a cada momento ideas, normas, sugerencias y mensajes contradictorios, mismos que con frecuencia provocan en el individuo una gran confusión respecto al mundo en que viven; por ejemplo, programas de prevención del abuso de drogas y proliferación de anuncios que incitan a su consumo.

§ Crecimiento demográfico.

§ Insatisfacción de ideales.

§ Rapidez del cambio social. Es una situación que genera confusión ante la rapidez con que se efectúan modificaciones y reestructuraciones en el ámbito social, creando nuevas necesidades de adaptación y funcionamiento ante normas y formas de comportamiento que pueden no tener validez en el momento actual.

Políticos y económicos

§ Es una circunstancia muy evidente para nosotros, relacionada con los acontecimientos de tipo político y económico por los que atraviesa nuestro país hoy en día. Seguramente ninguno de nosotros quedamos ajenos ante estos eventos que repercuten de manera poco favorable ante nuestras expectativas de desarrollo económico, político, social y personal, generando una situación de impotencia y frustración.

Competencia profesional

§ En la actualidad no basta con haber realizado estudios técnicos o profesionales para tener “éxito en la vida”. Día con día tenemos que contender con la dificultad para acceder a trabajos o puestos bien remunerados, debido en gran parte, a la escasa disponibilidad de empleos y a la gran demanda de trabajo por parte de profesionales competentes.

Texto 4

Las drogas son sustancias que alteran el funcionamiento normal del cuerpo humano y que generalmente provocan una o las tres reacciones siguientes: dependencia física o psicológica, tolerancia y síndrome de abstinencia. Hay distintas clasificaciones de las drogas: desde blandas o duras, naturales o sintéticas, legales o ilegales, de uso terapéutico o no, hasta depresores, estimulantes y distorsionantes o alucinógenos.

Un depresor es aquel fármaco o sustancia química que disminuye la actividad de una función corporal. Se utiliza en fármacos que reducen la actividad del sistema nervioso central. Estos agentes, a dosis bajas, producen sedación o adormecimiento y disminuyen la ansiedad. Por esta razón los fármacos depresores se utilizan en medicina para tratar el insomnio, la ansiedad y el dolor. En este grupo están incluidos los barbitúricos, los tranquilizantes como el diazepam y el meprobamato y los narcóticos analgésicos como la morfina, la codeína, la meperidina y el propoxifeno.

En dosis elevadas, los fármacos depresores producen un coma o la muerte; los opiáceos en particular pueden paralizar el centro respiratorio hasta causar la muerte. Todos estos fármacos producen dependencia física y psicológica si se toman durante demasiado tiempo, por indicación errónea o en dosis excesivas.¹¹

Entre los depresores más usados se encuentran el alcohol, los opiáceos, los barbitúricos de uso medicinal y posibles de adquirir en las farmacias con receta médica, así como los inhalantes, la mayoría de las cuales se obtienen en las ferreterías.¹²

Texto 5

La conclusión de mi caso demuestra, por lo menos, que después de usar opio durante 17 años y abusar de sus poderes durante ocho, todavía es posible renunciar a él, y que tal vez mi lector pondrá en ello más energía que yo, o bien, siendo de constitución más robusta que la mía, obtendrá igual de resultados con menos esfuerzos. ... Es notable que durante todos los años que tomé opio no atrapase un solo resfriado, ni siquiera la más leve tos... Esta relación puede ser de gran provecho a quienes más se interesan por la historia del opio —es decir, a los comedores de opio en general—, pues demuestra para su aliento y consuelo, que es posible renunciar al opio disminuyendo la cantidad con bastante rapidez sin que los sufrimientos excedan lo soportable para un hombre con fuerza de voluntad corriente.

Se me hace difícil creer que nadie que haya gustado de los divinos placeres del opio pueda luego descender a los goces groseros y mortales del alcohol... Acerca de todo lo que

hasta ahora he escrito sobre el opio por los viajeros que han recorrido Turquía o los profesores de medicina que hablan *ex cathedra* he de pronunciar, con el mayor énfasis posible, una sola crítica: ¡mentiras, mentiras, mentiras!... Lector, puedes estar seguro, *meo periculo*, que ninguna cantidad de opio emborrachó ni puede emborrachar nunca a nadie... El placer que da el vino va siempre en aumento y tiende a una crisis, pasada la cual declina; el del opio, una vez generado, se mantiene estacionario durante ocho o diez horas... Pero la diferencia principal estriba en que mientras el vino desordena las facultades mentales, el opio (si se toma de manera apropiada) introduce en ellas el orden, legislación y armonía más exquisitos. El vino roba al hombre el dominio de sí mismo; el opio, en gran medida, lo fortalece... La súbita expansión de la cordialidad que acompaña a la borrachera es siempre más o menos sensiblera, lo cual la expone al menosprecio de los espectadores. Aquí se da el estrecharse la mano, el jurarse amistad eterna y el echarse a llorar, aunque nadie sepa por qué: el predominio de la criatura sensual es evidente. En cambio, la expansión de los sentimientos benévolos característica del opio no es un acceso febril, sino una saludable restauración al estado que la mente recobra de manera natural al suspenderse cualquier honda irritación de dolor que altere y contrarreste los impulsos de un corazón de por sí justo y bueno... En suma, para decirlo todo en una sola palabra, el hombre que está borracho o que tiende a la borrachera favorece la supremacía de la parte meramente humana, y a menudo brutal de su naturaleza, en tanto que el comedor de opio (hablo de aquel que no sufre de ninguna enfermedad ni de otros efectos remotos del opio) siente que en él predomina la parte más divina de su naturaleza: los afectos morales se encuentran en un estado de límpida serenidad y sobre todas las cosas se dilata la gran luz del entendimiento majestuoso.

A la exaltación que produce sigue de necesidad la correspondiente depresión y que la consecuencia inmediata y aún natural del opio es la somnolencia y el embotamiento, tanto en lo físico como en lo mental... Durante los diez años que tomé opio espaciadamente, disfruté siempre de un bienestar excepcional al día siguiente de permitirme ese placer... En cuanto al embotamiento... también lo niego. El opio está clasificado, por supuesto, entre los estupefacientes (narcotics) y al cabo puede tener, en cierta medida, efectos de esa clase, pero sus efectos primordiales son siempre excitar y estimular el sistema en el más alto grado; durante mi noviciado la primera fase de su acción duraban más de ocho horas, de modo que la culpa será del propio comedor de opio si no gradúa la dosis de modo tal que todo el peso de la influencia narcótica recaiga en sus horas de sueño.

Por las noches, mientras me hallaba acostado y sin dormir, desfilaban ante mí bastas procesiones de lúgubre pompa, frisos de historias interminables tan tristes y solemnes como si fuesen de tiempos anteriores a Edipo y a Príamo —anteriores a Tiro—, anteriores a Menfis. Al mismo tiempo se produjo un cambio equivalente en mis sueños; de pronto se abrió e iluminó en mi cerebro un teatro en el que cada noche se presentaban espectáculos de esplendor más que terrenal... A medida que aumentaba la disposición creativa del ojo parecía surgir cierta simpatía entre los estados de sueño y vigilia del cerebro, en el sentido de que, por lo general todo lo que yo invocaba y dibujaba en la oscuridad mediante un acto de voluntad se transfería a mis sueños... Una vez trazadas las imágenes en colores pálidos y visionarios como en escrituras en tinta simpática, la química feroz de mis sueños las reavivaba hasta darles un esplendor intolerable que me oprimía el corazón... No hay palabras que basten para dar una idea del negro desaliento que me embargaba ante esos grandiosos espectáculos.

El terrible libro del juicio final del que hablan las escrituras es, en realidad, la propia mente de cada persona. La mente es incapaz de algo que se parezca al olvido; mil accidentes interponen un velo entre nuestra conciencia y las inscripciones secretas de la mente, pero otros accidentes de la misma clase lo desgarran y, velada o no, la inscripción perdura para siempre, tal como las estrellas que parecen retirarse ante la luz común del día aunque en verdad la luz haya corrido su velo sobre ellas, que volverán a mostrarse cuando otra vez se descorra la luz estremecedora del día.

En la vida del autor sobrevino una crisis, una crisis que afectaba a personas que le son y le serán siempre más queridas que la propia vida y comprendió que moriría si seguía usando el opio; por consiguiente, decidí que, en caso de ser necesario, moriría tratando de librarme de él... Triunfé: pero no creas lector, que con ello acabaron mis sufrimientos, ni me imagines sumido en un estado de depresión. Cree más bien que ya habían pasado cuatro meses y aún seguía agitado, adolorido, tembloroso, palpitante, deshecho.

¡Oh justo, sutil y poderoso opio!, que a los corazones de ricos y pobres, a las heridas que no cierran y a “los tormentos que tientan al espíritu con la rebelión” traes el bálsamo que apacigua: opio elocuente que con tu fuerte retórica deshaces las victorias de la ira; que durante una noche devuelves al culpable las esperanzas de juventud y le lavas la sangre de las manos; y al hombre orgulloso concedes un breve olvido de males sin remedio y ofensas sin venganza.¹³

Texto 6

Estimulantes

Otra clasificación de las drogas aparte de los depresores, son los estimulantes como son la nicotina del tabaco, la cafeína del café, la cocaína y las anfetaminas, drogas sintéticas fabricadas en laboratorios, distribuidas en farmacias y capaces de crear fuerte dependencia, entre las que se encuentran las causantes de la anorexia.

Un estimulante es cualquiera de las sustancias que producen excitación del sistema nervioso central, aumentan el estado alerta y disminuyen la sensación de fatiga. La cafeína, la sustancia más aceptada y quizá la más utilizada, es el estimulante más importante. La cocaína y las anfetaminas producen sensaciones de euforia más intensas. Las anfetaminas, conocidas como píldoras adelgazantes, también disminuyen el apetito.

La cafeína se encuentra en la misma proporción en el café y el té (entre 100 y 150 mg por taza) y en el cacao y bebidas de cola (unos 50 mg por taza). Aunque se trata de un estimulante muy suave, una sobredosis de cafeína puede producir estimulación excesiva, palpitaciones e insomnio.

La cocaína, un polvo blanco derivado de las hojas de coca es inhalada, o fumada como *crack*, una forma más concentrada, se utiliza como euforizante. Aunque no produce dependencia física, sí da lugar a dependencia psicológica y produce adicción. Las anfetaminas son estimulantes sintéticos que tienen un efecto similar a la adrenalina sobre el sistema nervioso central. Desde 1960 se ha producido un abuso de éstas, como drogas de dispensación libre para suprimir el apetito. La fenilpro-panolamina, un supresor del apetito, ha sido retirado del mercado porque produce crisis de hipertensión.

Una droga de diseño, el 3, 4-metilen dioxianfetamina, también conocido como *éxtasis* produce en el consumidor una intensa sensación de bienestar, de afecto hacia las personas de su entorno, de aumento de energía, y en ocasiones, alucinaciones. Los efectos adversos que provoca su consumo incluyen sensación de malestar general, pérdida de control sobre uno mismo, deshidratación, pérdida de peso y pérdida de memoria. Se han comunicado casos de muerte relacionados con el consumo incontrolado de ésta y otras drogas relacionadas.

Otros estimulantes cuyo abuso está muy extendido son la cocaína y la familia de las anfetaminas. La cocaína, un polvo blanco y cristalino de sabor ligeramente amargo, se extrae de las hojas del arbusto de la coca, que se encuentra en América del Sur. En medicina se emplea como anestésico en cirugía de la nariz y de la garganta, y como vasoconstrictor para disminuir el sangrado en las intervenciones quirúrgicas. El abuso de estas sustancias creció mucho en la década de los setenta y es responsable de un gran número de alteraciones fisiológicas y psicológicas. El *crack* es un tipo de cocaína sintética muy adictiva que surgió en la década de los ochenta.

Las anfetaminas aparecieron en 1930 como tratamiento de los catarros y la fiebre del heno, y más tarde se conoció su acción sobre el sistema nervioso. Durante cierto tiempo se emplearon como adelgazantes. Su única aplicación médica hoy es el tratamiento de la narcolepsia, una alteración del sueño caracterizada por episodios diurnos de sueño incontrolables por el paciente y en el tratamiento de la hiperactividad infantil, situación en la que las anfetaminas tienen un efecto calmante paradójico. En los adultos, sin embargo, tienen un efecto acelerador que les ha valido la denominación anglosajona de *speed*. Las anfetaminas mantienen al consumidor despierto, mejoran su estado de ánimo y disminuyen el cansancio y la necesidad de dormir, pero a menudo la persona se vuelve más irritable y habladora. Tanto la cocaína como las anfetaminas consumidas durante periodos prolongados, pueden producir una psicosis similar a la esquizofrenia aguda.

La tolerancia a los efectos euforizantes y anorexígenos (supresores del apetito) de las anfetaminas y de la cocaína aparece al poco tiempo. La interrupción del consumo de anfetaminas, sobre todo cuando se inyectan por vía intravenosa, produce una depresión tan profunda que el consumidor se ve en la necesidad de volver a consumirlas hasta llegar a situaciones límite.¹⁴

Texto 7

Según el folclor, un cabrero llamado Kaldi descubrió los placeres del café al ver que sus cabras comían las semillas y se ponían tan retozonas que empezaban a bailar. Kaldi las imitó muy pronto...

El desconcertado muchacho y sus cabras locas

No sabemos exactamente quién descubrió el café ni cuándo. De las diversas leyendas etíopes y árabes que sabemos, la que más llama la atención habla de las cabras bailarinas.

Un cabrero llamado Kaldi, poeta por naturaleza, disfrutaba recorriendo los errabundos senderos abiertos por sus cabras mientras recorrían las montañas en busca de

alimento. El trabajo le exigía poco esfuerzo y eso le permitía crear canciones y tocarlas con su flauta.

Al atardecer, cuando hacía sonar una nota especial y aguda, sus cabras abandonaban la búsqueda en el bosque y lo seguían de regreso a casa. Pero una tarde no acudieron a su llamada. Kaldi volvió a tocar su flauta desesperado. Las cabras seguían sin aparecer. El muchacho, desconcertado, subió a la colina y aguzó el oído. Finalmente oyó unos balidos a lo lejos.

Kaldi giró en un recodo de la estrecha senda y de pronto se topó con sus cabras. Bajo el espeso dosel de la selva tropical, a través del cual el sol se filtraba en manchas brillantes, las cabras corrían de un lado a otro, se embestían, danzaban sobre las patas traseras y balaban con entusiasmo.

Sorprendido y sin resuello, el muchacho las miró boquiabierto. “Deben estar embrujadas —pensó. ¿Qué otra cosa puede sucederles?”. Mientras las observaba, notó que las cabras comían las brillantes hojas verdes y las bayas rojas que arrancaban de un arbusto que él nunca antes había visto. Seguramente aquellos arbustos habían enloquecido a sus cabras. ¿Serían venenosos? ¿Morirían todas sus cabras? ¡Su padre lo mataría!

Las cabras se negaron a volver con él hasta varias horas más tarde, pero seguían vivas. Al día siguiente volvieron directamente al bosquecillo e hicieron lo mismo. Esta vez Kaldi decidió que no correría peligro si las imitaba. Primero masticó unas cuantas hojas. Tenían sabor amargo. Sin embargo, mientras lo hacía, sintió un lento cosquilleo que le bajaba de la lengua hasta las entrañas y se expandía por todo el cuerpo. Enseguida siguió con las bayas. Eran levemente dulces y las semillas que salían de su interior estaban recubiertas por un espeso y sabroso mucílago. Finalmente intentó masticar las semillas, pero eran demasiado duras. Las escupió y se puso otra baya en la boca.

Según cuenta la leyenda, poco después Kaldi estaba retozando con sus cabras. Los poemas y la música brotaban de su mente. Tenía la sensación de que jamás volvería a sentirse cansado ni malhumorado. Le habló a su padre de los árboles mágicos, se corrió la voz y pronto el café se convirtió en parte integral de la cultura etíope.

En el siglo X, cuando Rhazes —un médico árabe— mencionó el café por primera vez y por escrito, quizás hacía cientos de años que se cultivaba deliberadamente. Es probable que, como en la leyenda, los granos y las hojas del bunn —nombre que recibía el café— al principio fueran simplemente masticadas; pero la inventiva de los etíopes muy pronto encontró formas más agradables de obtener la cafeína. Cocían las hojas y los granos en agua hirviendo para obtener una bebida suave. Molían los granos, los mezclaban con grasa animal y preparaban así un bocadillo energético. Con la pulpa fermentada elaboraban vino. Tostaban ligeramente la cascarilla que recubre la semilla y hacían una bebida dulce llamada qishr, que ahora se conoce como kisher. Finalmente, tal vez en el siglo XV, alguien tostó los granos, los molió y preparó una infusión. Y así nació el café (o una variedad de éste) tal y como hoy lo conocemos.¹⁵

Texto 8

Las especies psicodislépticas y la fusión de mente y cuerpo

Escuetamente, los alucinógenos son las drogas que producen alucinaciones, es decir, percepciones sin un objeto convalidado. El peyote y su mezcalina, los hongos y su psilocibina y el LSD, derivado del ergot, son los tres ejemplos más característicos de la familia en México y se relacionan con las plantas sagradas por excelencia. Existe otro caso de una planta que se usa como inhalante entre tribus del Amazonas, el yopo, que contiene una sustancia conocida como N-dimetiltriptamina. En efecto, su recolección ritual llega a constituir una ceremonia tan compleja como la peregrinación de los huicholes a Wiricuta, bellamente descrita por Fernando Benítez, o su consumo en una velada ceremonial de cánticos tan remotos y exaltados como los de María Sabina. Son plantas adivinatorias y sacramentales.

Los inductores de trance son plantas y sustancias de efectos menos espectaculares, pues difícilmente llegan a producir alucinaciones. Sin embargo, son plantas rituales de antigua estirpe, entre las que destaca el Ololiuhqui, es decir, las famosas Semillas de la Virgen, de uso tradicional en Oaxaca. Producen un estado de letargo y languidez en el cual los sujetos tienen una percepción incrementada hasta el punto de la irritación y una estimulación de la imaginación que se usa en contextos rituales precisamente como adivinatoria.

Los cognodislépticos son drogas del tipo de la marihuana, que no contienen alcaloides sino terpenos, es decir, moléculas sin nitrógeno de efectos muy distintos a los anteriores. Así, aunque estimulan sin duda la imaginación, difícilmente llegan a producir alucinaciones. Más bien destaca el hecho de que altere los mecanismos de la memoria de tal manera que sea difícil recuperar la información reciente, o bien, que aviven todas las sensaciones y la fantasía. Es curioso notar que la marihuana no es una planta de origen americano sino asiático y que haya sido introducida durante la Colonia como fuente de fibra de cáñamo. Sin embargo, poco después empezó a ser usada ritualmente por grupos indígenas. Algunos usos peculiares de estas plantas incluyen la oniromancia, es decir, la adivinación durante el sueño.

El cuarto grupo constituye un mundo mental muy diferente. Son los delirógenos como el toloache o tlápatl y el tabaco salvaje o yetl, plantas de efectos potentes pero de alguna manera opuesta a los tres grupos anteriores, porque si aquellos amplifican la conciencia, éstos la nublan y la disminuyen: son con toda propiedad los verdaderos “estupefacientes”. En dosis altas producen un delirio parecido al de la fiebre, con desorientación e intensas alucinaciones que el sujeto puede confundir con la realidad externa. Son plantas de tradición oscura y secreta, usadas en ritos de hechicería, en ocasiones para hacer daño a los enemigos o para atarantar al cónyuge infiel.¹⁶

Texto 9

El toloache o yerba del diablo

Los indios del Norte de México y el Sur de Estados Unidos utilizaron el toloache como medicina y medio para diagnosticar enfermedades y tener visiones, como amuleto para ganar apuestas, como auxiliar en la cacería y en las ceremonias iniciáticas de los jóvenes de ambos sexos. El uso generalizado del toloache como planta ritual se observa en casi todos

los grupos étnicos del Norte de México y en tribus del sur de California: cajillas, cupeños, paipai y kumiai.

Para los seris, la datura o toloache se cuenta entre las primeras plantas creadas; es sobrenatural y posee un espíritu invisible, como las otras plantas primigenias. Se utilizar para manipular el clima, hacer limpias y fetiches o curar algunas dolencias. Los chamanes de Sonora y Arizona lo usan para tener visiones y ayudar a los cazadores a encontrar a su presa.

Los huicholes cuentan que Kieri, el toloache, es el contrario de Jíkuri, el peyote; en una lucha mitológica, el peyote lo vence. Si bien el toloache se usa menos, siempre ha sido poderoso aliado de músicos y de algunos mara'kames: casi siempre el consumo del peyote y la datura o toloache son excluyentes.

Los tepehuanos consideran al toloache como el esposo de la mujer maíz y yerno del Sol. Tuvo dos amantes y se le castigó haciéndole bajar la cabeza y ordenándole cumplir los deseos y caprichos de quienes solicitaran sus servicios; el toloache es una de las plantas más utilizadas en los amuletos para enamorar. El uso anterior le acerca al más conocido de esta planta hoy en día en otras regiones de México, donde se les da a hurtadillas a las víctimas, que se enamoran, enloquecen y atontan.¹⁷

Texto 10

Historia del tabaco

El tabaco es una planta originaria del continente americano. Según observó Cristóbal Colón, los indígenas del Caribe fumaban el tabaco valiéndose de una caña en forma de pipa llamada tobago, de donde deriva el nombre de la planta. Al parecer le atribuían propiedades medicinales y lo usaban en sus ceremonias. En 1510, Francisco Hernández de Toledo llevó la semilla a España, cincuenta años después lo introdujo en Francia el diplomático Jean Nicot, al que la planta debe el nombre genérico (Nicotiana). En 1585 lo llevó a Inglaterra el navegante sir Francis Drake; el explorador inglés Walter Raleigh inició en la corte isabelina la costumbre de fumar el tabaco en pipa. El nuevo producto se difundió rápidamente por Europa y Rusia y en el siglo XVII llegó a China, Japón y la costa occidental de África.

España monopolizó el comercio del tabaco, para lo cual estableció en 1634 el estanco de este producto para Castilla y León, régimen que en 1707 se amplió a todos los territorios de la corona, acompañado de la prohibición de cultivar la planta en la península para facilitar el control aduanero. La extensión del estanco a Cuba, donde tenía lugar gran parte de la producción, provocó numerosas revueltas y, en 1735, España cedió la explotación a la Compañía de La Habana. La América colonial anglófona se convirtió en el primer productor mundial de tabaco; el cultivo se inició en el asentamiento de Jamestown, donde ya en 1615 la planta crecía en jardines, campos y hasta en las calles; en poco tiempo se convirtió en el producto agrícola básico y en el principal medio de cambio de la Colonia. En 1776, el cultivo se extendió hacia Carolina del Norte y llegó por el oeste hasta Missouri. Hacia 1864, un agricultor de Ohio obtuvo por casualidad una cepa deficiente en clorofila que recibió el nombre de burley blanco y acabó por convertirse en el ingrediente principal de las mezclas de picadura americana, sobre todo a partir de la invención en 1881 de la máquina de elaborar cigarrillos.¹⁸

Contenidos para los crucigramas (sesión 2 del taller)

Equipo 1. Tema: Narcóticos y analgésicos
Respuestas entre paréntesis

Horizontales

- 1) Se obtiene a partir de la savia blanca lechosa de la planta *Papaver Somniferum* (opio).
- 3) Derivado de la morfina y más poderoso que ésta (heroína).
- 6) Compuestos que producen insensibilidad a los estímulos externos mediante la depresión del sistema nervioso central (narcóticos).
- 7) Fármaco que alivia el dolor sin producir pérdida de conciencia (analgésico).

Verticales

- 2) Alcaloide que se consigue al procesar el opio y es considerado uno de los analgésicos más poderosos en la práctica médica (morfina).
- 4) Sensación producida por los opiáceos (euforia).
- 5) La morfina es utilizada médicamente para calmar el (dolor).
- 7) Analgésico que no proviene del opio (aspirina).

Equipo 2. Tema: Sedantes o barbitúricos

Horizontales

- 2) Sinónimo de sedante (tranquilizante).
- 4) Provocada por administrarse pequeñas dosis de sedantes hipnóticos (somnolencia).
- 5) Muchos tranquilizantes se aplican a pacientes con tratamiento psiquiátrico, pues reducen la tensión y la (ansiedad).
- 6) Es uno de los tranquilizantes más consumidos y conocidos desde los años setenta (valium).
- 7) La intoxicación por sedantes puede producir la (muerte).

Verticales

- 1) Producen depresión cerebral (barbitúricos).
- 3) Se les conoce como sedantes hipnóticos porque atenúan desórdenes del (sueño).
- 8) La administración de barbitúricos puede realizarse por vía oral o (intravenosa).

Equipo 3. Tema: Alcohol

Horizontales

- 1) El abuso de alcohol puede provocar dolor de cabeza, náuseas, mareos o gastritis. Síntomas mejor conocidos como (cruda).
- 4) Enfermedad crónica del hígado provocada por el abuso de alcohol etílico (cirrosis).
- 5) Grupo de ayuda para personas que desean alcanzar y mantener la abstinencia a las bebidas alcohólicas, mayormente conocido por sus siglas (AA).
- 6) La ingestión de alcohol hace que progresivamente se pierdan la coordinación, el habla, la visión y el estado de alerta, por lo que afecta directamente el sistema (motriz).

Verticales

- 2) Bebida fermentada producida a partir de cebada (cerveza).
- 3) Se pierde ante la ingestión de alcohol (inhibición).
- 7) Al afectar las áreas que controlan la respiración y el ritmo cardiaco, ataca directo al (corazón).
- 8) Tipo de alcohol que se encuentra en el vino, la cerveza y el brandy, también conocido como etanol (etílico).

Equipo 4. Tema: Inhalantes

Horizontales

- 2) Sensación que provoca el uso de productos volátiles (hormigueo).
- 5) El efecto que producen tiene una duración de aproximadamente una (hora).
- 7) Producto comercial e industrial (gasolina).
- 8) Lugar en el que se consiguen fácilmente los productos inhalables (ferretería).

Verticales

- 1) Los inhalantes son sustancias que directamente alteran la conciencia, percepción y cognición; el pensamiento, juicio, razonamiento y memoria, por lo que afectan directamente el funcionamiento (mental).
- 3) Si se presenta una intoxicación por el alto grado de solventes, pueden provocar el famoso estado vegetativo conocido como estado de (coma).
- 4) Sector poblacional mayormente consumidor de inhalantes debido a la carencia de recursos o a la falta de hogar (niños).
- 6) Droga volátil derivada del petróleo (acetona).

Paquetes de letras

Equipo 1. Tema: Narcóticos y analgésicos

Recibirá un sobre con 51 letras en total:

Vocales: A(6), E(2), I(8), O(8), U(1)

Consonantes: C(3), D(1), F(2), G(1), H(1), L(2), M(1), N(4), P(1), R(6), S(3), T(1).

Equipo 2. Tema: Sedantes o barbitúricos

Recibirá un sobre con 67 letras en total

Vocales: A(7), E(7), I(7), O(5), U(5)

Consonantes: B(2), C(2), D(2), L(3), M(3), N(7), Ñ(1), Q(1), R(5), S(4), T(3), V(2), Z(1).

Equipo 3. Tema: Alcohol

Recibirá un sobre con 48 letras en total

Vocales: A(4), E(3), I(8), O(5), U(1)

Consonantes: B(1), C(6), D(1), H(1), L(1), M(1), N(3), R(6), S(2), T(2), V(1), Z(2).

Equipo 4. Tema: Inhalantes

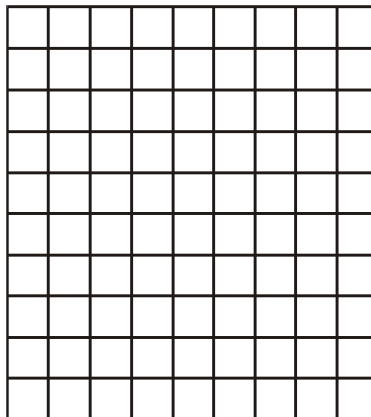
Recibirá un sobre con 48 letras en total

Vocales: A(6), E(5), I(4), O(6), U(1)

Consonantes: C(2), F(1), G(2), H(2), L(2), M(3), N(3), Ñ(1), R(5), S(2), T(3).

Juego de mesa para la sesión 3, “Jugadas felinas”

El tablero es muy parecido al juego de gato. Se trata de ir colocando en los recuadros una imagen que identifique al equipo. Lo único que no se vale es colocar una imagen encima de otra.



Bibliografía y referencias sugeridas

Valek Valdés, Gloria, *Las drogas*, México, Conaculta, 1999.

Benítez, Fernando, *Los indios de México* (3 tomos), México, Era, 1970.

972.0098/B43 Estrada, Álvaro, *Vida de María Sabina: la sabia de los hongos*, México, Siglo XXI, 1980.

FM926.15856/M37/E77 Revista *Arqueología Mexicana*, “Los Alucinógenos del México Prehispánico”.

394.14/E82/1998 Escotado, Antonio, *Historia de las drogas* (3 tomos), Alianza, 1998.

823/H89/I8 Huxley, Aldous, *La Isla*, Ed. Sudamericana, Buenos Aires 1978. Novela utópica que presenta un mundo enfrentado por las guerras y sumido en el caos. Una sociedad en sabios retirados en una isla usa un hongo mágico que da acceso al conocimiento de la trascendencia.

823/H89 Huxley, Aldous, *Las puertas de la percepción. Cielo e Infierno*. Un libro emblemático en el que el autor narra su primera experiencia con la mezcalina. Un libro relevante de gran aceptación para el público culto y posteriormente para el movimiento hippie.

844.912/B3/P3 Baudelaire, Charles, *Los paraísos artificiales. Acerca del vino y el hachis*, México, Fontamara, 1987.

615.883/F87 Furst, Peter T., *Los alucinógenos y la cultura*, México, FCE, 1980.

Cocteau, Jean, *Diario de una desintoxicación*, La Fontana Literaria, 1994.

FR 823/ 746/c68 De Quincey, Thomas, *Confesiones de un fumador de opio*.

Café san Marcos, *Historia del café*, <http://cafesanmarcos.com/historia.htm>.

El sorbito de café, *Historia del café*, artículos, <http://www.elsorbitocafe.com>.

Díaz–Barriga Salgado, Lino, *Farmacodependencia, Adicciones*, mayo 2005, <http://mx.geocities.com/linodi48/farmacodependencia.html>.

Otras referencias sugeridas:

Réquiem por un sueño, cinta en la que se aborda el tema de las adicciones.

Ocupaciones y preocupaciones

Dirigido a: Usuarios mayores de 16 años.

Duración: 6 sesiones de 60 minutos cada una.

Se buscará: Tocar someramente, con cierta dosis de ambición, varios temas que involucran a un sector importante de la sociedad: los jóvenes y sus papás; que en plena interacción caminan juntos pero en ámbitos y perspectivas distintas. Las preocupaciones y ocupaciones son diferentes. Mientras unos ya resolvieron algunas carencias, otros están modelando su andar por la vida, en lo que se refiere a sentimientos, vocación, estilo de vida y economía. Los padres o la generación que los antecede, ya resolvieron estos aspectos y están consolidándolos en un proceso avanzado. Las generaciones se alimentan e intercambian puntos de vista y hay contradicciones. Por ello, este taller, pretende motivar la reflexión, la palabra y la lectura sobre algunos de los temas que preocupan a la sociedad y sobre todo a los que están creciendo.

Se requiere: Periódico, cuentos, novelas, libros de poesía, tarjetas, crayolas, camisetas blancas o del color que se desee, alfileres, dibujos que te gusten, cartulina y plancha.

Ideado por: Julio Samperio.

Sesión 1

¡Perfilando mi futuro!

§ Da la bienvenida a los participantes y exprésales tu agradecimiento por el interés en asistir a la biblioteca.

§ Resume en forma amena el contenido del taller y la forma en la que se realizarán las actividades.

§ Menciona el horario y duración de las sesiones, su periodicidad y establece un reglamento interno para el taller donde propondrás algunos puntos y solicitarás la aportación de los asistentes para enriquecerlo. Por ejemplo: escuchar las opiniones de los demás, no faltarse al respeto y llegar puntuales.

§ Organiza una dinámica de presentación que propicie que los asistentes se conozcan e imprima un ambiente cálido que facilite la participación y la armonía del grupo.

§ Pide a cada participante que con hoja(s) de periódico construya una “escultura de papel” con la forma que refleje, proyecte o simbolice lo que desean “ser” en la vida: trabajo, oficio o profesión.

§ Al terminar cada participante mostrará su “escultura” a los demás, y éstos a su vez opinarán lo que la figura les sugiere, al término de las opiniones, el autor dará su versión.

§ Invita a los participantes a que platicuen sobre el tema resaltando: ¡el futuro!, ¿cómo lo visualizan?, ¿cuáles serán sus soluciones en los años venideros?, ¿cómo pueden colaborar para resolver los problemas que detectan?

Sesión 2

Sentimiento y expresión erótica

§ Invita a los participantes a jugar “Títulos descompuestos”, un juego en el que se buscará que los participantes practiquen la memorización de títulos y autores, así como que combinen el juego con el ejercicio de la lectura, de los cuentos, novelas, libros de poesía y tarjetas que tú debes ya tener listos para esta sesión.

§ Los participantes leerán u hojearán libros de cuentos, novelas y de poemas que traten sobre el tema del erotismo y el amor. Conviene que los títulos sean largos y complicados, no tan fáciles de memorizar.

§ Para comenzar el juego, todos se sentarán en círculo y un participante le dirá a su compañero de la derecha, en voz baja, un título; el segundo participante lo repetirá siempre en voz baja; y así sucesivamente. Al terminar, el último participante dirá en voz alta el título.

§ Esta secuencia se reinicia, una y otra vez con diferentes títulos. Para concluir, el coordinador guiará los comentarios hacia el hecho de que la comunicación entre varias personas en ocasiones genera deformación de la información.

§ Este juego te puede servir para hacer agradable la reunión, seleccionar un texto e introducir el tema de la sesión, propiciando que se familiaricen con algunos de los textos, al menos por el título.

§ Coméntales que una parte importante del futuro de los seres humanos está en el convivir con una pareja y que ésta no es de fácil elección, organiza una tertulia sobre las vicisitudes en la elección y formación de una familia.

§ Lee en voz alta, un cuento o el fragmento de una novela que trate el tema, te sugerimos el de Eladia González *Quién como Dios*. Mónica Lavín tiene varios cuentos y novelas; Rosario Castellanos, y Xavier Villaurrutia tienen poemas adecuados sobre el tema de la pareja.

§ Para finalizar comenta con los participantes cómo la lectura tiene una íntima relación con nuestras vidas.

Sesión 3

Viaje a la frontera

§ En esta sesión puedes organizar un juego de mesa (ver tablero en el anexo al final de este taller). La meta será la frontera norte y los castigos serán los obstáculos con los que se encuentran los migrantes: asaltos, engaños, riesgos en los que su vida peligrará, muerte por falta de agua, frío en exceso, falta de oxígeno dentro de trailers o trenes, o volcaduras. Asimismo, la soledad, el miedo, la angustia, el peligro, pueden propiciar el consumo de sustancias enervantes para tranquilizar a las personas y permitirles soportar los peligros de la travesía.

§ Organiza equipos si el grupo fuera numeroso, si es pequeño no es necesario, sólo solicita que cada jugador elabore un dibujo de su medio de transporte: avión, automóvil,

tren o camión. El juego termina cuando un jugador o equipo logra llegar a la meta (ver anexo).

§ Prepara una reunión de música y lectura, para introducir una novela que ilustre el tema. Es útil cualquier fragmento de novela o ensayo, por ejemplo *La reina del sur* de Arturo Pérez-Reverte (Los tigres del norte interpretan la canción del mismo nombre).

§ Lee en voz alta un fragmento del principio de esta novela.

§ Prepara al grupo para escuchar música, si pudieras conseguirles la letra de la canción de los Tigres del norte, sería interesante que les permitas escuchar la canción y simultáneamente leerla con atención.

§ Puedes colocar la letra de la canción a la vista de todos en una hoja de rotafolio o pizarrón y leer en voz alta cada renglón buscando ideas completas, invitando a los participantes a externar espontáneamente las ideas que les sugiera el texto y que sean hipótesis de lo que imaginan está ocurriendo en la historia.

§ Lee nuevamente un fragmento del final de la novela sin que reveles la trama, sino al contrario, para estimular la curiosidad de lector, es recomendable escoger partes dramáticas o de acción.

La presentación de libros de esta manera, busca mostrar que la literatura es viva y con música puede ser novedosa para quienes no están familiarizados con la diversidad de formas de animar la lectura, además de que se respeta la opinión de cada participante y todos aprendemos de la imaginación y combinación de ideas, hechos y sucesos que llaman la atención de los demás.

§ Para terminar la sesión, pregunta si les agradó la actividad y el contenido del texto, e invítalos a continuar la lectura en forma individual o en pareja, en círculo de lectura, coordinando tú o algún participante.

Sesión 4

Yo padre, yo hijo

§ En esta sesión utilizarás las crayolas, camisetas blancas o del color que se desee, alfileres, dibujos que te gusten, cartulina y plancha.

§ Solicita a los participantes que cada quien escriba un pequeño texto sobre cómo considera su relación con sus padres, si creen que la comunicación con ellos es buena, o puede mejorar, si él o ella como hijo comprende a sus padres, si la comprensión es recíproca.

§ Para terminar este segmento se colocan todas las hojas en el centro y cada quien toma una hoja que no sea la propia, para leer y hacer comentarios de cómo puede mejorar esta relación y sobre todo conocer los diferentes pensamientos y preocupaciones.

§ Ahora les mostrarás cómo estampar de una manera simple con cera:

- Dibuja la figura de tu gusto con crayolas en una cartulina, puedes utilizar de guía los dibujos que trajiste. También puedes escribir versos al revés para que puedan ser leídos.
- Pon tu dibujo boca abajo sobre el lado de la camiseta que quieres estampar y sujétalo con algunos alfileres para que no se mueva.

- Pasa la plancha caliente por encima. Saca los alfileres y retira la cartulina. De esta manera la tela quedará estampada automáticamente.

§ Esta actividad te da un puente para la siguiente. Pregúntales si les agradó y si creen que se puede comercializar este producto u otros más.

Sesión 5

No estamos solos, juguemos a los negocios

§ Durante esta sesión se planeará en forma de juego el diseño de un negocio, en el cual con creatividad “inventarán” objetos que puedan ser de alguna utilidad práctica en la sociedad; que se puedan diseñar, producir y vender. Los participantes deberán estar dispuestos a realizar su propio producto, dependiendo de las habilidades y gustos de cada quien. Este ejercicio te permitirá entrar en el tema del empleo y del autoempleo en México.

§ Solicita a los participantes que hagan una investigación, consultando los libros del acervo, periódicos, revistas y que se animen a realizar entrevistas a personas que tengan algún negocio propio. Es importante que en esas entrevistas toquen aspectos como las ventajas de hacer estudios de mercado, aunque sea de manera doméstica, así como que recojan las opiniones y experiencia de las personas acerca de cómo iniciar un negocio para tener éxito.

§ Cuando tengan los resultados de esta investigación, oriéntalos a planear el proceso de principio a fin del producto, servicio o actividad que les gustaría realizar, tomando en cuenta costos, tiempo, insumos y ubicación del local que utilizarán. Esta planeación puede hacerse individualmente o en equipo, anotando en este caso qué actividad le corresponde a cada quien.

§ Ya que los participantes tienen información útil procederán a construir con material de reuso el producto, el local y las estrategias para colocarlo en el mercado.

§ Como último paso se hará el simulacro de un día de trabajo, donde cada persona o equipo hablará de su producto, ventajas y desventajas, ganancias y riesgos. En esta presentación se puede contemplar tiempo previo de preparación, actividades a realizar y costos.

§ Es importante que los integrantes de cada equipo consideren las características de sus miembros, como determinantes para tener éxito.

§ Para finalizar la sesión pregunta si les agradó la actividad, y si creen que les aportó elementos valiosos a considerar para aventurarse en el mundo del autoempleo.

Sesión 6

La otra orilla

§ Para recibir al grupo y motivarlos a realizar las actividades de esta sesión lee en voz alta el siguiente texto:

En un poblado de Guanajuato estaba Ricardo con su novia. Él con voz gruesa y seria le dijo al oído: chatita la próxima semana me voy para el otro lado, con mis primos, ella conmovida le dio una carta, pidiéndole que no la abriera sino hasta llegar a su destino.

Pasaron los días y ya en la frontera, llegaron al río, se quitaron la ropa para cruzar a nado.

Una vez que alcanzaron la otra orilla Ricardo presintió algo, recordando la carta que había dejado entre sus ropas. Decidió regresar; solicitó a sus primos que lo esperaran, ellos le insinuaron que se estaba rajando pero él insistió.

Cruzó nuevamente el río hasta donde estaba aún su ropa, encontró la carta, la leyó. En ella la muchacha le decía que no olvidara su tierra, sus costumbres y sobre todo que no olvidara que ella estaría esperándolo.

Esto lo fulminó y dando media vuelta regresó a su tierra, dejando sus sueños y a sus primos continuar su camino.

§ Invita a los oyentes para que comenten las anécdotas o vivencias de vecinos y conocidos, sobre los intentos de cruzar para el otro lado de la frontera.

§ Al tiempo que hacen sus aportaciones, introduce más elementos al tema, comentando, por ejemplo, que en esta época se han agudizado las diferencias por falta de oportunidades y se compite por el trabajo, por la habitación, por la educación, y por los servicios médicos; que es un hecho que la migración aumenta debido a que las ciudades están repletas y el campo no ofrece oportunidades de retener a su gente, lo que da como resultado la “N” de esperanza, hacia “el Norte”. Señala el hecho de que, a pesar de los problemas que implica, la migración ocupa un espacio importante como solución al problema del futuro de las nuevas generaciones. Por mencionar un ejemplo, hace años se escuchaba que los jóvenes de áreas rurales migraban terminando la educación secundaria, hoy se escucha que en algunos poblados los padres “echan la casa por la ventana” porque los hijos se han graduado de la primaria y será la última vez que pisen la escuela.

§ Organiza al grupo en equipos y solicita que elijan un aspecto del tema de los “braceros”, que les haya impactado e interesado, acerca de viajes a la frontera, la búsqueda de trabajo, preocupaciones o vivencias.

§ Ya que hayan elegido, oriéntalos para que logren escribir un guión y lo representen con marionetas. Este puede incluir chistes, ironía, música, también pueden componer una canción a ritmo de rap o elegir canciones grabadas existentes.

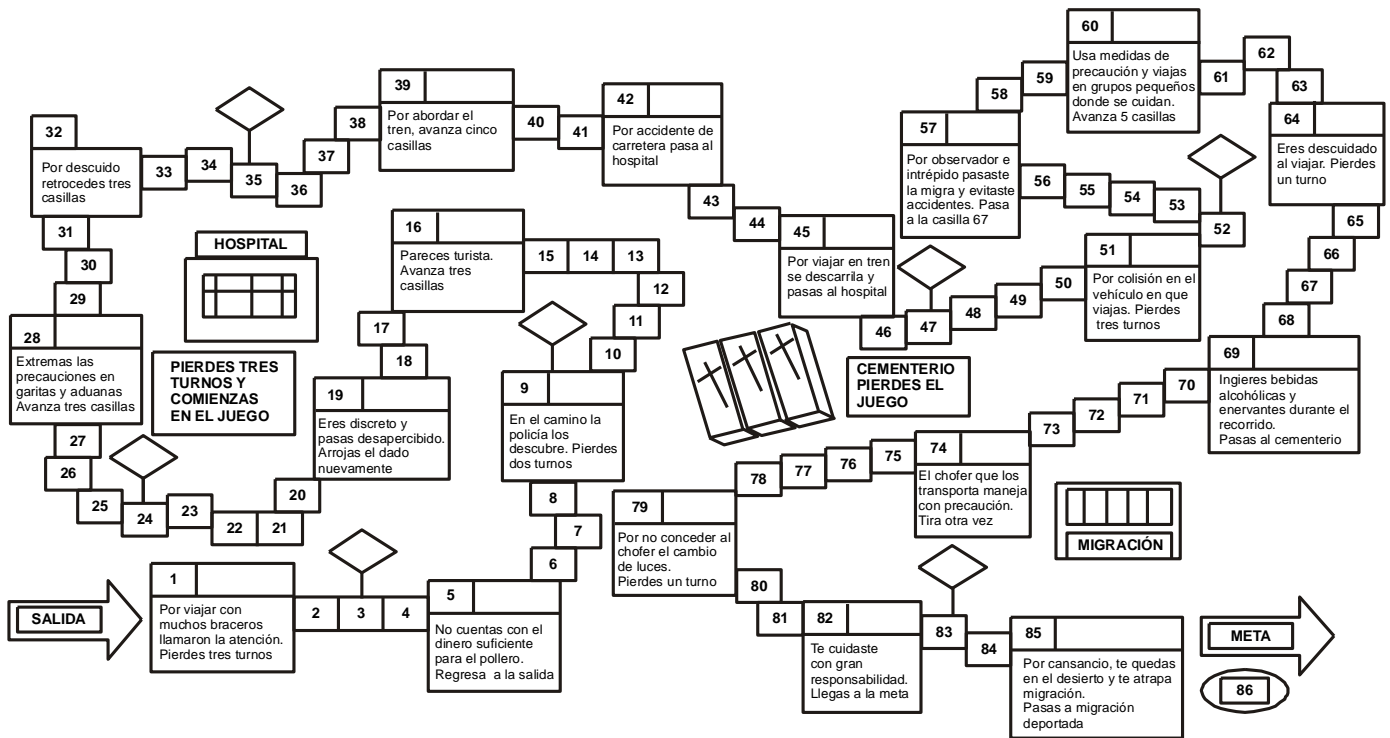
§ Una vez terminado su guión, pide que seleccionen a un personaje y les explicarás cómo construir su marioneta (ver anexo).

§ Motiva a los participantes para realizar uno o dos ensayos e invita a amigos y parientes que deseen ver la obra que hayan elegido para su presentación al público.

§ Da las gracias a los participantes, puedes organizar una ronda de opiniones de qué les pareció el trabajo y si tienen sugerencias para futuras reuniones de este o de otro tipo.

ANEXO DEL TALLER Ocupaciones y Preocupaciones

Tablero "Viaje a la frontera"



Elaboración de marionetas

Las marionetas datan aproximadamente del año tres mil antes de Cristo, los egipcios ya conocían su fabricación y manejo, como lo demuestran algunos hallazgos.

En Europa, hace muchísimos años, había marionetas de oro y marfil que se utilizaban en representaciones, especialmente escenas de la vida de la virgen María. Quizá de ahí venga su nombre (sin embargo, con este nombre, se conoce también otro tipo de muñecos, como los títeres, cuya fabricación y manejo son completamente distintos de la marioneta). A continuación te damos algunas ideas para fabricar tus propias marionetas.

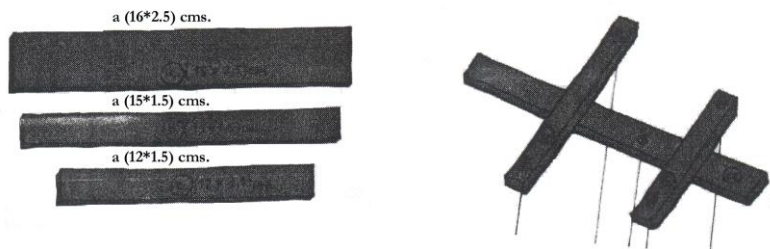
- § Primero debe hacerse un soporte o apoyo. Por ejemplo, un guante, al que se cosen los hilos.
- § El hilo que mueve la cabeza se cose en la palma del guante.
- § Los hilos de las piernas se cosen en los dedos índice y medio.
- § Los hilos de los brazos se cosen en los dedos pulgar y meñique.

El soporte también puede ser de cartón o madera. Éste debe tener la forma que ves en los dibujos y, al girarlo con las puntas de los dedos, verás cómo la marioneta hace graciosos movimientos.

§ Si pones el cartón o la madera horizontal, quedará sentada y si quieres levantar un brazo o una pierna, con la mano libre levantas el hilo que corresponda.

Los soportes de madera o cartón

§ Debes conseguir tres trozos de 1 cm de grosor: uno de 16 cm de largo por 2.5 cm de ancho, otro de 15 cm de largo por 1.5 cm de ancho y el último de 12 cm de largo por 1.5 cm de ancho.



§ Debes hacer un agujero en el centro de la tabla más larga y uno en cada extremo de los otros dos maderos.

§ Pega la tabla pequeña sobre la tabla grande como se ve en el dibujo.

§ El hilo de la cabeza lo pondrás en el agujero del centro de la tabla grande.

§ Los hilos de los brazos irán en cada extremo de la tabla más pequeña y los de las piernas, en cada extremo de la otra tabla.

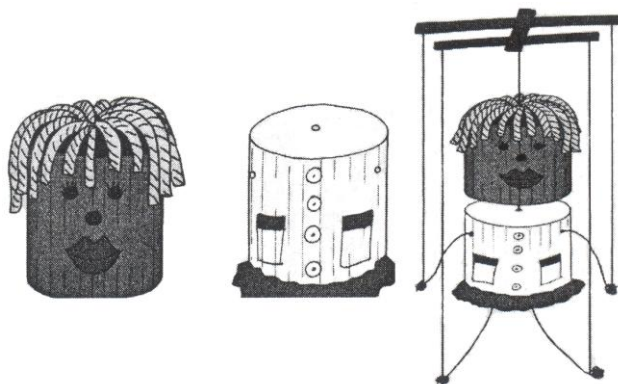
En cuanto a los hilos, debes sujetarlos a la marioneta de la forma siguiente:

§ Los hilos de las piernas se sujetan a la altura de la rodilla de la marioneta y los brazos a la altura del antebrazo, para darle movilidad a las extremidades, estén hechas de uno o dos trozos.

§ Para saber cuánto hilo has de dejar colgando, acuesta la marioneta sobre la mesa. Comprueba si lo has hecho bien, levantando la marioneta y manteniéndola quieta: Los brazos y las piernas deben quedar colgando.

Las marionetas se moverán y hablarán cuando y como tú quieras.

Marionetas de envase de yogur



§ Necesitas: envases pequeños de yogur, pegamento, papel, cinta adhesiva, cartón, hilo, pintura, tijeras, marcadores y estambre.

§ Toma un envase de yogur limpio y seco y ponlo boca abajo sobre la mesa, con un marcador, dibújales ojos, nariz y boca.

§ Con la punta de las tijeras y con mucho cuidado, haz un agujero en el centro del fondo del envase de yogur, pasa algunas tiras de estambre con un nudo a modo de cabello por el agujero que has hecho y déjalas que caigan sobre la cara que has pintado.

§ Toma otro envase de yogur ponlo también boca abajo y píntalo del color que prefieras. Si lo deseas, puedes dibujarle botones, bolsillos o cualquier detalle que se te ocurra. Si piensas hacer una marioneta niña, puedes enganchar una tira de papel alrededor del borde inferior, a modo de falda.

§ Haz también un agujero en el centro del fondo y un agujero en los lados, donde irán los brazos.

§ Toma un trozo de cordel y, en un extremo, haz un nudo fuerte y grande. El cordel es el brazo y el nudo la mano. El otro extremo pásalo por uno de los agujeros que has hecho para los brazos en el envase para el cuerpo. Cuando esté listo, haz un nudo grande, para que no se salga y haz lo mismo para el otro brazo.

§ Toma ahora un trozo de cordel bastante largo y haz un nudo a la mitad. Mantén el cordel colgando. Mete el envase para el cuerpo por la parte de arriba del cordel y déjalo resbalar hasta que quede frenado por el nudo.

§ Haz otro nudo un poco más arriba del envase que ya has metido y, siempre por arriba, ensarta el envase para la cabeza. Déjalo caer hasta que quede frenado por el segundo nudo.

§ Ata un cordel más corto al que sobresale por debajo del envase para el cuerpo, de modo que la atadura quede dentro del envase y no se vea.

§ Córtalos un poco más largos de lo necesario porque serán las piernas.

§ Haz un nudo grande y fuerte a modo de pie en la punta de cada cordel. Sólo falta atar los pies, las manos y la cabeza al soporte de madera.

Bibliografía sugerida

SL3/808.8385/R6/A5 Rougemont, Denis de, *Amor y occidente*, México, Conaculta, 1993, 356 p.

FM/863.49/664/Q83 González, Eladia, *Quién como Dios*, México, Conaculta-Planeta, 2000, 430 p.

861.09M/M54 *Mil y un sonetos mexicanos*, México, Porrúa (Sepan cuántos 18), 1997. Pérez Reverte, Arturo, *La reina del sur*.

863M/C3795/T48 Castaño, Rosa de, *Texas en México*, México, Jus, 1974, 374 p.

“Lejos de resolver las causas de la migración, todos quieren una rebanada de pastel” en *Vértigo*, año V, no. 222 (19 de junio de 2005), p. 51.

“De dónde son los emigrantes”, en *Milenio*, año 337 (1° de marzo de 2004), p. 56.

“Comience a trabajar las ideas” en revista *Entrepreneur para el éxito del emprendedor*, vol.3, no. 19, s/a, p. 22-29.

C/621.3211/E57 Enríquez Harper, Gilberto, *Manual práctico del alumbrado*, México, Limusa, 2003.

621.389334/S26 Sands, Leo G., *Manual del instalador de sistemas de sonido*, México, Diana, 1977.

Imagina cien años

Tema: Gabriel García Márquez.

Sector: Jóvenes y adultos.

Duración: 5 sesiones de 60 minutos cada una.

Se buscará: Invitar a los jóvenes a conocer y disfrutar de un gran autor del realismo mágico: Gabriel García Márquez. A través de la lectura de algunos de sus cuentos, los jóvenes podrán descubrir realidades sorprendentes, personajes insólitos y, durante el taller, harán diferentes actividades de escritura creativa donde la imaginación será un ingrediente importante que aportará magia a la realidad de cada uno.

El taller *Imagina cien años* es para disfrutar de peculiares historias y para compartir el placer de imaginar, de imaginarte.

Ideado por: Rocío del Pilar Correa Aguilar.

Sesión 1

§ Da la bienvenida a los participantes, agradece su asistencia y pregúntales por qué están interesados en participar en el taller. Después pide a cada uno que diga su nombre seguido de la frase “y me imagino cien años...”, la cual tendrán que completar con lo que cada uno quiera. Ejemplo: “Soy Enrique y me imagino cien años viajando por el universo”. Si es necesario, inicia tú la ronda de presentación a modo de ejemplo.

§ Comenta al grupo el contenido general del taller. Menciónales que en cada sesión, se hará la lectura de cuentos breves y atractivos de Gabriel García Márquez; asimismo, que serán realizadas diferentes actividades de escritura creativa que permitirán al grupo disfrutar de una manera diferente cada relato.

Posteriormente, realiza un comentario breve sobre la vida y obra de Gabriel García Márquez (ver anexo 1), o si lo prefieres, puedes pedir a un participante que lea su biografía, al terminar, haz comentarios con el grupo.

Dinámica de integración: Instantáneas

§ Comenta con el grupo lo interesante que sería conocer “personalmente” a los personajes de una novela o cuento. Pregunta a los participantes a cuál personaje les gustaría conocer y por qué. A continuación conforma cinco equipos. Repárteles una tarjeta, misma que contendrá la descripción de un personaje, o bien, un breve pasaje de la novela *Cien años de soledad* de García Márquez (ver anexo 2). También pon a su alcance diferentes objetos que puedan servir de disfraz y utilería: ropa, sombreros, antifaces, pipa, anteojos,

etc. Pide a los equipos que lean la tarjeta y que, posteriormente, se pongan de acuerdo para recrear al personaje, utilizando los objetos de utilería.

§ La presentación de cada equipo se hará del siguiente modo: un integrante del equipo leerá, pausadamente, la tarjeta; mientras, los demás integrantes representarán con acciones mudas la escena. Cuando la lectura termine, inmediatamente, la escena se “congelará” como si en ese momento les fuera tomada una fotografía.

§ Al terminar las presentaciones de los equipos, el grupo hará comentarios sobre los personajes de la novela *Cien años de soledad* y se recomendará ampliamente su lectura.

Actividad de lectura

§ Lleva a cabo un Círculo de lectura, para lo cual se recomienda el cuento “Un señor muy viejo con unas alas enormes” que se encuentra en el libro *La increíble y triste historia de la cándida Eréndira y de su abuela desalmada* de García Márquez (ver bibliografía). Al final, motiva a los participantes a opinar sobre el cuento y los sucesos extraordinarios que en él ocurren. Recomiéndales libros donde puedan conocer más acerca del género fantástico y, específicamente, del realismo mágico.

Actividad de escritura creativa: Primera Plana

§ Conformar equipos de cuatro personas y proporcionarles una tarjeta para que escriban una breve noticia de primera plana, donde se anuncie con impacto la aparición de un hombre o una mujer con cualidades o capacidades extraordinarias como las del protagonista del cuento leído. Los participantes leerán sus noticias y comentarán las posibilidades que tienen éstas para convertirse en un cuento de corte fantástico. Si alguno lo desea podrá escribir un relato breve en la sesión o fuera de ella, para compartirlo después con el grupo.

§ Recomienda a los participantes algunas películas basadas en textos de García Márquez como “En este pueblo no hay ladrones” de Alberto Isaac, “María de mi corazón” de Jaime Humberto Hermosillo, “Eréndira” de Ruy Guerra y “Tiempo de morir” de Arturo Ripstein, entre otras. También puedes programar una sesión extraordinaria, para ver alguna de estas cintas en el taller.

Sesión 2

§ Comenta con el grupo acerca de las características más importantes del realismo mágico, como por ejemplo, que el lugar y el tiempo son reales, pero siempre, se filtra algo irreal, inexplicable o sobrehumano. Asimismo, los personajes pueden ser reales o dotados de poderes y, generalmente, se crea un clima de asombro y perplejidad sobre la realidad de los hechos. Para ampliar el tema, consulta los libros sobre literatura fantástica que te sugerimos en la bibliografía.

§ Motiva a los participantes para que también expresen sus opiniones al respecto. Pídeles que mencionen algún relato que hayan leído y que tenga estas características.

Actividad de lectura

§ Realiza un Círculo de lectura, para lo cual se recomienda el cuento “El ahogado más hermoso del mundo” que se encuentra en el libro *La increíble y triste historia de la cándida Eréndira y de su abuela desalmada* de Gabriel García Márquez (ver bibliografía).

Actividad de escritura creativa: Historietas

§ Conformar al grupo en cuatro equipos. Reparte, a cada uno, revistas y periódicos, cartulinas, pegamento adhesivo, marcadores y tijeras. Indica a los equipos que revisen el material impreso y que seleccionen una nota que encierre ironía o deje entrever algo de irrealidad y fantasía. Sugiere que exageren esa nota, resaltando lo irreal, el humor o la sorpresa y que la re-presenten en tres o cuatro cuadros, a modo de historieta, utilizando la técnica del collage. La historieta llevará un título y los equipos harán uso de su creatividad para armar los cuadros y para escribir frases o palabras que conformen el texto de cada uno.

§ Comenta a los equipos que lo importante es que elaboren una historieta sencilla pero fantástica y, sobre todo, muy divertida. Posteriormente, las historietas serán colocadas en diferentes lugares del salón y el grupo tendrá un tiempo considerable para apreciarlas.

§ El grupo hará comentarios del trabajo realizado en la sesión. Finalmente, invita a los participantes a leer otros títulos de Gabriel García Márquez (ver bibliografía).

Sesión 3

§ Selecciona las obras (todos los títulos y ejemplares) de Gabriel García Márquez que se encuentren en el acervo de la biblioteca pública y colócalos sobre una mesa a la vista del grupo. Pide a los participantes que se sienten en círculo. Después, comenta sobre los libros del autor y pídeles que compartan lo que recuerden sobre las historias que han leído.

Actividad de lectura

§ Indica a los participantes que tomen libremente, cualquiera de los libros que están sobre la mesa y vuelvan a sentarse. Después, comenta que harán una lectura diferente donde, cada uno, hará oír su voz a través de palabras y frases sueltas, mismas que tomarán del libro que tienen en sus manos. Resalta que en esta actividad, lo importante es tomar la palabra para conocer el estilo del autor en la voz de cada uno y, de este modo, apreciar cómo el autor usa el lenguaje, los matices, diferentes registros, contextos, intenciones y emociones, sin preocuparnos por realizar una lectura “uniforme” y de principio a fin.

§ Para ello, abrirán el libro en diferentes páginas y leerán en voz alta cualquier párrafo breve, frase suelta o palabra que llame su atención, de tal manera que se vayan encadenando las palabras para crear una lectura insólita. Es importante que no se asigne a los participantes turnos para leer, cualquiera puede hacerlo las veces que quiera y en el momento que lo desee; todos deben participar y cuidar que, una vez iniciada la lectura, no se hagan pausas prolongadas. Cuando lo consideres conveniente, da por terminada la actividad.

Actividad de escritura creativa: Botella al mar

§ Conformar cuatro equipos. Reparte a cada uno igual número de libros de los que se ocuparon en la actividad anterior, también proporcione una hoja de papel rotafolio y marcadores. Después pide a cada equipo que, con los libros que tiene asignados, realicen lo siguiente: el equipo 1, retomará breves fragmentos textuales y con ellos hará una composición; el equipo 2, seleccionará diferentes palabras que les hayan gustado por su significado o sonoridad y, con ellas, compondrá un poema; el equipo 3, seleccionará cinco palabras cuyo significado desconozca o sean de difícil pronunciación y, con cada una de éstas, compondrá un trabalenguas (si eligieron palabras desconocidas, deberán consultar el diccionario para dar a conocer su significado) y; el equipo 4, elegirá un párrafo breve y le cambiará adjetivos, sustantivos o verbos para que el texto adquiera un nuevo significado. Sus composiciones las escribirán en la hoja de papel rotafolio y cada equipo exhibirá el trabajo realizado.

§ El grupo hará comentarios sobre las actividades realizadas durante la sesión. Asimismo, sugiérales la lectura de otros autores contemporáneos y representativos de la literatura fantástica (ver anexo 3).

Sesión 4

§ Comenta con el grupo acerca de la importancia que la imaginación tiene en el relato fantástico. Pide a los participantes que comenten qué significa para ellos la imaginación y qué cosas realizan en su vida cotidiana, donde hagan uso de este recurso.

Actividad de lectura

§ Realiza un círculo de lectura, para lo cual se recomienda el cuento “La luz es como el agua” que se encuentra en el libro *Doce cuentos peregrinos* de Gabriel García Márquez. Antes de dar inicio a la lectura, motiva a los participantes para que, a partir del título, se anticipen a la historia del cuento, por ejemplo, fórmúales preguntas como: ¿qué les sugiere el título?, ¿cuál será la historia?, ¿el título les remite a un tiempo pasado, presente o futuro?, ¿qué personajes intervendrán en una historia que lleve ese título?

Actividad de escritura creativa: Casos y cosas

§ Comenta con el grupo que en la vida real hay hechos y sucesos insólitos que nos hacen comprender mejor nuestro mundo y la naturaleza humana. Pide a los participantes que compartan con el grupo algún hecho o suceso insólito que les haya ocurrido a ellos o alguna persona conocida por ejemplo, pueden comentar sobre algún comportamiento singular de su mascota o de otro animal que conozcan, de algún hábito o manía que tenga una persona, de algún dato científico que cause asombro o de algún encuentro con una persona misteriosa.

§ A continuación conforma cuatro equipos y a cada uno, proporciona una de las siguientes tarjetas que contienen datos sorprendentes de la vida real y que han sido retomados del libro *Sucesos, Eventos, Hechos, Casos, Cosas...* de Isaac Asimov.

“Cada año, en los Estados Unidos, se gasta en alimento para animales mimados, cuatro veces la suma de dinero que se gasta en alimentos infantiles.”

“Los caracoles producen una descarga incolora pegajosa, que forma un tapete protector bajo ellos, a medida que viajan. La sustancia es tan efectiva que los caracoles pueden arrastrarse a lo largo del filo de una navaja sin cortarse”.

“Helen Keller (1880-1968), ciega y sorda desde muy temprana edad, desarrolló tan finamente el sentido del olfato, que podía identificar a sus amigos por su olor personal.”

“‘La tierra del dragón estruendoso’, de cumbres cubiertas de nieve — Bhutan, al norte de la India— lanzó un timbre postal que es un pequeño disco de fonógrafo. Toca, naturalmente, el himno nacional del Bhutan.”

§ Pide a cada equipo que comente, reflexione e imagine una historia a partir del tema sugerido en la tarjeta. Los equipos tendrán un tiempo considerable para escribir una historia fantástica breve y la leerán frente al grupo.

§ Realiza comentarios con el grupo sobre las actividades realizadas durante la sesión. Pide a los participantes que para la próxima sesión, traigan una tarjeta postal con una imagen que no sea común.

Sesión 5

§ Comenta con el grupo que en la vida real, hombres y mujeres también han sido tocados por la magia y envueltos en situaciones extraordinarias que han cambiado el rumbo de su vida. Un ejemplo de ello, es la historia que ocurrió hace algunos años entre Griffin, un hombre de Inglaterra y Sabine, una mujer que habitaba en una isla del Pacífico, cuyos destinos se encontraron sin conocerse nunca. Es decir, ambos mantuvieron una singular correspondencia que les permitió vivir una historia romántica y misteriosa en la que, como una extensión de ellos mismos, se revelaban su personalidad, sus sueños, sus temores, al punto de ser el uno para el otro imprescindible. Menciona al grupo que esta historia está referida en el libro *Griffin & Sabine An Extraordinary Correspondencias* de Nick Bantock, por si alguno de ellos se interesa en conocerla con más detalle.

Actividad de lectura

§ Lee en voz alta el cuento “Rosas artificiales” que se encuentra en el libro *Los funerales de la Mamá Grande* de Gabriel García Márquez. Después de la lectura, comenta con el grupo sobre el posible contenido de las cartas que Mina extrajo del baúl de madera.

Actividad de escritura creativa: Correspondencias

§ Pide a los participantes que sin mostrar la tarjeta postal que llevaron a la sesión, escriban en el reverso haciéndose pasar por un singular personaje (viajero, alquimista, arlequín, astronauta...) indícales que la imagen de la postal puede servirles de inspiración y, que el destinatario, será una persona imaginaria. Los participantes firmarán la postal con un seudónimo y después, te la entregarán. A continuación, baraja las postales y entrega una a cada participante junto con una hoja y un sobre. Pide que lean la postal y que respondan a ésta como el personaje que eligieron. La respuesta la escribirán en la hoja y la guardarán en el sobre, la carta estará dirigida al firmante de la postal. Por último, entrega a cada uno su postal, con su respectiva carta de respuesta. Cada participante leerá su correspondencia en voz alta y entre todos comentarán las concordancias, los disparates, las casualidades y los sorpresivos que resulta la escritura cuando las palabras adquieren un nuevo sentido. Tal vez, toda la correspondencia, o parte de ésta, pueda servir de motivo para crear otras historias, dibujar nuevos personajes o para traer a la realidad, parte de la magia de cada uno.

§ Sugiere al grupo que a modo de conclusión, den sus opiniones sobre el taller y hagan algunas sugerencias para enriquecerlo. A continuación, pide a cada participante que imagine en cuál de las historias que se leyeron, le gustaría verse, haciendo qué y por qué. Inicia una ronda de comentarios y haz tu intervención al final. Por último, dirige al grupo unas palabras de despedida, agradece su asistencia y, sobre todo, invítalos a hacer de la lectura una forma de vida.

ANEXOS

Anexo 1

Gabriel García Márquez nació en Aracataca, pueblo tropical en la zona bananera del Caribe. Criado en gran parte por los abuelos, cursó los dos primeros años de la secundaria en un colegio de jesuitas en Barranquilla (1940-1942) para luego trasladarse al Liceo Nacional de Zipaquirá, cerca de Bogotá, donde obtuvo el bachillerato en 1946. Se matriculó en la Universidad Nacional pero abandonó los estudios de Derecho en 1948 para regresar a la costa, donde empezó su carrera periodística escribiendo una columna diaria en la prensa de Cartagena. En 1950 se mudó a Barranquilla incorporándose al grupo de jóvenes literatos y bohemios formado por Álvaro Cepeda Samudio, Germán Vargas y Alfonso Fuenmayor bajo la tutela del padre de éste y del sabio catalán Ramón Vinyes. En 1954 ganó el premio de la Asociación Nacional de Escritores y Artistas por su cuento “Un día después del sábado”. Su primera novela, *Hojasca* (1955), fue aclamada en el momento de su publicación como la mejor novela colombiana desde *La vorágine*. Nombrado corresponsal de *El Espectador en París*, quedó varado en esa ciudad entre 1955 y 1957 después de que el

dictador Rojas Pinilla cerró el periódico. Se entusiasmó con el triunfo de la Revolución cubana en 1959 y trabajó brevemente en Nueva York con Prensa Latina, agencia de noticias internacionales establecida por Cuba para ofrecer otra opción frente a las agencias AP y UP. La publicación en 1961 de la novela corta *El coronel no tiene quien le escriba* aumentó su fama literaria y todavía se considera una de sus mejores obras. Radicó en México a partir de 1962 donde trabajó como guionista, publicó otra novela corta *La mala hora* (1962) y la colección de cuentos *Los funerales de la Mamá Grande* (1962), que incluye “La prodigiosa tarde de Baltazar”. Esos cuentos más las tres novelas cortas anteriores llegaron a transformarse en una de las obras maestras de la literatura hispanoamericana, *Cien años de soledad* (1967), misma que le valió quince años después el Premio Nobel.

Desde 1967 ha vivido en Barcelona, México, Bogotá y Cartagena, dedicándose a la literatura y a los reportajes políticos.

Anexo 2

Los personajes

1. **Melquiades** Decía poseer las claves de Nostradamus, era un hombre lúgubre, envuelto en un aura triste, con una mirada asiática que parecía conocer el otro lado de las cosas. Usaba un sombrero grande y negro, como las alas extendidas de un cuervo, y un chaleco de terciopelo patinado por el verdín de los siglos. Pero a pesar de su inmensa sabiduría y de su ámbito misterioso, tenía un peso humano, una condición terrestre que lo mantenía enredado en los minúsculos problemas de la vida cotidiana.

2. Entonces entraron al cuarto de **José Arcadio Buendía**, lo sacudieron con todas sus fuerzas, le gritaron al oído, le pusieron un espejo frente a las fosas nasales, pero no pudieron despertarlo. Poco después, cuando el carpintero le tomaba las medidas para el ataúd, vieron a través de la ventana que estaba cayendo una llovizna de minúsculas flores amarillas. Tantas flores cayeron del cielo, que las calles amanecieron tapizadas de una colcha compacta, y tuvieron que despejarlas con palas y rastrillos para que pudiera pasar el entierro.

3. **Remedios**, la bella, se quedó vagando por el desierto de la soledad, sin cruces a cuestas, madurándose en sus sueños, sin pesadillas, en sus baños interminables, en sus comidas sin horarios, en sus hondos y prolongados silencios sin recuerdos, hasta una tarde de marzo [...] en que Remedios, la bella, empezó a elevarse [...] Decía adiós con la mano, entre el deslumbrante aleteo de las sábanas que subían con ella, que abandonaban con ella el aire de los escarabajos y las dalias, y pasaban con ella a través del aire donde terminaban las cuatro de la tarde, y se perdieron con ella para siempre en los altos aires donde no podían alcanzarla ni los más altos pájaros de la memoria.

4. **Mauricio Babilonia**. Había nacido y crecido en Macondo, y era aprendiz de mecánico en los talleres de la compañía bananera. [Meme] cayó en la cuenta de las mariposas amarillas que precedían las apariciones de Mauricio Babilonia. Alguna vez las había sentido revoloteando sobre su cabeza en la penumbra del cine. Pero cuando Mauricio Babilonia empezó a perseguirla, como un espectro que sólo ella identificaba en la multitud, comprendió que las mariposas amarillas tenían algo que ver con él. Mauricio Babilonia estaba siempre en el público de los conciertos, en el cine, en la misa mayor, y ella no necesitaba verlo para descubrirlo, porque se lo indicaban las mariposas.

5. Un domingo, a las seis de la tarde, **Amaranta Úrsula** sintió los apremios del parto. —Es todo un atropófago—dijo. —Se llamará Rodrigo. —No —la contradijo su marido. — Se llamará Aureliano y ganará treinta y dos guerras.

Después de cortarle el ombligo, la comadrona se puso a quitarle con un trapo el unguento azul que le cubría el cuerpo, alumbrada por Aureliano con una lámpara. Sólo cuando lo voltearon boca abajo se dieron cuenta de que tenía algo más que el resto de los hombres, y se inclinaron para examinarlo. Era una cola de cerdo.

Anexo 3

Algunos escritores latinoamericanos de la literatura fantástica

Onelio Jorge Cardoso (Calabazar de Sagua, Cuba 1914-La Habana, Cuba 1986). Uno de los más importantes exponentes del cuento cubano y de la crónica testimonial. Escritor que rescata la narración oral de los pueblos, sus cuentos y leyendas. Publicó *Taita diga usted cómo* (1945), *Cuentos completos* (1962), *Gente de pueblo* (1962), *El hilo y la cuerda* (1974), *Caballito blanco* (1974), entre otros.

Leopoldo Lugones (Villa María del Río Seco, Córdoba 1874-Buenos Aires 1938). Poeta y escritor argentino. Desarrolló la primera parte de su obra dentro del modernismo para evolucionar luego hacia un estilo personal en el que se funden el clasicismo y la vanguardia, siempre preocupado por la expresividad del idioma. También cultivó el ensayo y actuó en el campo político, dentro de ideologías tan dispares como el anarquismo de sus años juveniles y cierta actitud fascista en la madurez, todo ello teñido de un escepticismo que le llevó al suicidio. Entre sus libros destacan *Las montañas de oro* (1897), *Los crepúsculos del jardín* (1905) y *Lunario sentimental* (1909).

Adolfo Bioy Casares (Buenos Aires, Argentina, 1914) Nacido en el seno de una familia perteneciente a la alta burguesía, desde muy joven se integró al círculo cultural de la ensayista Victoria Ocampo. Sus primeras publicaciones en la revista *Sur* coincidieron con el comienzo de la amistad que lo uniría a Jorge Luis Borges. Es uno de los narradores más importantes de la literatura finisecular hispanoamericana. En 1991 fue galardonado con el Premio Cervantes de Literatura.

Horacio Quiroga nació en 1878 en la ciudad uruguaya de El Salto. En 1897 comienza sus colaboraciones en revistas literarias juveniles con el seudónimo de Guillermo Eynhardt. En 1899 publica la *Revista El Salto*, y en 1901 *Los arrecifes de coral*, su primer libro que dedica a Leopoldo Lugones. En 1917 con *Cuentos de amor, de locura y de muerte*, inicia la publicación de sus libros más valiosos, que lo acreditan como gran cuentista. Realiza viajes a Montevideo en los años siguientes, y además de asistir a tertulias, es la figura principal del grupo literario Anaconda. Muere en 1937.

Jorge Luis Borges. Nació en 1899 en Buenos Aires. Estudió en Ginebra, Suiza y Cambridge, Inglaterra. Viajó por España y otros países europeos asociándose con los vanguardistas de la posguerra. De vuelta a Buenos Aires en 1921, trabajó de bibliotecario, escribió para los periódicos, dio conferencias sobre temas literarios y fundó revistas. Publicó varios tomos de poesía ultraísta y de ensayos literarios a partir de 1923. Su primera colección de cuentos, *Historia universal de la infamia*, data de 1935, pero su fama mundial

se debe más a la publicación de *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941), *Ficciones* (1944) y *El aleph* (1949).

Juan José Arreola. Mexicano. Nació en 1918 en Ciudad Guzmán (Zapotlán), Jalisco. Autodidacto, no terminó la escuela primaria. De niño y de joven trabajó en todo, desde mozo de cuerda en el mercado de Guadalajara hasta profesor de historia y literatura en Ciudad Guzmán. Aficionado al teatro, estudió en México con Rodolfo Usigli y Xavier Villaurrutia y también en París. Con Antonio Alatorre fundó en Guadalajara la revista *Pan* (1945), donde aparecieron sus primeros cuentos. El Colegio de México le dio una beca que le permitió terminar y publicar su primer libro de cuentos, *Varia invención* (1949). La primera edición de *Confabularlo* salió en 1952. Arreola dirigió durante algún tiempo *Los Presentes*, una colección que publica libros de jóvenes literatos mexicanos. En 1963 publicó su única novela, *La feria*.

Bibliografía sugerida

863.09H/ H23 Hahn, Osear, *El cuento fantástico. His-panoamericano en el siglo XIX*, estudio y textos, México, Ediciones Coyoacán, 1997, 195 p. Esta obra muestra los aportes de los iniciadores del cuento fantástico hispanoamericano, analizando y compilando algunas de las muestras más representativas y significativas del siglo XIX.

808.8015/A587 Borges, Jorge Luis, *et al. Antología de la literatura fantástica*, España, Sudamericana, 1999, 407 p. Una estupenda antología de cuentos fantásticos donde aparecen autores de todas las épocas y lugares del mundo. Además contiene un prólogo sumamente interesante que explica antecedentes y datos del cuento fantástico. Todos los cuentos adentran al lector en atmósferas inverosímiles que sólo los maestros de este género logran plasmar.

863C/G37/D62 García Márquez, Gabriel, *Doce cuentos peregrinos*, México, Diana, 1993, 245 p. Doce cuentos que revelan una rara experiencia creativa. Acerca de este libro, el autor se refiere a él como “una colección de cuentos cortos, basados en hechos periodísticos pero redimidos de su condición mortal por las astucias de la poesía”. Estos cuentos tienen una unidad interna y un mismo trazo donde la vida, la muerte y los sueños son el tema principal. En este libro se incluye el cuento “La luz es como el agua”.

863C/G37/A46 García Márquez, Gabriel, *El amor en los tiempos del cólera*, México, Diana, 1997, 378 p. Novela que relata la historia de amor entre Fermina Daza y Florentino Ariza, en el escenario de un pueblecito portuario del Caribe y a lo largo de más de sesenta años. Podría parecer un melodrama de amantes contrariados que al final vencen por la gracia del tiempo y la fuerza de sus propios sentimientos.

863C/G37/I526 García Márquez, Gabriel, *La increíble y triste historia de la Cándida Eréndira y de su abuela desalmada*, México, Diana, 1995, 157 p. En este libro se encuentran seis cuentos breves llenos de sucesos extraordinarios que asombran al lector, entre ellos: “Un señor muy viejo con unas alas enormes” y “El ahogado más hermoso del mundo”. El relato que lleva el título del libro, es uno de los más populares del autor y revela, en un ambiente casi mágico, las aventuras de una jovencita y su abuela por sobrevivir.

863C/G37/G46 García Márquez, Gabriel, *El general en su laberinto*, México, Diana, 1997, 286 p. Novela que da cuenta del acercamiento mítico, histórico y humano de Gabriel García Márquez a la figura de Simón Bolívar a través del lenguaje de la ficción. El Libertador desvela su drama sin eludir el asedio de los espectros, la presencia de quienes cruzaron los territorios de su utopía, ni las ofensivas amorosas que forjaron su sensibilidad y se desarrollaban en paralelo con las campañas militares y las empresas independentistas que hubo de afrontar a lo largo de su vida.

863C/G37/F864 García Márquez, Gabriel, *Los funerales de la Mamá Grande*, México, Diana, 1993, 157 p. La vida cotidiana, los anhelos, las preocupaciones, el amor y el odio que experimentan los hombres, son retratados en este libro que comprende ocho atractivos cuentos, entre ellos: “Rosas artificiales” y “Un día de éstos” que llaman la atención particularmente por su brevedad y su intensidad haciéndolos ampliamente recomendables.

863C/G37/E446 García Márquez, Gabriel, *El Coronel no tiene quien le escriba*, México, Diana, 1997, 99 p. Novela corta que trata de una historia de injusticia y violencia: un viejo coronel retirado va al puerto todos los viernes a esperar la llegada de la carta oficial que responda a la justa reclamación de sus derechos por los servicios prestados a la Patria. Pero la Patria permanece muda...

863C/G37/0298 García Márquez, Gabriel, *Ojos de perro azul*, México, Diana, 1997, 159 p. En este libro se incluyen once fabulosos cuentos donde cobran vida personajes llenos de angustia, obsesiones, delirios, sueños, visiones y, por ello, la atmósfera que los envuelve es mágica, misteriosa, casi inverosímil. En este libro García Márquez nos enseña otra manera de mirar la realidad.

963C/G37/R42 García Márquez, Gabriel, *Relato de un naufrago*, México, Diana, 1997, 173 p. Para comentar sobre este libro, bastan algunas palabras del autor: El hombre “estuvo diez días a la deriva sin comer ni beber, fue proclamado héroe de la Patria, besado por las reinas de la belleza y hecho rico por la publicidad, y luego aborrecido por el gobierno y olvidado para siempre”.

863C/G37/073 García Márquez, Gabriel, *El otoño del patriarca*, México, Diana, 1997, 297 p. Esta novela deja asomar en su trasfondo el acontecimiento más importante de la historia española de aquellos años —la muerte de Francisco Franco—, aunque su contexto y estilo sean, como siempre en este escritor, el de la asombrosa realidad latinoamericana que García Márquez ha elevado una vez más a la dignidad del mito.

863C/G37/N67 García Márquez, Gabriel, *Noticia de un secuestro*, México, Diana, 1999, 346 p. En esta novela se relata el horror y la frustración que padecen las personas que son privadas de su libertad. El autor retrata con gran realismo este drama para que “nunca más nos suceda la historia de este libro”.

863C/G37/C527/1994 García Márquez, Gabriel, *Cien años de soledad*, México, Diana, 1997, 432 p. Una novela ya legendaria en los anales de la literatura universal, una de las aventuras literarias más fascinantes de nuestro siglo. La aventura fabulosa de la familia Buendía-Iguarán, con sus milagros, fantasías, obsesiones, tragedias, incestos, adulterios, rebeldías, descubrimientos y condenas, representa al mismo tiempo el mito y la historia, la tragedia y el amor del mundo entero.

¡Exprésate!

*Tú eres el que tú buscas.
Mantra hindú*

Dirigido a: Jóvenes de 12 a 17 años.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos cada una.

Se buscará: Propiciar la capacidad expresiva de los adolescentes y motivarlos a desarrollar una afición por medio de los libros. También pretende difundir la importancia de las bellas artes y promover el uso de enciclopedias, libros de arte y de poesía. Jugar con la imaginación, la curiosidad y la expresión.

Ideado por: Rubén Ávila Alonso.

Sesión 1

Dibujos, fotografías, artes visuales

Antes de realizar este taller debes tener claro que la adolescencia y la juventud se caracterizan por ser etapas plenas de curiosidad, imaginación y entusiasmo. Los adolescentes dejan atrás los juegos de la infancia y se interesan ahora por conocer nuevos amigos, otras actividades y diferentes formas de pensar que les permiten enriquecer su mundo interior.

Los adolescentes son inquietos por naturaleza y es importante permitirles que aprendan a expresar sus ideas y emociones. Así conocerán nuevos aspectos de su personalidad y se integrarán con su comunidad al mismo tiempo.

Durante las sesiones los participantes disfrutarán una representación de teatro en atril, escribirán cartas colectivas, leerán fragmentos de novelas y harán una charla literaria. Este taller se puede trabajar en sesiones sueltas, pero es preferible seguir la secuencia de las sesiones para motivar la curiosidad de los participantes. Con respecto a la caja negra, no debes permitir que la toquen o la carguen los participantes para mantenerlos en suspenso. Si lees detenidamente todo el taller, comprenderás que la caja negra es para estimular su creatividad y mostrarles que todos podemos imaginar cosas distintas partiendo de un mismo punto.

Se recomienda que el número de participantes no sea mayor de 20 personas. Para la charla literaria de la sesión 5 pueden hacer una obra de teatro, bailar, tocar la guitarra o cualquier otro instrumento. Recordemos que la esencia de una charla literaria es la alegría y el compañerismo, y en la biblioteca pública se encuentran todos los elementos para explorar nuestras capacidades de expresión.

§ Para comenzar, las sillas deberán formar un círculo. Todos ocuparán sus lugares y colocarás en el centro una caja negra de cartón sellada con cinta adhesiva.

§ Preséntate y dale la bienvenida a los participantes. Pide a los jóvenes que se presenten de forma individual y breve respondiendo las siguientes cuestiones: ¿Cómo te llamas?, ¿qué es lo que más te gusta ver, escuchar, hacer? utilizando sólo tres palabras, ¿qué deseas comunicarle al mundo?, ¿qué imaginas que hay dentro de la caja negra?

§ Los participantes anotarán en una hoja de rotafolio los nombres de los objetos que imaginen ocultos dentro de la caja negra, y cuando todos los participantes se hayan presentado, explica brevemente en qué consiste el taller: temas, actividades a desarrollar y duración del mismo.

§ Realiza una sencilla visita guiada. Informa a los jóvenes dónde se encuentran los libros de bellas artes y cuáles son los trámites para obtener la credencial de préstamo a domicilio.

§ Al concluir la visita guiada, todos regresarán a ocupar sus lugares, entonces formarás equipos de cuatro personas; cuando los participantes estén reunidos con su equipo, pídeles que elijan un libro interesante de la sección de bellas artes. Cuando cada equipo tenga su libro, los intercambiarán con otros equipos, de tal forma que nadie tenga el libro que haya elegido inicialmente.

§ Cada equipo, utilizando cartulina, hojas blancas tamaño carta, papel kraft, colores, plumones, crayolas o lápices, y si lo desean recortes de revistas, creará una historieta colorida, agradable y original, en siete cuadros utilizando los siguientes elementos: a) Algún objeto relacionado con el libro que les tocó; b) Dos personajes fantásticos creados por ellos, pueden ser objetos, animales, plantas o seres humanos; c) Una acción exagerada. Puede ser romántica, chusca, trágica o misteriosa; d) Los personajes deberán mencionar en su diálogo por lo menos tres de las palabras escritas en la hoja de rotafolio (donde apuntaron los objetos que imaginaron que había dentro de la caja negra, incluso pueden ser también los personajes); e) En la historieta mencionarán algún lugar de su comunidad.

§ El grupo presentará sus historietas. Pregúntales a los usuarios cuántos personajes de historieta conocen, y qué tanto saben de ellos.

§ Después de conversar acerca de las historietas, muestra a los participantes los libros que tengas relacionados con el tema. Pueden ser de dibujo, de pintura o puedes utilizar también las tiras cómicas de los periódicos. Se trata de que el usuario conozca lo que hay en la biblioteca pública para saber y disfrutar más sobre el tema.

§ Invita a los usuarios a utilizar su imaginación. Los mismos equipos que se habían formado escogerán una novela o libro de poesía y dibujarán, como caricatura, algún pasaje interesante que hayan leído. Lo harán en cartulina, y escribirán abajo el fragmento de la novela o la poesía elegida. Una vez más es importante destacar que la caricatura creada debe ser colorida y expresiva. La caricatura es un dibujo en un solo cuadro.

§ Los equipos mostrarán sus caricaturas y platicarán al grupo acerca de lo que les llamó la atención de los títulos utilizados durante ésta sesión, mencionarán el libro de bellas artes y la novela o libro de poesía que eligieron.

§ Pregunta a los equipos ¿de qué color imaginan que es el objeto que hay dentro de la caja negra? Cada uno dirá un color. No pueden repetir colores.

§ Agradéceles su asistencia e invítalos a la próxima sesión del taller, indicándoles que, de ser posible, vistan alguna prenda del color que mencionó su equipo. Comenta que no se abrirá la caja negra hasta la última sesión.

Sesión 2

Qué cantas, qué te cantan

§ Integra a los participantes en equipos de acuerdo con el color que mencionaron en la sesión anterior. Si no visten una prenda del color que dijeron, no importa. Lo fundamental es que continúen siendo los mismos participantes del equipo o por lo menos la mayoría de sus integrantes. Continuarán sentados en círculo y la caja negra estará en el centro.

§ Inicia una charla informal acerca de las canciones, los cantantes y los grupos favoritos de los participantes.

§ Al agotarse la charla, invítalos a adivinar o suponer de qué manera el objeto que está en la caja negra se puede relacionar con una canción conocida por ellos.

§ Organiza al grupo por equipos (3 o 4) y entrégales la letra de alguna canción popular (conocida o no por ellos). Pídeles que la lean en voz alta y que saquen sus conclusiones acerca del contenido, de la forma del texto, de lo que dice y lo que sugiere y que decidan si les gusta o no. Pídeles que escriban esas impresiones.

§ Luego de invitarlos a elegir una o dos de las canciones analizadas, por votación, dales un mayor contexto, información extra del autor y del intérprete y utiliza una grabadora para reproducir esa canción o esas canciones analizadas.

§ Coloca una hoja de rotafolio en una pared, con alguna frase tomada de la canción y pide que todos los participantes escriban algo que la complete o que le dé un sentido distinto a esa frase.

§ Al terminar de escribir todos sus frases, házlos conscientes de que la música popular que disfrutan y escuchan con atención es la lírica de su tiempo, es su elección personal de un texto con contenidos, en mayor o menor medida, literarios. Invítalos a advertir esto cada vez que recomiendan o eligen, así como a conocer la obra de autores y cantautores diversos, de años atrás, o bien actuales, que tal vez tienen mucho que decirles también.

§ Después, pídeles que cierren los ojos y lee en voz alta la letra de alguna canción escrita por algún compositor de rock, ya sea de décadas atrás o con-temporáneo. Enfatiza en las frases e imágenes más significativas (puedes utilizar nuestras sugerencias reunidas en el anexo).

§ Al terminar de leerles la letra de la canción, motívalos a que comenten qué cantantes, compositores o grupos son sus preferidos y si se saben de memoria alguna(s) de las canciones que interpretan. Explora con ellos los contenidos y los estilos de esas canciones mencionadas y oriéntalos para que ubiquen qué es lo que están consumiendo, qué disfrutan escuchar y cantar, y si no lo han advertido, se abran a la posibilidad de comprender y disfrutar más lo que nos dicen diversos intérpretes y autores, mediante la música popular, en español o inglés. Finalmente, ése es el referente real que los adolescentes tienen y comparten.

§ Agradéceles su asistencia e invítalos a la siguiente sesión, anticipándoles que se tratará el tema de la conversación, y cómo escribir mejores cartas. También les pídeles que consigan una caja de cartón para construir su propia caja negra.

Sesión 3

La conversación. El arte de escribir cartas

§ Recibe a los participantes de la forma acostumbrada; las sillas estarán acomodadas en círculo y todos ocuparán sus lugares. Pregúntales ¿qué sonido produce el objeto que hay en la caja negra del grupo?, ¿agudo?, ¿grave?, ¿armonioso?, ¿ruidoso?

§ Forma equipos de tres personas y pídeles que escriban una carta a un destinatario imaginario.

§ Lee en voz alta para todo el grupo el siguiente texto:

Imagínense una carabela atravesando el océano con un valiosísimo cargamento de oro. De pronto, cambia el tiempo, las olas se encrespan, los vientos se agitan, los truenos estallan y el barco se hunde con el tesoro.

No existen testigos del naufragio ni se sabe cómo ocurrió. ¿Cuánto vale ahora ese tesoro inaccesible? Extraído de las minas con esfuerzo y sacrificio, tendría un valor inmenso, en el caso de que pudiera utilizarse. Pero allá, olvidado dentro del océano, no tiene ningún valor.

Lo mismo exactamente ocurre con el conocimiento. Años y años de estudio, miles de libros leídos, una inteligencia enciclopédica, nada de eso nos sirve si no lo utilizamos. Son como libros cubiertos de polvo encerrados en los sótanos de una biblioteca.

De nada vale nuestro conocimiento si no sabemos expresarlo en el mundo¹⁹.

§ A partir de tu lectura, pregunta a los participantes ¿qué podemos hacer para adquirir experiencias directas?, ¿y para conocer más experiencias indirectas?, ¿cómo podemos expresar lo que sentimos y pensamos, además de utilizar el habla y la escritura?

§ Mientras los participantes expresan sus respuestas, pintarán de negro sus cajas de cartón. La tapa, el interior y los lados deberán quedar cubiertos por la tapa negra. Estas cajas se pondrán a secar, díles que pueden llevárselos cuando se sequen. Y que en sus casas harán una lista de todas las cosas que podrían guardarse en esa caja.

§ Pídeles que dibujen en su casa de forma individual lo que imaginen que hay en el interior de la caja negra del grupo, y que lleven su dibujo al día siguiente. Asimismo, díles que en la sesión de mañana verán el teatro en atril, por lo que deberán vestir de manera cómoda y traer diferentes accesorios para vestirse: bufandas, sombreros, gorras, anteojos, chalecos, rebozos o lo que se les ocurra, también deberán llevar su caja negra, y además su libro favorito. Si no tienen alguno, un pensamiento o frase célebre de su predilección. Además:

- La letra de su canción favorita, o de ser posible, un cassette con su música favorita.
- La foto de alguien a quien quieran mucho.
- Un objeto pequeño que consideren especial.

- Un dulce o fruta.
- Un juguete pequeño.

Todo lo que llevarán al día siguiente será guardado dentro de la caja negra individual y les dirás que no abran las cajas ni comenten con sus compañeros acerca del contenido de las mismas.

Sesión 4

¿Qué hay en las cajas negras? Teatro en atril

§ Indica a los participantes que se acomoden en círculo y que te entreguen sus cajas negras. Mientras las revuelves, pídeles que charlen sobre las emociones que todos sentimos: curiosidad, tristeza, alegría, furia, pasión, soledad, orgullo, envidia. Todas las emociones que digan se anotarán en una hoja de rotafolio y se numerarán en orden progresivo.

§ Después de hacer una lista con 15 o 20 emociones diferentes, los participantes se pondrán cómodos para jugar con las cajas.

§ Le darás a cada participante una caja negra y un número, mismo que corresponderá a alguna emoción escrita en la hoja de rotafolio. Cuando haya terminado la repartición formarás tres equipos.

§ El juego es sencillo: agrupados en equipos abrirán las cajas negras. Y harán lo siguiente: a) mirarán atentamente los dibujos que encuentren; b) se comerán los dulces; c) jugarán con los juguetes; d) tratarán los objetos pequeños como si fueran tesoros; d) leerán las letras de las canciones o escucharán la música de los cassettes; e) mirarán las fotografías y leerán la frase célebre o algún fragmento de los libros que hayan sacado de las cajas.

§ Después de haber jugado con el contenido de las cajas se reunirán en grupos y les preguntarás: ¿qué fue lo más divertido del ejercicio?, ¿a quién le gustó la letra de la canción o la música que escuchó?

§ Al terminar los comentarios reparte a cada equipo un papel doblado. Diles que tienen que buscar el libro que está escrito, en equipo leer un poco sobre él, en voz alta y luego procederán a leer todos en el grupo (éste es un ejercicio de teatro en atril; los libros serán obras de teatro. En el papel doblado estará anotada la signatura topográfica).

§ Mientras los equipos leen sus obras de teatro pídeles que pongan toda su emoción al decir los diálogos para que puedan transmitir la idea del autor. Pueden disfrazarse con los accesorios y sombreros que llevaron para identificarse más con sus personajes.

§ Los participantes presentarán sus fragmentos de las obras de teatro al grupo.

§ Explícales que es importante conocer nuestros sentimientos para poder expresarlos. Cada usuario se llevará su caja negra otra vez, y para el día de mañana ocultará dentro de ésta una fotografía de sí mismo, un dulce y una fruta.

§ En la sesión de mañana disfrutarán una charla literaria, por lo que se les recomienda que se pongan de acuerdo para llevar una guitarra o grabadora, cassettes, y mucha disposición para divertirse.

§ Recuérdales que al día siguiente sabrán qué hay dentro de la caja negra.

Sesión 5

¿Y tú, qué guardas?

§ Pide a los participantes que se agrupen en parejas y abran las cajas, compartan con su pareja las fotografías, los dulces y frutas. Platicarán un poco sobre la circunstancia en que fue tomada esa fotografía.

§ Al terminar, pídeles que se reúnan en círculo para poder abrir la caja grupal.

§ Todos estarán alrededor y les mostrarás el contenido de la caja. ¡Está vacía! pero, ¿realmente está vacía?, ¿de dónde surgieron las emociones, sonidos, objetos, colores y todas las demás sensaciones que disfrutaron durante las sesiones? Explícales que todo surge primero en la imaginación y que la caja negra fue sólo un símbolo que representó la creatividad.

Anexo del taller ¡Exprésate!

Lucy in the sky with diamonds

(Lennon/McCartney)

The Beatles

*Picture yourself in a boat on a river
With tangerine trees and marmalade skies
Somebody calls you, you answer quite slowly
A girl with kaleidoscope eyes
Cellophane flowers of yellow and green
Towering over your head
Look for the girl with the sun in her eyes
And she's gone
Lucy in the sky with diamonds
Lucy in the sky with diamonds
Lucy in the sky with diamonds
Aaaaahhhhh...
Follow her down to a bridge by a fountain
Where rocking horse people eat marshmallow pies
Everyone smiles as you drift past the flowers
That grow so incredibly high
Newspaper taxis appear on the shore
Waiting to take you away
Climb in the back with your head in the clouds
And you're gone
Lucy in the sky with diamonds
Lucy in the sky with diamonds
Lucy in the sky with diamonds*

Aaaaahhhh...

Picture yourself on a train in a station

With plasticine porters with looking glass ties

Suddenly someone is there at the turnstyle

The girl with the kaleidoscope eyes

Lucy in the sky with diamonds

Lucy in the sky with diamonds

Lucy in the sky with diamonds

Aaaaahhhh...

Lucy en el cielo con diamantes

Imagínate a ti mismo sobre un bote en un río
con árboles de mandarina y cielos de mermelada.

Alguien te llama, y tú contestas un poco lento,
una chica con ojos caleidoscópicos.

Flores de celofán de amarillo y verde
elevándose sobre tu cabeza

buscan a la chica con el sol en sus ojos
y ella no está.

Lucy en el cielo con diamantes

Lucy en el cielo con diamantes

Lucy en el cielo con diamantes

Síguela hasta el puente sobre el manantial

donde la gente de los caballitos-mecedora comen tartas de malvavisco.

Todos sonríen mientras tú navegas entre las flores
que crecen tan increíblemente alto.

Taxis de periódicos aparecen en la orilla
esperando para llevarte.

Sube atrás con tu cabeza en las nubes
y ya te has ido.

Lucy en el cielo con diamantes

Lucy en el cielo con diamantes

Lucy en el cielo con diamantes.

Imagínate a ti mismo en un tren en la estación

con maleteros de plastilina que tienen corbatas de vidrio,
de repente alguien está allí, en el torniquete,

la chica de los ojos caleidoscópicos.

Lucy en el cielo con diamantes

Lucy en el cielo con diamantes

Lucy en el cielo con diamantes

Yesterday

(Lennon/McCartney)

The Beatles

*Yesterday, all my troubles seemed so far away
Now it looks as though they're here to stay
Oh, I believe in yesterday
Suddenly, I'm not half the man I used to be
There's a shadow hanging over me
Oh, yesterday came suddenly
Why she had to go I don't know she wouldn't say
I said something wrong, now I long for yesterday
Yesterday, love was such an easy game to play
Now I need a place to hide away
Oh, I believe in yesterday
Why she had to go I don't know she wouldn't say
I said something wrong, now I long for yesterday
Yesterday, love was such an easy game to play
Now I need a place to hide away
Oh, I believe in yesterday*

Ayer

Ayer todos mis problemas parecían tan lejanos...
Ahora parece que están aquí para quedarse.
Oh, creo en el ayer.
De repente, no soy ni la mitad del hombre que solía ser...
Hay una sombra colgando sobre mí,
oh, el ayer llegó repentinamente.
¿Por qué ella tuvo que irse? No lo sé, no me lo quiso decir.
Yo dije algo malo y ahora anhelo el ayer.
Ayer el amor era un juego tan fácil de jugar,
ahora necesito un lugar para esconderme.
Oh, creo en el ayer.
¿Por qué ella tuvo que irse? No lo sé, no me lo quiso decir.
Yo dije algo malo y ahora anhelo el ayer.
Ayer el amor era un juego tan fácil de jugar,
Ahora necesito un lugar para esconderme.
Oh, creo en el ayer.

Let it be

(Lennon/McCartney)

The Beatles

*When i find myself in times of trouble
Mother Mary comes to me
Speaking words of wisdom, let it be
And in my hour of darkness
She is standing right in front of me
Speaking words of wisdom, let it be
Let it be, let it be
Let it be, let it be
Whisper words of wisdom, let it be
And when the broken hearted people
Living in the world agree
There will be an answer, let it be
For though they may be parted
There's still a chance that they will see
There will be an answer, let it be
Let it be, let it be
Let it be, let it be
Whisper words of wisdom, let it be
And when the night is cloudy
There is still a light that shines on me
Shine until tomorrow, let it be
I wake up to the sound of music
Mother Mary comes to me
Speaking words of wisdom, let it be
Let it be, let it be
Let it be, let it be
Whisper words of wisdom, let it be*

Déjalo ser

Cuando me encuentro en tiempos difíciles,
la Madre María viene a mí,
diciendo palabras de sabiduría, déjalo ser.
Y en mi hora más oscura,
ella está parada delante de mí,
diciendo palabras de sabiduría, déjalo ser.
Déjalo ser, déjalo ser,
déjalo ser, déjalo ser.
Susurra palabras de sabiduría, déjalo ser.
Y cuando la gente con el corazón roto,

que vive en el mundo esté de acuerdo,
habrá una respuesta, déjalo ser.
Pues aun cuando estén divididos,
hay aún una posibilidad de que se den cuenta,
habrá una respuesta, déjalo ser.
Déjalo ser, déjalo ser,
déjalo ser, déjalo ser.
Susurra palabras de sabiduría, déjalo ser.
Y cuando la noche esté nublada,
hay aún una luz que brilla en mí,
brilla hasta mañana, déjalo ser.
Me despierto al sonido de la música,
la Madre María viene a mí,
diciendo palabras de sabiduría, déjalo ser.
Déjalo ser, déjalo ser,
déjalo ser, déjalo ser.
Susurra palabras de sabiduría, déjalo ser.

The Beatles ha sido el grupo de rock más influyente de la segunda mitad del siglo XX. El cuarteto fue formado en la ciudad de Liverpool (Inglaterra) en 1957 y disuelto en Londres (Inglaterra) en 1971, y sus integrantes fueron John Winston Lennon, James Paul McCartney, George Harold Harrison y Richard Starkey (Ringo Starr). En sus inicios The Beatles fueron rechazados por muchas compañías de discos. Fue George Martin, un joven productor de la hasta entonces impopular Parlophone quien los admitió para grabar un primer disco. Su primer sencillo “Love me do”, alcanzó un buen puesto en las listas de ventas para ser un primer disco, pero no fue un número uno. Ya en 1963, “Please, please me” y poco después “From me to you” y “She loves you” accederían de nuevo a puestos de honor en las listas británicas. Su primer elepé *Please, please me* (1963), grabado íntegramente en un solo día, permaneció 29 semanas en el número uno y 61 semanas en el top 10, batiendo el récord de permanencia de un disco en lo más alto del ranking británico. Después siguieron con *With The Beatles*, con un nuevo sencillo bajo el brazo, “I want to hold your hand”, los Beatles llegaron a Estados Unidos en febrero de 1964. Alcanzó el número uno en los Estados Unidos justo antes de la gira americana de 1964, un país históricamente contrario a los grupos británicos, batiendo récords de audiencia en sus actuaciones televisivas y vendiendo millones de discos. Todo este fenómeno fue denominado “Beatlemania”, especialmente porque sus fans gritaban y bailaban al ritmo de sus canciones. En 1965 lanzaron *Rubber soul*, un elepé donde George usa por primera vez instrumentos de origen hindú. En su siguiente álbum, *Revolver*, publicado un año más tarde, el registro musical se amplía y muestra un trabajo de estudio más elaborado. En 1967 lanzaron su obra más innovadora, *Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band*, un elepé que marcaría el nacimiento de la música psicodélica y supuso un rotundo éxito mundial para el grupo británico, que alcanzó el número uno de forma simultánea en las listas británicas y estadounidenses. En 1968 publican el álbum y la película *Yellow submarine*. John Lennon conoce por esta época a la artista japonesa Yoko Ono, la cual lo influenciará enormemente, creando una continua molestia en el seno de la banda. Con la gran cantidad de canciones

compuestas en un viaje a la India y a su regreso en Londres, editaron el doble elepé *The Beatles*, más conocido como el “Álbum Blanco”. Este periodo del grupo se cerraría con “Hey Jude” siendo uno de los singles más vendidos de la historia. Los Beatles decidieron entrar en el estudio por última vez para grabar el que iba a ser su último disco (aunque se puso a la venta antes que *Let it be*), el imprescindible *Abbey Road* (1969). Tras la publicación de *Let it be*, en 1970, las desavenencias en el seno de la agrupación acabaron con la disolución de la misma y cada miembro continuó su carrera musical en solitario, sin que fructificase ninguno de los intentos de volver a reunirlos.

De música ligera

(Gustavo Cerati)

Soda Stereo

Ella durmió
al calor de las masas
y yo desperté
queriendo soñarla.
Algún tiempo atrás
pensé en escribirle
que nunca sorteé
las trampas del amor.
De aquél amor
de música ligera
nada nos libra
nada más queda.
No le enviaré
cenizas de rosas
ni pienso evitar
un roce secreto.
De aquél amor
de música ligera
nada nos libra
nada más queda.

Cuando pase el temblor

(Gustavo Cerati)

Soda Stereo

Yo, caminaré entre las piedras
hasta sentir el temblor, en mis piernas.
A veces tengo temor, lo sé,
a veces vergüenza.
Oh oh oh
Estoy sentado en un cráter desierto,
sigo aguardando el temblor, en mi cuerpo.

Nadie me vio partir, lo sé,
nadie me espera.
Oh oh oh
Hay una grieta en mi corazón,
un planeta con disolución.
Sé que te encontraré en esas ruinas,
ya no tendremos que hablar (que hablar)
del temblor.
Te besaré en el temblor (lo sé)
será un buen momento.
Oh oh oh
Hay una grieta en mi corazón,
un planeta con disolución.
Oh oh oh oh oh oh oh
Oh oh oh oh oh oh oh
El temblor (despiértame) cuando pase el temblor
(Despiértame) cuando pase el temblor.
(Despiértame) cuando pase el temblor.

El camino del exceso
Héroes del Silencio

Un huracán de palabras en la ronda a tabernas,
orfeón cotidiano, entóname tu plan.
Salpica la sangre, de espuela enloquece.
si no hay paraíso, ¿dónde revientas?
Es cierto:
Camino de exceso,
fuente de saber
un plato de desprecio
ahoga el veneno
mientras dure el dinero
y dure el empeño
ladrillo a ladrillo
quedan años después.
Si estás dispuesto a afrontar la escena,
no es de William Blake
¿estás dispuesto a devorar
estrellas que sacien tu sed?
Escucha:
Apenas afino melodías de perdedor.
Los cielos han gastado mi último suspiro
quedaron atrás todos los enemigos
y aún me queda la duda
de un futuro mejor.
Si estás dispuesto a afrontar la escena,

no es de William Blake.
¿Estás dispuesto a devorar
estrellas que sacien tu sed?
El camino del exceso...(x3)
¡Di!: el camino del exceso...
quemamos con malas artes
el espíritu del vino
y no va a regresar, no,
no va a regresar.

En algún lugar
Duncan Dhu

En algún lugar de un gran país,
olvidaron construir,
un hogar donde no queme el sol
y al nacer no haya que morir.
Y en la sombra mueren genios,
sin saber de su magia
concedida sin pedirlo
mucho tiempo antes de nacer.
No hay camino que llegue hasta aquí
y luego pretenda salir con el fuego
del atardecer ante la hierba.

Actividad lúdica y de investigación para jóvenes: Rostros, vidas y letras

Dirigido a: Jóvenes y adultos.

Duración: 80 minutos.

Se buscará: Que los participantes conozcan la vida y la obra de diversos escritores de la literatura universal. Esta propuesta está diseñada para trabajarse con un grupo numeroso o con un solo grupo a partir de cuatro integrantes.

Se requiere: Contar con un espacio amplio, hojas, lápices, globos, fotografías de varios escritores, folders, un diccionario biográfico o una enciclopedia y las obras de los escritores con lo cuales se va a trabajar.

Ideado por: Martín Nocedal, Julio Samperio y Luis Méndez.

§ Divide al grupo en equipos según el número de escritores que participarán en la actividad. Por ejemplo, si son 25 escritores y 125 participantes, escribe en pequeñas tarjetas cinco veces el nombre de cada escritor, hasta que tengas ciento veinticinco tarjetas.

§ Reparte a los participantes una tarjeta y un globo y pídeles que introduzcan la tarjeta en el globo, que lo inflen y lo amarren.

§ A continuación dirige la dinámica de integración “El revoltijo”, la cual consiste en que por parejas y con el globo realicen las siguientes instrucciones: frente con frente y al mismo tiempo rodilla derecha con rodilla derecha, es decir tendrán que poner los globos uno en medio de sus frentes y el otro en medio de sus rodillas; después de tres o cuatro indicaciones que se te ocurran, pídeles que arrojen hacia arriba los globos y que los mantengan un rato en el aire, con pequeños golpes de la mano, finalmente a la indicación de alto todos tomarán el globo más cercano. Enseguida, pídeles que revienten el globo sentándose en él y que tomen la tarjeta que se encontraba en el interior del mismo.

§ Da la indicación para que cada participante busque a sus compañeros de equipo, para ello deberán localizar a los demás integrantes que porten la tarjeta con el nombre del mismo escritor.

§ Una vez formados los equipos pídeles que investiguen en el acervo los siguientes datos del escritor:

- Fecha de nacimiento.
- Fecha de muerte.
- Nacionalidad.
- Tres de sus principales obras.
- Una anécdota del escritor.
- Una imagen de cada uno.

§ Lo investigado tendrá que escribirse, con letra grande y clara, en una de las caras de un fólder previamente entregado por el coordinador.

Cuando hayan terminado pídeles que te lo entreguen. Enseguida fijate que tanto la información como la imagen queden hacia fuera.

Ejemplo:

20,000

Julio Verne
Francia, (1828-1905)

Escritor francés considerado el padre de la ciencia ficción moderna. Nació en Nantes y estudió leyes en París. Escribió libretos de ópera y diversas obras de teatro.

Verne despertó vivamente el interés por la ciencia y los inventos en el siglo XIX. Documentaba sus fantásticas aventuras y predijo con asombrosa exactitud muchos de los logros científicos del siglo XX.

Algunas Obras:

La vuelta al mundo en ochenta días

Cinco semanas en globo

De la tierra a la luna

§ En el interior de cada uno de los fóliders deberás colocar una de las siguientes tarjetas con puntuación:

1	5	10	15	20
25	30	35	40	45
50	100	150	200	300
400	500	1000	1500	2000
3000	4000	5000	10,000	20,000

§ La puntuación se conocerá después de que un representante de cada equipo lea la información contenida en el fólder.

Desarrollo del juego:

§ Divide al grupo en tres equipos.

§ Pídeles que escojan a un representante por equipo.

§ Los participantes seleccionados pasarán al frente, en donde se desarrollará la actividad.

§ Rifa el orden en que podrán escoger a uno de los escritores (cada uno de los representantes se quedará con el fólder y no lo abrirá, hasta que termine de jugar).

§ Después cada participante escogerá a otro escritor, del cual leerá en voz alta los datos y el número de puntuación y finalmente mostrará la imagen.

§ El coordinador en este momento del juego ofrecerá una cantidad de puntos, por ejemplo: 50, 150, 500, 2,000 o 5,000, según sea el caso, para que los representantes decidan junto con su equipo, si siguen en el juego o se van con los puntos ofrecidos.

§ Este mismo procedimiento se realizará hasta que todos los representantes hayan decidido salir del juego o los fólderes con los datos de los escritores se hayan agotado.

§ Es necesario que los equipos apoyen a su representante llevando el registro de los escritores y la puntuación, que ya hayan salido durante el desarrollo del juego, para que puedan tomar decisiones más acertadas.

§ Finalmente, el coordinador de la actividad motivará al grupo para realizar una ronda de comentarios y preguntas relacionados con el juego.

Notas

- ¹ Tomado de Christopher Vogler, *El viaje del escritor*, p. 58.
- ² J.K. Rowling, *Harry Potter y la piedra filosofal*, p. 36.
- ³ Michael, Ende, *La historia interminable*, p. 11.
- ⁴ Paulo, Coelho, *El alquimista*.
- ⁵ J.R.R., *El Señor de los Anillos. La comunidad del anillo*.
- ⁶ Tomado de Gloria Valek Valdés, *Las drogas*, México, Conaculta, 1999.
- ⁷ Tomado de la página Web *Farmacodependencia*, escritos del doctor Lino Díaz-Barriga Salgado.
- ⁸ Tomado de Gloria Valek Valdés, *Las drogas*, México, Conaculta, 1999.
- ⁹ Tomado de *Enciclopedia Encarta de Microsoft*.
- ¹⁰ Tomadas de *Enciclopedia Encarta de Microsoft*.
- ¹¹ Tomado de Biblioteca de Consulta Encarta de Microsoft.
- ¹² Tomado de Gloria Valek Valdés, *Las drogas*, México, Conaculta, 1999.
- ¹³ Tomado de Thomas de Quincey, *Confeciones de un fumador de opio*.
- ¹⁴ Tomado de *Biblioteca de Consulta Encarta de Microsoft*.
- ¹⁵ Tomado de la página Web www.elsorbitocafe.com/historiakaldi.htm.
- ¹⁶ “Las plantas mágicas y la conciencia visionaria”, en revista *Arqueología Mexicana*.
- ¹⁷ “Las plantas mágicas y la conciencia visionaria”, en revista *Arqueología Mexicana*.
- ¹⁸ Tomado de *Biblioteca de Consulta Encarta de Microsoft*.
- ¹⁹ Lair Ribeiro, *La comunicación eficaz*.

Voces jóvenes en tu biblioteca

SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LOS TALLERES DE
COMUNICACIÓN GRÁFICA Y REPRESENTACIONES P.J., S.A. DE C.V.
EN EL MES DE ENERO DE 2006.
LA EDICIÓN CONSTA DE 7 MIL EJEMPLARES
MÁS SOBANTES PARA REPOSICIÓN.