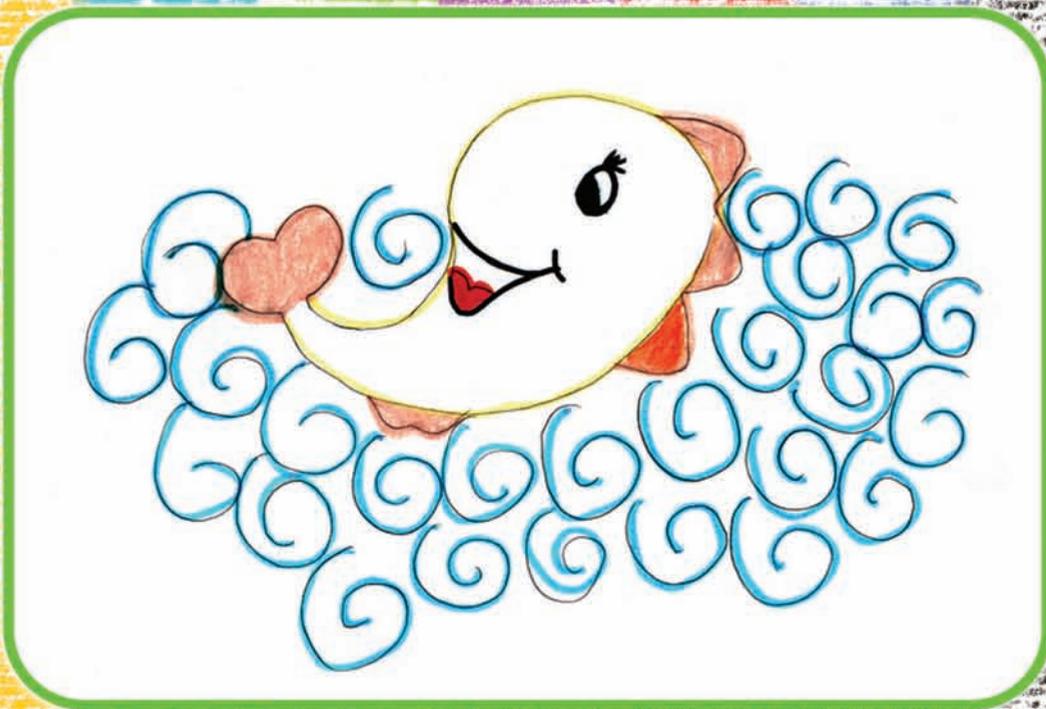


de ocho a diez

PROYECTO DE TELEVISIÓN INFANTIL CULTURAL



Libertad y Orden
Ministerio de Cultura
República de Colombia



Un acercamiento
a niñas y niños colombianos
para hacer televisión







De ocho a diez

Un acercamiento
a niñas y niños colombianos
para hacer televisión



Libertad y Orden

Ministerio de Cultura
República de Colombia

 **Proyecto de**
TELEVISIÓN
Infantil Cultural

DIRECCIÓN DE COMUNICACIONES





Paula Marcela Moreno Zapata
MINISTRA DE CULTURA

María Claudia López Sorzano
VICEMINISTRA DE CULTURA

Enzo Rafael Ariza Ayala
SECRETARIO GENERAL

Germán Franco Diez
DIRECTOR DE COMUNICACIONES

Andrés Marcel Giraldo
Ricardo Ramírez Hernández
COORDINADORES GRUPO DE TELEVISIÓN

Teresa Loayza Sánchez
**COORDINADORA DEL PROYECTO
DE TV INFANTIL CULTURAL**

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

2009-2010

Texto e investigación
Alejandro Jaramillo Hoyos
Ángela Fernanda Cabrera Fonseca
Gustavo Vila Mederos

Coordinadora del proyecto 2008
Edna Katerine Moreno

Equipo de investigación 2008
Ángela Fernanda Cabrera Fonseca,
Rosa Mercedes Reyes, Luis Jorge Farfán

Producción de los talleres 2008
Ligia González, Carlos Andrés Ruiz

Coordinación editorial
Teresa Loayza Sánchez

Diseño y diagramación
Marcela Sánchez - Óscar Rodríguez P.
Times Publicidad

Dibujo carátula
María Fernanda Juagibioy - Valle de Sibundoy

Ilustración de la historia de miedo
Alejandro Manzanares

Corrección de estilo
Andrés Cote

Agradecimientos
José Fernando Parada, Luis Carlos Urrutia

Impresión
Panamericana Formas e Impresos
Primera Edición - 2010

© 2010 - Ministerio de Cultura
Todos los derechos reservados



Ministerio de Cultura
República de Colombia

ESTE PROYECTO SE REALIZÓ EN ASOCIO CON:
rtvc - señalcolombia
Pontificia Universidad Javeriana
Canal 13

CON EL APOYO DE:
Satena

Contenido



	Pág.
PRESENTACIÓN.	7
HACIENDO Y DICIENDO	9
La investigación	10
Con lupa	11
Los jugadores	11
Por Colombia	12
RELATOS	13
Había una vez...	14
Bestiario	38
RELACIONES	65
Un viaje alrededor de cincuenta y tres mundos	65
CONFLICTOS	79
¡Qué lío por un mercado!.	79
La increíble historia de María	87
TRAZANDO RUTAS	95
BIBLIOGRAFÍA	102



Presentación

Es una misión primordial del Ministerio de Cultura fomentar la creación de contenidos culturales de calidad en todos los medios de comunicación y promover la existencia de contenidos comunicativos propios de los colombianos que recreen nuestra cultura, expresen la diversidad del país y representen a las distintas comunidades de sentido. Todo lo anterior está encaminado a cumplir el reto de la inclusión, entendida como la construcción de la sociedad desde la diferencia.

En esta apuesta, concebimos como creadores no solo a los productores de contenidos. Reconocemos a los niños y niñas del país como creadores, como generadores de sentido, y no como receptores pasivos de una televisión en la que pocas veces se sienten reconocidos, pues usualmente los medios de comunicación no tienen en cuenta las múltiples y diversas formas de ser niño y de vivir la infancia presentes en un país de las dimensiones del nuestro.

Con esta motivación, a partir de 2008 el Ministerio de Cultura, desde el Proyecto de Televisión Infantil Cultural de la Dirección de Comunicaciones, emprendió un proceso de investigación que permitió a un grupo interdisciplinario de comunicadores y expertos en desarrollo infantil acercarse mediante el juego a niños y niñas de diversos rincones de Colombia. Este ejercicio nos provee una mirada acerca de los temas que para ellos tienen importancia, de cómo cuentan el mundo, cómo abordan diversas situaciones y cuál es su relación con la fantasía y la realidad. Estamos convencidos de que solo de la mano de ellos y de su imaginación es posible que los adultos podamos resolver la pregunta de cómo comunicarnos con ellos sin acudir a nuestros prejuicios.



Consideramos de vital importancia poner especial atención en promover la creación de modelos propios de producción de televisión infantil que estén en función de las necesidades de los niños y fortalezcan la calidad de nuestra industria televisiva.

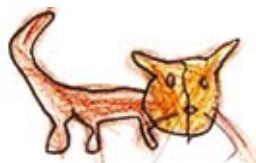
Entregamos en este libro y sus complementos la recopilación de una experiencia maravillosa de encuentro con más de trescientos pequeños colombianos de todo el país, de comunidades urbanas y rurales, que nos permitieron ver el mundo con otra óptica. Esperamos que sus historias sirvan de inspiración y que, a través del talento de los productores y creativos, esos universos infantiles se materialicen en producciones de calidad que impulsen las dinámicas de diálogo intercultural entre los niños y las niñas de nuestro país.

Agradecemos muy especialmente a todos y cada uno de los pequeños que con generosidad nos permitieron redescubrir a Colombia a través de ellos. Así mismo queremos dar reconocimiento a nuestros aliados en esta aventura: el canal señalcolombia, la Pontificia Universidad Javeriana y Canal 13.

Paula Marcela Moreno Zapata
Ministra de Cultura



Haciendo y diciendo



Usted tiene en sus manos el documento que consigna los resultados de la investigación llevada a cabo por el Ministerio de Cultura en varias regiones del país, en el marco del Proyecto de Televisión Infantil Cultural de la Dirección de Comunicaciones, con el propósito de conocer de primera mano algunas de las múltiples y diversas formas de ser niño y niña en Colombia.

Más allá de aportar algunas ideas para hacer televisión infantil, la información aquí recogida le permitirá entrar en contacto con pequeños entre los ocho y los diez años de edad, afrodescendientes, gitanos, indígenas, mestizos, habitantes de entornos rurales y de grandes y pequeñas ciudades, y escuchar voces a las que rara vez tenemos acceso, para que sean ellos quienes nos cuenten cómo ven el mundo y cómo es su relación con la realidad y la fantasía. La expresión de los 323 participantes de este estudio da cuenta de algunos de sus problemas, intereses, necesidades, de qué los emociona y los conmueve.

El descubrimiento y reconocimiento de las identidades únicas que configuran el universo de los niños y niñas colombianos por parte de todos aquellos embarcados en la aventura de crear y producir programas de televisión para la infancia, permitirá abrir otros espacios de participación para nuestros niños. Invitarlos a participar no solo supone dar visibilidad a aquellos que tradicionalmente no aparecen en los medios de comunicación, también hace posible que tengamos en cuenta sus historias e imaginarios como fuente de inspiración y que nos acerquemos a los temas que para ellos son relevantes.

La investigación

Partiendo de la premisa de que el juego es su mejor amigo, realizamos más de cincuenta talleres con niños y niñas de ocho a diez años de diversos orígenes étnicos, con quienes compartimos siete actividades lúdicas. La concepción de la metodología del taller tuvo en cuenta los intereses y preocupaciones propios de esa edad: crecer y conquistar un lugar en el entorno que ofrece la sociedad. En su formulación más abierta, la pregunta que guió nuestro diseño fue: ¿cómo narran y qué cosas expresan los niños y niñas cuando se los invita a realizar actividades y construir relatos que tocan aspectos centrales de la fase de crecimiento en la que se encuentran?



Los juegos, basados en estructuras narrativas, fueron pensados para experimentar a través de la construcción de relatos la representación espontánea de la vida cotidiana de los niños. Esto apela a su creatividad y los lleva a inventar historias, crear escenarios, situaciones y personajes, o a que se involucren en la resolución de situaciones y conflictos.

En el primer juego los niños construyeron un mundo fantástico e inventaron una fiesta para celebrar en ese mundo, mientras que en el segundo se les propuso contar una historia breve basada en una emoción. En el tercer juego dibujaron un animal fantástico y le crearon una hoja de vida. En el cuarto, los niños reflexionaron sobre un dilema moral, y el quinto juego consistió en representar con títeres un conflicto y resolverlo.

Otras dos actividades consistieron en inventar un juego con canicas y escribir en un mural qué quieren ser cuando sean grandes y cómo ayudarían a su país.

Con lupa

Más allá de los juegos se destacan la narración de historias, la invención de personajes fantásticos, la construcción de mundos, así como la solución de conflictos y dilemas.

- ¿Cómo son los relatos y personajes creados por los niños?
- ¿Qué tipos de interacciones surgieron durante los juegos?
- ¿Cómo representan y resuelven conflictos o dilemas?

Los cuatro capítulos de esta publicación intentan responder tales preguntas y brindar información sobre las tendencias y hallazgos de la investigación.

- En "Relatos" encontrará una exploración de las historias contadas por los niños acerca de emociones y animales fantásticos.
- En "Relaciones" conocerá los mundos de fantasía y sus fiestas.
- En "Conflictos" observará cómo los niños resuelven un dilema moral y un desacuerdo.
- En "Trazando rutas" podrá reflexionar a partir de las tendencias y hallazgos de esta investigación.

Se incluyen también algunas orientaciones relacionadas con las estructuras narrativas, contenidos, temáticas, representación y visibilidad de la audiencia objetivo.

Más información sobre el juego con canicas y el mural, así como un registro ampliado de todo el taller, se encuentran en los documentos anexos.¹

¹ Consultar CD multimedia.

Los jugadores

Un espíritu de inclusión y diversidad orientó el proceso de esta investigación de principio a fin. Por esta razón, se realizaron talleres en varias regiones del país, con niños de diferentes etnias, incluso en lugares que son poco frecuentados por los investigadores.

Aunque la distribución regional, étnica y cultural de estos talleres no permite trazar perfiles específicos, sí ofrece indicios importantes sobre un panorama amplio y variado de los niños colombianos. Estos hallazgos pueden orientar estudios más detallados y la construcción de lineamientos para la televisión infantil que ofreceremos en el futuro al país.



Por Colombia

Esta fue nuestra travesía por la geografía nacional.

Esperamos que este amplio recorrido le ayude a plantearse preguntas interesantes y útiles, que orienten sus propias investigaciones, creaciones y estrategias de comunicación para la infancia.

En pocas palabras, le invitamos a que se dé una verdadera “zambullida” en el mundo de los niños colombianos.

Una vez sumergido, este libro podrá darle unas cuantas ideas sobre cuáles son y hacia dónde se orientan los gustos, las aspiraciones y las diversas maneras de vivir de los niños de Colombia.





Relatos



ADVERTENCIA

**Este capítulo es apto
para personas de todas las edades.
Se recomienda leerlo en compañía
de un niño responsable**

Los niños y niñas contaron historias acerca de diversas emociones, luego inventaron animales fantásticos y para cada uno imaginaron una hoja de vida y un breve relato. En este capítulo se incluyen los análisis de esas historias.

Había una vez...

El propósito de este juego era expresar las emociones a través de la narración de una historia breve. La tallerista, con un muñeco en la mano, decía a los niños: "Estoy muy triste, estoy muy triste... Yo soy un cuentero y vivo de contar historias, pero hace tiempo que ya no tengo nada que contar. Se me olvidaron las historias, pero alguien me dijo que aquí en este mundo y en las fiestas hay muchos niños y niñas que me pueden ayudar a inventar historias. ¿Conocen a alguien que me quiera ayudar?".

Entonces cada niño escogía al azar entre seis tarjetas que llevaban las palabras amor, odio, alegría, tristeza, seguridad y miedo, y creaba su historia acerca de una de estas emociones.

La actividad buscaba encontrar posibles tendencias sobre los tipos de personajes que los niños prefieren y los escenarios en que los ubican, sobre la manera como construyen los relatos y los temas a los que dan mayor relevancia.²

En este apartado se encuentra una selección de narraciones, personajes y situaciones que hemos clasificado según la emoción a la que corresponden y el género narrativo en que se inscriben. Este último, en particular, es un indicador importante sobre la identidad y el posicionamiento que el niño o niña está construyendo en su entorno social.

² En algunos talleres esta actividad se realizó por medio de canciones. La descripción se encuentra en los documentos adjuntos en el CD multimedia.

épica
melodrama
comedia tragedia

Géneros narrativos

Por Germán Franco Díez

Tanto los relatos de emociones como aquellos sobre animales fantásticos, que veremos más adelante, fueron clasificados por género narrativo. De este modo, cada historia será caracterizada como melodrama, tragedia, comedia o relato épico, según las particularidades de los personajes, el argumento y el escenario donde ocurre.

El melodrama

Los relatos pertenecientes a este género dan cuenta de una orientación de los personajes hacia la búsqueda de la felicidad, así como de las pasiones y relaciones que deben experimentar para conseguirla. El melodrama es un relato cotidiano protagonizado por seres humanos que merecen ser felices, buscan la felicidad y la consiguen. A esta búsqueda se oponen la maldad y las confusiones de otros antagonistas humanos, quienes al final son derrotados.

La tragedia

El relato trágico cuenta la historia de seres excepcionales, casi dioses, sobre quienes una fuerza externa impone un gran reto, que en apariencia es imposible superar. El héroe trágico casi alcanza su meta, pero al final fracasa. La tragedia radica en la certeza de que una fuerza externa nos domina. El relato trágico despierta compasión por el protagonista y temor debido a la imposibilidad de asumir el control de nuestro destino. El carácter trágico de un relato implica una tendencia a identificarse con los personajes por medio de la compasión, e inclinación por lo sublime, por un placer que no es inmediato, por la resolución de un conflicto vital. El sentido de realidad está puesto en el contexto y no en el yo. La tragedia es la superación de las emociones por medio del valor.

La comedia

Los personajes de la comedia son seres comunes y corrientes, en entornos cotidianos, que se ven sometidos a un reto debido a sus propias imperfecciones, a su torpeza. Están sujetos a los vaivenes del destino. El protagonista del relato cómico no controla lo que le sucede, pero al final todo vuelve a la normalidad y todos los que cometen errores son perdonados. Nadie sufre realmente, pues la esencia de la comedia es la intención de disfrutar con nuestras imperfecciones. Más que resolver conflictos, el comediante busca dejarlos planteados o alcanzar un equilibrio emocional.

El relato épico

Los autores de relatos épicos en nuestros juegos dejan ver su interés por la creación de mundos y por un tipo de narración heroica que establece vínculos externos: leyes y normas de convivencia. El relato épico propone a los seres humanos un mensaje de esfuerzo: si tratas de ser mejor, es posible que asumas el control de tu destino, no sin sufrimiento. El mensaje es claramente opuesto al de la tragedia, aunque los relatos tienen formas similares. La diferencia esencial es que en el relato trágico el héroe fracasa en la realización de su propósito, mientras en el épico conquista lo que se propuso. La mayor intensidad del relato épico está en la magnitud del sacrificio del héroe, en las narraciones más poderosas es corriente que muera luego de alcanzar su meta.

El análisis textual y los géneros narrativos

El trabajo de clasificación e interpretación de las historias se llevó a cabo por medio de un esquema que toma herramientas del análisis textual. Esta metodología permite describir las estructuras narrativas de los relatos de los niños. Se caracterizan los personajes según sus atributos y su función en la acción, así como los escenarios, el desenlace y las influencias del contexto en cada caso. La clasificación que proponemos permite inferir conclusiones acerca de las tendencias en gustos, necesidades e intereses culturales de los participantes.

Estos hallazgos generales se combinan con la ordenación por géneros narrativos y ayudan a describir rasgos de las representaciones del mundo emocional y de las formas en que los niños construyen sus relatos.

El género privilegiado por los niños es el melodrama, seguido de la tragedia, la comedia y los relatos épicos. Sin embargo, no solo en los melodramas encontramos una riqueza narrativa. En los otros géneros los narradores nos sorprenden con algunas soluciones creativas, que les dan diferentes perspectivas a las emociones.





Así nos cuentan...

A continuación presentamos algunos ejemplos de historias clasificadas según cada emoción y género narrativo: los personajes y sus acciones se describen de acuerdo con el modelo de análisis propuesto.

PARA AMPLIAR

Hemos seleccionado algunos ejemplos por su relevancia para el análisis. En los archivos de sistematización y fichas del proyecto, que se encuentran en el CD multimedia, se puede ampliar la información y ver otras clasificaciones de los relatos.

Los siguientes relatos fueron contados en forma oral, y los autores dispusieron de poco tiempo para elaborarlos; estas condiciones influyeron tanto en la estructura narrativa como en el lenguaje utilizado. La oralidad tiene una estrecha relación con la cotidianidad, con el entorno cercano y con la dimensión de los afectos.

Historias de amor

En estos relatos infantiles el amor se relaciona de manera privilegiada con las relaciones de pareja convencionales. En algunos casos se le reconoce en la amistad y en otro tipo de relaciones como la fraternal o el amor entre madre e hijo.

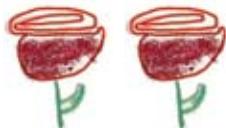
Comedia

En nuestros talleres, los personajes de los relatos cómicos sobre el amor con frecuencia se circunscriben a un entorno privado y se relacionan con la familia, como se puede ver en seguida:

"Había un día que era el papá y la niña se querían mucho. Llegó la mamá, ellos se querían mucho, que hasta el corazón se salió. Después se fueron a dormir, y después la peladita se enamoró de otro peladito, y fueron muy felices".

San Basilio de Palenque

Los personajes de la historia son parte del núcleo familiar. Sus atributos y acciones se resumen en ser amorosos. El conflicto esbozado en el amor familiar que hace salir el corazón es reemplazado por la aparición de otra clase de amor, el que la niña siente por el niño. El sentimiento reflejado en esta narración es el amor en dos de sus dimensiones: la familiar y la de pareja.



Tragedia

Con relación a esta emoción, sólo se presentó un relato enfocado hacia un esquema trágico. En él, la protagonista es víctima de los vaivenes del destino.

"Había una vez una niña que amaba a todos, porque eran muy buenos con ella, porque eran muy amables con ella, y se murió la mejor amiga de ella, y ella se puso triste, entonces ella empezó a odiar a la gente".

Armenia

La protagonista es una niña que cambia su carácter amoroso por el contrario. Los personajes secundarios no tienen mucha relevancia, solo son receptores de la acción. El acontecimiento de la muerte de la mejor amiga de la protagonista cumple la función antagónica, transforma los atributos de bondad y amabilidad en odio. En este caso, el impedimento para cumplir los deseos de la protagonista es una fuerza sobrehumana, y ella no tiene cualidades para sobreponerse a la situación.

Melodrama

Los personajes adultos son representados como parte de relaciones complejas o contradictorias. En la siguiente historia el amor se extiende más allá de los límites del núcleo familiar.

"Había una vez una pareja que no peleaba con nadie, ellos eran muy amorosos. Pero de pronto se mudaron unos vecinos que les gustaba ser muy amorosos con los niños, y la vecina se llevaba a los niños a jugar en la cancha de béisbol. Pero de pronto llegó una pareja muy linda, y fueron a mirarle la casa a la vecina, porque estaba en mal estado, llena de animales peligrosos, y le dijeron: 'Vecina, vecina, cuidese porque esos animales le pueden hacer algo'. Pasaron unos meses y la vecina se conoció con un señor llamado Joaquín y se hicieron esposos, tuvieron tres niños y fueron felices para siempre".

Cartagena

La estructura narrativa tiene un desarrollo complejo en el que se mezclan varios personajes y situaciones. Los protagonistas son amorosos y enfrentan peligros representados por los animales. Sobresale el atributo de la solidaridad.

El relato se desenvuelve en un ambiente de comunidad donde hay gran cercanía entre los personajes. La historia es algo enredada, ya que el desenlace no tiene que ver directamente con la situación planteada. Se puede suponer que la vecina que trata bien a los niños ajenos consigue fundar una familia propia, situación típica del melodrama. La narradora aborda temáticas de seguridad, amor y solidaridad entre vecinos, a partir de variadas situaciones.



Los personajes infantiles a veces afrontan dificultades para vivir sus relaciones amorosas, pues existen prohibiciones y obstáculos impuestos por los adultos.

"El amor de dos chicuelos: Una vez se encontraron los dos chicuelos en el parque, en la cancha. Y entonces el niño le dijo a la niña que si iban a pasear. Entonces la niña le dijo que sí, y comenzaron a caminar, pero de pronto los pillaron las mamás y les preguntaron qué estaban haciendo, y ellos les contaron: 'Estábamos jugando y viendo los animalitos', que porque ellos los querían mucho y los amaban. Entonces las dos mamás se quedaron con ellos jugando, dándoles comida a todos los animales, y después cada uno se iba para su casa, pero regresaron al otro día a darle comida a los animales. Y colorín colorado este cuento se ha acabado".

Armenia

El escenario de la historia es un parque y los personajes son un niño, una niña, sus mamás y los animales. El atributo principal es el enamoramiento, y se describen varias acciones como pasear y cuidar a los animales. El rol antagonístico corresponde a las mamás que censuran las expresiones de afecto. Los niños evaden este obstáculo con astucia.

Historias de odio

El odio se representa como una emoción inaceptable; con frecuencia el hilo narrativo presenta un impulso a terminar con ella, y a que se produzcan consecuencias funestas para quien la experimenta o afortunadas para quien la supera.

Comedia

La creación de comedias sobre el odio permite evadir las consecuencias adversas que puede conllevar esta emoción. También permite tomar distancia con respecto a estados emocionales que se consideran socialmente inaceptables, como la ira o la tristeza.



"Había una vez un señor que era pero tan, pero tan, pero tan odioso, que nadie le ponía atención, por lo tan, pero tan, pero tan odioso. Un día el señor, de tanta rabia que tenía, se puso a alegar con uno del barrio donde vivía. El barrio se llamaba El Centro.

Un día en una casa hicieron una rumba, una rumba lo más de bacana, entonces, como el señor no le gustaba nada, porque era tan, pero tan, pero tan amargado, que fue y dañó la rumba. Bueno, entonces, todos comenzaron a pelear con él. El señor de tanta rabia que tenía se fue pa' la casa, y no se aguantó, y le dio un infarto. Entonces, como nadie lo quería ni nada, quedó solo y se murió".

Puerto Inirida

El elemento cómico consiste en exagerar las cualidades y acciones negativas del personaje principal, que termina muerto por causa de su sabotaje. En oposición, la gente que lo rodea es alegre y su actitud hacia él es la indiferencia. Esta historia representa una norma para el manejo emocional, en el sentido de advertir los peligros de albergar odio y amargura.

La situación que subyace en la historia es la dificultad en el manejo de las emociones, en este caso el odio y la rabia, dificultad que interfiere en las relaciones con los demás.

El narrador manifiesta cierta crueldad que puede ser un elemento a la vez cómico y ejemplarizante.

Relato épico

El mundo también puede ser el protagonista de un relato. Una manera de manejar una emoción incómoda, como el odio, es referirla a otras, como la tristeza. La siguiente historia no aborda de forma explícita la emoción, pero da pistas sobre ella como causa de tristeza y de problemas en las relaciones.

“Cuando no había llegado el Mundo Nuevo, el mundo estaba triste, sin gente, sin gente. Pero cuando llegó el Mundo Nuevo, la gente empezó a ponerse alegre y los niños no volvieron a pelear, y le hicieron caso a sus mamás. Se acabó el mundo viejo, y llegó Mundo Nuevo”.

Cartagena

Esta narración fue motivada por la palabra odio, pero aborda otras emociones. Es interesante la manera como el autor evade aquella emoción y construye una historia heroica en la que no caben perturbaciones. La tristeza y la soledad inicial dan paso a un mundo nuevo sin peleas, donde se reivindica el papel de autoridad de la madre. Se presenta a la gente en general como protagonista de la historia, con atributos de alegría y obediencia. Es un protagonista destinatario de la acción, determinada por el cambio del mundo viejo a Mundo Nuevo; este cambio sería el agente de la transformación de tristeza en alegría.

Melodrama

Con relativa frecuencia aparecen atributos negativos en los personajes adultos. En la siguiente historia estas características se invierten y se llega a un desenlace feliz.

“Había una vez un mancito que le tenía odio a otro señor, porque el otro señor tenía más plata, más poder. Y entonces el señor un día, salieron los dos en el carro, y el otro en la cicla, porque no tenía plata p’al carro. Y entonces el man que iba en el carro se le mandó a estrellarlo, porque le caía mal. Entonces el de la cicla llegó y le dijo, lo insultó. Y el del carro le paró y llegó y le dijo: ‘¿Por qué la monta conmigo?’. Entonces llega y le dice: ‘Porque yo le llevo odio a usted’. Ahí se charlaron, y que no volvieran a pelear. Y que se iban a llevar así, como amigos, y ya no había más problemas porque el otro no tenía plata. Fin”.

Girón

Los personajes infantiles también pueden experimentar situaciones de confrontación cuyo desenlace resulta ajustado a las convenciones o al deber ser.

“Había una vez en una escuela una niña muy desobediente. Ella no le obedecía a los papás. Sus papás la mandaban a mandados, ella les decía que no. Ella era muy rebelde. En cambio, todos los niños de la escuela eran juiciosos, honrados, obedientes. Entonces [a] esa niña la profesora le llamaba la atención, pero no hacía caso. Ella decía que no le importa manejarse mal. Un niño se le acercó y le dijo: ‘No te manejes tan mal, que eso te irá muy mal en la vida. Si te manejas bien, aprenderás a ser alguien de bien’. La niña siguió obediente, y la mamá la felicitó”.

Carmen de Viboral

La protagonista, desobediente y rebelde, tiene un obstáculo personal que le impide cambiar. Los padres, la profesora y otros niños parecen oponerse a lo que ella quiere. La historia expresa un deseo de rebeldía que es reprimido cuando se acepta la conveniencia de vivir de acuerdo con las normas establecidas; por esto, el niño consejero, que representa a un héroe salvador, puede encaminar a la niña a repensar y modificar su comportamiento. El sentimiento del odio se expresa con la desobediencia de la protagonista.

Historias de alegría

La alegría se relaciona con sorpresas agradables, la posesión de bienes materiales, la compañía de alguien, la posibilidad de viajar o de compartir con otras personas. La alegría no requiere justificación, y siempre está bien experimentarla. Es frecuente que un personaje alegre saque de la tristeza a quienes lo rodean.

Comedia

Es curioso que las comedias referidas a la alegría sean menos que las relacionadas con otras emociones. Esto refuerza la idea de que la comedia se usa para la inversión de las situaciones no deseadas. La alegría es aceptable y por eso privilegia otras estructuras narrativas.

"Un día salí y me encontré cinco mil pesos, se los di a mi mamá, mi mamá me dijo: dónde me los hallé, y me dijo que esto de quién es. Y yo le dije: 'Esto yo me los hallé por la carretera'. Ahí se puso feliz, y me la dio para el recreo. Este cuento se ha acabado".

Quibdó

En esta historia sencilla la buena suerte juega un papel importante. El niño protagonista es sincero y honesto. La mamá se presenta como figura de apoyo que refuerza la honestidad e indaga sobre el comportamiento de su hijo, es una figura protectora.

La narración se presenta en primera persona y la acción tiene lugar en un escenario público y en otro privado. El relato, aunque corto, tiene los elementos básicos de inicio, nudo y desenlace, y deja al descubierto sentimientos de alegría y a la vez de desconfianza por parte de la madre. De forma indirecta se hace alusión al valor de la honradez.



Melodrama

Una de las características del melodrama es que los personajes quieren ser felices. Aquí encontramos una gran variedad de historias, algunas son sencillas y relacionan la alegría con el bienestar económico, en otras se destacan valores como la amistad o la solidaridad.

"Había una vez un señor que se fue de viaje, entonces se encontró con dos niños y les dijo que estaba muy feliz, porque se iba de viaje a Francia, y después ahí llegó y fin. Colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Bogotá

El sentimiento de alegría se refleja en la satisfacción y placer motivados por el evento del viaje. Esta satisfacción es el único atributo evidente del personaje adulto.

El juego y la compañía de amigos pueden ser la fórmula para alcanzar la alegría, tal y como se expresa en el siguiente relato.

"Érase una vez en el bosque un niño alegre y un niño triste. El niño alegre todos los días jugaba en el bosque, y el niño triste no, porque los padres no lo dejaban, hasta que un día el niño alegre fue y le dijo a los padres del niño triste que lo dejaran salir. Y le dijeron que no, porque era muy peligroso. Y entonces el niño alegre se puso a jugar solo, y al otro día el niño triste le dijo a los padres que si lo dejaban salir a jugar, y los padres le dijo que sí. Dijo que sí, y entonces ahí fue donde, esto... El niño triste se alegró con el amigo, porque había salido a jugar en el bosque. Colorin colorado, este cuento se ha acabado".

Neiva

El niño feliz ayuda a resolver un conflicto emocional de otro niño. El cambio en el niño triste sucede gracias a la posibilidad de vivir de manera agradable su infancia, con amigos y jugando. Los padres aparecen como figuras protectoras.

La situación descrita es el cambio de estado emocional que ocurre cuando se puede o no hacer lo que se desea; la alegría y la tristeza se manifiestan como reacciones naturales cuando se le permite o se le impide a un niño jugar.

El relato es otra manera de presentar la relación con los propios deseos y aspiraciones. En este caso sobresale el valor de la compañía de otras personas, padres y amigos.



En relación con los deseos de los niños, el conflicto dramático se puede expresar de manera indirecta; ante la posibilidad de que en un mundo haya peligros, en algunas historias se advierte que todo está bajo control.

"La alegría en nuestro mundo consistía en un Mundo de Chocolate donde se hacían muchos eventos. Por ejemplo, para este año tenemos la barra gigante de chocolate. El Mundo de Chocolate es muy tranquilo, muy calmado, porque tenemos a nuestros cuidadores. Los animales también son tranquilos, no muerden ni pican. No hacen nada, es un mundo de alegría".

Leticia

Esta es una de las historias en las que el protagonista es un mundo, que fue inventado en una de las actividades previas a la creación de relatos. Es un lugar alegre y tranquilo. Hay un énfasis en la descripción de los motivos para estar alegre dentro del Mundo de Chocolate. El relato presenta una definición de la alegría, relacionada con la armonía de un mundo nuevo.

Aunque se interpreta como melodrama, la historia presenta elementos del relato épico, en tanto hay una idea de mundo ideal y de bienestar colectivo.

Historias de tristeza

La tristeza es una emoción que nos han enseñado a esquivar o evitar. Es significativo que en este caso no se encuentren narraciones que puedan clasificarse como comedias, pero hay varios relatos épicos en los cuales un héroe se esfuerza por llegar a una situación de equilibrio o de alegría.

Relato épico

Entre las historias basadas en esta emoción se destaca una de corte épico en la cual la situación se salva mediante la lucha contra un personaje fantástico.

"Había una vez un niño que siempre se la llevaba triste y aburrido. Entonces, entonces un día se encontró con un niño que lo ayudó con... porque era... estaba tan triste. Y lo ayudó a jugar, lo llevó a jugar. Y entonces, al niño un día se le apareció un espíritu en el camino a los dos, y luego se los llevó. A que los conquistó con un dulce, y se los llevó, y luego y el otro niño los persiguió. El que estaba triste lo persiguió hasta donde lo llevaba el espíritu, para matarlo. Entonces el otro niño lo ayudó, y fueron felices. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Valle de Sibundoy

El niño triste y aburrido es el destinatario de la acción de otro niño solidario cuya función es heroica: lucha contra el antagonista, que se encarna en la tristeza y en el espíritu maligno que quiere llevarse a los niños por medio de engaños. Se representa a la tristeza como una fuerza sobrehumana contra la que se debe luchar.

En el desarrollo hay una inversión de roles y es el niño triste quien salva a su amigo. La situación planteada se centra en el goce y la alegría que provoca el juego. Otra temática es la inocencia infantil, la falta de malicia. Se resalta el poder de la amistad para vencer las emociones perturbadoras.



Melodrama

En los melodramas es usual que se expliciten las causas de la tristeza, con frecuencia relacionadas con una pérdida.

"Había una vez un señor tan triste, tan triste, porque se le murió el perro. Un día él estaba cumpliendo años, y los papás le compraron un perro y el papá le puso Comanche".

Puerto Inírida

El señor padece el duelo por la pérdida de su mascota. Los papás aparecen como apoyo para reparar su pérdida. Aunque al parecer el protagonista es adulto, su carácter responde más al rol que normalmente cumplen los niños.

En ocasiones la tristeza de una niña o niño se relaciona con una falta o descuido de las figuras tutelares.

"Había una vez una niña que estaba triste, triste. Y Dayana le dijo: '¿Por qué estás triste?'. Entonces la niña le dijo: 'Porque mi mamá... mi mamá no me da... no me da comida'. Y entonces yo dije: '¿No le da comida?', y entonces la niña dijo: 'No, no me da comida'. Y entonces yo dije: '¿Por eso es tan triste?', y entonces yo le dije: 'Vamos a ir a comer'. Y dijo: 'Bueno', y se colocó alegre, y después llegó a la casa toda triste. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Neiva

La tristeza de la niña protagonista proviene de la falta de cuidado por parte de la mamá. Esta niña cumple un papel pasivo: recibe tanto el maltrato de su madre como la ayuda de la amiga. En la mitad del relato la posición de la narradora cambia y comienza a contar la historia en primera persona. Son importantes valores como la compasión y la solidaridad. Sin embargo, la reparación no se completa del todo.

La temática se refiere en principio a la vulneración de uno de los derechos fundamentales de niñas y niños: el derecho a una alimentación nutritiva e higiénica.



Son importantes los elementos de reparación que producen un alivio en situaciones negativas para los personajes infantiles, como se evidencia en el siguiente relato:

"Había una vez dos loritos que les gustaba tanto bailar y bailar, pero una vez se les murió la madre y lloraron y lloraron. Bueno, pero un día ellos dos cantaron y cantaron. Y entonces la madre se apareció y uno dijo: '¿Por qué, madre?'. Entonces la madre lloró, lloró y dijo: 'Qué tristeza, ahora yo cantaré otra canción porque estoy en el cielo'. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Istmina

El par de loros, bailarines y cantantes, se entristecen por la pérdida de su mamá; pero ella aparece como apoyo para la reparación.

La muerte como motivo de tristeza resulta algo menos irreparable cuando el ser querido aparece para explicar a sus deudos qué está haciendo ahora en otra dimensión. En un nivel simbólico, aparece el canto como la capacidad de superar el duelo, por medio de la interiorización de la figura protectora. Esto es especialmente significativo si se tiene en cuenta que la narradora es afrodescendiente. El relato parece influenciado por la tradición de cantar en los entierros como despedida.



Historias de seguridad

En estos talleres se hizo evidente que para los niños participantes no resulta fácil entender la seguridad como una emoción. Muchas historias tienen que ver con el contexto de inseguridad y de orden público del país. La palabra seguridad se relaciona de manera más fácil con una situación de carácter público y social, hecho que refleja una evidente influencia de los contenidos de los medios y mueve a pensar en la importancia de reforzar la relación de ese concepto con el plano afectivo y con la protección integral de los derechos.

Comedia

En el siguiente relato breve, un personaje atrapado en una situación indeseada encuentra una solución.

“Érase una vez un señor que siempre estaba en su casa. Pero cuando se iba lo robaban. Entonces un señor le dijo que le tenía que poner seguridad. ¡Eh! Y ahí llamó a seguridad y la puso. Luego empezaron a robar, pero la seguridad se dio cuenta y se los llevaron. Y ya nunca más volvieron a robar. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.

Istmina

La situación cómica se da porque el protagonista se encuentra a merced de los ladrones y no puede dejar su casa sola. Cuando sigue el consejo del otro señor, logra evitar la inseguridad. La protección de la propiedad privada se hace efectiva mediante un guardia que impone el orden y ayuda a establecer el equilibrio.



Relato épico

En la siguiente historia la acción colectiva de los animales les permite alcanzar el bienestar. De nuevo, la seguridad no se refiere tanto a una emoción opuesta al miedo sino a unas circunstancias.

“¡Ah! Que un animal que no le dejaba pasar un señor, porque estaba asegurado con alambre y el animal quería pasar. Pero el señor le dijo que no, y el animal se puso triste, y se fue a avisar a sus amigos que un señor no lo dejaba pasar a tomar agua. Y después, hartos animales se fueron para allá, y los señores les echaron agua, y los animales se pusieron felices. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado”.

Valle de Sibundoy

El animal quiere cumplir un objetivo y es ayudado por sus amigos. Un hombre pone límites a la libertad y a la realización de ese objetivo que se relaciona con la subsistencia. La narración comprende elementos del contexto rural en el que viven los niños de este taller; aparece el apoyo mutuo que permite salir de una dificultad y conseguir lo que se necesita. La historia describe temáticas asociadas a la resolución de un conflicto por el territorio y a la importancia de compartir con el otro.

La seguridad puede estar relacionada, en este caso, tanto con el alambre que impide el paso de los animales como con la sensación de fuerza que estos adquieren al unirse.

La seguridad entendida como consecuencia de la vigilancia privada se aprecia en el siguiente relato.

“Había una vez unos señores que estaban en una ciudad. Y ellos eran de seguridad, y cuidaban mucho la ciudad, para que no hubiera tanto peligro. Y un día se apareció un ladrón, y tanto persiguiéndolo y persiguiéndolo, hasta que lo cogieron. Y después un día vivieron felices, por ser, entonces, un día se apareció un ladrón, y la seguridad lo tuvo que coger, y entonces, al fin lo cogieron y desde ahí el alcalde los felicitó por ser tan buenos en seguridad en su trabajo. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado”.

Neiva

Los hombres valientes cuidan el pueblo en contra del ladrón. El alcalde apoya y estimula la labor de estos héroes de la vigilancia. La ciudad recibe los beneficios propios de la acción de los vigilantes.

El final es concreto, los personajes principales cumplen con su misión y obtienen reconocimiento. La situación gira en torno al peligro que el robo representa para la comunidad. Los protagonistas se encargan de mantener el orden público y remediar la situación. Sobresale de nuevo la búsqueda de un bienestar común por medio de la solidaridad y la unión de fuerzas.



También hay algunas narraciones que se acercan a la seguridad como valentía o ausencia de temor, pero esta actitud no siempre trae consecuencias deseables.

“La seguridad en el bosque. Había una vez un lobo que tenía mucha hambre, y había una familia acampando. Un día el hijo le dijo al padre si quería ir al bosque, y él le dijo que no, porque había muchas cosas malas. Es mejor prevenir. Entonces un día se escapó de la casa de acampar, y se fue al bosque. Cuando el lobo escuchó unos pasos se fue detrás de él, y el niño cuando se enteró, salió corriendo. Y el lobo detrás fue bien corriendo, corriendo. El niño se subió a un árbol, y en la casa de acampar el padre se enteró que él no había encontrado a su hijo. Entonces se fue a buscarlo en el bosque, y cuando lo encontró el lobo estaba al pie del árbol. Y el niño estaba subido, y el papá tenía un palo. Entonces le pegó, entonces se fue el lobo, y el papá le dijo que hay que tener seguridad, porque aquí en el bosque hay muchas cosas malas. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado”.

Neiva

El niño desobediente que se arriesga a caminar por el bosque es objeto de las acciones de los otros personajes. El papá aparece en un papel de héroe, con atributos de valentía y precaución; primero advierte de los peligros y luego los enfrenta directamente.

Las situaciones de riesgo y prevención son el eje de las acciones. La seguridad se asocia al cuidado y la prevención de peligros. Otra temática es la desobediencia: por no seguir las recomendaciones y consejos de otros en cuanto a seguridad, el protagonista pone en riesgo su vida. Emergen otras emociones como el miedo y el amor paternal.

Melodrama

Según hemos visto en otras historias, con frecuencia la mamá es representada como un personaje que ayuda a resolver situaciones difíciles y brinda apoyo a los personajes.

"Un niño que era muy seguro, pero un día en el colegio, en una tarea muy difícil, se la pusieron pues a hacer la tarea. Entonces, era muy difícil la tarea. Entonces el niño ya no era tan seguro, ya estaba dudando. Entonces el niño se puso muy triste. Ese mismo día fue a donde su madre, y le dijo entonces la mamá, lo notó muy triste. Y la mamá también se preocupó, pero el niño logró hacer la tarea, y volvió a ser más seguro, y feliz por siempre. Colorín colorado, este cuento se ha acabado."

Medellín

El niño, que había perdido la confianza, la recobra gracias al apoyo de su mamá. La emoción de la seguridad se relaciona con la confianza en sí mismo. Es una historia que presenta el poder de las relaciones familiares para contribuir al crecimiento personal de los niños.



Tragedia

Algunas narraciones se enmarcan en el mundo de fantasía que los niños y niñas crearon en el primer juego del taller.

"Aquí en Puente de Palos han venido muchos visitantes, con seguridad de que no pasara nada. Después de unos días que ellos vinieron, surgió un maremoto terrible. También un terremoto en los otros países, y ellos dijeron: '¡No!, ¡aquí no hay seguridad! Vámonos a otro país'. Y se fueron a Happy Xtrem. Bueno, allí ha habido mucha comida, han venido muchos animales, pero eso no tiene seguridad, porque las personas y los animales están peleando por esa comida. Viniendo la fiesta, los indígenas se iban preparando, cuando es que el maremoto sube. Sube el terremoto, va más duro. Todos dicen: 'No vamos a poder con esta fiesta, tenemos que hacerla el otro año. Entonces, ¿qué vamos a hacer? Pues tenemos que hacer la fiesta así, como sea. Así esté con maremoto, no importa, tenemos que celebrar este día tan especial'. Ya".

Cúcuta

La gente de un pueblo enfrenta la posibilidad de un desastre natural y busca protegerse. La narración es un poco incongruente, pues de manera súbita en cierto punto se cambia el argumento y dos ideas se yuxtaponen: la inseguridad que puede causar un maremoto y la falta de comida. El narrador, en su propósito de involucrar la emoción de la seguridad, la representa como la protección contra los desastres naturales. También aparece vinculada a la disponibilidad de alimentos.

Historias de miedo

El miedo impulsa a crear historias fantásticas. En algunos casos se resuelve de manera cómica o con la ayuda de un héroe. Es evidente tanto la influencia de la tradición oral como de los medios de comunicación. Algunos seres amenazantes mueren finalmente a manos de los protagonistas. Esta emoción es la que motiva la creación de más variedad de historias: hay más comedias, tragedias y relatos épicos que en los casos de las otras emociones.



Comedia

Los narradores buscan maneras ingeniosas de escapar del miedo. Las situaciones que en principio aterrorizan se resuelven de una manera lógica gracias a la ayuda mutua entre los personajes.

La asociación con la oscuridad y la manera de superar el miedo a través de la compañía de alguien son bastante frecuentes.

"Había una vez un niño que tenía miedo porque vivía al pie del cementerio. Entonces el niño fue a medianoche al cementerio, y se encontró un monstruo. Entonces el niño salió corriendo, y le dijo a la mamá que había encontrado un monstruo. Entonces le dijo la mamá que eso no era verdad. Entonces fue otra vez y ya no estaba el monstruo, estaba tranquilo, entonces colorín colorado y ya el cuento se ha acabado".

Neiva

"Se trata de un niño que tenía un miedo. Un día se encontraba un niño al atardecer, y se quería acostar para no ver a la noche. Pero no le cogía el sueño. Entonces el abuelo le dijo: '¿Por qué tienes miedo?', y él contestó: 'Porque yo le tengo miedo a la oscuridad'. Y el abuelo le dijo: 'En la noche hay muchos animales, pero no son peligrosos'. Y desde ese día no volvió a tener miedo, porque había animales que lo podían proteger. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Armenia

El niño tenía miedo pero se arriesga y enfrenta solo el peligro. La madre aparece como una figura que ayuda a solucionar la situación, pero que no atiende mucho a las preocupaciones de su hijo. Hay implícita una situación bastante significativa en la forma como el niño busca apoyo, refugio y seguridad en la figura de su madre. El monstruo que personifica el miedo no se desarrolla como personaje. El miedo se asocia con la muerte, la soledad y la oscuridad.

La historia contiene elementos de protección, y reconoce un temor habitual en los niños. El niño vence su temor de forma autónoma pero con la ayuda del abuelo. El desenlace de la historia hace del niño un héroe, pues vence sus miedos.

Algunos personajes adultos afrontan situaciones en las que terminan como víctimas de las circunstancias.

"Había una vez esto: un señor que vivía en la mitad de la selva, que tenía dos hijos. Y aquel día, cuando estaban paseando, cuando estaban paseando iba con los hijos, y se le apareció una cosa. Eso, como, como un perro, así, todo horrendo, terrible. Entonces les dio mucho miedo, arrancaron a correr, y colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Neiva

El miedo surge debido a la aparición de un animal extraño y se asocia al peligro de lo desconocido.

Los personajes están a merced de una situación que no pueden evitar, y la única salida que tienen es la huida.

Relato épico

En algunos relatos los niños son representados como héroes que deben defenderse solos y salvar a otros. Esto puede expresar el deseo de realizar una hazaña o acción especial o de ganar un papel importante frente al mundo adulto.

"Había una vez un niño que se le murieron los padres, y entonces él se fue a vivir a una casa donde asustaban, porque no tenía a donde más vivir. Por allá en el bosque. Y entonces se cansó de que lo asustaran, y un día decidió salir, para averiguar a ver qué era lo que pasaba. Y entonces cogió el cuchillo y se fue, y entonces vio un lobo y una bruja. Ella tenía un polvo mágico, y él se lo quitó y la mató. Entonces él salió corriendo, y el lobo era detrás, pero él se tiró al agua y al lobo le daba miedo, pero también se tiró y entonces el niño aprovechó y le clavó el cuchillo y el lobo se murió. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.

Armenia



Este héroe niño solitario recurre a poderes extraordinarios para salvarse. La bruja y el lobo representan los peligros de los que debe protegerse. El protagonista enfrenta situaciones adversas como la orfandad y el miedo.

Es una historia de fantasía típica, en la que el protagonista debe acudir a la defensa personal para enfrentar sus miedos. La emoción se relaciona con lo desconocido y termina con la victoria sobre el peligro.

En algunas de las narraciones que ocurren en los mundos fantásticos aparecen héroes que ayudan al mundo a funcionar. En la historia que sigue se encuentra también el tema de la aceptación de las diferencias individuales.

“Había una vez un monstruo de chocolate negro que asustaba a todas las personas, y las personas se asustaban. Pero también lo querían, aunque fuera un monstruo de chocolate feo. Y ahora el monstruo representa al ogro Chocolate en el Mundo de Chocolate, porque la mamá era una ogro de chocolate, y por eso él también se convirtió en un ogro de chocolate. Pero después también se convirtió en un gobernante para el Mundo de Chocolate, y desde allí ayuda al pueblo a traer animales del exterior. Él gobierna todo el Planeta de Chocolate, y ese planeta todo, todo es de chocolate. Pero él quiere elegir una muchacha para casarse [señala una figura], y está allá en la tarima. Ella tiene una hermana gemela [señala otra figura], y está cerca de Fernando, el hermano del ogro. Él también puede mandar, pero manda poquito, porque no es de chocolate”.

Leticia

En este relato se da una inversión de roles interesante con el monstruo feo que accede al puesto de gobernante. Las personas cumplen un papel pasivo como receptoras de las acciones del protagonista. La historia desarrolla temáticas como el cambio de afectos y la aceptación de las diferencias, y se asocia al carácter épico en cuanto se relaciona con relatos fundacionales y con la búsqueda del bienestar. El miedo está vinculado con la apariencia física, pero es posible transformar la percepción y los prejuicios a través de acciones que aportan a la convivencia.



Melodrama

Los melodramas basados en esta emoción no tienen tanta riqueza narrativa como las comedias y los relatos épicos; tienden a ser historias sencillas con desenlaces previsibles y socialmente aceptables.

“Había una vez un niño que le tenía miedo a un amigo porque le pegaba, y le dijo que por qué le pegaba, que por qué no lo quería. Y se pusieron a hablar, a dialogar y llegaron a un acuerdo: que no iban a volver a pelear más. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado”.

Neiva

El niño protagonista es temeroso y recibe la agresión física de otro niño. La situación evidente es un tipo de matoneo o acoso escolar, pero a la vez se encuentra en el diálogo una estrategia para llegar a formas más adecuadas de convivencia.

De nuevo, en la siguiente historia se encuentra la protección gracias a la ayuda de un amigo.

“Había una vez un señor que iba para su casa, pero había un tigre en la puerta, y a él le dio miedo. Entonces se fue para donde un amigo, para que le ayudara. Entonces vino el amigo con él, y empezó a pelear con el tigre. Y después pudieron matar al tigre para poder entrar el amigo del otro a su casa. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado”.

Istmina

El temeroso protagonista busca ayuda. Los dos amigos logran vencer el peligro y el miedo. Es importante destacar el valor de la amistad y la unión como forma de obtener fortaleza para enfrentar el peligro.

Los animales también son protagonistas de cuentos heroicos con tintes de melodrama en los cuales se consigue la anhelada felicidad.

“Era una vez un gato que tenía mucho miedo porque un perro lo iba a morder. Entonces el gato salió corriendo a la tienda, y le dijo a la mamá gata que lo escondiera, para que el perro no lo mordiera. Entonces, la mamá gata lo escondió debajo de una mesa, y pasó el perro y no lo vio. [Interviene la tallerista: ‘¿Y cómo se le quitó el miedo?’.] La mamá gata lo tranquilizó, salió y habló con el perro para que fueran amigos, y luego se fueron para el parque. Y colorín colorado, este cuento se ha acabado”.

Istmina

Es una historia relacionada con los entornos públicos en los cuales se pueden aceptar las diferencias y llegar a una convivencia armónica. La temática y las situaciones se encuentran asociadas con peleas, temores y resolución de conflictos. La intervención de la tallerista permite a la narradora solucionar el conflicto y darle un final a la historia.

La forma narrativa es fabulada y se refiere a la protección que debe brindar la familia y a lo efectivo que puede ser pedir ayuda y dialogar.



Tragedia

Entre las historias de miedo, se cuenta una tragedia en la cual héroes y protagonistas son animales cuya misión es protegerse de humanos depredadores.

“Era como una selva normal, con los animales salvajes, un río. Hasta que llegó una familia extrema que le gustaba la acción, no le tenía miedo a nada. Una persona de esa familia era la mamá, que era como la más aventurera. Cuando llegaron ellos, como empezaron a matar a los animales, porque tenían hambre, ningún animal quería salir de su hábitat o su hogar. Algo así, porque tenían miedo de que los mataran. Todos pensaron que era el fin de la selva desde que llegó esa familia. Algunos animales, como un tigre pequeño, que lo iba a matar la niña, se cayó al río, y casi se ahoga, sino que lo alcanzó a sacar su mamá. Otros que son hábiles para trepar, como un simio, se subió a la punta del árbol más alto de Happy Xtrem. Los peces no querían salir, por lo menos de debajo de una roca. Los barcos casi se hunden. Como la mayoría tenía miedo, entonces eso empezaba que a llover, que a caer truenos, algunos árboles se cayeron. Y luego dos tigres, un jaguar, un lobo y un león se atrevieron a salir de su hogar para enfrentar a la familia que había llegado, pero se arrepintieron, porque estaban llenos de miedo, y entonces decidieron dejarlos en paz, porque pensaban que se iban a quedar el resto de la vida ahí”.

Cúcuta

Los animales, temerosos, terminan acorralados por humanos depredadores. Aunque lo intentan, no tienen éxito en la lucha y parece que el desenlace será funesto. El autor recurre a la imaginación y la fantasía para construir su historia, pero esta tiene un final abierto que deja entrever que el destino de los protagonistas es la desaparición. No pueden resolver las causas del miedo y quedan atrapados en él. Es relevante el vínculo entre el peligro de desaparición de las especies animales y la acción de los seres humanos.

Otros protagonistas son niños que enfrentan la adversidad por sí mismos.

"Era una niña que quería aprender de la naturaleza, ¿cierto?. Entonces se fue a donde una de esas que sabía de la naturaleza. Entonces le enseñó todo sobre la naturaleza, de frutas y todo eso. Entonces, una vez ella le fue a ofrecer una manzana a un niño, y el niño le pegó. Le pegó dos patadas y tres puños. Entonces ella le tuvo mucho miedo, y no se le volvió a acercar. Entonces el niño le seguía pegando, y cada vez que se la encontraba le seguía pegando. Entonces ella le preguntó que por qué le seguía pegando, y él le dijo que porque quería y le gustaba. Colorín colorado, este cuento se ha acabado".

Medellín

La niña desea aprender y es lastimada. El niño agrede e infunde miedo. La niña que enseña desempeña el papel de colaboradora, pero no forma parte del nudo de la historia.

El miedo obedece a las agresiones de un niño sobre la protagonista, que comienzan cuando ella le ofrece frutas; está vinculado a la violencia. Se menciona el tema del conocimiento de la naturaleza, pero no se desarrolla. La protagonista termina atrapada en su destino y no logra cambiar la situación trágica.



Huellas de las historias

En muchas historias no se define de manera clara un desenlace, bien sea porque solo se presentan los personajes o porque se plantea un conflicto pero no se resuelve. Las formas narrativas son diversas: un cuento puede quedar inconcluso, los conflictos no siempre se plantean de una manera convencional. A veces, incluso, puede parecer que no hay un conflicto, puesto que los personajes no se enfrentan a un obstáculo evidente. Esto puede ser una señal de que estamos mirando la historia desde un punto de vista adulto.

Los narradores animan a personajes animales o infantiles; usan la narración para describir situaciones vitales placenteras o que producen satisfacción; expresan sus deseos de maneras diversas.

En las relaciones entre niños y adultos aparecen casos de empoderamiento y autoprotección de los niños. También se presentaron historias en las que los adultos encarnan ideales importantes para los niños y otras en las que son adversarios o incluso figuras agresivas.

El personaje adulto en historias protagonizadas por niños cumple una función de compañía o de oposición, que ayuda al desarrollo del relato. La familia es un tema frecuente, y si bien casi siempre aparece como entorno protector, en ocasiones también se presenta como algo amenazante.

En cuanto a las situaciones que se oponen u obstaculizan el accionar de los protagonistas, se destacan la soledad y el abandono. La reacción suele ser la creación de personajes con cualidades fantásticas o con algún tipo de poder, que ayudan a sortear las dificultades.

Un gran número de historias de todos los géneros plantean conflictos que se resuelven gracias a valores como la unión, la solidaridad o la amistad. En estos casos también hay manifestaciones de reconocimiento y valoración de las diferencias individuales.

Algunas emociones y actitudes que consideramos inaceptables en la sociedad son tratadas de formas creativas. En algunos casos la crueldad y el humor negro se utilizan para retratar estas emociones con estrategias que pueden ser más adecuadas que las máximas morales, los castigos o destinos trágicos que con frecuencia recaen sobre los villanos en los relatos de los medios, o la creación de situaciones ideales que tratan de ignorar la pulsión hacia lo escatológico, oscuro, terrorífico o mundano que es tan frecuente en la infancia. Al lado de los héroes siempre han estado presentes los antihéroes, y hay muchas cosas que decir a los niños desde cada uno de estos roles.

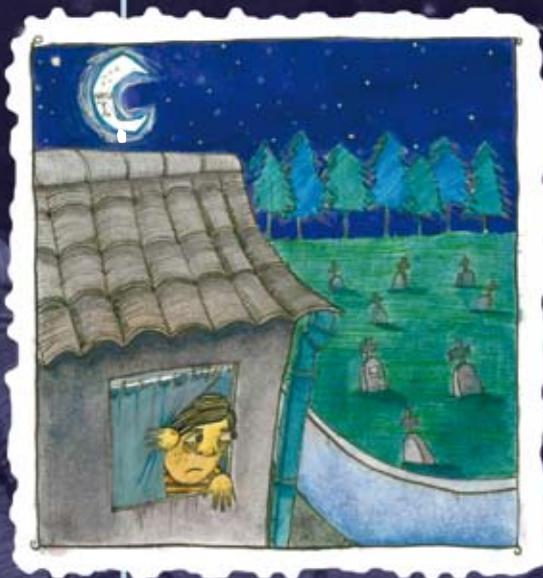
Los niños nos han enseñado que hacer comedias sobre el miedo y el odio es una buena manera de lidiar con estas emociones. Las emociones se relacionan con diferentes dimensiones del ser humano: relacional, material, deseos... Una historia de miedo puede ser una vía para destacar la importancia de una convivencia armónica entre los seres humanos y el planeta. ■■■

Los niños no solo ayudaron al cuentero a contar las historias sino que, con sus relatos, nos inspiran para que narremos de formas diversas y creativas. No se vaya, porque sigue un paseo por una galería de seres fantásticos.

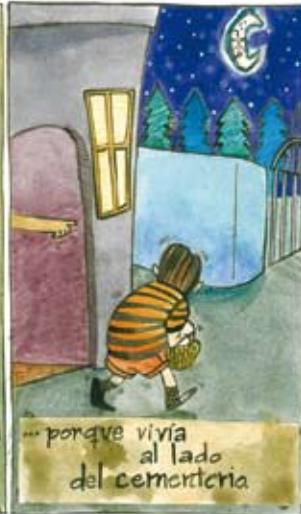


Historia de miedo

Basada en una historia real
contada por Juan Camilo Rodríguez,
de Neiva.

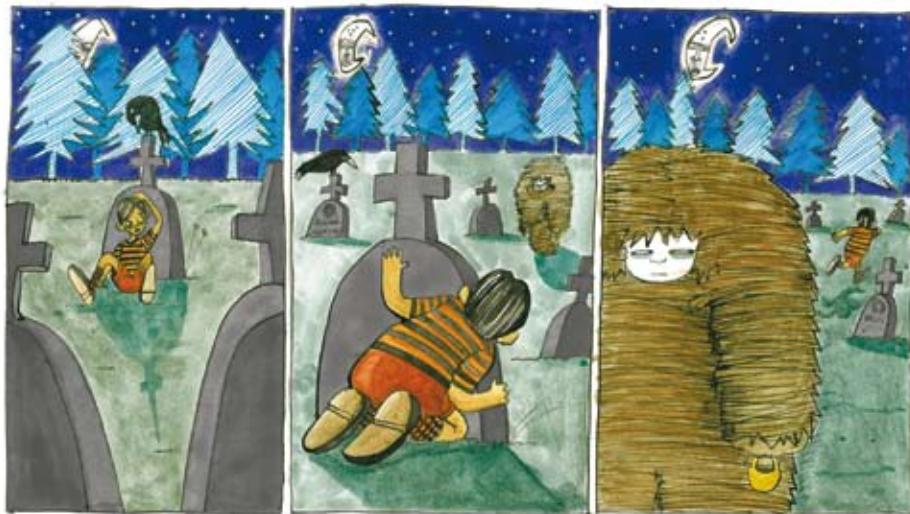


Había una vez un niño
que tenía miedo...



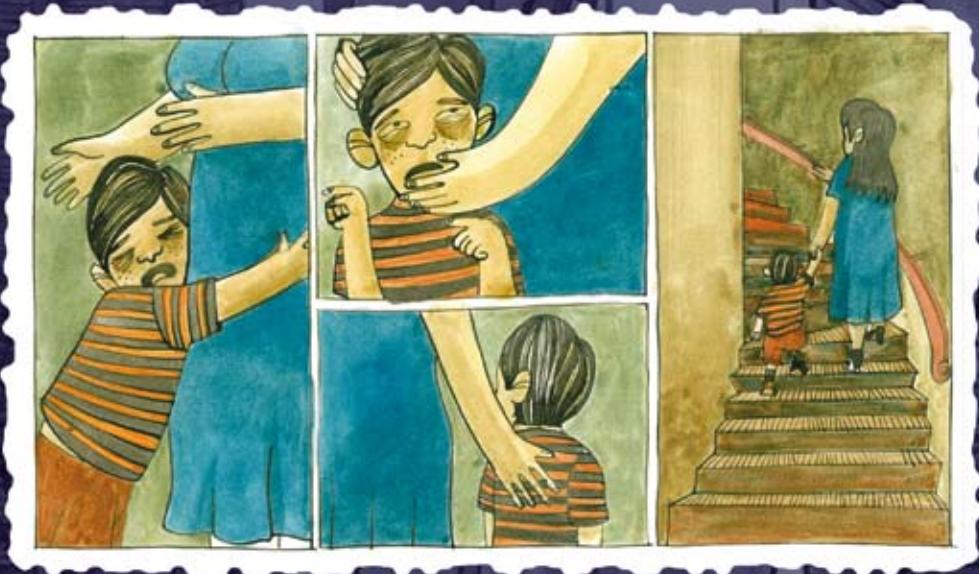


...entonces el niño fue a media noche
al cementerio y se encontró un monstruo





...entonces el niño salió corriendo y le dijo a la mamá que había encontrado un monstruo





...entonces le dijo
la mamá que eso
no era verdad.

Entonces fue
otra vez
y ya no estaba
el monstruo,
estaba tranquilo,
entonces colorín
colorado y ya
el cuento
se ha acabado.



Bestiario

Al crear un personaje para niños y niñas son muchas las preguntas acerca de aspectos visuales y anecdóticos que debemos resolver: ¿cómo es?, ¿cómo se llama?, ¿en dónde vive?, ¿estudia o trabaja? Con base en estas preguntas se concibió la actividad de creación de un animal fantástico, como un tercer momento en el desarrollo del taller diseñado para el proceso de investigación en campo.

Este juego consistía en dibujar un personaje y dotarlo con cualidades físicas y extraordinarias que serían plasmadas en una hoja de vida.

Como resultado de la actividad se recogieron 314 dibujos que nos muestran diversos personajes fantásticos. Las breves historias que los acompañaban fueron clasificadas por género, y en este ejercicio resultó clara la preferencia de los niños por crear historias épicas y melodramáticas, en lugar de tragedias o comedias.



HOJA DE VIDA ANIMAL FANTÁSTICO
Autor: Uesildo Herrera R.

Información general:

- Como se llama: Uniteiquer
- Donde nació: mundo tigre
- De que sexo es: Masculino
- ¿Dónde vive?: mundo tigre
- ¿Cuántos años tiene?: 75

Características físicas:

- ¿Como se ve?: A blanco y negro
- ¿Que come?: perros

Cualidades fantásticas:

- ¿Cuáles son sus poderes?: tiene de todos los países
- ¿Cómo hace para demostrar los poderes?: peleando
- ¿Contra quien lucha?: kiawata princes ceris ieticho
- ¿Quiénes son sus amigos?: kiawata vacontavega
- ¿Como se detesta?: con el agua

Ahora cuéntanos una historia que haya vivido este animal fantástico:

Mi animal estuvo en una batalla con un animal fantástico y como siempre gana



Hemos seleccionado algunos dibujos e historias, que transcribimos literalmente, con la intención de que usted descubra las características de aquellos animales fantásticos, esperamos que le sirvan de fuente de inspiración para la creación, diseño y producción de personajes y contenidos dirigidos a la infancia.

De igual manera, lo invitamos a conocer y admirar las 314 creaciones disponibles en el CD multimedia que complementa este documento.

Épica

Los niños mostraron una marcada tendencia a inventar narraciones de corte épico, que se caracterizaron por la inclusión de temas como la protección del medio ambiente, la solución de problemas, la defensa de la vida, la justicia, la salvación del planeta y la humanidad, el amor y la competencia entre diferentes seres.

Guardianes del ambiente

Para empezar, conozcamos a Vaca Neitos, quien se inclina por la protección del bosque y de los animales. Al personaje se le atribuyen emociones positivas, y en los poderes que le permiten realizar sus propósitos se reconoce la influencia del dragón como un referente mediático.

Vaca Neitos

"Mi animal fantástico cuando nació nadie lo quería porque decían que era un fenómeno un día los humanos vinieron al bosque a talar los arboles y capturar a los animales entonces a él le dio tanta rabia que descubrió sus poderes y con sus poderes luchó para salvar el bosque de los humanos que estaban talando los arboles y capturaron los animales y desde que salvo el bosque los animales le dejaron de decir fenómeno y el fue el defensor del bosque".



Silvio - Cartagena

Vaca Neitos nació en un bosque, es de sexo macho, vive en el Mundo Nuevo y tiene 20 años. No se viste, come verduras. Sus poderes son lanzar fuego, volar y todos los que nadie se puede imaginar, los usa cuando ve que un humano está maltratando a un animal. Lucha contra las personas malas, y los animales son sus aliados. Se debilita cuando tiene mucha energía.

El Paisaje Fantástico

"La historia que vivió mi paisaje fue cuando estaba sucio y se iba a bañar con la lluvia y salió un arco iris de colores y detuvo la lluvia y el paisaje no se bañó".



Ferney Guillermo - Puerto Carreño

El Paisaje Fantástico representa un grupo de creaciones en las que los niños se inclinan por dibujar paisajes naturales con cualidades fantásticas³ que utilizan para protegerse.

El personaje no es un animal sino un paisaje; en las historias se desarrollan situaciones poco conflictivas y son escasas las relaciones entre personajes.

El Paisaje Fantástico nació en el agua, vive en un planeta llamado Criptón, es de sexo masculino y tiene 200 años, se viste de rojo y morado, come hierbas mágicas. Su poder es volar por las nubes, y así luchará contra el paisaje débil. Sus amigos son el tigre volador y la pantera rápida. Se debilita cuando no come.

3 Estas creaciones predominan en los talleres realizados en Puerto Carreño, Vichada.

Otras historias narran batallas en las que el animal fantástico resulta victorioso. Paur, por ejemplo, se muestra como protector de los árboles. Sus características son positivas, es un personaje "bueno" que lucha contra los "malos" o los "enemigos" y gracias a sus poderes se convierte en héroe.

Paur

Paur nació en la escuela y vive en los árboles, su sexo es masculino y femenino, tiene 150 años y usa un vestido con hojas. Come animales y semillas. Sus poderes son rayos, agua, viento y fuego. Con toda su fuerza lucha contra los malos humanos. Sus amigos son los humanos y los árboles y se debilita cuando lo golpean entre el ala.

"Un día en el bosque él iba volando pero miró con sus ojos rayos a un enemigo muy grande que destruía los árboles y desde lo alto le arrojó rayos y el monstruo malvado le arrojó trozos de rocas y paur le respondió agua y le derrotó".



Edilson Enrique - Leticia

Se le tiene la solución

Algunos animales fantásticos fueron concebidos como héroes por su capacidad de resolver los problemas que aquejan a las comunidades. La historia de Perris cuenta que existen dificultades en una ciudad, sin embargo se deja a la imaginación la naturaleza del conflicto. La autora se preocupa e incorpora el sentimiento del amor para arreglar el escenario fantástico en el cual ubica su historia. El dibujo tiene características convencionales de la ilustración infantil por su parecido con los muñecos de peluche.

Perris

"Perris vivirá una gran historia como arreglar una gran ciudad de chocolate y arreglar sus problemas".



Elena - Leticia

Perris nació en el Mundo Fantástico, es de los dos sexos, todavía no se sabe dónde vive y tiene 9 años. Se viste con corazones y moños, come vegetales y pollo. Su poder es lanzar corazones de fuego y lo demuestra con amor. No lucha contra nadie, no tiene amigos y se debilita con los golpes.

Protectores de la vida

Dentro de este grupo ubicamos la historia fabulada de El Pájaro Loco, cuyo protagonista es un animal que ve alterada su cotidianidad por el ataque de un cazador, hasta que la solidaridad de otros animales lo ayuda a superar la dificultad.

El Pájaro Loco

"Había una vez un canario que estaba volando y un cazador le estaba disparando él se asusto pero siguió corriendo sin importarle nada, voló con su mayor capacidad y rapidez para que no lo alcanzara el cazador, el canario pidió ayuda a los otros animales para que lo ayudaran con el cazador que lo estaba persiguiendo".



Juan Camilo - Bucaramanga

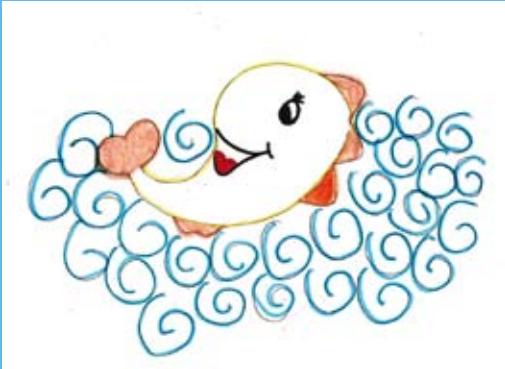
El Pájaro Loco nació en un canario y vive en los pinos más largos, es de sexo masculino y tiene 3 años, se viste bien elegante y le gusta comer lombrices. Su poder es talar los árboles cuando lo molestan sus enemigos. Es amigo de los canarios y se vuelve débil con la lluvia y las tormentas.

En otras narraciones la venganza restituye la felicidad. Pez Fantástico es un animal aparentemente "bueno", que debe librar una batalla contra los tiburones para vengar el ataque del que fueron víctimas sus amigos. En su historia se encuentran emociones como la amistad y la furia.

Pez Fantástico

Pez Fantástico nació y vive en el lago ardiente, su sexo es femenino, tiene 25 años y viste un traje de lucha. Come insectos. Sus poderes son espinas, burbujas, aletas y lanzar corazones; pelea contra los tiburones. Sus amigos son los peces y se debilita cuando le tiran fuego.

"Este animal ha vivido una vida casi tranquila antes el pez fantástico era muy tranquilo, pero llegaron los tiburones y se comieron a sus amigos y por eso pez fantástico se enfureció muchísimo y comenzó la guerra, pero este pez no lo han podido derrotar hasta que pez fantástico medio derrotó a el tiburón y vivió feliz".



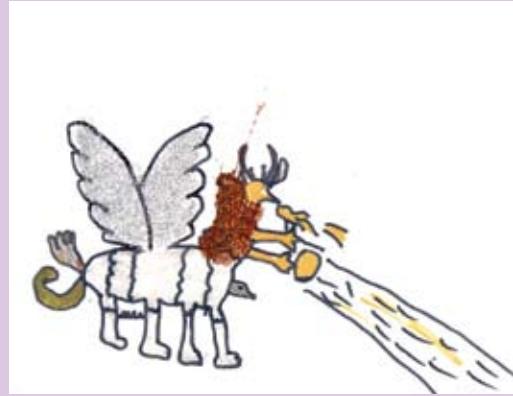
María Fernanda - Valle de Sibundoy

A luchar por la humanidad

En las narraciones se presentan situaciones relacionadas con la justicia. Los escenarios en que se desarrollan las historias son lugares maravillosos, encantados o mágicos. Cobran importancia los atributos de los personajes fantásticos, quienes cuentan con objetos mágicos y ciertas cualidades físicas como volar o arrojar fuego por la boca; estos son los poderes que les permiten librar batallas para defender a la humanidad.

Jirafa Plumosa

"Mi animal ha vivido peleando y jugando con sus amigos, un día le toco pelear por salvar su tierra y su pueblo y entonces salvó y mató al malo y pudo defender a su pueblo y vivieron felices para siempre".



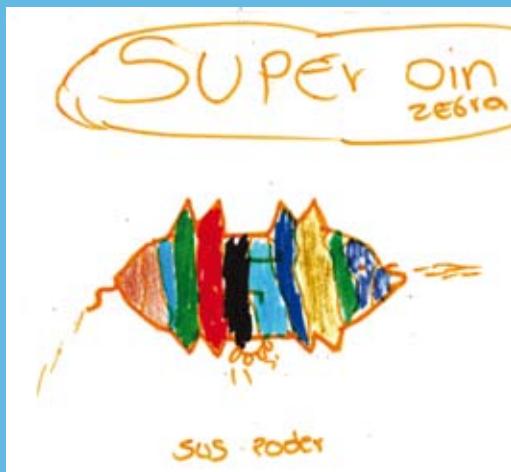
Edwin Julián - Valle de Sibundoy

Jirafa Plumosa nació en un país encantado y vive en un castillo encantado, es de los dos sexos, tiene 30 años, usa un traje de plumas y come carne. Sus poderes son la esfera mágica, saca fuego por la boca y vuela. Usa la magia para luchar contra una bestia fantástica mala. Sus amigos son las jirafas y se debilita cuando le echan agua.

En otras narraciones los niños definen a sus personajes como héroes que luchan en comunidad para triunfar en su mundo. Se destacan los poderes que se les asignan a los protagonistas.

Super Oin Oin

"Era una vez un cochizorro venia a destrozar a mundo selva, entonces los 2 héroes de mundo selva llamados Oin zebra y leovaca combatiéron a cochiperro y los dos fantásticos héroes lograron derrotar a cochiperro y salieron triunfadores y ahora son héroes de mundo selva llamados oin zebra y leovaca".



Dayron Sneyder - Cúcuta

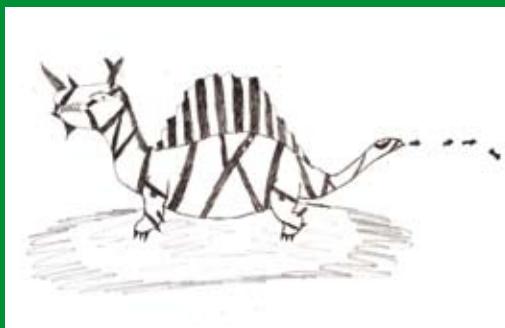
Super Oin Oin nació en Mundo Selva y vive en una guarida de oin oin, es de sexo femenino y tiene 100 años, usa un vestido como un oin zebra, come lava. Sus poderes son botar súper colazos, botar súper patadas y tirar fuego. Es muy fuerte, bota su leche y tira súper manazos, demuestra sus poderes con su famosa ubre. Lucha contra Cochiperro, es amiga de Leovaca y se debilita con el barro.

Los poderes de los animales fantásticos determinan su capacidad para enfrentar el mal. La historia de Dinoculebra muestra su interés por prepararse para la lucha. No se define concretamente el objeto de la pelea entre animales fantásticos, pero finalmente el autor gratifica al personaje vencedor por su hazaña.

Dinoculebra

Dinoculebra nació en la cordillera de los Andes, es de sexo masculino, vive en las cordilleras y tiene 900 años. Se viste con armadura, le gusta comer mastodontes y otros mamíferos, sus poderes son bolas de fuego y flechas. Dinoculebra se para en dos patas y tira la bola de fuego. Lucha contra Tanguante y Juan Permagafuego; sus amigos son Permegafuego y Megatrons, se debilita cuando se le acaban los poderes.

"Era una montaña muy bonita y oscura y dinoculebra se estaba preparando para una batalla contra mastodonte y de pronto llegó mastodonte a donde estaba dinoculebra y comenzaron a pelear los dos juntos y le dio a dinoculebra y lo debilitó y llegó dinoculebra y le lanzó su poder fantástico que se llama la bola de fuego y mató a mastodonte y todos lo felicitaron por matar al más malo de los muñecos fantásticos".



Cristhian Andrés - Armenia

En algunas narraciones los niños crean personajes inspirados en superhéroes. En Homorañil encontramos un animal fantástico con clara influencia del Hombre Araña, a quien se le incorporan elementos de la naturaleza. Este personaje vive situaciones extraordinarias o de ciencia ficción. Las acciones agresivas caracterizan su enfrentamiento con el mal. El desenlace es abierto y mueve a pensar que la historia continuará.

Homorañil

“La mejor historia fue la de una pelea que tuvo con el malvado Tontorico fue muy violenta, pero homorañil con sus violentas garras lo pudo destruir, se fue escalando las montañas y tuvo otra fantástica idea la cual hizo su mejor amiga fue la venganza ultravioleta convertible”.



Malú Yerady Restrepo - Puerto Inírida

Homorañil nació en un volcán y vive en los volcanes, su sexo es masculino y femenino, tiene 13 años, no tiene ropa. Come insectos. Sus poderes son volar, escalar, botar fuego y convertirse en ultravioleta. Por medio de una sonrisa lucha contra el malvado Tontorico. Sus amigos son Pisolandia, Patalandia y Borrolandia, y no tiene debilidades.

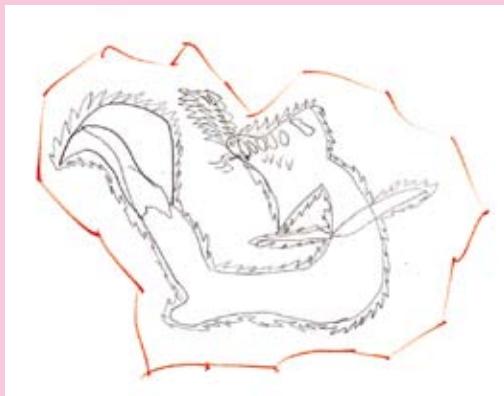
Acabemos con los humanos

En algunas creaciones los niños conciben a sus personajes como antiheroes. En el caso de Cerveza, Pan, Queso y Licor Vamos a Comerte Hoy, el relato da ideas sobre el origen del personaje; aunque no es claro el motivo del conflicto, la intención del autor es mostrar un personaje amenazante.

Cerveza, Pan, Queso y Licor Vamos a Comerte Hoy

Cerveza, Pan, Queso y Licor Vamos a Comerte Hoy nació en la selva y vive en Grecia, en un puente de palo. Es de sexo masculino y tiene 10 años, su vestido es de tela de tigre, come homjeres. Sus poderes son envenenar, volar, puyar y lanzar fuego cuando se pone bravo. Lucha contra Caberoso, sus amigos son el Gato Volador, Gadalmapez, Muchi Trioto y Ballemodigusto. Es débil si no hay homjeres.

“Había una vez una serpiente común y corriente que vivía donde un científico loco que creó un aparato para mezclar animales y luego de eso mezcló una serpiente, un ave y un tiburón y desde este día todos han visto a este cerveza amenazando a todos los hombres y mujeres”.



Edwin - Cúcuta

En Calavera con Cuernos y Plumas encontramos un personaje que lucha por una causa fantástica y para crear su mundo mágico debe enfrentarse a la humanidad.

Calavera con Cuernos y Plumas

Calavera con Cuernos y Plumas nació en un monte y vive en un país mágico, su sexo es masculino, tiene 17 años y usa un vestido de plumas mágicas. Come gente, frutas y verduras. Su poder es matar a la gente. Por medio de la muerte lucha contra los animales mágicos. Sus amigos son los animales mágicos, se debilita si lo queman.

"Este animal ha vivido en peleas echando poderes, matando a muchas gentes, niños y la gente también se cuida se ha ido de ese pueblo y un día calavera fantástica hizo ese pueblo fantástico".



Jimmy Alexánder - Valle de Sibundoy

Otra historia representativa es la de Lion Man Tigresa Leopardo, en la cual una situación conflictiva pone en peligro al protagonista: un enemigo le quiere quitar sus poderes y cazarlo para conseguir amor, poder y dinero.

Lion Man Tigresa Leopardo

"El doctor cazador le tira una bola de veneno que le pega a su cola de serpiente y el doctor cazador le quiere quitar sus poderes, matar a Tiger man, Lion gril, su esposa y compañera y gepardo man, el cazador quiere volverse famoso cazando a Lion man, para casarse con la doctora cazadora volviéndose rico y muy malo".



Diego Fernando - San Andrés Islas

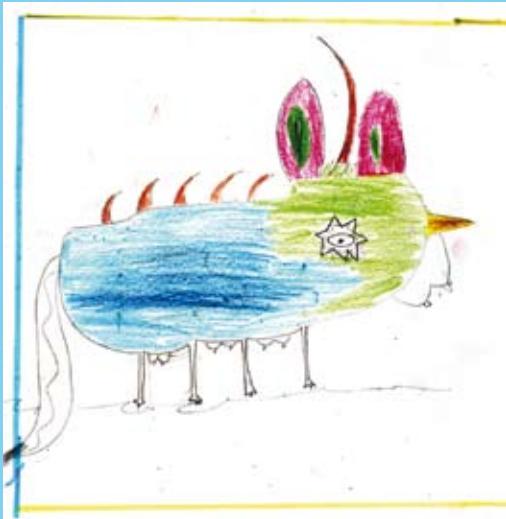
Lion Man Tigresa Leopardo nació y vive en la selva de África, es de sexo masculino y tiene 27 años, tiene un traje estirable, cinturón de serpiente y guantes, le gusta comer cebras, búfalos, caballos y venados. Sus poderes son estirarse, picar con su cola, volar y sacar las garras; los usa cuando se pone en posición de ataque, lucha contra el cazador Esteban. Sus amigos son Tigerman, Lion Girl y Gepardoman, y se debilita cuando le tiran bolas de veneno.

Otra tendencia muestra dificultades en las relaciones entre personajes. La Bestia con 8 Tetas es atacada y se defiende. Su reacción provoca la muerte de los animales agresores, que carecen de poderes.

La Bestia con 8 Tetas

La Bestia con 8 Tetas nació en un mundo muy lejano y vive en un espacio muy hermoso, su sexo es masculino y femenino, está vestida con un pantalón, camisa, medias y zapatos. Come hierba, agua y mucho arroz. Sus poderes son sacar fuego por la boca y chuzar. Cuando la molestan lucha contra muchos animales, su amigo es la bestia más fuerte y se debilita cuando otros animales le arrojan fuego.

“Una vez cuando estaba muy tranquilo comiendo y lo empezaron a molestar él se puso muy furioso y empezó a tirar fuego por la cola y empezó a chuzar con los chuzos que tiene en la espalda y uno en la frente, como los animales no tenían poderes la bestia con 8 tetas los mató”.



Angie Alejandra - Valle de Sibundoy

Ganas porque ganas

Y finalmente, encontramos historias que no desarrollan mayores conflictos, pero cuyos personajes demuestran una imperiosa necesidad de ganar. Ser el mejor es una de las tendencias por las que se inclinan los niños.

Un perro con Piernas Mágicas

“Erase un vez un perro con piernas mágicas que corría mucho y le ganaba a todos sus amigos era el mejor. Ellos también eran poderosos y tenían diferentes poderes y todos eran los mejores animales, pero el más poderoso era el perro”.



Katerine Cristo - Bogotá

Un Perro con Piernas Mágicas nació en el zoológico y vive en Bogotá, su sexo es femenino, tiene 19 años, tiene ropa gomela, come purina. Su poder es la magia de sus patas. Por medio del brillo y la rapidez de sus patas lucha contra el león y la jirafa. Sus amigos son el rinoceronte, el caballo y el canguro, y se debilita cuando no come.



Melodrama

Las historias desarrollan temáticas inspiradas en la realidad: la estabilidad representada en el matrimonio y la procreación, los temores infantiles, el maltrato intrafamiliar, la solución de conflictos, la competencia y la idea de ganar, y la expresión de sentimientos. Los personajes suelen recobrar la felicidad tras padecer diversos sufrimientos, como el provocado por la pérdida de un ser querido.

Se destacan las alusiones a la cotidianidad infantil, por ejemplo acciones como jugar, aprender, salir de compras, participar en eventos deportivos, huir de la autoridad y defenderse. Entre los escenarios se incluyen algunos propios de la vida infantil, como la casa familiar, y otros como el bosque, donde los niños imaginan vivir.

La pérdida

Las narraciones con conflictos de separación tienen como elemento común la presencia de personajes protectores que con sus acciones ayudan a mitigar las penas.

La creadora de Misty convierte al animal fantástico en su amiga imaginaria. Misty fue abandonada por sus padres, pero ha encontrado una amiga a quien puede hacer feliz con la ayuda de sus capacidades maravillosas.

Misty

Misty nació en América, vive en Estados Unidos, es de sexo femenino y tiene 10 años. Se viste con su piel blanca, come pastel y hojas de árbol. Puede volar hacia las nubes, luchando contra el viento.

Sus amigos son Lima Youssef y Wafa, se debilita si se le pierden las alas.

“Era una bebe y la separaron de sus padres y ha vivido sola yo soy su mejor amiga y me lleva hacia las nubes volando y me protege siempre adora el cielo y las nubes”.



Lina - San Andrés Islas

Daniel el Mega Fuerte

"La mamá de Daniel había muerto y Daniel se puso muy triste porque se le había muerto la mamá entonces un día se encontró a unos amigos muy chéveres con él, pero lo más bueno de esta historia es que ellos compartían muchas cosas como jugar y aprender".



Daniela - Armenia

Daniel el Mega Fuerte nació en Júpiter, vive en una cuevita muy oscura y alegre, es de sexo masculino y tiene 970 años. Se viste muy cachaco con su ropa limpia, come toda clase de frutas. Sus poderes son arrojar rayos y convertirse en flecha; cuando tiene rabia lucha contra el pez volador. Sus amigos son Andrés el Animal Fantástico y Juan el Superimegafantástico, se debilita cuando usan contra él poderes que no conoce.

Un ejemplo interesante de la inclusión de situaciones de la vida cotidiana infantil es el de Daniel el Mega Fuerte, quien juega y aprende en compañía de sus amigos. Estas actividades permiten evadir momentos de tristeza y fortalecer actitudes como la solidaridad.

Encontramos narraciones en las que el trabajo en grupo y la unión familiar son factores clave para la superación de los conflictos y la búsqueda de la felicidad. En la historia de Fernando, además, se destaca la precisa definición del escenario: "la chagra" (terreno de cultivo para los indígenas), y el misterio que encierra la aparición de un ser extraordinario, "duende", quien cumple la función de antagonista.

Fernando

Fernando nació en el agua y vive en la tierra, su sexo es masculino, tiene 8 años y su vestido es una carapa. Come vacas y pasto. Lucha con rabia contra tiburón; sus amigos son los pescados y se debilita cuando se enferma.

"Había una vez un señor que salió a la chagra y en el profundo monte vivía un duende y el señor no sabía y el duende le hizo perder al señor y la mujer se preocupó porque el señor no llegaba a la casa y los hijos y la mamá salieron a buscarlos y lo encontraron y regresaron a la casa y vivieron felices para siempre".



Deisy Carmenza - Leticia

También aparecen protagonistas en situaciones de venganza, por motivos personales. Las emociones cobran fuerza, dan paso a sentimientos como la furia y desembocan en el enfrentamiento y la victoria.

Bucavaceca

Bucavaceca nació en el mundo de los animales y los seres humanos, vive en los montes, es de sexo femenino y tiene 2 años. Se viste con medias de caballo, tiene cachos de cabra y come purina y pasto. Su poder es tener pies de caballo, y los usa cuando lo hacen enfurecer. Lucha contra los que quieren comérselo; sus amigos son las personas y otros animales, se debilita cuando se quita los dientes.

"Erase una vez él estaba chiquito le mataron la mamá y él se puso muy furioso porque el vio como murió y entonces venían a matarlo y el corrió, en un instante se le pasó por la cabeza la furia que sintió y se enfureció y demostró todos sus poderes, pudiendo derrotar a sus oponentes y colorín colorado este cuento se ha acabado".



Dilan José - Cúcuta

Un matrimonio feliz

En estas creaciones encontramos elementos clásicos del melodrama, muestran cómo se construye la felicidad a partir del matrimonio y la procreación. En el relato de Toro Feroz no se desarrolla un conflicto específico, pero se describe la importancia del nacimiento de los hijos y la proyección de una vida feliz.

Toro Feroz

"Había una vez una vaca llamada Flor y su esposo toro llamado Felipe y de pronto Flor salió embarazada y nació el Toro Feroz y pasaron unos meses y fue creciendo el Toro hasta que tuvo su mujer María y tuvieron muchos hijos y pasaron unos 10 años y nacieron sus hijos y fueron felices para siempre".



Yelissa - Cartagena

Toro Feroz tiene 12 años, nació en una finca y vive en una finca, es de sexo hombre, se viste de forma normal, come yerbas y frutas. Su poder es cornear a la gente. Lucha contra las personas, es amigo de la vaca y el caballo y se debilita si lo matan.

En otros casos es más concretamente el amor el motivo de encuentro de los personajes, quienes finalmente se casan y tienen hijos. En la historia de Animal Hombre Rayo el conflicto resulta de la imperiosa necesidad de convertirse en un ser parecido al amado.

Animal Hombre Rayo

Animal Hombre Rayo nació en el mundo Razo, vive en Rax, es de sexo masculino y tiene 21 años, usa un vestido normal y come electricidad. Sus poderes son los rayos y correr rápido, y los usa en la lucha contra sus enemigos. Sus amigos son Traki y Maik, y no tiene ninguna debilidad.

“Él es un fantástico monstruo y él se convirtió cuando cayó un meteorito, convirtiéndose en súper rayo corre muy rápido y su papá era uno de ellos también, entonces él se enamoró de una raya y se casaron y tuvieron un hijo llamado rayo”.



Nino Jean Pier - Leticia

Qué manera de querer...

El maltrato infantil es representado en la historia de Baca Cuerno de Gallina mediante la figura de una madre castigadora que convierte a su hijo en un ser malvado; sin embargo, el tiempo cambia el atributo del mal por el bien y conduce a un final feliz.

Baca Cuerno de Gallina

“Había una vez que la mamá era mala y lo cogía lo tiraba y le pegaba por eso un día de repente se le apareció un fantasma en el camino cuando de repente aparecía que él era un monstruo cuando se volvió malo y después de mil años se hizo bueno”.



Marco Tulio - Valle de Sinbunday

Baca Cuerno de Gallina nació en el monte del duende y vive en el bosque encantado, su sexo es masculino y femenino, tiene 19 años y se viste con un emplumado. Come niños animales. Sus poderes son las yamas jenquidama. Cuando lucha contra una bestia se saca cosas de la mano. Sus amigos son los cocodrilos, se debilita con una piedra.

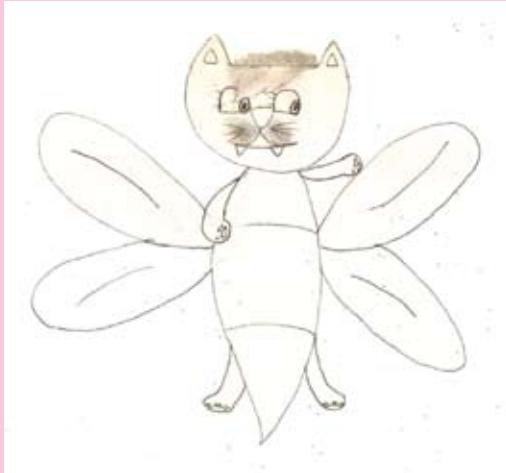
La unión hace la fuerza

En estas historias es evidente el afán por ganar y salir victorioso. El entrenamiento permite triunfar, y es importante la motivación de contar con amigos que celebren la victoria del protagonista.

Catliga

Catliga nació y vive en África, su sexo es femenino, tiene 4 años, no se viste y come ratones. Su poder es cambiar de forma cuando dice el nombre de aquello en lo que quiere convertirse. Lucha contra los malos y sus enemigos; sus amigos son el leopardo con cola y Guri, se debilita cuando la atacan.

"Había una vez un animal fantástico que se llamaba catliga tenía tantos amigos como enemigos; practicaba con sus amigos en luchas, hasta un día luchó con su enemigo, luchó tanto, que se debilitó, un día los atacó y ganando todos aplaudieron, agradeciendo quedaron felices y seguro él estaba feliz porque ya no tenía enemigos".



María Catalina - Girón

Margarita la Porrista triunfa con la ayuda de un aliado que la entrena, pero después la tranquilidad es alterada por algunos problemas. El final de la historia es abierto.

Margarita la Porrista

"La historia de una ave cantándole a un ducan, ese ducan le enseñó a bailar y se hizo tan famosa que llegó a la participación de la nacional ganando medalla de oro, y cada vez ganando más medallas de una, hasta que tuvo que pasar por muchos problemas en el bosque".



Shadia - San Andrés Islas

Margarita la Porrista nació en una mata de una oruga, su sexo es femenino, vive en un árbol y tiene 8 años, se viste con una blusa de mangas largas y falda. Sus poderes provienen de comer hojas. Por medio de su baile de porras lucha contra todos sus enemigos. Sus amigos son la abeja, el ducan y la paloma; se debilita con el ruido de un tambor.

Casos de la vida real

Encontramos melodramas en los que además de luchar y ganar, los personajes realizan acciones cotidianas, como salir de compras.

Hiawata

Hiawata nació en la Súper Ciudad y vive en Súper Río, es de sexo femenino y tiene 10 años, se viste relajada y cómoda; come frutas, verduras, proteína y carne. Sus poderes son saberlo todo, tener fuerza y volar, y los utiliza para pegar duro y conocer el malvado plan. Lucha contra Cerdís, y sus amigos son Princesita, Superman y Vaoutobeja. A ella nada la debilita.

"Hiawata (el super heroe) se va de compras y se encuentra con cerdis y pelean y le gana a cerdis tambien compra todo el mercado".



Daniela - Medellín

Me quiere, no me quiere...

Un tema de gran importancia en las relaciones infantiles es la expresión de sentimientos. En las historias podemos encontrar el caso de Perrosaurio, quien comprende la importancia de las relaciones de amistad, decide pedir disculpas después de un enfrentamiento y así encuentra la felicidad.

Perrosaurio

"Una vez se puso a pelear con sus amigos y después se arrepintió y fue donde sus amigos y les dijo hola amigos me perdonan?, si pero no lo vuelvas a hacer y vivieron felices para toda la vida y colorin colorado este cuento se acabo".



Daniela - Armenia

Perrosaurio nació en la selva, es de sexo miti miti, tiene 8 años. Se viste regular, come de todo, tiene todos los poderes y los demuestra agachando la cabeza. Lucha contra todos los animales y es amiga de los animales de la selva, se debilita cuando se cansa.



Tragedia

La mayoría de las historias trágicas tienen en común presentar la muerte del protagonista o de un ser querido. Describen los rasgos emocionales de los personajes, que con frecuencia expresan sentimientos de tristeza. Algunos de ellos son abandonados o rechazados debido a sus características físicas.

Las narraciones no ofrecen mucha información, a menudo se limitan a describir al personaje o algún acontecimiento, como el momento de la muerte, pero no explican los conflictos y algunas resultan confusas.



Los héroes también mueren

En términos generales el protagonista es un ser que lucha con gran valentía, sin embargo la tragedia se manifiesta a través de la derrota y la muerte. En las historias de Cobra y Serdo Taotico no se desarrolla un conflicto, apenas se describen los personajes y se alude a su derrota.

Cobra

Cobra nació en Boyacá y vive en una cueva, es del sexo del dragón y tiene 20 años, se viste de color rojo y le gusta comer carne. Su poder es arrojar candela cuando abre la boca. Lucha contra las personas; sus amigos son sus amos y se debilita cuando no come nada.

"La historia es que dragón cobra fue valiente en la guerra, pero lo mataron".



Héiber - Puerto Carreño



Serdo Taotico

Serdo Taotico nació en Cerdo Antioquia y vive en Cerdo Medellín, su sexo es marrano, tiene 50.10 años, su vestido es rojo y verde. Come hormigas. Sus poderes son la súper visión, su cola y amor que mata. Diciendo oin lucha contra otros animales. Sus amigos son las hormigas, se debilita con lo limpio.

"El se murió contra súper limpio el cerdo malo".



Daniel - Medellín

También encontramos narraciones con una estructura más compleja. Ipermega Salvavidas es un personaje que lucha contra sus enemigos, e incluso contra su mejor amigo, para conseguir el amor de una mujer y salvar la Tierra. Aunque consigue su objetivo, el desenlace de la historia es trágico, pues es atacado por nuevos personajes que le impiden ser feliz y disfrutar el amor.

Ipermega Salvavidas

Ipermega salvavidas nació en Golocilandia, vive en Golocinandos, es de sexo masculino y tiene 5.456 años. Se viste con piel de caballo y come vegetales para ser fuerte. Su poder es salvar a las personas de la muerte, puede hacerlo por las noches o de día, pero debe ser muy discreto. Lucha contra Dinoculebra, sus amigos son Elástico y Mastodonte; es débil cuando le pegan en su parte débil.

"Una vez este animal tuvo una batalla contra dinoculebra y contra mastodonte y contra su mejor amigo elástico por una mujer muy bonita llamada Ipermega fresita y salvó la tierra y se quedó con su amor platónico, después se mudó porque vinieron unos extraterrestres y lo mataron por proteger a su amor platónico".



Andrés Felipe - Armenia



Otro tema es el desconocimiento de un determinado lugar, el protagonista enfrenta peligros y el desenlace es la muerte.

Águila

"Había una vez un águila que vivía en una montaña muy lejana y se fue para la sabana y lo mataron".



Sergio - Puerto Carreño

Águila nació en un nido y vive en las montañas, es de sexo masculino y tiene 6 años. Se viste de plumas, come carne y otros animales, su poder es luchar con sus garras contra los pájaros. Sus amigos son los góndor y se debilita cuando no se alimenta.

También se utiliza como recurso temático la muerte de un personaje debido a una enfermedad y la desprotección de sus hijos.

Chonco Fuerte

Chonco Fuerte nació en África, es de sexo masculino, vive en una casita de madera y tiene 8 años. Se viste con ropa de paro, se alimenta con comida cocinada, sus poderes son correr, caminar y morder. Lucha contra las personas, sus amigos son los animales y se debilita cuando no come mucho.

"Hace mucho tiempo un chonco llamado laqui meidys se murió cuando nacieron sus bebés por que tenía quiansa [cáncer] en las tetas y los bebés se murieron en la casita se murieron de hambre".



Lisa - San Andrés Islas



Y finalmente, encontramos historias que convierten la tragedia en comedia, pues el protagonista muere, pero muere alegre.

Cuerpoerpino

Cuerpoerpino nació en un nuevo y vive en el monte, es de sexo femenino y tiene 25 años. Se viste con erpina y come lleva, sus poderes son sus músculos. Sus amigos son los tigres, y lucha contra el perro, el gato y la pantera. Se debilita peleando.

"Había un cuerpoerpino y tenía amigos pero los amigos no lo querían, él siguió alegre pero latina que se murió pero se murió alegre".



Bernardino - San Basilio de Palenque

El silencio de la tumba

El protagonista experimenta emociones como la tristeza provocada por la muerte de un ser querido. No se relatan con detalle las causas de la tragedia, pero la percepción es de un personaje extraordinario con vivos sentimientos.

La Mujer Maravilla

"Su historia es cuando se murió su muñeco y ella estaba triste y lo tuvo que enterrar".



Yolibry - San Andrés Islas

La Mujer Maravilla nació en Chila, vive en Aleja, es de sexo femenino y tiene 12 años. Se viste de color verde, come zanahoria, su poder es la fuerza y cuando muere alguien usa su fuerza contra las personas malas. Es enemiga de Liza Kimmeshi y se debilita cuando está en un lugar oscuro.

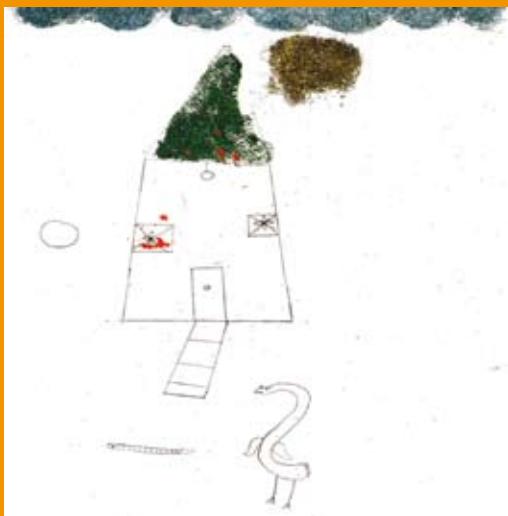
Yo soy el más malo

Culebra representa la tendencia a crear personajes con características negativas o antagonicas. Su creadora propone un conflicto en el que el animal fantástico mata de forma violenta a un ser frente a sus hijos; sin embargo, en el desenlace la vida del personaje da un giro, pues se casa y tiene hijos. El final queda abierto.

Culebra

Culebra nació en Medellín y vive en el barrio Fel, tiene 4 años, se viste con camisa verde y come humanos. Su poder es picar. Lucha contra las otras culebras, es amiga de las ratas y se debilita cuando le da fiebre.

"Era una culebra tan mala de esas que volaban y tiraban veneno y un día le tiró veneno a un perro y el perro se murió y la culebra se fue a picarle a un gato que tenía un hijo y una hija y la culebra la mató al frente de los hijos y la culebra se fue y se casó y tuvo dos hijas".



Marcela - Istmina

El patito feo

Se realizaron historias cuyo protagonista es rechazado por su aspecto físico. En el relato de El Mector el rechazo proviene de sus padres, quienes lo abandonan. Finalmente el protagonista es acogido en otro hogar, pero él descubre que quienes lo acogieron no son sus verdaderos padres.

El Mector

"Él nació en una familia de dragones y el dragoncito como no le salía cola, ni cachos, ni tampoco fuego creyeron que no era dragón y lo dejaron en una manada de tigres, y los tigres cuando lo vieron asombrados que no tenía rayas lo tuvieron un tiempo, el dragón creció y le dijo ustedes no son mi padres".



Daniel Eduardo - Bogotá

El Mector vive en la parte más oscura, es de sexo masculino y tiene 120 años. Se viste con piel de tigre y cola de cebra, come carne, tiene la capacidad de absorber los poderes de los demás y la usa acercándose suavemente. Lucha contra el caballo del rey y no tiene amigos. Se debilita cuando le quitan sus poderes.

En Abril apreciamos la historia de un animal fantástico que es sometido a un tratamiento para obtener poderes, pero que se decepciona ante el engaño de quienes consideraba sus amigos.

Abril

Abril nació en Feillitopia, su sexo es femenino, tiene 10 años y tiene ropa normal, come plantas y animales pequeños. Su poder es matar con los ojos. Cuando se quita las gafas lucha contra sus padres. Sus amigos son del mar y se debilita cuando mira al cielo.

"Una vez los padres de la mariposa la inyectaron para que tuviera poderes, pero al padre le pusieron mucho que podríamos matarlo. Cuando creció él se dio cuenta que sus amigos habían metido 30 años a la cárcel por querer matarlo. La mariposa se dio cuenta que no quería seguir viviendo con ellos y se fue de su casa y se fue a donde una amiga que le propuso que se fuera a vivir con ella desde ese momento él quiere matar a los padres".



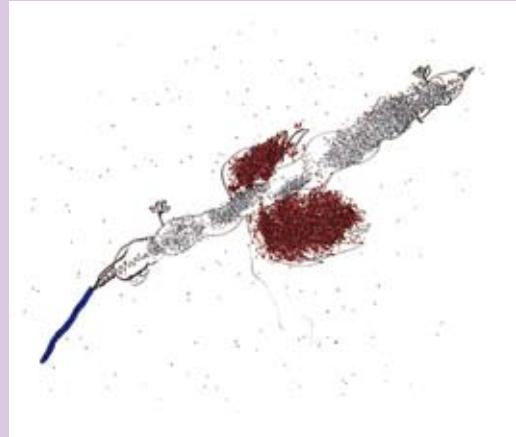
María de los Ángeles - Silvia



Otro caso de rechazo lo representa Niro Boldan, esta vez por no parecerse a otros animales.

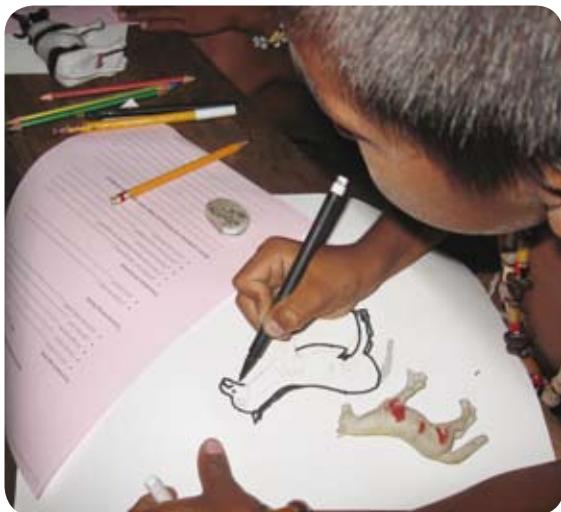
Niro Boldan

"Era un huevo que estaba en una cueva parado y estaba con una serpiente, un pato, con una ballena y una paloma por eso lo echaron porque no se parecía a ninguno".



Sofía - Bogotá

Niro Boldan nació en una cueva, vive en un volcán, es de sexo macho y tiene 240 años. Tiene un vestido dorado y su saco es rojo, come fuego para comer aire, sus poderes son el aire, los dientes, los ojos de ballena, volar y la rapidez, y los demuestra comiendo. Lucha contra El Mector, y sus mejores amigos son los juguetes, una roca y un tomate. Se debilita si le tocan el ala.



Comedia

La estructura narrativa que prima en las composiciones es de carácter descriptivo. Los niños presentan a sus personajes en entornos cotidianos y tranquilos en donde realizan actividades corrientes como jugar, hacer oficios domésticos, ir de compras, visitar amigos y burlarse de alguien.

Los personajes se caracterizan por ser “buenos” y “felices”; si bien a todos se les asignan determinados poderes, estos no son muy relevantes en el desarrollo de la historia. El humor puede ser el resultado de una situación de torpeza o fragilidad.

La tendencia en las comedias infantiles es presentar diversas maneras de construir la amistad. La mayoría de historias presentan a los personajes en situaciones de juego.

Los niños emplean como recurso humorístico la descripción de gestos y situaciones que pueden resultar graciosas al imaginar la escena.

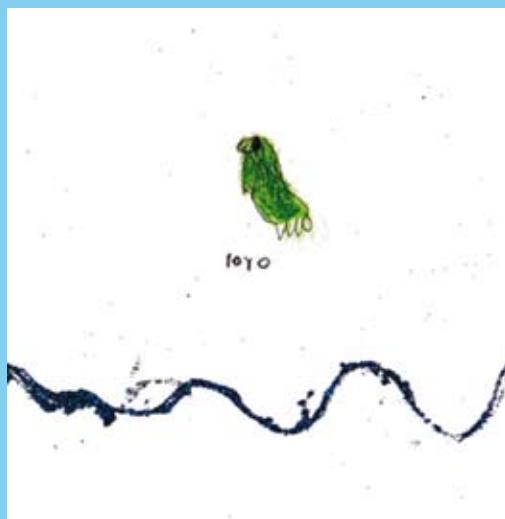
Una luz brillando en la oscuridad

La vida cotidiana se basa en construir relaciones afectivas, y qué mejor si se entablan lazos de amistad entre niños. La historia de Loro refleja la importancia del encuentro y la posibilidad de realizar actividades que hagan la vida feliz.

Loro

Loro es de sexo masculino, tiene 8 años, nació y vive en Palenque. Se viste de verde, come frutas, su poder es gritar con fuerza y lo demuestra gritando. Lucha contra la culebra, el gallo y la pata; es amigo del burro, la gallina, el pato y el pollito. Se debilita cuando se le acaban los poderes.

“Era una vez que el loro estaba comiendo sus frutas y llegaron sus amigos a visitarlo y el loro dejó de comer para el chistiar con ellos y ellos chistieron y después ellos salieron a visitar a los demás amigos de ellos llegaron a su casa y el amigo estaba en la calle”.



Silvia - San Basilio de Palenque

En Lagartija encontramos una historia que representa la necesidad de la amistad. Aquí la estrategia empleada para hacer amigos es simpática y poco común, pues la acción de pegarle a alguien y luego pedirle disculpas resulta adecuada para conseguir el objetivo.

Lagartija

Lagartija nació en la selva, es de sexo masculino, vive en huecos y tiene 10 años. Se viste de varios colores, come moscas, no tiene enemigos las pulgas, el puerco y las águilas. Se debilita cuando le pegan.

"Había una vez una lagartija que andaba paseando, cuando le pegaron con una piedra en la cabeza, cuando despertó, una hormiga estaba y le pidió disculpas por pegarle con la piedra porque estaba jugando solo porque no tenía amigos y la lagartija le dijo: ¿quiere ser mi amigo? y la hormiga respondió pero claro que sí, vamos a jugar y todos los días la buscaba para jugar a la pelota y nunca peleaban eran buenas amigas. Fin".



Johan Steinner - Buenaventura

Nada me sale

La vida infantil tiene muchos tropiezos. Saraloí representa un episodio de juego en el cual la torpeza que podría ser objeto de tragedia es convertida en motivo de gracia y felicidad.

Saraloí

Saraloí nació en Bucaramanga y vive en Colombia, es de sexo femenino y tiene 10 años. Se viste con un buzo, come pasto y otras cosas. Cuando siente rabia demuestra sus poderes con las alas y las piernas. Lucha contra un cobo, y es amigo de la señora Cotorina y del señor Juan. Se debilita cuando se pone triste y le pegan.

"Que un día hacía mucho frío y estaban en la nieve y estábamos jugando a las escondidas un día nos resbalamos en una deslizada y casi que me pego con un poste y el animal fantástico se puso feliz y todos llegaron felices a sus casas".



Wafa - San Andrés Islas

Mimi-pez representa la tendencia a burlarse de formas, estilos y culturas distintas a las propias.

Mimi-pez

"Erase una vez un cabecimitad que estaba embarazada y tuvo un pequeño cabecimitad cuyo nombre era Mimi-pez, el nació en Escocia y le daba mucha risa viendo personas con falda cuadrada y como le daba tanta risa, un día se durmió y al otro día cuando se despertó obtuvo sus poderes y creció y vive todavía 4700 años en mi imaginación".



Dayana - Carmen de Viboral

Mimi-pez nació en Escocia y vive en mi imaginación, es de sexo masculino y femenino, tiene 4.700 años, se viste con faldas cuadradas y come tierra. Su poder es la alegría, y la demuestra concentrándose. Lucha contra el espejo, su mejor amiga soy yo; la debilidad de Mimi-pez es la tristeza.

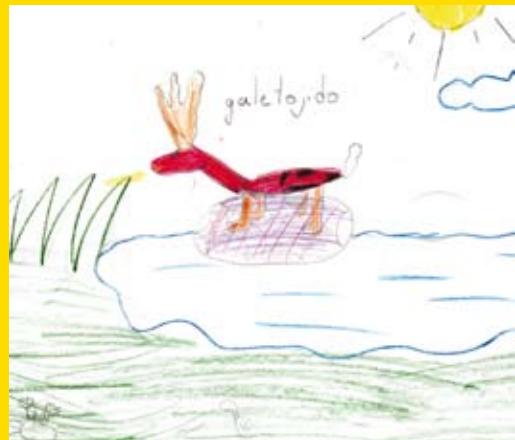
La fuerza de los débiles

Personajes como el diablo y el león, que tradicionalmente representan fuerza, son ahora transformados en seres débiles que posibilitan la gracia.

Galetojido

Galetojido nació en Rarpalandia, vive en el agua, su sexo es femenino, tiene 11 años y tiene un vestido con muchas manchas. Come pescado. Su poder es emitir luz ardiente cuando sonríe, no lucha contra nadie porque ella es amistosa. Sus amigos son todos los animales fantásticos y se debilita cuando está en un lugar oscuro.

"Una vez cuando estaba de paseo en Villa Luna, fue a pasear en la sociedad y se hizo de noche y lo atacó un león Galetojido cuenta de que estaba amaneciendo y derrotó al león. El león estaba llorando y Galetojido se disculpó y el león hizo otro amigo. Fin".



Valentina - San Andrés Islas

La historia de La Muerte representa la fragilidad del personaje.

La Muerte

La muerte nació en el monte y vive en la selva, su sexo es masculino y femenino, tiene 100 años, se viste de diablo para comer humanos. Su poder es volar y lo usa para hacer dormir a los humanos. Sus amigos son los diablos y se debilita si se queda dormido.

"Había una vez un diablo que tenía muchos poderes de hacerse invisible y cuando se hacia de noche el diablo se quedaba dormido".



Juan Pablo - Leticia

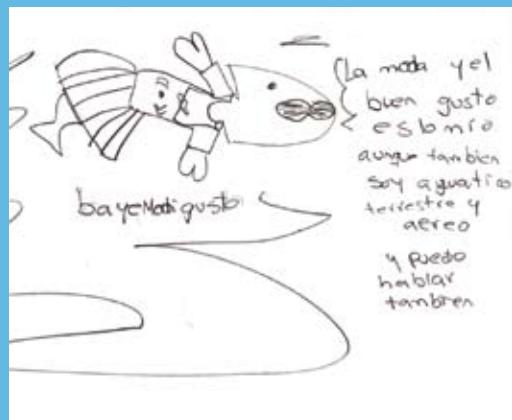
Quiero ser alguien

En algunas historias la tendencia es proyectar la vida del animal fantástico, por medio de descripciones sobre sus gustos y sus actividades cotidianas. Bayemodigusto presenta una fuerte influencia mediática, pues está basado en un personaje de la televisión infantil: Bob Esponja.

Bayemodigusto

Bayemodigusto nació y vive en el mar French, su sexo es femenino, tiene 20 años y viste a la moda. Come omelet de peces. Sus poderes son su buen gusto, su moda y hablar. Vistiéndose y hablando lucha contra Tontinfeín. Sus amigos son Gadalmapez, Muchi Muchi, Cerveza, Gato Volador y Triodo, se debilita cuando le dicen que se vista mal o cuando lo llevan al mundo antimoda.

"Bayemodigusto nació una vez en el año de la época de la moda, cuando sus padres Bayenomi y Bayi lo tuvieron, desde chiquito le gustó mucho la moda, a sus padres les gustaba mucho que él se vistiera a la moda y que tuviera buen gusto, también le compraron mucha ropa y telas para que él se diseñara su propia ropa porque a él no le gustaba casi que le compraran ropa, porque lo que pasa es que a él le gustaba ser como modista, digo ella le gustaba ser modista, entonces por eso sus padres la bautizaron Bayimodigusto, Bayi de Ballena, modi de moda, gusto de buen gusto y también es la única ballena del mar French que se puede salir del agua, esa es la historia de mi animal fantástico".



Linda Angélica - Cúcuta

Dracula es un personaje con características especiales: además de ser físicamente atractivo y fuerte, es responsable, pues realiza oficios domésticos; vive alegre porque hace parte de un grupo musical con el que se prepara para grabar y concursar. Esta historia contiene una riqueza descriptiva que podría inspirar la creación de nuevos contenidos del género.

Dracula

"Mi animal fantástico es alguien importante, es querido, es fuerte, responsable le gusta lavar su ropa, lavar los platos, cocinar, jugar, le gusta bailar, danzar y prepara música para hacer su grupo de música y grabar concursar y muchas cosas mas".



Geraldine - Tumaco

Dracula nació en Cali y vive en Tumaco, es de sexo masculino y tiene 10 años. Se viste como dueño de una empresa, come carne, pescado, camarón cangrejo y alio. Demuestra sus poderes mordiendo con sus dientes, sus manos y sus pies. Es amigo de Elizabeth, Fabio, Jean Carlos y otros seres vivos y lucha contra los malos. Se debilita cuando corre.

Por último encontramos la historia de Dragón con Cara, la cual contiene recursos narrativos interesantes. La autora inicia con la descripción del origen del personaje y lo presenta como un amigo imaginario, para terminar estableciendo una relación con él a partir del uso de algunas metáforas en las que le expresa sus sentimientos.

Dragón con Cara

Dragón con cara nació en Guatemala y vive en Ame le Gon en la finca, su sexo es masculino y femenino, tiene 18 años, usa ropa emo. Come comida chatarra. Su poder es hablar. Por medio del habla lucha contra todo animal. Sus amigos son los dragones, se debilita cuando no come ni toma agua.

"Erase una vez un dragón con cara de humano y era un animal tan raro, y solo yo sabía que él existía, nadie pero nadie lo sabía como ya lo dije. Lo triste es que se debilita si no se alimenta y lo bueno que es fuerte y bello. Colorín colorado este cuento se ha acabado... hay no puedo ser feliz sin él y el sin mí no puede ser nada, es como un bombom bum sin palo, o como el mar sin agua jajajaja y el trabajó conmigo en hacer las cosas difíciles y ayudándome a cargar cosas muy pero muy pesadas y no lo olvidaré nunca, te kiero".



Mónica - Bogotá

Huellas de seres fantásticos

Los dibujos y textos evidencian que la protección del medio ambiente, la solución de problemas, la defensa de la vida, la justicia, la salvación de la Tierra, el amor, el matrimonio y la procreación, entre otros, son aspectos de la vida que ocupan un lugar importante en la mente infantil, y aparecen en relación directa con la expresión de emociones y valores.

Por otra parte, la competencia, el poder, la falta de dinero, la muerte, el maltrato infantil, la venganza, el abandono y el rechazo aparecen como dificultades contra las cuales los héroes creados deben luchar.

Los personajes son seres extraordinarios con características positivas; la mayoría son "buenos" que luchan contra los "malos" o "enemigos". Algunos lo hacen con la ayuda de aliados, mientras otros prefieren enfrentarlos solos y resolver las diversas situaciones a través del uso de sus poderes, de su fuerza física o de objetos mágicos.



La estructura básica de la mayoría de los relatos del Bestiario está fundamentada en fuerzas que entran en pugna, hasta el punto de que la agresividad justifica el enfrentamiento. En las historias aparecen el protagonista y el antagonista como únicos personajes.

En ocasiones, como desenlace de los conflictos expresados en las historias, surgen soluciones que estabilizan la vida de los animales fantásticos, o que les devuelven la tranquilidad perdida. Tal es el caso de las situaciones en las cuales aparecen la auto-protección, la reparación de daños, la solución de problemas comunitarios, la adecuación de las ciudades, la protección de la vida, la justicia, o la posibilidad de ser incluido tras haber sido rechazado debido al aspecto físico, entre otras.

En algunos relatos los conflictos no son abordados en detalle, sino que se insinúan acontecimientos y sus desarrollos quedan abiertos a la imaginación. Los niños no requieren exponer de manera explícita todas las relaciones y situaciones narrativas.

Encontramos personajes que son fruto de una mezcla de varios animales, algunos de ellos con características humanas. Muchos de ellos se muestran valientes y protectores, y buscan una gratificación por sus hazañas, pero otros, en cambio, son amenazantes, o son presentados como víctimas y en algunos pocos casos como seres indefensos.

Las acciones de los personajes están relacionadas con aspectos de la vida cotidiana infantil, como jugar, aprender, hacer deporte, defenderse de los peligros que asechan o simplemente ir de compras.

Llama la atención que algunos animales fantásticos se convierten en amigos de otro personaje y le ayudan a sortear las dificultades. Para los niños es importante que los personajes cuenten con este tipo de acompañantes o ayudantes.

Después de la visita a este bestiario, le invitamos a propiciar oportunidades de encuentro entre usted y los niños del país para descubrirlos, encontrar soluciones y crear producciones con calidad y diversidad. ■■■

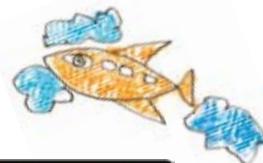


Relaciones

Un viaje alrededor de cincuenta y tres mundos

El Juego del Mundo es una actividad que, bajo la consigna de “vamos a crear un mundo nuevo”, y utilizando materiales y juguetes, les permitió a los participantes de los talleres representar y construir entornos originales y fantásticos. Los mundos así creados a menudo escenificaron los lugares donde los niños prefieren jugar, conversar, divertirse, y en general, pasarla bien. La creación del mundo culminaba con una fiesta, una celebración inventada por los niños.

Esta actividad fue la primera que se realizó en los talleres y motivó a los niños no solo a construir mundos imaginarios, sino también a ejercitar destrezas para organizarse, ponerse de acuerdo y, en fin, desarrollar juntos una idea colectiva. Recorramos entonces, a partir de este momento, algunos de estos mundos y sus procesos de creación.



SU ATENCION POR FAVOR
AJUSTEN SUS CINTURONES
A PARTIR DE ESTE MOMENTO
VIJAREMOS A MUNDOS
CREADOS POR LOS NIÑOS
DE COLOMBIA

Los mundos de los niños

De los cincuenta y tres mundos construidos por los niños hemos escogido algunos que nos pueden dar pistas sobre sus intereses y preferencias, a la vez que pueden activar la creatividad de los adultos interesados en realizar una mejor televisión. Son datos que despiertan la intuición de quienes desean, de verdad, acercarse a los niños y entender sus “códigos”. ¿En qué piensan los niños al crear un mundo nuevo? ¿Cómo interactúan entre sí?





San Andrés Islas

Un mundo para todos

A un grupo de niños de Carmen de Viboral les gusta que su mundo nuevo lleve por nombre Mundo de la Fantasía. Una vez desarrollado y construido se aprecia que es amplio y cuenta con una gran diversidad de ambientes. En el centro, dominando todo el escenario, se eleva una gran torre de veinte pisos, elaborada con listones de madera. Es una especie de observatorio en cuyo último piso, según nos dicen los niños, se encuentran “los dos jefes del mundo”, que vigilan todo lo que sucede. La torre funciona también como un centro cívico al cual acude la gente para realizar distintas actividades.

Este Mundo de la Fantasía cuenta con habitantes muy diversos, nos encontramos incluso con una comunidad indígena que vive en un barrio compuesto por un conjunto de chozas. Mientras para los adultos se ha dispuesto un barrio

exclusivo, los niños cuentan con un área propia en la cual viven, juegan y disfrutan de actividades al aire libre. Y, por supuesto, en el barrio de los niños no podía faltar una cancha de fútbol, eso sí, invadida por todo tipo de animales domésticos y salvajes y rodeada por un gran huerto de árboles frutales.

Los transportes en el Mundo de la Fantasía juegan un papel destacado, así vemos caminos, carreteras y hasta una red ferroviaria para comunicar a los habitantes de la ciudad.

El grupo juega muy concentrado y por ello logra elaborar y consolidar un mundo único. En su construcción los niños demuestran una gran preocupación por incluir espacios para cada segmento de la población, ya sean habitantes urbanos, rurales o indígenas.

Por qué un solo mundo, si pueden ser dos...

En San Andrés Islas tuvimos la oportunidad de jugar con un grupo de niños y niñas de la comunidad árabe. Inician la construcción del mundo de manera colectiva, pero al poco tiempo una niña propone: "Profe, se puede así: niños allá y nosotras acá", propuesta que es aceptada sin reservas por todos. Se crean entonces el mundo de los niños, llamado Granja Babilonio, y el de las niñas, que recibe el nombre de Islam Penthouse.

En Granja Babilonio los niños construyen un corral de forma circular, habitado por animales salvajes, que se convierte en el centro de la granja; a su alrededor se ubican las casas, los árboles y las personas.

El Islam Penthouse preparado por las niñas es un lugar de forma cuadrada, alejado y pequeño, delimitado por palos de colores. Dentro se hallan cuatro casas y algunos árboles, y afuera un pequeño corral inconcluso.

En cuanto a la manera de jugar de este grupo, hubo pocos consensos, al punto de que optaron por trabajar por separado niñas y niños, lo que condujo a la elaboración de dos mundos diferentes.

El contexto cultural musulmán permeó los dos mundos creados (de hecho uno de sus nombres fue inspirado por el islam). La rápida decisión de los niños y niñas de trabajar por separado también corresponde a los lugares que el hombre y la mujer deben conservar dentro de esta religión.



Istmina





Armenia

Por qué dos mundos, si pueden ser tres...

El mundo elaborado por un grupo de niños de Tumaco, que lleva el nombre de Barrio Rumbero, está integrado por tres sectores, uno de los cuales está en evolución, en proceso de cambio.

El primer sector, llamado La Finca, es habitado en su mayor parte por todo tipo de animales, sin distingos de ninguna clase, pues todos son bienvenidos. Es un área que cuenta con muy pocas casas, aunque en sus calles hace presencia la autoridad, representada por la policía.

El segundo sector es el Barrio Rumbero propiamente dicho, donde hay mar y muchos barcos que hacen las delicias de los niños, pues hasta se escapan de la escuela para ir a dar una vuelta en ellos. También se divisa un poblado donde se emplazan las casas y escuelas de los niños. Todo parece evidenciar una representación directa de su entorno inmediato y real, ya que Tumaco es una ciudad puerto.

El tercer sector es el Barrio Charuquero, que vive toda una transformación: era inicialmente un área peligrosa y de alto riesgo donde la presencia de borrachos, los robos, peleas y matanzas eran una constante. Cansados de esta situación, sus habitantes decidieron que debía haber un cambio, pues muchos vecinos debieron irse "desplazados" a una finca para vivir en paz. Así, quienes se quedan en el barrio comienzan a comportarse mejor y a modificar su actitud: por una parte ya no beben más, con lo cual se acaban las peleas y muertes, y por otra se vuelven más solidarios con sus vecinos, y todos se ayudan a construir sus viviendas. Al producirse esta transformación social, los habitantes deciden cambiarle el nombre a su barrio, que ahora se llama Barrio de la Paz.

Durante la elaboración de este mundo se observó que los niños llegaron a algunos acuerdos, aunque en oportunidades funcionaron más como una suma de individualidades que como un verdadero equipo. En ciertas ocasiones los niños varones impusieron sus opiniones a las niñas. Sin embargo, en las actividades que implicaron una mayor expresión verbal el trabajo en grupo fluyó, pues se integraron y jugaron de manera más unida.



Leticia

Un mundo feliz

Algunos mundos contruidos por los niños se destacaron por albergar una gran variedad de actividades, entre ellas el comercio, los servicios públicos y las instituciones.

En Cúcuta nos encontramos con un grupo de niños que, a la pregunta por el nombre que llevaría el mundo, entabló una buena discusión con diversidad de propuestas. La primera fue Happy Moon; alguien dijo: "Oiga, sí, ese combina, suena al mundo perfecto". Pero una de las niñas planteó que se debería llamar Happy Inn porque todo él sería para los indios. Sin embargo surgió otra idea: que el mundo podría llamarse Happy Planet. En fin, luego de la lluvia de ideas para definir el nombre, una de las niñas propuso que cada uno fuera el constructor de una ciudad diferente, pero sin perder de vista que se trataba de "un solo mundo", y que el nombre de cada ciudad debería comenzar por "Happy".

La propuesta fue aplaudida inmediatamente y respaldada por el grupo, de manera que el gran Happy Planet se compondría de seis ciudades: Happy Inn, Happy French, Happy Moon, Happy Xtrem, y también Puente de Palos y Pais de la Maravilla.

Cada ciudad tiene un atractivo especial que la hace particular. Puente de Palos, por ejemplo, debe su nombre a un gran puente de listones de madera que la recorre entera y que se destaca también porque conecta a todas las otras ciudades de Happy Planet. Puente de Palos además cuenta con servicio ferroviario y con un gran ambiente acuático.

En Happy Xtrem hay una señora cuya función es cuidar la ciudad, tarea que realiza junto a varios ayudantes. Sobresale también su mar, habitado por diversas especies animales.



Cúcuta

En la ciudad del Pais de la Maravilla hay muchas casas, todas ellas rodeadas de árboles. La ciudad tiene un aeropuerto, así como un parqueadero para todo tipo de vehículos, incluso bicicletas.

La ciudad de Happy French es un lugar muy tranquilo, con ríos muy profundos, y hasta con "un gran tigre, que es peligroso y no se recomienda acercársele mucho". En esta ciudad hay un guía que tiene la tarea de atender a los visitantes y hacer con ellos diversos recorridos.

Por su parte, Happy Inn está habitada exclusivamente por indígenas, cuyo oficio principal consiste en cosechar cocos. La ciudad tiene varios ambientes, entre los que sobresale un gran pantano atravesado por puentes. Las viviendas de sus habitantes son chozas y están concentradas en un solo sector.

Aunque durante la elaboración de Happy Planet se presentaron algunos consensos autoritarios, en general los niños trabajaron de forma democrática. Y en cuanto al uso del idioma inglés, ello obedece a la circunstancia de que el grupo de niños estudia en un colegio bilingüe.

Las delicias del mundo

Cuando invitamos a un grupo de niños de Leticia a pensar en un nombre para el mundo, un niño dijo: “Se puede llamar Mundo Gelatina”, pero inmediatamente otro propuso: “Mundo G”, y uno más opinó que se podría llamar Mundo del Yogurt. Una niña, entonces, sugirió: “Que se llame Mundo Dulce o El Mundo de Dulce”. El grupo escogió este nombre, afirmaban que les parecía original, pero tras unos momentos comenzaron a llamarlo Mundo de Chocolate.

Resultó ser un lugar fantástico al que acuden muchos visitantes, atraídos todos ellos por el chocolate que se encuentra por todas partes: en las casas, en el río, en los animales, en sus habitantes, en todo.

En el punto central de Mundo de Chocolate se yergue una ciudad fantástica con grandes puentes de chocolate y áreas especiales para el trabajo, la recreación y el turismo, para recibir a los visitantes.

En este mundo donde todos los objetos son de chocolate se destacan los palos que los niños utilizan para canalizar y conducir el “agua de chocolate”. Precisamente, con la ayuda de algunos pliegos de papel, recrean un lago de “agua de chocolate”.

En la realización de este mundo los niños trabajaron con mucha autonomía y de manera consensuada, muy coherente con el objetivo que se plantearon. Así, por ejemplo, el carácter turístico del Mundo de Chocolate les permitió desarrollar una amplia gama de transportes.

Un mundo “real”

Existen mundos que están estrechamente conectados con el entorno real de los niños, quienes prefieren no adentrarse tanto en lo fantástico y más bien se mantienen en un entorno conocido.

Así, en Puerto Inírida un grupo de niños construyeron el Mundo de Caranacoa, en cuyo centro se ubica una pequeña cancha de fútbol, con todos sus implementos y jugadores. Lo inusual es que los arcos fueron puestos en forma invertida, de manera que son usados como puentes. Todos los demás elementos del mundo apuntan a una realidad rural, propia del contexto de estos niños. En consecuencia, más de una cuarta parte del Mundo de Caranacoa fue dedicada a la agricultura, al cultivo de árboles frutales. También ubicaron casas y personas que, aparentemente, se encuentran trabajando en tareas del campo. A todo esto se agregan varios corrales y un solo carro, pues los creadores viven en una región donde este tipo de vehículos son muy escasos.

En total coincidencia con su ambiente, los niños inventan un río con muchas embarcaciones, pues en esta región de Colombia la principal y más eficiente forma de transporte es fluvial.

Aunque los niños en algunas oportunidades trabajaron sin llegar a acuerdos, cuando lograron realmente jugar en grupo obtuvieron realizaciones fructíferas, en un clima ideal de camaradería.



San Basilio de Palenque

Habitantes de los mundos

Los niños

Los habitantes principales de los mundos son precisamente los niños. Al crear sus escenarios imaginados, ellos se convierten en los “personajes” centrales y experimentan intensamente todo lo que están jugando.

La actividad más desarrollada por los niños es estudiar o acudir a la escuela, seguida por jugar. El juego, por supuesto, está presente en todos los mundos y supone fundamentalmente “vivirlos”; en este sentido, muy frecuentemente los niños realizan actividades propias de los adultos. Esto convierte al Juego del Mundo en una especie de juego de la vida, en el que los niños disfrutan y aprenden a compartir, mientras se entrenan para la vida adulta que ellos imaginan.



En el Juego del Mundo también se recrean a menudo escenas familiares de la vida cotidiana, como cocinar o comer juntos.

Algunos grupos de niños y niñas actúan en sus mundos según las conductas que los adultos esperan de ellos, como la de pedir perdón. Esto encaja perfectamente con esa visión obsoleta según la cual los niños siempre están equivocados y los adultos tenemos la razón. Ese impulso de pedir perdón, de rendir cuentas al adulto, nos enmarca en un contexto autoritario del poder familiar.



Puerto Inírida

Los modelos sociales prevalentes dejan sentir su presencia en los mundos imaginados. Así, en un mundo ocurre que todas las niñas del grupo quieren ser reinas de belleza, lo cual desata una áspera disputa y agrios comentarios entre ellas.

En el otro extremo están aquellos grupos que plantean modelos sociales novedosos, como el mundo en el cual los niños se dedican a enseñar a sus pares. Ellos afirman que “los niños son profesores, y entre ellos se enseñan lo necesario”. Esta propuesta implica un alto nivel de autonomía, pues los niños confían en que pueden salir adelante por sí mismos, sin los adultos, y además, compartiendo entre sí sus conocimientos. En el mismo sentido, los mundos habitados solamente por niños son proyecciones de sus deseos de independencia y libertad, su respuesta a los límites impuestos por la autoridad adulta.



Los adultos

Desde la figura de un “jinete” a la del “presidente”, hay una presencia generalizada de adultos en los mundos de los niños, bien sea de manera explícita o implícita. En ocasiones la información sobre estos adultos es mínima, y prácticamente lo único que sabemos es que se trata de un “no niño”.

Sin embargo, hay adultos de los que tenemos más datos, entre ellos se destacan los que tienen poder, por ejemplo los “adinerados y negociantes”. Por el contrario, es raro ver adultos débiles, como “viudos y abandonados”. En el primer grupo podemos ubicar a los que los niños identifican como “jefes del mundo” o “vigilantes”.

En el panorama de los adultos sobresale la figura de un “expedicionario - guía maestro”, un adulto que se adentra en lo misterioso y además ayuda a que otros encuentren su camino. Descrito como un “guía protector”, es un paradigma de adulto, pues mantiene una sana relación con los niños y además los protege.

Mención aparte merecen los que podríamos agrupar como trabajadores o profesionales, ya sean agricultores o mototaxistas.

En general, las posiciones de liderazgo están a cargo de adultos masculinos, y raras veces las mujeres se encuentran en posiciones preeminentes.

Llama la atención la presencia de algunos adultos que protagonizan o causan hechos violentos. Los niños los mencionan sin dar mayores detalles.

Ahora bien, no faltan los adultos que impregnan de alegría el juego y las fiestas, participan junto a los niños del baile y la diversión y comparten otras actividades infantiles, como comer dulces.

Como se anotó antes, ciertos mundos son territorios prohibidos para los adultos: están totalmente excluidos pues se trata de mundos habitados solo por los niños.



Istmina

La familia

Cuando la familia se hace presente, lo hace a través de paradigmas positivos. Poco se dice sobre cómo son estas familias o quiénes las integran. Pero, en todo caso, en muy raras ocasiones son asociadas con elementos negativos, como sería el caso de una “familia narcotraficante”.

La familia puede aparecer unida, compartiendo con los niños las actividades del mundo creado o descansando, y se le atribuye un papel fundamental en la educación y crecimiento de los hijos. Solamente en un mundo se habla de una familia ausente: está de viaje, pero luego regresa junto a sus hijos cuando estos cumplen doce años de edad.

La escena cotidiana e ideal de una familia reunida mientras se cocinan los alimentos proyecta una situación grata para los niños y niñas, el compartir la comida con sus seres queridos. Y en esa proyección de quehaceres diarios se destaca otra actividad familiar, la de descansar y compartir el tiempo libre.

Algunas referencias a la familia se hacen de manera fabulada e ingeniosa, como es el caso de una “mamá cerda, papá cerdo e hijito cerdo”.

Las instituciones

El Juego del Mundo nos permite acercarnos también a las instituciones que los niños consideran más importantes o necesarias. Se destacan en un primer grupo las relacionadas con la educación. Colegios y escuelas desempeñan con frecuencia papeles fundamentales en la dinámica de los mundos, pues los niños acuden a ellas para estudiar o jugar. En ocasiones hay referencias a la educación de manera más general, o sea que va más allá de la primaria y comprende otros niveles.

En un rol muy positivo, los niños incorporan en sus mundos a la policía, a veces llamada a restablecer el orden o la paz. Es destacable la confianza que tienen los niños en esta institución del Estado. En algún caso aparece incluso la policía de tránsito como una autoridad necesaria para la movilidad. En conexión con el tema de la policía, en un mundo se incorporó una cárcel a donde son llevados quienes infringen la ley.

Los bomberos aparecen también en ciertos mundos, y los niños le dan importancia a su función cuando ocurren incendios o catástrofes naturales.

Dado que los creadores conocen la importancia del bienestar físico, los servicios de salud se hacen presentes a través de los hospitales.



Junto a las anteriores, hay una serie de instituciones que podríamos agrupar bajo el rótulo de "autoridades", entre las cuales tenemos al presidente, el gobierno, la gobernación, la alcaldía, el cabildo (indígena) y el adulto de mayor jerarquía dentro de la comunidad o el "taita".

Por último, vale la pena mencionar la presencia en algunos mundos de "la iglesia", aunque no se especifica su denominación o credo religioso.

Otros

El Juego del Mundo también permite reconocer otros intereses de los niños. En un lugar destacado se encuentran los temas de infraestructura aeronáutica, ya sea que los niños construyan aeropuertos, pistas de aterrizaje o aviones, incluso en comunidades que no cuentan en absoluto con este tipo de transporte.

Paralelamente surge el tema de las infraestructuras fluviales y marítimas, como puertos o muelles, en coincidencia con los mundos acuáticos que los jugadores construyeron, y es notable la presencia de los barcos como un elemento más de estos ambientes. Los mundos acuáticos a menudo cuentan con islas, habitadas o no, en general con algunos animales. Y si hay islas, hay playas.

Las comunicaciones terrestres y los servicios que las complementan también están presentes. Encontramos carreteras, parqueaderos, vehículos automotores y bicicletas. Estas últimas, en especial, aparecen en aquellas comunidades que las utilizan cotidianamente.

En varias oportunidades los jugadores trabajaron sobre la idea de una red ferroviaria, incluso con sus respectivas estaciones. Esto resulta llamativo pues en nuestro país el transporte ferroviario es muy reducido.

Mención aparte merecen los espacios y estructuras para la recreación, que van desde las canchas de fútbol hasta las pistas de motocross, pasando por los polideportivos y los estadios. Zoológicos, acuarios, fogones al aire libre y heladerías completan la oferta de diversión, sin olvidar los museos.

Los escenarios urbanos pueden ser muy completos, con edificios y casas donde habitan niños, fuentes de agua, etc. Estas urbanizaciones van acompañadas de una rica vida comercial, con bancos e inmobiliarias.

Con respecto a los poblados indígenas, son ubicados en lugares apartados, los niños les otorgan un territorio propio e independiente. En varios de los mundos los niños les asignaron a los indígenas un lugar especial, y en alguno incluso los jugadores distribuyeron a la gente según su color y tamaño, y hasta su clase social. Se puede pensar que estas propuestas de separación en realidad son ejercicios de exclusión de todos aquellos a quienes se considera diferentes.

Granjas, fincas y corrales definen lo rural, con todos los animales domésticos que allí se crían, aunque en ocasiones los animales salvajes y domésticos conviven en pacífica armonía. ■■■





San Basilio de Palenque

¡Que empiece la fiesta!

El segundo momento del Juego del Mundo es la concepción y preparación de una celebración, de una fiesta especial para cada mundo. Después de unos instantes de reflexión los niños hacen sus propuestas, que son consultadas con sus compañeros.

De este modo plantean distintos tipos de fiestas, algunas muy originales y complejas, otras más sencillas. Entre las más simples tenemos las Fiestas de Bacará, de las que apenas conocemos el nombre y que se celebran en la casa de una señora llamada "la madre" (Mitú).

En la categoría de las más complejas tenemos la fiesta inventada por un grupo de niños de una comunidad indígena: un Festival de Carros que se caracteriza por desarrollarse en "el pueblo central de la provincia". Los carros nuevos y viejos desfilan por las calles acompañados de mujeres, hombres, niños y niñas, quienes llevan sus trajes típicos de la cultura inga. Los niños agregan que en el festival se presentan bailes y cantos tradicionales de su cultura, que existen "fiestas internas de gallos", se come "san-cocho de gallo" y hay muchos fuegos pirotécnicos (Valle de Sibundoy).

Puerto Inirida



A falta de una fiesta, un grupo de niños propone cuatro. Inicialmente conciben varios nombres, como Fiestas de la Panela o El Circo y las Parejas, pero finalmente optan por Fiestas de las Cuatro Lunas, en alusión a una historia contada por un niño durante la invención del mundo. Al respecto una niña dice que se celebran “cada vez que vuelven las lunas”, y explica que ello ocurre cuando hay “luna blanca, luna amarilla, luna roja y luna azul”. Por último otra niña agrega que se llevan a cabo en cuatro lugares distintos: “el hospital, el museo, la heladería y la tienda” (San Andrés Islas).



Uribia

Los niños de comunidades con fuertes estructuras religiosas, como es el caso de los musulmanes, realizan una fiesta muy influida por sus ritos y tradiciones. Así, una niña crea las Fiestas del Ayuno y explica que “esas fiestas son de nuestra religión, a través de ellas nosotros buscamos sentir cómo se sienten las personas que no tienen qué comer. Nosotros duramos todo el día sin comer nada, pero a las 6:30 p.m. podemos comer algo”. Esta celebración corresponde al Ramadán o ayuno islámico (San Andrés Islas).

Algo similar ocurre con los niños de la comunidad rom (gitana). Ellos proponen las Fiestas de la Pedida de la Mano, y aclaran que en ellas “no habrá licor

pero habrá regalos”. Un niño indica que duran un día y que se realizan en varias etapas: la primera es la pedida de mano y en la segunda se celebra el matrimonio. Los niños cuentan que a la fiesta llega mucha gente, “como cincuenta personas”, y además “el carro de la princesa”. El menú principal ofrece marrano frito. Por último, uno de los niños agrega que “el novio habla con el papá, y si él dice que no se casa, no se casa” (Bogotá, rom).

En general, los niños idean fiestas que se conectan precisamente con los mundos imaginarios que ellos mismos han creado. Tal es el caso de las Fiestas de Romano, con las que se celebran los 35.000 años de la Metrópolis, un pueblo romano. Aquí el propósito es que durante el jolgorio la gente haga “lo que quiera”. Los organizadores acuerdan hacer las invitaciones por vía telefónica y juegan un rato largo a la llegada de los invitados, la cual disfrutan mucho. En la fiesta ofrecen “limonada, paletas, galletas y helados” (Girón, rom).

Fiesta y juego, ¿dónde está la diferencia? Tal es el caso de las Fiestas de la Piyama, que se realizan por la noche con la piyama puesta. La propuesta principal de esta fiesta-juego es no dormir, pues “si se duermen lo pintan”. Además se dan dulces y premios (Neiva).

Cartagena





El proceso de invención de los nombres de las fiestas nos permite acercarnos a los imaginarios de las niñas y niños. Por ejemplo, un grupo planteó como posibles nombres: Fiestas de Brasil, Fiestas de Carreño, de Serranito y de la Aldea de Londres. Si bien durante una buena parte de la actividad jugaron y construyeron el mundo de manera individual, en la celebración se unieron, trabajaron en grupo y acordaron usar el nombre de Las Fiestas más Maravillosas del Mundo. Estas comprendían varios eventos, como las Fiestas de Brasil, en las que se celebraba un cumpleaños con cerdo asado; las Fiestas de Carreño, en las que la gente bailaba vallenatos; las Fiestas de la Aldea de Londres, en las que se homenajeaba a doña Carola en sus 75 años, se bailaba salsa y reggaetón y los invitados eran "militares y médicas"; y por último, las Fiestas de Serranito, en las que había coleo y se bailaba changa, música tradicional indígena interpretada con tambores. Los niños comentaban que durante los festejos ocurrían peleas entre los soldados y algunos pobladores, motivadas por "los celos" (Puerto Carreño).

La comida es el eje de la fiesta organizada por un grupo de niños afrodescendientes. Ellos afirman que el mayor atractivo de las Fiestas Tumaqueñas es la gran variedad gastronómica: para que los festejos sean un éxito cada familia prepara platos típicos que evocan la comida autóctona de la región de donde proviene. Los asistentes disponen así de un amplio menú que incluye platos como el "sancocho de cangrejo", el "encocado de cangrejo", el "sancocho de jaipa", "chontaduro con café", "jugo de chontaduro (en agua o en leche)" y hasta "sancocho de venado" (Tumaco).

En el otro extremo, llama la atención la celebración escogida por un grupo de niños indígenas huitotos: las Fiestas de la Muerte. Ellos comentan que se celebran en el monte situado dentro del mundo inventado (Mundo de Tisoy), y que la gente que participa de ellas "toma y baila" (Leticia).

Cuando los niños y niñas consiguen desarrollar un mundo muy original y complejo, sus fiestas comparten esa condición. En el caso de las Fiestas de los Dulces más Grandes del Mundo los niños hacen antes una presentación del mundo nuevo que crearon y de las personas y animales que lo habitan, para luego detallar todos los eventos especiales que allí tienen lugar. Las fiestas son presididas por el alcalde del mundo, que se llama Chocolatín, acompañado por su esposa y por su guardaespaldas, el Hombre Chocolate.

En el escenario de la fiesta hay una pista de cross. Las niñas cuentan cómo se inauguran las fiestas, señalan por dónde entran los visitantes y explican en qué consiste el evento especial: "Muchas personas vienen y participan comiendo mucho, pero mucho chocolate... y la que más coma se gana la barra más grande de chocolate del mundo" (Leticia).

Puerto Inrída



Huellas del mundo

Las fiestas de los mundos mostraron muy diversas tendencias, al punto de que no es posible decir que tengan una estructura determinada. Para los niños hay muchas formas de celebrar y divertirse juntos. Quizás el hallazgo más importante sea que las fiestas más originales, fantásticas y con mayor riqueza de detalles fueron aquellas que desarrollaron los mundos creados previamente. Sin embargo, hubo dos grandes corrientes: las celebraciones muy similares a las de las comunidades donde viven los niños, y otras con énfasis en la recreación y el tiempo libre, que expresaban necesidades de esparcimiento menos convencionales.

Es fascinante observar los procesos individuales y colectivos que se activan cuando los niños tienen la oportunidad de construir un mundo totalmente nuevo. La novedad la construyen con lo que son y lo que piensan, con sus sueños e imaginarios, de modo que se introducen en lo desconocido, en lo no existente, con sus emociones y pensamientos; pasan de las utopías a las realidades.

Los mundos fueron tan variados como soles en una galaxia. Sin embargo, en ellos hemos encontrado muchos puntos de referencia conocidos: la familia, los compañeros de juego, la casa o el río. Los niños, a diferencia de los adultos, no temen adentrarse en lo nuevo, en lo que está por crearse, por nacer. Por eso nos abren un universo inmenso de elemen-



tos estéticos y narrativos, la posibilidad de entrar en espacios y escenarios dinámicos de juego. Todo va cambiando, sin importar su conclusión sino el proceso. Ahí está la diversión.

El Juego del Mundo⁴ nos permitió observar cómo se construyen realidades paralelas. Como toda tarea humana, este juego requirió de voluntad, inteligencia emocional y capacidad para resolver conflictos. Estos últimos son inherentes a la vida humana, y por lo tanto son oportunidades para aprender, crecer como personas y como sociedad. Esta es la visión que queremos compartir con ustedes en la siguiente sección de juegos. ■■■



4 En el CD multimedia usted podrá explorar de primera mano los mundos y fiestas.



Conflictos

¡Qué lío por un mercado!



San Basilio de Palenque

En otro de los juegos del taller se propuso a los niños entablar una "discusión". A partir de sus opiniones personales se les animaba a solucionar el siguiente problema:

Una familia desplazada por la violencia llega a una población cercana en busca de empleo y vivienda. En vista de que no los consigue, y presionado por el hambre, el padre toma la decisión de ir a un supermercado a robar alimentos para llevarle a su familia.

La finalidad de esta actividad, que por momentos es un juego de roles, es observar cómo los jugadores demuestran su capacidad de tomar decisiones y exponer sus argumentos en la solución de un conflicto ético, legal y social.



Istmina



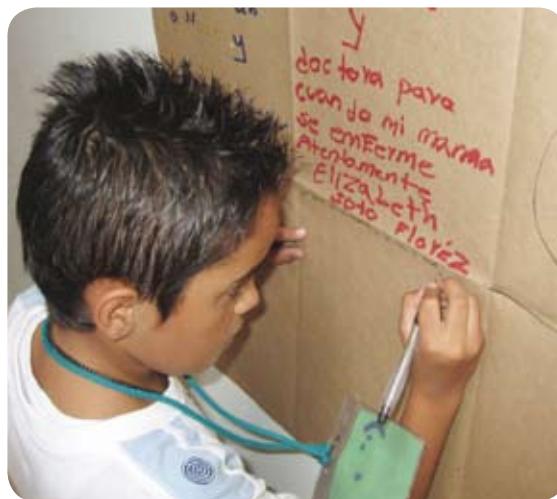
Los argumentos

Los niños, en su mayoría, coinciden en reprobar el acto del señor, lo cual conduce a una condena. Es casi unánime el juicio de que está mal robar, pero no todos los grupos desarrollan sus ideas de la misma manera. A los niños les resulta más fácil encontrar argumentos de acusación que de defensa: “Yo opino que eso está mal, muy mal” (Cartagena).

La solución severa

Una aplicación rigurosa de las normas legales y morales impide la reparación y agrava la situación planteada. Tal es el caso cuando los niños y niñas piden enviar al señor a la cárcel, y además agregan: “Lo tenemos que dejar aguantando hambre para que se muera”, y “que la familia se vaya un mes para la cárcel, porque fue por ellos” (Armenia). “Eso es muy malo porque está violando una ley”; “llevarlo a la cárcel”; “en la cárcel le van a dar comida” (Neiva). “Yo creo que es mejor que se muera y no robe” (Valle de Sibundoy). “Pagar cincuenta años por haber robado” (Bucaramanga). “Que nadie lo saque de la cárcel” (Neiva).

Puerto Inirida



Medellín

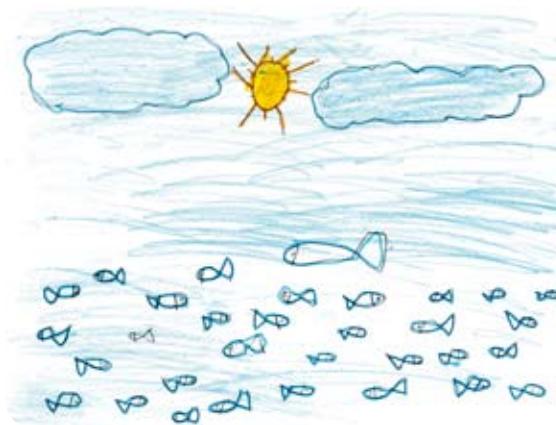
La solución de la asistencia social

Otros niños y niñas entienden que el señor necesita de la ayuda social que se le pueda brindar, y por tanto afirman: “Yo digo que está muy mal, porque un lado uno así esté muy necesario de plata, de comida, uno nunca puede robarle plata a las personas, porque vea lo que pasó con esa familia, los desplazaron y entonces les robaron mejor dicho la tierra, y por eso fue que quedaron así, entonces si él se pone a robar ya le pasa esa misma cosa a otra persona, y así en cadena...” (Carmen de Viboral). “Las personas que están sufriendo hambre no tienen que hacer esto, tienen que acudir a un ministerio de salud o campañas de alimentación” (Neiva). Varios coinciden: “Él pudo haber ido al gobierno a decir que él era desplazado y contar que la violencia lo sacó”, “yo le digo al Bienestar (Familiar) que se lleve los niños”, “yo creo que el Bienestar puede tener bien los niños mientras se resuelve la situación y el señor puede estar tranquilo” (Armenia).

La solución de mirar las consecuencias

En ese proceso de analizar, argumentar y finalmente juzgar, se van comprendiendo algunos de los mecanismos de la sanción social. Así unos niños reflexionan: "Pues el robo puede causar problemas, puede llegar hasta la cárcel" (Valle de Sibundoy). "Sería peor, porque si él robaba, menos lo iban a ayudar" (Armenia). "No, uno roba y después ya no es una persona honesta... Él podía pedir ayuda. Eso después lo lleva a [la] policía o quien sabe en qué termina" (San Andrés Islas). "Eso está mal, le está enseñando a los niños a ser criminales" (Uribia). "Más adelante sigue robando y se vuelve un gran ratero [...] y lo desenterran" (Bogotá, rom). "Está mal porque él se acostumbra, y primero un mercado, luego dos, luego tres... y así" (Armenia). "Si roba, la gente dirá que es un ladrón y lo matan, o lo meten a la cárcel" (Istmina).

Girón



La solución de las normas universales o divinas

Algunos niños y niñas expresan un reproche moral, en ocasiones basados en normas morales de causa y efecto: "Y la vida más adelante le puede cobrar el doble" (Bogotá), o en normas religiosas: "No puede robar... a Dios no le gusta eso... Que pida algo en una casa y verá que Dios le ayuda a uno" (Armenia). "Mal, porque es mal robar a las personas, porque Dios lo castiga a uno" (Puerto Inírida). "No hizo bien y Dios castiga a las personas que hacen eso" (Uribia). "Está muy mal porque él está pecando" (Bogotá). "No debería hacer esas cosas tan feas" (Neiva). "Primero uno debe [...] ser honrado, uno no debe robar... porque lo pueden robar el día de mañana a uno" (Neiva). "No está bien, porque Dios lo castiga" (Puerto Inírida). "No, no, no, eso está mal, si uno roba ruina ganará" (Istmina). "Estuvo mal, porque uno no debe coger lo ajeno" (Mitú).

La solución de la comprensión

Consiste en no castigar al señor y entender sus circunstancias y las de su familia desplazada: "Tuvo que hacerlo porque tenía una familia que alimentar" (Leticia). Otros agregan: "Él lo hizo por las circunstancias" (Istmina). Algunos incluso se ponen en los zapatos del protagonista: "Yo también lo puedo defender, porque como él es pobre tuvo que llegar a hacer eso" (Istmina). Un niño que cumple el papel del señor dice: "Yo robé [pero] no fue por mí mismo, fue por mi familia" (Medellín). "No, es que no tenía plata" (Neiva). "Él también es un ser humano, que siente como nosotros y a mí me daría mucho pesar que lo metieran a la cárcel" (Puerto Inírida). "Pero se estaba muriendo de hambre" (Quibdó). "Además él tiene una responsabilidad [...] con su familia" (San Andrés Islas). "A mí me da tristeza porque él era un desplazado" (San Andrés Islas). "Estaba pasando una situación muy difícil porque él estaba en condiciones muy buenas, y pasó a condiciones muy malas y no le quedaba otra opción" (Cúcuta). En respuesta al argumento de un niño que decía que el señor podía vender tamales, otro contestó: "Si no tiene plata cómo hace para hacer los tamales" (Neiva). "Porque así como ellos, la violencia robó, entonces el señor está angustiado de no tener nada, de cómo comer, entonces él también iba a hacer lo mismo, entonces él se arrepintió" (Cúcuta). "Él quería mucho a la familia" (Carmen de Viboral).



Valle de Sibundoy

La solución de responsabilizar a la sociedad

Estos argumentos sostienen que la falta no es culpa del señor, sino de la sociedad, pues esta lo convirtió en lo que es: "El señor robó porque su familia tenía mucha hambre y nadie lo ayudó" (San Andrés Islas). "Yo defiendiendo al señor porque él está pasando esta necesidad, además, pasa mucho que la gente es desconfiada y nadie lo quiso ayudar. Por ejemplo, él dice: 'Fienme eso', pero la gente es desconfiada y dice: 'No, no, usted no me paga' " (San Andrés Islas). Y En referencia directa al fenómeno del desplazamiento forzado: "La mala fue la violencia" (San Basilio de Palenque). "Yo lo defiendiendo, aunque haya hecho mal, las personas no le ayudaron, por lo menos él se buscó" (Puerto Inírida).



La solución de los desesperados

Cuando nada funciona, ¿qué hacemos? "Tú te estás muriendo de hambre, no te aceptan en tu casa, entonces, ¿qué es lo que tú haces?" (San Basilio de Palenque). ¿Ante una situación extrema se debe recurrir a soluciones extremas? Se plantean argumentos como los siguientes: "Bueno, él tenía que pedir su limosna y así comprar lo que sea" (Uribia). Otros agregan: "No, silla de ruedas, así fueran mentiritas... con un pie cogido... ¡Limosna, limosna!" (San Basilio de Palenque). "Puede pedir limosna" (Bucaramanga). "Aguantar hambre es malo" (Cúcuta). "Donde yo estuviera en esta situación prefería pedir limosna que robar" (Cúcuta). "Él pudo haber buscado frutas de los árboles" (Girón). "Pedir limosna, y decir en la emisora para que alguien lo ayude" (Istmina).

Carmen de Viboral



La solución de la ética del trabajo

El trabajo, en el supuesto de que está disponible, se plantea como una alternativa viable y previa al hurto: "No, él tenía que conseguir trabajo", "él no se podía rendir, tenía que buscar trabajo, hay que ir a muchos lugares" (Cartagena). "Que trabaje" (Valle de Sibundoy). "Él tenía que buscar trabajo, y robar no tiene justificación, luego los hijos hacen lo mismo", "no puede robar antes de buscar trabajo porque sería un abuso... Y para su familia también" (Uribia). "Eso estuvo muy mal, porque él debió haberle pedido al señor que robó permiso para tomar las cosas... Y de paso que si le daba trabajo, pues él le debió haber contado que del pueblo donde venía había mucha violencia" (Valle de Sibundoy). "Mejor que trabaje, que haga cultivos, que siembre maíz"; "que trabaje en la chatarra" (Neiva). "Buscar trabajo, pero si no consigue puede ir al campo y buscar leña. Vender y ya" (Uribia). "Puede arrancar flores y venderlas en cualquier lado" (Bogotá). "Lava carros, con una botellita y un picho, y le echa agua a los carros y le dan quinientos... Así" (Cúcuta). "Eso fue un delito, ¿entonces para qué está el trabajo?" (Girón). "Porque tiene que conseguir las cosas trabajando, consiguiendo empleo" (Neiva). "El señor debía buscar trabajo humilde y nunca robar" (Istmina).

La solución de la justa causa

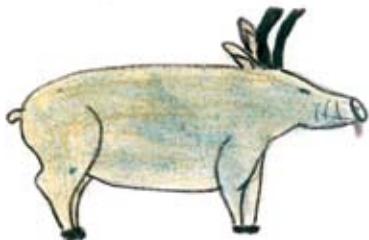
Estos juicios desaprueban el robo pero comprenden que su justificación es válida, y por ello cambian las conclusiones: "Yo pienso que es inocente, él tenía muchas necesidades para saciar, hasta los niños buscaron trabajo, cuando ellos deben estar estudiando" (San Andrés Islas). "Sí, porque no le querían dar mercado" (San Basilio de Palenque). "Él tuvo que hacer eso porque tenía esa necesidad" (Bogotá). "Lo que hacía era darle de comer a los hijos" (Bucaramanga). "Pues si quería mantener a su familia..." (Valle de Sibundoy). "Yo pienso que él no debió robar, estaba en una situación muy súper difícil, con qué ánimos iba a ir, él no podía ir, tenía toda la ropa medio sucia, y su familia estaba que se moría de hambre, que más iba a hacer" (Cúcuta). "Estuvo bien porque no tenía empleo, no tenía casa" (Leticia). "No fue un delito porque fue por necesidad" (Girón). "Es justo que robe porque él necesita comer", "él salvó a su hijo", "él robó para hacer algo bueno" (Medellín). "Yo digo que sí estuvo bien porque tenía hambre, se estaba muriendo y tenía sed" (Puerto Inírida).



Puerto Inírida

La solución de eludir el conflicto

A veces los niños y niñas no concentraron su atención en el conflicto sino en elementos distractores que no conducen a soluciones efectivas: "Yo hacía una cosa: me metía con mi ropa y mi familia debajo de la cama, cerraba la puerta pa' que le tocara tumbar la casa" (San Basilio de Palenque). "Se puede ir a otro país, conseguir otros pasajes e irse a vivir a otro país" (Neiva). "Que devuelva el mercado" (Neiva). "Claro, él debió buscar a alguien para que le ayudaran con una gaseosita... mientras" (Istmina). "Eso estaba muy mal, él hubiera podido ir a otro sitio y decir: 'Bueno, yo quiero que me ayuden a conseguir comida' " (Valle de Sibundoy).



La solución de los que dudan o son ambivalentes

Parte del éxito de este juego radica en que los niños se hagan preguntas y así desarrollen su capacidad de análisis. No es raro que el ejercicio de juzgar y de pretender dictar una "sentencia" lleve a los jugadores a dudar de sus propias ideas preconcebidas, o los lleve a formularse nuevas cuestiones morales y éticas. En este sentido, un niño se pregunta: "¿Entonces estubo bien robar?" (San Basilio de Palenque). Preguntarse es un instrumento fundamental en la construcción ética, y este ejercicio tiene mucho de eso. "Depende de las circunstancias" (San Basilio de Palenque). "Que esté en la cárcel un día sí y otro no" (Neiva). "Que lo hicieran pagar cárcel, pero le digo a los policías que es porque no tiene nada que comer" (Bucaramanga). "Hay que buscar trabajo, y si no, robar" (Cúcuta). "Por una parte estaba mal robar, pero él estaba muy, muy desesperado", "estuvo mal que él robara, pero si se iba a pescar no tenía dónde hacer la comida, tampoco tenía con qué pescar, y además, si se iba a pescar, qué tal en esa ciudad no hubiera lagos ni nada de eso" (Cúcuta).

La solución de la solidaridad

Los niños que pueden ver más allá del hecho ilícito o de la transgresión del orden moral, pueden desarrollar la solidaridad como manera de abordar el conflicto. Así, por ejemplo, un grupo propone: "Le podemos dar una remesa... Pollo, zanahoria, papa, cuy, maíz" (Valle de Sibundoy). "Fue una necesidad muy grande... Él no puede comer, o sea, él no puede coger, pero que no lo... [...] sobra comida, y se la pueden regalar a gente desplazada, y no botar comida, [...] no desperdiciarla" (Bogotá). "Comer con la familia" (Valle de Sibundoy). "Creo que [a] señor le vamos a tener que dar un mercado" (Bucaramanga). "Si el señor se mete ahí, yo también me meto y lo saco, y yo le doy trabajo que se ponga... Hagamos que yo soy un policía, y que vaya allá donde los policías están, y que le[s] diga que le den trabajo, y luego que se consiga plata para que consiga la comida y la ropa" (Girón). "Yo firmo los papeles y lo saco de allá... de la cárcel" (Armenia). "Hay que aconsejarlo, darle consejos" (Neiva). "Yo como abogado lo saco de la cárcel, le pago la fianza y lo llevo a dormir mil veces en mi casa" (Istmina). "Que lo defienda Dios, pero yo también lo puedo defender, porque como él es pobre tuvo que llegar [a] hacer eso" (Istmina).

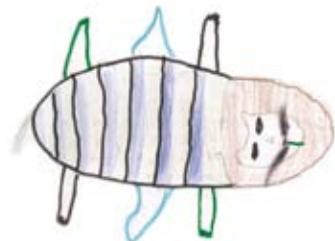


La solución de la reparación

Todo acto ilícito conlleva la responsabilidad de reparar el daño causado. Si bien se trata de una persona que ha sido víctima del desplazamiento, su actuación causa un daño. "Él debió haber dicho que le dieran una semana para pagar esto" (San Andrés Islas). "Darle casa por cárcel, y que consiga trabajo y todos los días salga al trabajo, y después del trabajo vaya a la casa y no tenga más problemas" (Medellín).

Las "sentencias"

Cuando juzgamos, generalmente llegamos a conclusiones, a "sentencias". Algunas de las expresadas por niños y niñas fueron muy severas, planteaban que se le encarcelara, incluso por muchos años, etc. En el otro extremo tenemos algunos escasos "fallos" que lo declararon inocente. En una posición intermedia fueron planteadas una serie de resoluciones que reprobaban el acto pero aminoraban la pena. En unos cuantos casos los niños y niñas no llegaron a una decisión.



Huellas del dilema

El desarrollo moral es un proceso humano permanente y fundamental en la construcción de la identidad personal. Los niños, desde su perspectiva, insinúan actitudes que perfilan a los ciudadanos que serán. Pero el mundo adulto condiciona mucho lo que la infancia percibe como correcto y aceptable, y por ello las soluciones propuestas para el dilema moral no se apartan del contexto cultural y social.

Para los jugadores es fácil rechazar de plano el robo, pero inmediatamente surge un abanico diverso respecto de las consecuencias que este hecho acarrea.

Creemos que el tratamiento de los dilemas en televisión debe presentar diferentes puntos de vista y aproximaciones a las soluciones, para que la audiencia infantil cuente con más referencias de apoyo en la construcción de su ética personal y sus juicios morales.

¿Responsabilidad personal o colectiva? Se observa que para algunos el responsable es fácilmente identificable: el ladrón, la familia, toda la sociedad, el gobierno o fuerzas superiores. Sin embargo, cuando la responsabilidad es compartida, el dilema despierta actitudes solidarias, comprensivas o de reparación, un aspecto que la televisión puede subrayar para ayudar a superar las actitudes de lástima o inoperantes.

Hay soluciones planteadas por los niños que no están exentas de ser polémicas, lo cual debe hacer reflexionar a los realizadores de televisión sobre el tipo de sociedad que estamos construyendo. ¿Son preferibles las actitudes intransigentes que desembocan en un juicio implacable? ¿Es aceptable la evasión del problema planteado? ¿Es menos grave mentir que robar?

Ante todo, la premisa de los realizadores debe ser: un problema puede tener múltiples soluciones.

La increíble historia de María

Con el fin de explorar las maneras de abordar un conflicto de relaciones personales, en otro juego se les pidió a los jugadores representar con títeres el final más adecuado para la siguiente historia:

Pepe y Luis juegan con un balón en la calle del barrio, en el potrero o en el parque, cuando llega María y les pide que la dejen jugar. Ellos se niegan, pero en un descuido la niña les quita el balón y se escapa corriendo hasta llegar a su casa para esconderse. Los niños la persiguen, al llegar a la casa golpean fuerte en la puerta y la llaman a gritos. Aparece la mamá de María y pregunta qué pasa. Y comienza la discusión.

Bogotá



Leticia

Divididos en dos grupos de tres, los niños de cada taller dramatizaron la situación y presentaron sus propuestas de solución.

En este caso, como en cualquier tipo de conflicto, se identifican tres resultados posibles:

1. Gana - gana: los conflictos son resueltos de manera asertiva y todos los integrantes salen beneficiados;
2. Pierde - pierde: los integrantes pierden porque ninguno se beneficia con la solución; y
3. Gana - pierde: en este caso el conflicto se resuelve a favor de una parte del grupo, por ejemplo: María se queda con el balón y los niños se quedan aburridos, o los niños se quedan con el balón y María es castigada.

A continuación presentamos varios ejemplos de las soluciones emanadas de los talleres.

Eso le pasa por ser niña

En esta sección se agrupan representaciones que manifiestan una concepción del femenino como el sexo débil. La mamá, como figura adulta y autoridad, determina el desenlace, en el que la niña no puede jugar por pertenecer al género femenino. Es decir, la misma madre termina sometida a una convención que favorece a los hombres y niños en detrimento de las oportunidades de mujeres y niñas.

Mamá: Mi amor, usted no puede jugar porque el fútbol es para los hombres, así que devuelva el balón ya.

Cúcuta

Mamá: ¿Y por qué no la dejan jugar?

Niños: Bueno, es que estamos jugando brusco y ella es una niña.

Mamá: Tomen el balón.

Armenia



La solución gana - pierde en los casos anteriores es reforzada por la mamá, quien se convierte en un modelo del rol que debe desempeñar la mujer.

En ocasiones el conflicto se resuelve según el esquema gana - gana, pues al final todos pueden jugar, aunque el rol femenino aún tiene el atributo de la fragilidad. Es una solución un poco más equitativa, pero sigue predominando el imaginario acerca de las niñas como personas con menos vigor o aptitudes que los niños.

Mamá: Miren, niños ahí tienen pa' que vuelvan a jugar y dejen jugar a María, para que no se ponga a chillar, como es de chilletas.

Pepe y Luis: Sí, es que es muy chilletas. Vamos María, qué pereza jugar con usted, ¡pero bueno!

Medellín

En esta misma línea, hay situaciones en las que el machismo es la base del vínculo entre los personajes. La mamá impone un castigo a la niña y 'la pone en su lugar', la manda a hacer oficio. Es decir, se hace recaer toda la responsabilidad del conflicto en la niña, cuya transgresión fue intentar tener un rol activo en un contexto masculino.

Mamá: María, devuélveles el balón y ponte a lavar la ropa.

Istmina

En esta solución, de nuevo la mamá refuerza la idea de que las mujeres están subordinadas a un orden masculino del mundo.



Los niños con los niños, las niñas con...

Otras representaciones terminan con una solución gana - pierde a favor de la niña. Los niños no recuperan su balón pues la mamá inventa como mecanismo de defensa el argumento de que en su casa no pueden entrar hombres, así como en el juego de ellos no pueden entrar mujeres.

Mamá: Ah, bueno, como ella es mujer y como ustedes son hombres entonces no pueden entrar en nuestra casa.

María: Y tomen su balón.

Medellín

Se observa una mamá con un rol opuesto a los anteriores: es una figura protectora que opta por separar el mundo femenino del masculino para evitar la confrontación.



Por la fuerza

En este caso el conflicto no se resuelve; la situación se torna más difícil y los niños amenazan con la agresión física. Sin embargo la historia no termina.

Pepe: Tú lo tienes, ratera... ratera...

Comadre Nidia: Yo no.

Niños: Vamos a tirar puños, usted tiene chisme...

Comadre Nidia: Yo me voy...

Narrador: Terminó la fiesta. Chao, hasta mañana. Fin.

San Basilio de Palenque

No es claro si la amenaza de los puños va dirigida contra la mamá y la niña, pero sale a flote una concepción de la masculinidad según la cual se usa la agresión cuando se cree que no hay otra solución para un conflicto. Por otra parte, es la figura de la mamá la que evita la confrontación y pone fin a la historia.

Hagamos un trato

Un gran porcentaje de las representaciones incluyeron la intervención de un adulto. El resultado es que se soluciona el conflicto sin que ningún personaje termine afectado por él. Es decir, la mamá u otra figura adulta tienen un papel conciliador que desemboca en una solución de la forma gana - gana.

Mamá: María, tú les quitaste la pelota a Pepe y Luis.

María: Sí, porque no me quieren ajuntar.

Mamá: Bueno, niños, sean amigos.

Niños: Bueno, sí, María, vamos a jugar todos.

María: Vamos, sí, sí, sí.

Valle de Sibundoy

En el siguiente ejemplo parece ser María quien concilia, apoyada por su mamá, para que todos participen en el juego de la pelota.

Mamá y María: Se durmieron Pepe y Luis, sigamos jugando. (María y la mamá vuelven a pelear con Pepe y Luis por el balón.)

Pepe y Luis: María, ¡el balón!

María: Yo lo tengo.

María: Está bien, jugaremos todos.

Pepe y Luis: Juguemos.

Valle de Sibundoy



Porque te quiero te "aporrio"

La mamá también puede ser vista como una figura impositiva que utiliza el castigo físico para reprender a su hija. En este caso, volvemos a la solución gana - pierde.

Mamá: ¿Qué pasa acá?

Niños: María nos robó el balón, dígame, dígame que nos lo devuelva.

Mamá: Devuelve el balón. (Le pega a María.)

Girón

Pepe y Luis: La, la, la... (Juegan al balón.)

María: Quiero jugar con ustedes.

Niños: No, María, vete. (María sale corriendo con el balón y los niños la persiguen hasta la casa.)

Mamá: Devuelve ese balón. (La mamá entrega el balón y la golpea.)

Leticia

Mamá: ¿Por qué les quistaste el balón a los niños?

María: Mami, porque ellos no me invitaron.

Niños: [Nosotros le dijimos] que sí pero usted nos quitó el balón.

María: Déjense de ser mentirosos. Yo les dije: ¿me invitan? y ustedes dijeron que no.

Mamá: Ya, María, eche pa' dentro, está castigada y devuelva el balón.

Niños: Chao, señora.

Neiva

De nuevo este desenlace refuerza varios estereotipos. La niña no puede expresar los motivos que tuvo para apropiarse del balón y la mamá se inclina por la información que le dan los niños. Se representa al sexo masculino con mayor credibilidad y autoridad.

Estas situaciones se ven reforzadas cuando los niños deciden incluir una figura masculina adulta que también es autoritaria y utiliza el castigo para dirimir el conflicto.

Pepe: María, devuélvenos el balón rápido, pero rápido.

Hermano de María: ¿Qué pasó? (Sale y la regaña.)

(María sale y les entrega el balón.)

Mitú

La inclusión de otras figuras de autoridad acentúa la tendencia a proponer una solución gana - pierde que favorece a los niños. Esta tendencia puede estar apoyada en un juicio moral según el cual el robo del balón es una falta, pero no resulta tan grave que los niños no dejen jugar fútbol a una niña.

Bucaramanga



Ni fu ni fa

En las soluciones pierde - pierde también media la figura adulta, con una intervención indiferente que no ayuda a resolver el conflicto, ni toma partido.

Niños: María, devuélvenos el balón.

María: No quiero.

Mamá: María está ocupada y no puede.

Leticia

Esta puede ser una manera de eludir el conflicto y no comprometerse. Así ninguno de los implicados tiene que asumir responsabilidades.

Mamá: No, no, no. María ya se acostó a dormir, créanme.

Niños: Pero no nos vamos hasta que nos devuelva el balón.

Mamá: Pues tendrán que esperar hasta mañana, porque yo les voy a devolver ese balón. No, no y punto.

Niños: Entréguenos nuestro balón.

Mamá: Chao. (Cierra la puerta.)

Niños: ¡Entréguenos el balón!

Bogotá

Cuando la historia queda inconclusa, como en el caso anterior, parece que la balanza se inclina hacia María, pero no es posible asumir del todo que se justificó su acción, sencillamente se aplaza la solución.

Finalmente, llama la atención la representación ideada por los niños de un taller realizado en San Andrés Islas, quienes decidieron cambiar los roles de la historia y presentar a la niña como un niño. En la historia creada por uno de los dos grupos el niño desaparece con el balón durante un tiempo, pero luego regresa y lo devuelve a sus dueñas.

Mamá: ¿Qué pasa aquí?

Niñas: Su hijo cogió nuestro balón.

Mamá: No, él no cogió nada, y bueno, para sus casas.

Niñas: Pero nosotras necesitamos la pelota para jugar.

Narradora: Entonces las niñas entraron a la casa y buscaron al niño malvado, pero este ya había desaparecido con el balón. El Niño se fue para un país lejano, pero esta historia no puede terminar así... Entonces el niño un día regresó y devolvió el balón.

San Andrés Islas

En el otro grupo el conflicto se torna dramático, pues la solución es una tragedia: las niñas terminan matando a la mamá del niño por haberles robado el balón, y así, mediante la venganza, lo recuperan.

Narrador 1: Buenos días, estas son las noticias.

Narrador 2: Sí... Acerca de las niñas que perdieron el balón...

Narrador 3: Resulta que el niño, como viajó por allá, casi lo matan, pero cuando regresó no encontró a su mamá.

Narrador 1: Las niñas estaban viviendo en su casa.

Narrador 3: Y mataron a la mamá del niño con un cuchillo.

San Andrés Islas

En este caso la solución violenta puede obedecer a la intención de resolver apresuradamente la situación. El conflicto se aborda de forma narrativa y no se representa como un modelo de relaciones interpersonales. Sin embargo, no se debe subestimar este desenlace, ni el hecho de que el grupo elige narrar en tercera persona, otra manera de no involucrarse en el desarrollo de las situaciones.



Yo sí puedo

En algunas representaciones las soluciones emanan directamente de la niña, sin mucha intervención de la figura materna. En su mayoría son soluciones simples en las que la historia no se desarrolla especialmente a través del diálogo, sino como una situación que evoluciona.

Mamá de María: ¿Quién será?

Niños: Abra esa puerta... Abra esa puerta.

Mamá de María: ¿Qué pasa?

Pepe: Que su hija se me robó mi pelota.

María: No, yo no me he robado ninguna pelota.

Pepe: Sí me la robó.

María: Yo no me la robé, yo se las voy a devolver. (María devuelve el balón.)

Quibdó

Niños: *María, danos el balón.*

Mamá: *María, entrégalo.*

María: *Bueno, pero me dejan jugar.*

Niños: *Está bien.*

Todos: *¡Eeeehhh!*

Las dos situaciones terminan en una solución del tipo gana - gana. La manera como se llega a este desenlace es una negociación muy rápida en la cual ambas partes ceden.

En otros casos, a pesar de que existe tensión, se logra igualmente resolver el conflicto en la forma gana - gana.

Niños: *Huyyyyyy, tan bacano este juego con el balón... No, María, este juego es para hombres, y váyase de aquí... Para no pelear más dejémosla jugar con nosotros.*

Armenia

Aunque aflora la actitud machista presente en otros grupos, la situación se resuelve con la inclusión de la niña. Claro está, es una manera de deshacerse del conflicto provisionalmente, pues ella sigue siendo un personaje molesto.

Armenia



La unión hace la fuerza

En diversas historias priman el diálogo y la comprensión de la situación, con el objeto de llegar a una solución negociada en la que todos ganen o terminen en equilibrio.

Mamá: *Ay, amor, te necesitan unos niños que dicen que usted les robó el balón.*

María: *Dígales que nunca se los voy a devolver, porque no me dejaron jugar.*

Niños: *Oiga, dígame que nos la devuelva, porque necesitamos que los niños jueguen.*

Mamá: *Pero ustedes ¿por qué le van a quitar el balón a mi hija?*

Niños: *Pero ese no es el balón de ella.*

Mamá: *Pero es que ella necesita jugar y ustedes no la dejaron jugar.*

María: *Ah, bueno, lo voy a traer.*

María: *Tome, se los voy a devolver, a la próxima me dejan jugar.*

Niños: *Si.*

Mamá: *Bueno, que les vaya bien.*

Narrador: *Y todos terminaron felices.*

Bucaramanga

La tensión termina gracias a la mediación indirecta de la mamá; sin embargo, no se resuelve de forma explícita la cuestión de incluir o no a la niña en el juego.

Huellas de conflictos

Es necesario tener en cuenta que la manera como se planteó esta actividad inducía al enfrentamiento entre los niños y la niña en la representación de títeres. Es decir, no se puede considerar ese componente como espontáneo. Sin embargo, en las maneras de abordar la situación conflictiva se encuentran algunas claves significativas sobre las ideas y actitudes de los niños y niñas.

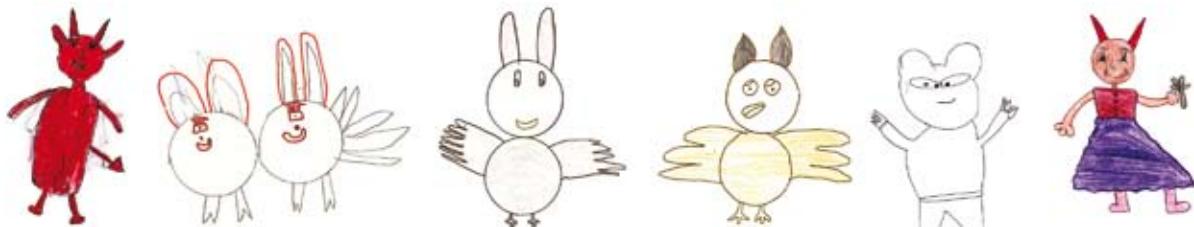
El papel conciliador de la mamá, quien media para encontrar una solución equitativa, es importante y se dio en muchos de los talleres. La tendencia a resolver el conflicto a través de la negociación es frecuentemente iniciativa de la madre, y no de los niños ni de María. En estos casos el desenlace es una solución con el esquema gana - gana.

Existe un fuerte contraste con las historias en las que la mamá refuerza la posición intransigente que tiende a separar los roles de los niños y las niñas y a establecer un orden en el que cada género tiene unos rígidos papeles asignados.⁵

En estos casos y en los que se manifiesta agresividad es evidente que para algunos de los grupos este tipo de conflicto supone problemas morales, y optan por soluciones evasivas, como la muerte del protagonista, el castigo de la niña o un acuerdo forzado entre las partes.

En esta misma dirección, cuando la historia queda inconclusa o concluye en una situación del tipo pierde - pierde, la decisión del grupo se inclina por evadir el conflicto por medio de la falta de compromiso de todos los implicados. Nadie se responsabiliza y parece que la vida simplemente sigue su curso o que fuera a ocurrir una solución mágica. ■■■

- 5 Vale la pena destacar que a lo largo de todas las actividades del taller, con niños de diferentes comunidades, se registraron situaciones en las que las mujeres aparecieron representadas con la finalidad exclusiva de atender las necesidades masculinas, fueran domésticas o sociales.



Trazando rutas



Algunas de las inquietudes que han rondado este proceso desde sus inicios tienen que ver con la necesidad que tenemos los productores, creativos y realizadores de entender mejor cómo deben plantearse y desarrollarse los programas para la audiencia infantil. En ese sentido este es un aporte, un acercamiento que aspira a contribuir a la formulación de criterios y tácticas que muchos estudios e investigaciones desde varias disciplinas deben complementar. Queremos darle a conocer algunas claves que este estudio nos ha revelado y que podrían ser de utilidad para la formulación y puesta en marcha de proyectos de comunicación para la infancia.

Desde el comienzo de esta investigación nos preguntamos qué noción de la infancia tenemos los adultos en general, y en particular los productores de televisión, cómo se representa en nuestros medios a la infancia, cómo se relacionan en realidad estos modelos y estereotipos culturales con los niños y niñas que conviven en nuestras casas y transitan por los barrios y las escuelas del país. De manera permanente la televisión habla de cómo son y cómo deben ser los niños; incansablemente se arroga el derecho de decir cuáles son sus intereses, qué cosas les gustan, cuáles son sus acciones y hasta qué piensan y sienten.



La forma en la que la televisión nos transmite esta información está permeada, con frecuencia, no solo por las exigencias adultas sobre cómo deben ser los niños, que tienden a desdibujar lo infantil, sino también por las nociones que suelen tener los responsables de los contenidos sobre los niños colombianos, quienes generalmente los conciben con base en su referente más cercano (hijo, sobrino, hermano, etc.), en su propia experiencia de la infancia o en el tipo más recurrente en la televisión de nuestros días: los niños y niñas habitantes de grandes ciudades, familiarizados con las tecnologías de la información y la comunicación y hábiles para realizar varias tareas y actividades al mismo tiempo. Si bien muchos de los niños colombianos responden a estas características, este grupo es en realidad una minoría.

En *De ocho a diez* hemos querido compartir con ustedes una mirada particular sobre los niños y niñas colombianos. Podemos afirmar que si algo los caracteriza es precisamente la inmensa diversidad presente en muchos ámbitos, no solo en el étnico o el territorial, sino también en otros que marcan diferencias sociales y culturales: en la manera en la que se relacionan con el conocimiento, la tecnología y muy especialmente con la realidad y la fantasía. La audiencia infantil colombiana de ocho a diez años de edad es sin duda heterogénea y está llena de particularidades.



En las representaciones realizadas por los niños, y especialmente en el juego, se manifiestan los tejidos culturales de la infancia, los imaginarios, arquetipos, relatos e indicios que vienen de forma directa de su experiencia. Precisamente, consideramos que los juegos son una oportunidad permanente para complementar y actualizar nuestra concepción de la audiencia infantil, de acuerdo con sus intereses, gustos y fantasías. Tener en cuenta sus imaginarios es una forma de incluir y dar efectiva participación a los niños en la gestación de su televisión.

Cuando escribimos, dibujamos o hacemos un video para los niños y niñas, es importante tener una imagen clara de quiénes son los destinatarios de nuestros mensajes y contenidos. De la cantidad y calidad de información que tengamos dependerán las acertadas decisiones de diseño, realización y evaluación de los programas orientados a la infancia.

Como es natural, la producción de televisión infantil despierta ininidad de inquietudes en los realizadores, las cuales se van resolviendo en la medida en que nos acercamos en verdad a los niños. Para acercarnos a su vida cotidiana y a sus entornos es imprescindible incluir en cada proyecto un componente de investigación transdisciplinaria y de asesoría que comprometa tiempos, recursos y actividades de seguimiento.

Por eso, el conocimiento y la inclusión de los imaginarios de los niños de Colombia nos abren nuevos y fascinantes escenarios, pero también nos plantean grandes retos: repensar la forma en la que vamos a establecer una comunicación audiovisual con ellos y tomarnos el trabajo de derrumbar en nosotros mismos ideas preconcebidas.

¿En su trabajo tiene en cuenta los imaginarios y fantasías de los niños o solamente los suyos propios?

A partir de nuestra experiencia previa sabemos que quienes concebimos productos para niños debemos observar la tradicional preocupación de la escuela, la familia, la comunidad e incluso el medio académico por que los niños tracen una línea divisoria exacta entre la fantasía y la realidad. Esta delimitación con frecuencia se fundamenta en una concepción moral y pragmática que censura la imaginación y privilegia el conocimiento positivo, como si se tratara de terrenos opuestos.



¿Es posible la realidad sin imaginación? ¿Hay acaso imaginación al margen de la realidad?

Debemos comenzar por reconocer que, como demostraron los niños en la creación de mundos, historias y personajes, toda la fantasía encuentra sus materiales en el mundo vivo social y natural en el que se gesta, y que solamente es posible transformar y renovar la realidad sobre el sueño y el horizonte que anuncia la imaginación.

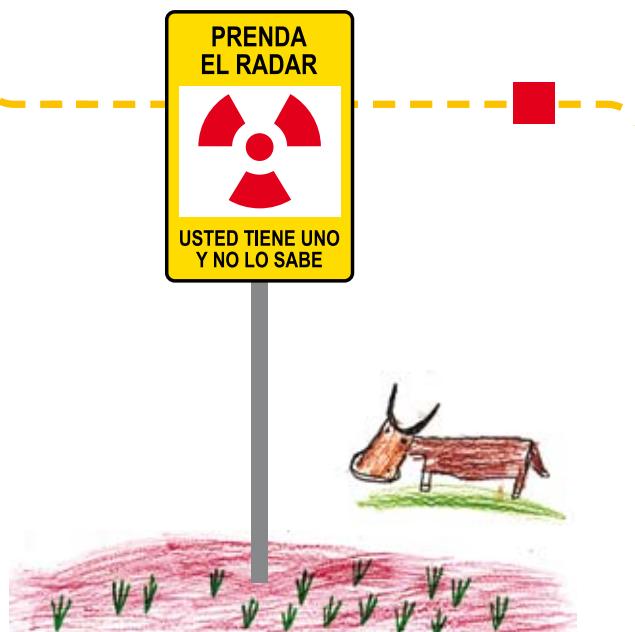
El estímulo a la imaginación y la fantasía no está fundado en la irrealidad ni actúa en contra de la realidad. Toda realidad existe gracias a que la imaginación la nutre, hacemos realidad en la medida en que somos capaces de imaginar más allá de sus límites. Debemos trazarnos objetivos concretos para que la televisión que hacemos ayude a liberar la imaginación y no contribuya a contenerla.

Se trata de abordar esta relación de modo que dejemos de entender esas dos dimensiones como principios opuestos y tendamos puentes entre lo real y lo fantástico. Esta intuición fue confirmada en la realización de los talleres de la investigación, pues los niños y niñas en efecto recorrieron ese trayecto, enriquecieron la realidad con la fantasía y basaron su fantasía en la realidad. Si recordamos que la imaginación se nutre de la propia experiencia, po-

demostramos decir que el estímulo creativo de los niños y niñas requiere que extendamos la base de sus experiencias.

La televisión puede enriquecer la experiencia y la visión del mundo que tienen nuestros niños. Esta visión debe contribuir a superar la exclusión que históricamente nos ha caracterizado como país y a practicar la inclusión entendida como la construcción de la sociedad con el otro, que facilite entender la diversidad como una valoración positiva de la diferencia.

Es por ello que damos importancia a la experiencia de estos talleres que estimulaban la producción de relatos, personajes, escenarios y contextos, a través de los cuales pudimos conocer la percepción infantil de la realidad y su representación, por vía de la fantasía, de su mundo social. Se trata entonces de provocar el lúcido encuentro en que la imaginación, base de toda actividad creativa, resignifica la realidad y abre caminos para construir nuevos mundos y nuevas maneras de concebirnos.



Nuestros niños deben tener un nutrido acceso a la fantasía y una amplia base de experiencias reales. Para facilitarlos, los realizadores debemos descubrir la imaginación como un valor que puebla las realidades de los niños y niñas colombianos, y descubrir la realidad como fundamento que orienta sus fantasías. El escenario que queremos propiciar es el de niños intensos de fantasía y ricos de realidad, a quienes se les reconozca como creadores y portadores de sentido.

Las historias, los personajes y los escenarios inventados por los pequeños, así como sus formas de jugar y las soluciones que dan a problemas y conflictos, constituyen un valioso punto de apoyo para producir una televisión infantil que cumpla con estos objetivos, y que aporte ideas frescas, historias nuevas y formatos atractivos. Nuestro conocimiento de los imaginarios y realidades de los niños colombianos orientará los contenidos que creemos para ellos.



De los niños a la pantalla

La relación entre el texto televisivo y los espectadores infantiles no es como se la imaginan muchos: los niños no son receptores vacíos, son portadores de sentidos que, en todos los casos, dialogan con los imaginarios que ven en la televisión. Leer un texto o ver un programa es un ejercicio de interpretación en el que asignamos sentidos y complementamos significaciones. A una gran diversidad de niños corresponde una gran diversidad de interpretaciones. Por ello, cuando concebimos una idea o un relato no basta saber cómo lo contaremos ni tener una intención clara de los efectos que queremos provocar en la audiencia; debemos conocer los contextos de los niños y niñas y hacer un esfuerzo por intuir cómo dialogarán, desde sus diversas formas de ver el mundo, con los contenidos televisivos.⁶

La operación creadora consiste en asimilar las imágenes para crear nuevas representaciones, de tal forma que el imaginario infantil y el imaginario colectivo se retroalimenten y enriquezcan. En este punto, reencontramos una clave con respecto al uso que se puede hacer de la televisión: expandir lo lúdico y lo fantástico proporciona más y mejores elementos para que los niños y niñas asimilen la experiencia de lo real.

En el juego, el contrato de fantasía que se “firma” entre los niños sustenta la verosimilitud de la representación. Pasa lo mismo con los relatos televisivos: los niños son invitados a hacer un pacto en el que se comprometen a creer en lo narrado, pero el éxito depende de varios factores: hay que facilitar elementos al televidente para que suspenda momentáneamente su incredulidad, y

⁶ Los gustos de los niños y su relación con la televisión implican diferencias y contradicciones entre intereses culturales diversos. Cuestión de gran envergadura, pues exige pensar en el universo de la recepción infantil e involucra tanto el modelo cultural de la infancia como el proyecto cultural de nuestra sociedad, cuestiones que rebasan los alcances de este estudio.

para conseguirlo es fundamental reconocer las diversas formas de representación de esa audiencia y darles cabida en la concepción y el diseño de los productos televisivos.

Entre estos elementos destacamos la coherencia interna que hace verosímil al relato aunque sea fantástico, un adecuado tratamiento visual y sonoro, y la inclusión de temas y tratamientos que satisfagan las condiciones para ser aceptados por los televidentes. Así ganaremos el interés de niños y niñas y facilitaremos el goce de la experiencia televisiva. Debemos aprovechar que para los pequeños es más fácil entregarse a la representación que para los adultos, porque, como lo hemos mencionado, es la base de su experiencia lúdica y lo que ellos quieren es jugar.

Las niñas y niños buscan constantemente el juego porque encuentran placer en él. La clave para acceder al juego es la representación y el juego es la clave para acceder a ella. Los pequeños manifestaron en los nuevos mundos que construyeron, a través de la representación lúdica, su deseo de que el orden de lo real, identificado con el deber, sea transformado en algo divertido.

La propia experiencia, la representación de sí mismos y de la sociedad, los gustos e intereses, las relaciones humanas y las mentalidades, se revelan en los imaginarios que los niños involucran a la hora de jugar.

Todo juicio y toda interpretación se hacen desde una visión del mundo, desde la manera en la que comprendemos que está estructurada la realidad y la forma en que creemos que debe ser todo. La exploración nos ha mostrado que los niños ejercen un estimulante juicio crítico a través de recursos como el humor, el escarnio y la parodia, en contraposición a como concebimos la crítica en la sociedad adulta: seriedad, austeridad y rigor.

Los niños se incorporan a sus relatos humorísticamente y de manera lúdica, y aparecen disfrutando de espacios de diversión comunes en la niñez, o incluso como personajes pícaros. En varias ocasiones fueron el centro de esos universos. Es de resaltar que a veces tenían características de adultos y asumían sus roles y comportamientos –en estos casos es difícil diferenciar entre los roles de los niños y los de los mayores–, y otras veces los adultos eran excluidos por completo.⁷

Los contextos representados por los niños son los de la vida rural o urbana próxima a sus entornos, así como los personajes que aparecen en ellos. Son, en muchos casos, mundos idealizados y enriquecidos con su imaginación. No obstante, los niños señalan problemas sociales de relevancia y nos dejan ver que piensan en las cuestiones económicas y sociales que tienen injerencia en su cotidianidad. Su propia vida y la de sus comunidades se filtran en su imaginación y es de sumo interés la manera en la que plantean los asuntos y proponen soluciones.

Los relatos sobre la emoción de la seguridad parecen vincularse, más bien, con la percepción ordinaria que tienen los niños sobre la “inseguridad”. La inestabilidad social que experimenta el país desde hace décadas es un trasfondo relevante que interpretan en historias en las que la seguridad está más vinculada a las armas que a la autoestima y a la protección de la familia. Situaciones de maltrato y exclusión también son reveladas y dejan ver lo que algunos padecen en sus hogares.

Sin embargo, los relatos parecen mostrarnos algo más que la conciencia del conflicto social y de la fragilidad de la infancia.

7 Las representaciones que los niños hacen de sí mismos pueden propiciar reflexiones de mayor alcance. Las fichas de sistematización de esta investigación, anexas en el CD multimedia, pueden contribuir a estudios específicos en esa materia.

Presentan también una percepción del rol de la mujer en diferentes contextos. Se trata de la concepción de la condición femenina en los espacios sociales en los que los niños y niñas habitan, en los cuales prevalece un imaginario machista que asigna a la mujer determinados roles y la subordina al hombre.

Es importante preguntarse por qué se dan estos temas, para incluirlos en las producciones y proponer al público infantil maneras mejores y más pacíficas de relacionarse. Una televisión que muestre más opciones de vida para las niñas contribuirá a un cambio social deseable: puede expandir las ideas que la audiencia infantil tiene sobre sí misma y de paso aportar para construir un país más igualitario y sin exclusiones.

¿La televisión que usted hace presenta situaciones cotidianas en donde los niños se ven enfrentados a solucionar conflictos?

¿Usted hace énfasis en los procesos que puedan dar solución a tales situaciones?

Los juegos se desarrollan en estructuras narrativas y giran alrededor de conflictos. Las actividades del taller que involucraron dilemas y resolución de problemas nos dejaron ver que en los contenidos debe ofrecerse a los niños diversidad de opciones y soluciones, dar lugar al debate y la reflexión y enriquecer su visión del mundo, para que sean capaces de ponerse en el lugar de las otras personas. Definitivamente, la televisión puede aportar al desarrollo de nuevas habilidades que les permiten resolver de una manera más eficiente y pacífica los conflictos de la vida cotidiana.

A través de su desempeño en los juegos, los niños y niñas nos mostraron que las dificultades son oportunidades para ser mejores y despertar en cada uno

nuevas destrezas. El trabajo en grupo y las maneras de abordar los problemas en el taller permiten vislumbrar posibilidades innovadoras en la representación de opiniones, tradiciones, expresiones, creencias, valores, memorias, formas de pensar, ser y vivir. Esta orientación nos abre la posibilidad de desarrollar y ampliar su universo y de invitarlos a formar parte de un proyecto colectivo de convivencia. Es nuestra tarea elaborar contenidos audiovisuales con temáticas que comprendan la valoración de las diferencias de género, los vínculos afectivos, la autoestima, el empoderamiento y la autonomía personal.

Con este propósito claro, es importante incorporar en el diseño de programas personajes que permitan a los niños, a través de la identificación con ellos, asumir roles, ponerse en los zapatos de otros y comprender mejor todas aquellas características que los hacen semejantes o distintos, para ayudarles a establecer relaciones de reciprocidad, amistad y respeto.

¿Qué me cuentan?

Los niños y niñas se valen de los más diversos recursos expresivos para contar una historia. Estas historias respondieron en su mayoría a situaciones específicas de la vida infantil, es decir, salieron de la propia experiencia de sus autores.

Reconocer las estrategias discursivas utilizadas por los niños y niñas colombianos en sus relatos nos permite ver la forma en que, de manera muy diversa y de acuerdo con sus contextos y condiciones, han adquirido una cierta competencia en la lógica narrativa y discursiva,⁸ ya sea a través de la tradición oral o escrita, o a través de los medios de comunicación, y cómo son capaces de incluirla en sus propios relatos. Igualmente, podemos observar las alternativas e innovaciones que la creatividad infantil opone a las formas comunes de narración.

8 En la investigación se detectaron diferencias en las competencias en lectoescritura y oralidad entre regiones y etnias. Es importante que la televisión no solo haga visibles estas diferencias, sino que motive el interés por las competencias comunicativas.

Es posible reconocer en las historias ciertos recursos que evidencian este conocimiento, algunas incluyen solamente elementos simples como la elaboración de una estructura con inicio y desenlace, otras son más complejas y llegan a caracterizar a los personajes y a desarrollar los conflictos. Sin embargo, no fueron pocos los casos en los que los niños tuvieron dificultades para concluir los relatos, en parte debido a la brevedad del tiempo disponible para realizar el taller.

Para algunos de los pequeños narradores el simple encuentro de los personajes comienza a constituir un hilo narrativo. Aunque no emplean una única forma en la construcción de los relatos, generalmente atribuyen a sus personajes una continuidad narrativa y emotiva; la primera entendida como el lugar del personaje en la narración, y la segunda como la coherencia con la que expresa sus sentimientos.

En la invención de animales fantásticos se aprecia una gran variedad de intereses, tanto en sus atributos como en sus historias, lo cual es una verdadera y rica fuente de inspiración para quien desee crear personajes con características extraordinarias e historias que se desarrollen en contextos propios de los niños. Se debe tener en cuenta que, por haber sido narradas en forma escrita, las historias de los animales fantásticos tienden a ser condensadas, breves y simples.

En cuanto a los géneros, es frecuente que los niños mezclen elementos de uno u otro esquema narrativo. Aunque predomina la forma de narrar propia del melodrama, no es la única ni la que más riqueza aporta a la experiencia. Este hallazgo motiva a ofrecer a la audiencia infantil historias contadas de maneras diversas y para todos los gustos.

Hay temáticas y emociones que llaman más la atención de los niños, lo que nos propone el gran reto de pensar cómo llevarlas a la televisión. Temas como el terror, la agresividad o el humor negro (las historias muchas veces están cargadas de inteligencia y hasta de sarcasmo) pueden ser tratados de manera creativa. También es importante incluir enfoques que enriquezcan a los televidentes con nuevas perspectivas, haciendo énfasis en la innovación, la originalidad, la iniciativa y la alegría como valores

capaces de replantear y poner de cabeza la organización del mundo. Los niños nos han mostrado que pueden confiar y considerar verosímil que los animales sean más sabios que los seres humanos, que todo un mundo se comporte como un personaje y se transforme a sí mismo, o que las personas cambien y pasen del odio a la amistad.

Vitaminas para la creatividad

Niños, niñas y adultos vivimos en un mundo tan crudamente real como maravillosamente imaginario. La diferencia, tal vez, radica en que los adultos ejercemos una vigilancia permanente sobre nuestra imaginación y contenemos nuestra inclinación al juego, mientras que los niños parecen estar en mejores condiciones para hacer estallar su fantasía en cualquier situación. Es importante privilegiar la perspectiva infantil en la escritura de guiones e historias, en el diseño de personajes, y en general, en todo el proceso que conduce a la narración audiovisual.

Es parte del oficio de los creativos que trabajamos para la audiencia infantil indagar de primera mano con los niños y tener un permanente contacto con ellos para profundizar nuestro conocimiento, con el propósito de ofrecerles mejores contenidos y nuevas oportunidades de entretenimiento y desarrollo personal.

Tenga en cuenta que los documentos que acompañan esta publicación le brindan la posibilidad de dar miradas específicas sobre estos y otros temas; es un material que permite hacer múltiples y nuevas interpretaciones desde varios ámbitos.

Los ejercicios y juegos de estímulo a la fantasía nos demostraron que los niños quieren ser protagonistas de sus sueños, vivir sus nuevos mundos, desarrollar sus invenciones, resolver sus dificultades y hasta crear nuevos lenguajes. Está en nuestras manos hacerlo realidad. ■■■

Bibliografía



Argüello, Rodrigo, *Los niños hidropónicos. Infancia, ficción y realidad*. Bogotá: Net Educativa, 1999.

Argüello, Rodrigo, *Imaginación, creación y transcreación: una nueva propuesta de lectoescritura creativa*. Bogotá: Ambrosia, 2001.

Ávila, Rafael, "La práctica etnográfica. Intento de resignificación a partir de una experiencia de investigación", en Rafael Ávila, *La cultura. Modos de comprensión e investigación*. Bogotá: Antropos, 2001, pp. 37-77

Ávila, Rafael, "La producción de conocimiento en la investigación acción pedagógica (IAPE). Balance de una experimentación". *Revista Colombiana de Educación*, No. 49, 2005, pp. 15-36.

Bruner, Jerome, *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza, 1991.

Bruner, Jerome, *Realidad y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa, 1988.

Elliott, John, *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata, 2000.

Erikson, Erik H., *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Hormé, 1980.

Franco Diez, Germán, *Los géneros narrativos*. Manuscrito no publicado, 2009.

Heriot, J., *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. Paris: José Corti, 1989.

Kusmanich, Dunav, *Cartilla de narrativa audiovisual*. Bogotá: Ministerio de Cultura, 2008.

Naranjo, Javier, *Casa de las estrellas. El universo contado por los niños*. Bogotá: Aguilar, 2009.

Palacios, J., A. Marchesi y C. Coll (comps.), *Desarrollo psicológico y educación. 1. Psicología evolutiva*. Madrid: Alianza, 2006.

Colombia, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, *Plan Nacional de Construcción de Paz y Convivencia Familia 2005 - 2015*. Bogotá: ICBF, 2005.

Reyes Navia, Rosa Mercedes, *El juego: procesos de desarrollo y socialización. Contribución de la psicología*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional - Colciencias, 1993.

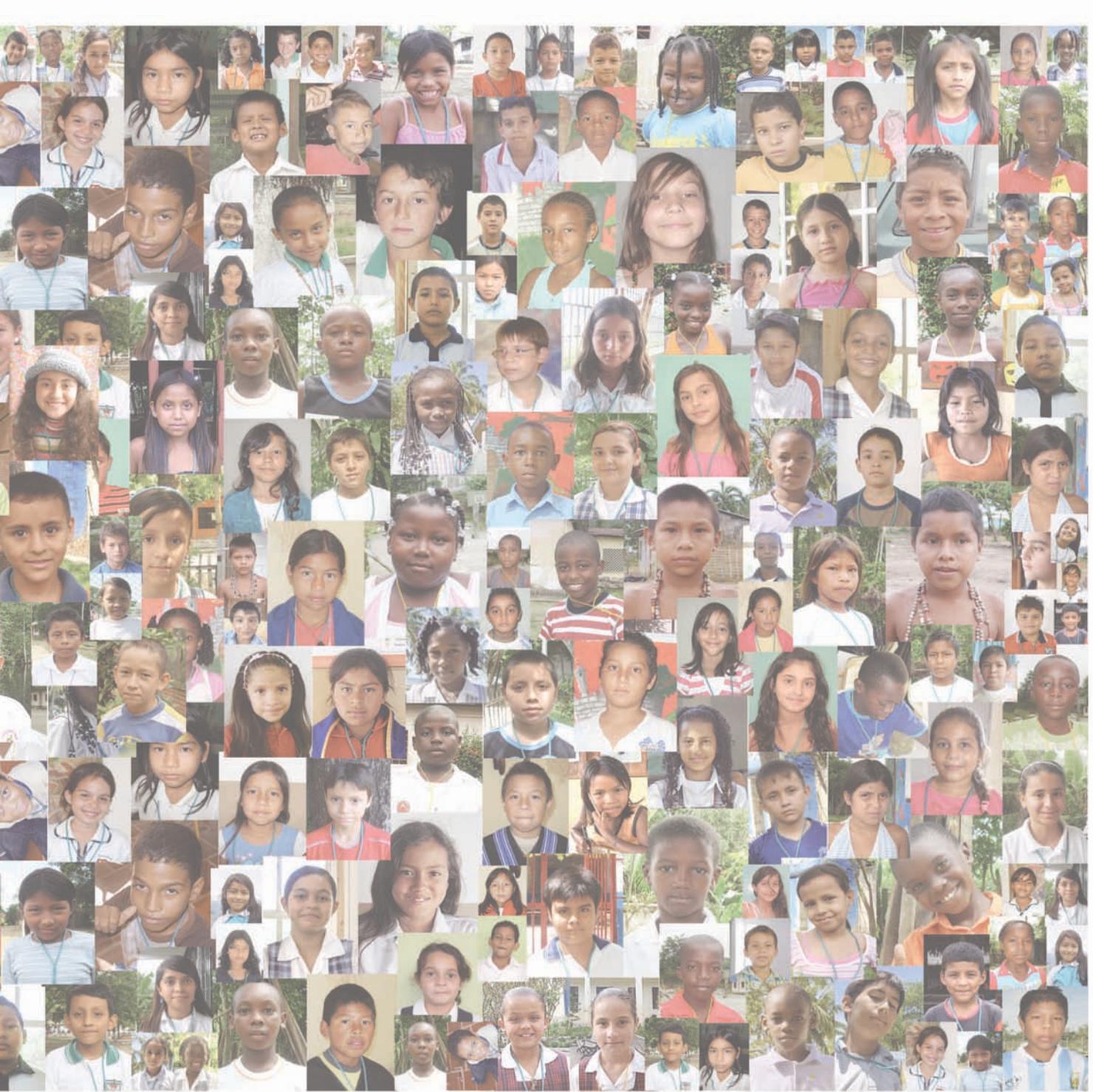
Reyes Navia, Rosa Mercedes, María Constanza Lozano Forero y Mónica Alexandra Pacheco Malaver, *Jugar, dibujar, leer, ¿los diferencian los niños?* Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional - Colciencias - Arfo Editores, 2000.

Santamaría V., Flor Alba, *Saberes y lenguajes infantiles. Una mirada interdisciplinaria hacia los niños y los jóvenes*. Bogotá: Universidad Distrital, 2008.

Santamaría V., Flor Alba y Martha Helena Barreto, *Lenguaje y saberes infantiles*. Bogotá: Universidad Distrital, 2007.

Wertsch, James V., *La mente en acción*. Buenos Aires: Aique, 1999.







Libertad y Orden
Ministerio de Cultura
República de Colombia

EN ASOCIO CON:



señalcolombia



CON EL APOYO DE:  SATENA
AGENCIAS AEROPORTUARIAS
DEL COLOMBIANO

