

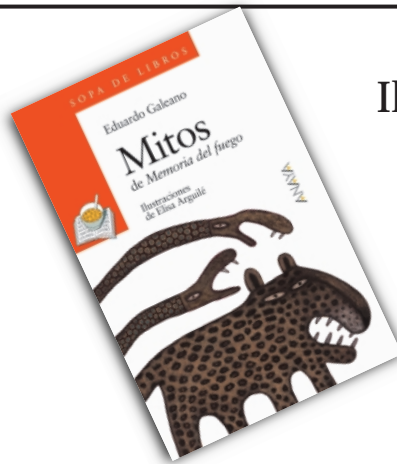


---

# MITOS DE *MEMORIA* *DEL FUEGO*

---

Eduardo  
Galeano



Ilustraciones de  
Elisa Arguilé



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002  
Trabajo realizado por: Mónica Plaza  
Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco  
Director editorial: Antonio Ventura

[www.anayainfantilyjuvenil.com](http://www.anayainfantilyjuvenil.com)



# 1 ARGUMENTO

Bajo el título *Mitos de Memoria del fuego*, se agrupan veintiuna leyendas que abordan otros tantos mitos indígenas. Los argumentos de todos estos relatos giran en torno al origen de hombres y mujeres, a las causas de fenómenos meteorológicos como la lluvia o las mareas, al funcionamiento de los astros, a la llegada del día y de la noche, o a la aparición de animales como el tatú, el murciélago o el jaguar. Cada historia conforma un pedazo de la memoria de las muy variadas comunidades indígenas de América Latina, y juntas constituyen un mapa completo de las leyendas latinoamericanas. Tanto sus protagonistas como sus desenlaces aspiran a ofrecer una explicación, basada en la metáfora y el simbolismo, del principio de las sociedades indígenas y de las características fundamentales de aquellos animales que eran para ellas una amenaza.

# 2 COMENTARIO

Las leyendas son historias o relaciones de sucesos cuya inspiración es, por lo general, popular. El objetivo de una leyenda es construir una explicación de un fenómeno o facilitar un razona-

miento que aclare las circunstancias en que sucedió determinada cosa a algo o a alguien. Ese afán esclarecedor es tan predominante, que el argumento de las leyendas termina por ser, a medida que transcurre el tiempo, más fantástico y de ficción que realista. Este hecho motiva que las leyendas no puedan ser consideradas testimonios históricos, tal es su raíz popular y tan escaso su rigor.

En este libro, el autor ha querido reunir aquellos mitos capaces de trazar los orígenes y las características de algunos de los pueblos indígenas que habitaron o que aún viven en América Latina.

La fuerza de lo que se cuenta reside en el extraordinario manejo de los símbolos que permite este tipo de relatos. Así, certezas como la forma de andar del oso o la ceguera del murciélago se explican por una reacción que tuvieron ante una persecución o ante un castigo. Las metáforas de la creación resultan muy valiosas, porque es posible universalizar su contenido; es decir, comprender la explicación de un modo atemporal, sin tener en cuenta el instante preciso en que se situó el inicio.

La lectura de *Mitos de Memoria del fuego* perfila la idiosincrasia de los pueblos indígenas latinoamericanos. Al terminar el libro, el lector tiene la sensación de estar un poco más cerca de los indios y de sus mundos.



## 3 VALORES

- **El bien y el mal** como forma de comprender a los demás y el propio entorno. El bien determina, para quien vive de acuerdo con él, un premio. Quien sigue el camino del mal, es castigado. El mundo se divide en esos dos grandes bloques opuestos, y esta frontera establece unos hábitos que permanecen a lo largo del tiempo. Lo importante es que, en el caso de las leyendas, las consecuencias de actos buenos o malos se prolongan para siempre.
- La **preocupación por establecer una memoria y una conciencia popular**, materializada en la elaboración y publicación de estas leyendas. El escritor pretende recuperar valores implícitos en todas las sociedades indígenas latinoamericanas, y esa búsqueda de raíces y de explicaciones es una muestra de su interés por su propio pueblo y por otros muchos. Es recomendable conocer leyendas populares, pues ese conocimiento facilitará la comprensión de las sociedades y de los entornos donde vivimos.
- **La fantasía** como forma de abordar la realidad y como método para emplear la imaginación. Eduardo Galeano, autor de este libro, se ha basado en leyendas populares para escribir el texto, siendo la fantasía su principal pauta a la hora de escribir. Estimular la imaginación contribuye a tener una existencia más alegre y divertida. En cada una de las leyendas de *Mitos de Memoria del fuego* se deduce un contexto de ficción, adecuado para proporcionar una enseñanza o moraleja, así como para mostrar una visión alternativa de la realidad. Es, precisamente, esa visión alternativa lo que logra que los relatos sean tan refrescantes para los lectores.
- **El esfuerzo y el tesón**, reflejados en todos los intentos de los animales de ser mejores o más bellos, lo que determina un afán de superación, algo muy necesario en todas las etapas de nuestra vida.
- Derivada del esfuerzo y el tesón encontramos **la ambición**. Muchos de los animales de esta obra aspiran a mejorar y, para ello, ponen en marcha todos los recursos que encuentran a su alcance. La ambición es beneficiosa para la persona cuando se ostenta en su justa medida. Una ambición desmesurada provoca frustración y resentimiento.
- **La justicia**, que se pone de manifiesto en cada oportunidad que concede el destino a los protagonistas de las leyendas. La posibilidad de que una actuación injusta conlleve un castigo justo resulta mucho más esperanzadora y ética que si los malos comportamientos no tuvieran consecuencias negativas.



# A C T I V I D A D E S

## ANTES

### DE LA LECTURA

#### **RETRATOS DE ANIMALES**

En este libro se habla de varios animales. El escritor alude, entre otros, al cuervo, al jaguar, al oso, al tatú, al conejo y al murciélago, y explica a qué se deben ciertas de sus características.

Pediremos a los alumnos que, en grupos de cuatro, escojan otros cinco animales, distintos de los mencionados. Repartiremos papel y rotuladores de colores. Los alumnos escribirán, a la izquierda de la hoja, los nombres de los animales escogidos, y a la derecha, características de cada uno de ellos que se les ocurran. Las propiedades de los animales han de aludir a estos cuatro aspectos: forma de moverse, ruidos que emiten, lugares donde viven y cosas que comen.

#### **DÍAS SIN NOCHES**

Además de los animales, los fenómenos meteorológicos y el día y la noche también aparecen en este libro. Una de las leyendas explica la aparición de la noche, que pasó a suceder al día. El objetivo de esta actividad es que los alumnos imaginen cómo serían sus vidas si no existiera la noche. Para que puedan contar lo que han imaginado, se les pedirá que escriban un relato donde expliquen

qué podría pasar sin luna, sin estrellas, con luz durante las veinticuatro horas del día, etc.

#### **CUENTOS AL AZAR**

*Los animales del día y los animales de la noche se reunieron para decidir qué harían con el sol, que por entonces llegaba y se iba cuando quería. Los animales resolvieron dejar el asunto en manos del azar (pág. 43).*

En este párrafo se habla del azar como forma de resolver una situación en la que ponerse de acuerdo es difícil. Sugeriremos a los alumnos que escriban un relato breve donde el azar sea lo que desencadene o culmine la historia. El relato puede ser tanto realista como fantástico.

#### **LA VIDA ES DE COLORES**

La leyenda de «Los colores» hace referencia a por qué los animales tienen el color que tienen. Los colores resultan fundamentales, no solo en la pintura o en la fotografía, sino también en nuestra propia vida cotidiana. ¿Qué sería una mañana de playa sin colores? ¿Y un día de campamento en la montaña? ¿Y un sueño? A continuación presentamos una lista de actividades. Los alumnos, de manera individual, se encargarán de ponerle colores a todas ellas. Se trata de que describan, en un párrafo de cuatro o cinco líneas, en qué consiste la actividad y en qué colores se imaginan la escena.



- Ir al mercado para hacer la compra.
- Ver una obra de teatro.
- Montar en bicicleta por el campo.
- Hacer un muñeco de nieve.
- Bucear en el mar.

## DESPUÉS

### DE LA LECTURA

#### INVENTAMOS ANIMALES

Los animales son protagonistas de muchos de estos cuentos. La mayoría de los que aparecen en las leyendas desean cambiar alguna parte de su cuerpo para sentirse mejor. Así, el conejo quiere ser más grande, pero Dios consideró que podría ser muy peligroso si no fuera tan pequeño, y de un manotazo le hizo crecer las orejas y acortó sus patas. Sugeriremos a los alumnos que, por grupos, inventen formas de convertir los animales en seres más perfectos, mejorando alguna parte de su anatomía o cambiando sus costumbres. Escogerán animales e irán decidiendo qué cosas de ellos cambian (pueden ser aspectos físicos, de comportamiento, etc.). Uno de los miembros del grupo se ocupará de anotar en una hoja los nuevos animales inventados. Posteriormente, pondrán nuevos nombres a esas creaciones del mundo animal.

#### EL MUNDO AL REVÉS

La leyenda de «La autoridad» cuenta cómo, en épocas remotas, las mujeres

cazaban, mientras que los hombres cuidaban de los hijos. De acuerdo con este relato, los hombres ocuparon el puesto de las mujeres después de matarlas a todas y enseñar a las niñas pequeñas que la vida siempre había sido como ellos querían que fuera.

Esa distribución de tareas propia del origen de los tiempos se ha ido transformando a lo largo de la historia. Propondremos a los alumnos que, en grupos, jueguen al «mundo al revés», describiendo brevemente cómo serían las siguientes situaciones si fueran al revés.

- Los coches van por las carreteras; los barcos, por el mar, y los aviones, por el aire.
- Los amos pasean a sus perros.
- Durante el día, brilla el Sol, y por la noche, sale la Luna.
- Los profesores dan clase. Los alumnos estudian y aprenden.

#### ¡VAYA FAUNA!

El tatú se menciona varias veces en este libro. Explicaremos a los alumnos que la palabra «tatú» se usa para denominar a ciertas especies de armadillo, animal propio del continente americano que se convierte en una bola al enrollarse sobre sí mismo. Los animales cambian en función del entorno. Así, en América hay especies distintas a las que encontramos en África. Pediremos a los alumnos que, en grupos de cuatro, escriban una lista de cinco animales típicos y propios de ciertos lugares del mundo, así como que indiquen su procedencia.

# 1 ANTES

---

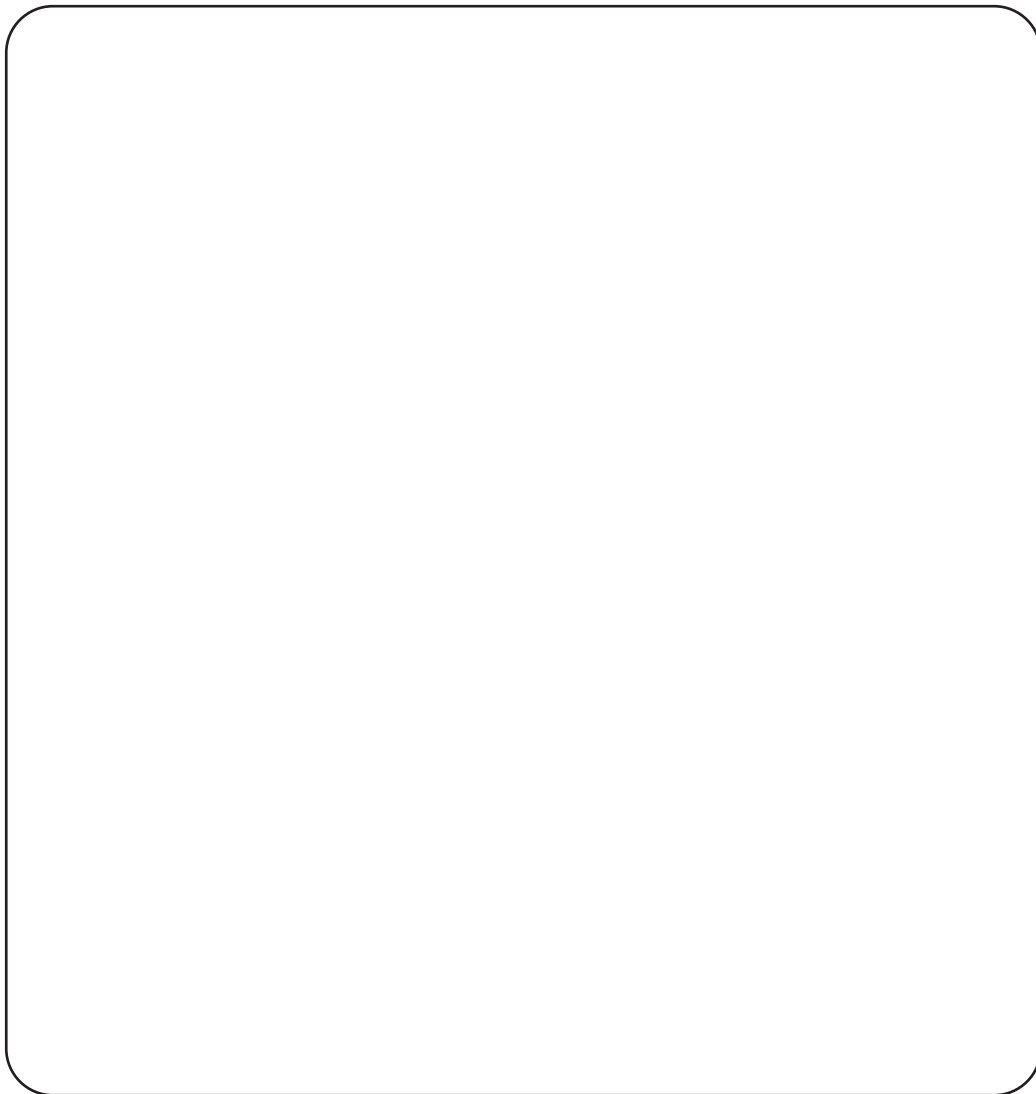
DE LA LECTURA



MITOS DE MEMORIA DEL FUEGO

## LAS PRIMERAS PERSONAS DE LA TIERRA

La primera leyenda del libro, titulada «La creación», cuenta cómo aparecieron el primer hombre y la primera mujer. Dibújalos según los imagines, ¡pero recuerda que todavía no se había inventado la ropa!





# 1 DESPUÉS

DE LA LECTURA



MITOS DE MEMORIA DEL FUEGO

## ¿QUÉ HA PASADO EN ESTA HISTORIA?

Indica si son verdad (V = verdadero) o mentira (F = falso) las siguientes frases sobre las leyendas de *Mitos de Memoria del fuego*.

- Los hombres y las mujeres nacieron después de caer un rayo sobre la Tierra.
- Cuando se crearon los días, estos partieron de oriente.
- Los hijos de las nubes eran gemelos.
- Los ríos y los mares salieron de un árbol.
- El guayacán era un animal salvaje que vivía en la selva.
- Los animales que se revolcaron en el barro tienen el color de la tierra.
- Según los indios comanches, el oso tiene esa forma de caminar porque, de pequeño, tropezó y se quedó cojo.
- El conejo deseaba ser más grande, pero Dios no quiso.
- Los guerreros decidieron que serían ellos los únicos que podrían usar la risa, para así estar todo el día contentos.





## ASÍ SON LOS ANIMALES

Une con flechas los animales y las características que tienen. Indica con una cruz aquellos que sí aparecen en este libro.

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Murciélago     | Se convierte en mariposa.                   |
| <input type="checkbox"/> Oso            | Es capaz de ver en la oscuridad.            |
| <input type="checkbox"/> Libélula       | Cuando huye, esconde la cabeza bajo tierra. |
| <input type="checkbox"/> Delfín         | Es perezoso y miente casi siempre.          |
| <input type="checkbox"/> Tatú           | Es cegato; ve muy mal.                      |
| <input type="checkbox"/> Tigre          | Vive bajo tierra, en galerías que excava.   |
| <input type="checkbox"/> Topo           | Se enrolla sobre sí mismo.                  |
| <input type="checkbox"/> Cuervo         | Emite luz.                                  |
| <input type="checkbox"/> Gusano de seda | Emite sonidos bajo el agua.                 |
| <input type="checkbox"/> Avestruz       | Se tambalea cuando camina.                  |



## TODOS LOS ANIMALES DEL LIBRO

En este libro has visto animales que salen de día, pero tú sabes que hay muchos animales que prefieren utilizar la noche para cazar o vigilar.

Dibuja en el recuadro de la izquierda animales que utilicen el día para sus actividades, y en el de la izquierda, otros que lo hagan de noche.

# SOLUCIONES

## Después de la lectura

### Ficha 1

- Los hombres y las mujeres nacieron después de caer un rayo sobre la Tierra. F
- Cuando se crearon los días, estos partieron de oriente. V
- Los hijos de las nubes eran gemelos. F
- Los ríos y los mares salieron de un árbol. V
- El guayacán era un animal salvaje que vivía en la selva. F
- Los animales que se revolcaron en el barro tienen el color de la tierra. V
- Según los indios comanches, el oso tiene esa forma de caminar porque, de pequeño, tropezó y se quedó cojo. F
- El conejo deseaba ser más grande, pero Dios no quiso. V
- Los guerreros decidieron que serían ellos los únicos que podrían usar la risa, para así estar todo el día contentos. F

### Ficha 2

- Murciélago: -Es cegato; ve muy mal.
- Oso: -Se tambalea cuando camina.
- Libélula: -Emite luz.
- Delfín: -Emite sonidos bajo el agua.
- Tatú: -Se enrolla sobre sí mismo.
- Tigre: -Es capaz de ver en la oscuridad.
- Topo: -Vive bajo tierra, en galerías que excava.
- Cuervo: -Es perezoso y casi siempre miente.
- Gusano de seda: -Se convierte en mariposa.
- Avestruz: -Cuando huye, esconde la cabeza bajo tierra.

En el libro aparecen: murciélago, oso, tatú, tigre y cuervo.