

Guía para disfrutar y comprender la lectura

La panza del Tepozteco



De José Agustín

Esta guía tiene como propósito apoyar al maestro con una serie de actividades que despierten en los alumnos el interés y gusto por la lectura, a la vez que contribuyan al desarrollo de habilidades de comunicación: escuchar, hablar, leer y escribir.

Nuestra propuesta sugiere una serie de iniciativas para que los alumnos fortalezcan su capacidad de imaginar, observar, crear hipótesis, investigar, analizar, jugar con las palabras, ampliar su vocabulario, dialogar y construir significados.

Para ello, será fundamental crear un ambiente afectuoso y relajado que genere en los jóvenes la sensación de confianza y el gusto por participar y expresarse con libertad, alejados de la evaluación y la tarea, que sientan ese momento como un espacio de encuentro placentero con los demás y con la literatura.

Recomendamos que el maestro realice las actividades que considere más adecuadas de acuerdo al perfil y a las necesidades e intereses de su grupo. Será muy importante recordar que:

- Es necesario que el maestro lea el libro con anterioridad y en su momento comparta también sus puntos de vista sobre la lectura.
- Algunas actividades implican que los alumnos deban investigar para ahondar en un fragmento o un tema tratado en el libro.
- Por una parte, las actividades son una oportunidad para fortalecer la identidad y la valoración personal de los alumnos; por otra, de reconocer a la lectura como un acto social.
- Será muy importante que el maestro vincule el libro leído con otros materiales que den acceso a diversos lenguajes y formatos textuales como revistas, periódicos, folletos, Internet, entre otros.
- También sugerimos relacionar la lectura y la escritura con otras expresiones artísticas y culturales, por lo que de manera complementaria pueden realizarse visitas a museos, centros culturales, al cine, al teatro, a conciertos, o participar en diversas manifestaciones de la cultura popular de su comunidad.

Argumento

La panza del Tepozteco es una novela que relata las aventuras de un grupo de amigos dentro de una cueva en donde se ocultan las deidades de la vida y la muerte de la mitología prehispánica.

Siete adolescentes (Érika, Selene, Yanira, Indra, Homero, Alaín y Héctor) se encuentran en la estación de autobuses del sur de la ciudad de México para viajar a Tepoztlán, Morelos, dispuestos a aprovechar el puente escolar de septiembre y olvidarse por unos días de las presiones de la escuela y de la familia. Tras algunos contratiempos, llegan al pueblo rodeado por la cordillera del Tepozteco, con sus murallas de roca formadas por el corte tajante del cerro, lo que le da al lugar una belleza única.

Después de instalarse y conocer a los papás de Alaín, el personaje principal, deciden subir al cerro del Tepozteco en compañía de Pancho, un niño de origen indígena amigo de Alaín desde la infancia, quien les invita a explorar una cueva que descubrió recientemente.

Al avanzar dentro de la cueva comienzan a suceder cosas muy extrañas que los desconciertan y despiertan sus miedos, hasta que se encuentran con Tona, una hermosa mujer quien los tranquiliza y les ofrece unas deliciosas quesadillas.

El peligro inicia cuando llega la diosa Coatlicue, quien exige a Tona que les entregue a los niños para sacrificarlos en honor de su hijo Huitzilopochtli y obtener así el poder necesario para gobernar nuevamente el mundo de los hombres. De esta forma inicia un enfrentamiento entre las fuerzas de vida y la regeneración y los dioses de la guerra y la muerte.

El valor y la amistad son las fuerzas fundamentales que permitirán a los protagonistas salir airosos de esta batalla.

Interés formativo
y temático

Desde sus primeros trabajos en la llamada corriente de “la Onda”, José Agustín aprovecha las posibilidades del lenguaje informal de los jóvenes como un recurso literario que da frescura a los personajes y credibilidad a la narración. Éste recurso bien utilizado facilita la identificación del joven con sus vivencias, problemáticas y contexto cultural. La estructura de esta novela es muy cercana a los cuentos de iniciación, en donde el héroe realiza un largo viaje, se enfrenta a peligrosos adversarios y, al salir victorioso, regresa transformado interiormente.

En cuanto a la temática, la novela habla de la amistad y la tolerancia entre compañeros de ambos sexos, de un viaje de descanso y el enfrentamiento con fuerzas superiores como base para tratar la preocupación, así como de problemas que atraviesan los muchachos en una búsqueda continua de identidad.

También es una invitación para conocer de forma amena la cosmovisión de la mitología mexicana, de su cultura y creencias que todavía perviven en muchas de las prácticas y creencias de los pueblos en México.

Autor

José Agustín nació en Acapulco, Guerrero, el 19 de agosto de 1944. Narrador, guionista de cine, periodista, traductor y dramaturgo. Estudió letras clásicas, dirección cinematográfica, actuación y composición dramática. En los años sesenta participó en los talleres literarios dirigidos por Juan José Arreola, quien le publicó su primer libro. Junto con Parménides García Saldaña fue uno de los iniciadores de la corriente literaria llamada “de la Onda”, en la que se proponen cambios en la narrativa tradicional como la recuperación del lenguaje coloquial de los jóvenes, la supresión de signos de puntuación y el tratamiento de los temas cotidianos de los adolescentes (el amor, el rock, la rebeldía ante la autoridad y la búsqueda de un espacio interno propio).

Es el primer crítico e historiador del rock en México. Entre sus obras se encuentran *La tumba*, *De perfil*, *Se está haciendo tarde (final en laguna)*, que obtuvo el premio Dos Océanos otorgado por el festival de Biarritz, Francia, *Ciudades desiertas*, *Inventando que sueño*, *El rock de la cárcel*, *Cerca del fuego*, *La miel derramada* y *Dos horas de sol*.

Antes
de la lectura

Propuesta de actividades

1. Anticipación por medio del paratexto

El paratexto se compone de aquellos elementos alrededor de la obra que aportan información diferente al contenido textual (portada, pie de página, anotaciones al margen, introducción, prólogo, notas) o son cuerpo del libro (título, portada, cuarta de forros). El objetivo es que los alumnos identifiquen algunos elementos paratextuales y se sirvan de ellos para anticipar el contenido de la obra.

Divida al grupo en equipos de cuatro integrantes y solicíteles que exploren libremente el libro durante tres minutos, guiándose por el tí-

tulo, la portada, la contraportada, las ilustraciones y una breve lectura de fragmentos elegidos al azar. Una vez concluido el tiempo, solicite que escriban diez frases breves sobre la información que obtuvieron. Por último, anote en el pizarrón las frases de los equipos y reflexione con todo el grupo sobre el posible contenido del libro para crear algunas hipótesis que se verificarán durante la lectura.

2. El contexto

El lugar donde se desarrolla la historia es un famoso centro arqueológico de México, por ello es importante que los chicos tengan referentes cercanos del lugar y de las costumbres indígenas que todavía perviven para comprender mejor la aparición posterior de los dioses prehispánicos.

Quizás algunos de los alumnos ya conozcan Tepoztlán. Si es así, pídale que hablen de él y cuenten algunas características del lugar, como su fauna, flora, arquitectura y principales sitios de interés. En caso contrario, pueden investigar en revistas, guías turísticas, Internet o en otros libros. La información que se consiga ayudará a contextualizar la narración.

Durante
la lectura

Propuesta de actividades

1. ¿Cómo lo dicen?

Desde las primeras páginas resalta la forma en que se expresan los personajes pues el autor utiliza el lenguaje de los jóvenes como un recurso para caracterizar a los protagonistas de esta historia.

La siguiente actividad se presenta como una posibilidad de diálogo sobre los usos del lenguaje en la literatura y en la vida cotidiana. Pregunte al grupo la impresión que les causó la lectura, si el lenguaje les pareció vulgar o sorpresivo. Invítelos a reflexionar sobre el uso y significado de las palabras. Las siguientes preguntas pueden generar la plática: ¿Cómo ayuda el lenguaje para identificarse con los amigos? ¿Las personas hablan siempre de la misma manera? ¿Es lo mismo hablar con la novia que con los hermanos, en el salón de clases o en una discoteca? ¿Serían creíbles los personajes si hablaran de manera distinta?

2. Cuestión de género

En el relato nos cuentan que a Érika no le daban permiso de ir a Tepoztlán si no llevaba a otras amigas. En algunas familias no es común que los padres de familia dejen viajar solas a sus hijas un fin de semana, y menos si van acompañados de chicos y sin la presencia de algún adulto.

Esta actividad tiene como objetivo reflexionar sobre las características, forma de vida y relaciones familiares de los personajes. Las siguientes preguntas pueden suscitar el diálogo: ¿A quién le dan permiso de salir o llegar tarde a casa más fácilmente, a las mujeres o a los hombres? ¿Por qué? ¿A qué se deberá que en la novela los papás tienen mucha confianza en sus hijos? ¿Será que a veces los padres niegan permisos a sus hijos por desconfianza o por protección? ¿Les sucedía lo mismo a ellos cuando eran jóvenes?

3. Identificando “la Onda”

Una de las principales características de la corriente literaria conocida como “la Onda” es el uso desenfadado del lenguaje, el reconocimiento del valor de la palabra como medio de expresión e identidad, así como la problemática de los jóvenes como tema central.

Esta corriente surge en los años sesenta dentro de un contexto sociocultural de rebeldía y cuestionamiento de la autoridad, por lo que quienes incursionaron en ella fueron muy atacados por escritores prestigiosos e intelectuales de la época que se negaban a reconocer en ese estilo una posibilidad literaria distinta y con calidad. Después de platicar de ello con sus alumnos, solicite que identifiquen a lo largo de la lectura los párrafos o frases más representativas de esta corriente literaria.

Propuesta de actividades

1. Los relatos de iniciación

Es probable que de pequeños muchos alumnos hayan escuchado o leído cuentos de hadas o de héroes que se enfrentan a peligros para rescatar a una princesa o recuperar la felicidad. Lo que quizá no sepan es que estos relatos también son conocidos como “de iniciación”, pues el protagonista enfrenta una serie de dificultades y peligros para lograr su cometido; dichos cuentos son una representación simbólica de algunas culturas en donde los jóvenes ingresan a la edad adulta.

Después
de la lectura

Le proponemos entablar un diálogo con sus alumnos a partir de los cuentos clásicos que conocen (*Blanca Nieves*, *Caperucita Roja*, *El gato con botas*) y encuentren los elementos comunes de esas historias: presentación del héroe, problema o conflicto, viaje, elemento protector, objeto mágico, enfrentamiento, victoria y recompensa.

De esta manera los alumnos tendrán una noción de la estructura lineal del cuento clásico y podrán compararla con otros textos contemporáneos, en este caso con la obra que estamos analizando.

2. Lectura colectiva

No todas las posibilidades de significado se encuentran en la palabra escrita. En la interpretación que se realiza en voz alta, el lector juega un papel importante para el escucha pues la voz transmite y aporta información: matiza la personalidad de los protagonistas, crea un ambiente de relajación o suspenso, hace evidente emociones como miedo, preocupación, amor, entre otras.

El inicio de esta novela es muy ágil pues el autor utiliza los diálogos entre los personajes como el principal recurso para generar en el lector la sensación de estar presente en el desarrollo de los acontecimientos, así como para recuperar la voz de los protagonistas.

Organice las lecturas en voz alta de esta obra por equipos. Cada uno debe estar formado por ocho alumnos, quienes darán voz a cada uno de los personajes (narrador, cuatro mujeres y tres hombres, además de los circunstanciales como el vendedor de boletos o la señora que pide que se callen).

Se debe preparar el texto para leerlo en voz alta, es decir, no leer las acotaciones, que se vuelven redundantes para el escucha, y eliminar la información innecesaria de los párrafos largos para hacer más ágil y agradable la escucha del texto. Por ejemplo:

–¿Quieres un chicle, Indra? –invitó Selene.

–Sí, dame.

Ya habían salido de la ciudad, pero el flujo del tránsito no decrecía; en la caseta de cobro de la carretera las colas de los automóviles, combis, micros y autobuses eran larguísimas. Atrás quedaba la gran mancha de contaminación de la ciudad, más visible que nunca porque frente a ellos el cielo era completamente azul.

Puede leerse de la siguiente manera:

–¿Quieres un chicle, Indra?

–Sí, dame.

Ya habían salido de la ciudad. En la caseta de cobro de la carretera las colas de los automóviles eran larguísimas. Atrás quedaba la ciudad.

Es conveniente que entre ellos elijan a su personaje, que platiquen cómo imaginan su carácter y que les dé tiempo de ensayar antes de leer frente a los demás.

Le sugerimos dividir la obra en los siguientes segmentos:

Equipo 1: pp.7 a 10

Equipo 2: pp.11 a 13

Equipo 3: pp. 14 a 16 (“...no lo ve ni mi mamá”)

Equipo 4: pp. 16 a 19 (“–Sí, ya me habías contado”)

Con esta actividad se hace evidente que los recursos de la interpretación oral (volumen, pausas, tonos y acentuación) matizan el significado de la palabra escrita y contribuye a disfrutar la historia.

Conexiones
curriculares

Propuesta de actividades

Ciencias sociales

1. Viaje imaginario

¿Quién no ha soñado con viajar a algún lugar especial? Quizás el trabajo, la escuela o las limitaciones económicas no nos lo permiten. Pero no importa, invitemos a nuestros alumnos a un viaje imaginario por distintos lugares de la República Mexicana. Pregúnteles lo siguiente: ¿A dónde han viajado? ¿Sus viajes han sido de vacaciones o para visitar a alguien? ¿Cuál ha sido el lugar más alejado al que han ido? ¿Qué viaje recuerdan más? ¿Por qué? ¿De cuál guardan malos recuerdos? ¿A dónde han soñado con viajar algún día? ¿Con quién viajarían?

Opción 1

Para la actividad necesitaremos un mapa turístico o de carreteras para cada equipo, muchas postales de diferentes partes de México y diversas revistas turísticas.

Organizados en equipos, motive a sus alumnos para un viaje imaginario en autobús, durante el cual conocerán cuatro lugares; deben pensar en que la distancia entre los sitios sea corta y así poder trazar la ruta. Sólo tienen cinco días (sin contar el recorrido en carretera) para su travesía, por lo que deberán organizar su itinerario, priorizar intereses e investigar si hay artesanías, gastronomía o tradiciones características del lugar.

El trabajo consiste en escribir una bitácora del recorrido y enviar al maestro o a algún amigo una postal por cada lugar que visiten, en donde hablen de manera sintética del principal atractivo del lugar.

Opción 2

Es probable que en casa sus padres guarden recuerdos de sus viajes y algunos otros que hayan recibido como regalo. Cada uno de ellos representa imágenes del lugar o la memoria de amigos o familiares. Solicite a sus alumnos que platicuen con sus papás sobre uno de esos objetos, que les cuenten del lugar de donde proviene y que lo pidan prestado para mostrar en clase.

Organice a los alumnos en equipos, otorgue un tiempo para compartir lo que investigaron y después escriban un texto como para una muestra regional. Finalmente, pueden reflexionar sobre lo diverso que es nuestro país.

2. De brujas y curanderas

El objetivo de la actividad es promover el conocimiento y respeto por creencias y costumbres que se dan en muchas comunidades en México y otros países, como parte de su idiosincrasia, de su historia e identidad; de reflexionar con los alumnos que nuestro país es un mosaico de culturas.

Muchos dicen que Tepoztlán es un lugar místico, que todavía se percibe magia o energía a su alrededor. En la página 28 Coral, la mamá de Alaín, va con la señora Guillermina para que le realice una limpia. Todos quieren acompañarla para saber cómo es una bruja, aunque les aclaran que es más bien una curandera. Así, observan todo el ritual de la limpia.

Estos temas generan mucha polémica: ¿las limpias en realidad curan o son una farsa de la que se aprovechan algunos pillos para obtener dinero? Recordemos que mucha de la medicina indígena era muy efectiva por sus conocimientos botánicos, que se transmitían de generación en generación, y que los ritos forman parte de un sistema de creencias más amplio.

Podemos discutir el tema como una mesa de debates formando dos equipos de tres integrantes cada uno. Previamente, cada equipo debe ponerse de acuerdo para organizar sus ideas a favor o en contra. El maestro debe coordinar para evitar el desorden y dar la palabra al público.

Educación artística

1. Las imágenes también cuentan

Entre las páginas 69 y 70 los chicos se encuentran maravillados con un mural que relata un día cotidiano entre los mexicas. Las culturas prehispánicas no conocían el alfabeto actual, y mucha de su escritura se basaba en dibujos y jeroglíficos. Los murales y los códices se ayudaban de imágenes para contar historias.

Los alumnos realizarán un collage con fotografías, recortes y dibujos para relatar parte de su historia personal en distintas etapas de su vida.

Reflexionemos sobre la información que transmiten las imágenes y que la palabra escrita no puede, de su riqueza y limitaciones, del poder que tenían las esculturas, murales y estelas en el México prehispánico en donde sólo unos cuantos sabían leer y escribir.

Historia

1. Acerca de los dioses

Después de ingresar a la cueva, el grupo de amigos conoce a distintos dioses. En la página 80 dice: “Érika se maldecía al pensar que nunca había sabido gran cosa de los dioses aztecas, era algo de lo que casi nadie hablaba, en la escuela menos, ¿por qué, se decía, si estaban en México, si éstos habían sido los dioses de sus antepasados, de sus tatarabuelitos o bisabuelitos?”

La siguiente actividad tiene como propósito dar referentes a los alumnos sobre algunos atributos de las deidades mexicas. Para ello organice al grupo en cuatro equipos y reparta una copia de la siguiente tabla para que la lean y comenten durante cinco minutos.

Tonantzin	Diosa madre. Generadora de vida. También llamada “Nuestra amada madre”. Era protectora de los humanos. Se le vincula a la Virgen Morena o de Guadalupe.
Coatlicue	Diosa de la tierra. Se le llama “La de la falda de serpientes”. Madre de Huitzilopochtli. Advocación de la tierra y de la agricultura. A ella se deben los terremotos.
Huitzilopochtli	Dios de la guerra. Su nombre es “Colibrí izquierdo”. Se alimenta de la sangre sacrificada en su honor. Se vincula al sur y al color azul en el universo mexica.
Mictlantecutli	Señor del Mictlán. Dios del inframundo. Gobierna el mundo de la oscuridad, lugar a donde baja a descansar el sol después de su trayectoria diurna.
Xipe Tótec	Dios viejo del fuego. Una de las primeras deidades adoradas por los habitantes agrícolas. Protector del hogar. Se vincula al oriente como Tezcatlipoca rojo.
Tláloc	Dios de la lluvia. Gobierna al agua en sus diferentes formas, tiene relación con las lluvias y con los ciclos agrícolas.
Tezcatlipoca	Espejo humeante. Dios de la oscuridad. Contraparte de Quetzalcóatl, gobierna la noche. Preside el norte y su color es el negro.
Quetzalcóatl	“Serpiente emplumada” o “El gemelo precioso”. No precisaba de sacrificios humanos. Dios de la sabiduría, del viento (Ehécatl) y estrella del amanecer (el planeta Venus). Preside el poniente y su color es el blanco.

Solicite a los chicos que recorten ambas columnas en forma de tarjetas. En unas quedarán los nombres de los dioses y en otras sus atributos. Con ellas podrán realizar un divertido juego de asociación de ideas.

Actividades complementarias

1. ¿Quién eres tú?

Desarrollar la capacidad de describir a sus compañeros, fortalecer su identidad y crear un texto de manera creativa y fomentar la expresión oral en el grupo son los objetivos de la siguiente actividad.

A partir de la página 91 los dioses comienzan a sondear a cada uno de los niños. Sondear es mirar el interior de cada uno de ellos para mirar sus corazones, conocer su temperamento y personalidad.

Podríamos hacer un ejercicio parecido: anotemos en el pizarrón las siguientes preguntas para que ellos las contesten de manera individual y anónima:

- Si pudieras cambiar tu nombre, ¿cómo te llamarías?
- Si fueras una animal, ¿cuál serías?
- Un elemento con el que te identificas (fuego, tierra, aire).
- ¿Cuál es tu color preferido?
- Un objeto que te identifique.
- ¿Qué poderes te gustaría tener?
- ¿Tu número favorito?
- Tu mayor ventaja es...
- Tu mayor defecto es...

Junte las hojas con las respuestas, revuélvalas para repartirlas al azar. Ahora pídale que inventen una “carta esotérica”, como los horóscopos, tomando en cuenta la información del cuestionario.

Al final se comparten los trabajos, primero leyendo los cuestionarios y después la redacción; entre todos adivinen de quién se habla.

6. Visitas

Lo ideal sería que después de leer el libro organicen una visita a un museo, zona arqueológica o ver documentales sobre el mundo prehispánico, también en novelas y revistas para profundizar en el conocimiento de las culturas antes de la llegada de los españoles.

7. Otras lecturas

Invitemos a nuestros alumnos a leer otras obras del autor. Les recomendamos la siguiente bibliografía:

- *Ciudades desiertas*
- *De perfil*
- *Dos horas de sol*
- *El rey se acerca a su templo*
- *El rock de la cárcel*
- *La miel derramada*
- *La tumba*
- *Vida con mi viuda*