Había una vez… la felicidad

AUTOR: Rocío Villegas Albarrán
DIRIGIDO A: Niños de 8 a 12 años
DURACIÓN: 5 sesiones de 90 minutos

Introducción

El pasado 28 de junio del 2012, la Asamblea General de la ONU proclamó el 20 de marzo como el Día Internacional de la Felicidad. Esta decisión celebra que la felicidad y el bienestar son objetivos a los que aspira todo ser humano en el mundo, y desde luego, es una invitación a que cada organismo lo celebre, haciendo aportaciones al bienestar del individuo, con sus herramientas particulares, ya que la felicidad nunca ha significado lo mismo, aunque tratar de serlo es un mecanismo impreso en nuestros genes.

En ese sentido las bibliotecas cuentan con las herramientas que dan la palabra escrita y hablada, en sus diferentes soportes, para aportar bienestar a los lectores que las visitan, considerando que cuando las alas de una palabra la llevan fuera de nuestra boca o del texto escrito para depositarla en el pensamiento de alguien, siempre va a causar un efecto.

Para celebrar que la felicidad y el bienestar son objetivos y aspiraciones fundamentales en la vida de los seres humanos en todo el mundo, retomamos aquí para la realización del juego "Planeta feliz", datos de la organización británica The New Economics Foundation (La Nueva Fundación Económica), organismo que realizó un estudio en 143 países que concentran el 99% de la población mundial, para obtener el índice del Planeta Feliz 2012, el cual está diseñado para medir el desarrollo de los países con base en la percepción de la felicidad sustentada en la esperanza o expectativa de vida, el bienestar y la huella ecológica. Esta organización, en su reporte muestra a Costa Rica como el país más feliz y a México ocupando el lugar 21. Cabe destacar que la gran mayoría de los primeros lugares son ocupados por países Latinoamericanos, y para este taller nos referiremos sólo a los 35 primeros países de la tabla.

Requerimientos

☺ Elaboración de tarjetas para el juego del "Planeta feliz". En los anexos encontrarás la lista de los primeros 35 países en la lista del índice del planeta feliz 2012 y un juego de tarjetas de los mismos. En ellas se observa el nombre, la bandera y el número del orden que ocupa cada país, siendo Costa Rica el país más feliz. Imprime a color las tarjetas y recorta de manera que al doblar la tarjeta, un lado muestre la bandera y el otro, el nombre del país y el lugar que ocupa en la lista.

☺ Una lista de por lo menos tres características por país, de los 35 que están en las tarjetas, para que conozcan algo sobre los países más felices del planeta.

☺ Dos recipientes, uno rotulado con la frase "Mi felicidad" el otro con la frase "Su felicidad".

☺ Rotafolio y hojas o pintarrón y plumones en ambos casos.

☺ La silueta de la "estatua" de "El príncipe feliz" de mínimo un metro de altura.

☺ Que los participantes lleven a cada sesión su estuchera (lápiz, goma, pluma, tijeras, etc.)

OJO: incluido un plumón indeleble de color oscuro.

☺ En cartón o foamy, recorta dos zafiros (azules), un rubí (rojo) y dos hojitas de oro (amarillas) por cada participante. En los anexos encontrarás imágenes que puedes utilizar.

☺ Bolsas de papel del núm. 4 o 5.

☺ Revistas para recortar.

☺ Globos del núm. 9, uno para cada niño.

☺ Pegamento.

Sesión 1

Cada quien su llave

Introducción

Inicia la sesión dando la bienvenida a los participantes y platícales que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) determinó que a partir de este año se celebrará cada 20 de marzo el Día Internacional de la Felicidad. Y este hecho es un buen pretexto para platicarles de la felicidad.

Abre la charla preguntándoles qué piensan que es la felicidad. Luego entrega a cada participante una hojita para que escriba la respuesta a la pregunta "¿Qué es lo que te hace feliz?". Pídeles que lo piensen y da el tiempo para que cada uno responda y depositen los papelitos en un recipiente rotulado con la frase "Mi felicidad".

Después entrégales otro papelito y lee este breve cuento popular:

> Había una vez un joven príncipe que era terriblemente infeliz, y el rey no podía hacer nada para aliviar el abatimiento de su hijo. Los consejeros del rey finalmente le dijeron que lo único que podía aliviar al príncipe de su pena era que consiguiera…

Corta aquí la lectura para que los participantes anoten en otro papelito lo que crean que se debe conseguir para que el príncipe sea feliz. Metan los papelitos en otro recipiente rotulado con la frase "Su felicidad", luego concluye la lectura:

> …que consiguiera la camisa de un hombre feliz.
>
> Después de buscar a lo largo y a lo ancho del reino, finalmente encontraron a un hombre que era sumamente feliz. Pero su desconsuelo fue enorme al saber que este pobre pero feliz granjero ¡no poseía ni una sola camisa!"

Comenten el cuento, y pregunta a los participantes: ¿qué era lo que hacía feliz a ese granjero? Anota las respuestas en un rotafolio.

Después saca los papelitos de los dos recipientes y revisen si coincide lo que hace "mi felicidad" con lo que hace "su felicidad" y comparen con las opiniones escritas acerca de lo que tenía el granjero para ser feliz.

Recuerda que cualquier comentario es respetable y que la diversidad es importante, por lo mismo, las diferentes culturas en distintos momentos históricos tienen hasta el día de hoy sus propias fórmulas para ser felices. Concluye orientando la charla hacia un concepto general como lo es el que describe la felicidad como: un estado de satisfacción y bienestar debido a nuestra situación en el mundo.

También resalta que, hay algo muy importante que está en nuestras manos y que todos podemos empezar a hacer cuando decidimos estar felices, eso es: no aburrirse; que hay otras cosas que podemos buscar para nuestro bien estar: 1) algo que hacer 2) alguien a quien amar 3) algo que esperar, tener metas. Pero de eso trataremos en las siguientes sesiones.

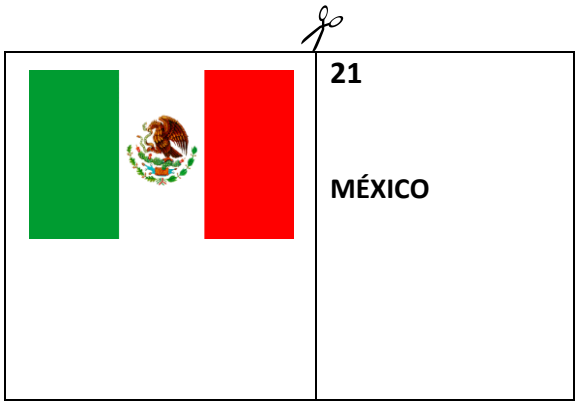
Actividad de recreación

En este apartado realizaremos el juego del “Planeta feliz”. Platica a los chicos sobre el estudio que hizo sobre la felicidad la organización británica The New Economics Foundation y los resultados que obtuvo.

Previo al juego marca en el piso, en orden progresivo, los números del 1 al 35.

1) Esparce sobre una mesa las 35 tarjetas mostrando las banderas y pide a los participantes que elijan una.

2) Pide que observen atentamente su tarjeta y guarden en su memoria los datos que ofrece: país, lugar que le corresponde y cómo es su bandera. Cuando estén listos, cada niño deberá desprender la bandera por la línea central, colocarla nuevamente en la superficie y entregarte a ti la parte escrita.



3) Ahora revuelve las banderas.

4) Pide a cada niño que localice la bandera del país que tenía, la tome y se coloque en el número (sobre el piso) que indique el orden que ocupa en el índice de países felices. Los primeros cinco participantes que se ubiquen en la posición correcta ganarán 1 punto.

Espera a que todos se coloquen correctamente.

5) Luego regresen las banderas a la mesa, vuelve a mezclar.

6) Tomarán de nuevo otra bandera, buscarán su posición correcta. Repitan la dinámica hasta que consideres pertinente. Recuerda que cada vez, los primeros cinco en encontrar la ubicación correcta reciben un punto.

7) Los que obtengan mayor puntaje al final del juego, serán los que más se esforzaron, así que recibirán una llave de la felicidad.

Pregúntales: ¿quién se siente feliz? Comunícales que lo primero que va contra la felicidad es el aburrimiento, que muchas veces uno se siente **infeliz**, porque cree que es **infeliz**; sentirse feliz es decisión de uno y no depende de los otros. Es preferible estar feliz con “cualquier cosa” y disfrutarla, que infeliz por “cualquier cosa”. Y obtener nuevos conocimientos es motivo de felicidad.

Actividad de lectura

Ahora es tiempo de leer el texto “La llave de la felicidad” que encontrarás en la sección de anexos. Recuerda darle vida a través de tu voz.

Una vez finalizada la lectura retoma los comentarios sobre qué les hace felices. Luego haz la siguiente pregunta: ¿En dónde tienen ustedes guardada la llave de la felicidad, y qué forma tiene esa llave? No tiene que ser una llave convencional. Motiva los comentarios.

Después entrégales hojas, lápices para colorear, a fin de que dibuje cada quien su propia llave de la felicidad con su original tamaño y forma. Por ejemplo, si a alguien le hace feliz investigar cosas curiosas,

quizá su llave de la felicidad tenga forma de lupa o de lápiz y guarde esa llave en el librero o en el cajón derecho su cama o en el hueco de un viejo árbol.

Organiza un espacio para la exhibición de llaves de la felicidad.

Sesión 2

La felicidad, ¿un asunto de príncipes?

Introducción

Inicia la sesión preguntando: ¿Toda la gente debe ser feliz? Comenta que hubo un tiempo en que muchos países europeos tenían reyes, por ello, era común escuchar historias de príncipes y princesas. Veamos el final de algunos cuentos clásicos que conocemos:

> **La cenicienta**: "…la zapatilla le quedó perfectamente al pie por lo que el Príncipe la llevó a su castillo, se casó con la joven y vivieron felices para siempre".
>
> **Blancanieves**: "… con el beso del príncipe, el trozo de manzana salió de su garganta y Blancanieves recuperó el aliento. El Príncipe la llevó a su castillo y se casaron. Expulsaron a la cruel reina y desde entonces, todos vivieron felices".
>
> **La bella durmiente**: "…después de vencer todos los obstáculos encuentra a la Bella y le da un beso de amor, ella despierta luego de cien años y asimismo despierta todo el castillo y viven felices para siempre".
>
> **La serpiente blanca**: "…los animales le ayudaron a pasar las pruebas que le habían puesto para poder casarse con la princesa. Cuando ambos comieron de la manzana del árbol de la vida, la princesa se enamoró de él y vivieron felices cien años".
>
> **El gato con botas**: "…el joven hijo del molinero pidió la mano de la princesa amada, el rey después de ver todos los bienes que poseía el joven, consintió en que se casaran. Y fueron felices con todos los bienes del ogro".

Pide que digan qué otros cuentos conocen con este tipo de finales y luego haz algunas preguntas como las siguientes: ¿Por qué creen que estas princesas y príncipes se casan y son felices para siempre?, ¿de veras serán felices para siempre?, ¿cómo será su vida en el castillo para estar felices por lo menos cien años? Escucha atentamente las respuestas.

Ahora comenta los siguientes finales:

> **El patito feo:** "…de pronto extendió sus alas, estiró su majestuoso cuello y levantó el vuelo, se había convertido en un hermoso cisne. Admirado en el estanque y agradecido con sus hermanos era tan feliz".
>
> **Pulgarcito:** "…les llevó a sus padres el dinero del tesoro del ogro, para comprar lo que les hacía falta y por fin fueron felices".
>
> **Los 7 cabritos y el lobo**: "…la cabra encontró a sus cabritos en la panza del lobo, lo abrió y sacó a sus hijitos, luego coció al lobo y lo echó al río. La madre y sus cabritos viendo que su vida ya no estaba en peligro, cantaron y bailaron de felicidad".
>
> **Cuento de Navidad:** "…A partir de aquel día también empezó a reparar las tropelías que había cometido. A partir de aquel día fue un segundo padre para aquel niño y empezó a escuchar sus ideas. A partir de aquel día que fue algo más humilde, todo cambió. Feliz Navidad".

Según estos cuentos, ¿cuáles son ahora las causas de felicidad? Permite que expresen sus opiniones, coméntales que la felicidad nunca ha significado lo mismo, ha dependido de las experiencias de vida de las diferentes personas, diferentes familias, diferentes sociedades. Que si la felicidad fuera la realización de nuestros deseos, estos pueden ser muy distintos. Lo que yo deseo no es lo mismo que tú deseas. Pero sí es claro que la felicidad siempre nos va a dar satisfacción.

Actividad de lectura

Conoceremos ahora la historia de *El Príncipe feliz* de Oscar Wilde, y veremos por qué llevaba ese nombre. Podrás encontrarlo en tu biblioteca o en alguna página virtual como: www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/otrosautoresdelaliteraturauniversal/Oscar Wilde/elprincipefeliz.asp

No olvides que tu lectura debe ser dinámica.

Actividad de recreación

Acomoda a los chicos sentados en sillas que formen un círculo. Debajo de cada silla deja papel y lápiz, entrega a cada quien un juego de 2 "zafiros", 1 "rubí", 2 hojitas "de oro" y coloca en el centro la imagen del Príncipe feliz. La silla que esté justo frente a la imagen será llamada Silla Golondrina.

Practica el siguiente ejercicio: cada vez que tú digas "rubí rojo" todos se recorren una silla a la derecha; cuando digas "zafiro azul" se recorren una silla a la izquierda; si dices "cubierto de oro" se cambian a la silla de enfrente.

Juega con las palabras, por ejemplo, si dices: rubí azul y alguien se para, deberá entregarte el "rubí"; si dices: zafiro rojo y alguien se para, te entregará uno de los zafiros, y si dices cubierto de plata, bronce, etc. y alguien se para, te entregará una hojita de "oro". Claro que como este es ejercicio de práctica, si alguien se equivoca regrésales sus "piedras preciosas".

Luego pide a alguien que pase para ser la voz del Príncipe feliz y siéntalo junto a la "estatua".

Pídeles que observen bien la "estatua" de papel y que escriban en su hoja dos preguntas que les gustaría hacerle al príncipe si los pudiera escuchar. Ínstalos a que sean preguntas diferentes, que no se copien; si a pesar de eso algunas coinciden, está bien. Después, recoge los lápices y que cada quien conserve sus preguntas.

Iniciará la dinámica con el participante que ocupe la Silla Golondrina, éste hará su primera pregunta y el "Príncipe feliz", el niño que será su voz, tendrá que responder.

Ahora juega con el cambio de sillas: rubí rojo (a la derecha), zafiro azul (a la izquierda), etcétera.

El nuevo participante a quien le tocó la Silla Golondrina, hace su pregunta y el "Príncipe" responde.

Así continúa el juego procurando que la mayoría realice sus preguntas y si otro niño quiere ser la voz del "Príncipe feliz" que pase y el anterior tomará su lugar. Recuerda ir recolectando las "piedras preciosas" de los que se equivoquen.

Para finalizar la dinámica, pregunta si hubo alguien quien se haya quedado sin sus cinco "piedras preciosas" y cómo se sintió al ir perdiendo sus piezas. Extiende la pregunta a los que perdieron 1, 2, 3, o 4 piezas. En general no nos gusta perder algo, entonces ¿por qué al Príncipe le hacía feliz perder sus joyas? Porque tenía un propósito, que era hacer algo para ayudar a otros a ser felices que lo necesitaban más que él. Entonces ¿la felicidad es cosa de príncipes?

Después de la reflexión, invítalos a escribir sobre la "estatua" del Príncipe feliz un comentario que le quieran hacer.

Instala la "Estatua del príncipe feliz comentada" junto a la exposición de llaves de la felicidad.

Sesión 3

Algo qué hacer… felicidad

Introducción

En esta sesión reflexionaremos con la premisa: “Tener algo qué hacer nos da felicidad”. Vamos a retomar para iniciar la sesión una escena de *El Principito* de Saint-Exupery. Una vez que todos los participantes estén sentados pídeles que cierren los ojos y cada uno imagine que vive solo en un pequeñísimo planeta, en donde sólo cabe ella o él y un farol, y su única tarea por hacer es encender el farol en el día y apagarlo por la noche, sólo que el día dura un minuto. Así que en un minuto encienden y apagan el farol, y así todo el tiempo. ¿Cómo sería su vida? ¿Les gustaría? Escucha todos los comentarios que tengan por decir.

Pide ahora que piensen en algo que les guste mucho hacer: andar en bicicleta, ver televisión, comer golosinas, estar tirado en la arena, etc. ¿Les gustaría hacer lo mismo toda la vida?

Ayúdales a ver los contras de tal situación. ¿Qué pasaría con todas sus otras necesidades? Recuerda que lo primero que va contra la felicidad es el aburrimiento. Parafraseando a Platón, para ver nacer la felicidad cada quien en su vida, debe ser actor y no sólo un espectador de su vida. Es importante conocernos a nosotros mismos, conocer el mundo y luego aprender la forma de colocarnos en el mundo. Cuando decidimos la forma correcta de colocarnos, vivimos como consecuencia en un estado de paz interior, de tranquilidad, de satisfacción.

Entrega a cada participante una hoja para que la dividan en dos por el largo de ésta. Diles que en el lado izquierdo de la hoja escriban una lista de actividades que realizan y en el lado derecho, otra de actividades que les gustaría hacer. Después guarden la lista.

Actividad de lectura

Realiza la lectura dinámica del cuento *La princesa vestida con una bolsa de papel* de Robert N. Munsch, o algún otro texto cuyo planteamiento muestre cómo un personaje en conflicto tiene que hacer algo para cambiar su situación.

Después de la lectura pregunta quién de todos los personajes involucrados termina la historia feliz y reflexionen por qué. En el caso de la Princesa con una bolsa de papel, la princesa no gritó y lloró pidiendo ayuda, ella decidió enfrentar al dragón y aún después de que Ronaldo la desdeñó ella decidió no quedarse encerrada a estar triste sin hacer nada, seguro buscó cosas por hacer.

Actividad de recreación

Orienta al grupo para que reflexione acerca de qué actitud tomó Elizabeth, ella se amaba a sí misma y no se iba a quedar encerrada en una torre, así que imaginen posibles actividades que pudo haber realizado después de dejar al príncipe. También retomen la actitud pasiva del príncipe y sugieran qué podría hacer él para que no lo consideren un “inútil” como le llamó Elizabeth. Motiva al grupo para que exprese sus opiniones. En este punto pide que saquen sus listas de las actividades que realizan y las que quieren realizar y basados en ella hagan sus sugerencias a los príncipes.

Luego, entrega a cada quien una bolsa de papel del número 4 o 5, con la cual harán el vestido para la princesa. Si algún participante no quiere trabajar en un vestido, puede hacer una camiseta.

Por la parte inferior de la bolsa, hagan un corte en el centro que será el cuello del vestido de papel, y un doblez a cada lado de la bolsa para las mangas (1, 2). En el caso de la camiseta, el corte del cuello debe ser más largo (3).

1

2

3

Vestido

Camiseta

Después cada quien buscará imágenes que ilustren todas las actividades que ya mencionaron y con ellas realizarán un collage que cubra toda la bolsa (4, 5, 6). Pueden pegarle brazos a los lados y si quieren también cabeza.

4

5

6

Frente

Atrás

Para finalizar, los participantes que deseen, podrán mostrar su vestido o camiseta y hablar de las actividades que proponen para evitar el aburrimiento.

Sesión 4

Alguien a quién amar… felicidad

Introducción

Otro aspecto que debe estar presente para ser felices, es “tener alguien a quien amar”. Muchas veces de las palabras depende la felicidad. Una palabra puede ser como una piedra preciosa arrojada a la cara del otro. En ese caso sólo lastimaría o causaría una herida grave; o la misma piedra envuelta en un bonito papel obsequiada al otro puede ser causa de regocijo.

Una palabra cuando sale de la boca como echada a volar, siempre tiene un impacto, no puede ser regresada sin efecto. Una palabra amable, regresa “ecos” amables.

Esta vez iniciaremos con el juego de los “Ecos amables”.

Previo a este momento, escribe en papelitos los personajes de la columna A y las frases de la columna B de la siguiente tabla, excepto la línea sombreada, por ejemplo:

TRAGÓN	COMER Y COMER

SI TU FUERAS - Y DESEARAS		SI TU FUERAS - Y DESEARAS	
A	**B**	**A**	**B**
NIÑO	FESTEJAR MI CUMPLEAÑOS	PIEDRA	ESTAR AQUÍ
GATO	RONRONEAR Y CAZAR RATONES	BOXEADOR	LUCHAR
PILOTO	VOLAR A LAS NUBES	CIEGO	CONFIAR
ABUELA	QUE ME MIMEN	PANADERO	LEVANTARTE A TRABAJAR
PÁJARO	CANTAR UNA CANCIÓN	PATO	NO TIENES IDEA
TRAGÓN	COMER Y COMER	HERMANA	AMARSE A SÍ MISMA
EL NÚM. 3	SABER CONTAR	CONEJO	RECIBIR CARICIAS
SOLDADO	OBEDECER	MAMÁ	AMAR Y RECIBIR AMOR
PERRO	LADRAR Y AULLARLE A LA LUNA	JARDINERO	APRENDER CON PACIENCIA
MARINERO	NAVEGAR POR TODOS LOS MARES		

Personajes y deseos fueron tomados del libro *La gran pregunta*. Ver datos completos en la bibliografía.

Mantén los papelitos en un recipiente que tú manejarás. (Cuando saques uno al azar dirás: "Si tú fueras _____A____ y desearás _____B____, ¿qué palabras te gustaría escuchar?").

Entrega a cada participante un globo del núm. 9 y pide que saquen su plumón indeleble.

Saca un papelito al tiempo que dices: "Si tú fueras", y el papel dice por ejemplo, "Piedra", lo lees, y luego dices: "y desearas…", aquí continúas la lectura del papel, "Estar aquí…". Después pregunta: "¿Qué palabras te gustaría escuchar?".

Escribirán su respuesta de una sola palabra con su plumón en el globo. Una vez escrita, lanzarán su globo al aire para que jueguen unos segundos.

Pide que tomen cualquiera de los globos, repite la frase: "Si tú fueras piedra y desearas estar aquí, me gustaría escuchar…" Ahora cada uno lee en voz alta lo escrito en el globo.

Diles que preparen su plumón para responder la siguiente pregunta y saca otro papelito. Sigue la misma dinámica y continúa así hasta que tengan mínimo cinco palabras escritas en los globos.

Mantente atento a que las palabras que escriban sean "amables", recuérdales que deben ser como piedras preciosas envueltas para regalo y no piedras preciosas arrojadas a la cara para lastimar.

Actividad de lectura

Realiza una lectura dinámica del cuento elegido, *Cuando los gigantes aman* de Folke Tegetthoff, o *Domingo por la mañana* de Esther Hernández Palacios, o algún otro relacionado con el tema.

Actividad de recreación

En ambas lecturas, la sombra de la tristeza o el agotamiento fueron redimidos por la manifestación del amor fraternal y el amor filial. Subraya lo importante del papel que juegan las palabras dichas por los personajes a la persona amada, y las cosas que estaban dispuestos a hacer con ella o para ella con el propósito de dejar atrás la soledad y el aburrimiento y revivir a la felicidad.

Vamos a retomar la idea del gigante que quiere enviar una carta a su amada giganta para invitarla a compartir la vida con él y hacer cosas juntos.

Pide que cada participante piense en ese ser a quien ama o en quien sabe que lo ama (animal o humano).

Entrega a cada participante una copia tamaño carta del Gigante y pídeles que:

1) corten cuidadosamente por los tres cantos, el libro que sostiene el gigante con su brazo, sin cortar el lomo. Pueden hacerlo picando el papel con un alfiler.

2) abran el libro con la mano del gigante, haciendo un leve doblez en el brazo del gigante.

3) cubran la abertura pegando un papel por detrás de la hoja.

4) pega sobre ese papel una tira de papel.

5) dobla la tira en forma de acordeón para formar un pequeño cuadernillo.

6) ahora pide a cada uno que escriba en el cuadernillo todas las palabras que quieren decirle a ese ser amado.

7) cierren el cuadernillo doblando el acordeón.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Ya que todos terminen, pide que lean sus escritos. Empieza con los que quieran hacerlo y motiva a los menos entusiastas.

También pueden colorear a su gigante.

Recuérdales que si ellos ofrecen palabras amables, escucharán de regreso ecos amables de esas palabras, y eso nos provocará un estado de satisfacción y nos sentiremos felices.

Sesión 5

Algo qué esperar-metas… felicidad

Introducción

La parte introductoria de esta sesión será justo un fragmento de la introducción del cuento "Historia medio al revés" de Ana María Machado, con el que vamos a trabajar. El texto que está entre comillas es cita textual del libro. Comenta con el grupo lo siguiente:

Como ya vimos en la segunda sesión, dicen "los cuentos antiguos que las abuelas contaban" que "eran un rey y una reina de un reino muy distante y encantado. Para casarse con ella, él se había enfrentado con mil peligros, había derrotado monstruos, había sido ayudado por un hada… Después, vivieron felices para siempre. Eso fue lo más difícil de todo. Vivir feliz para siempre no es fácil. Para decir la verdad, tampoco es muy divertido. Todo está tan igual durante toda la vida que ni chiste tiene".

El cuento nos ofrece dos claves maravillosas: "Ellos consiguieron esa felicidad para siempre porque tuvieron algo de suerte y mucha destreza".

La suerte tenía que ver con: 1) cuidar "su salud y quererse mucho". 2) Tenían la destreza de que cuando "había problemas y disgustos, ellos procuraban resolverlos, pero no pensaban que eran infelices". "El Rey solía decir en esos momentos: "Estoy preocupado, pero eso pasa. Lo bueno es que soy feliz". Y, en efecto, pasaba. Ellos podían estar tristes, enfadados, furiosos con la vida, fastidiados, aburridos y hasta infelices. Pero ésa era sólo una manera de estar un rato. La manera de ser era FELIZ".

Basados en esto, vamos a cambiar nuestra suerte y a desarrollar nuestras destrezas. Pregunta a los participantes ¿de qué han enfermado y cómo se sienten cuando ha ocurrido? Escucha todo lo que digan y reflexionen en cómo podrían evitar eso que les ocurrió. Ahora pregunta a los participantes ¿qué los hace entristecer, enfadarse o fastidiarse? Permite que se expresen, y juntos piensen en soluciones, luego recuérdales que esos estados emocionales son temporales y no quiere decir que no puedan ser felices por ello.

Actividad de lectura

En la sección de anexos encontrarás el texto al que nos referimos aquí, por si no contaras con él en tu acervo.

Realiza la lectura animada del cuento "Historia medio al revés" (ver bibliografía). A partir de la página 15 en donde dice: "Un hermoso día, el Rey estaba tranquilamente paseando por lo alto de las murallas del castillo, contemplando allá abajo la aldea y los campos de sus súbditos, y pensaba…"

En la historia podemos ver que el verdadero monstruo que le robó momentáneamente la tranquilidad a este Rey feliz para siempre, fue la ignorancia, él no sabía que la Tierra da vuelta sobre su propio eje en 24 horas y eso implica el día y la noche. También podemos ver que la princesa confesó a su padre que no se quería casar porque no conocía al príncipe y reconoció que no sabía muchas cosas y lo que ella quería era saber, conocer otras cosas y conocer el mundo. Ella estableció metas.

Actividad de recreación

Anota previo a la sesión, en una hoja de rotafolio, lo que aparece abajo en negritas y pégalo en un lugar donde todos lo vean.

Para alcanzar metas

1) **Es necesario tener metas**
2) **Identifica lo que es más importante para ti**
3) **Valora qué esfuerzo estás dispuesto a hacer**
4) **Valora tus posibilidades**
5) **Hay metas a corto plazo, mediano plazo y largo plazo: con mi familia, en la escuela, con mis amigos, de mi aprendizaje, etc.**

Debido a que el monstruo a vencer era el dragón que representa la ignorancia, ahora jugaremos el juego de los "Atrapa dragones".

Divide al grupo en tres equipos, un equipo se llamará "Gigante de la montaña"; otro se llamará "Dragón negro", y el tercero "Rayo de fuego"".

Asegúrate que cada equipo tenga lápiz y diez trozos de papel para escribir.

Entrega a cada equipo diez fichas dragón, como las que se muestran en el anexo. También dales una hoja de diez "retos para caza-dragones" con los siguientes puntos u otros que tú consideres conveniente.

Retos para caza-dragones

1. Escribe una meta por alcanzar dentro de la familia; **2**. Escribe una meta por alcanzar dentro de la escuela; **3**. Escribe una meta por alcanzar en tu aprendizaje; **4**. Escribe una meta por alcanzar con tus amigos; **5.** Busca información del Universo y anota un dato; **6**. Busca información de algún animal y anota un dato; **7**. Busca información de algún país de América y anota un dato; **8**. Busca información de un personaje histórico y anota un dato; **9.** Busca una adivinanza y anótala; **10**. Anota algo que estén dispuestos a hacer para mantenerse felices.

Evidentemente las respuestas a algunas preguntas las buscarán en el acervo de tu biblioteca.

Las metas pueden ser de corto, mediano o largo plazo. Pueden ser cosas como: abrazar a cada miembro de la familia tres veces al día, recoger los trastes en que comen, tender la cama antes de salir a la escuela, platicar con papá todos los días, ahorrar para comprar la ropa que me gustó, etc. Deberán buscar el acuerdo de equipo, luego escribirlo y entonces entregarte el papelito, uno por uno del 1 al 10.

Tú valorarás si lo escrito es una meta o no. Por ejemplo, si el papelito dice "comer diario", pues no es una meta, sino que es algo necesario que hacer, pero si ponen "comerme las verduras sin protestar", eso sí puede ser una meta.

Recuerda lo que anotaste en la hoja rotafolio, las metas requieren de esfuerzo. Si es una meta, te entregarán una ficha dragón, lo mismo si el dato informativo es correcto, que te entreguen un dragón.

El equipo que más pronto se quede sin dragones o el que termine con menos dragones será el ganador. Cada dragón del que se deshagan será un dragón atrapado.

Compartan en plenaria los datos y anotaciones realizadas. Haz énfasis en las ideas aportadas para mantenerse felices a pesar de todo. Para terminar, pueden hacer un dragón negro con ojo de luna llena, que ilustre las fases de la luna.

Opción 1) Puedes sacar la plantilla del dragón y que ellos elaboren las fases de la luna y después las peguen.

Opción 2) Que en la misma plantilla ya estén los cortes de las diferentes fases y que ellos cubran los vacíos con papel celofán de colores.

Basado en la ilustración del “Fisgón” que se encuentra en el libro *Historia medio al revés*.

Haz un recapitulación de los puntos vistos en el taller y recuérdales que la mayoría de las veces nosotros podemos decidir ser felices.

Anexos

Índice del Planeta Feliz 2006

Posición	País	IPF
1	Vanuatu	68.21
2	Colombia	67.24
3	Costa Rica	66.00
4	Dominica	64.55
5	Panamá	63.54
6	Cuba	61.86
7	Honduras	61.75
8	Guatemala	61.69
9	El Salvador	61.66
10	San Vicente y las Granadinas	61.37
11	Santa Lucía	61.31
12	Vietnam	61.23
13	Bután	61.08
14	Samoa	60.98
15	Sri Lanka	60.31
16	Antigua y Barbuda	59.23
17	Filipinas	59.17
18	Nicaragua	59.09
19	Kirguistán	59.05
20	Islas Salomón	58.93
21	Túnez	58.92
22	Santo Tomé y Príncipe	57.92
23	Indonesia	57.90
24	Tonga	57.90
25	Tayikistán	57.66
26	Venezuela	57.55
27	República Dominicana	57.14
28	Guyana	56.65
29	San Cristóbal y Nieves	56.14
30	Seychelles	56.07
176	Burundi	19.02
177	Suazilandia	18.38
178	Zimbabue	16.64

Índice del Planeta Feliz 2009

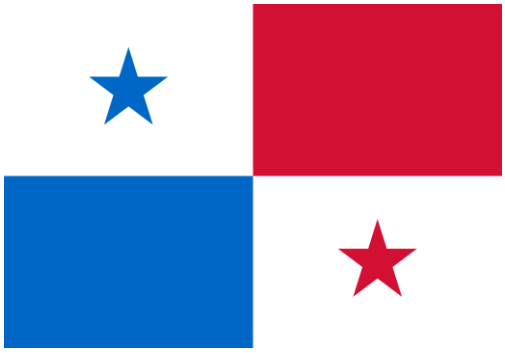
Posición	País	IPF
1	Costa Rica	76.1
2	República Dominicana	71.8
3	Jamaica	70.1
4	Guatemala	68.4
5	Vietnam	66.5
6	Colombia	66.1
7	Cuba	65.7
8	El Salvador	61.5
9	Brasil	61.0
10	Honduras	61.0
11	Nicaragua	60.5
12	Egipto	60.3
13	Arabia Saudita	59.7
14	Filipinas	59.0
15	Argentina	59.0
16	Indonesia	58.9
17	Bután	58.5
18	Panamá	57.4
19	Laos	57.3
20	China	57.1
21	Marruecos	56.8
22	Sri Lanka	56.5
23	**México**	55.6
24	Pakistán	55.6
25	Ecuador	55.5
26	Jordania	54.6
27	Belice	54.5
28	Perú	54.4
29	Túnez	54.3
30	Trinidad y Tobago	54.2
141	Botsuana	20.9
142	Tanzania	17.8
143	Zimbabue	16.6

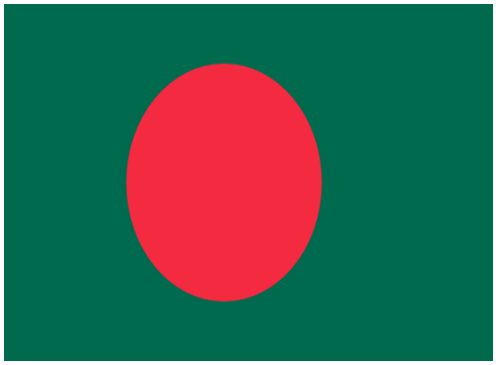
Índice del Planeta Feliz 2012

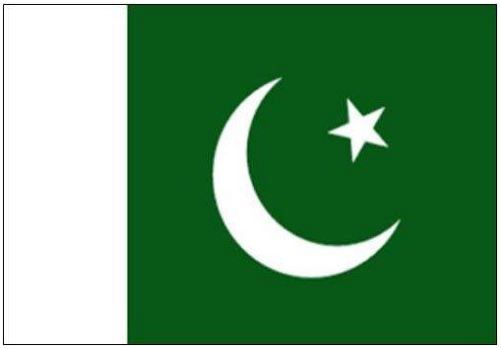
Posición	País	IPF
1	Costa Rica	64.0
2	Vietnam	60.4
3	Colombia	59.8
4	Belice	59.3
5	El Salvador	58.9
6	Jamaica	58.5
7	Panamá	57.8
8	Nicaragua	57.1
9	Venezuela	56.9
10	Guatemala	56.9
11	Bangladesh	56.3
12	Cuba	56.2
13	Honduras	56.0
14	Indonesia	55.5
15	Israel	55.2
16	Pakistán	54.1
17	Argentina	54.1
18	Albania	54.1
19	Chile	53.9
20	Tailandia	53.5
21	**México**	52.9
22	Brasil	52.9
23	Ecuador	52.5
24	Filipinas	52.4
25	Perú	52.4
26	Argelia	52.2
27	Jordania	51.7
28	Nueva Zelanda	51.6
29	Noruega	51.4
30	Palestina	51.2
31	Guyana	51.2
32	India	50.9
33	República Dominicana	50.7
34	Suiza	50.3
35	Sri Lanka	49.4

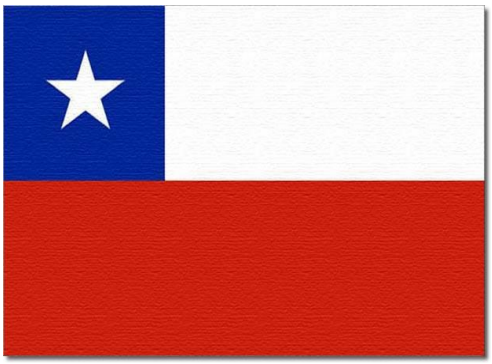
El New Economics Foundation dio a conocer el reporte del índice del planeta feliz, que está diseñado para medir el desarrollo de los países con base en la percepción de la felicidad a partir de la esperanza de vida o expectativa de vida, el bienestar y la huella ecológica. Además el índice se complementa estudiando el PIB y el IDH de los países, para tomar en cuenta la sostenibilidad, solvencia económica y el estado económico en el que se encuentra cada país.

	1 COSTA RICA
	2 VIETNAM
	3 COLOMBIA
	4 BELICE

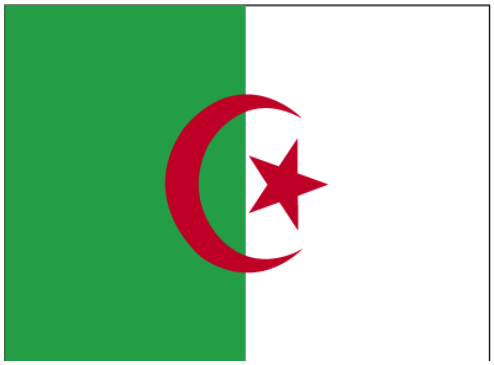
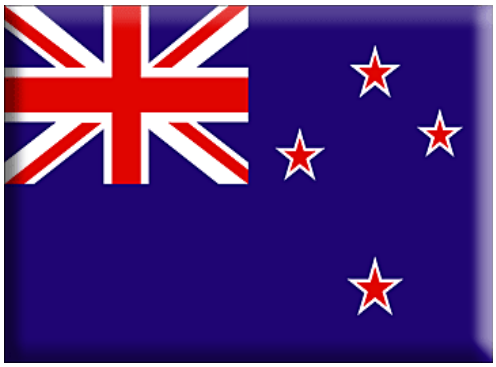
	5 EL SALVADOR
	6 JAMAICA
	7 PANAMÁ
	8 NICARAGUA

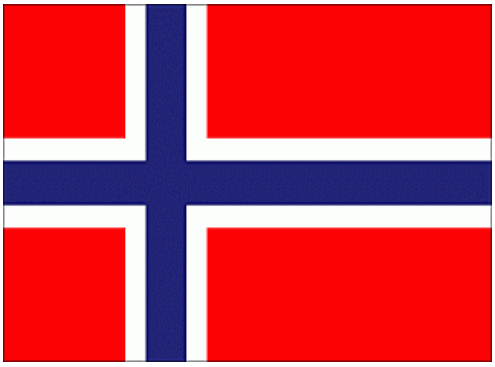
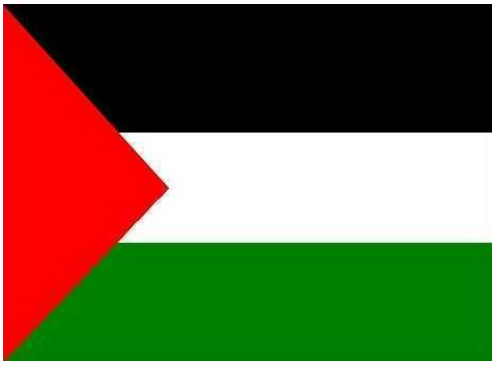
	9 VENEZUELA
	10 GUATEMALA
	11 BANGLADESH
	12 CUBA

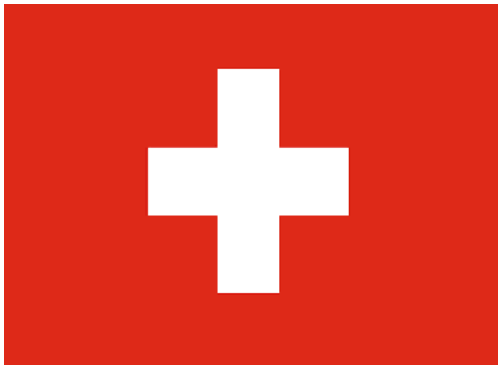
	13 HONDURAS
	14 INDONESIA
	15 ISRAEL
	16 PAKISTÁN

	17 ARGENTINA
	18 ALBANIA
	19 CHILE
	20 TAILANDIA

	21 MÉXICO
	22 BRASIL
	23 ECUADOR
	24 FILIPINAS

	25 PERÚ
	26 ARGELIA
	27 JORDANIA
	28 NUEVA ZELANDA

	29 NORUEGA
	30 PALESTINA
	31 GUYANA
	32 INDIA

	33 REPÚBLICA DOMINICANA
	34 SUIZA
	35 SRI LANKA

MUESTRA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS PRIMEROS 3 PAÍSES EN EL ÍNDICE DEL PLANETA FELIZ

Costa Rica: La esperanza de vida es de 78 años, su fauna posee centenares de especies de aves y entre su flora hay variedad de árboles y su clima es tropical. Se realizan festivales llenos de colorido en donde se tocan la guitarra, el acordeón y la mandolina.

Vietnam: Rápido crecimiento económico, es un país dispuesto a ser amigo y socio confiable de todos los países de la comunidad mundial en el esfuerzo común por la paz, la independencia y el desarrollo, el 75% del territorio está cubierto por bosques y su clima es tropical.

Colombia: Su clima es variado de tórrido a seco, tiene muchos ríos; es la mayor fuente de esmeraldas del mundo y sus recursos naturales son variados: la región más poblada de árboles cubre la mitad del país y las plantas tropicales abundan. Hay una mezcla muy diversa de tradiciones étnicas.

La llave de la felicidad

Cuenta la leyenda que antes de que la humanidad existiera, se reunieron varios duendes para hacer una travesura.

Uno de ellos dijo:

--Pronto serán creados los humanos.

No es justo que tengan tantas virtudes y tantas posibilidades. Deberíamos hacer algo para que les sea más difícil seguir adelante.

Llenémoslos de vicios y defectos; eso los destruirá.

El más anciano de los duendes dijo:

--Está previsto que tengan defectos y dobleces, pero eso sólo servirá para hacerlos más completos. Creo que debemos privarlos de algo, que aunque sea les haga vivir cada día un desafío.

--¡Qué divertido! --dijeron todos.

Pero un joven y astuto duende, desde un rincón comentó:

--Deberíamos quitarles algo que sea importante... ¿pero qué?

Después de mucho pensar, el viejo duende exclamó:

¡Ya sé! vamos a quitarles la llave de la felicidad.

¡Maravilloso, fantástico... excelente idea! --gritaron los duendes mientras bailaban alrededor de un caldero.

El viejo duende siguió:

--El problema va a ser dónde esconderla para que no puedan encontrarla.

El primero de ellos volvió a tomar la palabra:

--Vamos a esconderla en la cima del monte más alto del mundo.

A lo que inmediatamente otro miembro repuso:

--No, recuerda que tienen fuerza y son tenaces; fácilmente alguna vez, alguien puede subir y encontrarla, y si la encuentra uno, ya todos podrán escalarlo y el desafío terminará.

Un tercer duende propuso:

--Entonces vamos a esconderla en el fondo del mar.

Un cuarto tomó la palabra y contestó:

--No, recuerda que tienen curiosidad; en determinado momento algunos construirán un aparato para poder bajar y entonces la encontrarán fácilmente.

El tercero dijo:

--Escondámosla en un planeta lejano a la tierra.

A lo cual los otros dijeron:

--No, recuerda su inteligencia, un día alguno va a construir una nave en la que puedan viajar a otros planetas y la van a descubrir.

Un duende viejo, que había permanecido en silencio escuchando atentamente cada una de las propuestas de los demás, se puso de pie en el centro y dijo:

--Creo saber dónde ponerla para que realmente no la descubran. Debemos esconderla donde nunca la buscarán.

Todos voltearon asombrados y preguntaron al unísono:

¿Dónde?

El duende respondió:

---La esconderemos dentro de ellos mismos... muy cerca de su corazón...

Las risas y los aplausos se multiplicaron. Todos los duendes reían:

¡Ja, ja, ja! Estarán tan ocupados buscándola fuera, desesperados, que no podrán saber que la traen consigo todo el tiempo.

El joven escéptico acotó:

--Los hombres tiene el deseo de ser felices, tarde o temprano alguien será suficientemente sabio para descubrir dónde está la llave y se lo dirá a todos.

--Quizás suceda --así dijo el más anciano de los duendes--, pero los hombres también poseen una innata desconfianza de las cosas simples. Si ese hombre llegara a existir y revelara que el secreto está escondido en el interior de cada uno... NADIE LE CREERÁ.

Encontrar el sentido de tu vida es descubrir la llave de la felicidad. La respuesta a la pregunta sobre el sentido de tu vida está dentro de uno mismo, y vas a tener que encontrar tu propia respuesta.

Definir el sentido no debe ser un tema sacralizado en un intento de magnificar la decisión y el compromiso que implica, pero tampoco debe ser dejado de lado como si fuera un hecho poco importante.

Una decisión de este tipo determina y resignifica mis acciones posteriores así como actualiza en gran medida mi escala de valores.

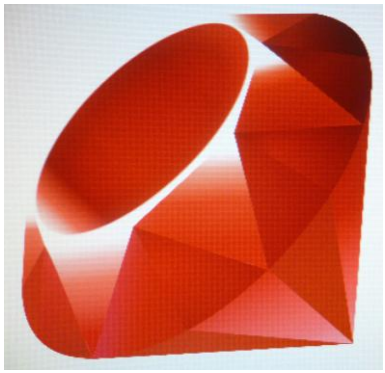
Si yo decido que una determinada búsqueda, por ejemplo, le da sentido a mi vida, nada podría evitar que dedique la mayor parte de mi tiempo a esa tarea. Nadie podría impedir que esa búsqueda se vuelva más importante que cualquier otra cosa, sobre todo más importante que cualquier otro objetivo de los impuestos por los condicionamientos familiares, culturales o afectivos.

Cada uno construye su vida eligiendo su camino. No puedo construir un camino donde quede garantizado que yo consiga todas las metas que me proponga, pero sí puedo elegir el que vaya en la misma dirección que el propósito que decidí para mi vida. Eso es estar en el camino correcto.

Cuando yo, mi camino y mi rumbo coinciden, siento la satisfacción de estar en camino, sereno, encontrado y satisfecho.

Jorge Bucay

Zafiros (azules), Rubíes (rojos) y Hojitas de oro (amarillas)



FICHAS DRAGÓN

HISTORIA MEDIO AL REVÉS

Ana María Machado

[…] Un hermoso día, el Rey estaba tranquilamente paseando por lo alto de las murallas del castillo, contemplando allá abajo la aldea y los campos de sus súbditos, y pensaba: "¡Qué lindo día! Es una tarde maravillosa, con un sol tan bonito… Creo que hoy me quedaré más tiempo aquí afuera para ver el día."

Y se quedó, oyó el canto de los pájaros, siguió con los ojos el vuelo de las mariposas de flor en flor…

Poco después, un criado vino de adentro: --Majestad, Doña Reina lo llama. Dice que su majestad debe entrar enseguida para tomar su real baño, que la real tina ya está llena y la real agua se va a enfriar.

El Rey lo miró, miró el sol tan bonito que se ponía en el cielo, sintió la brisa tan sabrosa del final de la tarde y descubrió que tenía pereza de tomar su baño. Dio órdenes al criado: --Di a la Reina que no tengo ganas de tomar un baño ahora. Puede tirar el agua. Me voy a quedar aquí afuera otro ratito mirando la tarde.

El criado se fue y poco después regresó:

--Majestad, Doña Reina lo llama. Dice que Su Majestad debe ir a echar su real mugre en el agua tibiecita de la real tina, porque a ella no le gusta dormir con quien no se baña. El Rey vaciló y refunfuñó:

--Di a la Reina que se bañe, si se trata de aprovechar al agua. O, si no, yo me bañaré antes de acostarme. Pero ahora quiero quedarme aquí mirando el día.

Sólo que, mientras el criado iba y venía con los recados para allá y para acá, el día se iba acabando, el sol iba bajando, y el Rey no se daba cuenta. Poco después el criado regresó:

--Majestad, Doña Reina lo llama. Dice que Su Majestad debe ir a cenar, que la real comida ya se va a servir en la real mesa y está realmente deliciosa.

El Rey era medio goloso y le gustaba comer bien. Casi entró corriendo. Pero, al mismo tiempo, se sentía muy curioso respecto de unas cosas diferentes que estaban sucediendo en la tarde, en su real tarde. Y decidió quedarse para ver mejor.

--Di a la Reina que empiece a comer, que ya voy…

El criado fue y dio el recado.

El Rey se quedó otro rato, viendo. ¿Viendo qué? El cielo que estaba cambiando. Color de rosa, rojizo, anaranjado, púrpura… El sol más bajo a cada instante. Las nubes de un dorado brillante. Todo diferente, fascinante.

Allá adentro, con el recado del Rey, la Reina llamó a la Princesita, y las dos iban a empezar a cenar, sentadas ante la real mesa, en el real salón de banquetes, todo iluminado con decenas de reales candelabros de cristal, mientras los reales músicos tocaban bellas melodías. De repente, el Rey entró dando de gritos, haciendo un escándalo real:

--¡Socorro! ¡Acudan! ¡Ladrones! ¡Bandidos! ¡Criminales! ¡Pillos! Y siguió gritando una cantidad de palabras que la princesa no conocía, y seguramente eran terribles palabrotas. Por lo menos, era lo que ella pensaba, hasta que buscó en el real diccionario y descubrió lo que significaban. Pero en ese momento, lo único que sí percibió era que su real padre estaba furiosísimo:

--¡Cierren todas las salidas! ¡Pongan barreras en todas las calles! ¡Cerquen todo el reino! ¡Revisen todas las casas, investiguen todos los rincones! ¡Exijo que se encarcele a los ladrones!

Allí empezaron las carreras. Uno salían por un lado, otros se despeñaban por las escaleras. Se oían toques de clarín para convocar a los soldados, ruido de pasos de gente que corría, relinchos de caballos en el patio. Y en medio de todo, la voz calmada de la Reina, que intentaba entender exactamente cuál era el problema de su adorado Rey:

--Majestadcita de mi corazón, cuéntame, cuenta… ¿Qué fue lo que sucedió, mi real amor? Tanto insistió que el Rey finalmente logró rugir: --¡Una cosa horrible! ¡Se robaron el día!

Cuando dijo eso, se hizo un silencio de espanto. La Reina y la Princesa no lo podían creer; sin embargo, nunca habían sabido que el Rey mintiese. Pero no lograban aceptar que eso fuese verdad. ¿Entonces, alguien podía robarse el día? ¿Cargar el sol? ¿Acabar con la luz?

Salieron corriendo de la real sala de banquetes, atravesaron rápidamente la real sala del trono, se abalanzaron a toda velocidad por los reales corredores larguísimos y llegaron por fin a la real terraza que daba a los reales jardines. Y allí casi pudieron creer lo que veían. O, más bien, lo que no veían.

--¡Mamá, qué oscuridad! ¿Dónde está todo? ¿Dónde están los jardines? ¿La aldea? ¿Los campesinos? Todo desapareció… --lloriqueaba la Princesa.

--No sé, hija mía, nunca pensé que una cosa de éstas pudiera suceder, pero no tengas miedo, hijita. Tu padre sabrá qué hacer. Vamos para allá con él.

Y las dos regresaron, lentamente, por los reales corredores iluminados. Encontraron al Rey en la sala del trono y confirmaron que también habían visto la desaparición del día. Menos desesperado a estas alturas, el Rey ya estaba decidiendo tomar reales y enérgicas providencias. Como no sabía cuáles, mandó llamar a su Primer ministro. Y le explicó el caso: -- Hoy me quedé contemplando el sol y la tarde, que estaban realmente lindos, por cierto; y precisamente en el momento de mayor belleza, cuando más intenso era el colorido del cielo y más brillantes estaban las nubes, el día fue desapareciendo y no logré ver quién lo robó. ¡Exijo que el culpable sea castigado! ¿Dónde se ha visto? ¿Robar mi real luz frente a mis reales narices? Y se puso bravísimo otra vez, con ataques de real rabia y repitiendo aquellos nombres que la Princesa hallaba tan divertidos: **--¡Hambreados! ¡Miserables! ¡Esbirros!**

El Primer ministro esperó a que la real furia mejorase un poco e hizo algunas aclaraciones: --Majestad, permítame observar que el problema no es nuevo. Este misterio se repite con desagradable insistencia. Para decir verdad, sucede todos los días…

--- **¿Cómo que todos los días?**—berreó el Rey--. Fue hoy, ahora, yo acabo de verlo.

--Sí, convino el Primer ministro —pero ya hace mucho tiempo que esa desaparición del sol viene sucediendo todos los días. Y Su Majestad tiene razón: el ladrón parece tener una extraña predilección por el momento más bonito para actuar. Pero, la verdad sea dicha, también hay días en que, aun sin sol, en medio de toda la lluvia, desaparece la luz. El Rey no se conformaba:

--¿Cómo es posible que algo así suceda en mi reino y yo no lo supiera?

--Es que su majestad es un hombre feliz para siempre y nadie quiso incomodarlo con estas cosas. Al fin de cuentas, ¿para qué molestar a Su Majestad? Debido a la hora del real baño y de la real cena, Su Majestad y la real familia siempre estaban dentro del castillo cuando esto sucedía. Con todas las luces encendidas, nunca repararon en que estaba oscuro allá afuera. Con todos los reales músicos tocando, nunca oyeron el cambio del canto de los pájaros por el de los grillos.

--¿Grillo? ¿Qué es eso? Ya no puedo más con tantas preocupaciones y ¿tú me vienes a llenar la cabeza de grillos?

--Perdón, Majestad. En otro momento trataremos eso con más calma.

Con estas palabras, el primer ministro se preparó para salir de la sala. El Rey no se lo permitió y quiso saber más: --¿Cómo es que yo no supe esto? Está bien, ya me lo explicaste. Yo y mi familia nunca estamos afuera a esa hora y no lo vemos. Pero alguien podría habérmelo contado, ¿no?

--Nadie quiso molestar ni preocupar a su majestad, sólo es eso. Si nosotros trajéramos hasta vuestros reales oídos todos los problemas del pueblo, ¿cómo podría Su Majestad seguir siendo feliz para siempre? Aquí adentro está protegido, claro, tranquilo… ¿Para qué quiere saber Su majestad de problemas y arriesgarse a tener un real dolor de cabeza?

El Rey estaba espantadísimo:

--Ah, entonces ¿este es un problema del pueblo? ¿El pueblo sabe de la desaparición del día?

--Lo sabe, Majestad.

--Entonces llama al pueblo porque quiero conversar con él. Quiero que él me cuente esta historia en detalle, pasito a pasito…

--Majestad a esta hora el pueblo está durmiendo.

--Pues despiértalo… Dale una palmadita en el hombro y dile que el Rey lo llama.

El Primer ministro tenía mucha paciencia:

--Majestad, el pueblo no es una persona para que se le pueda despertar así.

--Entonces grítale al oído, consigue un despertador, échale agua, haz cualquier cosa. Pero dile al pueblo que despierte, que se levante de la cama, se ponga los zapatos y venga corriendo hasta acá para hablar conmigo. Tengo tanta prisa que ni siquiera es necesario que se cepille los dientes…

¿No dije que el Primer ministro tenía mucha paciencia? Pues explicó con mucha calma:

--Majestad, el pueblo no es una persona, porque son muchas. --¿Cómo así?

--Usted sabe lo que es el ejército, ¿verdad? No es una persona. Son todos los soldados juntos. Nadie puede dar una palmada en el hombro del ejército, ¿no es cierto? Pues tampoco del pueblo…

Por fin el Rey entendió. Pero insistió: --Está bien, pero si yo quiero hablar con el ejército, llamo a mis generales y jefes guerreros y es igual. Ahora, quiero hablar al pueblo.

El primer ministro pensó un poco y tuvo una idea:

--Tenemos algunas personas del pueblo aquí en el castillo. Los soldados, por ejemplo. Los cocineros, las sirvientas, los mensajeros, los heraldos, los jardineros, todo el personal de las caballerizas, en fin, toda la servidumbre. Voy a mandar que se reúnan en el patio. Y así se hizo. Desde lo alto de un balcón, el Rey miró y vio aquella multitud reunida allá abajo. Quedó asombrado: --¿Todo eso es pueblo?

--Eso y mucho más, explicó el Primer ministro –todas las personas que trabajan en el campo, la aldea, en las casas del valle, todo eso es pueblo.

--¿Y todos ellos saben del ladrón del día? –el Rey no se conformaba con la real ignorancia del mayor misterio del reino.

--Ah, eso no lo sé –rehuyó el Primer ministro--. Habrá que preguntarles.

Entonces el Rey comenzó un real discurso, contando todo aquello que a estas alturas nosotros ya sabemos: cómo de pronto descubrió que el día desaparecía. Nadie pareció espantarse. Después, preguntó al pueblo si alguien sabía la solución del misterio, si alguien conocía al ladrón. Hubo un zumzumzum en medio de la multitud. Pero nadie habló en voz alta. El Rey insistió:

--Quiero el nombre del ladrón. Allí lo que se oyó fue nada. O sea un enorme silencio.

--¿Qué es esto? –Gritaba el Rey**--. ¿Entonces vosotros sabéis quién es el ladrón y no me lo queréis decir? ¡Yo soy vuestro Rey! ¡El Rey! ¡El Rey!**

--No necesita gritar, Majestad—dijo el Primer ministro, tratando de calmarlo. —Tenemos espías en medio de la multitud y en un instante vamos a saber todo.

Dicho y hecho. En la multitud nadie habló. Al poco rato, el Rey ordenó que todos fuesen a dormir. Pero en seguida el Primer ministro apareció con un soldado que traía la explicación del misterio. Conversaron en un rincón y luego el Primer ministro explicó: --Majestad, la culpa es de un monstruo terrible que asola nuestro reino. Un tremendo Dragón Negro.

Y frente al Rey, que tenía la boca real abierta de real espanto, el Primer ministro prosiguió con la descripción del monstruo: --Es un Dragón enorme, más grande que la aldea, el valle y el castillo real. Diariamente llega muy mansito y se roba el día por un tiempo, hasta el momento en que se cansa de él y deja al sol regresar de nuevo. Es inmenso, todo negro de oscuridad. Por las narices le sale una especie de humareda helada parecida a las nubes y que queda asentada en el fondo del valle hasta que el sol la desbarata en la mañana. Cuando abre la boca lanza pequeñas chispas que sólo desaparecen cuando vuelve el día y brillan y centellean en la oscuridad…

--¡Qué horror!—exclamó el Rey.

--¡Ha de ser lindo! –suspiró la Princesa.

--Calla la boca, niña –regañó la Reina.

El Primer ministro los miró fijamente, con aire misterioso, y añadió: --Pero lo peor, Majestad, es el ojo del monstruo. –Los ojos, querrá decir—corrigió el Rey.

--No, Majestad, el ojo. El Dragón Negro que roba el sol tiene sólo un ojo, bien grande. Es un ojo que va disminuyendo, disminuyendo un poquito cada día de oscuridad y, cuando la gente piensa que al día siguiente va a desaparecer de una vez por todas, nada de eso, comienza a aumentar, aumentar, aumentar hasta volver a hacerse redondo. Y siempre está así cambiando, hinchándose y vaciándose una vez al mes, con una luz blanquecina que no calienta nada y ni siquiera ilumina mucho.

--¡Qué horror! – exclamó el Rey.

--¡Ha de ser lindo! –suspiró la Princesa.

--Calla la boca, niña – regañó la Reina.

Ante tantos y tan tenebrosos peligros, el Rey trató de hacer lo que siempre hacen los reyes de los cuentos: nada. Es decir, trató de arreglar que alguien hiciese algo en su lugar.

--¡Ordeno que se mate al monstruo! La pregunta que quedó en la cabeza de todos era: ¿a quién ordena? Pero nadie dijo nada para no provocar otra real furia. Después de algunos minutos, muy diplomáticamente, el Primer ministro preguntó:

--Majestad, mi única duda es la siguiente. ¿dónde encontraremos a alguien a la altura del honor de cumplir esta real orden?

Pero el Rey no se perturbaba. De seguro ya había leído muchos cuentos de reyes, princesas y dragones y sabía exactamente lo que debía decir:

--Avisa a todos que quien logre liquidar al monstruo tendrá la mano de mi hija en matrimonio.

Al día siguiente, muy temprano, los reales heraldos fueron a tocar sus reales trompetas por las plazas. Los reales mensajeros, galopando en corceles de las reales caballerizas, recorrieron las calles del reino llevando avisos a los puntos más distantes. Y toda la población se fue reuniendo para oír los reales comunicados.

Aquello fue asunto de todas las conversaciones. Y cuando terminó el trabajo del día, en el centro de la aldea, sus habitantes trataron de intercambiar ideas: --A mí, la verdad, no me gustaría tener que casarme con un desconocido sólo porque es bueno para la pelea… --dijo la Pastora.

--Es cierto, pero no va a aparecer nadie –garantizó la Tejedora. –Se necesita mucho valor.

--Sí, se necesita –convino el Herrero--. Pero, ¿para qué? Cuando estoy junto al horno, haciendo fuerza en el yunque y recibiendo las chamuscadas de lumbre, yo sé que es para hacer algo bueno para todos nosotros: martillar el hierro cuando está bien caliente para darle la forma que la gente necesita. Pero ir a enfrentarse a la lumbre del Dragón Negro, ¿para qué puede servir?

--Así es –dijo el Campesino--. Es verdad que se necesita ser valiente para meterse con el monstruo e ir a mirarle el ojo de cerca. Pero yo no entiendo bien en qué puede ayudar eso a la gente.

Y se quedaron pensando. Pensaron mucho, aun después de que la conversación terminó y cada uno se fue para su casa a aprovechar lo oscuro y dormir un poco.

Al día siguiente, la novedad en la aldea era la llegada de un Príncipe que venía de tierras lejanas a todo galope en su veloz caballo. No era un Príncipe encantado, pero la Pastora, que lo había visto llegar, afirmaba que era un Príncipe Encantador. Él había hablado con ella, había sido muy gentil y simpático, había pedido un poco de agua para su caballo y explicó que se presentaría en el castillo. --¿Sólo para casarte con la Princesa? —preguntó ella enseguida.

Él sonrió con una sonrisa bonita y explicó: --Nada de eso. Lo principal es no quedarse parado. No tengo nada que hacer en todo el día. Y me encanta moverme, andar a caballo, enfrentar desafíos. Cuando supe de ese monstruo, enseguida pensé que sería una aventura maravillosa.

Entonces ella pensó: "¡aventura más boba!..." Pero pensó que no quedaba bien decir esas cosas a un Príncipe Encantador. Y mientras él galopaba hacia el palacio, ella fue caminando hacia la sombra del árbol en el centro de la aldea donde todos los amigos acostumbran a almorzar juntos.

Enseguida contó las novedades del Príncipe. Cuando acabó, el Campesino dijo: --Está bien, ahora vamos a tener que hacer algo para defender al Dragón. Al fin de cuentas, él es nuestro amigo…

--¡Eso mismo! –apoyó el Herrero--. Si él no se llevara el sol todos los días, de seguro tendríamos que trabajar sin parar, sin poder ir a dormir, sin descansar.

--Y si él no enfriase los montes y no trajese la neblina al valle, los carneritos no necesitarían calentarse y no tendrían tanta lana –recordó la Pastora.

--Y si no arrullara a las plantas y durante todo el día hubiera sol, las cosechas acabarían secas y quemadas y nadie tendría qué comer –añadió el Campesino.

--Y el lino y el algodón no crecerían. Sin éstos y sin lana, ¿cómo tejería yo las telas para vestirnos?

--preguntó la Tejedora.

En un punto estaban todos de acuerdo. Era necesario ayudar al Dragón Negro antes de que el Príncipe Valiente y Encantador acabase con él. Pero, ¿cómo?

--Lo único que nosotros sabemos hacer es trabajar. Ninguno de nosotros entiende de esas cosas de lucha y aventuras…

Pero la Pastora, que a veces iba con sus rebaños más lejos de la aldea y conocía bien las tierras de alrededor, tuvo una idea:

--Allá en los montes vive un Gigante. Él sí nos podría ayudar. --¡Eso mismo! --¡Bien dicho!

Pero también estuvo bien dicho lo que dijo el Carpintero: --Es cierto… La idea es buena… Pero, ¿alguien ha visto al Gigante despierto? Se pasa todo el tiempo acostado, ese Gigante dormilón. –Es verdad… Acostado eternamente…

La Pastora, sin embargo, no desistía. Era una muchacha muy decidida y no le gustaba dejar a medias las cosas que quería hacer. Ni tampoco desistía de una buena idea sólo porque la situación estaba medio difícil.

--Sí, pero tal vez ni siquiera sea necesario que se levante. Por lo menos, podríamos ir hasta allá a conversar con él y escuchar algunos consejos. Puede ser que se anime. Y puede ser que tenga algún plan. A fin de cuentas, él ha estado aquí desde mucho antes que nosotros, mucho antes de que existiera la aldea ni que se construyera el real castillo. Ha visto ya tanta cosa que ha de saber qué hacer…

La Tejedora, que era muy casera, dudó un poco: --¿Y quién se va a quedar a hacer nuestro trabajo?

El Herrero resolvió la cuestión: --Hoy nuestro trabajo es otro. Tan importante como el trabajo de todos los días. No hace daño dejar de trabajar aquí una tarde, porque es para ayudar a la vida de toda la gente.

Y el Campesino dijo aún más: --¿Tú crees, boba, que es fácil despertar al Gigante? Si no vamos todos juntos y no gritamos bien fuerte y a toda voz, no va a servir de nada.

Por eso fueron. Esa tarde, la aldea quedó desierta. Todo mundo salió de las oficinas y de los plantíos. Todos fueron a los montes. Y hasta fue divertido, un paseo bonito por los alegres y lindos campos llenos de flores y por los bosques llenos de vida. Todo mundo conversaba y cantaba. Cuando llegaron al pie de los montes, ya era el costado del Gigante dormido. Y comenzaron a gritar juntos: --**¡Recuerda! ¡Despierta! ¡Recuerda!**

Tanto gritaron que el Gigante, a pesar de ser tan dormilón, acabó despertando. Ni se revolvió, ni se desperezó. Hasta creo que ni abrió los ojos. Pero despertó un poco. Y en medio del sueño, oía una multitud, toda la población de la aldea y de los campos gritaba:

--**¡Recuerda! ¡Recuerda! ¡Recuerda!**

Por fin preguntó: --¿Qué cuerda es esa que tanto piden? Llévense de una vez la cuerda y déjenme dormir…

--No queremos ninguna cuerda… --comenzó a explicar el Carpintero.

--Entonces, dénle cuerda enseguida a lo que se necesite, pónganlo a funcionar y déjenme dormir…

--No es nada de eso –continuó el Herrero--. No es cuerda para llevarse ni para enrollar ni para dar, no es cuerda. Es recordar, despertar, señor Gigante. Si usted no despierta rápidamente, es posible que dentro de poco nadie más pueda dormir en paz.

Con eso el Gigante despertó. No se levantó ni se movió. Pero se mantuvo bien despiertito y pidió: --Explíquenme bien esa historia.

Ellos le explicaron. Yo no voy a volver a explicar todo de nuevo, porque nosotros ya lo sabemos. Y cuando acabaron de explicar, el Gigante también lo supo. Bostezando, comentó:

--¡Ah, la real ignorancia!... Se irguió un poco, bostezó de nuevo y prosiguió: --Vamos a hacer algo. Hicieron bien en venir a buscarme. Vamos a defender al Dragón Negro y su ojo de luna. De mi cuerpo de tierra todo va a brotar. Con el trabajo de ustedes, todo va a continuar.

Y así hicieron los planes. Y el Gigante sudó rocío que se evaporó para convertirse en nubes. Y las nubes llovieron agua en lo alto de los montes para engrosar los riachuelos. Y las semillas que los hombres plantaron se convirtieron en grama y heno, espinas y matorrales, árboles y bejucos. Y toda esa vegetación produjo flores y frutos que atrajeron insectos que atrajeron pajaritos que atrajeron pajarones y animales de pelo y piel.

Para los hombres, todas esas cosas llevan mucho tiempo. Para el Gigante, no. Fue rapidito. En un instante estaba todo hecho. Hecho y perfecto. Y qué perfecto. Para admirarse. Todos trabajaron juntos. Sin problemas. Y enseguida todo quedó listo para la gran confrontación. Y el Gigante dijo: --Ya va llegando la hora. Quien quiera puede irse. Ir a su casa a descansar, a recogerse, a esperar lo que va a suceder.

--¿Y quien no quiera? –quiso saber la Pastora.

--Puede quedarse y mirar. Y tratar de aprender.

Ella se quedó. Algunos amigos se quedaron con ella. Otros, cansados de tanto trabajo, regresaron a la aldea, porque ya estaba llegando el momento más bonito de la tarde, con todos los colores del sol bien sueltos en el cielo, señal de que el Dragón Negro no tardaría. Y justo después sería el momento del gran combate.

Cuando oscureció y llegó el dragón, soltando sus chispas que titilaban por todas partes, todos empezaron a oír desde muy lejos el galope de un caballo que se aproximaba. Era el Príncipe Encantador y Valiente, que venía con todo su valor para enfrentarse al monstruo. Pero no sólo con su valor. También venía con su lanza, su espada, su escudo. Con armadura, yelmo y todo. Al oír el ruido, el Dragón trató de ver lo que sucedía. Y su ojo fue apareciendo de a poquito. Enorme, redondo, plateado, lanzando rayos brillantes sobre la armadura del Príncipe. Pero los riachuelos se habían engrosado. Lo que antes era fácil de atravesar, ahora hasta tenía corriente. La armadura del Príncipe se fue mojando, oxidando, mellando.

Y las plantas habían crecido. Cerraban el paso, se clavaban, enganchaban el escudo, la lanza, la espada. Y los insectos zumbaban y picaban. Y los pájaros piaban. Y muchos animales hacían ruido en lo oscuro. Cada ruido extravagante provocaba miedo y era capaz de hacer helar en las venas la sangre de un hombre menos valiente. Pero el Príncipe proseguía. Si no hubiese sido por aquella armadura toda desarreglada y por las picaduras de los insectos, él hasta podría haber pensado que el paso era bonito y habría apreciado el paisaje tan lleno de árboles.

El Dragón empezó a pensar que el plan del Gigante no daría resultado. Hasta se le ocurrió usar un recurso extremo y lanzar el fuego de los rayos sobre el Príncipe, con el refuerzo de todas las Tempestades que pudiese encontrar despiertas en ese momento.

Pero antes trató de mirar muy bien mirado a su adversario, respetando el valor de aquel Príncipe que, aun sin saber bien por qué, no se detenía frente a ningún obstáculo.

--¡Ahora vas a ver! –amenazó el Dragón.

Tal vez habría sido mejor que hubiese dicho: --¡Ahora voy a ver!

Porque justo en el momento de la amenaza, acabó de abrir el ojo que todavía estaba un poco cubierto por el párpado de nube. Entonces vio al Príncipe. Y el Príncipe vio a la Moza. ¿Qué Moza? Pues, a la Pastora, ¿ya se te había olvidado?, ¿no recuerdas que ella se había quedado por allí para mirar y tratar de aprender? Pues los dos se miraron y se aprendieron. El Príncipe vio a la Pastora entre los árboles, a la luz de la mirada del Dragón, y pensó que en la mañana cuando había hablado con ella en la aldea, ni había reparado en lo bonita que era. Tal vez en la mañana no había estado tan bonita, porque la verdad es que todos los acontecimientos del día habían ayudado mucho a la Pastora a ya no esconder sus ojos y a levantar la cabeza; y ella, como todo el mundo, se veía mucho más bonita así.

Pero el Príncipe no sabía nada de eso. Y pensó que la belleza de ella se debía al ojo de luna del Dragón. Entonces perdió las ganas de liquidar al Dragón. Y de casarse con la Princesa. Se quedó parado mirando a la Pastora. Ella lo miró fijamente y le preguntó:

--¿Su Alteza no se siente bien?

--Nunca me he sentido mejor en mi vida. A no ser por esta tontería de armadura toda mojada.

--Entonces quítate la armadura –sugirió ella.

--Pero la necesito para luchar con el Dragón.

--¿Para qué? ¿Para casarte con la Princesa y vivir feliz para siempre? ¿Para tener siempre el sol eterno?

--Para cumplir mi misión y terminar lo que empecé –respondió el Príncipe, aunque pensaba que, en realidad, no quería saber nada de cosas eternas ni iguales para siempre.

Y se miraron.

Pero mientras conversaban y se miraban, el tiempo pasaba. Al Dragón le fue dando sueño, cerró el ojo y se retiró. El sol comenzaba a regresar poco a poco, con colores parecidos a los del fin de la tarde. El cielo cambiaba. Se ponía rosa, rojizo, anaranjado, púrpura. Las nubes de un dorado brillante. Todo diferente, fascinante. El sol más alto cada segundo.

De pronto, se oyó el tropel del real caballo y el Rey apareció a los gritos, haciendo otro escándalo real:

--**¡Socorro! ¡Acudan! ¡Ladrones! ¡Bandidos! ¡Criminales! ¡Pillos! ¡Cierren todas las salidas! ¡Pongan barreras en todas las calles! ¡Cerquen todo el reino! ¡Revisen todas las casas, investiguen todos los rincones! ¡Exijo que se encarcele a los ladrones!**

Soldados corrían por todos lados, caballos galopaban, la Reina y la Princesa llegaron en un real carruaje a tiempo para oír al Rey gritar:

--**¡Se robaron aquel sol blanco y frío que brillaba en la oscuridad!**

--Ya no es necesario matar al monstruo. Todos los habitantes de este reino son muy valientes y pueden vivir bien, aun teniendo a ese terrible Dragón en la vecindad.

Fue un alivio general. Entonces, el Rey añadió, dirigiéndose al Príncipe: --Pero puedes estar tranquilo. Mantengo mi promesa y te doy la mano de la Princesa en casamiento.

Allí se dio la sorpresa. Porque lo que dijo la Princesa era algo que nadie esperaba:

---Real padre mío, te pido disculpas. Pero si el casamiento es mío, quien decide soy yo. Sólo me casaré con quien yo quiera y cuando yo lo quiera. El Príncipe es muy simpático, valiente y todo eso. Pero nunca hemos conversado. Y yo todavía quiero conocer el mundo. Hasta hoy yo ni siquiera sabía que el sol regresaba todos los días tan hermoso. Hay muchas cosas que yo quiero saber. Eso de quedarse la vida entera encerrada en un castillo es muy bonito, pero he visto que aquí afuera, en estos campos y en estos bosques, hay muchas otras cosas. No me quiero casar ahora.

Fue un Dios-nos-ampare. El Rey gritó, rugió, se enfureció. La Reina explicó que todas las princesas de los cuentos se casan con los príncipes que vencen a los dragones y a los gigantes. Y que luego viven felices para siempre.

No sirvió de nada. La Princesa miraba a la Pastora, veía qué bonita era esa muchacha de mirada firme y cabeza levantada, e insistía:

--Nada de eso. Yo hago mi propio cuento. Hasta podría casarme con este Príncipe. Pero sólo sí él y yo nos quisiéramos mucho.

Ya se ve que, para ella, no era el caso. Por lo menos en ese momento. Y el Príncipe sólo quería a la Pastora. Por eso, todos acabaron de acuerdo.

Al día siguiente, la Princesa inició un largo viaje para conocer a otras personas, otras tierras, otros reinos. Hasta algunas repúblicas. Acabó por irse a estudiar a una de ellas, se rodeó de gente, se hizo de amigos. Viene siempre a pasar las vacaciones al real castillo y cuenta un montón de novedades.

A la Pastora no le gustó mucho la idea de tener un enamorado a quien tenía que llamar su Alteza. Le costaba mucho trabajo. Y trabajo ya tenía suficiente con los carneritos. No podía andarse preocupando con palabras especiales.

Entonces el Príncipe decidió permanecer allá y aprovechar sus ganas de hacer algo y su amor por los caballos. Acabó trabajando de Vaquero, en los campos alrededor de la aldea. Siempre se encontraba con la Pastora y conversaban. Una noche de luna, decidieron visitar al Dragón Negro y pedir consejos al Gigante.

Y el Gigante, como vimos, aunque dormilón es buen consejero. Aquella vez dijo:

--Ustedes se quieren, ¿verdad? ¿Quieren estar juntos? Entonces creo que la Pastora debe casarse con el vaquero. Así, no tendrá que decir Su Alteza.

Eso fue lo que hicieron. ¿Y el Príncipe?

Érase una vez…

Bibliografía

I/839.813/A52/C834 Andersen, Hans Christian. *Cuentos*. México: Editorial Cumbre, 1966

I/833.7/G74/C82/2007 Morales, María de la Luz. *Cuentos de Grimm.* Barcelona: Editorial Juventud, 2007

I/843.4/P47/P54/C83 Perrault; Charles. *Piel de Asno y otros cuentos.* España: Espuela de plata, 2010

I/832IR/S53/O73 Shaw, Elizabeth. *La ovejita negra*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992

I/813C/M85/P74 Munsch, Robert N. *La princesa vestida con una bolsa de papel*. Canadá: Editorial Annick Press LTD, 1989.

I/833/E74/G76 Erlbruch, Wolf. *La gran pregunta.* México: Ediciones Tecolote, *2012.*

I/863/H45/D65 Hernández Palacios, Esther. *Domingo por la mañana.* México: Conaculta Ediciones SM. 1998

Wilde, Oscar. *Cuentos*. Editores Mexicanos Unidos. México, 1998