

A LITERATURA POPULAR COMO RECURSO DIDÁCTICO NO ENSINO-APRENDIZAXE

Helena Sánchez Rodríguez

Parece fundamental e necesario que este tipo de literatura sexa utilizada como meio de ensinanza-aprendizaxe polo profesorado nas aulas. Esta literatura non só é interesante desde o punto de vista do alunado, senón que tamén o é desde a perspectiva do profesorado. De certo, na literatura popular hai:

- Linguaxe Criativa.
- Linguaxe Instrumental.

LINGUAXE CRIATIVA

A linguaxe que aparece na Literatura Popular é ante todo lúdica. Esta, ademais contribue a desenrolar nos nenos e nenas as capacidades creativas da linguaxe, a través do xogo coas palabras e de actividades lúdicas; polo tanto, traballar con este tipo de literatura supón:

1.- Espertá-la na memoria naqueles nenos e nenas que a teñen incorporada e xa a coñecen: (arrosos, cancións-xogo de mans e dedos, trabalínguas, adiviñas, contos, etc). Principio didáctico primordial, pois aprenden a partir do que eles coñecen.

2.- Caso de non a coñeceren, será conveniente traballar con ela a nivel oral: escoitando-a, memorizando-a, recitando-a, teatralizando-a ou representando-a.

O fundamental é xogar coas palabras, porque estas ofrecen-nos infinidade de posibilidades, xa que ademais de producir no alunado sentimentos e afectos, tamén o deleitan coa súa sonoridade, ritmo, plasticidade e maleabilidade.

Polo tanto, os nenos e nenas son os que mellor pasan con esta clase de literatura; é moi frecuente ve-los xogar ás adiviñas, trabalínguas; pasan-no ben ouvindo contos, etc, é dicir, os seus gustos complementan-se con esta clase de xogos, porque gostan de xogar

coas palabras: repetindo-as, cambiando-as, xa non como un simple desafío, senón tamén coa ilusión de inventar novos xogos.

Cando alguén lle propón a un neno ou nena, por exemplo, un trabalínguas, o que llo di sabe-o á perfección:

Manoliño, foi por viño,
rompeu o xarro no camiño,
pobre xarro, pobre viño,
pobre cu de Manoliño.

Mais, o que llo propón tamén ten garantido que o neno/a, vai seguir o xogo: repetindo-o, equivocando-se e intentando, por encima de todo, superar a proba de desafío; nunha palabra, un xogo, mais, neste caso lingüístico.

Todo isto, está en consonancia co egocentrismo e animismo, típico de esas idades.

Se analisamos esta etapa lúdica desde un punto de vista lingüístico-literaria, case nos atrevemos a dicir con toda seguridade que un neno ou nena que oía e pratique na infancia este tipo de xogos, de grande vai ser unha persoa moito máis creativa e imaxinativa, polo tanto, van estar máis preparados á hora de facer, por exemplo, unha redacción, descrición, narración, etc, e mesmo as vai desenrolar de un xeito máis obxectivo.

LINGUAXE INSTRUMENTAL

O profesorado debe de traballar con esta literatura popular por causa da súa profesión; porque ademais do pracer que causa o xogo coas palabras, debe de ser consciente que nela hai implícito un xogo capaz de ensinar a falar e a expresar-se mellor. De fixarmos nos un pouco, poderemos atopar unha serie de recursos (lingüístico-literarios), que nos poden axudar na tarefa docente.

Ademais, é aplicável a todos os nenos/nenas, incluso aos máis desfavorecidos socio-culturalmente.

¿Que quer dicir Linguaxe Instrumental?

De mirarmos ao noso redor vemos que, por exemplo, un labrego precisa para o seu traballo, entre outros instrumentos, (tractor, eixada, fouce...).

Un mariñeiro vai precisar, entre outros, (dorna, redes, anzó...).

Mais, os mestres e mestras precisamos tamén instrumentos como: (sons, fonemas, sílabas, palabras...). Sen embargo, este material non o podemos mercar nunha tenda normal, mais nós temos unha grande reserva ou artesa la literatura popular, que contén moitos instrumentos *lingüístico-literarios*, que están á nosa disposición.

Ademais, polo que xa dixemos antes, a linguaxe que hai nesta literatura é moi sedutora, debido á riqueza: (rítmica, fonética, léxica...). Un material moi parecido aos rompecabezas, co que os nenos/-as o pasan ben e aprenden; mesmamente, poden obter diferentes formas e composicións en función dos seus intereses e habilidades. É, nunha palabra, unha busca inconsciente da linguaxe polimorfa e polisémica.

Nestas fórmulas tradicionais están, por tanto, moitos contidos de un programa:

1.- Recursos fonéticos e fonolóxicos: (Aliteración, onomatopeia, rima, paronomásia, eco...).

2.- Morfoloxía: (Os cambios de forma nas palabras).

3.- Sintaxe: (A orde das palabras).

4.- Léxico.

5.- Recursos literarios.

Ademais, tamén sabemos que con esta literatura:

7.- Disfrutan coas palabras por meio do xogo.

8.- A través dela, poñemo-nos en contacto coa realidade do entorno.

9.- Oferece-nos, de un xeito inconsciente, fórmulas de convivencia e regras sociais.

10.- Inicia na práctica do bon falar e comprender.

11.- Axuda ao desenrolo do vocabulario.

12.- Serve para exercitar a memoria.

13.- Contribue a expresar os sentimentos.

14.- Desenrola a atención e observación.

15.- Promociona a creatividade.

En definitiva, que se esta linguaxe popular é o resultado de unha imaxinación colectiva que a produciu, e que seguramente a criou o povo non só como xogo, senón tamén para ir autoabastecendo e subsanando as súas dificultades lingüísticas que tiñan e seguen a ter a maioría dos nenos/-as; polo tanto, estes divertimentos deberon cumprir funcións correctoras, grácias ao seu constante repetir nas horas de ociosidade, horas envoltas polo melodioso resoar de anáforas, aliteracións, etc, que posúen a maioría de estes xogos verbais.

Conscientes do anterior, o profesorado debería tomá-las como modelo, ben para reproducí-las, cando valgan para axudar a reforzar problemas lingüísticos que hai nas aulas; ben, para a partir destes modelos crear outros novos. Xa que sabemos que na infancia se aprende mellor e máis con este tipo de divertimentos.

ALGUNS PROBLEMAS LINGÜÍSTICOS DO ALUNADO NAS AULAS

1.- Na pronúncia: Problemas con aqueles *fonemas* que están próximos no punto de articulación; por exemplo:

a): No consonantismo: (as oclusivas xordas e sonoras: /p/-/t/-k/ - /b/-/d/-/g/.

b): No vocalismo, en posición tónica: (/e/ - /e:/; /o/ - /o:/)

2.- Na escrita: Problemas cos *fonemas* que presentan dificultades ortográficas; xa que hai fonemas que teñen dúas grafías e mesmo grafías que pertencen a máis de un fonema; por exemplo:

[b] (boi)

/β/ (cima).

/b/

[c]

[v] (vaca)

/K/ (casa).

	g (a,o,u). (gato, gorra, gula).	/m/ (lama)
/g/		[m]
	gu(e,i). (guelfo, guitarra).	/n/ (ámboa).

3.- Problemas lingüísticos de zonas xeográficas; por exemplo:

-Neutralización dos fonemas: /S/ - / S^{h} / - / S^{v} /.

4.- Dificultades lingüísticas particulares do alunado con relación a: (fonética, fonoloxía, morfoloxía, léxico, sintaxe...).

5.- No proceso Ensinanza-Aprendizaxe, hai que asimilar certos contidos de un programa: (fonema, sílaba, palabra simple, palabra composta, palabra complexa, xénero, número, diálogo, descrición, narración...).

Como mestre/a, debo coñecer que nas fórmulas da literatura popular están representadas moitas figuras literarias, que lle dan un atractivo especial; polo tanto, poderiamos valer delas, na nosa tafera docente, para criar, de ser preciso, outros modelos que poderían axudar-nos a subsanar dificultades lingüísticas que, en calquer momento, podemos achar nas aulas.

FIGURAS FONICAS AO SERVIZO DE PROBLEMAS DE PRONUNCIA

Imos mencionar, entre outras moitas, algunhas que nos poderían prestar axuda nas aulas:

Aliteración:

- 1.- Pimpirindin, pirindin, pirindolo, /p/
o que non come non ten barrigolo.
- A.- Pimpimpimpin, pipimpin, pipimpón,
o que no come non ten barrigón.
- 2.- Tinquirindin, quirindin, quirindolas, /t/
o que non come non ten barrigolas.
- B.- Tintintintin, titintin, titintitis,
o que non come non ten barriguitis.
- 3.- Timpirrintin, pirrintin, pirrintola,
o que non come non ten barrigola.
- C.- Quinquinquin, quiquincán, quiquencuco, /k/
o que non come non ten barriguco.
- 4.- Tantarantán, tarantán, tarantiña,
o que non come non ten barriguíña.
- D.- Bambabambán, babambán, babambiña, /b/
o que non come non ten barriguíña.
- 5.- Tantarantán, tarantán, tarantola,
o que non come non ten barrigola.

- E.- Dandadandán, dadadán, dadandoda,
o que non come non ten barrigoda. /d/
- 6.- Tantarantán, tarantán, tarantona,
o que non come non ten barrigona.
- F.- Gangagangán, gagangán, guguenguigo,
o que non come non ten barriguigo. /g/
- 7.- Man morta, man morta,
peta na tua porta. /m/
- 8.- Ris, ras,
ris, ras,
aparta de aí,
que perdo o compás.
- 9.- Arru, arru, meu meniño,
arru, arru, meu rapaz,
arru, arru, meu meniño,
ben arruadiño vas. /r/
- 10.- Nun prato de trigo,
comeron tres tristes tigres,
un tigre, dous tigres, tres tigres. pr- / tr- / gr-
- 11.- Fun por perexil
á perexilaria,
e dixo-me a perexileira,
que perexil non habia. /s̃/
- 12.- Este é o tempo de estroupele, estroupele,
este é o tempo de estroupelar,
este é o tempo de mazar o liño,
este é o tempo do liño mazar. t- / tr-

Nos exemplos, extraídos da literatura popular: (1-6), está utilizado o recurso da aliteración; hai tamén eufonia.

Os exemplos: (A-F), son textos reconstruídos, nos que ademais de aliteración tamén hai cacofonia.

Do anterior, para a ensinanza-aprendizaxe deducimos:

- 1.- Están presentes todas as consoantes oclusivas xordas e sonoras.
- 2.- Están combinados sons xordos con sonoros, sonoros con sonoros ou xordos con xordos.
- 3.- Poden-se utilizar, xuntamente con eles, todos os fonemas vocálicos:
 - Pampampampán, papampán, papanpán, etc. (Cambiando a).
 - Dondondondón, dodondón, dodondón, etc. (Cambiado o).
- 4.- Pode-se ver a inter-relación contidos-sons, por exemplo:
 - a): O i: pode asociar-se con un pauciño con ponto arriba (1, 2, 3 e A, B, C).

b): O o, cunha letra redonda (dondondón...)

c): Poden-se facer asociacións fónicas: (identificación son-letra), para a lecto-escritura.

5.- Poden ver-se algunhas normas ortográficas:

a): M (p,b): pimpimpin; bambabambán: (A,D, etc.).

b): G (a, o, u):

gangagangán... guguenguigo. (F).

Gu (e, i):

c): C (a,o,u):

quiquincán... quiquencuco. (C).

Qu (e, i):

d): /f/: r- (8). -rr- (9).

e): pr-/tr-/gr- (10, 12).

f): /s / (11).

Onomatopeia:

Tamén nos podemos valer de fórmulas tradicionais nas que predominan o recurso da onomatopeia, para chegar a asociación fónica de son-letra:

- 13.- Unha vella tiña un can,
debaixo da cama onde ela dormía,
e o can ladraba: (guau, guau),
e a vella dicía:
¡maus demos te leven, ou can!,
que mal agradeces o pan que che dan.
(bis; o principio con cada animal, e ao final recolle):
e o gato miañaba: (miau, miau).
e o galo cantaba: (quiquiriqui, quiquiriqui).
e o burro orneaba: (aah, aah),
e o lobo, e o porco, a ovella, etc.

EN BUSCA DO FONEMA:

1.- Ao concepto de fonema (lei de conmutación), podemos chegar a través do recurso da paronomasia.

- 14.- Forra, compadre,
farra, comadre,
na serraria,
do señor abade.

Este recurso podería-se aproveitar para buscar ou facer composicións con:

a): Homógrafos: (peto/peto; pola/pola; etc.).

b): Tamén para diferenciar palabras do tipo: (cesto/cesta; arco/arca; porto/porta; etc.).

2.- Tamén nos valen exemplos: (15), onde podemos engadir no primeiro verso: (fun, fan, fun), e ao final: (fun, fan, fin), para que perceban os diferentes significados.

15.- Fun, fun, fun,
fun e petei-che na porta,
non me quixeche abrir,
e ao pasar pola ruada,
fixeche-me: chis, chis, chis.

Eu tamén che respondin: quiquiriqui.

3.- Tamén as adiviñas, axudan á comprensión de fonema:

16.- Estou no meio do ceo,
sen min non pode haber Deus, /e/
papas, monxas, pode haber,
pero cardeais non.

17.- ¿Que cousa cousiña é?, /m/
que se ve nun minuto,
nunha semana e nun mes,
e nun ano non se ve.

4.- Composicións con acróstico, tamén nos poden levar ao mesmo descubrimento:

18.- Garras longas e afiadas,
andares posue lentos,
tamén é bon cazador,
observa e le atento.

Ademais do anterior, o profesorado pode e debe completar con outro tipo de xogos que temos á nosa disposición; mencionamos, entre outros:

a): Vexo-vexo fonolóxico: (Vexo unha cousa que empeza por L (libro, lámina, etc.).

b): Xogo de palabras en cadea. (Un neno/a, din unha palabra, por exemplo: bicicleta, e o seguinte debe dicir outra que comece pola última letra: atractivo - oca, etc.

c): Ditos como: Madrid empeza por M e termina por T.

d): ¿En que se diferencian:

-Unha persoa pouco séria.

-Unha porción de masa que se coce no forno.

-Un corpo esférico empregado nalgún xogo.

-Unha peza de tea que levan algúns barcos para navegar.

-De perceber a unha muller paseando pola rua.

-De unha poboación entre cidade e aldea.

-Un selo de metal que pende de certos documentos pontificios.

(A 1 é bala, a 2 bola, a 3 bola, a 4 vela, a 5 ve-la, a 6 vila e a 7 bula).

EN BUSCA DA SILABA

1.- A sílaba forma parte de unha boa parte de xogos da literatura popular; entre eles, algúns dos que xa mencionamos con aliteración: (1-13).

2.- Tamén se pode ver esta no seguinte dito que contén anáfora:

19.- Pega, pega, pegarela pe- -ga.
puxo un ovo na portela, pu- -xo.
puxo un e rebolou, re- -bo-
puxo dous e rebolou, etc.
puxo tres e rebolou,
puxo catro, cinco, etc.

3.- Poden buscar-se ou mesmo facer-se acrósticos silábicos.

20.- Profeta si que non é,
feroz, algunha que outra vez,
sorprende-me co que é.

4.- Xogos con reduplicación:

21.- Chove, rechove,
na casa do pobre.
Pinga, repinga,
na casa de Dominga.
Orvalla, reorvalla,
na casa de Rosário.

5.- Xogos que conteñan rima: (1-6).

6.- Nas sortes de xogo, soe pronunciar-se unha sílaba en cada persoa:

22.- Levita, levitón,
tres pitas e un capón,
o capón estaba morto,
e as galiñas no horto,
tris, tras, tris, tras,
cabaleiro fóra estás.

6.- Xogos que conteñen o recurso do calambur:

23.- Vai-cho ver,
vai-cho ver e non mirando,
e se queres entender,
deberás ir-te tapando.

Tamén se pode completar para chegar a comprensión do concepto de sílaba con outro tipo de xogos; como por exemplo:

a): Vexo-vexo silábico: (Vexo unha cousa que empeza por plan (planta)).

b): Xogo de palabras en cadea: (pálpebra - brazo - zoco...).

c): Pode traballar-se a segmentación silábica facendo anagramas:

-Ordenar as sílabas de xeito que saian outras palabras que existan na lingua, para o que se pode pedir que vaian eliminando unha letra, dúas ou tres:

 miña.
 aña.
miaña. ama.
 maña.

d): Compoñer palabras que non soen existir na lingua. Pode facer-se:

-Cambiando só a última sílaba para o principio:

(caperuchiña: ñacaperuchi).

-Dicer ao revés todas as sílabas: (caperuchiña: ñachirupeca).

-Traballar con palabras reversíveis; para que saian outra palabras diferentes.

Roma - Amor.

Atar - Rata.

Sopas - Sapos.

Sádica - Ácidas.

Animal - Lámina.

e): Traballar con palabras reversíveis, palindromia: (Ana, somos, oso, ata, ama, reco-
nocer, anilina).

f): Facer versos de cabo roto; traducindo un exemplo de Cervantes:

24.- Non te metas en debu-
por saber vidas de ou-
que no que non che intere-
pasar de largo é cordu-

EN BUSCA DA PALABRA SIMPLE

1.- Xogos que conteñen concatenación.

25.- Eu pedin-lle leite á vaca,
a vaca pediu-me herba,
a herba pediu-me prado,
o prado pediu-me rega.

2.- Xogos que conteñen calambur.

26.- Eu no firmamento estou,
sen ser estrela nen lua,
aínda que cha teñen todos,
cada un che ten a sua.

3.- Xogos que conteñen anáfora.

27.- Raposo, raposo, do cu pioloso.
Bexato, bexato, ¿que levas no papo?
Miñato, miñato, ¿que levas no prato?
Gavota, gavota, ¿que levas no bocho?
Denosiña, denosiña, etc.
Lagarto, lagarto, etc.

EN BUSCA DA PALABRA COMPOSTA.

1.- En varios xogos tradicionais está presente a palabra composta.

28.- Este é o dedo-meniño,
este é o seu-sobriño,

este é o maior-de-todos,
este é o fura-bolos,
este é o escacha-piollos.

2.- O recurso do calambur tamén nos axuda a chegar a este conceito.

29.- A castaña deste ourizo,
¡cacho castaña tan grande!,
que non se pode coller,
porque te espiña cos picos,
cando a pretendes comer.

EN BUSCA DA PALABRA COMPLEXA

1.- Aquí entrarían todos os refráns, provérbios, sentenzas, siglas e perífrases.

30.-

a): Gaivotas á terra, mariñeiros á merda.

b): Non hai volta sen revolta.

c): O peixe morre pola boca.

d): Xente nova e leña verde todo é fume.

EN BUSCA DO XÉNERO

1.- Ao conceito de xénero podemos aproximar-nos nalgunha adiviña tradicional.

31.- ¿Que será unha cousiña, cousa?,
que ten orellas como o gato,
pés como o gato,
rabo como o gato,
ollos como o gato,
e gato non é. (gata).

EN BUSCA DO NUMERO

1.- Tamén nos leva á diferenciación singular/plural, algunha fórmula tradicional de lóxica.

32.- Subin a unha pereira,
que tiña peras,
non comin peras,
non deixei peras,
e non tirei peras;
¿cantas peras tiña a pereira? (2 ou 3).

EN BUSCA DO DIALOGO

1.- O diálogo está moi presente en moitas das fórmulas da literatura popular:

33.

- ¿Que é este?.
- Puñín, puñete.
- ¿E este?
- Arca cerrada.
- ¿Que ten dentro?
- Fariña amasada.
- ¿Que a amasou?
- Un ratiño co rabo da eixada.
- Imos a devanar,
que o que máis ria,
máis ha de pagar.

35.

...

- Mire, señor raposo, estou-lle fraco e non lle vale a pena comer-me agora; logo vén o tempo das mallas e como hai moito grao engordarei, así que se lle é igual agarde até aquela que hei estar máis gordiño.
 - ¡Está ben!. ¿E cómo te chamas?, pois necesito saber o teu nome, para perguntar por ti cando volva.
 - Pois, chamo-me “Coidado”.
- etc.

34.

- Dá-me o que che pido nena,
que non che costa diñeiro,
dá-me a tua ovella negra,
para xuntar co meu carneiro.
- Fuxe de aí, sapo-concho,
mañá teño que cocer,
se non teño “varredoiro”,
contigo hei de “varrer”.
E chisca-o por diante,
e chisca-o por tras,
e toca-lle as cunchas,
churrascarraschas.

EN BUSCA DA DESCRICION

1.- Ademais de noutras fórmulas tradicionais, a descrición está presente na maioría das adiviñas.

36.

Alta como unha igrexa,
redonda como unha mesa,
doce como o mel,
e amarga como unha xesta.
(noz).

37.

Coa miña cara vermella,
o meu ollo preto,
e o meu vestido verde,
poño o campo ledó.
(mapoula).

EN BUSCA DA NARRACION

1.- A narración tamén a atopamos formando parte de varios ditos populares.

38.

Estaba o durme-durme,	(home).
debaixo do pende-pende,	(maceira con mazás).
vén o bule-bule,	(cobra).
comer o durme-durme,	
e baixa o pende-pende,	(mazá).

acorda o durme-durme,
 que mata o bule-bule,
 e come o pende-pende.

ADIVIÑA

En Educación Infantil, as adiviñas deben utilizar-se como textos ou xogos de carácter lúdico; porque o neno/a, de estas idades gosta de imitar as formas de expresión dos adultos. Ademais, este tipo de xogos favorecen a dicción e a imaxinación.

En Educación Primaria, fan-se significativas para os nenos/as, cando descubren as relacións que existen entre elas, porque para comprender unha produción oral ou escrita, poñen-se en marcha unha série de operacións lóxicas, que favorecen as aptitudes para a linguaxe, e para isto son moi importantes as asociacións: fónicas, semánticas, sensoriais, emotivas.

Toda persoa coñece as palabras en relación á súa realidade cultural; ademais, a variación das referencias culturais dos falantes leva a producir cambios de significado nas palabras, segundo a formación das persoas, a súa idade, o meio xeográfico a que pertencen e mesmo, segundo a súa clase social. Así, por exemplo, se nós vísemos un produto á venda coa fotografía de un neno/a, seguramente asociamos que contén unha comida para nenos/as; sen embargo un caníbal podería entender que o produto é de carne humana.

O que as palabras poden evocar realidades diferentes, imo-lo intentar ver na seguinte adiviña tradicional; que se identifica co mundo da agricultura.

Terra branca	semente negra	5 bois	tirando pola chavella
papel	tinta	5 dedos	bolígrafo

Sen embargo, hoxe en día, unha persoa que viva nunha área xeográfica, onde hai neve con frecuencia, podería asociar do seguinte xeito:

Terra branca: (toro de neve); semente negra: (pasos ou pegadas); cinco bois: (cinco cans); tirando pola chavella: (trineo).

O anterior, leva-nos a deducir que para saber descubrir ou construír adiviñas hai que saber facer asociacións.

		-visuais
		- auditivas
	Sensoriais	- olfativas
		- gustativas
Asociacións		- tacteis
	Emotivas	- sentimentos.

Sensoriais:

39.

Estaba funguin que fungaba, (porco). Auditiva.

debaixo de pinguin que pingaba, (carballo). Visual/Auditiva

e veu rapín que rapaba, (lobo). Visual/emotiva (experiencia)
e levou a funguin que fungaba. (porco).

O resultado tradicional, pode variar en función da experiencia das persoas; así por exemplo, outro resultado podería ser: rato - chourizos - gato - rato.

Emotivas:

40.

Nace na devesa,
chega á casa, (cadaleito)
e dá tristeza.

O resultado tradicional tamén pode variar, en función das asociacións das persoas. Tamén se podería asociar, entre outras cousas: (cogumelo venenoso).

Sabemos tamén, que a maioría das adiviñas, están adornadas por figuras literarias; o que lle dá unha forma atractiva; ademais de vesti-las de certas dificultades á hora de descubri-las.

Pasos para descubrir ou construír adiviñas:

1.- Descreber o “obxecto”, fixando-nos ou seleccionando o que máis nos chama a atención del.

2.- Asociar con cousas coñecidas que teñan algunhas características parecidas ou semellantes, nalgún ou en certos aspectos.

3.- Adorná-las con algunhas das figuras literarias, para facé-las máis atractivas.

4.- Dar-lle forma definitiva, procurando que teña certo ritmo e rima.

1º Paso: (Descrición de un televisor)

1.- Hai-nos cuadrados, rectangulares, etc.

a

2.- Teñen un crystal por diante.

b

3.- Teñen un botón para acender e apagar.

c

d

4.- Dentro deles hai xente que nos fala, mais non nos ouve.

e

f

g

2º Paso:

a):

- fiestra.
- porta.
- caixa.
- taboleiro. etc.

b):

- espello.
- escaparate.
- lupa.
- auga. etc.

c):

- ficha.
- moeda.
- pastilla.
- rosca. etc.

- d):
- despertar e dormir.
 - día e noite.
 - nacer e morrer.
 - abrir e fechar os ollos. etc,

- e):
- bonecos.
 - Dona Roxéla.
 - títeres.
 - maniquis. etc.

- f):
- non son mudos.
 - loros.
 - cacatua.
 - eco. etc.

- g):
- xordos.
 - mineral.
 - vexetal.
 - tápia. etc.

4º Paso

Aquí, entre outras cousas, selecciona-se o que máis non conveña das asociacións que se fixeron.

É como unha caixa,
 que ten no escaparate títeres,
 que son xordos, mais non son mudos, (Televisor)
 e cunha pastilla,
 facemo-los despertar ou durmir.

3º Paso

Neste paso, deben-se pór as figuras literarias que máis nos conveñan: (metáfora, onomatopeia, perífrase, hipérbole, calambur...).

Finalmente, dámos un listado de recursos *fónicos, morfosintácticos e semánticos*, como material de traballo que se podería utilizar nas aulas, ben, na composición de fórmulas que imiten as tradicionais, ben, para extraer estes recursos da literatura popular.

Recursos fónicos	R. Morfosintácticos	R. Semánticos
Aliteración	Anáfora	Sinécdoque.
Eufonia.	Asíndeton.	Metonímia.
Cacofonia.	Polisíndeton.	Metáfora.
Anagrama.	Concatenación.	Alegoría.
Apócope.	Elipse.	Símbolo.
Onomatopeia.	Polípote.	Parábola.
Palindromia.	Retrócano.	Hipérbole.
Paronomásia.	Derivatio.	Prosopopeia.
Rima.	Calambur.	Símil
Similicadencia.	Diloxia.	Perífrase.
Reduplicación.	Hiperbato.	Eufemismo.
Eco.	Epíteto.	Paradoxo.
Acróstico.	Paralelismo.	Litote.
etc.	etc.	etc.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson Imbert, E: (1979), Teoría y técnica del cuento, Marymar, Buenos Aires.
- Aymerich, C. e M: (1981), Expresión y arte en la escuela, Teide, Barcelona.
- Barrio, M. e Harguindey, E: (1983), Lérias e enredos para os máis pequenos, Galaxia, Vigo.
- Bettelheim, B: (1987), Psicoanálisis de los cuentos de hadas, Grijalbo, Barcelona.
- Bortolussi, M: (1985), Análisis teórico del cuento infantil, Alhambra, Madrid.
- Bravo-Villasante, C: (1972), Historia de la literatura infantil española, Doncel, Madrid.
- Bravo-Villasante, C: (1988), Historia y antología de la literatura infantil universal, Miñón, Valladolid.
- Bryant, S. C: (1972), El arte de contar cuentos, Nova Terra, Barcelona.
- Callejas, J. M: (1988), El teatro educa, Mensajero, Bilbao.
- Centro de Estudos Fingoy, (1972), Contos populares da provincia de Lugo, Galaxia, Vigo.
- Cerda, H: (1978), Literatura infantil y clases sociales, Akal, Madrid.
- Cervera, J: (1984), La literatura infantil en la educación básica, Cincel, Madrid.
- Garfer, J. L. e Fernández, C: (1987), Adivinancero popular español, Fundación Banco Exterior, Madrid.
- Held, J: (1981), Los niños y la literatura fantástica, Paidós, Barcelona.
- Janer Manila, G: (1979), Pedagogía de la imaginación poética, Aliorna, Barcelona.
- Marin Ibáñez, R: (1980), La creatividad, Ceac, Barcelona.
- Martin, P: (1985), ¿Que cousa é cousa?, Galaxia, Vigo.
- Meves, C: (1978), Los cuentos en la educación de los niños, Sal Terrae, Santander.
- Pelegrín, A: (1982), Cada cual atiende su juego, Cincel, Madrid.
- Propp, W: (1980), Morfología del cuento, Fundamentos, Madrid.
- Rodari, G: (1983), Gramática de la fantasía, Argos vergara, Barcelona.
- Schubarth, D. e Santamarina, A: (1983), Cantigas Populares, Galaxia, Vigo.
- Slade, P, (1987): Expresión dramática infantil, Santillana, Madrid.
- Stubbs, M: (1984), Lenguaje y escuela, Cincel, Madrid.
- Thompson, S: (1972), El cuento folklórico, Univ. Central de Venezuela, Caracas.