

Juegos, industrias y elefantes en *La Edad de Oro*: contenidos diferentes para un mismo fin

Alejandro Herrera Moreno y Gretel Herrera Durán, Fundación Cultural Enrique Loynaz, Santo Domingo

RESUMEN. Se realiza un recorrido analítico comparativo por tres artículos cortos de *La Edad de Oro*, estructuralmente similares: “Un juego nuevo y otros viejos”, “Historia de la Cuchara y el Tenedor” y “Cuentos de Elefantes”, cuyos mensajes fundamentales apuntan, respectivamente, hacia la identidad universal del hombre, las fuerzas productivas de la sociedad y la relación hombre-naturaleza. Se identifican los diversos enfoques con que Martí trata sus temas centrales: juegos, (tipos de juegos y juguetes a través de la historia y alrededor del mundo), industria (desarrollo histórico, descripción del proceso industrial, protagonistas y tareas por sexos) y elefantes (prehistoria, evolución, biología, conducta, anécdotas, usos y percepciones en diferentes partes del mundo); y cómo incorpora y adapta –según el tema- ciertos elementos educativos colaterales, ajenos al asunto central, pero que son la base de su ideario pedagógico revolucionario: anticolonialismo, desigualdad social, religión, cultura universal, ciencias naturales, conceptos de la vida y alusiones a la muerte. Se pretende demostrar cómo tras estos artículos subyace un orden lógico para transmitir valores esenciales a través de diferentes contenidos en un estilo organizado y metódico, que puede ser expresado gráficamente. Se ofrece información de los antecedentes temáticos de estos trabajos en la obra de Martí, sus fuentes bibliográficas y se extraen conclusiones acerca de su significado en el contexto de la estrategia pedagógica martiana en *La Edad de Oro*.

