

## ESTRATEGIAS DE TÉCNICA NARRATIVA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

### La cadena narrativa.

Básicamente consiste en una serie de preguntas dispuestas en un folio que dan forma a acontecimientos seriados y de los que se puede extraer una historia. De este modo, sobre un folio, dejando espacio par ser doblado entre pregunta y pregunta, podemos escribir las siguientes preguntas:

- -¿Quién era?
- -¿Dónde estaba?
- -¿Qué hacía?
- -¿Qué dijo?
- -¿Qué contestó la gente?
- -¿Cómo terminó todo?

La clase se estructura en grupos de seis, en este caso, ya que el número de preguntas se puede ampliar, y el primero del grupo responde a la primera pregunta y dobla el papel para que nadie pueda leer su respuesta. El segundo contesta a la siguiente pregunta y hace lo mismo. Así hasta el final. El último entrega el papel al maestro sin desdoblarlo.

Ejemplo de síntesis textual resultante:

Ronaldo / en las pirámides de Egipto/ los deberes con su madre/no me gusta la verdura/  
ial ladrón, al ladrón! / Mal.

Después de leer los relatos y de reírnos con algunos de ellos, se puede aprovechar alguno para escribir una historia. Es decir, este recurso nos ofrece una síntesis textual, una estructura narrativa que nos permite, en algunos casos, sacar de ella una historia.

A medida que se leen en voz alta, se les pone un título y posteriormente elegiremos los más sugerentes para escribir una historia usando los referentes de personajes, lugar, conflicto y final, por ejemplo.

Esta propuesta, ampliamente conocida y explotada, seguirá siendo sugerente para nuestros alumnos/as en la medida que la sepamos plantear, adecuándola al nivel de expresión y conocimientos del grupo en cuestión y siempre que consigamos que los alumnos/as se sientan motivados y motivadas para llevarla a cabo y plasmar historias sugerentes y divertidas.

### Cuentos de los "porqués".

Estos cuentos, también llamados etiológicos, son relatos que abundan en cada cultura, tratando de dar una explicación del mundo y de los hechos naturales más cercanos.

Así es fácil encontrar títulos como estos:

- ¿Por qué el agua del mar es salada?
- ¿Por qué el buitre es calvo?

-¿Por qué el ruiseñor canta sin cesar?

Sin embargo, este recurso es muy usado tanto en prensa como en radio, lanzando a los lectores u oyentes, preguntas aparentemente sin sentido que el público tiene que contestar con ingenio y brevedad.

Así podemos ver estos ejemplos del periódico El País en su sección El País de las Tentaciones de los viernes.

He aquí algunas de las preguntas que aparecen en estos medios:

-¿Por qué Blancanieves no se casó con ningún enanito?

-¿Por qué cuando sales del portal de tu casa, siempre se acaba de ir el autobús?

-¿Por qué decimos que alguien está en la edad del pavo, si el pavo, al menos que sepamos nosotros, nunca ha dicho la edad que tiene?

-¿Alguien sabe quién es la madre del cordero?

-¿Cómo se conocieron la tele y la basura, si una vive en el comedor y la otra en la cocina?

-¿Por qué todos nos acordamos de la salud cuando no nos ha tocado la lotería?

-¿Por qué decimos que nos han engañado como a un chino?

Nuestra propuesta para el aula deberá contemplar el nivel de expresión y conocimientos de nuestros alumnos y alumnas para que las preguntas sean sugerentes y motiven respuestas ingeniosas.

Por ejemplo estas podrían servir para niños de segundo ciclo de Primaria:

-¿Por qué siempre toca la campana del recreo cuando aún no te has comido el bocadillo?

-¿Por qué los futbolistas siempre están escupiendo, sobre todo cuando marcan un gol?

-¿Por qué en los cuentos siempre acaban comiendo perdices?

-¿Por qué de gimnasia sólo hay dos horas y de matemáticas seis?

### **El polinomio fantástico.**

Se fundamenta en el conocido "binomio fantástico" de Gianni Rodari, en su "Gramática de la Fantasía", una técnica muy difundida y popular, pero a la que siempre se le puede sacar partido. El origen de su funcionamiento lo describe perfectamente el autor italiano cuando dice "una palabra actúa únicamente cuando hay otra que la provoca. En el binomio fantástico las palabras no se toman en su significado cotidiano, sino que se las libera de las cadenas verbales de las que normalmente son parte integrante..., lanzadas unas contra otras en un cielo nunca visto. Y es en este momento cuando se hallan en las mejores condiciones para generar una historia... se trata de un técnica que los niños y niñas pueden aplicar perfectamente, y no sin divertirse. Tampoco podemos olvidar las palabras que Rodari dedica a esta propuesta lúdica y todas, en general, enunciando un idea básica y que, con demasiada frecuencia se nos olvida, "en nuestras escuelas, por regla general, se

ría demasiado poco. La idea de que la educación de la mente ha de ser algo tétrico es una de las cosas más difíciles de combatir”.

¿Qué ocurre en mente de un niño y una niña cuando de una caja decorada saca dos, tres o más palabras y con ellas tiene que crear un relato?. Muchas cosas, sin duda. Las palabras adquieren otros ropajes, distintos de los habituales, juegan entre sí y, al final, hacen posible un relato.

### **La piedra en el agua.**

Así lo llama Gianni Rodari en su *Gramática de la fantasía*. El modo de proceder sería el siguiente:

- Se elige una palabra inicial que sea sugerente, atractiva, bonita...
- Se escribe esa palabra en el centro del folio.
- Alrededor de esa palabra se escriben otras: sinónimos, antónimos, parónimos, derivadas...
- También podemos escribir palabras que se relacionen por la vía de la evocación o de la connotación.

Posteriormente, todo el material-palabras resultante nos puede brindar alguna posibilidad creativa, si queremos.

### **Las listas contrarias.**

Se puede proceder de la siguiente manera.

- Que cada alumno confeccione una lista de palabras que le resulten queridas y otra de palabras odiadas. O una lista de palabras consideradas poéticas y otra de palabras consideradas como no poéticas. Las listas contrarias pueden ser de muy diverso tipo y temática.
- Posteriormente, se pide a los alumnos que combinen las dos listas en un solo relato.

### **Al pie de la letra.**

En primer lugar, preparamos una lista extensa de expresiones estereotipadas:

“cabeza de chorlito”, “tener las manos de mantequilla”, “ser más duro que un roble”, “tener siete gatos en la barriga”, “ser listo como un lince”, “Antonio es un lobo de mar”, “Estoy hablando con el corazón en la mano”, “Llueve a mares”, “Tienes la cabeza a pájaros”, “Estás en Babia”, “Vas pisando huevos”, “Hace una tarde de perros”, “El mar está como un plato”....

A partir de esta lista, podemos:

- Hacer montajes con esas expresiones tomadas al pie de la letra.
- Escribir un cuento describiendo un mundo en el que alguna de esas expresiones fuese realidad...

Por ejemplo, escribir un cuento sobre alguien que tiene siete gatos en la barriga....

### **Dos en uno.**

En esta ocasión, se pide a los alumnos y alumnas que se imaginen dos situaciones simultáneas e imposibles al mismo tiempo. Por ejemplo, están a la vez en medio de un gran incendio y en medio de una gran tempestad de nieve, en la cumbre de una alta montaña y en su cocina....

Se les pide que intenten, dentro de lo posible, narrar una situación tan compleja...

### **El retrato sorpresa.**

Se les pide a los alumnos que confeccionen una lista de frases poéticas que hagan referencia a objetos bonitos, situaciones angustiosas, paisajes tranquilizadores, situaciones graciosas...

Una vez confeccionada la lista, se les plantea colocar la palabra "soy" delante de cada una de las frases y comprobar el resultado leyendo el texto como si se tratara de un autorretrato...

### **Publicidad fantástica.**

Una propuesta que pese a su fantasía, está más cerca de la realidad de lo que pensamos... Les proponemos a los alumnos que busquen frases de tipo publicitario para:

#### 1. Vender lo invendible:

- Un moto que se incendia al pasar de los 90 Km/hora.
- Un gel que ensucia al utilizarlo.
- Una escoba que no barre...

#### 2. Vender lo que es de todos:

- El aire.
- La lluvia.
- Las nubes.

#### 3. Vender un producto absurdo:

- Un vestido invisible.
- Unas zapatillas que navegan por el mar.

### **Los prefijos fantásticos de Rodari.**

En el lenguaje de Manolito Gafotas aparecen muchas palabras de este tipo, utilizando los prefijos de un modo arbitrario y desconcertante.

-Entonces pedimos a los alumnos que nos describan una "archiballena", un "archidemonio", un "archicirco", por ejemplo.

### **Los efectos de la economía loca.**

Por ejemplo, planteamos a los alumnos y alumnas que efectos producirían la desaparición instantánea de:

- Los bares y restaurantes.
- Las gafas.
- El metal.
- El petróleo (Esta fantasía la veremos muy pronto).
- El papel.

También podemos plantearles que pasaría si el precio de algo concreto, un coche, una casa, un reloj... se multiplicase o dividiese por 100 ide pronto!

### **Una nueva palabra clave.**

Por continuar el hilo de Caperucita Roja, con este cuento vamos a iniciar las aplicaciones didácticas de los cuentos.

En este cuento podemos observar que hay una serie de palabras clave que serían: abuela, niña, bosque, flores, comida y lobo. De hecho, a cualquier niño o adulto que le ofrezcamos estas palabras para contar una historia acabará contándonos el cuento de Perrault.

Sin embargo, podemos aprovechar este referente cultural y folklórico instaurado en nuestras mentes desde pequeños para mejorar algunas capacidades como la creatividad y la expresión oral o escrita. Para ello, junto a estas palabras clave incluiremos otra más que nada tenga que ver con el cuento y le plantearemos a los niños que realicen el cuento con esas palabras.

Así, por ejemplo, entregamos a un niño la siguiente serie de palabras.

**ABUELA-NIÑA-BOSQUE-FLORES-COMIDA- LOBO Y "HAMBURGUESA".**

Su primera reacción será de sorpresa e inquietud, pero rápidamente se ubicará e incluirá este elemento nuevo en lo que será una nueva interpretación del cuento de Caperucita Roja. También veremos con asombro como esta propuesta genera y facilita el desarrollo de la creatividad e imaginación de nuestros alumnos. El procedimiento será, por tanto, la elaboración de tantas series como alumnos tengamos en clase. Por ejemplo:

Abuela, niña, flores, comida, lobo y David Beckham

Abuela, niña, flores, comida, lobo y los Reyes Magos.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y avión.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y una barbie.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y las pirámides de Egipto.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y una discoteca.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y una pizza.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y el ratón Mickey.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y Manolito Gafotas.

Abuela, niña, flores, comida, lobo y Harry Potter.

Después, recortaremos todas las tiras de papel y las introduciremos en una caja bien decorada que prepararemos a tal efecto, los niños sacarán la tira y se reirán, de primeras, después nos contarán su propia versión del eterno cuento de Caperucita. Si además, son pequeños, podemos darles una portada del cuento preparada por nosotros y que ellos colorearán.

### **iUn binomio fantástico con Caperucita y otros cuentos!**

Con esta propuesta podemos trabajar además de la creatividad, la memoria, las relaciones, las semejanzas y la imaginación. Se puede hacer de muchas maneras, por binomios o por polinomios, por parejas de palabras o por tríos. La idea central, consiste en mezclar cuentos conocidos por todos. Para ello, meteremos los protagonistas de los mismos y diversas palabras clave en una caja, utilizando tarjetas de diversos colores. Cada niño o niña elegirá, dos o tres tarjetas y con ellas confeccionará una especie de nuevo cuento, estableciendo un diálogo entre personajes que hasta ahora no se conocían.

Imaginemos que un alumno saca estas tarjetas:

BLANCANIEVES- CAPERUCITA-BOSQUE-BOTAS.

Con este tratamiento, toda cambia y muestra una nueva perspectiva. Tanto si lo hacemos de modo oral o escrito, con esta propuesta estimularemos al niño en su creatividad, mejoraremos su vocabulario, su expresión escrita y su imaginación. Además, pasaremos un buen rato que tan necesario es también en las aulas. En este punto, recordamos a Rodari cuando afirmaba que en nuestras escuelas se ríe poco, hay poco humor. Sin duda, con estas propuestas introducimos esas gotas mágicas y de buen humor que mejoran las relaciones y facilitan el aprendizaje.

### **La historia dentro de la historia.**

Es uno de los recursos que más se han utilizado en la reformulación de los cuentos de hadas y del folklore en general. Se trata de trabajar la intertextualidad, sabiendo que el lector va a tener siempre presente la versión original del cuento de que se trate.

Así por ejemplo, en el caso de Caperucita Roja que está siendo nuestro referente inicial podríamos hacer, entre otras posibilidades:

- El lobo cuenta su historia personal.
- Aparece el padre de Caperucita.
- El cazador nos da su versión de los hechos.

### **El "y si" mágico de Stanislavski.**

De nuevo se trata de jugar con los cuentos infantiles como base para lanzar preguntas que podrán ser contestadas oralmente o nos permitirán la escritura creativa.

Básicamente, se trataría de hacer a nuestro auditorio infantil preguntas de este estilo:

- ¿Y si los enanitos no hubieran dado cobijo a Blancanieves?
- ¿Y si Caperucita se encuentra con una amiga antes de llegar a casa de su abuela?
- ¿Y si la Bella Durmiente no se hubiera despertado con el beso del príncipe?

### **Los cuentos al revés.**

Por ejemplo, planteamos a los alumnos y alumnas hipótesis de este tipo.

- Caperucita es la mala y el lobo es el bueno...
- Blancanieves se encuentra en el bosque con siete gigantes que son unos feroces bandidos...
- Hansel y Gretel echan de casa a su padre y a su madrastra que son unas bellísimas personas...

### **La poesía de lo humilde.**

Bajo este sugerente título, podemos ofrecer a los niños y niñas la posibilidad de hacer un relato sobre aquellos objetos que no apreciamos, que de alguna manera forman parte de la basura, de lo que tiramos o arrinconamos. Por ejemplo, una vieja pelota pinchada, una muñeca a la que le falta alguna pierna, un perrito que antes andaba sólo...

Les sugerimos a los niños que se fijen en ellos y elaboren un cuento con ese objeto.

De nuevo, les brindamos algo más que la hoja en blanco, posibilitándoles elementos para la creatividad.

### **Plantillas para inventar cuentos.**

A continuación, individualmente o por pequeños grupos, nos disponemos a inventar un cuento. Para ello, tenéis que ir siguiendo las trece etapas o secuencias que os indicamos a continuación.

- a) Elige y describe un personaje que será el héroe de tu historia: un príncipe, un soldado, una niña valiente...
- b) Imagina que desea, pretende o que le falta para ser feliz: un objeto mágico, un tesoro,...
- c) Cuenta como el héroe recibe consejos o informaciones que le orientan en su modo de actuar: un documento, un mago...
- d) El héroe sale a la aventura: andando, a caballo, en barco...
- e) El héroe encuentra en el camino un amigo, alguien que le ayuda. Un hada, un mago, un amigo, un genio, un gnomo...

- f) Imagina las pruebas o los obstáculos que el héroe debe superar en el camino: animales hostiles, bandidos, monstruos...
- g) El héroe llega al final de su viaje. Describe el lugar...
- h) Allí habita el adversario del héroe...
- i) En un principio el héroe es vencido por su enemigo...
- j) Cuenta como el amigo viene en su ayuda para liberarlo...
- k) Como el héroe se enfrenta por segunda vez a su enemigo, le vence y se apodera de lo que ha venido a buscar.
- l) El héroe vuelve a su casa. Los aliados de tu enemigo te persiguen. Cuenta sus últimas aventuras antes del "final feliz".