

ALGUNAS TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL LENGUAJE ORAL, ESCRITO Y LA EXPRESIÓN ORAL Y DRAMÁTICA

BLOQUE 3: RESUMEN DE LAS TÉCNICAS MÁS CONOCIDAS DE GIANNI RODARI

1) LA PIEDRA EN EL ESTANQUE

Rodari parte de la idea de que: "una palabra lanzada al azar en la mente produce ondas superficiales y profundas", provocaría asociaciones, recuerdos, fantasías... Se trata, por lo tanto, de proponer a los niños una palabra y trabajar con los contenidos que les sugieran.

Por ejemplo, se elige la palabra "roca", que podría trabajarse así:

1- Ver las asociaciones mentales que les sugiere. Narrar alguna historia o sensaciones que les produzca.

2- Afinidad de sonidos con otras palabras que empiezan por "ro": rodilla, ropero...; que acaban en "oca": toca, carioca, oca, loca...

3- Afinidades semánticas: *pedra, mármol, ladrillo, peña, adoquinas, lápiz.*

4- Trabajar con acrósticos:

*R Raptan -----Reposan
O orangutanes---olvidadas
C cinco----- cincuenta
A argentinos----arpas*

5- Contar diferentes usos que pueda tener una roca.

Una vez trabajadas estas posibilidades, pueden surgir buenos textos, ya que su imaginación ha sido estimulada.

2) BINOMIO FANTÁSTICO

Se le pide a un niño que escriba una palabra en el encerado, y mientras otro se tapa los ojos. Cuando todos han visto la palabra que ha escrito su compañero, se borra esa palabra, y el niño que se tapó los ojos sale al encerado y escribe otra al azar. Este rito preparatorio crea un clima de espera y atención.

Hay que tener en cuenta que para que el juego surta efecto tiene que haber una cierta distancia entre las dos palabras. Así por ejemplo: Caballo-perro no es en realidad un binomio fantástico Si ocurriera esto, convendría cambiar el binomio.

Los ejemplos de Rodari son:

Ladrillo-canción, Caperucita-helicóptero, Luz-zapatos, Perro-armario.

La forma de trabajar con este binomio puede ser:

1- Narrar libremente historias que contengan las dos palabras.

2- Establecer relaciones entre las palabras colocando preposiciones:

El perro con el armario

El armario del perro
El perro sobre el armario
El perro en el armario...

3) HIPÓTESIS FANTÁSTICAS

Rodari parte de la idea de que las hipótesis son redes. Lanzas la red y, tarde o temprano, algo encuentras. Para formular la pregunta se escogen al azar un sujeto y un predicado.

Ejemplos de hipótesis serían:

¿Qué pasaría si...?

- Una mañana al levantarte vieras que en Mojados se han perdido todos los botones.
- Si vas en un ascensor y aterrizas en la Luna.
- Si todas las gallinas ya no pusieran nunca huevos.
- Si una mañana al levantarnos hubiera desaparecido el dinero.
- Si de repente pudieras atravesar las paredes.
- Si tu perro hablara.
- Si al llegar al colegio hubieran desaparecido todos los lapiceros y bolígrafos.

Para darle más interés a sus historias, se les puede sugerir que comenten:

- Reacciones de las distintas personas.
- Incidentes de todo tipo que ocurrirían.
- Diálogos que surgirían.
- Escoger protagonista de la historia.
- Introducir a las personas que conocen.

4) EL PREFIJO ARBITRARIO

Se parte de la idea de deformar las palabras para hacerlas productivas. Una manera eficaz de deformar una palabra es poniéndole un prefijo arbitrario. "Supermán" sería una palabra que da ejemplo de la aplicación de este prefijo. Pensemos las posibilidades que pueden tener palabras como:

El desperchero / El descañón i Destarea
Bisplurna /Bispipa/Bistierra
Trigato / Trivaca
Archiperro/ Viceperro
Antiparaguas
Semifantasma (mitad hombre y mitad fantasma)
Supercerilla (pega fuego a la Vía Láctea)
Microhipopótamo (en una pecera)
Minirrascacielos / Minimillonario

Para trabajarlos se pueden hacer tablas de prefijos y sustantivos, unirlos al azar y luego los niños definen la palabra y cuentan historias

5) EL ERROR CREATIVO

De un lapsus puede nacer una historia. Se pueden aprovechar los errores de los niños.

- ◇ Ortográficos: *Korazón, cacuela, Pacito, pacete, jata, cupete.*
- ◇ Pronunciación: *Pitola, toche, pepiente, automóvil.*
- ◇ Asimilación del objeto a la acción: *Pastillita-mastiquita, castañuela-golpetuela.*

Se puede pedir a los niños que inventen objetos a que da lugar el error y ver para qué pueden servir.

6) JUEGOS

Se puede buscar el tema fantástico por medio de juegos:

- ◇ Recortar titulares de periódicos y mezclarlos para obtener noticias absurdas o díficiles. Rodari cuenta estos resultados:

*La cúpula de San Pedro
herida por arma blanca
huye a Suiza con el dinero*

*Accidente grave en la N-6
entre un tango y otro
en honor a Lope de Vega.*

2- Se hace una lista de papeletas con preguntas y otra con respuestas y se unen al azar. Será como jugar a los disparates. Sirve para poder divertirse y si vemos que sale un buen material hacer historias. Ejemplo:

*¿Quién era? Un muerto
¿Dónde estaba? Sobre la Catedral de Burgos
¿Qué hacía? Gárgaras
¿Qué dijo? Y dijo: ¿Cuántas son tres por cuatro?
¿Qué contestó la gente? La gente cantaba el Porompompero
¿Cómo terminó? Y terminó tres a cero*

7) EXPLOTACIÓN DE LAS POSIBILIDADES DE UNA FRASE O VERSO

Se trata de hacer un entrenamiento de la imaginación para salir de los cauces normales de significado. Se dice un verso y luego se repite dejándonos llevar, silabeando sin respeto, errando lo más posible. Ejemplos:

*Siete pares de zapatos he consumido
Siete pares de patos conocidos*

*Si te paras a ratos qué pesado
Si te paras a pensar lo ocurrido*

*Siete palos una torta
Una torta con nata
Una gata con motas
Una multa, siete multas*

*Todo reverdeció a la vez
Todo el viernes olió a la mujer*

Puede pedirse a cada niño que repita el verso a su manera. Escribir lo que va saliendo y luego pedir que cuenten la historia que más les interese.

8) CONSTRUCCIÓN DE ADIVINANZAS

¿La construcción de una *adivinanza* es un ejercicio de lógica o de imaginación? Pongamos el ejemplo de adivinanza:

*"Baja riendo
y sube llorando" (el cubo).*

Deduciremos las **reglas de construcción de una adivinanza**.

Primer paso - Extrañamiento de objeto, aislándolo de su significado y contexto habituales: Es un objeto que sube y baja.

Segundo paso - Asociación y comparación que se ejerce no con la totalidad del objeto, sino con una de sus características. La sonora, el cubo chirría.

Tercer paso - Metáfora: En este caso será el verbo llorar. A partir de esta metáfora surge por oposición reír.

Otro ejemplo:

*"Sobre un campo blanco, blanco,
negra senda va dejando" (la pluma)*

Primer paso - Extrañamiento: Definimos el objeto como si lo viéramos por primera vez, es un bastoncito, un palito.

Segundo paso - Asociación y comparación: Superficie limpia y clara como papel, que se puede definir como campo de nieve,

Tercer paso - Metáfora final. Deja un camino o senda negra.

Al final se le puede dar una forma más literaria: *"Sobre un campo blanco, blanco, negra senda va dejando"*.

Otro ejemplo:

*"Dos hermanitos gemelos,
que cuando brillan,
iluminan la cara de las niñas"(pendientes)*

9) JUEGO CON LOS CUENTOS

Es un juego divertido, pero que debe jugarse en el momento adecuado. A los niños les gusta el orden y puede ocurrir que cambiar los cuentos les irrite. Cuando los conozcan bien y no tengan nada nuevo que decirles, puede surgir la parodia. Se puede jugar de diversas maneras,

a) Equivocar historias

Como su nombre indica se trata de cambiar los personajes o situaciones de la historia. Un ejemplo lo da Rodari en su cuento "A enredar los cuentos".

- Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla.

-iNo, Roja!

-iAh!, sí, Caperucita Roja. Su mamá la llamó y le dijo: "Escucha, Caperucita Verde..."

-iQue no, Roja!

-iAh!., sí, Roja. "Ve a casa de tía Diomira a llevarle esta piel de patata".

-No: "Ve a casa de la abuelita a llevarle este pastel".

-Bien. La niña se fue al bosque y se encontró a una jirafa.

-iQué lío! Se encontró al lobo, no a una jirafa

-Y el lobo le preguntó: "¿Cuántas son seis por ocho?"

-iQué va.! El lobo le preguntó: "¿Adónde vas?"

-Tienes razón Y Caperucita Negra respondió...

-iEra Caperucita Roja, Roja, Roja!

-Si, y respondió: "Voy al mercado a comprar salsa de tomate".

-iQué va!: "Voy a casa de la abuelita, que está enferma, pero no recuerdo el camino".

-Exacto. Y el caballo dijo...

-¿Qué caballo? Era un lobo.

-Seguro. Y dijo: "Toma el tranvía número setenta y cinco, baja en la plaza de la Catedral, tuerce a la derecha, y encontrarás tres peldaños y una moneda en el suelo; deja los tres peldaños, recoge la moneda y cómprate un chicle".

-Tú no sabes explicar cuentos en absoluto, abuelo, Los enredas todos. Pero no importa ¿me compras un chicle?

-Bueno: toma la moneda

Y el abuelo siguió leyendo el periódico.

b) Palabra extraña dentro de una serie

Es como un binomio fantástico en el que uno de los términos es un grupo de palabras. Ejemplos:

Rizos de oro, papá oso, mamá osa, osito, tazas, sillas, camas//máquina de escribir.

Tres cerditos, casita de paja, de palo, de ladrillo, lobo // cafetería o coche de bomberos.

Se utiliza cualquier palabra que se les ocurra y que pueda ofrecer posibilidades para que ellos cuenten la historia incorporándola al cuento original.

c) Cuentos del revés

Se trata de trastocar el tema del cuento de forma premeditada:

Caperucita Roja es mala y el lobo bueno...

Pulgarcito quiere escaparse de casa con sus hermanos, abandonando a los pobres padres; que tienen la astucia de hacerle un agujero en el bolsillo antes de llenárselo de arroz que después se esparce por el camino durante la fuga. Como en la historia verdadera, pero vista a través del espejo donde la izquierda se convierte en derecha.

Con este trastocamiento podemos conseguir el punto de partida de una narración libre que se desarrolle autónomamente en otras direcciones.

d) Qué sucede después?

Continuar los cuentos Por ejemplo:

-Pinocho va a buscar un tesoro que habían visto cuando estaban en el interior de la ballena.

-¿Cómo continúa Cenicienta después de casarse con el príncipe?

-¿Qué hace Pulgarcito con las botas de siete leguas?

-Pinocho miente adrede para obtener madera con su nariz.

E) Ensalada de cuentos.

Se mezclan elementos de distintos cuentos, Ejemplos:

-Caperucita se encuentra con Pulgarcito.

-El Gato con Botas ayuda con su peculiar manera a Hansel y Gretel.

-Unos niños que van por el campo se encuentran casas diferentes: la de los tres cerditos, la casita de chocolate, la de los tres ositos del cuento de Ricitos de oro, la de la abuela de Caperucita, la de los enanitos, el castillo de la Bella Durmiente.

F) Plagiar cuentos.

Se trata de copiar la estructura de los cuentos, pero inventando otros personajes, relaciones y situaciones entre ellos dejando vagar la imaginación.

10 FUNCIONES DE PROPP

Según Vladimir Propp existen en los cuentos unas funciones que se repiten en todos siguiendo un mismo orden, si bien pueden faltar algunas. Estas funciones son las siguientes:

- 1) ALEJAMIENTO- El protagonista o uno de los miembros de la familia se aleja de la casa
 - 2) PROHIBICIÓN- Sobre el protagonista o protagonistas recae una prohibición o recibe una orden,
 - 3) TRANSGRESIÓN- Se transgrede la prohibición.
 - 4) INTERROGATORIO- El agresor intenta obtener noticias.
 - 5) INFORMACIÓN - El agresor recibe informaciones sobre su víctima.
 - 6) ENGAÑO - El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.
 - 7) COMPLICIDAD- La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar.
 - 8) FECHORÍA O CARENCIA- El agresor daña al protagonista o uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. También a veces les falta algo o tienen ganas de poseer algo.
 - 9) MEDIACIÓN - Se divulga la noticia de la fechoría o la carencia, se dirigen a el héroe con una pregunta, una orden, se le llama o se le hace partir.
 - 10) CONSENSO DEL HÉROE- El héroe buscador acepta o decide actuar.
 - II) PARTIDA - El héroe se va de su casa.
 - 12) HÉROE SOMETIDO A LA PRUEBA DEL DONANTE- El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque... que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.
 - 13) REACCIÓN DEL HÉROE- El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.
 - 14) DONACIÓN DEL ATRIBUTO MÁGICO- El objeto mágico pasa a disposición del héroe
 - 15) DESPLAZAMIENTO DEL HÉROE- El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda
 - 16) COMBATE- El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.
 - 17) HÉROE MARCADO- El héroe recibe una marca
 - 18) VICTORIA- El agresor es vencido.
 - 19) REPARACIÓN DE LA MUTILACIÓN O CARENCIA INICIAL- La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.
 - 20) VUELTA DEL HÉROE- El héroe regresa.
 - 21) PERSECUCIÓN DEL HÉROE- El héroe es perseguido.
 - 22) EL HÉROE SE SALVA- El héroe es auxiliado.
 - 23) LLEGADA DE INCÓGNITO A CASA- Regresa a su casa de incógnito o a otra comarca.
 - 24) PRETENSIONES DEL FALSO HÉROE- Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.
 - 25) TAREA DIFÍCIL- Se propone al héroe una tarea difícil.
 - 26) TAREA CUMPLIDA- La tarea es realizada.
 - 27) RECONOCIMIENTO DEL HÉROE.
 - 28) DESENMASCARAMIENTO DEL FALSO HÉROE O ANTAGONISTA
 - 29) TRANSFIGURACIÓN- El héroe recibe una nueva apariencia
 - 30) CASTIGO- El falso héroe o agresor es castigado
 - 31) MATRIMONIO- El héroe se casa y asciende al trono.
- A nosotros nos interesan porque podemos usarlas para construir historias. Rodarí propone reducir su número y escoger las que nos convengan. El las redujo a:
- Prohibición - Infracción - Mutilación o carencia - Partida del héroe - Misión - Encuentro con el donador - Poderes mágicos - Aparece el antagonista - Poderes diabólicos del antagonista - Duelo - Victoria - Regreso - Llegada a casa - El falso héroe - Reconocimiento del héroe - El falso héroe desenmascarado - Castigo del antagonista - Boda.

11 - CARTAS EN CARTULINAS

Se escogen figuras e imágenes de distintas revistas y se pegan en cartulinas. Se van sacando las cartulinas e inventando una historia tomando como marco de referencia la imagen de la cartulina. Cada carta se relacionará con la precedente.

También, cada alumno puede ir ilustrando el episodio que le toque (con un dibujo o collage) y obtendremos, además de la historia, un panel ilustrado por todos.

Para sacar aún más partido, cada niño puede representar la carta que le tocó.

12-FÁBULAS EN CLAVE OBLIGATORIA

Se trata de variar los cuentos dándoles una modulación diferente. Ejemplo: El flautista de Hamelín, ambientada en el Valladolid actual, pero estará invadido, no por ratas, sino por coches. Centenaria en clave interplanetaria. En estas historias, se cambiarán las categorías de tiempo y espacio.

13- APROVECHAR LOS CÓMICS

Teniendo el carácter y las características de los personajes de los cómics conocidos, pueden pasar a inventar historias con ellos. Ejemplo: Motadelo y Filemón, Zipi y Zape, Tintin, Asterix y Obélix..

14- LA RESTA FANTÁSTICA

Se trata de trabajar con la hipótesis de desaparición de objetos.

El azúcar desaparece y el mundo se vuelve amargo por culpa del Mago Amargo. Desaparece el papel, el sol, los objetos cotidianos, la mesa, las casas...

Quitando objeto tras objeto, se llega a un mundo vacío, a un mundo de nada, como en el cuento de Rodarí

'El hombrecillo de nada'

Érase una vez un hombrecillo de nada. Tenía la nariz de nada, la boca de nada, iba vestido de nada y llevaba zapatos de nada. Se fue de viaje a una calle de nada que no iba a ninguna parte. Se encontró a un ratón de nada y le preguntó:

-¿No temes al gato?

-No, de veras -contestó el ratón de nada-, en este país de nada sólo hay gatos de nada, que tienen bigotes de nada y garras de nada. Además, yo respeto el queso. Me como sólo los agujeros. No saben a nada, pero son dulces.

-Me da vueltas la cabeza -dijo el hombrecillo de nada.

-Es una cabeza de nada: incluso si te das contra una pared no te hará daño.

Queriendo hacer la prueba, el hombrecillo de nada buscó una pared para golpearla con la cabeza; pero era una pared de nada, y como él había tomado demasiado impulso cayó del otro lado. Tampoco allá había nada de nada.

El hombrecillo de nada estaba tan cansado de toda aquella nada, que se durmió. Y mientras dormía soñó que era un hombrecillo de nada que iba por una calle de nada y se encontró con un ratón de nada, y él también se ponía a comer los agujeros del queso, y el ratón de nada tenía razón: no sabían en verdad a nada.

15-HISTORIAS PARA REÍR

La posibilidad más simple de inventar historias cómicas nace de la explotación del error. Para los pequeños, las primeras historias serán gestuales (ponerse los zapatos en las manos). Un ejemplo sería el cuento del perro que no sabe ladrar y cree que le puede enseñar un gato y le enseña a maullar, una vaca a mugir...

Otra posibilidad será crear personajes equivocados con nombres bufos. Ejemplo: El señor Cacerolo vive en un pueblo llamado Olluella.

También se obtienen efectos cómicos por medio de la sorpresa, utilizando dichos comunes, como "estamos rotos de cansancio" (estamos hechos pedacitos), "vemos las estrellas" (un rey al que le gustaba ver las estrellas durante todo el tiempo y el médico le aconseja martillazos en la cabeza, pero prefiere que sea el astrónomo de palacio el que reciba el martillazo y se las describa, el astrónomo se escapa y el rey instala la corte en un jeep y cada día da la vuelta a la tierra para que siempre sea de noche).

Otra posibilidad es introducir un personaje banal en un contexto extraordinario o a la inversa, un personaje extraordinario en un contexto banal. Este mecanismo suelen utilizarlo los niños para "desacralizar" las diversas formas de autoridad (meter al maestro en la jaula de un zoo, los fantasmas en el cubo de la basura...)

También se puede "cosificar" personas. Ejemplo: El tío Roberto trabaja en un guardarropa de un restaurante de perchero. El señor Rigoberto trabaja de mesa de despacho. La risa inicialmente cruel deja lugar, poco a poco, a una sensación de inquietud. La situación es cómica, pero comprenden que es también injusta.

16- LAS MATEMÁTICAS DE LAS HISTORIAS

Los cuentos también sirven a los niños para desarrollar la capacidad lógica. Así, el patito feo es una historia de un elemento que está dentro de un grupo equivocado, cuando en realidad pertenece a otro grupo. El niño, por ejemplo, al responderse a la pregunta ¿quién soy yo? descubre que es hijo, nieto, hermano, amigo, peatón, ciclista, lector, escolar, futbolista..., explora todos los conjuntos de que forma parte, sus múltiples vínculos con el mundo. La operación fundamental que realiza es de origen lógico.

Para comprender la reversibilidad de los hechos, pueden servir operaciones de los cuentos como transformar a un hombre en ratón y de nuevo en hombre.

Una historia de un hombre que para ir a la Plaza de la Catedral debe coger primero el autobús número 3 y luego el número 1 e imagina que cogiendo el número 4 se ahorra un billete, le ayuda a distinguir entre adiciones correctas y adiciones imposibles.

Las relaciones alto-bajo, grande-pequeño, delgado-gordo... también pueden trabajarse. Así, la historia de un pequeño hipopótamo y de un gran moscón que se reía de él porque era pequeño. Se pueden imaginar viajes hacia lo más pequeño o hacia lo más grande. Siempre hay un personaje más pequeño que el diminuto personaje. También la historia de una señora gorda más gorda que otra señora, que se desespera porque está gorda. Con poco-mucho, un señor tenía 30 coches y la gente decía ¡cuántos coches!, pero aquel señor tenían también 30 pelos y la gente decía ¡qué pocos pelos!

17-TRABAJO DE LA CREATIVIDAD CON LOS MÁS PEQUEÑOS

Uso arbitrario de objetos, asignándoles un papel diferente al habitual, Ejemplo; Un señor tenía una nariz-bombilla que se encendía y apagaba. Servía de lámpara para el comedor. A cada estornudo, la bombilla estallaba y había que cambiarla.

El señor Cuchara era alto y delgado, con una cabeza muy grande, tan pesada que no conseguía mantenerse en pie. Encontraba más cómodo andar de cabeza, por lo tanto veía a todo el mundo al revés y tenía curiosas ideas sobre las cosas.

Utilizar los juguetes de los niños como personajes. El adulto tiene más experiencia que el niño y puede llegar más lejos con la imaginación, por eso les gusta que los padres y abuelos sean compañeros de juego. Se juega con él para enseñarle a jugar, y mientras se juega se le habla.

Utilizar el guiñol y luego dejarles inventar sus propias historias.

Colocar al niño como protagonista de las historias que se cuentan. Llevaremos al niño a situaciones placenteras y le haremos realizar empresas memorables. Si tiene miedo a la oscuridad, el de la fábula no tendrá miedo a nada. Los personajes y escenarios que aparezcan serán familiares al niño. Es una manera de utilizar el pretérito imperfecto como hacen ellos para presentarles un mundo lleno de satisfacción y compensaciones (Carlitos era un niño que hacía grandes viajes, veía a los monos, elefantes, jirafas...)

Utilizar historias tabú. Hay que tener en cuenta la importancia de estas historias para el crecimiento. La conquista del control de las funciones corporales es importante en estas edades. El adulto, por ejemplo, puede buscar y encontrar una compensación en la comicidad de lo sucio, de lo obscuro, de lo prohibido, comicidad que está presente en las fábulas y aún más en el repertorio de chistes que a veces cuentan los niños. Nada como la risa puede ayudarle a desdramatizar, a equilibrar sus relaciones con el tema. Como ejemplo, la historia de Rodarí del rey Midas, que liberado del don de convertir en oro lo que toca, se ve obligado a transformar en "caca" lo que toca y lo primero que toca es precisamente su coche.

Otras utilidades que tiene la fábula para el niño pequeño es que le pueden servir para construirse estructuras mentales, para establecer relaciones como yo-los otros, yo-las cosas, cosas verdaderas-cosas inventadas, tomar distancias en el espacio: lejos-cerca; y en el tiempo: una vez-ahora, antes-después, ayer-hoy-mañana.