

Juegos de escritura para la creación de cuentos

Programa Nacional de Educación en cárceles
2024

Martín Cerisola



Ministerio
**de Educación
y Cultura**



Dirección Nacional
de Educación
Innovación Educativa



Programa Nacional
de Educación en Cárceles

Imaginar y escribir un cuento es una experiencia creativa. También requiere un trabajo de taller. Se usan herramientas y se prueban distintas alternativas, procedimientos y posibilidades. Esos textos parciales que se generan (borradores, listas de palabras, apuntes, versiones, etc.) posteriormente se congregarán y se pondrán en juego para componer el texto definitivo, la versión final.

Las dinámicas de taller funcionan entonces como un insumo: son la materia prima inicial que nutre un resultado al que se llegará gracias a esa exploración.

Esa exploración consiste, ante todo, en escribir a partir de vivencias. Por ejemplo, si el objetivo es que los participantes escriban la descripción de un personaje del cuento, la consigna no será: “escriban una descripción del personaje”, sino que se buscarán caminos y experiencias que hagan desembocar en esa descripción textual.

En esta procura de maneras vivenciales y lúdicas de componer textos, se suele trabajar con los elementos básicos de la lengua, los rudimentos primordiales: palabras, frases y párrafos breves.

Las prácticas de escritura que aquí presentamos fueron concebidas como juegos y buscan propiciar un vínculo creativo con la lengua.

La semilla de un cuento puede ser una lista de palabras sueltas en torno a la situación que se quiere narrar. La caracterización de un personaje también puede empezar por una lista de palabras sueltas que se asocian con su manera de ser y/o con su aspecto.

Hacer listas de palabras es un buen punto de partida para un texto. A partir de ellas se puede empezar a tejer.

“Com-poner” quiere decir: disponer conjuntamente. Construir una frase es entrelazar palabras, ponerlas en relación.
De igual manera, el párrafo hilvana frases.

¿Qué frase elijo para comenzar? ¿Con qué frase termino?

1. Haikú

El Haikú es un texto muy breve que consta de tres frases que consignan una pequeña situación o momento, como si fuera la fotografía de un instante.

A continuación algunos ejemplos:

1.

Apago la luz de mi cuarto.
Las estrellas entran
a través de mi ventana.

2.

Este camino
ya nadie lo recorre
salvo el crepúsculo.

3.

Maravilloso
ver entre las rendijas
la vía láctea.

Para componer un haikú pueden disponerse muchas palabras sueltas en un pizarrón o papelógrafo.

Entonces, cada participante selecciona tres y luego teje tres frases a partir de ellas.

Por último, dispone el orden de esas frases.

2. Palabras sueltas

Se recortan distintos tipos de palabras de diarios y/o revistas. La idea es seleccionar tipos de palabras que sean componentes esenciales de la frase (sustantivos, artículos, verbos y complementos de lugar, tiempo y modo).

Estos tipos de palabras se distribuyen –sin mezclarse entre ellas- en cajas. La idea es que cada participante seleccione al azar varias palabras de cada caja para componer frases a partir de la combinación y permutación de distintas posibilidades.

3. Máquina de cuentos

Se elaboran tarjetas con distintos personajes, lugares, momentos y hechos. La idea es que cada participante seleccione al azar una tarjeta de cada tipo y componga una historia a partir de las posibilidades que las tarjetas le plantean.

***Personajes:** Una vieja que vive con muchos gatos, un niño perdido en un bosque, un perro que habla, un adolescente enamorado, un extraterrestre, etc.

***Lugares:** Adentro de un auto, en una playa, en la feria, en la cola del supermercado, en el polo norte, en una nave espacial, etc.

***Momentos / temporalidad:** Hace muchos siglos, dentro de 500 años, una noche calurosa, una tarde de lluvia, etc.

***Acciones / hechos:** Se proponen frases o párrafos breves con posibilidades de inicios y de finales de historias.

Ejemplo de inicio: Aquel día tuvo que salir corriendo y en el apuro se olvidó de que...

Ejemplo de final: De esa manera pudo librarse de la carga y se sintió entonces mucho más liviana.

4. Personajes

Para lograr que un personaje cobre vida, ayuda imaginar su biografía: cómo fue su infancia, su crecimiento, cuáles fueron las experiencias que lo marcaron y los vínculos significativos que tiene o ha tenido, etc. Y aunque todo esto no aparezca en la versión final del cuento, cuanto más se conozca al personaje, más vivo y tangible resultará para el lector.

Son útiles también las listas de palabras. Se pueden elaborar, por ejemplo, listas de palabras que enumeren los objetos de su entorno cotidiano, de su vestuario, las palabras que más usa en su día a día, etc.

5. Diálogos

Los diálogos son momentos de una historia en los que los personajes hablan por sí mismos. El narrador no relata lo que dicen, sino que ellos hablan directamente.

Para potenciar el recurso de los diálogos, se pueden imaginar conversaciones por watsapp entre dos personas o entre varias (en un grupo de watsapp). En esa conversación se habla acerca de algo que pasó. El lector irá conociendo los detalles de eso que pasó gracias a los distintos puntos de vista de las personas que conversan sobre eso.

6. Narrador

Se propone describir detalladamente un lugar. Pensemos, por ejemplo, en una plaza o en un bar. Luego de describir ese espacio y ese ambiente, se probará describirlo nuevamente, pero ahora desde el punto de vista de un niño, de una vieja, de un ciego, de un perro, etc.

Para entrenar la voz del narrador pueden también escribirse cartas ficticias. El texto estará escrito por un personaje inventado y será destinado a un alguien también imaginario.

Pueden ser cartas de despedida, de disculpas, de agradecimiento, de reclamo, de amor, etc.

Texto consultado

El palabrero.

Juegos de lectura y escritura

Guía de actividades para promotores de lenguaje y bibliotecarios

Daniel Álvarez

María Isabel Abad

Javier Naranjo

Lina Mejía

Medellín, Colombia

2019