

Imaginamente

Desarrollo de Recursos Didácticos para la Escritura Creativa en Niños

Autor:

Viviann Andrea Laverde Pulido*

Universidad Santo Tomás a distancia

Tutor de investigación:

Juan Camilo Parra Martínez

Resumen

El presente proyecto se desarrolla en el marco del Semillero de Literatura de la Universidad Santo Tomás, llamado *Sincretismos: Voces de Infancia*. Acude al desarrollo de recursos didácticos para potenciar la escritura creativa en niños de 6 a 11 años de los colegios Liceo Nuevo Chile y Taller Montessori en Bogotá- Colombia, mediante recursos didácticos que acuden al imaginario e intereses de los niños y promueven el goce estético en torno a la escritura. Estos recursos son: juego de mesa de escritura creativa *Imaginamente*, Kit de paracosmos, cubos de creación de historias, cajita de fósforos o actividad del baúl mágico, invención de personajes en plastilina.

Los recursos didácticos tienen su sustento teórico principalmente en las obras *Gramática de la fantasía* de Gianni Rodari, *Morfología del cuento* de Vladimir Propp, *El desarrollo de la imaginación* de R. Silvey y S. MacKeith y en el poema *Cajita de fósforos* de María Helena Walsh, como una actividad ampliada a partir de un ejercicio de escritura creativa de la tallerista Juliana Muñoz, escritora colombiana; además del método MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estéticas) y Los Tipos de Diversión de LecBlanc aplicados en el diseño de Juegos de Mesa Educativos.

Palabras clave: escritura creativa, paracosmos, recursos didácticos, imaginación, lúdica

*Egresada que opta al título de Licenciada en Literatura y Lengua Castellana de la Universidad Santo Tomás a distancia. Química Farmacéutica de la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Administración y Sistemas de Gestión de la Calidad de la Universidad Santo Tomás. viviannlaverde@usantotomas.edu.co / imaginamente03@gmail.com

Introducción

Escribir es tejer en palabras. Es pintar en un lienzo los poderes vivos que son las palabras. Escribir posibilita la creación y expresión de mundos soñados. A través de la escritura se hace catarsis, se convoca, se conmueve, se juega, se crea y se recrea, se recuerda y conmemora, se lee el mundo y se transcribe; se cristalizan pensamientos, sentimientos, reflexiones. Así mismo, la escritura promueve competencias literarias, semánticas, sintácticas, comunicativas, además de establecer nexos entre diferentes áreas del conocimiento; posibilita la interpretación y expresión de signos, posibilita la argumentación y el análisis.

Por tal razón es necesario crear estrategias y recursos didácticos tendientes a fortalecer su práctica en el aula. Así, Emilia Morote en su tesis titulada *La escritura creativa en las aulas* enfatiza la importancia de crear estrategias pedagógicas y el desarrollo de materiales didácticos encaminados a la escritura creativa en la escuela (Morote, 2014). Siguiendo su sugerencia, los recursos didácticos desarrollados para el presente proyecto son: Juego de mesa de escritura creativa *Imaginamente*, Kit de paracosmos y mapas de mundos inventados, Cubos de creación de historias, Cajita de fósforos o actividad del baúl mágico, Invención de personajes en plastilina. Estos recursos didácticos, además de alimentar las categorías de los imaginoscopios (componente central del juego de mesa *Imaginamente*), promueven la escritura creativa desde los imaginarios e intereses del niño, en conexión con aspectos lúdicos, estéticos, semióticos, lingüísticos y literarios.

Problema de Investigación

El problema parte inicialmente de una necesidad en el aula de contar con recursos didácticos que promuevan la escritura creativa y el gusto por la misma. En la web se encuentran muchos recursos didácticos en esta línea, pero a veces los motivos, personajes, trama argumental que promueven están fijadas de antemano, sin tener en cuenta el imaginario e intereses del niño. De esta forma, se observa la necesidad de establecer qué otros motivos, funciones o acciones, categorías surgen a través de sus expresiones artísticas y narrativas. Lo anterior con el fin de desarrollar nuevos imaginoscopios que interesen al niño

Así mismo, se aporta a los docentes de Lenguaje y Literatura en la consecución de recursos didácticos que le permitan a los estudiantes potenciar y diversificar sus dinámicas productivas en torno al texto y a las expresiones artísticas que lo acompañan. Además de contribuir a la construcción de ambientes lúdicos de aprendizaje en torno a la escritura creativa y sus diversos formatos. (Busatto, 2005, p. 11).

Lo anterior promueve: un acto creador, lúdico y de goce estético en torno a la escritura creativa; la disposición natural del niño para producir en diferentes códigos y formatos (producción escrita, oral, gráfica, audiovisual); el uso de signos y elementos semio-lingüísticos y la imaginación como elemento importante en esta iniciativa (Morote, 2012; Guzmán & Bermúdez, 2019).

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar la escritura creativa en niños de 6 a 11 años de los colegios Liceo Nuevo Chile y Taller Montessori mediante recursos didácticos que acudan a su imaginario e intereses (juego de mesa de escritura creativa *Imaginamente*, Kit de paracosmos, Cubos de creación de historias, Cajita de fósforos o Actividad de Baúl Mágico, creación de personajes)?

Objetivo General

Desarrollar recursos didácticos que potencien la escritura creativa en niños de 6 a 11 años

Sustento Teórico para el Desarrollo de Recursos Didácticos para la Escritura Creativa en Niños

El desarrollo de recursos didácticos para la escritura creativa en niños del presente proyecto tiene su sustento en: la obra *Gramática de la fantasía* de Gianni Rodari, la obra *Morfología del cuento* de Vladimir Propp, la investigación realizada por Robert Silvey y Stephen MacKeith sobre los paracosmos o mundos inventados en la mente de los niños; las mecánicas, dinámicas y estéticas, y los tipos de diversión de LecBlanc aplicados al desarrollo de juegos de mesa y por último técnicas de escritura creativa que surgen al interior de corrientes literarias o desarrolladas en talleres de escritura creativa. A continuación, se profundiza en cada uno de estos soportes teóricos:

Gramática de la Fantasía de Gianni Rodari

La obra *Gramática de la fantasía*, escrita por el maestro y escritor de literatura infantil Gianni Rodari (1920-1979), se configura como una propuesta de múltiples juegos para escribir cuentos. Surge de un trabajo de investigación en el que este autor va registrando la forma cómo nacen las historias que escribe con y para los niños y de la transcripción de diálogos y experimentación durante el evento “Encuentro con la fantástica” en Reggio Emilia - Italia. Otras obras del autor que se convierten en juegos que estimulan la escritura creativa son: *Cuentos para jugar*, *El libro de los errores*, *Confundiendo historias*, *La escuela de fantasía*, *Cuentos al revés*, *Inventando números*, *¿Qué hace falta?*. *Las aventuras de Tonino el invisible*. Obras literarias como *El viaje de Juanito Pierdedías* y *El hombrecillo de la lluvia* del mismo autor son el resultado de estos juegos.

Es así que de la obra *Gramática de la fantasía* se extrapola una estructura para la creación de historias así: una persona (rol familiar “mamá”, “abuelo” o profesión “maestro”, “científico” se convierte en un personaje con: (a) “un poder” (b) “una característica” (el ser de algún material: “papel”, “cristal”, “fuego”, “plástico”, “vidrio”, “madera”, “arena”, “viento”, “chocolate”, etc.) o (c) que realiza una acción (“desaparece...”, “vive en...algo inusual”, “se convierte en...”). Una variante es una persona que encuentra un objeto que le aporta un poder o acción mágica (Anexo1).

Otros juegos para crear historias que propone Rodari en su obra son: (a) el binomio fantástico en sus variantes: una es el alejamiento semántico entre dos palabras, por ejemplo el binomio zapatos- luz; otra variante es un personaje banal en un contexto extraordinario y viceversa; (b) *que pasaría si...*, (c) el prefijo arbitrario, por ejemplo antisombrilla, bistierra, viceperro, subgato, (d) sintaxis al azar con preguntas, (d) limericks, (e) construcción de adivinanzas, (f) personificación, (g) oposiciones o medidas fantásticas (ejemplo: 30 pelos en la cabeza), (h) calcar cuentos, entre otros. Con respecto a la personificación es importante destacar el juego que se puede realizar con los rasgos semánticos (acción de un ser animado en un objeto inanimado y viceversa (Yule, p. 133, 134).

Por otra parte, se encuentra Vladimir Propp (1895-1970), que en su obra *La morfología del cuento*, sintetiza una estructura universal de los cuentos a través de unas funciones o acciones significativas de los personajes que se replican de cuento en cuento y que sustenta en dos leyes:

(1) Hay unas mismas acciones asociadas en los cuentos (2) Las partes constitutivas de un cuento pueden ser trasladadas de un cuento a otro. Esto se conoce como ley de la permutabilidad (Propp, 1970, p. 13, 18, 33, 34)

Morfología del Cuento de Vladimir Propp

Propp, en su obra *Morfología del cuento*, expone una estructura de los cuentos que obedece a unos valores constantes, que son una cantidad limitada de acciones de los personajes con una significación dentro de la trama argumental y que se repiten de un cuento a otro. A estas acciones Propp las denominó funciones. Propp enunció en total 31 funciones. Algunas funciones establecidas por Propp son: el alejamiento de uno de los miembros de la familia o partida del héroe por algún mecanismo, el héroe recibe un objeto mágico o recibe ayuda de un auxiliar mágico, llegada del héroe a un lugar inusual, transfiguración del héroe con alguna nueva apariencia. Los valores variables son los atributos de los personajes y los medios usados para llegar a los fines.

Paracosmos

Los paracosmos son mundos creados en la mente de las personas. Se despliegan a través de la imaginación. Se dan en forma espontánea en los niños, perduran en el tiempo y se van reelaborando, recreando, sistematizando (Cohen & Mackeith, 1993, p. 11, 20, 111). Los paracosmos conforman un universo narrativo. En él se articulan personajes, espacio, tiempo acontecimientos que son inusuales; sobrepasan lo común. Los paracosmos están presentes en: creaciones literarias, obras de arte, la industria cinematográfica, los parques temáticos como los de Disney World o Universal Studios, los videojuegos.

Así, el espacio de estos mundos o paracosmos presentan varias dimensiones : física, metafórica, simbólica. La física se expresa a través de los sentidos (colores, formas, texturas, sonidos, sabores, geografías, etc.). La metafórica alude a esas relaciones de realidades inconexas entre sí, que se establecen de forma literaria, por ejemplo, un mundo donde una rosa ilumina el cielo y esparce sus aromas a los habitantes (relaciona la luna con una rosa) y las simbólicas que han sido construidas culturalmente desde arquetipos como son la guadaña que entraña la muerte o el búho que representa la sabiduría, por ejemplo.

En segundo lugar, los paracosmos están poblados por objetos y seres que caracterizan estos mundos. Los seres presentan una dimensión ontológica, que se refiere a la forma como se relacionan los entes en los escenarios; una dimensión funcional (ámbito del hacer) y otra caracterológica (ámbito del ser). Los aspectos funcionales hacen referencia a los papeles que representan: el villano, el héroe, el traidor, el ayudante y la dimensión caracterológica a los atributos de identidad y aspectos éticos (Valles, 2008, p. 160, 163, 178-183)

Por otra parte, los personajes que conviven en los paracosmos se surten de un universo mitológico, los arquetípicos a los que alude Carl Jung. Estas imágenes primigenias, poéticas son sugeridas en diferentes mundos creados por la mente humana, por el inconsciente colectivo; se surten de unos códigos semánticos, simbólicos, psicológicos, ideológicos, filosóficos (Valles, 2008, p. 154, 172, 250, 251) .

En cuarto lugar, el tiempo puede ser lineal, circular, paralelo, estroboscópico. El tiempo lineal es un tiempo cronológico, con principio y fin. El tiempo circular es aquel en el que inicio y final coinciden, por ejemplo, en la saga de *Narnia* de Lewis, los protagonistas entran a otro mundo a través de un armario o de un cuadro, tienen aventuras de años o meses y vuelven al armario con la misma edad cronológica que lo dejaron. El tiempo paralelo se evidencia, por ejemplo, en la película *Interstellar* del director Christopher Nolan en la que uno de sus protagonistas vive en un agujero de gusano. El tiempo puede ser estroboscópico como ocurre con la película *Efecto mariposa* del director Eric Bress.

Otro punto importante sobre los paracosmos que Robert Silvey y Stephen MacKeith establecen en su investigación condensada en la obra *El desarrollo de la imaginación*, es que los niños que son proclives a crear mundos, que imaginan desarrollan mejores habilidades sociales y cognitivas. También exponen que los niños crean mundo de ensueño en sus mentes a partir de emociones, estímulos sensoriales, intereses, experiencias, necesidades. Así mismo, los investigadores encontraron que actividades imaginativas sobresalientes son: juegos animistas, dotar de poder a un objeto, desarrollo de sucesos o auto- trasmutación. (Cohen & Mackeith, 1993, p. 11, 19 – 21, 24, 26, 46, 52, 109-111)

Mecánicas, Dinámicas y Estéticas, y Los Tipos de Diversión de LecBlanc Aplicados en el Diseño de Juegos de Mesa Educativos

Según el marco MDA (Mechanics-mecánicas, Dynamics-dinámicas y Aesthetics-estéticas), que también es un enfoque o metodología para diseños de juegos, un juego de mesa es una integración de mecánicas, dinámicas y estéticas. Según Hunicke et al (2004, citado en Cornella et al, 2020), “las mecánicas son las diferentes acciones, comportamientos y mecanismos de control ofrecidos al jugador dentro de un contexto de juego” (p.8). Las mecánicas son los componentes del juego. Ejemplos son ruletas, mazos de cartas, tirada de dados (Hunicke et al., s.f.). Las dinámicas describen la partida de un juego cuando las mecánicas se ponen en movimiento y las estéticas son las respuestas emocionales del jugador (Hunicke, 2004 citado en Barria, 2020).

Otro elemento a tener en cuenta en la creación de juegos de mesa educativos es la incorporación de los tipos de diversión establecidos por LecBlanc. Estos son: fantasía, narrativa, reto, camaradería o cooperación, expresión, exploración, sensación y sumisión. La fantasía se relaciona con la creación de imágenes, de mundos y se asocia con la narrativa que es la expresión oral, escrita o pictórica de estos productos de la fantasía (cuentos, imágenes); el reto involucra cumplir metas, superar desafíos u obstáculos; la camaradería es el trabajo colaborativo; la exploración promueve los hallazgos y descubrimientos a través una orientación al logro; la sensación involucra experiencias sensitivas o emotivas y la sumisión alude al cumplimiento de objetivos dados por unas reglas (Pedraz, 2022). En el Anexo 2 se relacionan los tipos de diversión asociados al juego de mesa Imaginamente.

Técnicas de Escritura Creativa

Por otra parte algunas de las técnicas de escritura creativa en la que se basa el presente proyectos son la técnica de cadáver exquisito, que forma parte de la escritura cooperativa; la incorporación de elementos que desbordan la realidad y se antepone a la mimesis a partir del creacionismo de Huidobro ; la escritura automática que se despliega a partir de la corriente surrealista; (Labarthe & Herrera, 2016, p.27). Así mismo hay ejercicios de escritura creativa que se pueden aplicar para encontrar categorías o motivos presentes en la narrativa de los niños, por

ejemplo la escritora colombiana Juliana Muñoz propone en sus talleres una serie de ejercicios, entre ellos uno llamado “Cajita de fósforos” y que se basa en el poema homónimo de María Helena Walsh en el que el niño imagina que podría encontrar en una cajita de fósforos.

Metodología

El enfoque de esta investigación es de tipo cualitativo. Se apoya principalmente en la observación y en una variación de la metodología de investigación Grupos Focales, dado que ésta se realiza entre expertos, y los recursos didácticos van a ser evaluados con los niños que se tratarían como expertos en las experiencias lúdicas, creativas e imaginativas. Esta técnica colectiva mide comportamientos, experiencias, opiniones frente a ciertos eventos o fenómenos culturales, que en este caso sería la experiencia frente al juego *Imaginamente* y sus extensiones.

Además, permite entrevistas abiertas. Esta técnica se ha usado ampliamente en mercadotecnia, cuyo enfoque de investigación se acerca a la evaluación del juego (Hamui-Sutton & Varela, 2013). Así, el estudio reporta la experiencia estética de la población de estudio en torno al juego de mesa (emociones, sentimientos, sensaciones generadas al jugar). Así, los instrumentos de investigación diseñados para este proyecto son: los laboratorios del juego, el diario de campo, los guiones para la entrevistas no estructurada, el archivo fotográfico y de audio, las encuestas y cuestionarios, la generación de matrices.

La investigación se realiza con dos poblaciones que tienen como enfoque pedagógico la Escuela Nueva. Estas instituciones educativas son de corte humanístico, promueven el arte, la libre escritura. Así, con estos recursos se buscó identificar categorías (funciones o acciones, temas, personajes, lugares, poderes, objetos u otras formas que alimentaron el diseño de nuevos imaginoscopios como extensiones del juego de mesa *Imaginamente*, de acuerdo a los intereses e imaginario de los niños. Así mismo se buscaba evaluar las reacciones emocionales y la promoción de la escritura creativa con los diversos recursos didácticos.

Recursos Didácticos

Los recursos didácticos en escritura creativa del presente proyecto acuden al arte, el juego, los aspectos multisensoriales. Así, los mundos creados o soñados en la mente de los niños son plasmados en sus producciones artísticas (creaciones literarias, dibujos, maquetas, narrativas, invención de personajes) y reportan un universo simbólico, semántico, vivencial. Este acervo se

nutre de manera multidimensional y multisensorial. Por ello en este estudio se acude a promover el arte plástico a través de la inclusión de sentidos a veces olvidados al momento de hacer escritura creativa tal como lo es el tacto y el olfato. A continuación se profundiza en los recursos didácticos desarrollados:

Juego de Mesa Imaginamente

El juego de mesa *Imaginamente* (Anexo 3) se basa en la obra *Gramática de la fantasía* de Gianni Rodari. Es un juego que promueve el goce estético en la escritura. Su componente central es el imaginoscopio, que es una ruleta que presenta una estructura que asocia personajes, con acciones o conectores y sustantivos y se puede leer en las dos direcciones (Anexo 4 y 5). Los conectores fantásticos del imaginoscopio surgieron de la obra de Rodari, de la lectura de obras literarias, películas y sugerencias dadas por jugadores durante la validación del juego.

Estos conectores son: “le da vida a...”, “vive en...”, “cree que es...”, “cambia de cuerpo con...”, “se fusiona con...”, “le tiene envidia a...”, “se encoge con...”, “hipnotiza a...”, “desaparece con...”, “viaja en el tiempo con...”, “tiene miedo de...”, “se casa con...”, “hipnotiza a...”, “es hechizado por...”, “sueña con...”, “vuela con...”, “imita a...”, “crea a...”, “se comunica con...”, “confunde a... con...”, “pelea con...”, “invita a cine a...”, “entrevista a...”, “se transforma en...”, “se enamora de...”. Estos conectores o acciones pueden dar lugar a combinaciones graciosas, divertidas, poéticas, fantásticas.

Otros componentes del juego son: un reloj de arena que opera a modo de escritura automática ya que en un tiempo de dos minutos cada participante escribe un cuento o historia. Esta técnica se apoya en la presión colectiva y el reloj de arena. Así mismo, una de las modalidades del juego, la cooperativa, se basa en la técnica cadáver exquisito expuesta por los surrealistas.

Para finalizar Daniel Barria, Director Ejecutivo de Fundación Observatorio del juego durante el evento Hackathon durante la primera Convocatoria de Juegos de Mesa Educativos CIJME 2021 en el que participó el juego de mesa de creación literaria *Imaginamente*, expuso un diagrama que relacionaba las mecánicas del juego de mesa (componentes) y las habilidades. A partir de este cuadro se relacionó la mecánica que aplicaba el juego de mesa *Imaginamente* con las respectivas habilidades que promueve (Anexo 6).

Cubos de Creación de Historias

Son cubos de personaje, objeto, lugar, poder o acciones que el niño desarrolla de acuerdo a sus intereses. Conforman una variante de los imaginoscopios. Cambia su dinámica

Kit de Paracosmos

Es un Kit de materiales para la construcción de las maquetas de los paracosmos o mundos inventados en la mente de los niños. Este material incluye una guía de preguntas alusivas a características multisensoriales del mundo (colores, sonidos o melodías, texturas, aromas, geografías), invención de personajes, acontecimientos o acciones y opción de hacer mapas de los mundos inventados.

Los mundos creados por los niños reportan un universo simbólico, semántico, vivencial. Este acervo se nutre de manera multidimensional y multisensorial. Por ello en este estudio se acudió a promover el arte plástico a través de la inclusión de sentidos a veces olvidados al momento de hacer escritura creativa tal como lo es el tacto y el olfato.

Baúl Mágico o Cajita de Fósforos

Baúl mágico o Cajita de fósforos para la escritura creativa a partir de campos semánticos. Este recurso se inspiró en la experiencia literaria con la escritora colombiana Juliana Muñoz, en la que proponía escribir qué podíamos encontrar en una cajita de fósforos en resonancia con el poema homónimo de la poeta y cantautora María Helena Walsh.

Su variante es Baúl mágico, que parte del cuento *La llave de oro* de los hermanos Grimm. En este cuento un niño se encuentra una llave de oro y con ella abre un cofre, dejando en expectativa a los niños lectores para que imaginen que puede contener el pequeño cofre. Aludiendo a la imaginación del niño, le invitamos a que imagine sin limitarse por el tamaño del contenedor, lo que pueden hallar allí. Así puede encontrar astros, animales, o cosas etéreas como la sonrisa de la abuela o el amor de mamá.

Invención de Personajes

Se realiza en plastilina y otros materiales

A partir de las actividades desarrolladas con los niños se evidenció la estructura de 5 imaginoscopios diferentes al del prototipo inicial del juego *Imaginamente*. A partir de estos imaginoscopios (Anexo 7) pueden surgir diferentes cuentos o historias. La configuración de cada uno se relaciona a continuación:

- (1) Qué pasaría si un personaje real o ficticio “despierta dentro de un sueño..”, “despierta en un mundo..”, “se comunica con un mundo..”, “vive en un mundo..”, “ve en el espejo un mundo..” con características del mundo (se trabajaría con dados con categorías preestablecidas, con dados en blanco con categorías creadas por los niños)
- (2) Qué pasaría si un ser se convierte en “un ser de colores...”, “pegajoso..”, “de luz..”, “elástico..”, “de caucho..”, “de espejos...” (que son categorías diferentes a las planteadas por Rodari, pero que sigue la misma dinámica)
- (3) Qué pasaría si un ser aparece en “un jardín surrealista...”, “planeta...” (variantes de color, aromas, alimentos, sonidos, etc.), elemento donde usualmente no viviría una persona (“flor”, “calabaza”, “perro”, “laboratorio amarillo...”,etc.)
- (4) Qué pasaría si un personaje o persona (papá, mamá, tío, etc.) tiene un poder inusual: “el poder de las flores...”, “de las plantas...”, “de convertir en realidad las experiencias oníricas...”, ...”hablar con los objetos...”, etc.
- (5) Un personaje o persona se encuentra con un objeto que posee una o varias características inusuales: “se comunica con las flores”, “es parlante...”, “crece y crece...”, es de un color o característica inusual (perro azul, árbol transparente, árbol cuyos frutos son sueños, lago morado, transfiere emociones, etc.).

Experiencia

El juego de mesa *Imaginamente* fue seleccionado para participar en el evento Hackatho de la Convocatoria Internacional de Juego de Mesa Educativos 2021. Así, surgieron algunos puntos de mejora, entre ellas la de incluir una narrativa dentro del reglamento del juego. Además se realizó un trabajo de investigación en dos colegios con pedagogía de Escuela Nueva para evaluar el juego de mesa *Imaginamente* y desarrollar las posibles extensiones (la construcción de otros imaginoscopios diferentes al del prototipo inicial) con el fin de potenciar la escritura creativa con los niños.

Los instrumentos de investigación de este proyecto fueron los laboratorios del juego, el diario de campo, la entrevista no estructurada, el archivo fotográfico y de audio, las encuestas y cuestionarios, la generación de matrices. Los grupos participantes en la investigación corresponden a estudiantes de Taller 1 y 2 del colegio Taller Montessori y niños de quinto grado de Liceo Nuevo Chile de la ciudad de Bogotá.

Los estudiantes de Taller Montessori y Liceo Nuevo Chile, que comprendían edades entre los 6 y 11 años evidenciaron un buen nivel de acercamiento con la lectura y la escritura en la caracterización inicial. Hubo acogida de las actividades dispuestas con los recursos didácticos. Los niños mostraron alegría y disposición. Esto aunado al enfoque artístico y humanístico, y de escritura libre de las instituciones educativas, permitió a través de las creaciones literarias, dibujos, maquetas, narrativas, figuras en plastilina de los estudiantes, la obtención de categorías que alimentaron la construcción de las extensiones del juego (imagnoscopios).

Así mismo, los niños crearon elementos inusuales: “cambiar de colores”, “navegar por los sueños”, “resplandecer en la oscuridad”; tener poderes inusuales como “el poder del amor”; poseer características inusuales como “ser de cristal o radiactivo”, “tener el color de las flores”, “convertir en popo todo lo que se toca”, “ver en el ultravioleta o el infrarrojo”; hallar un objeto con una característica inusual o extraña como “el sombrero parlante” o el traslado a un lugar inusual como “portales dimensionales”, “un mundo en el agua”, “un planeta de queso”, “un laboratorio amarillo”, “un bosque rosado”, “portales dimensionales”, “un jardín surrealista”, “planeta de queso o peperoni”, “un bosque viviente”; la personificación de algún objeto u animal

Es importante tener en cuenta que un lugar usual se puede convertir en un mundo donde pasan cosas: una telaraña, un arcoíris o un árbol de frutos morados. Lo anterior nos recuerda el creacionismo de Huidobro con la invención de realidades, la creación de hechos y objetos nuevos, la combinación y reconstrucción de formas (Earle, 1979, p. 171, 173). Como Vicente Huidobro lo expresa: “Cuando escribo el pájaro anida en el arcoíris os presento un hecho nuevo, que jamás veréis y que sin embargo os gustaría mucho ver”.

Conclusiones

A partir de los cuentos creados por los niños se observa que el uso de varios recursos didácticos cumple una sinergia en la incorporación multisensorial de elementos en las historias. El niño crea mundos, recrea atmósferas, inventa personajes, acude a diversas funciones desplegadas en poderes, características de los personajes. Sus relatos se ven enriquecidos por su acervo literario, cinematográfico, por los significados que le han atribuido a sus vivencias. Así, se crean metáforas como la del hombre que siempre carga un espejo pensando que era su hermano y que finalmente se da cuenta que nunca existió; se acude a relatos ya hechos como el del enamoramiento del sol y la luna reflejado en un eclipse de sol.

Así mismo se observa el uso de elementos inusuales en las historias, por ejemplo ser de cristal o radiactivo o aparecer en un lugar inusual (jardín surrealista, portal dimensional, mundo donde los animales hablan, un bosque rosado, un bosque viviente, un árbol morado, un laboratorio amarillo o un planeta de queso o de peperoni); o tener algún poder inusual como el poder de las plantas, las flores; encontrar o poseer algún objeto inusual como un sombrero parlante, un árbol morado que habla y crece hasta que sus hojas permiten hacer realidad las experiencias oníricas; la personificación de algún objeto o animal como una gata de tacones rojos basado en el cuento del "Gato con botas" o un barco que puede ser un personaje.

Se evidencia la vinculación del placer de escribir con los aspectos lúdicos y creativos, con el goce estético. Lo anterior se debe a una ampliación de la experiencia sensitiva asociada a la escritura a través de los recursos didácticos: la creación de las maquetas de paracosmos, la escritura creativa a partir de campos semánticos y la invención de personajes en plastilina. Allí se ponía en evidencia el uso de diversos sentidos al imaginar y recrear los mundos en las maquetas. Así el olfato (aromas), vista (colores, formas, figuras, representaciones), oído (sonidos, canciones, melodías, ruidos), tacto (texturas, sensaciones), gusto (sabores) configuran mundos.

A partir de los recursos didácticos se observó una ampliación en las representaciones y significados por ejemplo de la niña del sombrero parlante, de los mundos de queso y peperoni, del jardín surrealista o el reflejo del hermano perdido en el espejo, la representación del ángel como ente salvador en el cuento (el gato sueña con un ángel que lo salva), o los aspectos míticos de los fenómenos naturales), las cosmogonías en el cuento (la luna se enamora del sol o en el cuento sobre el poder de los gatos para ser dioses

A partir de los resultados de las actividades desarrolladas con los niños y de la evaluación del juego *Imaginamente* por parte de los estudiantes de quinto grado de Liceo Nuevo Chile se evidencia que a los niños les gusta ser ellos mismos los artífices o creadores de sus propios motivos, funciones (acciones), personajes, lugares, por lo cual se puede incluir en el juego la posibilidad de que los jugadores puedan crear sus propios imaginoscopios o cubos. A partir de los datos recolectados con los niños aparecen nuevas estructuras para la construcción de nuevos imaginoscopios.

BIBLIOGRAFIA

Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Psicología cognitiva y educación. Aique . Grupo Editor S.A. Madrid. España

Barria, D. (2021). *Taller Convocatoria de Juegos de Mesa Educativos CIJME 2021*.
Evento Hackathon

Briones, G. (2002). *Epistemología de las ciencias sociales. Programa de Especialización en Teoría, Métodos y técnicas de Investigación Social*. (ICFES). Arfo Editores e Impresores Ltda. Colombia

Busatto, C. (2005) *Contar y encantar. Pequeños secretos de la narración oral*. México: Editorial Diana, S.A de C.V

Caballero, M. (2020, 4 de noviembre). Escritura creativa: 3 recursos para trabajar en el aula
[Archivo de vídeo]

<https://www.youtube.com/watch?v=8asJSiaUqRk>

Castaño, A. (2014). *Prácticas de escritura en el aula : orientaciones didácticas para docentes*. Bogotá : Ministerio de Educación Nacional : Cerlalc-Unesco, Río de letras. Manuales y cartillas.

https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/plan-lectura-2021/manuales-y-cartillas/Practicas de Escritura en el Aula.pdf

Cohen, D. & MacKeith S. (1993). *El desarrollo de la imaginación. Los mundos privados de la infancia*. España: Ediciones Paidós

Cornella, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la geología. *Revista Enseñanza de las Ciencias de la Tierra* 28 (1) 5-19
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>

Earle, P. (1975). Los Manifiestos de Huidobro. *Revista Iberoamericana*. 3 165-174
<https://xdoc.mx/documents/los-manifiestos-de-huidobro-5fc08a2f2b2d0>

Fundación Medifé (2021). ¿Qué es la escritura creativa? Por María Negroni. [Archivo de vídeo]
<https://www.youtube.com/watch?v=qlngmb5HHtE>

Guzmán, B. & Bermúdez, J. (2019, enero-junio). Escritura creativa en la escuela. *Revista Universidad Distrital Francisco José de Caldas*. 18 (1) 80-94 <https://dialnet.unirioja.es>

Hamui-Sutton, A & Varela, M. (2013, Enero). La técnica de grupos focales. Elsevier. *Revista en Investigación en Educación Médica* 2 (5) 55-60
<https://www.elsevier.es/es-revista-investigacion-educacion-medica-343-articulo-latecnica-grupos-focales-S2007505713726838>

Hernández, S. & Baptista, L. (2010). *Metodología de la Investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta*. México: McGrawHill <http://www.ebooks7-24.com.craiustadigital.usantotomas.edu.co/stage.aspx?il=6443&pg=&ed=>

Hucnike, R., LecBlanc, M. & ZubeK, R. (s.f.) Presentación del marco MDA (Mechanics-mecánicas, Dinamycs-dinámicas y Aesthetics-estéticas). Taller de "Diseño y Ajuste del juego".
<https://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/mda-enfoque-formal-diseno-investigacion-juegos>

Labarthe, José Tomás, & Vásquez, Luis Herrera. (2016). Potenciando la creatividad humana:

taller de escritura creativa. *Papeles de trabajo - Centro de Estudios Interdisciplinarios en Etnolingüística y Antropología Socio-Cultural*, (31), 19-37. Recuperado en 17 de julio de 2023

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-45082016000100002&lng=es&tlng=pt.

Morote, E. (2012). *La escritura creativa en las aulas de grado primaria. Una investigación acción*. [Tesis de maestría, Universidad de Murcia] <https://acortar.link/gixAdC>

Morote, E. (2014). *La escritura creativa en las aulas. Una investigación acción*.

Revista electrónica de estudios filológicos. (26). ISSN 1577 - 6921

https://www.um.es/tonosdigital/znum26/secciones/estudios-18la_escritura_creativa_en_el_grado_de_primaria.htm

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4708827>

Universidad de Colima (2021). *Métodos de Investigación*. El Portal de la Tesis.

Universidad de Colima [Sitio Web] https://recursos.ucol.mx/tesis/estudios_de_caso.php

Pedraz, P. (2022). *Los placeres fundamentales para construir experiencias*. Portal

Game of Stortelling Design. Una idea divertida puede marcar la diferencia.

<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2017/06/20/los-placeres-fundamentales-para-construir-experiencias/>

Propp, V. (1970). *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos

Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía*. Bogotá: Editorial Panamericana

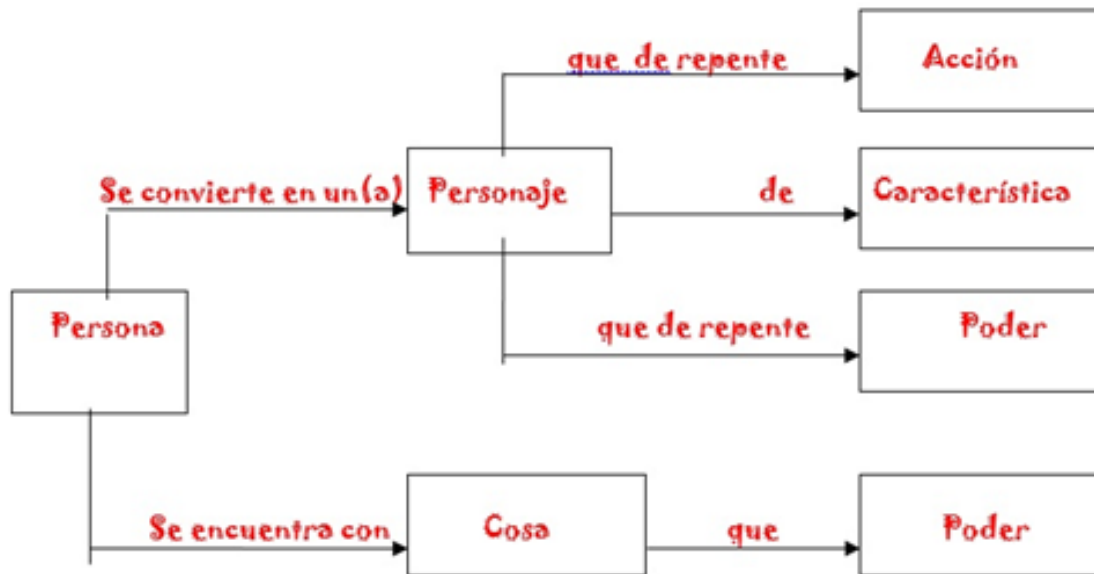
Sistiaga, I. (2021). *Cinco ejercicios básicos de escritura creativa*

<https://www.youtube.com/watch?v=wxOg5HoJbEY>

Valles, J. (2008). Teoría de la narrativa: una perspectiva sistémica. Editorial Iberoamericana.
[https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/reader.action?docID=3225916
&ppg=1](https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecaustasp/reader.action?docID=3225916&ppg=1)

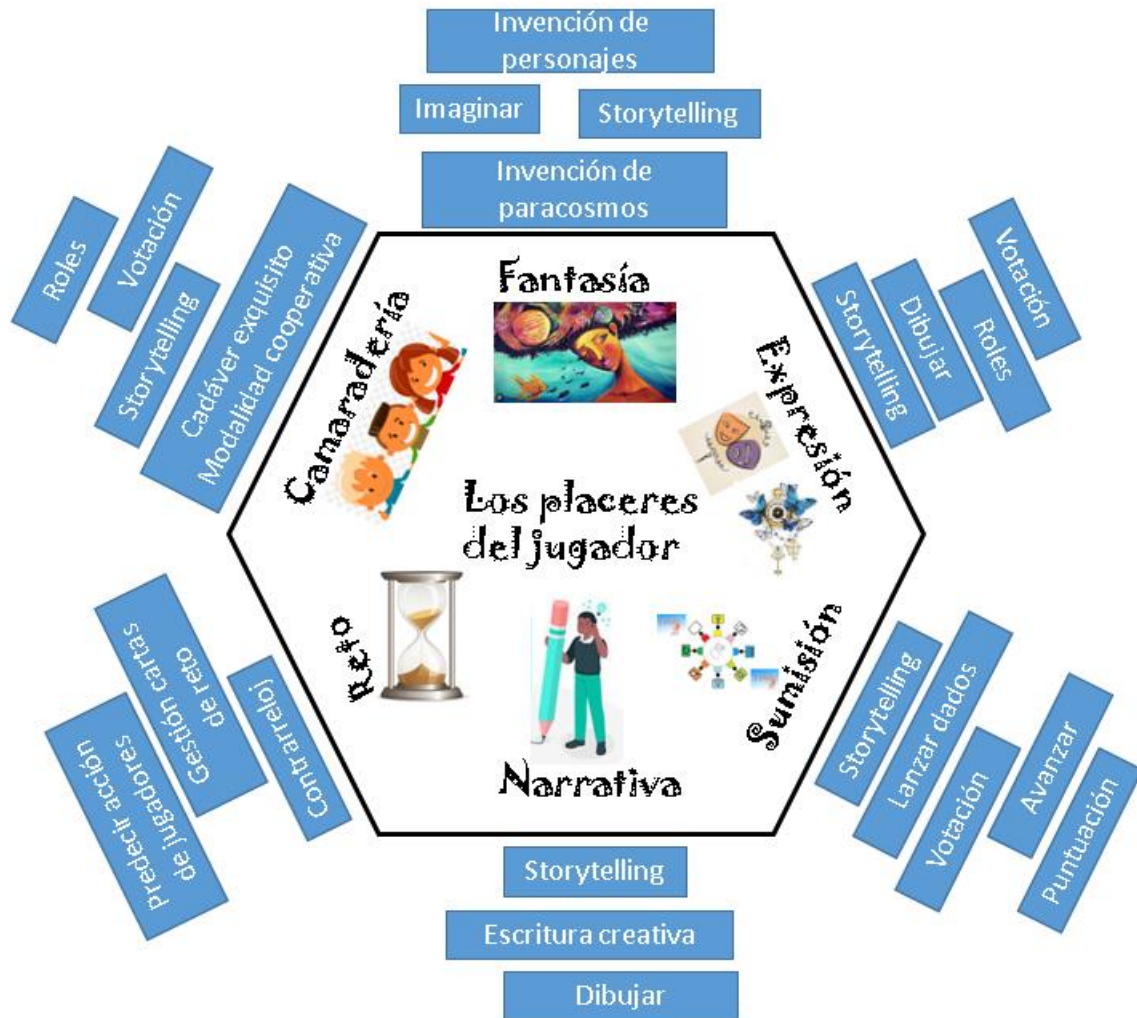
ANEXO 1

Estructura para escribir historias fantásticas basado en *La gramática de la fantasía* de Gianni Rodari



ANEXO 2

Los tipos de diversión de LecBlanc asociados a *Imaginante*



ANEXO 3

Juego de mesa de escritura creativa *Imaginamente*



ANEXO 4

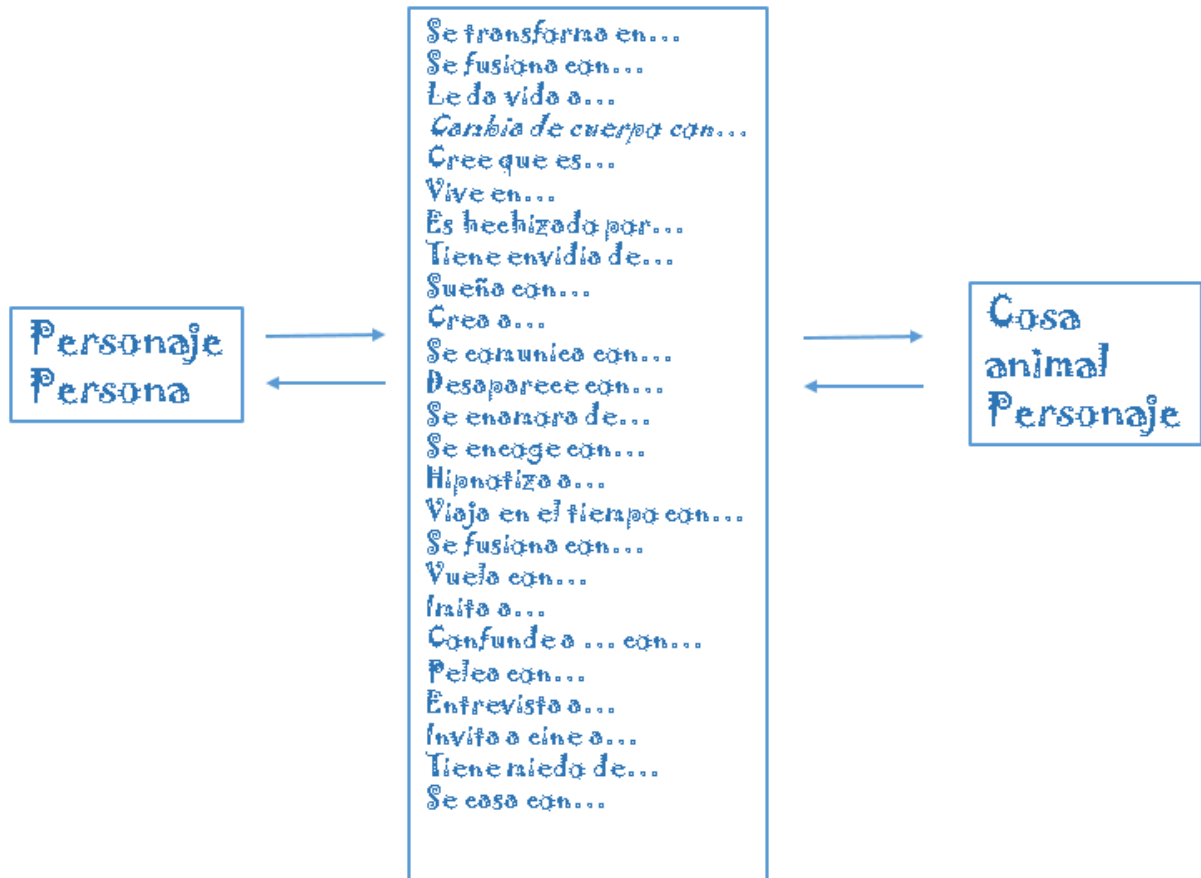
Imaginoscopio del juego de mesa *Imaginamente*



ANEXO 5

Estructura del imaginoscopio del prototipo actual del juego de mesa *Imaginamente*

Imagina... ¡¿Qué pasaría si?!



ANEXO 6

Relación mecánicas del juego Imaginamente (componentes) – habilidades

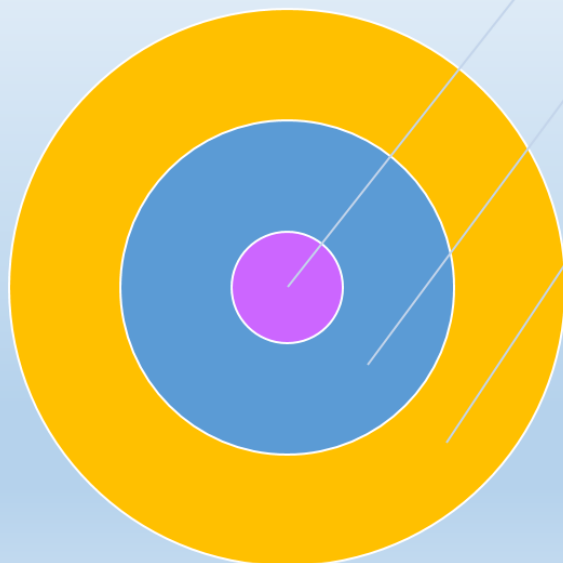
MECANICA (COMPONENTE DEL JUEGO) / HABILIDAD	Escuchar	Preguntar	Comunicar y expresar	Empatizar	Relacionar	Escribir	Definir problemas	Dibujar
Dibujar (Libreta y lápices)	X	X	X		X			X
Roles (Figuras de jugador)			X	X	X			
Cooperativo (Dinámica versión Cooperativa basada en técnica Cadaver exquisito)	X	X	X	X	X	X	X	
Votación (Fichas y tablero de votación)		X		X	X		X	
Gestión de mazo (Cartas de reto)			X		X	X	X	
Puntos de acción (Tablero de puntuación)				X	X			
Limitador de tiempo (Reloj de arena)						X	X	X
Tirada de dados (Dados)					X		X	
Narrar (Libreta)	X		X	X	X	X	X	
Ruleta (imaginoscopia)	X	X	X	X	X		X	
Escribir (Libreta y lápices)	X	X	X	X	X	X	X	

**FUENTE: Tabla aportada por Daniel Barria, Director Ejecutivo de Fundación
Observatorio del juego durante el evento Hackathon en la primera
Convocatoria de Juegos de Mesa Educativos CIJME 2021**

ANEXO 7

Construcción de las extensiones del juego (imaginoscopios)

¿Qué pasaría si...



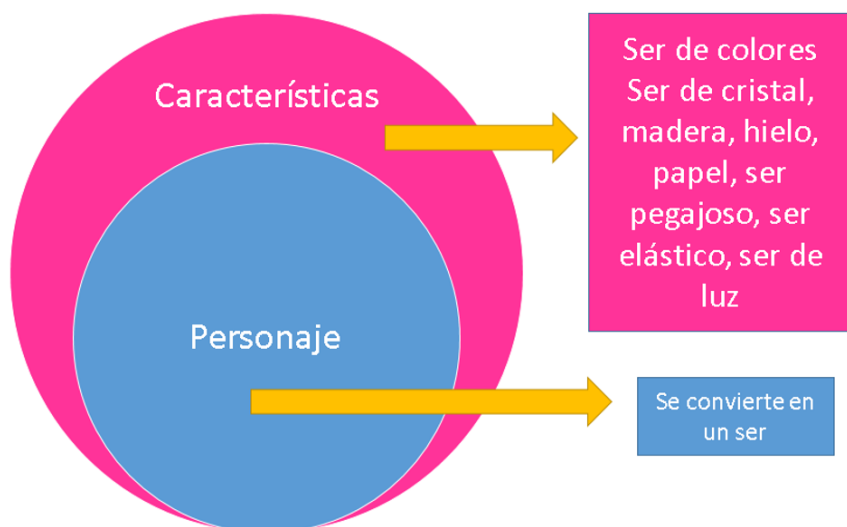
Características de tu mundo
(Usa tus dados azules o tu imaginación)

Funciones o acciones. Por ejemplo
Despierta dentro de un sueño en un mundo....

Se comunica con ese mundo
Vive en ese mundo
Ve en el espejo ese mundo

Personajes reales o ficticios

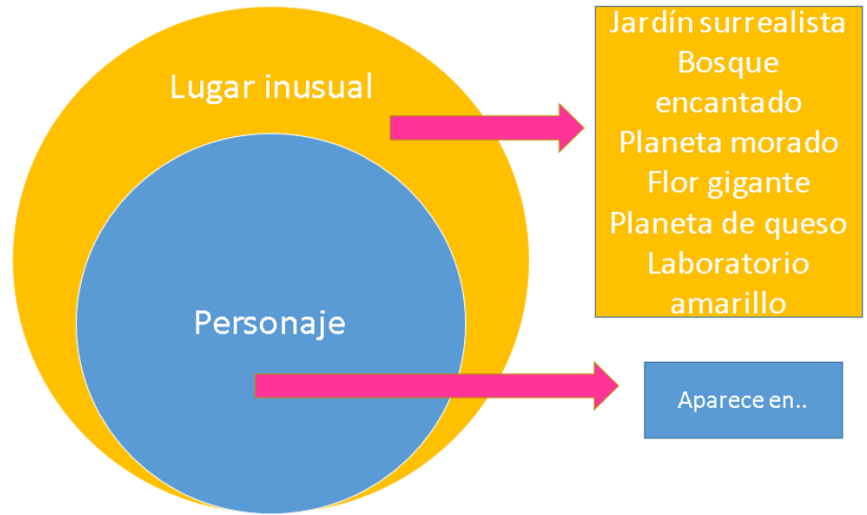
¿Qué pasaría si..



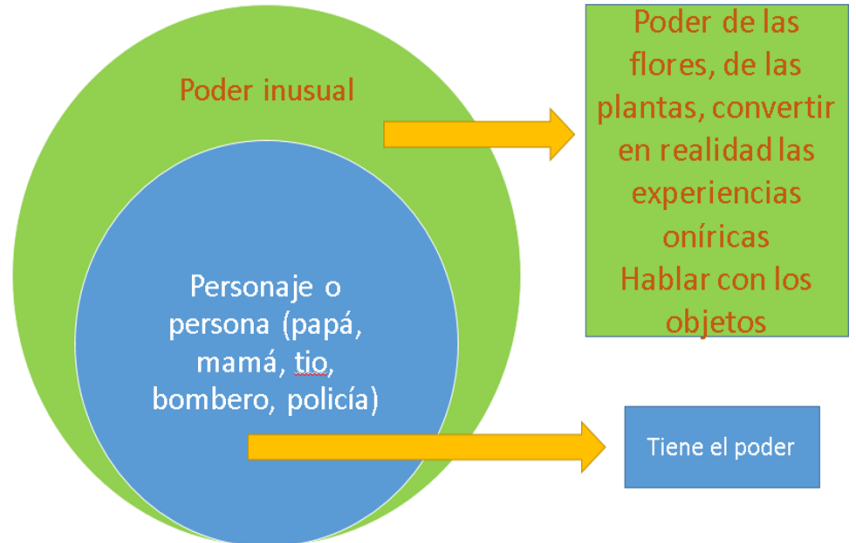
Ser de colores
Ser de cristal,
madera, hielo,
papel, ser
pegajoso, ser
elástico, ser de
luz

Se convierte en
un ser

¿Qué pasaría si..



¿Qué pasaría si..



¿Qué pasaría si..

