

LA NARRATIVA COMO RECURSO METODOLÓGICO DINAMIZADOR DEL APRENDIZAJE

M^a Begoña Yáñez Martínez



LA NARRATIVA COMO RECURSO METODOLÓGICO DINAMIZADOR DEL APRENDIZAJE

NARRATIVE AS A METHODOLOGICAL RESOURCE TO STIMULATE LEARNING

Autora: M^a Begoña Yáñez Martínez

Área de Diseño. Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología-ESIT.
Universidad Internacional de La Rioja-UNIR

begonia.yanez@unir.net

Sumario: 1. Introducción. 2. Marco teórico. 3. Métodos. Ejemplos didáctico-narrativos. 4. Resultados y conclusiones. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Yáñez Martínez, M^a Begoña. "La narrativa como recurso metodológico dinamizador del aprendizaje". En Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras, n^o 9, 2020, pp. 13-26.

LA NARRATIVA COMO RECURSO METODOLÓGICO DINAMIZADOR DEL APRENDIZAJE

NARRATIVE AS A METHODOLOGICAL RESOURCE TO STIMULATE LEARNING

M^a Begoña Yáñez Martínez

Área de Diseño. Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología-ESIT.
Universidad Internacional de La Rioja-UNIR
begoña.yañez@unir.net

Resumen

El cuento es una forma ideal para exponer información y conocimiento a través de una metodología lúdica y amena. Contar historias es una de las formas más antiguas de transmisión del conocimiento y, además, es un método para generar en el oyente un aprendizaje personalizado que le ayude a resolver sus propios problemas. El mito supone una enseñanza universal que se adapta a culturas y épocas. Por todo esto la narrativa (textual y visual) es un recurso metodológico aplicable al trabajo en el aula, para el desarrollo de estrategias de motivación y gamificación en la exposición de los contenidos y la elaboración de propuestas prácticas. En este artículo presentamos tres propuestas narrativas con fines educativos: el viaje del héroe, el cuento didáctico y los juegos de mesa. Para comprender sus claves narrativas y su capacidad para el desarrollo del aprendizaje significativo, trabajaremos sobre ejemplos concretos en cada propuesta.

Abstract

The story is an ideal way to expose information and knowledge through a fun and playful methodology. Storytelling is one of the oldest forms of transmission of knowledge and is also a method to generate in the listener a personalized learning that will help solving your own problems. The myth supposes a universal teaching that adapts to cultures and times. For all this, the narrative (textual and visual) is a methodological resource applicable to the work in the classroom, for the development of motivation and gamification strategies in the presentation of the contents and the elaboration of practical proposals. In this article we present three narrative

proposals for educational purposes: the journey of the hero, the didactic story and the board games. To understand their narrative keys and their capacity for the development of meaningful learning, we will work on concrete examples in each proposal.

Palabras clave: didáctica, aprendizaje simbólico, narración, imaginario colectivo.

Key words: didacticism, symbolic learning, storytelling, collective imaginary.

1. INTRODUCCIÓN

En este artículo planteamos tres maneras diferentes de tratar el cuento con fines didáctico/educativos. El trabajo desde estos tres ámbitos ha aportado diversos resultados a lo largo de distintas experiencias didácticas que se conjugan en este estudio esperando que su exposición sirva de documentación para posibles experiencias similares.

El arte de la transmisión del conocimiento mediante el uso de la narración de historias, especialmente de manera oral, se podría considerar una de las primeras experiencias con intención didáctica, o lo que es lo mismo de enseñanza-aprendizaje. Las experiencias de este estudio se han llevado a cabo en distintos ámbitos docentes. Trabajamos el viaje del héroe en un seminario con alumnos de Fundamentos de la Educación Artística, en el Grado de Maestro en Educación Infantil (Facultad de Educación, UCM), incluido en una serie de clases en torno a la

narración. El cuento didáctico formaba parte de la fase experimental del proceso de doctorado y sirvió como nexo introductorio a la experiencia del viaje del héroe. El trabajo con los juegos de mesa en torno a la narración nos permite trabajar la imaginación, la creatividad y la capacidad comunicativa. Para valorar su potencial educativo hablaremos de la experiencia con los alumnos de Educación Visual del Máster en Formación del Profesorado de la Universidad Nebrija.

La motivación que nos mueve a asociar las distintas prácticas en un mismo estudio surge de la necesidad de demostrar las numerosas cualidades de los recursos narrativos dentro de la educación formal, no formal e informal.

El objetivo general de este estudio es conjugar y exponer una serie de experiencias didácticas en torno al uso de la narrativa como método de dinamización del aprendizaje de diversos conocimientos. Para lograrlo es necesario analizar y sintetizar los conceptos más representativos en torno a las estructuras narrativas. Profundizar en las posibilidades comunicativas de nuestro imaginario colectivo. Presentar los tres contextos de intervención. Y analizar los resultados que podremos conjugar en unas conclusiones cualitativas aplicables a procesos similares.

2. MARCO TEÓRICO

Para comprender mejor todo el desarrollo de estas posibilidades vamos a presentar en primer lugar los fundamentos teóricos que sustentan el estudio y las distintas prácticas. Una vez aproximados los conceptos principales estaremos en situación de realizar una descripción de los métodos seguidos y valorar la propia experiencia. Puesto que todo gira en torno a contar historias comenzaremos con los motivos didácticos por los que las narraciones suelen ayudar a profundizar en la memoria.

2.1. Aprendizaje significativo

La respuesta a por qué funcionan las historias la tenemos en la propia teoría de la educación, ya que gracias al aprendizaje significativo (Ausubel, 2002) podemos asegurar a los nuevos conocimientos un lugar seguro en la memoria. Los *estereotipos* heredados actúan como puentes cognitivos en la asimila-

ción e implicación en las situaciones contadas. El aprendizaje que los protagonistas obtienen de las experiencias se convierte en sabiduría cultural, tanto si hay una moraleja explícita como si aparece de forma implícita.

El aprendizaje significativo utiliza los conocimientos previos para formar un aprendizaje más sólido por la relación de estos con los nuevos conocimientos. Es más probable mantener en la memoria aquellos conceptos o ideas que podemos relacionar con algo conocido. El profesor/narrador, en este proceso, se encarga de mediar facilitando al alumno/oyente las herramientas para generar este aprendizaje en el que es un personaje activo y no un mero receptor pasivo.

Comprender esto no es solo importante para saber por qué aprendemos más de las historias con las que conectamos emocionalmente, sino porque gran parte del conocimiento actual lo obtenemos de Internet cuya ordenación de la información se basa en su mayor parte en los mapas conceptuales de J. D. Novak, que a su vez se basan en este aprendizaje significativo.

Podemos decir que los cuentos y los sitios web educativos tienen esto en común: una verdadera intención didáctica en la que el *sujeto que aprende* (Fontal, 2003) pueda generar una experiencia personal con el conocimiento.

Para conseguir esta conexión, el *storyteller* debe generar una experiencia atractiva llena de conexiones con nuestro conocimiento previo que facilite un estado receptivo, la comprensión de las ideas y la asimilación del conocimiento que encierran.

2.2. Símbolos heredados e inconsciente colectivo

Toda la simbología de las historias que llega a nuestros días procede de usos anteriores, de significados con fines didácticos en su mayor parte. Muchas de las alegorías de personajes y seres mitológicos se las debemos a la Antigüedad Clásica. Las historias de la mitología están plagadas de los citados estereotipos o *arquetipos* que marcan un conocimiento innato y una reacción heredada hacia los miedos culturales (Jung, 2003). Estos arquetipos conforman el inconsciente colectivo, que se puede traducir como la herencia que recibimos de los aprendizajes

de nuestros antepasados con relación a los estímulos y las reacciones a esas experiencias. De ahí que muchas veces sintamos miedos innatos que nos han sido transmitidos por nuestra cultura.

De entre todos estos símbolos y conocimientos heredados el mito es uno de los más representativos con relación al tema de estudio. Surge para tratar de comprender el universo y sus misterios, y nos ofrece soluciones universales que se traducen a cada cultura y época, pero que mantienen pautas comunes y constantes, que los hace eficaces en cualquier momento y lugar.

El uso de las *imágenes arquetípicas*, que contienen todo el conocimiento innato, supone un éxito en la asimilación de la historia por parte del *público*. Hablamos de una apropiación con fines didácticos en la que se pretende transmitir una enseñanza nueva apoyándose en el conocimiento ya adquirido por el citado *público*.

La apropiación de las cualidades principales de las imágenes y en gran medida de las historias, adaptándolas a nuevos mensajes, consigue que se refuerce el nuevo aprendizaje sin romper la estructura del símbolo (Sebastián, 1994).

Una de las estructuras más usadas en la transmisión de las distintas historias es la lucha entre el guerrero y el monstruo. Lo vemos inicialmente en Perseo y Medusa, pero lo volvemos a ver, conservando muchos de los elementos, en San Miguel luchando contra el Demonio o San Jorge luchando contra el Dragón. Todos ellos ejemplos de la lucha del hombre contra lo desconocido y, especialmente en el caso de los dos últimos, del bien contra el mal (Panofsky, 1979).

En el mito se repiten una serie de constantes que influyen en el inconsciente colectivo y configuran lo que Joseph Campbell (1959) ha llamado monomito (también conocido como *El viaje del héroe*).

2.3. Estructuras narrativas. El monomito

Narratividad y ficcionalidad son categorías de base, en tanto modalidad discursiva. El cuento es un relato. El relato es todo cuando se cuenta con secuencia de acciones realizadas por personajes. [...] Lo narrativo es una categoría

demasiado amplia, que conviene a muchas manifestaciones discursivas. (Pineda, 2015, p. 36)

El monomito es una estructura única que se adapta a cada cultura tomando distintas formas. Es el conjunto de las características comunes del viaje de los relatos épicos de las distintas épocas y las distintas partes del mundo.

El viaje es la metáfora de la vida, usada en todas las culturas como recorrido para desarrollar una hazaña, una búsqueda, etc., a partir de un cuestionamiento o un cambio a resolver. Siempre ha sido un símbolo de renovación y de iniciación hacia algo que mejora al caminante.

2.3.1. Mucho más que introducción, nudo y desenlace

“La fuerza del cuento no reside tanto en los contenidos específicos, [...] sino en su estructura narrativa. El cuento es, en realidad, una forma universal de dar sentido al mundo y a la experiencia humana” (Espinet citado en Méndez del Portal, 2017, p. 42).

Se suele representar en forma cíclica, aunque la historia consta de una introducción (mundo cotidiano), un nudo (mundo extraordinario) y un desenlace (vuelta al mundo cotidiano). Estos mundos se relacionan con el mundo exterior (cotidiano) y el interior (extraordinario o mágico) del protagonista y se corresponden con su lucha interna para conseguir superar una situación problemática, un cambio necesario o los distintos cuestionamientos que debe hacerse el protagonista del monomito en las distintas culturas.

Comenzamos con una instancia en el mundo cotidiano en la que el héroe tiene una conciencia limitada y se resiste a aceptar la llamada al cambio, aunque su mundo se desequilibra. Gracias a las distintas ayudas que va recibiendo a lo largo del viaje va aprendiendo a superarse y ganando valentía para pasar el umbral al mundo extraordinario. El proceso nunca es sencillo y suele incluir una primera derrota que hará más fuerte al protagonista en la siguiente lucha, consiguiendo el equilibrio entre los dos mundos, lo que supone una madurez y un aprendizaje en el mundo cotidiano.

Uno de los ejemplos más conocidos de la aplicación de este guión es La Guerra de las Galaxias en la que

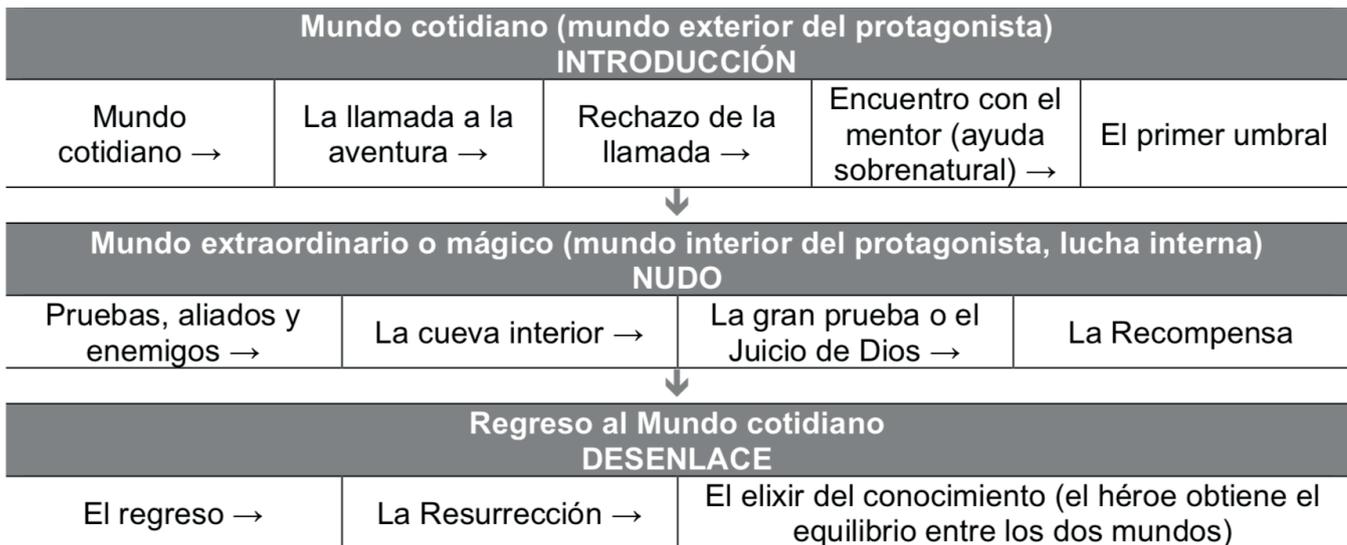


Tabla 1. **Resumen de las fases del viaje del héroe (mitemas)**

Fuente: Original de la autora a partir de las fases de Joseph Campbell.

podemos ir identificando los distintos mitemas¹ a lo largo de la saga (especialmente en la trilogía original). Lo que conseguimos con esta estructura narrativa es asegurarnos de la conexión con el público, ya que se genera una inconsciente identificación y comprensión de la historia y sus partes.

El monomito recoge la antiquísima conciencia de renovación perpetua y regeneración cósmica que supone la primitiva relación del hombre con el espacio sagrado, una búsqueda constante de la estabilidad entre los dos mundos. La renovación espiritual que se nos transmite desde la Edad Media tiene su origen también en esta relación.

2.3.2. El monstruo

El monstruo es una de las constantes del *viaje del héroe*, con la misión de interrogar y preparar al héroe a traspasar el umbral del conocimiento y la renovación, y muchas veces cumpliendo la función de acompañante y protector. Forma parte de nuestro imaginario colectivo de forma innata, pero a lo largo del proceso de evolución del mito hasta nuestros días el monstruo ha pasado a identificarse como el culpable de las desgracias vividas por el héroe, cuando es una parte indispensable en la narración. Sin el enfrentamiento al monstruo o la *ordalía*² el héroe no puede conseguir el *elixir del conocimiento*.

El monstruo surge como respuesta a las cosas que no entendemos, ya sea para cuestionarlas o para enfrentarnos a ellas, en cualquier caso, el monstruo

contribuye al proceso de aprendizaje en el mito. Forma parte de nuestro universo interior (el *universo extraordinario* en el monomito) por lo que realmente es una lucha contra ciertas características personales que hay que cambiar, corregir o superar, en un ritual para recuperar el equilibrio.

La gárgola es nuestro monstruo destacado en la segunda parte del estudio, ya que hacemos uso del cuento didáctico para facilitar el aprendizaje de sus características principales, tratando de darles la atención que la Historia del Arte no les ha dado hasta el momento (Benton, 1997). Acercar un conocimiento simplificado de la gárgola a los más pequeños supone una introducción temprana del interés y también una corrección de lo que la sociedad mediática ha aprovechado de ellas transformándolas en monstruos, en el concepto desvirtuado que les asigna la única función de dar miedo, eliminando la función educativa y la protectora. El cuento muestra a la gárgola desde las distintas facetas para mostrar un panorama mucho más rico de su historia.

2.4. El uso didáctico del cuento

Los cuentos son mucho más que una referencia literaria, tienen funciones socializadoras y dinámicas, ayudan a desarrollar la creatividad; además, son textos ricos en recursos literarios, permiten consolidar aspectos gramaticales, léxicos y ejercitar la memoria porque activan

la parte más emocional del individuo. (Cea y Santamaría, 2011, p. 1025)

El cuento pone en marcha un mecanismo de interpretación e interiorización por parte del oyente, favoreciendo la imaginación y haciendo más accesibles los conceptos que pretende enseñar o difundir.

Las principales características del cuento son “la brevedad, el interés anecdótico” y “la finalidad didáctica o moral” (Piña-Rosales, 2009, p. 447). Contar historias es uno de los métodos más antiguos de transmitir conocimientos de generación en generación y siempre han cumplido una función didáctica de cara a la interacción en el comportamiento del oyente.

Tiene la capacidad de conectar con niños y adultos, siempre y cuando consigamos esa relación de identificación del oyente con los personajes o con la historia en general. La enseñanza o el propio camino deben servir de ejemplo aplicable a solucionar nuestros propios conflictos.

Cada persona siente e interpreta experiencias distintas sobre una misma lectura, incluso cambia la enseñanza en una misma persona en lecturas en momentos con diferentes estados de ánimo. Conseguir conectar con el oyente es uno de los objetivos más importantes de los cuentos ya que esa conexión es la que nos garantiza el proceso de aprendizaje. “Al identificarse con los protagonistas de estos cuentos, el niño está más dotado también para comprender sus propias dificultades y puede considerar confiadamente la idea de que un día llegará a superarlas” (Martín, 2006, p. 1).

“El cuento como recurso educativo puede ser una herramienta muy útil para trabajar diversas áreas y contenidos [...]. El cuento nos permite trabajar de forma interdisciplinar” (Pérez, et al., 2013, p. 4).

En nuestro cuento didáctico trabajamos el tema de las gárgolas, que es un recurso muy utilizado para el acercamiento de la Edad Media en general a los más pequeños. Hemos encontrado multitud de ejemplos que utilizan la gárgola como pretexto atractivo para acercar otros conocimientos, pero no para conocerlas específicamente a ellas, que era el principal objetivo.

El abundante uso del monstruo en las historias infantiles nos deja un *terreno allanado* para que su uso en forma de gárgolas sea receptivo para acercar su aprendizaje a los más pequeños.

Para continuar con esa transmisión de un elemento, que la mayoría no conoce, debemos buscar un lenguaje sencillo que acerque los conceptos a la imaginación de los niños.

La información es muy amplia así que habrá que hacer una selección para que resulte fácil de interiorizar sin saturarles de datos. Los detalles de este desarrollo los veremos en los ejemplos didáctico-narrativos.

“El cuento es una narración, por lo general breve, en la que se cuenta una historia de ficción, intervienen pocos personajes, la acción es sencilla y rápidamente se produce el desenlace” (Martín, 2006, p. 2).

2.5. Juegos de mesa en el aula. Aprendizaje lúdico de las narrativas.

En otras palabras, el cuento permite que el estudiante obtenga aprendizajes que van a perdurar en el tiempo en cuanto están relacionados con una emoción o sentimiento. La motivación, es un punto importante que tiene el cuento como recurso educativo. (Méndez del Portal, 2017, p. 42)

Otro de los ámbitos desde los que enfocar el cuento para llevarlo al aula es a través de los numerosos juegos de mesa que existen en el mercado y que nos ayudan a conectar con las habilidades de narración, la imaginación y la motivación en el aprendizaje. “En este enfrentamiento a través de la dinámica del juego surge una interacción que estimula las vivencias que emergen como resultado de la interacción” (Sánchez i Peris, 2015, p. 14).

Mediante las múltiples variaciones de las metodologías de juegos sencillos podemos desarrollar estrategias educativas en las clases, de habilidades comunicativas, trabajo colaborativo y potenciar la creatividad. La introducción de un juego de mesa en el aula supone un momento de sorpresa y receptividad por parte de los estudiantes. La principal misión de estas prácticas gira en torno a incentivar la motivación.

La motivación de los estudiantes es un factor determinante en el proceso de aprendizaje, que permite a los profesores conectar a los estudiantes con la clase, el profesor debe progresar en la búsqueda de elementos que se conviertan en motivadores, con el fin de lograr atención en sus clases, involucrando a sus estudiantes y creando interacciones efectivas dentro del aula. (Vélez, 2016, p.29)

3. MÉTODOS. EJEMPLOS DIDÁCTICO-NARRATIVOS

Presentamos brevemente tres experiencias como posibles propuestas para llevar a cabo en ámbitos educativos.

3.1. El viaje del héroe. Aprender del ejemplo

El primer ejemplo se desarrolla en un contexto presencial dentro de la educación formal. Como hemos avanzado, el seminario y taller de narración, titulado *Érase una vez... El poder de narrar historias*, se realizó dentro de las horas lectivas de la asignatura de Fundamentos de la Educación Artística. Se trataba de acercar a los futuros docentes de Educación Infantil el cuento como recurso metodológico para la transmisión de conocimiento, la asimilación de valores y la dinamización del aprendizaje. Mediante los ejemplos que veremos más adelante, y los fundamentos teóricos que ya hemos presentado, fuimos generando en los estudiantes el interés por contar historias que transmitan de forma didáctica una enseñanza útil para el día a día de sus futuros alumnos.

El taller consistía en la elaboración de un cuento, previa descripción de las pautas simplificadas del *viaje del héroe* aplicadas a la explicación de un concepto o necesidad compleja o difícil de comprender, o de aceptar, por los más pequeños.

Presentar el cuento didáctico nos sirvió para ir de dentro afuera revisando el proceso de diseño: investigación, ideación, bocetado, prototipado, implementación y *feedback*, sobre la lectura y análisis de este. La muestra de funcionamiento de *Dixit* ayudó a crear un ambiente más cercano y dio paso a la creación de los grupos de trabajo y a la fase de investigación e ideación, con un espacio de consulta

sobre ideas y los posibles personajes asociados al monomito (simplificados a un protagonista, un mentor y un villano).

3.1.1. Pautas

Debían buscar una necesidad de conocimiento, como puede ser la importancia de lavarse los dientes, beber 8 vasos de agua al día, lavarse las manos antes de comer, hacer los deberes antes de jugar, etc. Cualquier cosa que sea necesario transmitir como un valor a los niños pero que sea realmente un tema *pesado* para ellos.

Tenían que simplificar y establecer una serie de pros y de contras para desarrollar una doble posición en el proceso de la historia. La teoría se basa en el clásico “no hay orden sin caos”. Gracias a buscar las dos posiciones podremos sintetizar y dirigir la historia hacia la enseñanza que se quiere transmitir, pero no se trata generar una obligación sino una reflexión, de ahí la posición del contrario o del *abogado del diablo*. Buscamos que elijan por ellos mismos “la fuerza” en lugar de “el lado oscuro”. Una historia equilibrada tiene un héroe y un villano, en nuestro caso un protagonista (héroe) que contará con una ayuda sobrenatural o un mentor y con los inconvenientes creados por un villano o gran obstáculo, pero deberá llegar a obtener al final el elixir del conocimiento. “La forma de narrar siempre es progresiva: de un punto de arranque a un final. Siempre aparecen personajes en clara oposición entre sí” (Martín, 2006, p. 3).

Como ejemplo les planteamos: lavarse los dientes. El héroe puede ser una muela, de mentor la pasta de dientes y de villano las caries. La llamada sería la búsqueda de la limpieza y como recompensa, en el regreso al mundo cotidiano, el tener una sonrisa bonita y comer sin dolor de muelas.

Para una correcta elaboración el resultado debe contener:

1. Explicación y justificación la elección de la historia (necesidad o valor elegido), especificando la enseñanza que queremos transmitir.
2. Diseño de personajes: Descripción breve de los personajes y bocetos gráficos (en la medida de lo posible).
3. Redacción de un relato corto, con su introducción, nudo y desenlace.

Objetivos

- Desarrollar la capacidad de síntesis para la reducción a la información esencial de los temas a tratar con los niños.
- Exponer de forma creativa y atractiva ideas que sirvan para incentivar la interiorización de unos valores educativos y productivos.
- Elaborar una historia coherente con un desarrollo correcto tanto en introducción como en nudo y desenlace.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la clase acerca del viaje del héroe al uso de los arquetipos y la transmisión del conocimiento.

Criterios de evaluación

Se valorará la elección del tema a tratar y la forma de abordarlo y resumirlo; la creatividad en el diseño de los personajes y la adecuación a las necesidades de la historia, así como el correcto desarrollo de la historia desde su principio a su final apoyándose en el *viaje del héroe*.

3.1.2. Ejemplo representativo

A lo largo del desarrollo del taller surgieron temáticas muy interesantes:

- La luna se declara en huelga y el sol trabaja todo el día, siendo de día siempre y trastornando los ciclos de vida.
- El miedo a la oscuridad desde una doble perspectiva de las ovejas que temen al lobo y el lobo que tiene miedo a dormir solo.
- La aceptación de un nuevo hermano, enfocado desde distintas perspectivas.

De entre todos los resultados recibidos seleccionamos una de las historias en la que las creadoras nos han hecho partícipes durante todo el proceso³. Se trata de un trabajo muy interesante que trata de abordar el problema de la obesidad infantil y la malnutrición. En esta historia el protagonista, Dani, tiene que enfrentarse a la necesidad de una merienda equilibrada y el deseo de cambiarla por bollería industrial. Ingeniosamente el mentor es un plátano llamado Superpotasio, haciéndole también el superhéroe de la historia (la ayuda sobrenatural), y los villanos son Don Donuto y su secuaz Malacaña. La moraleja es que Dani, una vez superada la negativa a merendar fruta, le coge el gusto y descubre que tiene más energía que con los bollos.



Fig. 1. González Carmena, Raquel; Rubio Arranz, Cora; Ruipérez Ruiz, María y Valiente Dolera, Sandra (2016). Diseño de personajes de la historia seleccionada.

3.2. El cuento didáctico. *Una Historia de Gárgolas*

Es el título de este pequeño relato que usamos como ejemplo de investigación previa en el seminario. Esta propuesta se desarrolla en un contexto de educación no formal o informal. Cuenta con las gárgolas como protagonistas y está desarrollado para niños de entre 6 y 12 años. Es una versión muy sencilla de cuento en formato PowerPoint que se alojó en la eduweb de gárgolas, permitiendo realizar después la actividad relacionada con el cuento desde el propio sitio (recogiendo así los resultados y el *feedback*⁴).

Como hemos adelantado brevemente, el cuento forma parte de la investigación sobre gárgolas y supone la conclusión de cómo llevar a los más pequeños el conocimiento de la gárgola de una forma didáctica, pero a su vez amena y duradera. En todo cuento, antes de la elaboración final es necesario tener claro qué se quiere contar, cómo vamos a contarlo y cómo

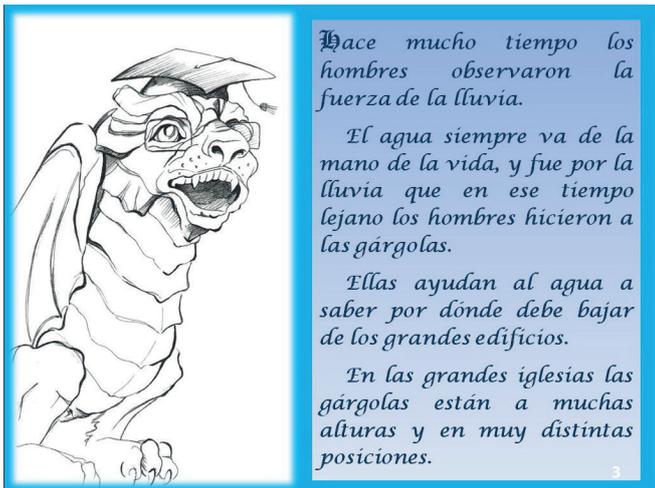


Fig. 2 y 3. Yáñez (2014). Ejemplos de páginas del cuento *Una Historia de Gárgolas*



Fig. 4 y 5. Yáñez (2014). El personaje secundario (izquierda) y un personaje principal (derecha) de *Una Historia de Gárgolas*.

lo vamos a presentar. Desarrollar un borrador, realizar bocetos de los personajes (tanto visuales como a nivel narrativo), y tener claros introducción, nudo y desenlace.

Para comprenderlo mejor hicimos un repaso de las distintas cualidades de este cuento.

3.2.1. Los personajes.

Los personajes tienen una personalidad muy definida que expone y defiende una de las posibles teorías sobre su origen, siendo *buenos*, *neutrales* y *malos*.

El dibujo de cada gárgola tiene unas características o rasgos que ayudan a diferenciar unas de otras y marcan un poco su carácter. El uso del color nos ayuda a nivel psicológico y para guiar la conversación, como podemos ver en los ejemplos de las figuras 2 y 3.

Están basados en gárgolas españolas y son ejemplos de los distintos tipos de gárgolas: humanas; animales de los tres mundos (al estilo de los bestiarios) aéreo, terrestre y acuático; y fantásticas.

La conversación se desarrolla entre 5 personajes principales y uno secundario. En total 2 neutrales, 2 *buenos* y 2 *malos*.

3.2.2. La decisión final.

El cuento consta de una introducción, un nudo y varios desenlaces. El narrador cambia la dirección del cuento hacia el oyente y le hace más participe de la historia ya que debe elegir un final.

Los finales cubrirán las cuatro teorías más comunes sobre su aspecto:

1. Que todas las opciones que han planteado los personajes tienen algo de cierto.

2. Que las gárgolas son pequeños demonios recibiendo un castigo.
3. Que son fruto de la fértil imaginación humana.
4. Que son monstruos buenos, es decir, seres a cargo de la protección.

Cada una de ellas es contada por uno de los personajes del cuento que se relaciona con la temática. Por lo que hemos visto en los resultados del estudio, la elección suele girar en torno a la que más gusta o la relacionada con el personaje con el que se identifican más, pero realmente todas son válidas.

Se trata de ver si se han valorado todas las posibilidades y se crea un juicio de valor personal sobre lo aprendido.

Es importante profundizar en la propia identidad del oyente. Poco a poco se les orienta a comprender que vengan de donde vengan son un elemento interesante y que no por su forma deben ser feos o malos. Desde un matiz ligero, porque siendo infantil tampoco se puede ser muy directo en este aspecto, se intenta que los niños tengan también una postura abierta frente a su propia identidad visual y las de sus compañeros. La identidad visual es una faceta muy importante que trabajar con los adolescentes y dejar una semilla en esta edad es un intento de allanar el camino.

3.3. Juegos de mesa

Si el ejemplo anterior nos ayuda a comprender la importancia de la investigación previa a la elaboración del cuento, los juegos de mesa aportan motivación en el trabajo de aprendizaje de la narración y la estimulación de la imaginación.

Ponemos en práctica el uso de estos dos juegos en un contexto de educación formal, en enseñanza síncrona a distancia, donde podemos hacer uso de las opciones de las plataformas de enseñanza online para hacer una propuesta creativa de trabajo colaborativo de narración con los alumnos de Formación del Profesorado, que posteriormente serán docentes en Educación Secundaria, Bachillerato o FP. *Dixit* como antesala a la apertura de la imaginación y *Story Cubes* para el trabajo en grupos.



Fig. 6. Autora (2016). Ejemplo de jugada rápida presentada a los estudiantes. Fuente de las imágenes *Dixit* de Libellud.

3.3.1. Dixit (Libellum).

“Otro aspecto que favorece el aprendizaje en los estudiantes es que, en la actualidad, los cuentos para niños vienen con ilustraciones que despiertan la imaginación” (Méndez del Portal, 2017, p. 43).

Dixit es un juego con muchas posibilidades didácticas en el desarrollo de historias y de aprendizajes visuales ya que consta, en cada edición, de 84 cartas ilustradas de buen tamaño que permiten despertar la imaginación de los participantes. Es un recurso que se presta a la gamificación en el aula.

Es una conexión con el aprendizaje del arte actual, ya que han participado un gran número de ilustradores en la elaboración de las distintas expansiones del juego.

En *Dixit* tenemos que contar historias (frases, palabras o sonidos) apoyándonos en una de nuestras cartas. El resto de participantes escuchará nuestra historia y buscará entre sus cartas aquella que mejor encaje con la historia contada por el *storyteller*. Es importante cuidar los matices ya que si todos aciertan tu carta no recibes puntos, y si no la acierta ninguno tampoco.

El juego nos abre un abanico de posibilidades de aprendizaje en Educación Artística y Visual, ya que se pueden elegir unas pocas cartas y tratar de narrar una historia con ellas, por grupos, o tratar de realizar nuestra propia versión de la historia a través del dibujo, etc.

“Los jugadores terminan afianzando vocabulario y poniendo en marcha la maquinaria de la imaginación, la creatividad y la abstracción, algo clave en edades tempranas” (Espeso, 2016).

3.3.2. Story Cubes (Asmodee).

Este juego cuenta con múltiples expansiones de dados y temáticas. En nuestra práctica trabajamos con la edición de fantasía, asociada a los temas que hemos trabajado en el resto de las propuestas.

En la figura 7 se muestran todas las caras de cada uno de los dados. En la sesión se lanzan los dados frente a una cámara que enfoca a la mesa, y con ayuda de los estudiantes se hacen tres grupos. Un primer grupo de tres dados será la base de la introducción, un segundo grupo que formará el nudo y el tercero el desenlace.

Como se ve en el ejemplo se hace el reparto y se marcan las fases por colores. De este modo los tres grupos saben qué imágenes trabajan los otros equipos, porque se trata de llevar a cabo un cadáver exquisito de cuento, repartidos en salas virtuales en las que no saben qué hace el resto hasta la puesta en común.

Transcurrido el tiempo se vuelve a la sala principal y un portavoz narra su parte de la historia, seguido del siguiente y generando un ambiente distendido de cocreación en las partes de conexión, asimilando la importancia de un buen recorrido por introducción, nudo y desenlace.

4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Aunque se produce una explicación previa de las estructuras se insiste en la importancia de liberar la creatividad sin sentirse restringidos por las pautas básicas, sino que el propio proceso creativo les conduzca a través de la estructura narrativa. Notamos especial interés en el taller ya que proponen elaborar el trabajo más allá de estas pautas básicas. Un grupo decidió confeccionar físicamente el libro en foam para que pueda manipularse sin romperse (luego lo escanearon para la entrega online). Algunos grupos estaban interesados en añadir diálogos en el relato y hacerlo más elaborado.

La actividad del cuento de la gárgola en su mayoría se lleva a cabo en pequeños grupos que dejan sus impresiones en el formulario final, pero también hemos recibido *feedback* del desarrollo de la activi-



Fig. 7. Ejemplo de jugada para el reparto por grupos para introducción (rojo), nudo (azul) y desenlace (verde). Fuente de los iconos Story Cubes de Asmodee.

dad en un colegio, donde los niños se han visto sorprendidos por un nuevo concepto y han descubierto que sí quieren saber más sobre la gárgola. En este caso sacarles de la dinámica habitual e introducir una nueva actividad en el aula supone mayor facilidad para la recepción positiva.

En el trabajo con los juegos de mesa, la situación también rompe la dinámica habitual de las sesiones explicativas. En este momento el alumnado es el protagonista de la sesión y de su aprendizaje. La práctica con *Dixit* ayuda a soltar la vergüenza sumado a llevar a cabo la sesión cerca del final de la asignatura, donde ya conocen a sus compañeros/as. La implicación trasciende porque se recogen los resultados en el foro de la asignatura y se sigue construyendo desde ahí.

La colaboración es uno de los objetivos principales de las propuestas. Se trata de usar la narrativa como técnica de despertar el interés en el alumno y diversificar la enseñanza. Este objetivo queda cumplido tanto por el acierto de las propias experiencias, mejorando la motivación de los estudiantes, como por la propia metodología del cuento y el desarrollo de las sesiones.

El uso de las narrativas, como didáctica en sí y para el desarrollo de las historias que queremos que lleguen al espectador, despierta la experiencia personal y genera un aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo es la base, en sí mismo, de la razón por la que las estructuras narrativas involucran y relacionan conocimientos nuevos con los ya adquiridos anteriormente, desarrollando un pensamiento crítico.

Como decíamos, todos los implicados en la historia son importantes. En la aceptación de la imagen del monstruo, como un ser imprescindible en el camino de aprendizaje, se puede interiorizar desde la identidad visual, ya que muchos niños juzgan por los estereotipos heredados de las generaciones anteriores. En los juegos de mesa presentados aparecen muchos personajes de nuestro inconsciente colectivo, como el lobo, con relación a los cuentos de hadas y las historias para no dormir. Es fácil relacionarlo con el malo de la historia y cuando aparece tendemos a culparle de lo ocurrido, como sucede con el monstruo en general y su relación con todos los males de lo desconocido. El trabajo con las historias

y la fantasía ayuda a tener una visión más abierta y reflexiva, tratando de evitar prejuicios y favoreciendo la toma de decisiones.

Como conclusiones finales a este estudio establecemos que el recurso narrativo favorece el aprendizaje significativo y la dinamización de la docencia, mejorando la implicación y facilitando la comprensión de contenidos complejos.

Hemos podido ver que las distintas prácticas ofrecen resultados satisfactorios en el aprendizaje de las estructuras narrativas y en los contenidos de las historias construidas. De este modo concluimos que el uso de narrativas teóricas y visuales, o lo que es lo mismo contar historias, es un recurso útil para conectar con el conocimiento y afianzar nuevos aprendizajes, con el añadido de generar un ambiente receptivo en el aula.

NOTAS

¹ Mitema es la porción irreductible del mito. En esta tabla se resumieron los mitemas para adaptarlo a las necesidades del seminario, ya que la estructura completa incluye muchos más momentos que serían difíciles de presentar en la estructura narrativa de un cuento infantil, que debe ser más sencilla.

² Ordalía según la RAE es la “prueba ritual usada [...] para averiguar la culpabilidad o inocencia de una persona acusada, y una de cuyas formas es el juicio de Dios”.

³ Las alumnas dieron su consentimiento para mostrar su trabajo y sus nombres en este artículo.

⁴ El desarrollo experimental de la investigación de las gárgolas (Yáñez, 2014) concluyó en la elaboración de un sitio web educativo en el que se recoge conocimiento, experiencias, curiosidades, actividades e información para visitar las gárgolas de las catedrales españolas. Página para la consulta del cuento <https://sites.google.com/site/lagargolaeducativa/gargola-infantil>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Benton, J. R. (1997). *Holy Terrors. Gargoyles on medieval buildings*. New York: Abbeville Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cea Álvarez, A. M. y Santamaría Martínez, R. (2011). El cuento como recurso didáctico. Una propuesta para el aula. En De Santiago, J., Bongarts, H, y Sánchez, J. J. (Coords.). *La aplicación de los textos a la enseñanza-aprendizaje del español L2* (pp. 1013-1026). Salamanca: Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera.
- Espeso, P. (2016, 9 de junio). Dixit, un juego de mesa para mejorar la creatividad y el lenguaje... con imágenes. *Educación 3.0*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/dixit-juego-mesa-mejorar-la-abstraccion-lenguaje-imagenes/>
- Fontal, O. (2003). Aprender en Internet: comprensión y valoración del patrimonio del siglo XX. En Calaf, R y Fontal, O (Coords.) *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (pp. 137-172). Gijón: Trea.
- Jung, C. G. (2003). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Martín, A. (2006). Vamos a contar un cuento, *I+E Revista digital "Investigación y Educación"*, 22. Recuperado de http://s8ce6c86d2f513947.jim-content.com/download/version/1329633545/module/5778281082/name/nivel_educacion_infantil_titulo_vamos_a_contar_un_cuento_autora_asuncion_martin_rico.pdf
- Méndez del Portal, R. (2017). El valor del cuento como recurso didáctico. *Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 23 (2017). Recuperado de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1167>
- Panofsky, E. (1979). *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza.
- Pérez Molina, A. I., Pérez Molina, D. y Sánchez-Serra, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3c Empresa: investigación y pensamiento crítico*, vol. 2, nº 4 (Ejemplar dedicado a: 3C Empresa - Edición Nº 13). Recuperado de <http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-empresa/article/view/156>
- Pineda Sansone, B. (2015). *La hora del Cuento: enseñar a razonar a los niños a través de la lectura de cuentos*. Madrid: De la Torre.
- Piña-Rosales, G. (2009). El cuento: Anatomía de un género literario. *Hispania*, Vol. 92, No. 3 (septiembre 2009), pp. 476-487. Recuperado de http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/162236/mod_page/content/1/Anatomia_del_cuento.pdf
- Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Education in the knowledge society (EKS)*, Vol. 16, Nº. 2, 13-15. DOI: <http://dx.doi.org/10.14201/eks20151621315>
- Sebastián, S. (1994). *Mensaje simbólico del arte medieval. Arquitectura, Iconografía, Liturgia*. Madrid: Encuentro.
- Vélez Osorio, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, vol. 18, nº 33, 27-38. DOI: <http://dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>
- Yáñez Martínez, B. (2014). *La gárgola gótica como objeto de estudio. Proyección sobre la cultura actual, una experiencia didáctico-visual significativa*. Saarbrücken, Alemania: Publicia.