

Anexo 69.

ESTRATEGIAS PARA QUE LOS NIÑOS CREEN HISTORIAS

EI 5 años - 1º y 2º de EP

Proponer a los niños que creen historias es una actividad que estimula el lenguaje en sus diferentes componentes, así como la creatividad, a la vez que les resulta muy entretenida y gratificante.

Cualquiera de las actividades puede realizarse en gran grupo o en pequeños grupos. También podemos proponer la actividad para que los niños inventen la historia con sus padres en casa y luego, al día siguiente, les cuenten a sus compañeros la historia que han inventado.

En las diferentes actividades, podemos estimular a los niños iniciando nosotros la narración, formulando preguntas, proponiéndoles asociaciones extrañas...

1) Binomio fantástico de Rodari

Les proponemos a los niños que inventen una historia a partir de dos palabras que pertenecen a campos semánticos muy diferentes. La única regla es que, en la historia, deben aparecer las dos palabras que se les proponen, por muy disparatado que pueda parecer en un principio.

Por ejemplo: perro-astronauta / lechuga-reloj / león-librería

Podemos realizar dos variantes diferentes de la actividad: podemos proponer nosotros las palabras o les podemos pedir a los alumnos que digan palabras y elegimos dos al azar.

Se puede hacer en gran grupo, pidiendo a los niños que añadan elementos nuevos a la historia, o también se puede dividir la clase en grupos más pequeños.

2) Historias basadas en imágenes

Se elige una lámina, una foto, un cuadro o una serie de viñetas, no más de 3 o 4. A partir de ellas, se les pide que construyan una historia. Les podemos dar algunas pistas para estimular su imaginación.

Se les pueden hacer preguntas como: ¿quiénes son los personajes? ¿qué pensáis que están haciendo? ¿dónde viven?...

3) Terminar un cuento

Se lee un cuento que desconocen, sin llegar al final y se pide a los alumnos que propongan finales diferentes para el cuento. Al finalizar se les puede plantear que elijan aquellos finales que más les han gustado y que expliquen por qué.

Una variante de esta actividad es leer un cuento hasta el final y les pedimos que propongan finales diferentes de forma que la historia le gustase más.

4) ¿Qué pasaría si fueses...? ¿Qué pasaría si te convirtieses en...? ¿Qué pasaría si pudieses viajar al futuro?...

Se formula una pregunta y se les pide a los niños que construyan una historia, en la que ellos mismos serían protagonistas, a partir de ella.

Podemos estimular su creatividad tanto como consideremos, haciéndoles propuestas que les resulten muy divergentes como, por ejemplo, pedirles que nos cuenten qué pasaría si se convirtiesen en un dinosaurio.

Las preguntas para construir la historia pueden referirse también a situaciones hipotéticas, en las que ellos pueden ser protagonistas o no. Por ejemplo: ¿qué pasaría si no existiesen los colores?

5) Cuentos revueltos

Se eligen dos cuentos conocidos por los niños, y se mezclan las dos historias. Por ejemplo, Blancanieves y Dumbo: *"llegan los 7 enanitos a su casa, después de un duro día de trabajo, y se encuentra dormido, en una de sus camas a un pequeño elefante con unas enormes orejas..."* A partir de ahí, les pedimos a los niños que nos cuenten qué ha pasado. Podemos estimular su inventiva a partir de preguntas como, por ejemplo, ¿qué pensáis que ha pasado? ¿cómo puede haber llegado Dumbo hasta allí?... A partir de esta propuesta, se crea un nuevo cuento entre toda la clase.

6) Tarjetas para contar historias

Podemos preparar varios grupos diferentes de tarjetas. Por ejemplo, una con diferentes protagonistas (princesa, elefante, policía, futbolista...); otro grupo de tarjetas puede estar referido a lugares (palacio, bosque, mar...); otro puede contener nombres de objetos (espada, libro, mesa...). Para los más

mayores, podemos incluir otro grupo de tarjetas referidas al momento en el que sucede la historia (en la actualidad, dentro de 20 años, hace 100 años...). La actividad consiste en que extraeremos al azar una tarjeta de cada uno de los grupos y les pediremos a los niños que construyan una historia en la que aparezcan todos los elementos que hemos extraído y que suceda en el momento en el que nos indica la tarjeta referida al tiempo.

7) Objetos locos

Se propone un objeto y luego un adjetivo que no corresponde a las cualidades propias de dicho objeto. Por ejemplo, les decimos coche y proponemos el adjetivo parlanchín. A partir de ahí, proponemos que construyan su propia historia.

8) Inventar historias

El objetivo es desarrollar una historia, a partir de un título dado. Les proponemos un título (por ejemplo: "El ratón curioso"), y los alumnos tienen que ir desarrollando la historia. Podemos hacerlo por turnos, para que cada uno aporte su idea, y ver al final cómo queda la historia (¿rara?, ¿real?, ¿disparatada?, ¿adecuada al título?, etc.).