

CUENTOPÍA

LA FANTASÍA LA CREAS TÚ

diseño|uc



ANTONIA MANUELA ORREGO REQUENA
PROFESOR GUÍA: JOSÉ NEIRA | JULIO 2016

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñadora.

CUENTOPIA

LA FANTASÍA LA CREAS TÚ



ANTONIA MANUELA ORREGO REQUENA
PROFESOR GUÍA: JOSÉ NEIRA | JULIO 2016

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñadora.

A mis primas por sus eternos consejos, a mi mamá por su amor y su ayuda incondicional, a mi tía vic por ayudarme durante todos estos años, a Pancho por su compañía, contención y por siempre creer en mí, a mis amigas por los necesarios momentos de distracción, y a José, por su guía y apoyo desde el principio.

“Los cuentos de hadas son más que reales, no porque nos digan que los dragones existen, sino porque nos dicen que los dragones pueden ser derrotados”

GILBERT K. CHESTERTON

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	12	4. PROYECTO	
Motivaciones personales	13	4.1 Oportunidad de diseño	61
2. LOS CUENTOS DE HADAS		4.2 Formulación	62
2.1 Definición y origen		4.3 Usuario/contexto	63
Historia	16	4.4 Referentes/Antecedentes	68
Estructura / Componentes	20	5. PROCESO DE DISEÑO	
El lenguaje de los cuentos	25	5.1 Reuniones con diseñadores de juegos	76
Principales autores y títulos	29	5.2 Testeos dinámica de juego	80
2.2 Importancia del cuento en niños	31	5.3 Testeos ilustraciones	104
2.3 Cómo utilizar los cuentos		6. PROTOTIPO FINAL	
Cómo narrar	36	6.1 Desarrollo marca	108
Qué narrar	39	6.2 Componentes del juego	
A quién narrar	40	Packaging	112
2.4 La narración y los padres		Instructivo	114
Narración de cuentos ayer y hoy	43	Cartas	118
Rol de padres	44	6.3 Difusión y proyecciones	108
3. EL JUEGO		6.4 Modelo de negocios	122
3.1 Origen y definición	47	6.5 Pasos a seguir	123
3.2 Clasificación	49	7. CONCLUSIONES	125
3.3 Importancia del juego en niños	55	8. BIBLIOGRAFÍA	127
3.4 La necesidad de jugar con los niños	57	9. ANEXOS	131
3.5 El juego y los cuentos	58		

The background of the slide is a light blue color with a repeating pattern of a crown and the profile of a woman's face, rendered in a slightly darker blue. The pattern is arranged in a grid-like fashion, with the crown and face appearing to be part of a larger, stylized emblem.

1.

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La narración oral, desde los principios de nuestra historia, ha tenido un rol principalmente social, pero sobre todo espiritual. Los relatos nos permitían, sin necesitar la escritura, hacer comunidad, mantener tradiciones ancestrales, esparcir la historia de cada comunidad y ejercitar la memoria de los pueblos. Además, nos permitían potenciar nuestra capacidad creativa e imaginativa, junto con incentivar las relaciones espirituales del individuo con sus pares y su entorno. Una ventaja de la narración oral es que nos hace caer en cuenta de que la literatura no se basa necesariamente en la tradición escrita sino que, sienta sus bases en una práctica que naturalmente realizamos día a día; cuando contamos nuestras experiencias, cuando compartimos conocimiento, cuando escuchamos canciones o cuando ponemos atención a una conversación. Es casi imposible corroborar el origen de la narración oral, ya que es una práctica totalmente intrínseca del ser humano, por lo que seguirle la pista, nos obliga a transportarnos a épocas completamente olvidadas y remotas.

Sin embargo existen ciertas teorías que han logrado ubicar la narración oral en épocas específicas de nuestra historia, donde el tema central que se repite constantemente en los relatos, es, tal como lo conocemos hoy, el cuento de hadas.

En los siglos XVII Y XVIII, una fuerte insatisfacción frente a la enseñanza cristiana y las aspiraciones a contar con una sabiduría más ligada a la vitalidad, al instinto y al conocimiento del ser, dan el punto de partida para que diferentes autores – entre ellos Charles Perrault y luego Jacob y Wilhelm Grimm – reunieran los diferentes cuentos folclóricos y los transformaran en lo que hoy conocemos como los cuentos de hadas populares (La caperucita roja, La bella durmiente, Rapunzel, etc). Es de toda esta historia y tradición, de donde nace la teoría de que el cuento de hadas, no sólo es un relato con un fin recreativo, si no que posibilita la transformación y el crecimiento interior del hombre.

Hasta los siglos XVII y XVIII, los cuentos de hadas eran contados – y lo son todavía en algunos lugares aislados de civilización primitiva – tanto a los adultos como a los niños. En Europa, entre las poblaciones agrícolas, constituían la principal forma de distracción invernal. El relato de los cuentos de hadas se convirtió, de este modo, en una ocupación espiritual esencial (Von Franz, 1993, pág. 11)

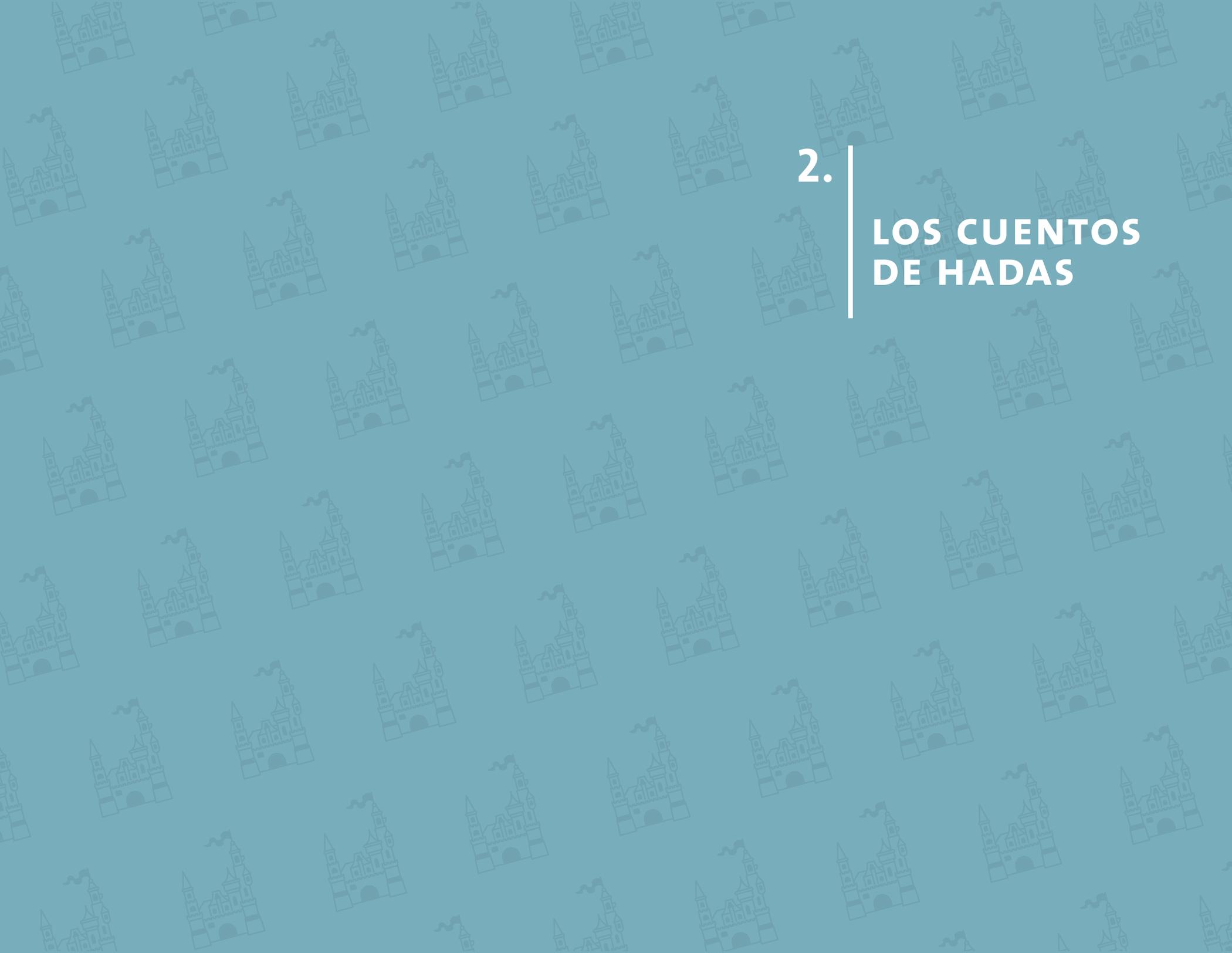
MOTIVACIONES PERSONALES

A pesar del importante carácter histórico que tienen los cuentos, y de las muchas teorías – Algunas ligadas a la educación, otras ligadas al psicoanálisis o la simbología – la narración de cuentos ya no se practica como antes. A la luz de los importantes cambios de la sociedad, la fuerte presencia de la tecnología y los medios de comunicación y de las nuevas formas de hacer cultura, hay tradiciones que se pierden: el relato de cuentos es una de ellas.

Este proyecto busca resaltar la importancia que tiene mantener la tradición de narrar cuentos de hadas a los niños, informar a los padres acerca de los beneficios que éstos pueden lograr en su desarrollo, e incentivarlos a practicar la narración en los hogares.

Uno de los recuerdos más vívidos que tengo de mi infancia es cuando mi mamá me contaba cuentos. Después de escucharlos, miraba hacia el cerro y me preguntaba si al otro lado existía ese mundo lleno de duendes, princesas y guerreros. Si entraba en un bosque, veía casas de hadas entre la corteza de los árboles y podía jurar que estaban escondidas y en silencio, esperando a que me fuera para poder salir a volar entre las ramas y las hojas. Cuando fui creciendo, no perdí esta pasión por la lectura, la fantasía y la capacidad de imaginar; tal vez porque crecí en un lugar rodeado de naturaleza, donde en los primeros 10 años de mi vida el juego, la lectura y la interacción reemplazaron la televisión y otras cosas ligadas a la tecnología. Más tarde comencé a ver este mundo mágico desde distintas perspectivas, y con el tiempo – investigando, leyendo y discutiendo – me di cuenta, de que es un tema del que se ha escrito y estudiado muchísimo y que ha despertado el interés de varios intelectuales a través de la historia. J.R.R Tolkien – Uno de mis autores favoritos – dice: “Fantasy remains

a human right” (“La fantasía sigue siendo un derecho humano”); idea que comparto profundamente. Creo que la fantasía es parte de las vidas de todos; la capacidad de imaginar y desarrollar imágenes en nuestra mente es algo natural en nosotros como humanos y esto, es algo esencial en la narración de cuentos de hadas: el relato de un mundo lejano pero que, por algún motivo, nos identifica, nos habla de quienes somos y de por qué estamos aquí, nos ayuda a desarrollar nuestro espacio interior y a comprender el lugar en el que vivimos, a través de símbolos e imágenes que creamos nosotros mismos, y que por lo tanto, se quedan en nuestra memoria y nuestro corazón por el resto de nuestra vida.

The background of the entire page is a repeating pattern of stylized, light blue line-art castles. Each castle has multiple towers with conical roofs and a central arched entrance. The pattern is consistent across the entire surface.

2.

**LOS CUENTOS
DE HADAS**

LOS CUENTOS DE HADAS

DEFINICIÓN Y ORIGEN

HISTORIA

Cuando hablamos de cuentos de hadas tradicionales, se nos vienen a la cabeza títulos como “La caperucita roja”, “Hänsel y Gretel” o “La Bella durmiente”, y en autores como Charles Perrault y los hermanos Grimm. Seguir el rastro de estas novelas y sus publicaciones no es difícil; lo que sí es difícil es encontrar el verdadero origen de los cuentos de hadas y cómo éstos llegaron a ser los cuentos que conocemos hoy. Algunos autores afirman que los cuentos de hadas son la herencia de una época donde la magia y los mitos dominaban el destino del hombre; en términos más académicos, se asocian principalmente a relatos folclóricos traspasados de generación en generación.

En ciertos escritos de Platón, se lee que las ancianas relataban historias simbólicas a los niños – Ya en esa época se asociaba los cuentos de hadas a la educación de los niños – luego, a finales de la antigüedad clásica, Apuleyo – filósofo y escritor del siglo II d.C – crea un cuento titulado “Amor y psique” que desarrolló con el mismo modelo de los

cuentos que podemos encontrar hoy en diferentes países. Se deduce entonces que los cuentos, existen casi sin cambios desde hace por lo menos 2000 años. Pero se han encontrado documentos incluso más antiguos que podrían considerarse como los iniciadores de los cuentos de hadas; algunos se han encontrado en papiros egipcios donde dentro de los más conocidos se encuentra “El cuento de los dos hermanos” – Anubis y Bata – que también presenta similitudes en términos de estructura, con los cuentos que leemos hasta hoy. (Von Franz, 1993) Tenemos entonces una tradición de cuentos que se remonta a 3000 años; pero más sorprendente que el tiempo, es que los temas de base que se tratan en los cuentos, prácticamente no han cambiado. Es más, existe una teoría basada en las postulaciones del padre Wilhelm Schmidt – lingüista, etnólogo y antropólogo austriaco – que afirma que algunos de los principales temas de los cuentos de hadas se remontan hasta 25.000 años a.C, prácticamente sin ser alterados. En Europa, hasta los siglos XVII y XVIII, los cuentos de

*Si bien previamente habían existido otras publicaciones como «Contes des Fées», de Madame d'Aulnoy, o «Los cuentos de Canterbury» de Chaucer; «Los cuentos de los hermanos Grimm» fue la primera recopilación de relatos folclóricos orales en varios volúmenes.

hadas se contaban a adultos y a niños, y llegaron a convertirse en una ocupación espiritual esencial. En el siglo XVII nace un interés científico por este tema, debido a una fuerte reacción ligada a un neopaganismo que comenzó a manifestarse en esa época. Debido a la insatisfacción que existía hacia la enseñanza cristiana y la incesante búsqueda de una sabiduría más vital y ligada al conocimiento del hombre, nace la motivación de recopilar estos relatos folclóricos, y expandirlos a través de publicaciones escritas que perduraran y no se olvidaran con el tiempo. (Von Franz, 1993) Es así como los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm publican los “Cuentos de los hermanos Grimm”, la primera colección de cuentos que alcanzó un enorme éxito*. Esta publicación desencadenó un fenómeno fascinante: en cada país se comenzaron a recopilar los cuentos de cada lugar, y sorprendió la constante repetición de temas. El mismo tema aparecía una y otra vez en las recopilaciones francesas, rusas o italianas, resurgiendo así, la teoría de que los cuentos son una herramienta de

búsqueda de una “antigua sabiduría” o “fe”. Los temas que más se repetían en los relatos son los que se referían al descenso del alma al mundo, sus experiencias en la vida, la iniciación y la búsqueda de la unidad y las pruebas y tribulaciones que la acompañarían en su recorrido por la tierra. El tema más frecuente y quizás el más conocido es el del paraíso perdido y recuperado; un ejemplo clásico es Cenicienta (pasar de ser feliz con su padre en su casa, pasa a ser esclava de los mandados de su madrastra y hermanastras). Este tema se encuentra en la mayoría de los cuentos de hadas como una desgracia inicial que, con el tiempo, concluye en un desenlace feliz. Otros temas recurrentes giraban en torno al tabú, como decir algo prohibido, por ejemplo Barba Azul; otros estaban ligados al poder de una palabra, como Rumpelstiltskin; y así se repetían cientos de elementos, en cientos de cuentos, provenientes de cientos de países diferentes.

Toda la mitología, ya sea del pueblo o de los eruditos, preserva la iconografía de la aventura espiritual que los hombres han venido siguiendo repetidamente durante milenios y que, donde quiera que ocurra, revela características tan constantes que las mitologías del mundo se asemejan unas a otras, como dialectos de una misma lengua (Cooper, 2004, pág. 184)

Después de este fenómeno de recopilar cuentos folclóricos y publicarlos, fueron surgiendo diferentes teorías que buscaban explicar por qué los mismos temas eran recurrentes en los relatos de diferentes países. Paralelo a los hermanos Grimm, surgió la Escuela Simbólica representada por Chr. C. Heine, F. Creuser y J. Gorres, la cual se basaba en la idea de que “los mitos expresaban simbólicamente realidades filosóficas y pensamientos metafísicos y contenían una enseñanza mística de algunas de las más profundas verdades concernientes a Dios y al mundo” Más adelante, surgió el interés por descubrir cuál era exactamente el país de origen de los cuentos de hadas y cuándo habían comenzado a emigrar a otros lugares, se propusieron muchas teorías, entre ellas, la teoría de Théodor Benfey – filólogo alemán – que planteaba que todos los temas presentes en los relatos provenían de la India, de donde pasaron a Europa. Por otro lado existió la teoría de Alfred Jensen, Hugo Winckler y Eduard Stucken – historiadores, escritores y arqueólogos – que

sostuvieron que los temas tenían un origen babilónico y que se habían extendido por Asia menor en primer lugar y después por Europa. Todas estas teorías desembocaron en la creación de un centro de estudios folclóricos llamado la Escuela Finlandesa, representada en sus primeros años por Kaarle Krohn y Antti Aarne – folcloristas fineses – (Von Franz, 1993) que convinieron en que no se podía determinar el origen de los cuentos de hadas en una sola cultura, planteando que los temas de los cuentos podían provenir de diferentes orígenes culturales. Ya más adelante, en el siglo XIX se continúan desarrollando teorías para explicar estos fenómenos, dentro de las cuales podemos mencionar la teoría de Ludwig Laistner que plantea que los temas principales de los cuentos de hadas y folclóricos derivan de los sueños; esto apoyado por la teoría de Karl von der Steinen – médico alemán, etnólogo y explorador – que intentó probar que la mayor parte de las creencias mágicas y sobrenaturales de culturas primitivas derivaban de experiencias oníricas. Por otro lado,

Adolf Bastian formuló una teoría que hablaba de que los temas mitológicos fundamentales serían los “pensamientos elementales de la humanidad” – pensamientos innatos de cada individuo – Denominando a los cuentos Volkergedanken (Pensamientos de los pueblos). (Von Franz, 1993) Estas teorías reflejan fielmente las dos posturas de las cuales muchos intelectuales se basan a la hora de estudiar los cuentos de hadas; por un lado, encontramos la estructura freudiana, en la cual destacan autores como Bruno Bettelheim, la cual pretende analizar los cuentos desde la persona y lo que los cuentos provocan a nivel psicológico en ésta; y por otro lado encontramos la estructura junguiana, en la cual destacan autores como Hedwig von Bait, que busca permitir que el cuento hable por sí mismo, es decir, tomar la idea de que el cuento es un misterio vivido por el ser humano, que intenta comunicarlo lo mejor que puede. A partir de esto, se analizan las imágenes, su contexto y sus distintos lazos para poder extraer su sentido específico y su lógica interna. Muchísimas teorías y perspectivas viven alrededor

de los cuentos, y hasta el día de hoy éstos siguen siendo un misterio que se sigue intentando resolver. Reproducidos y adaptados miles de veces y en miles de lugares a través de la historia, y a pesar de enfrentar profundos cambios culturales y de comportamiento de esta nueva era de la tecnología, los cuentos y relatos inevitablemente continúan viviendo en el inconsciente colectivo de nuestra sociedad, y han podido ser “rescatados” y “cultivados” por varias doctrinas, instituciones y sociedades.

ESTRUCTURA Y COMPONENTES

La definición de un cuento de hadas -qué es o qué debiera ser- no depende, pues, de ninguna definición ni de ningún relato histórico de elfos o de hadas, sino de la naturaleza de la Fantasía. No intentaré definir tal cosa, ni describirla por vía directa. No hay forma de hacerlo. La Fantasía no puede quedar atrapada en una red de palabras; porque una de sus cualidades es la de ser indescriptible, aunque no imperceptible. Consta de muchos elementos diferentes, pero el análisis no lleva necesariamente a descubrir el secreto del conjunto. Confío, sin embargo, que lo que después he de decir sobre los otros interrogantes suministrará algunos atisbos de la visión imperfecta que yo tengo de la Fantasía. Por ahora, sólo diré que un cuento de hadas es aquel que alude o hace uso de la Fantasía, cualquiera que sea su finalidad primera: la sátira, la aventura, la enseñanza moral, la ilusión. (Tolkien, 1947, pág. 2,3)

Si quisiéramos definir lo que es un cuento de hadas, y fuéramos a buscar la definición,

por ejemplo, a la real academia española, no encontraríamos una relación entre “cuento” y “hada”. En el Oxford English Dictionary, cuento de hadas presenta una primera cita del año 1750, y se constata que su definición básica es: a) un cuento sobre hadas o, de forma más general, una leyenda fantástica; b) un relato irreal e increíble, y c) una falsedad. Ninguna de estas definiciones logra aproximarse a lo que significa este tipo de relato. Teniendo clara la complejidad que implica intentar definir los cuentos de hadas, y su núcleo, la Fantasía, podemos intentar definirlos y analizarlos según sus elementos y características en común, tal como lo comenzaron a hacer desde la publicación de los hermanos Grimm y cuando cayeron en cuenta de las repeticiones temáticas existentes en relatos de diferentes lugares geográficos. Antes de analizar las principales características de los cuentos, es necesario mencionar que existe una división entre los cuentos de hadas tradicionales y los cuentos de hadas “modernos”.

Los cuentos de hadas modernos, son cuentos que han sido creados hace tan sólo unos años, y que si bien tratan contenidos de fantasía como hadas, animales que hablan y princesas, no tienen la estructura clásica de los cuentos tradicionales, que se definen como relatos que provienen de una tradición y origen muy remotos de nuestra historia, y que como ya se mencionó, presentan una estructura con temas y características que se repiten una y otra vez.

Hay ciertamente características comunes en los cuentos de hadas, dentro de las cuales podemos destacar algunas como la atemporalidad (Érase una vez) la presencia de personajes arquetípicos* (Dragones, hadas, duendes, princesas, magos) la numerología (Tres hermanas, trece hadas, siete enanos) la dualidad (Hadas buenas y hadas malas, bien y mal, hermanas bellas y hermanas feas) la superación de un obstáculo (Blanca Nieves debe atravesar el bosque oscuro para encontrar refugio en el hogar de los enanos) la transformación o metamorfosis (La rana se convierte en príncipe, la

“Los arquetipos son imágenes simbólicas que inconscientemente entendemos”

CARL JUNG

calabaza se convierte en carruaje) y el desenlace siempre positivo (Vivieron felices por siempre)

En términos más académicos, Vladimir Propp, un formalista ruso** y folclorista, se dedicó a investigar el origen de las similitudes encontradas en las diferentes publicaciones de relatos folclóricos (o cuentos de hadas). Para esto publicó dos libros: “Las raíces históricas del cuento” y “Morfología de los cuentos de hadas”; en este último realiza un minucioso análisis de la estructura que se repite una y otra vez en relatos de diferentes períodos históricos y regiones del mundo. En su investigación, Propp plantea 31 funciones que se relacionan con las acciones que comúnmente encontramos en los relatos orales. (Propp, 2000) Primero establece tres principios básicos:

1. Los elementos constantes y estables del cuento, son las funciones de los personajes, independiente de quien las ejecute o de cómo las ejecute
 2. El número de funciones (o acciones) que se suceden en el cuento, es limitado.
 3. La sucesión de funciones es siempre idéntica
- Luego plantea que existen 31 funciones que se desarrollan dentro del cuento, y que además, se pueden enmarcar en el esquema básico de la estructura narrativa tradicional:
- I) Planteamiento (1-6) II) Desarrollo (7-18) III) Desenlace (19-31)

*El arquetipo es un término introducido en psicología por Carl Gustav Jung, que designa las imágenes innatas y comunes a todos los individuos que se transmiten de generación en generación. Para Jung, los arquetipos son unidades de conocimiento intuitivo que existen en el ‘inconsciente colectivo’ (común a todos los seres humanos), que se transmiten por los cuentos, leyendas o mitos y se manifiestan en los sueños, en las creaciones artísticas y en todas las producciones de carácter imaginativo del individuo.

**El formalismo ruso es un movimiento de crítica literaria vinculado a las vanguardias. Los formalistas rusos, que surgen entre 1915-1930, buscaron crear una “ciencia” de la literatura y aplicaron la lingüística al estudio literario con este fin.





Además de postular estas 31 funciones de los cuentos, Vladimir Propp concluyó que los personajes tenían siete “esferas de acción”. Es decir, todos los individuos que son parte de un cuento terminan realizando una función que puede enmarcarse dentro de siete esferas:

1. **El villano o agresor:** comete las fechorías, lucha contra el héroe y lo persigue
2. **El donante (Amigo u hostil):** pone a prueba al héroe para darle – o no – objetos mágicos o información para ayudarlo en su misión.
3. **El auxiliar:** el objeto mágico o persona que ayuda al protagonista a realizar su tarea.
4. **La princesa y su padre:** la princesa puede ser la que necesita ser rescatada o también la recompensa que el rey promete al héroe. El padre suele actuar de mandatario que pone en marcha la acción, al principio de la historia.
5. **El mandatario:** el personaje que le pide al héroe que resuelva el mal que el villano ha causado.
6. **El héroe buscador, o el héroe víctima:** es el protagonista de la historia. El héroe buscador es el

que tras enterarse de la desgracia, acude en socorro de la víctima con el fin de ayudarla o rescatarla. El héroe víctima es el que sufre por sí mismo las fechorías del villano.

7. **El falso-héroe:** pretende engañar y obtener recompensas, haciéndose pasar por el auténtico héroe. Generalmente es descubierto.

Un solo personaje puede ocupar varias esferas de acción. Por ejemplo: el padre es mandatario pero se puede convertir, además, en donante si le entrega un objeto mágico al héroe. También es posible que en una sola esfera de acción existan varios personajes. Por ejemplo, puede que haya varios villanos. (Propp, 2000)

EL LENGUAJE DE LOS CUENTOS

El cuento tiene su propio lenguaje. La metáfora, como recurso literario, nos puede ayudar a comprenderlo. Una metáfora se define como “trasladar el sentido de algo en otro sentido figurado en virtud de una comprensión tácita” y hablar en sentido figurado es captar de manera intuitiva la dimensión simbólica de las cosas. Ésta dimensión la podemos entender desde dos puntos de vista; el punto de vista literal, que se basa en lo consciente, y el punto de vista inconsciente, que activa algo más profundo sin tomar conciencia de ello. Una imagen es simbólica cuando implica algo más que su significado obvio e inmediato. Tiene un sentido más amplio, que nunca es definido por completo. Es difícil pretender explicarlo, y cuando la mente trata de explorar el sentido del símbolo, encuentra ideas que se escapan de la razón. Existen símbolos que son entendidos de acuerdo a la cultura en la que se encuentran, pero hay otros símbolos que significan lo mismo para toda la humanidad. Estos símbolos se denominan

arquetipos. Jung plantea que la conciencia humana es unitaria y aunque venimos de distintos ambientes culturales y religiosos, compartimos una conciencia común. Somos una sola familia desde el punto de vista de nuestro interior (Jung, 1964) Para Jung la principal función del símbolo es describir los arquetipos y plantea que las imágenes en los cuentos, al igual que en los sueños, actúan en nuestro inconsciente.

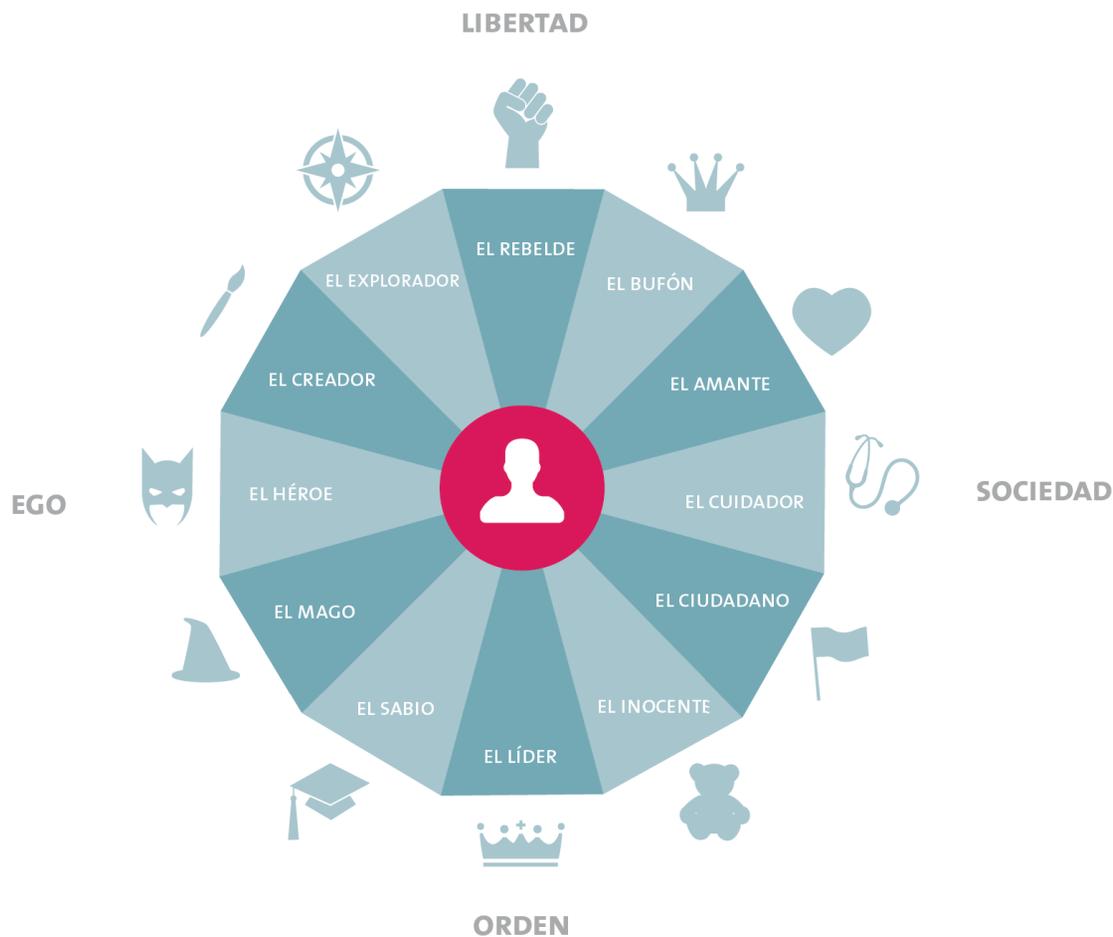
Cada persona guarda en sí mismo al “anciano sabio”, en su sabiduría propia y natural. Al “rey”, reflejado en las normas que dicta su entorno. A la “bruja”, en las dificultades dolorosas de la vida. A la “niña inocente”, en la capacidad que tiene de asombro. Al “lobo”, en su voracidad egoísta. El “príncipe que se esfuerza por recuperar a la princesa y casarse con ella” puede, para los ojos de algunos ser una mentira, y de otros ser una realidad de amor de pareja; desde lo simbólico es una metáfora que representa el espíritu y el alma

Hablan de los fuertes impulsos internos de un modo que el niño puede comprender inconscientemente y – sin quitar importancia a las graves luchas internas que comporta el crecimiento – ofrecen ejemplos de soluciones, temporales y permanentes, a las dificultades apremiantes. (Bettelheim, 1975, pág.9)

que se encuentran y se convierten nuevamente en una unidad. Perderse en un bosque puede significar una revisión interior profunda para poder llegar a un objetivo. Cuando vemos el cuento estamos, entonces, frente a la integración de todos nuestros aspectos.

Existen ciertos “códigos” o elementos en los cuentos, que suelen repetirse en la mayoría de los relatos y adquieren un carácter “universal”. Estos códigos contribuyen a internarnos en la atmósfera de los cuentos; también son capaces de entregarnos las bases para comprender la relación que tienen los cuentos con nuestro interior, y con nuestro desarrollo como personas en este mundo. Son códigos que reconocemos fácilmente ya que hablan de procesos que todos los seres humanos debemos vivir durante nuestra vida, por lo que funcionan bastante bien si queremos comenzar a entender la verdadera importancia de los cuentos y a entrar en su interior por primera vez.

Diagrama basado en las teorías de Jung, que explica ciertos arquetipos básicos de nuestra personalidad



1. SUPERAR OBSTÁCULOS:

Los cuentos nos hablan de que en la vida siempre existirán dificultades y que debemos tener la capacidad de enfrentarlas. La lucha contra los inconvenientes de la vida es inevitable, es una parte intrínseca de la existencia humana; pero si uno no huye, sino que se enfrenta a obstáculos inesperados y a menudo injustos, puede llegar a dominar todos los obstáculos alzándose, eventualmente, victorioso. (Bettelheim, 1994)

2. LA EQUIVOCACIÓN:

En los cuentos es bastante común que el personaje principal, o el héroe, cometa equivocaciones, haga algo que sabe que no debe hacer, se escape de su casa, etc. Los cuentos están llenos de prohibiciones que comúnmente son violadas por los héroes de las historias. El héroe o heroína debe sufrir las consecuencias de ese error, pero no lo termina venciendo. En este sentido el cuento nos habla de que equivocarse es natural, que no seremos condenados si nos equivocamos, pero que debemos aprender de nuestros errores

para salir adelante. En el cuento de la Caperucita, la niña sabe que no debe hacerle caso a extraños, y lo hace igual, y luego debe enfrentar la consecuencia de eso que es que el lobo devoró a su abuelita; así debe enfrentar el error y matar al lobo para poder salir airosa de la situación.

3. LA TRANSFORMACIÓN:

La transformación en los cuentos también es algo común. Generalmente la podemos ver retratada en humanos atrapados en cuerpos de animales o en animales u objetos que se transforman en otros elementos. El ejemplo del príncipe atrapado en el cuerpo de un sapo podría ser el más conocido, en este caso, el sapo debe lograr que la princesa lo bese para volver a su forma humana. Los cuentos aquí nos hablan de que somos seres cambiantes; podemos cambiar para bien, y podemos cambiar para mal. El cambio se ve como consecuencia y a la vez como recompensa.

4. EL VIAJE:

Siempre, en algún momento de un cuento, el

héroe o la heroína emprenden un viaje, o se van de su casa en busca de algo. En este viaje el personaje se enfrenta a obstáculos y también recibe ayuda. Siempre después del viaje el personaje cambia en algún aspecto. El viaje habla del paso del tiempo en la vida; de que en la vida debemos emprender muchos viajes que nos presentarán dificultades, en los que conoceremos personas nuevas, en los que cambiaremos, pero por sobre todo, nos conoceremos a nosotros mismos. La esencia del viaje representa la idea de que para conocer nuestro interior, debemos vivir esos viajes.

5. EL BIEN Y EL MAL:

El bien y el mal en los cuentos se presentan de forma totalmente omnipresente. Tanto el bien como el mal cobran vida en los personajes del cuento y las acciones que estos realizan, del mismo modo que el bien y el mal se encuentran en la vida real. En los cuentos de hadas el malo siempre pierde. A pesar de que esto puede parecer una exageración en la realidad, el hecho de que siempre venza la virtud y la bondad provoca que

el niño perciba mucho más atractivo al héroe, que se identifica con él en todas sus batallas. Además habla de que por el camino del mal, difícilmente se consigue un objetivo, lo que impulsa al niño a optar por el camino del bien.

6. LA MANO QUE AYUDA:

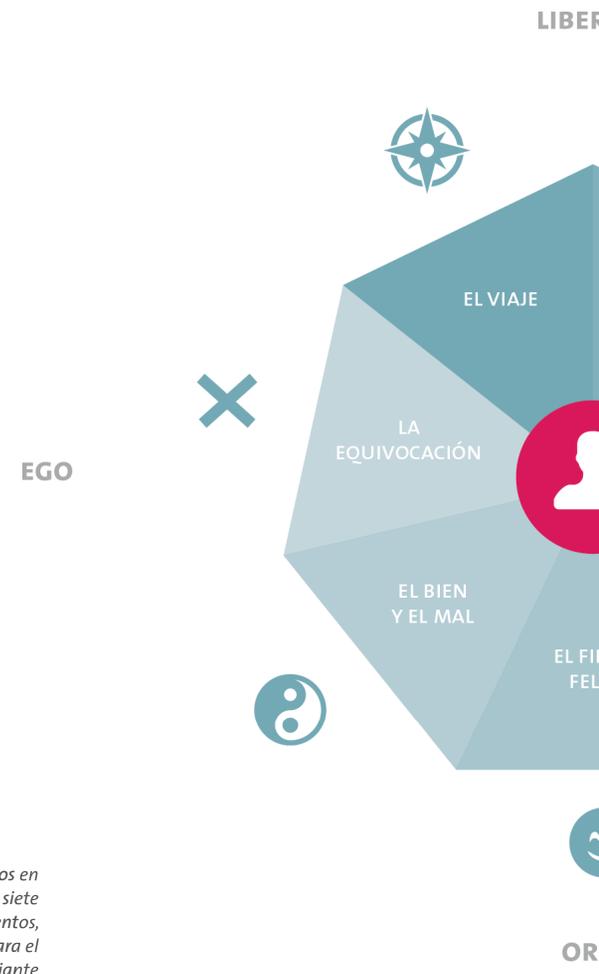
En los cuentos siempre existe un momento en el que el héroe o heroína, cuando atraviesa un camino difícil, recibe la ayuda de otro personaje (Propp los definió como donantes) que generalmente le entrega un objeto mágico, o un poder que lo ayuda a alcanzar su objetivo. En esto se ve reflejado el hecho de que no estamos solos luchando contra las dificultades de la vida, sino que existen personas a nuestro alrededor, que son capaces de apoyarnos y a salir adelante.

7. EL FINAL FELIZ:

Es muy importante en los cuentos que siempre exista un final feliz, ya que la polarización domina la mente del niño en la primera infancia y también está presente en los cuentos. Una

persona es buena o es mala, pero nunca ambas cosas a la vez. Un hermano es tonto y el otro listo. Una hermana es honrada y trabajadora, y las otras son malvadas y perezosas. (Bettelheim, 1994) Al presentarle al niño caracteres opuestos, y no ambigüedades, se le ayuda a comprender más fácilmente sus diferencias. Si los cuentos no tuvieran un final exageradamente feliz siempre, todos los elementos que describimos anteriormente dejarían de tener sentido para el niño, y levantarían más confusiones que certezas. Además, el final feliz representa la recompensa que hay después de luchar contra los obstáculos, aprender de las equivocaciones, enfrentar al mal, madurar y aceptar la ayuda de otros.

Basado en diagrama de arquetipos en la personalidad, se despliegan los siete códigos más recurrentes en los cuentos, los más fáciles de identificar para el narrador principiante



RTAD



PRINCIPALES AUTORES Y TÍTULOS

Cuando nos referimos a cuentos de hadas tradicionales, recordamos varios autores y títulos que podrían considerarse como los iniciadores del género en términos formales y prácticos (Aquellos que primero recopilaron, adaptaron y publicaron ciertos relatos folclóricos típicos de cada país o región) Dentro de estos autores destacan Charles Perrault, con uno de sus cuentos más conocidos, La Caperucita Roja; Hans Christian Andersen, con La sirenita o El patito Feo, o Los hermanos Grimm, con Hänsel y Gretel o Cenicienta. En esta ocasión, describiremos y profundizaremos en los autores que destacan por ser precursores en las tareas de recopilar y publicar relatos folclóricos, así como también los que registran una mayor cantidad de recopilaciones. En este grupo se encuentran los Cuentos de los hermanos Grimm, y los Cuentos populares rusos de Aleksandr N. Afanásiev.

Cuentos de los hermanos grimm:

Jacob Grimm y Wilhelm Grimm fueron dos filólogos y folcloristas alemanes, que se dedicaron

a compilar y transcribir cuentos tradicionales orales. Destacaron por su criterio – novedoso en la época – de respetar al máximo la estructura y esencia de los cuentos tradicionales, en lugar de someterlos a reelaboraciones literarias.

Su primera publicación se denominó “*Los Cuentos infantiles y del hogar*” y fue publicada entre 1812 y 1822, en tres volúmenes. Una colección de poemas y canciones populares – “*El cuerno maravilloso del niño*” de Archim von Arnim y Clemens Brentano – inspiró a los hermanos Grimm a dar con la idea de publicar una colección de cuentos populares.

Su principal propósito era generar un material que recogiese de la boca del pueblo, lo poco que se había mantenido de la gran producción medieval germánica y que constituía la tradicional nacional.

Sus principales fuentes fueron las respuestas que obtenían de la gente sencilla del pueblo, además de sus propios recuerdos de infancia y los de sus cercanos. Al transcribir estos cuentos se preocuparon de conservar fielmente no sólo su trama, sino también el tono y las expresiones que las personas del pueblo utilizaban al relatarlos.

Si bien en algunos casos tuvieron que intervenir para aclarar elementos ambiguos o confusos, se respetó al máximo la espontánea sencillez de la narración y su estilo oral, transformándose en pioneros de muchos métodos etnográficos modernos. (Grimm, 1857) Dentro de los principales títulos que destacan de sus obras están Blancanieves, La Cenicienta, Barba Azul, Hänsel y Gretel, La Bella Durmiente, Elsa la lista, La fuente de las hadas, Juan sin miedo y Pulgarcito.

Cuentos populares rusos:

Aleksandr Nikoláyevich Afanásiev fue un abogado ruso que siempre se inclinó por la literatura, la historia y la etnografía y que se consagró como uno de los estudiosos más destacados del siglo XIX en los campos del folclor y la literatura popular. Fue el mayor de los folcloristas rusos de la época, y el primero que editó volúmenes de cuentos de la tradición eslava que se habían perdido a lo largo de los siglos. Su obra maestra “*Cuentos populares rusos*” (1855 - 1863), es una gran recopilación publicada en ocho volúmenes,

en la que compiló 680 cuentos tradicionales y fábulas procedentes de la narrativa popular. Afanásiev tuvo que realizar un arduo trabajo de recopilación, ya que los cuentos eslavos, al igual que los celtas irlandeses, no se dejaron por escrito, y eran exclusivamente de tradición oral. Dentro de los cuentos publicados por Afanásiev destacan: *La rana zarevna, Basilisa la hermosa, Marya Morevna y la muerte de Koshchei el inmortal, El zarevich Iván, el pájaro de fuego y el lobo gris, La zarevna Belleza Inextinguible, Morozko, el Rey del Frío, La bruja Baba Yaga y la huérfana, El soldado y la muerte, El pescador y el pez de oro, El arpa mágica, El demonio, El Tesoro, Ivan el Tonto (1), Ivan el Tonto (2), El genio de la estepa, La alforja encantada, Marco el Rico y Basilio el Desgraciado.*

LA IMPORTANCIA DEL CUENTO EN NIÑOS

Una característica primordial de los cuentos, es que son recreaciones de imágenes a través de las palabras. En este sentido, los niños son extremadamente sensibles a los cuentos, ya que viven en un mundo y una etapa de desarrollo en la que las imágenes tienen una especial influencia en ellos. Durante las primeras etapas de desarrollo, el niño aún no comprende lo que es el pensamiento abstracto*. Su manera de acercarse al mundo es a través de la formación de imágenes; estas imágenes las va incorporando gradualmente y de manera inconsciente y automática, quedando “inscritas” en su interior. Por ende, las abstracciones no influyen en sus procesos internos – ni deben influir ya que no las necesita en esta etapa de desarrollo – en cambio que genere imágenes propias, lo ayuda a conocer y comprender el mundo.

Por ejemplo, la primavera es para el niño en esta etapa una palabra abstracta que no tiene un significado real, en cambio la descripción de un paisaje de cielo azul y árboles en flor le permitirá generar una imagen que tendrá mucho más

sentido. Es por esto que la imaginación es clave en esta etapa del desarrollo del niño.

Jean Piaget, reconocido por sus importantes aportes en la epistemología genética, investigó el pensamiento en la niñez temprana y lo denominó la etapa pre-operacional. Piaget postuló que esta etapa contiene múltiples cambios importantes, no sólo por la capacidad de adquirir habilidades nuevas sino por la ausencia de habilidades, por sobre todo.

Es por esto que se le llama etapa pre-operacional, haciendo énfasis en que es la etapa previa a la etapa en la que el niño es capaz de utilizar la lógica. En esta fase, los niños utilizan el pensamiento simbólico, que se comienza a utilizar cuando el niño empieza a dar sus primeros pasos y se ve enfrentado a problemas que resuelve generando ideas y mapas mentales que se limitan a cosas que sólo están presentes físicamente. (Claus & Hiebsch, 1966)

El alma del ser humano tiene una inextinguible necesidad de que la sustancia dentro de los cuentos de hadas fluya a través de sus venas, de la misma manera en que el cuerpo necesita de sustancias nutritivas fluyendo dentro de sí mismo.
(Steiner, 1913)

*El pensamiento abstracto, según el “Psychology Dictionary”, se define como la capacidad de captar lo esencial y las propiedades comunes, para mantener los diferentes aspectos de una situación en la mente y el cambio de uno a otro, para prever y planificar el futuro, para pensar simbólicamente y sacar conclusiones

Como se mencionó anteriormente, la reiteración de diferentes elementos presentes en los cuentos tradicionales, sugieren que estos albergan temáticas profundas de la vida espiritual y moral del ser humano, por ende, podemos decir que los cuentos contribuyen, en las primeras etapas de desarrollo del niño, a generar lo que en su vida adulta, dará sentido a su vida interior, moral y su existencia en este mundo.

La capacidad de comprender el mundo y nuestro interior, no surge repentinamente y totalmente desarrollada desde que nacemos; se va formando de a poco, progresivamente y para alcanzarla debemos, necesariamente, superar etapas sensoriales. Sólo en la edad adulta somos capaces de comprender de manera inteligente y consciente el sentido de nuestra experiencia en este mundo, ya que podemos basarnos en nuestra propia experiencia en él.

Lamentablemente demasiados padres pretenden que las mentes de sus hijos funcionen como las suyas, como si la comprensión madura del mundo y de nosotros mismos, no se formara

tan lentamente como nuestro cuerpo físico o nuestro intelecto. Comprender que la mente del niño percibe de otra manera, es extremadamente importante para comprender lo que generan los cuentos de hadas en los niños. Si un niño, durante sus primeras etapas de desarrollo, ve un árbol, corre hacia él y sube. Un adulto, en la misma situación, se cuestiona “¿Y si me caigo?”, “¿Y si no tengo la fuerza suficiente para subir?”, “¿Y si hago el ridículo?”.

Lo mismo pasa con los cuentos; cuando el niño escucha una historia, por ejemplo, la Cenicienta, no se detiene a pensar en que la descripción de la princesa pueda parecer machista o en la crudeza de las hermanastras al cortarse los dedos de los pies para que entren en la zapatilla de cristal – esos cuestionamientos, propios de los adultos, no existen en la mente del niño, a menos de que el propio adulto se los proporcione.

El niño en cambio, inconscientemente genera las imágenes simbólicas y arquetípicas presentes en el cuento, y las interpreta de acuerdo a su propia etapa de desarrollo.

Los cuentos de hadas son concebidos como una descripción objetiva que reflejan la realidad espiritual vital de ser humano, ya que, dan sentido de pertenencia, de identidad, nos guían en un determinado proceso de desarrollo, nos dicen cuáles son los valores de nuestra sociedad, los roles adscritos a cada género, cuál es nuestro origen y cuál debería ser nuestra meta. (Udo de Haes, 2010, pág.28)



Muchos padres están convencidos de que los niños deberían presenciar tan sólo la realidad consciente o las imágenes agradables y que colman sus deseos, es decir, deberían conocer únicamente el lado bueno de las cosas. (...) Las historias modernas que se escriben para los niños evitan, generalmente, estos problemas existenciales, aunque sean cruciales para todos nosotros. El niño necesita más que nadie que se le den sugerencias, en forma simbólica, de cómo debe tratar con dichas historias y avanzar sin peligro hacia la madurez. Las historias «seguras» no mencionan ni la muerte ni el envejecimiento, límites de nuestra existencia, ni el deseo de la vida eterna. Mientras que, por el contrario, los cuentos de hadas enfrentan debidamente al niño con los conflictos humanos básicos. (Bettelheim, 1994, pág. 11)

*Ilustración original de Ivan
Bibilin para cuento ruso.*

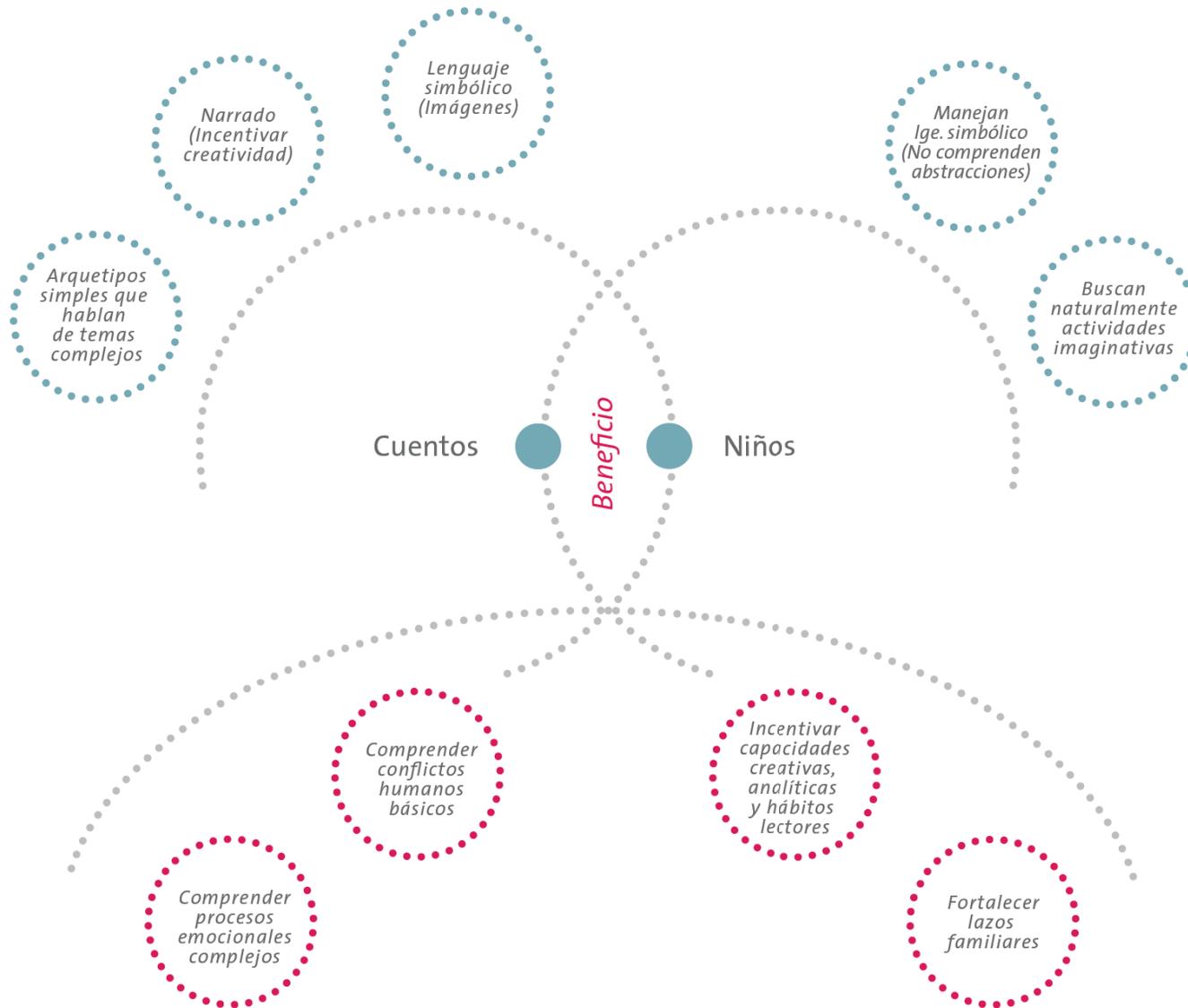
El placer y la intensa concentración que experimentan los niños cuando escuchan un cuento, no proviene sólo del significado moral y psicológico del mismo – aunque igual contribuye a ello – sino también de su riqueza literaria; el cuento en sí, es considerado una obra de arte, ya que es único en la forma en que está construido, y es la única obra de arte totalmente comprensible para el niño, cosa que ninguna otra forma de arte logra conseguir.

Como toda expresión artística, cada persona percibirá un significado distinto en este tipo de cuentos, e incluso la misma persona lo interpretará de varias formas en diferentes momentos de su vida. De la misma manera, el niño obtendrá un significado distinto de la misma historia según sus intereses y necesidades del momento. Si se le permite, va a recurrir al mismo relato cuando se sienta preparado para ampliar los antiguos significados o para reemplazarlos por otros nuevos. (Bettelheim, 1994)

A partir de esto, podemos decir que los niños externalizan sus procesos internos e inquietudes en el desarrollo de las historias, y las hacen

comprensibles ya que son representadas por un personaje y sus acciones, lo que les permite desahogarse, explorar, y descubrirse en una ambiente y contexto donde se sienten seguros. Es en este punto donde se recalca la mayor importancia de los cuentos de hadas, que más que enseñar el modo correcto de comportarse en este mundo, poseen un alto factor terapéutico ya que el niño encuentra sus propias soluciones mediante la contemplación de lo que la historia parece aludir sobre él mismo y sobre sus conflictos internos, en aquel momento de su vida.

Por otro lado, los beneficios de narrar cuentos no sólo se asocian a la comprensión de nuestro mundo interior y el que nos rodea, sino que también contribuyen a generar hábitos de lectura, a potenciar la capacidad de imaginar y sobre todo, desarrollar el pensamiento crítico y analítico en el largo plazo, ya que ejercitar la creación de imágenes propias – imaginación – ayuda al niño a desarrollar diferentes capacidades creativas que le permiten analizar y criticar diferentes fenómenos que lo rodean a diario. (Browne & Gordon, 2001)



CÓMO UTILIZAR LOS CUENTOS

CÓMO NARRAR

Éste es, mi querido Fedro, el inconveniente, así de la escritura como de la pintura; las producciones de este último arte parecen vivas, pero interrógalas, y verás que guardan un grave silencio. Lo mismo sucede con los discursos escritos: al oírlos o leerlos crees que piensan, pero pídeles alguna explicación sobre el objeto que contienen, y te responden siempre la misma cosa. Lo que una vez está escrito rueda de mano en mano, pasando de los que entienden la materia a aquellos para quienes no ha sido escrita la obra, sin saber, por consiguiente, ni con quién debe hablar, ni con quién debe callarse.

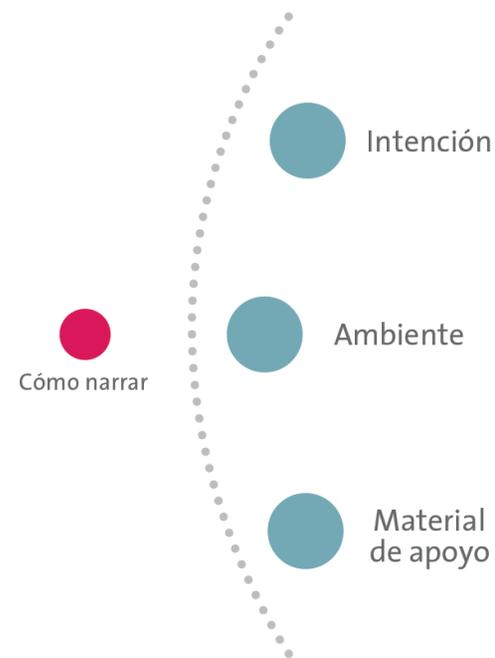
Si un escrito se ve insultado o despreciado injustamente, tiene siempre necesidad del socorro de su padre, porque por sí mismo es incapaz de rechazar los ataques y de defenderse (Platón, Fedro 274c-277a y 279b- 279c.)

Como se mencionó anteriormente, en los primeros años del desarrollo de los niños, las

imágenes juegan un rol fundamental y tienen una importante influencia en ellos. Es precisamente por esto que una de las condiciones básicas para trabajar los cuentos de hadas es que deben, necesariamente, ser narrados.

Tal como dice Platón, relatar los cuentos de forma oral les da una característica que es difícil superar con ilustraciones o palabras; los hace estar vivos en la voz y tono de quién los relata. Así, a la hora de narrar el cuento, los niños son absorbidos por él casi automáticamente, y el narrador logra añadir un sabor único con la voz, la elección de términos, el lenguaje del cuerpo y el ritmo. (Browne & Gordon, 2001) La narración del cuento debe hacerse con gran sencillez, sin exageraciones y grandes descripciones, ya que las imágenes que nos revelan y confían sus secretos, hablan por sí mismas.

Teniendo clara la condición principal y primordial a la hora de contar con cuentos, postularemos otros requisitos necesarios para su desarrollo.



1. INTENCIÓN

Como se mencionó, los niños, en sus primeras etapas, ven el mundo a través de imágenes, la imaginación es algo esencial, y el mundo, para ellos, es un lugar indiscutiblemente bello. Alejandro Jodorowsky dice: “La belleza es el límite máximo al que podemos acceder a través del lenguaje. No podemos alcanzar la verdad, pero podemos aproximarnos a ella a través de la belleza”. La belleza en el lenguaje importa, y el cuento debe narrarse, por tanto, de forma bella. La narración de un cuento en el tono adecuado, promueve la concentración del niño, además de contribuir a que éste interiorice el relato y sus imágenes; que el ritmo de la historia lo transporte a sus lugares que el niño se haga parte de ella es, en alguna medida, responsabilidad de la intención con la que narramos. Si no queremos que un niño sienta miedo de algún pasaje del cuento, no debemos cambiar y exagerar demasiado la voz; si queremos que el niño sea capaz de generar una imagen en su interior, debemos poner énfasis en los elementos más importantes de la imagen.

2. AMBIENTE

El ambiente o entorno juega un papel crucial en el desarrollo de los niños, sobre todo durante los primeros siete años de vida, o su etapa sensorial. El entorno escolar no sólo refleja lo que los niños aprenden, también desempeña un rol activo a la hora de nutrir ese aprendizaje y su desarrollo. Las necesidades físicas, sociales, emocionales e intelectuales se satisfacen por medio del entorno. Así, es importante disponer el ambiente para fomentar y desarrollar estas necesidades. (Browne & Gordon, 2001) A la hora de narrar cuentos, el ambiente juega un rol igual de importante. Generar un espacio que fomente la concentración de los niños y su capacidad para imaginar, contribuirá a que el ejercicio se desarrolle de forma mucho más completa. Una ambientación diferente al momento de la narración – como bajar la luz y prender una vela, o cambiar el olor de la sala y su temperatura – ayuda a los niños a internarse en la historia, además de diferenciar al ejercicio de otros, y darle una característica especial.

Es importante resaltar que para que una historia mantenga de verdad la atención del niño ha, de divertirlo y excitar su curiosidad, además, de estimular su imaginación ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones; ha de estar de acuerdo con sus ansiedades y aspiraciones; hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiere solucionar los problemas que le inquietan. Resalta lo importante que es que el adulto que está cerca, se encargue de dar pleno crédito a la seriedad de los conflictos del niño, sin disminuirlos en absoluto, y estimulando, simultáneamente, su confianza en sí mismo y en su futuro. (Bettelheim, 1994, pág. 8)

“Es como abrir una cortina a un momento especial; al igual que cuando comenzamos el cuento y decimos ‘Había una vez...’ una buena ambientación nos permite diferenciar ese momento de otros, y transformarlo en un ritual”

ANITA ISLA
*Educadora Waldorf,
Experta en cuentos de hadas*

3. MATERIAL DE APOYO

Muchos pedagogos y padres al momento de leer a los niños, lo hacen acompañando la historia con un libro con una serie de llamativas y coloridas ilustraciones. Esta práctica, si bien es bastante común no es recomendable a la hora de narrar un cuento. Como ya sabemos, generar imágenes propias por parte del niño cuando escucha un relato, es fundamental para que el cuento realmente sea un material nutritivo para el niño, y lo mejor para apoyar a que éste genere imágenes, es la intención que le da el narrador a la historia. Pero esto no significa que no podamos utilizar otros elementos para acompañar el cuento, que no interrumpan el proceso imaginativo que deben realizar los niños. En el caso de las ilustraciones, se recomiendan imágenes con rasgos neutros, poco exagerados y caricaturizados, ubicados en contextos de características que si bien pueden ser de carácter fantástico, no se alejen demasiado de la realidad – por ejemplo pueden haber hadas, pero éstas tendrán rasgos similares a los rasgos humanos, no

tendrán los ojos muy grandes o muy pequeños. Además van a estar en un bosque con árboles, flores u otros elementos conocidos por el niño – así, el niño puede sentirse parte del relato, en cambio si ve una imagen de un hada en la mitad de una página en blanco, le cuesta trabajo asociar significados y hacer esa imagen parte de sí mismo y su realidad. También existen otras herramientas que se pueden utilizar para acompañar los relatos, como por ejemplo, accesorios (Utilizar un pañuelo rojo para representar a Caperucita, o una peineta para representar cómo Rapunzel se peinaba el cabello) El narrador puede utilizar estos accesorios para hacer el relato más dinámico y mantener la atención de los niños. Los títeres también se utilizan comúnmente, pero, al igual que las ilustraciones, se recomienda que tengan características lo más neutras posible para que el niño pueda utilizar su imaginación y desarrollar él mismo los rasgos de cada personaje y contextos.

QUÉ NARRAR

Uno de los requisitos fundamentales al momento de saber qué narrar, es que los cuentos sean lo más fieles posible a sus versiones originales. Ya sabemos que los cuentos son recopilaciones ancestrales de relatos que trataban temas ligados con la espiritualidad del ser humano y la comprensión del mundo en el que vivimos; estos temas, traducidos en imágenes arquetípicas y símbolos, nos pertenecen y viven en todos nosotros, y se encuentran ahí por una razón.

Al hacer interpretaciones y adaptaciones que se alejan de las versiones originales – el caso más conocido es Walt Disney – estamos quitando símbolos fundamentales, y además estamos perdiendo otras cualidades de los cuentos tradicionales, como lo es la riqueza del lenguaje y el particular ritmo de las historias, fiel a los relatos de las épocas en donde destacaba la tradición oral. Por ejemplo, en el cuento de la Bella Durmiente, son doce las hadas que aparecen en el cuento clásico, y no tres como lo que muestra Walt

Disney en su película; las doce hadas representan una imagen de las potencias celestiales, las doce regiones estelares del Zodíaco, que hacen ofrendas a la princesa con sus dones cósmicos. Si además hacemos una comparación de vocabulario, las diferencias se hacen aún más claras: Por ejemplo, en las adaptaciones de Disney, el cuento de Blancanieves y los siete enanitos comienza:

“Érase una vez una joven y bella princesa llamada Blancanieves. Su pelo era tan oscuro como la noche, sus labios eran tan rojos como una rosa, y su piel era blanca como la nieve.”

En la versión original de los hermanos Grimm, el cuento comienza:

“Era un crudo día de invierno, y los copos de nieve caían del cielo como blancas plumas. La Reina cosía junto a una ventana, cuyo marco era de ébano. Y como mientras cosía miraba

caer los copos, con la aguja se pinchó un dedo, y tres gotas de sangre fueron a caer sobre la nieve. El rojo de la sangre destacaba bellamente sobre el fondo blanco, y ella pensó: << ¡Ah, si pudiese tener una hija que fuese blanca como la nieve, roja como sangre y negra como el ébano de esta ventana! >>. No mucho tiempo después le nació una niña que era blanca como la nieve, sonrosada como la sangre y de cabello negro como la madera de ébano; y por eso le pusieron por nombre Blancanieves.”

A QUIÉN NARRAR

Cuando narramos cuentos, es importante tener claro que existen tipos de relatos para cada etapa de desarrollo del niño. Existen cuentos que funcionan para varias edades, pero lo ideal es saber qué tipo de cuentos funciona mejor para cada etapa.

A los niños más pequeños, es decir, de los 0 a los 3 años, se les debe narrar cuentos que se denominan “Cuentos rítmicos”. Si ponemos atención durante un relato de un cuento de hadas, podemos apreciar que en su conjunto produce un claro impacto rítmico. Esto ocurre porque en realidad los cuentos están contruidos como estructuras de carácter rítmico, asimilables, de cierto modo, a las composiciones musicales. (Volosky, 1995) Los elementos que le otorgan esta característica a los cuentos son, principalmente, la repetición, que en los cuentos de hadas toma varias modalidades; se puede repetir una acción, una situación o un diálogo, o también se puede ir acumulando. El carácter rítmico de los cuentos

puede aumentar o disminuir según el tipo de relato, para el caso de los niños pequeños, mientras más rítmico sea, mejor, ya que en esta etapa el desarrollo del niño y sus métodos de aprendizaje son, a su vez, rítmicos. Por ejemplo, para aprender a caminar, el niño debe caerse y levantarse muchas veces. Debe repetir la misma secuencia – caerse, caminar, caerse, caminar – que es rítmica, para poder interiorizar. Además en esta etapa de desarrollo, la capacidad de atención del niño es menor que la de niños más grandes, por lo que un cuento extremadamente rítmico, que además es breve, logrará captar su atención y que el niño desarrolle las imágenes presentes en él.

Más adelante, a los 4 años, la capacidad de concentración de los niños aumenta, por lo que son capaces de escuchar historias más extensas y con un carácter rítmico no tan predominante como en los cuentos recomendados para los primeros años. En esta etapa el niño empieza a tomar conciencia y a entender los conflictos, por

lo que se recomienda narrar cuentos de hadas que presenten problemas simples con resoluciones fáciles. Buenos ejemplos podrían ser Ricitos de oro y los tres osos, o Los tres Chanchitos, ya que son cuentos que presentan un conflicto claro que dirige el relato hacia una resolución simple – cuando decimos simple no queremos decir que el significado que hay detrás de la imagen no sea lo suficientemente importante para el etapa que vive el niño – además, si bien no son tan rítmicos como los que mencionamos anteriormente, mantienen ese carácter a través de la repetición de situaciones o secuencias que mantienen atento y expectante al niño, por ejemplo, cuando Ricitos de oro prueba la sopa en cada uno de los tres platos, se sienta en las tres sillas y se acuesta en las tres camas.

A los 5 años, el niño comienza a tomar conciencia de lo que significa el concepto del bien y el mal en su propia vida, por lo que si sabemos elegir los cuentos de hadas, el niño será capaz de desarrollar



imágenes y símbolos que contribuyan a construir este concepto en su interior.

Buenos ejemplos de esto podrían ser Caperucita roja o Hansel y Gretel, pues son relatos que muestran personajes extremadamente exagerados para representar el bien y el mal – los dos pequeños huérfanos versus la malvada y horrible bruja, la inocente niña versus el lobo hambriento – además muestran situaciones donde los personajes se ven “seducidos” por el mal, y sus consecuencias respectivas, aludiendo al hecho de que tenemos la capacidad de decidir por qué camino ir, pero teniendo claro que uno de los dos tendrá una consecuencia desfavorable.

A los seis y siete años, el niño se encuentra en una etapa en la que es capaz de comprender e interiorizar relatos que hablan de personajes que deben atravesar viajes y pruebas donde a través de la superación de obstáculos, son capaces de alcanzar un objetivo y el “final feliz”.

Buenos ejemplos de esto pueden ser la Cenicienta o Rapunzel, que tratan de personajes que se

ven forzados a sufrir un camino o un viaje muy complicado, en el cual deberán vivir momentos y desafíos difíciles de afrontar, para luego lograr la “felicidad” – Cenicienta debe servir a su malvada madrastra y hermanastras y sufrir sus malos tratos, no puede ir al baile, etc – Estos relatos hablan básicamente de que en la vida nos vemos enfrentados a situaciones difíciles y debemos ser conscientes de esto para alcanzar nuestros objetivos y metas.

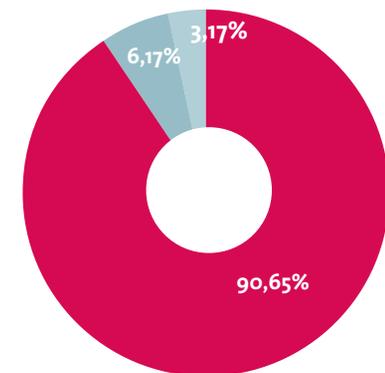
LA NARRACIÓN Y LOS PADRES

NARRACIÓN DE CUENTOS AYER Y HOY

Hace cientos o incluso miles de años, los relatos narrados eran el centro de momentos sagrados y espirituales, donde los ancianos compartían su sabiduría con el resto de los que componían las tribus o clanes. Con el paso del tiempo, los cuentos comenzaron a transformarse en una forma de conocer elementos culturales, enseñanzas, y explicaciones acerca de la historia del mundo. Más adelante, con las recopilaciones de la tradición oral, los relatos se fueron enfocando en los niños, denominándolos cuentos de hadas, y pasaron a ser el centro de instancias íntimas y familiares, donde el narrador era escuchado atentamente por los niños que eran absorbidos por la historia. A pesar de sus continuas transformaciones, la narración de cuentos de hadas siempre ha sido una instancia que atrae, porque las personas naturalmente se identifican con las historias. Se ha ido transformando en una especie de ritual que se centra en la comunicación, que llega a ser muy íntima y honesta. Debido a la fuerte presencia tecnológica en la escena actual, las

rutinas personales y familiares han cambiado y se ha perdido la interacción persona a persona, y en lugar toman protagonismo prácticas individuales ligadas a aparatos tecnológicos. Esta situación inevitablemente ha afectado a la narración de cuentos de hadas, que como sabemos, necesitan un gran aporte comunicativo tanto desde el narrador, como desde el que escucha. La hiperconectividad, ha cambiado profundamente el estilo de vida de las sociedades. Si bien la tecnología nos permite estar conectados con aquellos que están lejos o nos facilita el acceso a grandes cantidades de información de diversas fuentes, al mismo tiempo ha generado una individualización que va en aumento. Hace tan sólo diez años las rutinas familiares involucraban necesariamente, una interacción y comunicación directa entre los integrantes del grupo familiar; hoy en día no es extraño que los padres acudan a diversos medios tecnológicos tanto para momentos de ocio de sus hijos, como para instancias educativas. (Rowan, 2013)

¿Considera importante que los niños escuchen cuentos en su desarrollo?



● Sí ● No ● No lo sé

En base a encuesta realizada a 64 padres y madres entre los 24 y 40 años

Estos fuertes cambios en las rutinas familiares, la falta de comunicación e interacción que existe hoy en las casas, ha afectado, inevitablemente a la narración de cuentos. Si lo vemos desde una perspectiva generacional, los cuentos de hadas se hacen cada vez menos presentes en las nuevas generaciones, que por ejemplo, recuerdan con mayor claridad una película de Disney que haber escuchado cuentos por parte de sus padres.

EL ROL DE LOS PADRES

El rol de padres en cuanto a la narración es fundamental, ya que son ellos los que, en una primera instancia, deben incentivar estas prácticas en el hogar. Es importante además, que desempeñen el rol de narrador, ya que la interacción padre(s) – hijo(s) permite generar un ambiente íntimo y de confianza, en donde el niño se siente seguro, proporcionando los elementos necesarios para potenciar todo el valor que el cuento le puede otorgar. Debido a los múltiples cambios y avances socio-culturales que han transcurrido en los últimos

años, y la aceleración en las rutinas diarias, es muy común que ambos padres deben cumplir un horario diario, y se ven obligados a pasar menos tiempo en los hogares, recurriendo muchas veces a terceras personas para el cuidado de sus hijos. El tiempo se transforma en un bien escaso, por lo que muchas veces los padres deben recurrir a otras alternativas, para lograr cumplir con los acelerados requisitos de la sociedad actual. Es debido a esto que para lograr una práctica constante de narración junto a sus hijos, se necesita inevitablemente, una dedicación importante.

A pesar de que, por estas razones, la narración se ha ido perdiendo a través de los años, existe un creciente interés de generaciones nuevas de padres, que buscan retomar prácticas que potencien la interacción familiar, además de incentivar la lectura, el juego y la creatividad en los niños, por sobre el consumo de algunos estímulos que ofrece la tecnología, que en ocasiones contiene poco contenido o que no considera las necesidades de cada etapa de desarrollo.

“Creo que los cuentos son importantes para el desarrollo de muchas capacidades como la creatividad por ejemplo, y más allá del cuento, creo que ayudan a fortalecer las relaciones entre los hijos y los padres. Se da un momento muy íntimo y especial, surgen otro tipo de cosas, a través de la historia ellos te preguntan cosas de la vida.”

CAROLINA, 44 AÑOS.
Mamá de Matias, 6 años.

The background of the entire page is a repeating pattern of crossed swords. Each sword is depicted in a simple, stylized line-art style. The blades are crossed at their tips, and the hilts are visible. Small radiating lines around the blades suggest a shimmering or glowing effect. The pattern is uniform and covers the entire surface.

3.

EL JUEGO



El juego se define como una actividad:
innata, libre, separada, incierta,
improductiva, reglamentada, ficticia.

EL JUEGO

ORIGEN Y DEFINICIÓN

El juego es mucho más antiguo que la cultura, ya que, si bien muchos relacionan el concepto de juego con las sociedades humanas, los animales juegan, y nunca esperaron a que el hombre les enseñara a jugar. Los animales juegan y los hombres juegan, y podemos decir que estos últimos no añadieron ninguna característica fundamental a lo que realmente significa el concepto de juego. Todos sus rasgos fundamentales se pueden observar en el juego entre animales. Si por ejemplo observamos a dos perros jugando, podemos percibir muchos de los rasgos que caracterizan al juego; se invitan el uno al otro con gestos ceremoniosos, cumplen con reglas como no morder la oreja al compañero, y sobre todo, parecen disfrutarlo muchísimo de principio a fin. (Huizinga, 1968)

Muchas disciplinas intentan explicar el juego tanto de animales, como de los niños y adultos. Intentan asignarle una naturaleza y un significado para entender cuál es su lugar; en general, todas las investigaciones científicas parten de la base de que el juego cumple una finalidad.

Se ha supuesto que el origen del juego es una descarga de energía vital; otros creen que cuando se juega, se obedece a un impulso de imitación; incluso se ha dicho que el juego sirve como método de descarga de impulsos que pueden ser dañinos, y que al no poder satisfacerlos en la realidad, optamos por satisfacerlos en la ficción, lo que nos ayuda a mantener aspectos de nuestra personalidad. Si dirigimos nuestra mirada a cómo el juego se manifiesta en la cultura, podemos acercarnos a una forma de analizarlo y comprenderlo desde sus inicios, antes de definirlo. El juego, que existe previamente a la cultura, la penetra y acompaña desde el comienzo, y ha sido siempre, una herramienta que genera cultura y forma a las sociedades. Si tomamos como ejemplo el lenguaje, podemos decir que ha sido una ocupación impregnada de juego (Huizinga, 1968)

Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. En el mito encontramos también una figuración de la existencia, sólo que más trabajada que la palabra aislada. Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma. (Huizinga, 1968, pág. 16)

Así podemos ver cómo el juego desemboca en muchas actividades que forman parte de nuestra cultura y nuestra vida cotidiana; los juegos de competencia desembocan en los deportes; los de ilusión o imitación anteceden al espectáculo; los de combinación o azar han desarrollado múltiples áreas matemáticas, como el cálculo o las probabilidades. Va quedando claro entonces, cómo el juego actúa como fecundador cultural. Además, los juegos han sido considerados como un factor que contribuye con el desarrollo de los individuos. Los psicólogos les reconocen un papel importante en el desarrollo del niño y en la formación de su carácter. (Callois, 1986)

Si bien el juego participa en el desarrollo de individuos, sociedades y culturas, no debemos pensar que este proceso se realiza con una intención. Una de las características que definen al juego como tal, es que es una actividad libre y voluntaria, y una fuente de alegría y diversión ante todo. Un juego al que se estuviera obligado a participar dejaría de ser un juego. Bajo esta línea de pensamiento, el juego es una actividad

que se separa del resto de la existencia y que se ubica dentro de límites específicos de tiempo y de lugar. El contexto donde se desarrolla el juego es entonces, un espacio cerrado y protegido, casi sagrado; ésta es otra de las características que lo definen. En este particular espacio, y por un tiempo determinado, las leyes cotidianas se reemplazan por reglas arbitrarias y que deben respetarse; si alguien las viola, trata de ocultar la trampa, es decir, no las discute sino que abusa de la confianza de los compañeros de juego. Siempre en un juego existen reglas; unas más estrictas que otras, pero siempre forman parte de su desarrollo; las reglas pueden estar definidas desde antes, o se pueden ir creando a medida que se desarrolla el juego. Otra característica primordial del juego, es la incertidumbre que existe hacia el resultado de éste. Un desarrollo que se conoce de antemano, que conduce a un resultado inevitable, es totalmente incompatible con su naturaleza. El juego se centra en la necesidad de encontrar y desarrollar respuestas que son libres dentro de los límites que determinan las reglas. Esa libertad que

Los juegos de fuerza, de habilidad, de cálculo, son ejercicio y entrenamiento. Hacen el cuerpo más vigoroso, más flexible y más resistente, la vista más penetrante, el tacto más sutil, el espíritu más metódico o más ingenioso. Cada juego refuerza o agudiza determinada capacidad física o intelectual. (Callois, 1986, pág. 17)

tiene el jugador, es imprescindible para el juego y logra explicar, en cierta medida, el placer que éste puede llegar a provocar. Ahora, existen juegos que no implican reglas; jugar a las muñecas, los soldados o policías y ladrones son juegos que se basan en la improvisación y en representar un papel; en comportarse como si se fuera algo o alguien diferente, en una situación ficticia. Aquí, el sentimiento del como si, sustituye a la regla y cumple la misma función. El juego deja de tener sentido cuando uno de sus jugadores hace hincapié en que lo que se está representando no es real. (Callois, 1986)

CLASIFICACIÓN

Cualquier juego involucra, necesariamente, dimensiones físicas, cognitivas y sociales. Para este caso, se expondrán las clasificaciones de juego desde las dimensiones cognitivas y sociales. Estas dimensiones se abordan desde las etapas de desarrollo de los individuos, en donde van apareciendo los distintos tipos de juego.



ETAPA					TIPOS DE JUEGO
Sensoriomotora <i>(0-2 años)</i>	Funcional	Funcional	Funcional	Funcional	
Preoperacional <i>(2-6/7 años)</i>	Funcional	Funcional	Construcción	Simbólico	
Operaciones concretas <i>(6/7 - 11 años)</i>	Funcional	Simbólico	Construcción	Reglas simples	
Operaciones formales <i>(Desde 11 años)</i>	Funcional	Simbólico	Construcción	Reglas complejas	

Tabla: Juegos predominantes en diferentes etapas de desarrollo, desde el punto de vista cognitivo

DESDE EL PUNTO DE VISTA COGNITIVO

Uno de los principales exponentes de este punto de vista es Jean Piaget*, que parte de la idea de que el juego es parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

1. Juego funcional o de acción

Los juegos funcionales o de acción se dan durante los primeros años de vida del niño, antes de que éste sea capaz de representar elementos y haya desarrollado el pensamiento simbólico**. Los juegos se definen por acciones que el niño ejerce sobre su propio cuerpo o sobre objetos, que se caracterizan por la ausencia de simbolismo. Las acciones no poseen normas y el niño las realiza por el placer que éstas producen, el único objetivo es la acción en sí.

Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo (...), así como

también el cuerpo de su madre. En torno a los nueve meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, como lanzarlos o buscarlos. Hacia los 24 meses, las formas que adopta el juego aumentan gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio. (Martínez, 2002, pág. 40)

Las actividades que el niño realiza durante esta etapa se producen, en su mayoría, de manera solitaria o en compañía de los adultos. Los adultos son capaces de adaptarse a las actividades del niño, saben reconocer las señales de aburrimiento o de entretención que el niño evoca por lo que son capaces de detener ciertas actividades o prolongarlas.

2. Juego de construcción

Este tipo de juego se define como cualquier actividad que implique la manipulación de objetos, con el fin de crear algo.

Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio-motor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzle con gran cantidad de piezas. (Martínez, 2002, pág. 41)

*Fue un epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo. Es considerado el padre de la epistemología genética, y destaca por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia

**El pensamiento simbólico es la capacidad de crear y manejar una amplia variedad de representaciones simbólicas.

3. Juego simbólico

El juego simbólico, también llamado representacional o socio-dramático, nace gracias a que el niño comienza a ser capaz de representar y simbolizar, a partir de los dos años.

Este tipo de juego es predominante del estadio pre-operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses. (Martínez, 2002, pág. 41)

Este tipo de juego puede desarrollarse de manera individual y social, y también puede llegar a tener varios niveles de complejidad. Puede pasar de una configuración simple, como por ejemplo las formas en las que el niño utiliza los objetos o su cuerpo para representar algún elemento de la realidad, hasta juegos más complejos con

representaciones que implican interacciones sociales. Por ende, a medida que el niño va creciendo, y por lo tanto conociendo más la realidad, los roles de personajes, objetos y sus posibles representaciones y símbolos, estos juegos van ganando complejidad.

4. Juego de reglas

Este juego nace a partir de los siete años. Es un juego que podría anteceder a los juegos sociales, ya que implica tareas que se deben compartir con otros participantes, en las que se comienza a familiarizar con las reglas. Por lo mismo, se caracterizan por estar constituidos por una serie de normas que los jugadores deben conocer y respetar en el desarrollo del juego.

Este tipo de juego tiene una dificultad que radica en que el niño se encuentra en una etapa donde está saliendo de la etapa pre-operacional, donde destaca el egocentrismo. *El egocentrismo es un período en el cual el niño no es capaz de ponerse en el lugar del otro; todas sus acciones las realiza

desde la base de que es el centro de toda acción. Es por esto que al niño le cuesta trabajo controlar sus deseos y motivaciones personales, provocando en ocasiones la interrupción de la actividad.

A medida que el niño crece, la manera de entender las normas genera un mayor grado de estructuración normativa del juego, y por ende, un mejor desarrollo del mismo. Además, entrega nuevas posibilidades de generar interacciones y relaciones favorables entre sus componentes.

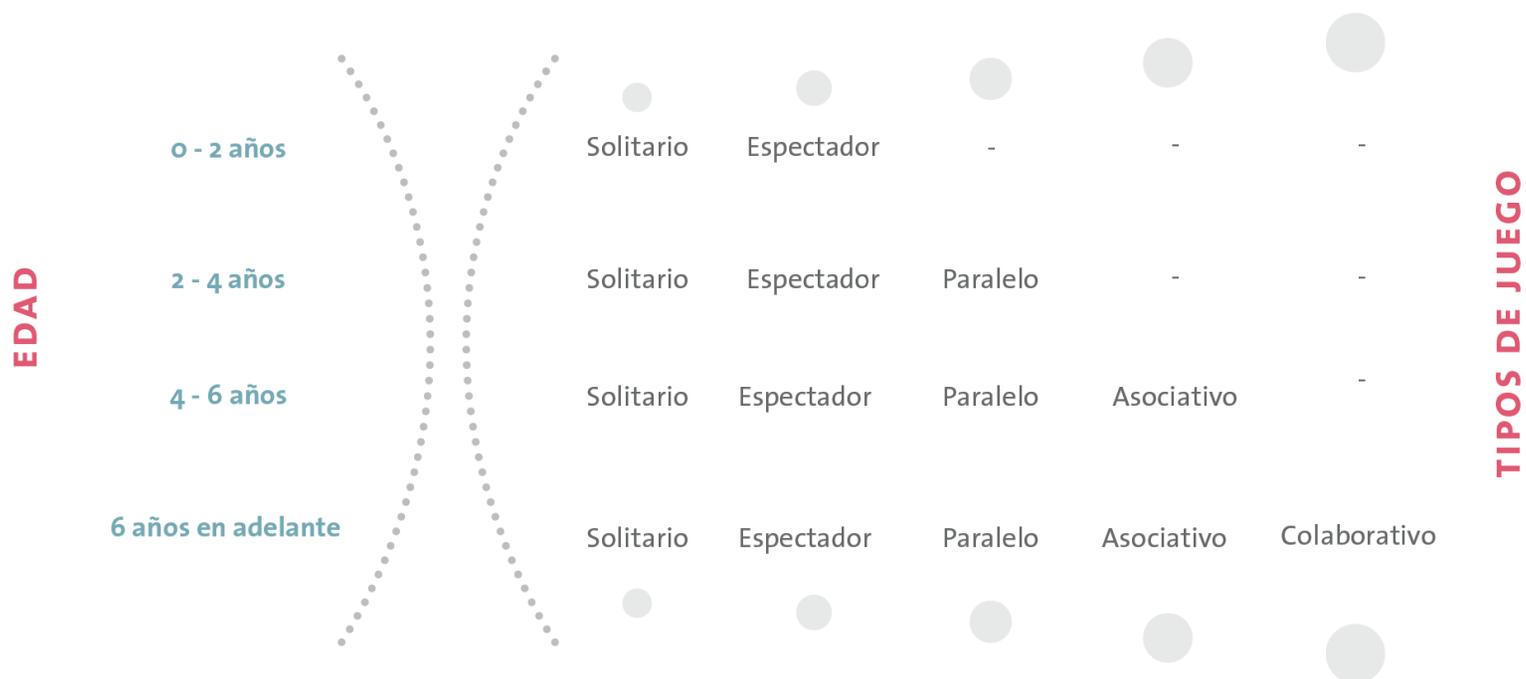


Tabla: Juegos predominantes en diferentes edades desde el punto de vista social

DESDE EL PUNTO DE VISTA SOCIAL

Esta clasificación toma en cuenta la cantidad de participantes y las relaciones que pueden existir entre ellos. Según Vygotsky*, el juego nace como necesidad de reproducir el contacto con los demás. El juego es un fenómeno de tipo social, y a través del juego se generan escenas que van más allá de los instintos individuales.

1.Juego solitario

La intención del individuo es jugar sólo y no muestra interés por compartir o colaborar con otros participantes.

2.Juego de espectador

En este juego existe un individuo que observa como juegan otros participantes. Si bien puede participar con comentarios o acotaciones, no muestra mayor interés por integrarse al grupo de juego.

3.Juego paralelo

En este tipo de juego existe una proximidad

espacial o cercanía física entre el individuo y el resto, e incluso pueden compartir el mismo material o realizar las mismas actividades, pero éste juega de forma independiente de los demás participantes.

4.Juego asociativo

En el juego asociativo surgen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo” Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima. (Martínez, 2002)

5.Juego cooperativo

Este tipo de juego se considera el más complejo desde el punto de vista social. Se caracteriza por ser un juego en donde los participantes se reparten tareas para lograr un objetivo en común; requiere un alto grado de organización y como su nombre indica, todos deben cooperar para

alcanzar una meta. No existe un ganador y un perdedor sino que son todos ganadores o son todos perdedores. Este juego se comienza a jugar después de los 7 años, ya que es en esta etapa donde el niño comienza a comprender reglas que son más complejas, además de superar la etapa pre-operacional donde destaca el egocentrismo.

*Lev Vygotsky fue un psicólogo ruso, uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la psicología histórico-cultural y claro precursor de la neuropsicología soviética. La idea fundamental de su obra es la de que el desarrollo de los humanos únicamente puede explicarse en términos de interacción social

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN NIÑOS

El juego es una de las actividades más importantes para el niño durante sus primeros años de desarrollo, ya que por medio de él, observa e investiga todo lo que está relacionado con su entorno, de forma libre y espontánea. A través del juego, los niños van relacionando sus experiencias previas con conocimientos nuevos y van desarrollando procesos de aprendizaje individuales e inconscientes que son fundamentales para su desarrollo.

La principal fuerza que motiva al juego, se relaciona con la curiosidad natural del ser humano (Valero, 2002) y su importancia es tan grande, que de éste depende el desarrollo afectivo, social e intelectual del niño, siendo no sólo una actividad fundamental en las primeras etapas de desarrollo, sino que, durante toda la infancia y hasta más allá de la adultez. (Borja, 1985) Es además, un medio de expresión, que regula y compensa la afectividad y organiza las estructuras que mueven al niño, ayudándolo a desarrollar y afirmar su personalidad (Zapata, 1988)

Winnicott (1972)* postula que “los niños reúnen objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usan al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior. La acción de juego centra al niño en el tiempo y en el espacio y le permite, de forma original y propia, situarse en la vida para la exploración de su persona y de su entorno” (Kotliarenco, 1996)

La vida infantil no la podemos concebir sin el juego. Jugar es la principal actividad de la infancia que responde a la necesidad del niño de hacer suyo el mundo que lo rodea (...) Esta actividad es uno de los principales y más efectivos motores de su desarrollo. (Martínez, 2002, pág. 36)

*Donald Winnicott fue un pediatra y psicoanalista británico, que estudió el desarrollo infantil desde una visión que integra los procesos de transformación biológica con la elaboración psicológica que el niño hace de los mismos

Existen diversas capacidades que pueden ser desarrolladas a través del juego, entre las que destacan:

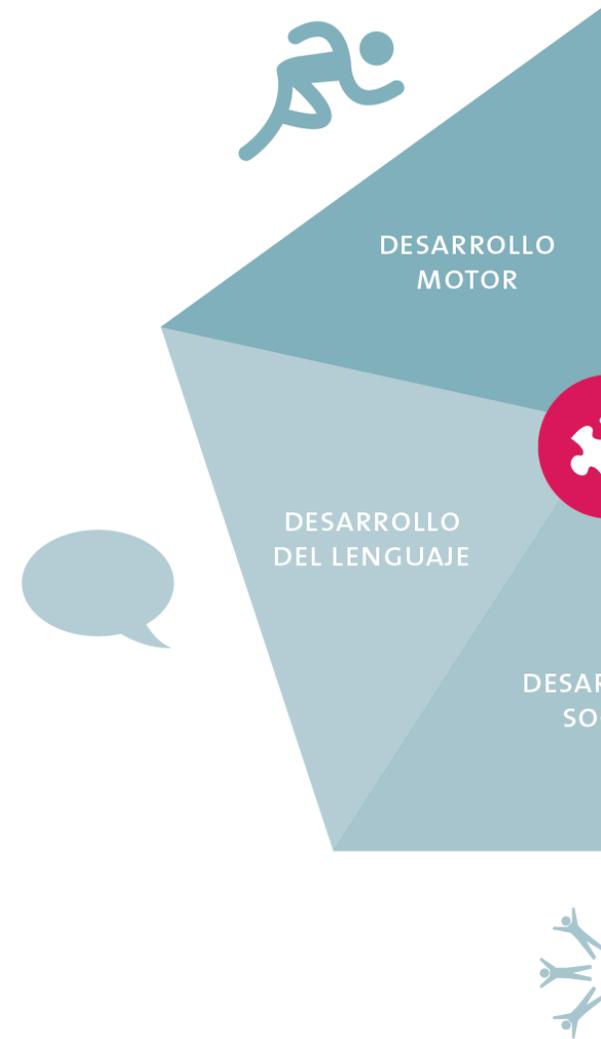
Desarrollo motor (físico): el juego ayuda a favorecer la ejercitación de diversos músculos, ayuda a que el niño adquiera mayor conocimiento de su cuerpo y a controlar su postura.

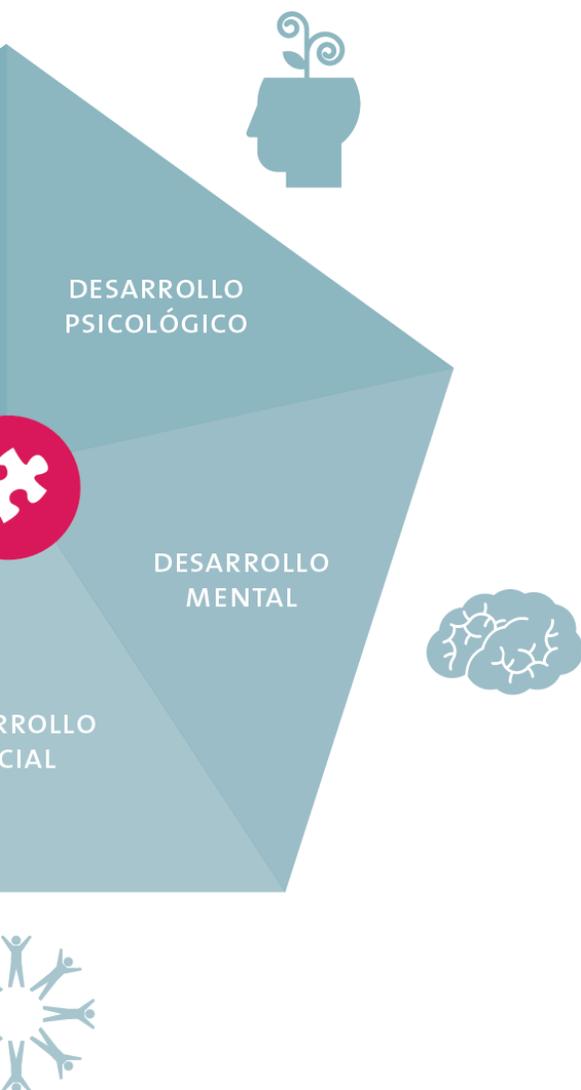
Desarrollo psicológico: el juego ayuda a liberar tensiones, a través de la adrenalina, por ejemplo y a distraer al niño a través de la diversión. Ayuda a que el niño pueda expresar emociones que muchas veces no puede expresar con palabras; esto favorece a que el niño valla formando una personalidad más equilibrada.

Desarrollo mental: al tener características de representación y simbolización, los juegos ayudan al niño a desarrollar su imaginación, su creatividad, y la fantasía. También, al presentar reglas y desafíos, contribuyen a potenciar el ingenio y la inteligencia en los niños.

Desarrollo social: el juego es una herramienta fundamental para que el niño comience a sociabilizar, ya que el juego ayuda al niño a observar y comprender su entorno natural y social, además de impulsarlo a considerar a los que están a su alrededor, como en el caso de los juegos cooperativos.

Desarrollo del lenguaje: en los juegos que se desarrollan después de los dos años, los niños necesitan el lenguaje para comunicarse y expresar sus ideas y cuestionamientos. Naturalmente al jugar, el niño desarrolla sus capacidades lingüísticas. (Molina, 1990)





LA NECESIDAD DE JUGAR CON LOS HIJOS

Como sabemos, el juego es extremadamente importante para el niño, ya que por medio de éste, comienza a conocer su entorno, adquiere conocimientos nuevos, va mejorando sus capacidades, vive experiencias nuevas, y es capaz de expresarse con otras maneras y de recibir elementos que quizás el adulto no puede proporcionarles. Hay muchas cosas que los padres deben enseñar a sus hijos, y el juego logra ser una excelente herramienta para hacerlo, de forma natural y en un lenguaje que para el niño es fácil de comprender.

La naturalidad es esencial a la hora de jugar; los padres no deben anteponerse a las necesidades de los niños, deben observar las etapas que van viviendo e intentar reconocer cuando éstos tienen alguna inquietud. Así, va a ser el niño el que le muestre al padre sus necesidades; si el niño necesita hacer ejercicio, se va a mover; si quiere utilizar las manos, va a construir cosas.

Luise Saatmann, autor de “Dejad a los niños que jueguen”, propone una serie de condiciones para los padres, a la hora de jugar con sus hijos;

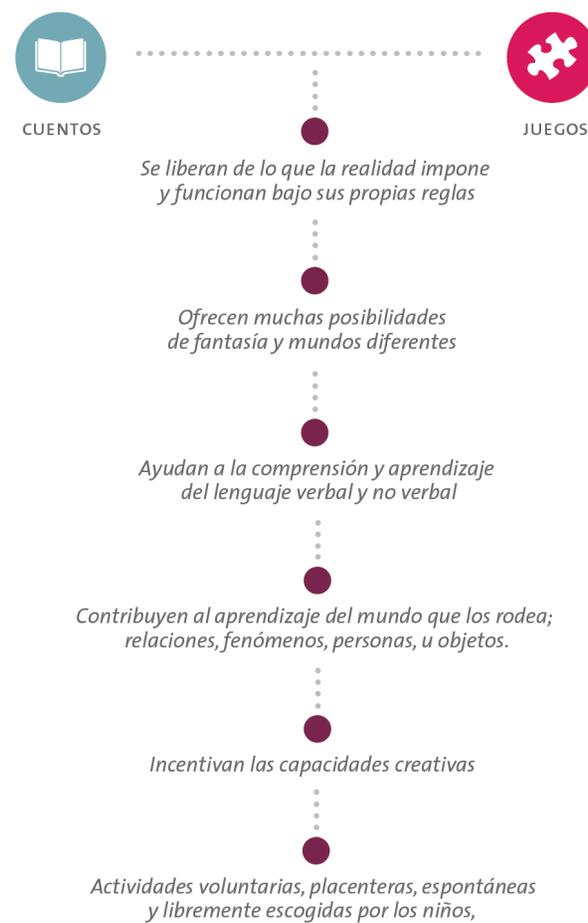
1. Deben **tomar en serio** el juego de los niños.
2. Si los padres quieren comprender el sentido del juego, deben **conocer y tener presente el desarrollo personal del niño**.
3. Un adulto **no debe aplicar sus juicios a las acciones que realiza el niño**, y por lo tanto juzgar ciertos actos como erróneos, por ejemplo lanzar las cosas.
4. **No inquietar** a los niños por ciertos juegos.
5. Si los padres consideran necesario limitar ciertos juegos, **no imponer prohibiciones**, sino encontrar otras alternativas.
6. Es importante que el niño tenga su **espacio propio de juego**, donde se sienta seguro y en confianza.
7. **No interrumpir** al niño mientras juega, a menos de que sea absolutamente necesario.
8. El niño debe **practicar varios tipos de juego**: de movimiento, fantasía, colaboración, etc.
9. El niño necesita **juegos y juguetes que no sean frágiles**, que se puedan ensuciar, y que dejen a la fantasía y la imaginación del niño la mayor libertad posible.

EL JUEGO Y LOS CUENTOS

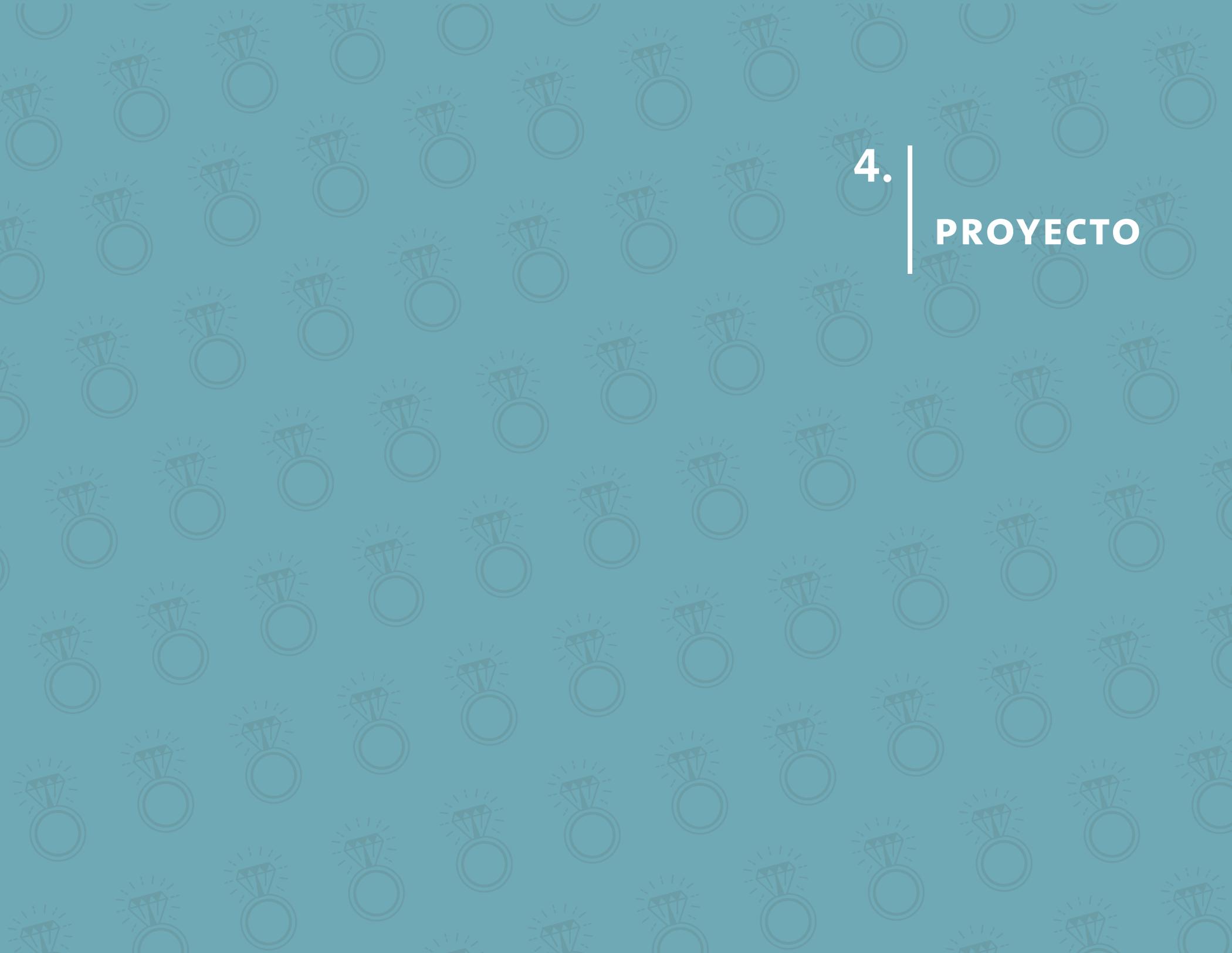
A partir de lo planteado hasta ahora, no es difícil darse cuenta de la cantidad de complementariedad que existe entre los juegos y los cuentos tradicionales; en primer lugar, ambos forman parte del folklore y la tradición de los pueblos, antes incluso que se crearan las culturas como las conocemos hoy, y son, de hecho, elementos fundamentales en el desarrollo cultural y social de las comunidades. Ambos han sido parte de momentos sagrados, de rituales que han sido transmitidos de generación en generación, y que han permanecido en su esencia, casi sin alteraciones hasta hoy.

Dentro de todas sus similitudes, lo que más destaca de éstos, es la capacidad que tienen, tanto cuentos de hadas como juegos – en diferentes modalidades – de aportar al desarrollo de la capacidad simbólica de los niños, que es fundamental para poder identificar y percibir el mundo que les rodea, así como el desarrollo del lenguaje, la estructuración del pensamiento y la identidad personal. En este sentido, si observamos a ambos desde las distintas etapas de desarrollo –

como las planteadas por Piaget – podemos observar que tanto juegos como cuentos están directamente relacionados con la etapa evolutiva en la que se encuentra la persona, y que cambian y se adaptan progresivamente según las necesidades del individuo.

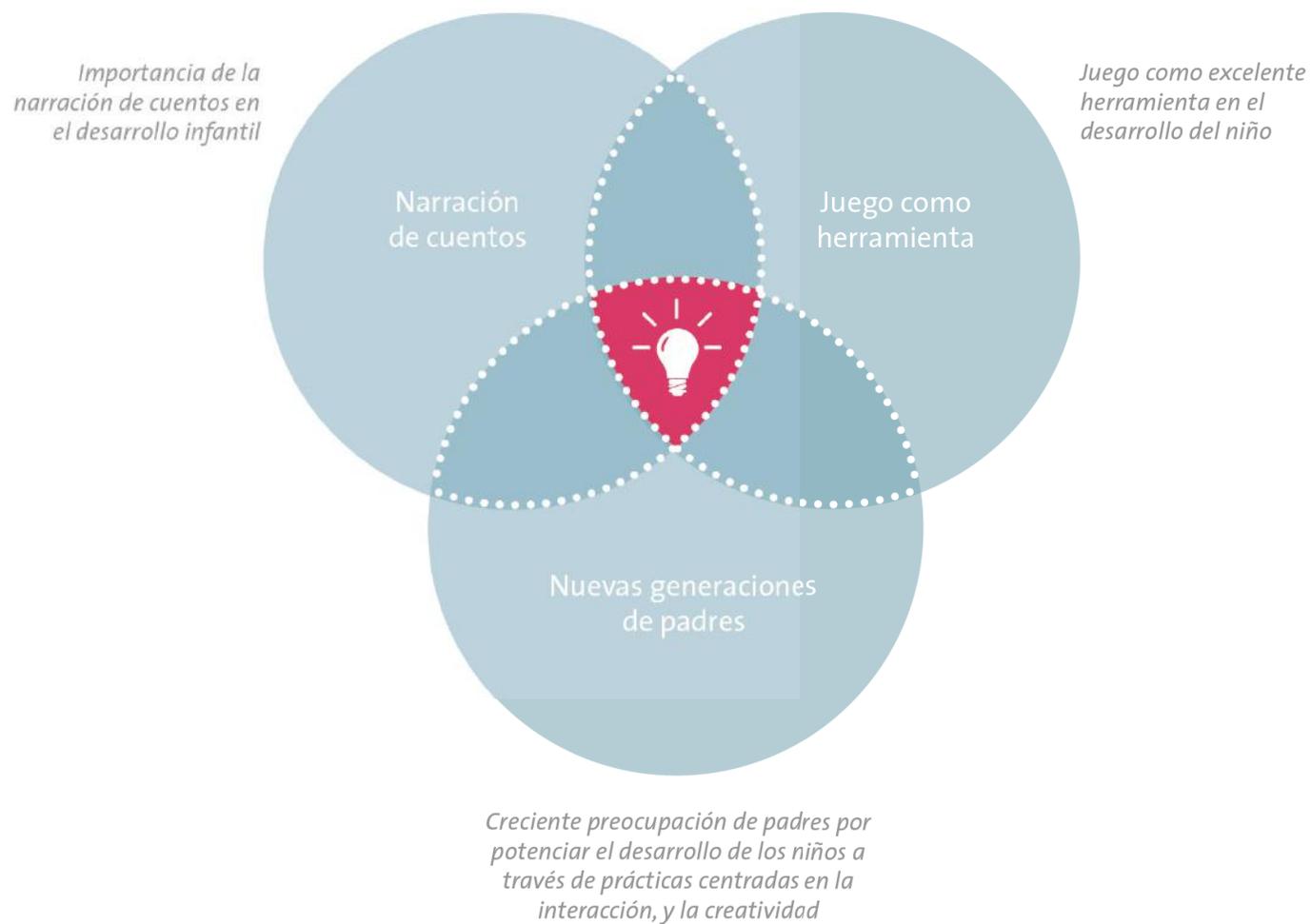


Capacidades cognitivas y habilidades sociales que desarrollan los cuentos y los juegos

The background of the slide is a solid teal color with a repeating pattern of diamond rings. Each ring features a large, faceted diamond set in a simple band. The rings are arranged in a grid-like fashion, slightly offset from each other, creating a subtle, elegant texture.

4.

PROYECTO



PROYECTO

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La oportunidad de diseño se enmarca bajo 3 ideas; en primer lugar se encuentran los cuentos, y su importancia para el desarrollo de los niños en sus primeros años de vida; en segundo lugar, se encuentra el juego como medio para potenciar la narración, que se presenta como una excelente herramienta ya que, al igual que los cuentos, es parte fundamental en sus diferentes etapas de crecimiento. Tanto los cuentos como los juegos hablan un lenguaje que al niño le es familiar, y permiten generar contextos y espacios en donde se sienten seguros, lo que contribuye a generar un desarrollo natural, sin forzarlos ni presionarlos a adelantarse a las etapas que les corresponde. Bajo estos dos ejes, se suma el surgimiento de una nueva generación de padres que, dentro del contexto de vida actual, tienen una conciencia y una intención por cambiar ciertos aspectos de su vida cotidiana que pueden llegar a tener consecuencias negativas a largo plazo – sobre aceleración del día a día, hiper conectividad y poco control hacia el acceso a información, disminución de las interacciones familiares, alimentos

modificados genéticamente, contaminación, crecimiento de ciudades sobre áreas verdes, etc – esto, con la intención de contribuir al desarrollo de sus hijos a través de actividades propias de sus etapas de crecimiento (jugar, interactuar, imaginar, comer sano, salir al aire libre, etc). En este sentido, el proyecto no sólo permite a estos padres formar a sus hijos con herramientas coherentes con las etapas que viven los niños – como lo son los cuentos y el juego – sino que también contribuye a generar espacios de interacción que fortalecen los lazos emocionales y afectivos de las familias.

FORMULACIÓN

QUÉ

Juego de cartas compuesto por arquetipos y elementos típicos y fundamentales de los cuentos de hadas tradicionales, que permite tanto a niños como a padres, crear una gran cantidad de combinaciones que sirven como inspiración para narrar historias inventadas por ellos mismos.

POR QUÉ

La narración de cuentos de hadas tradicionales es una práctica fundamental en el desarrollo de los niños. Los cuentos, a partir de diferentes arquetipos y elementos, y utilizando un lenguaje familiar para el niño, hablan de temáticas complejas y profundas – como la vida y la muerte, el bien y el mal o la superación de obstáculos – por lo que contribuyen a formar lo que en la vida adulta de éste será su moral, su vida interior, y su comprensión de los roles de vida y el mundo. Además, los cuentos son una excelente herramienta para potenciar la

capacidad creativa y la imaginación de los niños, y el desarrollo del lenguaje. Durante años, han sido narrados de generación en generación, creando instancias íntimas y sagradas entre narrador y el que escucha, y fortaleciendo lazos, sobre todo en las familias.

PARA QUÉ

Para incentivar tanto a padres como a niños a practicar la narración en los hogares, a partir de los elementos arquetípicos que son fundamentales en los cuentos de hadas tradicionales.

OBJETIVO GENERAL

Incentivar la narración de cuentos de hadas en niños durante la primera infancia, especialmente en los hogares y desde los padres.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aumentar la cantidad de instancias de narración entre padres e hijos
- Contribuir al desarrollo emocional y cognitivo de los niños en la primera infancia a través de la narración de cuentos de hadas
- Contribuir a fortalecer lazos familiares a través de la narración de cuentos de hadas

USUARIO

PADRES O MADRES

Son quienes eligen comprar el producto y utilizarlo con sus hijos. Sus edades están comprendidas en un rango que va desde los 25 a los 45 años. Al ser parte de una generación joven de padres, la mayoría trabaja y cuenta con poco tiempo durante el día para estar en la casa por lo que muchos deben acudir al cuidado de un tercero para sus hijos. Los padres son fundamentales en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos, pero debido al poco tiempo con el que cuentan, deben acudir a ciertas alternativas para lograr cumplir con todas las exigencias que significa ser padre y trabajar. Sin embargo, se apunta a una nueva generación de padres que si bien cuenta con un estilo de vida acelerado, posee una conciencia creciente que apunta a cambiar ciertos aspectos de la vida actual que pueden ser negativos tanto para ellos como para sus hijos. Dentro de estos aspectos destacan la conciencia ecológica, cambiar hábitos alimenticios, aumentar las instancias de interacción familiar y potenciar las capacidades de

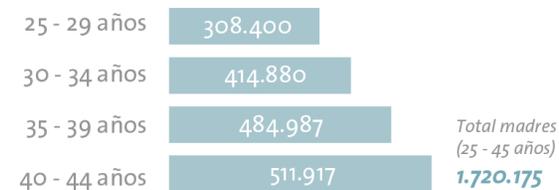
sus hijos a través de herramientas coherentes con sus etapas de crecimiento. Esta intención de potenciar ciertas prácticas en sus hijos, sumado a la falta de tiempo que poseen, derivan en un beneficio tanto práctico como emocional para los padres, ya que el proyecto permite facilitar una instancia donde no sólo se aporta al desarrollo del niño, sino que se generan espacios de interacción familiar, donde se fortalecen lazos emocionales y afectivos.

67,7%

Del total de mujeres en Chile

Población femenina según grupo etario de la madre (INE 2012)

Madres



FRANCISCA, 34 AÑOS

(Usuario tipo)

Tiene 1 hijo de 3 años y tiene 4 meses de embarazo. Ella trabaja cerca de su casa y su pareja trabaja en Santiago. Cuando están trabajando su hijo se queda al cuidado de un tercero (Abuela, niñera, hermana). Vive en Pirque. Se interesa por que sus hijos crezcan en un ambiente donde puedan interactuar con otros niños y con la naturaleza. Busca incentivar instancias en las que se potencien los lazos familiares y la comunicación. Debido a que ambos padres trabajan durante el día, estos momentos de interacción familiar requieren de gran esfuerzo y dedicación.

Imagen: Francisca e hijo
(Colaboración)



“ Los cuentos son fundamentales porque desarrollan su imaginación, su lógica, su amor por descubrir, puedes inculcarle valores, enseñarle lecciones de vida en un idioma que ellos entienden mucho mejor. Además es un momento íntimo entre mamá e hijo que yo disfruto mucho, nos da complicidad y cercanía. Cuando tengo tiempo, trato de hacer un esfuerzo y leerle, sería más fácil pasarle un tablet o ponerle la tele, pero he leído que cuando un niño lee o le leen su cerebro se activa a mil, cuando miran tv se adormece... es una pena. ”

“Yo uso bastante los cuentos de hadas en mis terapias con niños, porque los niños se conectan emocionalmente sin darse cuenta, y también los ayuda a reconocer y regular sus emociones de una manera lúdica y respetuosa. Para los niños es difícil hablar de sus emociones. Es más fácil hacerlo a través de historias con personajes con los cuales se identifica, y así encuentra estrategias para enfrentar problemas y entender mejor sus procesos.”

PAMELA ASTORGA
Psicóloga

PSICÓLOGOS/PSICOPEDAGOGOS

(Usuarios indirectos)

Son quienes se benefician con el proyecto, ya que lo pueden utilizar como herramienta para llevar a cabo ejercicios y terapias con los niños durante su trabajo. La versatilidad del juego – diferentes categorías y cartas, lo que permite crear múltiples y únicas combinaciones – le permite a los psicólogos o psicopedagogos realizar sesiones personalizadas para las necesidades de cada niño, ya que éstos se identifican y reflejan sus emociones o inquietudes en las cartas que van eligiendo, en cómo narran la historia, o cómo intervienen en ella. Además, el juego permite que ahorren tiempo en crear materiales de este tipo con sus propias herramientas.

NIÑOS

Es quien recibe la mayor parte de los estímulos que entrega el juego, ya sea si escucha el cuento, o si lo relata él mismo.

Se apunta a niños entre los 2 y los 7 años, ya que se encuentran en una etapa de desarrollo coherente tanto con los cuentos como con los juegos. En esta etapa los niños manejan un lenguaje concreto, por lo que la generación de imágenes y la imaginación contribuyen a guiarlo y a comprender la realidad. Asimismo, el juego permite generar espacios donde se sienten seguros para explorar, hacer preguntas, expresar sus necesidades e interactuar socialmente.

Si bien en aspectos generales tanto el juego como los cuentos responden a las necesidades de los niños comprendidos en estas edades, los roles que cumplen en el juego pueden ser distintos si nos enfocamos en edades más específicas. Los niños de los 2 a los 4 años cumplen un rol pasivo en cuanto a la narración, y escuchan atentamente a sus padres cuando les relatan historias; mientras que los niños de los 5 a los 7 años, tienen una participación más activa, y ellos mismos buscan inventar las historias y tomar decisiones.

*Imagen: Micael, 6 años.
(Colaboración)*



CONTEXTO

El contexto principal donde se utiliza el juego, es en los hogares, ya que se apunta a niños que se encuentran en una edad en donde la casa es para ellos un lugar seguro y donde se sienten en libertad y confianza para jugar, imaginar, y dejar salir sus emociones, miedos, dudas e inquietudes. Tanto para los cuentos como para los juegos, el contexto, o el espacio físico-temporal-ambiental es fundamental.

Cuando se narra y cuando se juega, se debe generar una atmósfera en la que el niño se sienta con la seguridad suficiente para entregarse por completo a estas acciones. Es por esto que el hogar – constituido para el niño principalmente por sus figuras paternas – es en una primera instancia, el lugar más apropiado para utilizar el juego, ya que le entrega confianza, seguridad y libertad.

En instancias secundarias puede llegar a ser consultas de psicólogos o psicopedagogos, colegios, o jardines infantiles. Lugares en donde el niño también logra alcanzar un nivel de confianza tanto con sus profesores, como con su terapeuta.

“Existen varias leyes que definen a un juego y una de ellas es el espacio. El juego, al igual que los cuentos, se da en un rito, en un espacio. Acá vamos a jugar y no va a existir en otro lugar... éste es el lugar de juego, algo casi sagrado”

JORGE LARRAÍN
Experto en juegos

REFERENTES



DIXIT

Juego de mesa, en el cual el objetivo es adivinar una carta a partir de pistas que se dan en forma de frase o narración. El narrador debe escoger una de las 6 cartas que tiene en la mano, y sin que los demás jugadores vean, debe decir una frase o narración. Después cada jugador escoge una carta que debe tener relación con lo que dijo el narrador. Luego se barajan las cartas para que no se sepa a quién pertenece cada carta.

La dificultad del juego radica en que las cartas que se escogen deben tener una dificultad equilibrada, para evitar que todos o que ninguno adivinen cuál es. El resto de los jugadores obtienen puntos si aciertan la carta del narrador o si otro jugador ha votado por su carta. Las cartas contienen dibujos que pueden evocar múltiples historias e interpretaciones.

No sólo se seleccionó este referente por el carácter narrativo que le entregan las cartas ilustradas a éste, sino también porque es un juego que tiene una gran versatilidad en cuanto a sus dinámicas y reglas. Las cartas dixit se han utilizado en múltiples variaciones de juego, desde dinámicas con reglas y puntajes, a juegos narrativos o cadáveres exquisitos. Esto le ha permitido crear más de 4 expansiones desde que se lanzó el juego en el año 2008, además de ser galardonado en numerosas ocasiones, entre ellas, como mejor juego del año en España, el año 2009; o el Parents Choice Approved Seal en EE.UU, el año 2011.



CARTAS DEL TAROT

Las cartas del tarot son reconocidas por representar arquetipos universales en cada una de sus cartas, que tienen un contenido simbólico por sí solas y también cuando se combinan. A partir de diferentes lecturas y combinaciones, y al igual que los cuentos, las cartas del tarot relatan historias, y el que lo utiliza, identifica esos arquetipos contenidos en las cartas con sus propios procesos emocionales internos.



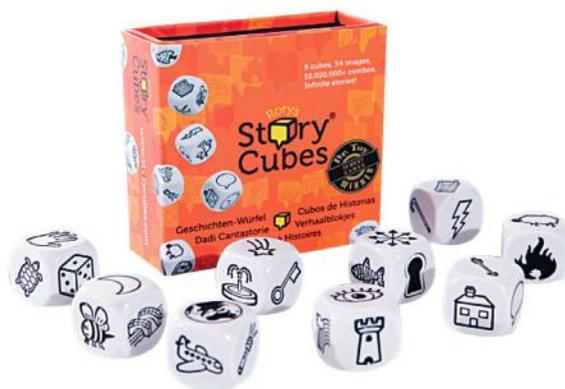
LA HISTORIA SIN FIN

Esta clásica película de los años 80 (basada en el libro “La historia sin fin” del autor Michael Ende) contiene un sinfín de elementos clásicos de los cuentos de hadas. Se podría decir que la estructura narrativa del libro es prácticamente idéntica a las estructuras básicas de los cuentos de hadas tradicionales más antiguos que no han sido modificados o reinterpretados, y sigue casi a la perfección las 31 funciones estudiadas por

Propp: El héroe debe emprender un arduo viaje para conseguir una meta, en su camino debe superar varios obstáculos y demostrar su valentía y honor, es ayudado por personajes fantásticos y finalmente logra un final feliz. Los personajes aluden a evidentes arquetipos como por ejemplo, Atreyu, el héroe, es retratado en un valiente cazador de búfalos, mientras que Gmork, uno de los enemigos, es retratado como un lobo negro con brillantes ojos verdes. Al mismo tiempo, el lenguaje que se utiliza deja en evidencia el contenido simbólico que representa a los cuentos de hadas, y se dejan ver frases como *“Atreyu y Artax habían explorado ya las Montañas Plateadas, el Desierto de Esperanzas Frustradas y las Torres de Cristal sin éxito alguno. Por lo tanto, sólo les quedaba un último recurso. Hallar a Morla, el anciano, el ser más sabio de toda Fantasía quien vivía en la Montaña de Concha en algún lugar de las terribles Ciénagas de Tristeza. Todo el mundo sabía que dejarse vencer por la tristeza era hundirse en la ciénaga.”*

Además de las evidentes similitudes con los cuentos de hadas tradicionales, este referente se seleccionó a modo de inspiración para la narrativa del juego (*Especificado más adelante*): Para la narrativa del juego se tomó como inspiración la historia de Fantasía, un mundo mágico reinado por la Emperatriz y habitado por cientos de criaturas fantásticas; pero la Emperatriz está gravemente enferma, lo que provoca que una fuerza indescriptible, “la nada”, comience a hacer desaparecer Fantasía y a todos los que viven en ella. Así, la Emperatriz envía a Atreyu, el cazador de búfalos, en la misión de encontrar un niño humano, el único que puede sanarla dándole un nombre y así poder salvar Fantasía.

ANTECEDENTES



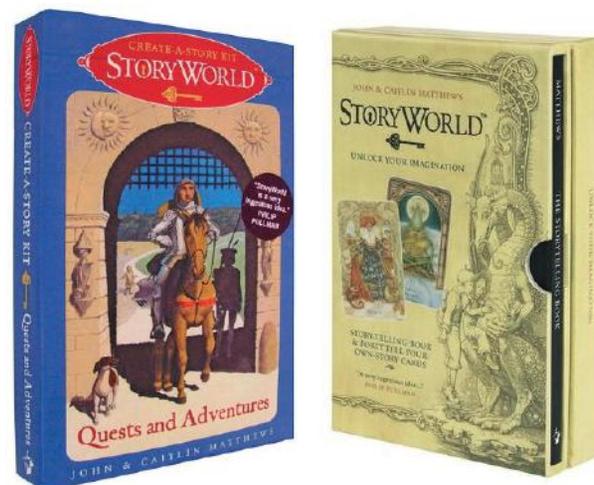
RORYS STORY CUBES

Es un juego de mesa narrativo compuesto por una serie de dados que cuentan con dibujos simples e icónicos en cada una de sus caras. Su principal objetivo es inventar historias. Es un juego que tiene mucha libertad, ya que lo pueden jugar tanto niños como adultos, debido a la versatilidad que tienen los dados. Existen diferentes versiones del juego, desde temáticas de súper héroes, hasta temáticas libres con íconos que tienen un aire de azar.



STORYWORLD CREATE-A-STORY KIT, CANDLEWICK PRESS

Son una serie de libros que vienen acompañados de mazos de cartas con diferentes ilustraciones que permiten crear narraciones. Los libros contienen sugerencias para escribir, dibujar o representar historias de todo tipo. Existen diferentes temáticas, por ejemplo, Tales from the haunted house o Legends of the sea.





ÉRASE UNA VEZ, EDGE

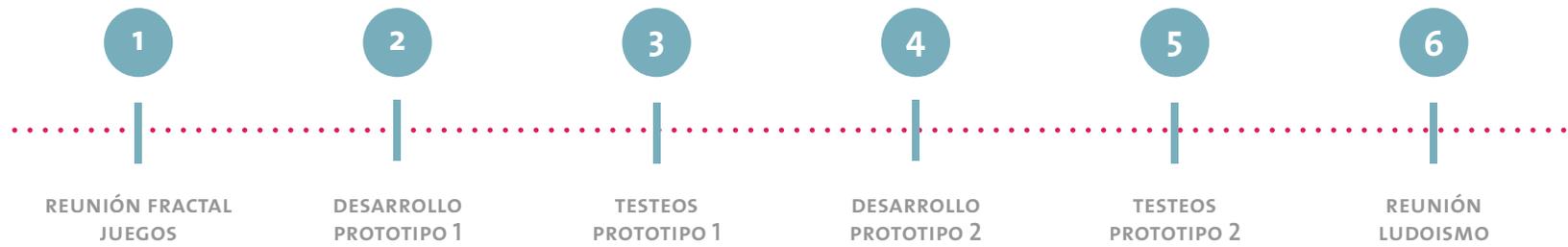
Es un juego de mesa narrativo en el que los jugadores crean en conjunto una historia, utilizando las cartas que muestran los típicos elementos de los cuentos de hadas. Existen 2 tipos de cartas: cartas de historia; divididas en personajes, acciones, lugares, objetos y aspectos; y cartas de final, compuestas por frases. La dinámica de juego se basa en un narrador que comienza una historia utilizando los elementos de sus cartas. El narrador trata de guiar siempre la historia hacia su propio final. El resto de los jugadores deben usar sus cartas para interrumpirlo y ser el nuevo narrador, y así, terminar una historia y deshacerse de sus cartas. El juego apunta a jugadores mayores de 10 años.

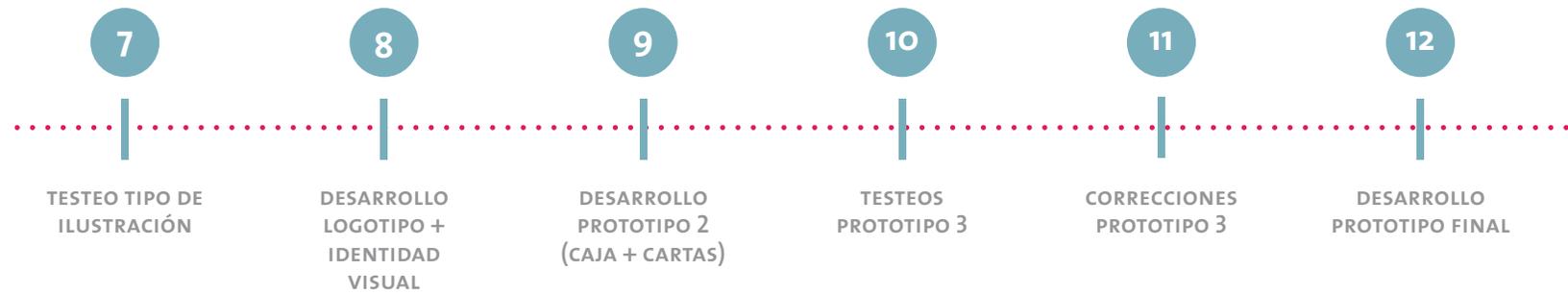


5.

PROCESO DE DISEÑO

HITOS EN ORDEN CRONOLÓGICO





PROCESO DE DISEÑO

REUNIONES CON DISEÑADORES DE JUEGOS

REUNIÓN 1: FRACTAL JUEGOS

Fractal juegos es una empresa de diseño de juegos de mesa, que está recientemente entrando en el mercado, por lo que actúan como editorial traduciendo, publicando y comercializando juegos, y se encuentran en proceso de lanzar su primer proyecto. Esta reunión se realizó en los inicios del proyecto, por lo que tuvo un rol principalmente exploratorio. En esta etapa, aún no se definía la dinámica o el formato que el juego iba a tener por lo que la asesoría consistió en abordar el tema de la narración desde los juegos, y sugerir posibles formas de jugar y de estructurarlo. Si bien esta reunión fue exploratoria, se pudo llegar a varias conclusiones.

Conclusiones

- 1 El juego y los cuentos tienen mucha relación tanto en su historia como en lo que los define y estructura, por ende se hace necesario **investigar y profundizar en la teoría del juego**: qué es el juego, cuál es su historia, su estructura, o cuales son los tipos de juego que existen. Esto le daría **coherencia y peso a la decisión de hacer un juego**.
- 2 El espacio físico-temporal es fundamental a la hora de jugar, por lo que debe ser un factor esencial a considerar a la hora de diseñar el juego
- 3 Existen diferentes tipos de juegos que tienen coherencia con las etapas de desarrollo del niño, por lo que **la edad a la que se apunta también debe ser un factor a considerar** a la hora de diseñar la dinámica.

“ Todo lo que tú nos has dicho que son los cuentos, los juegos también lo son. Los juegos también son algo que ha estado siempre inmerso en las culturas, que han transmitido las culturas de generación; existe ese diálogo que también existió con los cuentos. El juego, al igual que los cuentos, se da en un rito, en un espacio. Acá vamos a jugar y no va a existir en otro lugar... éste es el lugar de juego. Y eso es universal; los pavos reales cuando juegan a las peleas juegan en un solo lugar; esto pasa en los animales y en los seres humanos. Existen varias leyes que definen a un juego y una de ellas es el espacio. ”

“ En las primeras etapas de desarrollo los niños no han desarrollado el habla; después comienzan a desarrollarla más adelante pero la usan porque están jugando y comienzan a hablar todo lo que ellos juegan... y cuando lo dicen, cuando verbalizan su acción, logran profundizar su acción y llegar a detalles que antes no llegaban; Porque empiezan la simbolización, lo que pasa es que la simbolización todavía es externa. Cuando el habla se internaliza pasa a estar en la mente, y cuando pasa a estar en la mente, el simbolismo te permite saber que puedo imaginarme algo que no necesariamente está acá. Entonces en esa etapa donde los niños son capaces de internalizar, los cuentos hacen mucho más sentido. ”

Jorge Larraín,
Pedagogo y experto
en juegos tradicionales

REUNIÓN 2: LUDOISMO

Ludoismo es una empresa de diseño de juegos de mesa con 8 años de experiencia.

Con más de 6 juegos en su repertorio, dentro de los que más destacan son los juegos diseñados para FOSIS (Fondo de solidaridad e inversión social) cuyo objetivo era enseñar a adultos educación financiera, y a niños la importancia del ahorro.

Esta reunión se realizó en una etapa más avanzada del proyecto, en la que ya se había definido un formato y una dinámica de juego, y se habían testeado dos prototipos rápidos. Debido a esto, el encuentro tuvo un rol bastante práctico, y se obtuvo una asesoría más específica tanto en la dinámica de juego y su formato, como en la confección y fabricación de éste. En esta oportunidad también se llegó a varias conclusiones.

Conclusiones

- 1 Los juegos son complejos, se podrían mejorar de forma infinita ya que nunca se dejan de “probar”, y cualquier creador de juegos quisiera agregar o quitar cosas del juego que creó después de haberse usado por muchas personas. Es por esto que **hay que saber hasta dónde diseñar y qué es lo que mejor funciona con el tiempo y recursos con los que se cuenta.**
- 2 **Mientras más simple sea el juego, mejor.** No vale la pena agregar “adornos” que no van a ser un aporte sustancial para sus objetivos, ya que puede generar confusiones y limitaciones.
- 3 **El proceso de diseñar un juego tiene diferentes etapas donde se trabaja con prototipos rápidos para probar diferentes cosas;** en las primeras etapas los diseñadores están presentes cuando se utiliza el juego, para comprobar que se entiendan sus reglas o dinámicas. Las últimas etapas constan de entregar el juego sin que ellos estén presentes y registrar su uso para comprobar si funciona por sí solo.

4 Antes de diseñar un juego, se debe considerar en qué categoría va a estar. Dependiendo del tamaño, el diseño y la confección el juego puede entrar en varias categorías; desde una categoría “Premium” con precios que pueden ir desde los veinte mil a los treinta mil pesos, a categorías más básicas, que pueden ir desde los cinco mil a los ocho mil pesos.

5 Otro factor a considerar es dónde y cómo se va a distribuir el juego; generalmente cuando existe una asociación con un ente externo (una municipalidad, una ONG, una empresa) como lo fue FOSIS para ellos, existe más presupuesto. Si se va a distribuir en tiendas, el presupuesto es menor como independiente y la estrategia de marketing y ventas es fundamental.

6 Se avala la decisión de utilizar cartas que actúan como objeto versátil, para lograr apuntar a diferentes edades, cambiando sólo las dinámicas de juego.

“ Es mejor la simpleza, es decir, este juego es así, y es fácil entender por qué es así. Si la forma por ejemplo de las cartas, no es absolutamente necesaria para comprender su objetivo, puede confundir más que aportar. Al juego “hay que sacarle la grasa”. Mientras más pulido está, mejor. Eventualmente hay que empezar a decidir, qué es lo que realmente sirve y lo que no.”

“ Las grabaciones para nosotros son etapas superiores del juego. En las últimas etapas de desarrollo del juego, uno no debería estar presente porque el juego debería mantenerse por sí mismo. Si tú entregaste el juego, sin estar tu ahí y pudieron usarlo bien, entonces el juego en sí, funciona.”

“ Me parece muy acertado que tú crees este material y que plantees distintos tipos de juego para distintas edades, me parece un buen acierto, porque le da apertura al objeto, y no caduca con el niño. No le estás entregando al padre algo que va a durar un rato y que después ya no sirve.”

Victor Hugo Cisternas,
Experto en juegos
tradicionales

OBJETIVOS

1. Comprobar el nivel de comprensión de los objetivos del juego tanto en padres como en niños.
2. Comprobar el nivel de comprensión de la dinámica de juego tanto en padres como en niños.
3. Comprobar el nivel de concentración y atención durante el juego tanto en padres como en niños.
4. Identificar posibles elementos distractores.
5. Comprobar el nivel de usabilidad del formato elegido (Octaedro con texto en cada cara).
6. Comprobar el nivel de usabilidad de elementos complementarios (Tablero e instructivo).
7. Comprobar cómo funciona el juego dependiendo de la edad de cada niño (Rango de dos a siete años).

METODOLOGÍA

Se les entregó el prototipo a padres de niños de edades comprendidas entre los dos y los siete años. El objetivo era que ellos mismos buscaran una instancia para utilizarlo, sin sentirse presionados. Se les entregó un cuestionario breve. Se les solicitó grabar la actividad si era posible.

RESULTADOS

1 NIVEL DE COMPRENSIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL JUEGO



Padres

100%

Comprende los objetivos del juego

LEYENDO INSTRUCCIONES



Niños

100%

Comprende los objetivos del juego

CUANDO PADRES EXPLICAN



Extracto de registro audiovisual de padres. Alisa (3 años) y Carolina

Carolina: Te voy a contar una historia, ¿Estás de acuerdo?
Alisa: Ya.

“Al principio leí las instrucciones, y a mí me encantó cuando entendí de que se trataba, pero tenía mis dudas acerca de si el niño iba a enganchar con el juego, y engancho rápido, ellos son mucho más rápidos que uno para entender la dinámica de contar historias y todo”

CAROLINA P.
Mamá de Matías (6 años)

Es importante que los padres les lean las instrucciones a los niños en voz alta o se las expliquen, ya que los niños están en una etapa donde aún no saben leer

2 NIVEL DE COMPRENSIÓN DE DINÁMICA DE JUEGO



Padres e hijos

70%

Comprensión de dinámica de juego

SURGEN CONFUSIONES EN CUANTO AL ORDEN EN EL QUE SE UBICA CADA ELEMENTO EN EL TABLERO

Les toma mucho tiempo ordenar los objetos en el tablero y eso interrumpe el proceso creativo y los relatos



Extracto de registro audiovisual de padres.
Clarita (6 años), Gloria y Nicolás

Gloria: No, ese no va ahí, va allá... Dalo vuelta, ahora sí.

3 NIVEL DE CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN DURANTE EL JUEGO



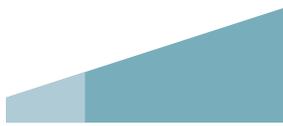
Padres



Nivel de concentración alto



Niños



Nivel de concentración bajo

SE DISTRAEN EN REITERADAS OCASIONES

La acción de tirar los dados actúa como distractor más que como foco de interés y atención para el niño. Sobre todo en los niños más pequeños (dos a cuatro años) que no entienden por qué deben lanzar los dados, o cómo hacerlo.

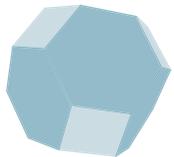


Extracto de registro audiovisual de padres. Alisa (3 años) y Carolina

Carolina: Tíralo, tíralo fuerte
Alisa: (Lo lanza muy lejos)
Carolina: Pero más acá, porque allá no puedo ver
Alisa: (Se lo pasa en la mano)
Carolina: Eso no es tirarlo, pero no importa (Empieza a contar la historia)

La mayor parte de los niños pensó que el elemento escondía algo en su interior por lo que los tomaban para observarlos y tratar de abrirlos.

4 IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS DISTRACTORES



Octaedro



Nivel de distracción alto

90% DE LOS NIÑOS SE DISTRAJO CON LOS DADOS



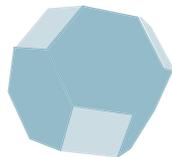
Tablero



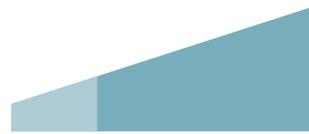
Nivel de distracción medio

60% NO SUPO UTILIZAR EL TABLERO O LE TOMÓ MUCHO TIEMPO ORDENAR LOS DADOS EN ÉL, O SIMPLEMENTE NO LO UTILIZÓ.

5 NIVEL DE USABILIDAD DE DADOS



Octaedro



Nivel de usabilidad bajo

LIMITAN LA DINÁMICA DEL JUEGO Y EL ALCANCE DE SUS OBJETIVOS

El hecho de que sea tridimensional distrae sobre todo a los niños. La atención y concentración del niño es fundamental para relatar historias, ya sea si las relata el padre o el mismo niño.

“No se me hizo difícil para nada. Lo que sí, no entendí en un principio cual era el orden de los dados, pero después a medida que iba contando fui entendiendo mejor, y se dio con más naturalidad.”

GLORIA
Mamá de Clarita (6 años)

“A la Ali le gustó mucho y de hecho quería seguir jugando después, aunque también por el material de los dados pensaba que había algo adentro y estaba desesperada por abrirlos.”

CAROLINA
Mamá de Alisa (3 años)

6 NIVEL DE USABILIDAD DE ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS



Tablero



Nivel de usabilidad bajo

CONFUNDE MÁS DE LO QUE APORTA

Más que aportar en la comprensión del orden de cada elemento dentro del relato, confunde, sobre todo a los padres. Les toma demasiado tiempo ordenar los elementos dentro del tablero, lo que provoca que se interrumpa el proceso creativo necesario para narrar la historia, además de forzar y limitar el desarrollo de los relatos.



Instrucciones



Nivel de usabilidad alto

90% DE LOS PADRES LEYÓ LAS INSTRUCCIONES E INDICÓ QUE LOGRARON APORTAR A SU COMPRENSIÓN DEL JUEGO Y SUS OBJETIVOS.

Aquellos que utilizaron el tablero crearon relatos más cortos que aquellos que no lo utilizaron

Se debe enfatizar la explicación de la dinámica de juego y de cómo comenzar a inventar las historias.

“Puede faltarle un poco más específica la explicación de cómo partir en las instrucciones, aunque una vez que uno empieza se hace más fácil”

CAROLINA P.
Mamá de Matías (6 años)

7 CÓMO FUNCIONA EL JUEGO
DEPENDIENDO DE LA EDAD



Niños
(2 - 4 años)

Rol pasivo

ESCUCHAN A LOS PADRES INVENTAR Y
NARRAR LOS RELATOS E INTERVIENEN EN
ALGUNAS OCASIONES.



Niños
(5 - 7 años)

Rol activo

ELLOS MANIPULAN LOS DADOS E INVENTAN
LAS HISTORIAS.

En todas las edades en las que se testeó el prototipo, el objetivo principal del juego (inventar y narrar historias) funcionó. Las diferencias que se pueden observar según las edades de cada niño, se centran en el rol que cumple el niño en cuanto a la narración.

“Estaba muy embalada contando historias, ¡parecía monólogo!”

GLORIA
Mamá de Clarita (6 años)

PROTOTIPO 2: CARTAS + RULETA



Este prototipo se desarrolló en base a las interacciones observadas en el primer testeo, basándose también en el formato utilizado por el antecedente “Érase una vez”. Se utilizaron cartas divididas en categorías, utilizando sólo elementos arquetípicos de los cuentos de hadas (No se utilizaron frases). Se simplificó la dinámica de juego, se agregó un elemento complementario para jugar con las entonaciones de la voz al relatar.



Instructivo breve

Breve descripción de la importancia de narrar cuentos, junto con indicaciones de cómo utilizar el juego.

60 Cartas

Las cartas estaban divididas en cinco categorías: Objeto, Lugar, Acción, Personaje, Sentimiento o Cualidad. Para determinar estas categorías se tomó como referencia el antecedente “Érase una vez”. Para determinar los elementos pertenecientes a cada categoría se basó en el proceso de investigación realizado acerca de cuentos de hadas tradicionales (Estudios estructurales de Propp, lectura de cuentos clásicos – Grimm y cuentos rusos – actividad realizada por Tatiana Unda para el consejo nacional de fomento del libro y la lectura)

Ruleta de la voz

Indicaba sugerencias para cambiar la entonación de la voz o la manera de relatar las historias; por ejemplo, hablar con voz chillona, o hablar muy lento.

OBJETIVOS

- 1.** Comprobar si se mantiene el nivel de comprensión de los objetivos del juego tanto en padres como en niños.
- 2.** Comprobar si aumenta el nivel de comprensión de la dinámica de juego tanto en padres como en niños.
- 3.** Comprobar si aumenta el nivel de concentración y atención durante el juego tanto en padres como en niños.
- 4.** Identificar posibles elementos distractores.
- 5.** Comprobar el nivel de usabilidad del formato elegido (Cartas divididas en categorías con texto en cada una, indicando los elementos representativos de cuentos de hadas).
- 6.** Comprobar el nivel de usabilidad de elementos complementarios (Ruleta e instructivo).
- 7.** Observar en profundidad las diferencias en las dinámicas de juego, dependiendo de la edad de cada niño.

METODOLOGÍA

Se les entregó el prototipo a padres de niños de edades comprendidas entre los dos y los siete años. El objetivo era que ellos mismos buscaran una instancia para utilizarlo, sin sentirse presionados. Se les entregó un cuestionario breve. Se les solicitó grabar la actividad si era posible.

RESULTADOS

1 SE MANTIENE O NO LA COMPRENSIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL JUEGO



100%

Comprende los objetivos del juego

LEYENDO INSTRUCCIONES



100%

Comprende los objetivos del juego

CUANDO PADRES EXPLICAN

“¡A mí se me hizo fácil! Las tarjetas dan la base y de ahí solo es dejar q la imaginación fluya. Al papa se le hizo más difícil por el lado creativo... tuvo que tomarse un buen tiempo antes para crear su historia”

FRANCISCA
Mamá de Cael (4 años)

Se mantiene tanto el nivel de comprensión de los objetivos del juego, como el hecho de que los padres son fundamentales para explicarle a los niños de qué se trata.

2 AUMENTA O NO LA COMPRENSIÓN DE LA DINÁMICA DE JUEGO



90%

Comprensión de dinámica de juego

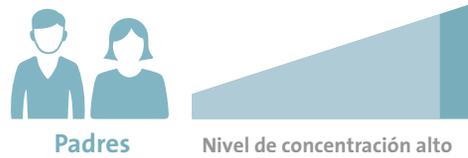
CON EL CAMBIO DE FORMATO, LA COMPRENSIÓN DE LA DINÁMICA DE JUEGO AUMENTÓ.

Las cartas le dan más claridad y son más fáciles de manejar tanto para niños como para padres

“A veces se me hizo fácil y a veces difícil.... pero en general fácil. Si me enredaba, sacaba otra tarjeta”

FRANCISCA A.
Mamá de Elena (3 años)

3 AUMENTA O NO LA CONCENTRACIÓN DURANTE EL JUEGO



AUMENTA LA CONCENTRACIÓN PERO AUN NO SE LOGRA UN NIVEL ÓPTIMO



Extracto de registro audiovisual de padres. Cael (4 años), Max y Francisca.

Cael: ¿Cual carta prefieres papá?

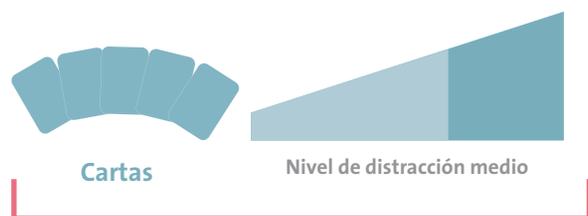
Si bien cambiar el formato a cartas contribuyó a la concentración, algunos niños se desconcentraban ya que al no saber leer, las cartas, que tenían texto, pasaban a ser un accesorio que manipulaban para descubrir qué era, en el caso de los niños más pequeños (2-4).

En cuanto a niños mayores (5-7) no contar con imágenes o ilustraciones interrumpía el proceso creativo de la historia, ya que debían preguntar a los padres qué elemento era cada tarjeta.

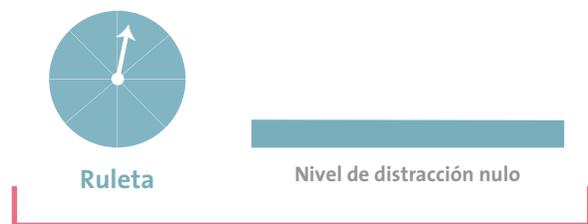
“Hacen falta diseños en las tarjetas que hagan aún más fácil la creación de historias. La Elena agarraba las cartas y le llamaban la atención los colores, se desconcentraba”

FRANCISCA A.
Mamá de Elena (3 años)

4 POSIBLES ELEMENTOS DISTRACTORES



NECESIDAD DE COMPLEMENTAR CON IMÁGENES



NO SE USA, NO SE TOMA EN CUENTA

5 USABILIDAD DE LAS CARTAS



LA USABILIDAD DEL FORMATO AUMENTÓ CONSIDERABLEMENTE

Las cartas permiten un mayor nivel de concentración sobre todo en los niños

Extracto de registro audiovisual de padres. Cael (4 años), Max y Francisca.



Permiten una mayor cantidad de combinaciones al no estar limitadas a un número de caras, como en el caso de los dados. Permiten agregar y combinar una mayor cantidad de elementos al mismo tiempo lo que permite tener visibilidad de los elementos que se están utilizando. Permiten escoger o cambiar un elemento por otro de forma sencilla si se desea.

Se hace necesario agregar imágenes o ilustraciones que complementen los elementos de cada carta, para contribuir a la concentración de los niños y actuar como elemento catalizador al momento de imaginar las historias

“Encuentro que es una idea súper completa... pero quizás le falta imágenes en cada tarjeta. Sobre todo de los personajes”

FRANCISCA
Mamá de Cael (4 años)

“Al principio se distrajo un poco con la idea de sacar y sacar tarjetas, pero luego entendió la dinámica. Ella misma trato de empezar a inventar las historias. Otra vez me reto porque dijo que la historia se estaba poniendo aburrida, así que me pidió que sacara otra tarjeta”

FRANCISCA A.
Mamá de Elena (3 años)

6 USABILIDAD DE LA RULETA



Ruleta



Nivel de usabilidad nulo

NO SE USA, NO SE TOMA EN CUENTA

Ninguno de los padres o niños que probaron el juego, utilizó la ruleta de la voz. Se observó que las entonaciones de voz, mímicas, preguntas, etc. Se daban de forma natural, en base a la observación del padre hacia el niño, en los momentos que se hacían necesarias. Por ejemplo, si el niño comenzaba a distraerse el padre le hacía una pregunta, o aumentaba el sonido de la voz.



Max: Entonces...
¡Vino una ola gigante!

Max: ¿Y cómo hacían los cocodrilos?
Cael: ¡Raaaaa!

Extracto de registro audiovisual de padres.
Cael (4 años), Max y Francisca.

7 DIFERENCIAS EN LAS DINÁMICAS DE JUEGO SEGÚN LA EDAD DE CADA NIÑO



Niños
(2 - 4 años)

Rol pasivo

EL **90%** DE LOS NIÑOS ENTRE LOS DOS Y LOS CUATRO AÑOS QUE PROBARON EL JUEGO, TOMARON NATURALMENTE EL ROL DE ESPECTADOR, MIENTRAS EL PADRE O MADRE ASUMÍA EL ROL DE NARRADOR.



Niños
(5 - 7 años)

Rol activo

EL **100%** DE LOS NIÑOS ENTRE LOS CINCO Y LOS SIETE AÑOS QUE PROBARON EL JUEGO, TOMARON NATURALMENTE EL ROL DE NARRADOR, MIENTRAS EL PADRE O MADRE ASUMÍA EL ROL DE ESPECTADOR.

En este prototipo quedan en evidencia las diferentes modalidades que puede tomar el juego dependiendo de la edad de cada niño.

*Hubo algunos padres que presentaron confusiones, ya que intentaron que los niños narraran cuando eran muy pequeños, por lo que surgieron distracciones.

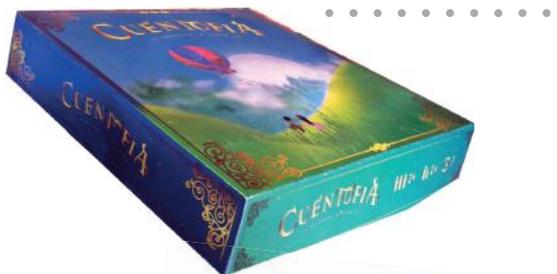
“Ella se entusiasmaba, iba creando su propia historia, no me dejó que yo contara nada, naturalmente empezó a hilar la historia, a elegir los diferentes elementos, etc. Ella elegía las cartas, y las revisó varias veces, elegía los elementos que le gustaban más.”

MACARENA
Mamá de Sofía (7 años)

PROTOTIPO 3: CARTAS + NARRATIVA



El tercer prototipo se desarrolló en base a las interacciones observadas en los testeos de los prototipos uno y dos. Este prototipo es el más cercano al prototipo final. Basándose en el prototipo dos principalmente, se añadieron ciertos elementos como ilustraciones en cada carta, un packaging compuesto por un lenguaje gráfico que introduce a la narrativa del juego, un nombre y logo definitivo, y una breve historia a modo de introducción. Se les entregó un cuestionario breve y se grabó la actividad de forma presencial.



Caja

Caja de 20x20 cm. compuesta por una tapa, que contiene la identidad visual y la narrativa del juego; y por un contenedor, donde se encuentran las cartas.



Cartas

Cartas divididas en cinco categorías: Personaje, Lugar, Acción, Objeto y Sentimiento/Cualidad. Cada categoría cuenta con un color y un icono distintivo, por la cara contraria, se encuentran las ilustraciones que representan cada elemento propio de los cuentos de hadas.



Instructivo

El instructivo se divide en 3 partes: una breve historia que introduce a la narrativa del juego, una explicación de por qué es importante narrar cuentos de hadas y algunas indicaciones básicas de cómo jugar.

OBJETIVOS

**Debido a que este es el tercer prototipo, los objetivos son más acotados y específicos, ya que la etapa exploratoria se desarrolló con los prototipos uno y dos.*

- 1.** Comprobar si las instrucciones contribuyen a comprender la dinámica y objetivo del juego
- 2.** Comprobar el nivel de apreciación y comprensión del lenguaje gráfico del juego, tanto de padres como de niños
- 3.** Comprobar si las posibles dinámicas de juego se pueden dar de forma natural y si es necesario agregar sugerencias de juegos en las instrucciones. Observar cómo se desarrollan las dinámicas para crear sugerencias de juego dependiendo de cada edad y contexto.

METODOLOGÍA

Se les entregó el prototipo a padres de niños de edades comprendidas entre los dos y los siete años. Esta vez la actividad se observó y grabó de forma presencial. No se les explicó nada del juego. Una vez terminada la actividad se les solicitó contestar una serie de preguntas

RESULTADOS

1 NIVEL DE CONTRIBUCIÓN DE LAS INSTRUCCIONES A COMPRENDER LOS OBJETIVOS DEL JUEGO



Instrucciones



Nivel de contribución medio

LAS INSTRUCCIONES SON FUNDAMENTALES, PERO FALTA ESPECIFICAR CIERTOS ASPECTOS

Algunos padres de niños en un rango de edad menor (2-4), intentaron que sus hijos tomaran un rol más activo en el juego, lo que no funcionó, ya que los niños en este rango de edad tienden a distraerse fácilmente (por ejemplo, sacan muchas cartas constantemente y las manipulan, observan los colores),

Se hace necesario especificar que los padres deben guiar la actividad y asumir el rol de narrador desde el principio, buscando interacciones con el niño a través de preguntas, gesticulaciones, o tonos de voz.



Mónica: Sólo una carta, saca sólo una.
Mateo: Esta va aquí y esta acá...

Extracto de registro audiovisual de padres. Mateo (3 años), y Mónica.

“Quizás le agregaría algo con colores para que los niños vayan ubicando las cartas y que no se distraigan. Podría ser en el mismo instructivo.”

MÓNICA
Mamá de Mateo (3 años)

Extracto de registro
audiovisual de padres.
Micael (6 años), y Cael.



Cael: (Leyendo
parte 2 instructivo)
Ah, ok. Eso lo puedo
leer después.

Le lee la parte 2 de las
instrucciones (Importancia
de narrar cuentos de hadas)
a su hijo en voz alta. Se da
cuenta que es una lectura
para los padres en la mitad.

Se hace necesario
especificar que esa
información es sólo para
aquellos padres que quieren
saber más acerca de los
cuentos y su importancia.

2 NIVEL DE APRECIACIÓN Y COMPRENSIÓN DE LENGUAJE GRÁFICO



Lenguaje gráfico



Nivel de apreciación alto

EL LENGUAJE SE APRECIA Y COMPRENDE TANTO POR PADRES COMO POR NIÑOS



Micael: Mira, ya usé todas las cartas de objetos !

Micael: El hada se fue volando lejos... así mira...

Niños en un rango de edad mayor (5-7) reconocen rápidamente las diferentes categorías y el color y símbolo correspondiente a cada una. También reconocen fácilmente las ilustraciones y qué elemento representan.

“Me sorprendió lo fácil que se le hizo reconocer cada cosa, no me preguntó ninguna vez qué era algo, y eso que todavía no sabe leer.”

CAEL
Papá de Micael (6 años)

Extracto de registro audiovisual de padres. Micael (6 años), y Cael.

Extracto de registro
audiovisual de padres.
Mateo (3 años), y Mónica.



Mateo: (Apuntando)
¡Raaaaar!
Mónica: Sí, es valiente
porque pelea con
el león, ¿viste?



En el caso de los niños de un
rango de edad menor (2-4),
no tienen conciencia de las
categorías existentes, pero
sí son capaces de reconocer
ciertas ilustraciones, que
actúan como recurso para
mantener su atención y
motivación durante el juego.

3 COMPROBAR SI LAS DINÁMICAS DE JUEGO SE PUEDEN DAR DE FORMA NATURAL



Dinámicas de juego



Nivel de naturalidad baja

SÓLO SE DA UNA DINÁMICA DE JUEGO,
NO SE EXPLORAN OTRAS DINÁMICAS
DE FORMA NATURAL

En el caso del niño más pequeño, se da sólo una dinámica (Mamá narrando a hijo) pero es de corta duración ya que la madre hace participar al niño de una forma que lo distrae y no lo concentra (Hacer que elija las cartas, que las ubique en el espacio).

Saca varias veces cartas, pero cada vez que saca cartas nuevas vuelve a repetir la historia, lo que interrumpe el hilo del cuento y la concentración del niño.

En este caso se hace necesario especificar una dinámica de juego para los más pequeños, donde quede claro que el padre debe tomar un rol de narrador protagonista, utilizando las cartas como método de inspiración.

Extracto de registro audiovisual de padres. Mateo (3 años), y Mónica.



Mónica: A ver, saquemos más cartas para ver qué más pasa...

“Es un buen gatillante de inspiración. A veces uno llega cansada del trabajo y te dicen ‘cuéntame un cuento’ y no es fácil que se te ocurra algo así de la nada”

MÓNICA
Mamá de Mateo (3 años)

Extracto de registro
audiovisual de padres.
Micael (6 años), y María Elena



Micael: Ahora
tú cuéntame
un cuento

En el caso del niño más grande, muestra intenciones de variar las dinámicas de juego (Le pide a su abuela que ella cuente un cuento después de haber contado él). La actividad es más larga y más fluida que en el caso del niño más pequeño.

Se hace necesario incluir sugerencias de dinámicas de juego más desafiantes y que le entreguen mayor versatilidad al juego, ya que si bien el niño muestra intenciones de variar en la modalidad de juego, no es suficiente para crearlas él mismo o los padres.

Se puede concluir que las sugerencias de dinámicas de juego con reglas y otras variantes deben estar enfocadas a niños que se encuentren en un rango de edad mayor (5-7).

“Sería bueno tener una guía de sugerencias de juego. Es bueno que sea libre pero eso después de un tiempo lo puede hacer aburrido. A veces son buenas las guías para darle más dinamismo. Y como toda guía, una vez que se usa se puede descartar, ahí es opción de cada uno.”

CAEL
Papá de Micael (6 años)

TESTEOS ILUSTRACIONES

¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIÓN SE NECESITA?

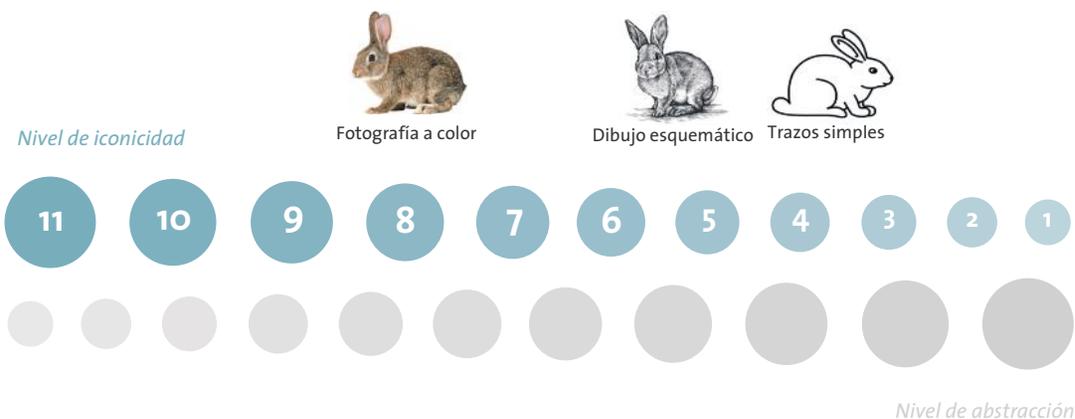
La ilustración infantil y su uso en diferentes contextos se inician en el año 1658 aproximadamente, gracias al trabajo del filósofo y teólogo checo Jan Amos Comenius, conocido hoy como el padre de la pedagogía. Comenius, entendiendo que el desarrollo y aprendizaje en los niños no es una tarea ligera, incluyó en su libro *Orbis Pictus* para enseñar latín, una serie de grabados que representaban los nombres de los objetos que buscaba enseñar.

Hoy en día podemos ver cómo la ilustración forma parte fundamental de materiales educativos, de cuentos, juegos u objetos estimulantes para los niños, y desempeña un papel muy importante en su desarrollo intelectual, en el proceso de fijar conceptos en su cabeza, y en el desarrollo de su creatividad e imaginación.

Enfocándonos en este último punto, antes de utilizar la ilustración infantil, hay que saber qué tipo de ilustración es la más apropiada para potenciar la creación y asociación de imágenes

propias, y que no sea una reproducción literal de lo que se busca representar.

En general los niños elaboran imágenes diferentes a partir de una misma ilustración; de esta manera, si se ilustra una imagen con un cierto grado de abstracción, alejándose de su realismo, el niño asociará la imagen con sus propias experiencias, deseos e inquietudes, o con un contexto que le es familiar.



Para testear qué tipo de ilustración era más apropiada para las cartas que componen el juego, se seleccionó dos tipos de ilustraciones que representaban el mismo elemento (Un conejo); la primera ilustración tiene un grado de abstracción alto, pero respeta ciertos rasgos de la figura que se está representando, sin exagerarlos demasiado. Utiliza trazos simples y limpios. La segunda ilustración tiene un grado de abstracción menor, y añade elementos ajenos a la realidad de la imagen, adornando y exagerando algunos de sus rasgos originales.



13 de 20 niños
Vieron un gato



18 de 20 niños
Vieron un conejo

En conclusión, la imagen debe tener un grado de abstracción y simplificación para lograr que el niño desarrolle imágenes propias, pero no debe exagerar demasiado sus rasgos más característicos, u “ornamentarla” demasiado, ya que se pueden generar confusiones, y el niño puede dejar de reconocer la imagen que se busca comunicar. Los trazos simples y limpios, sin demasiados detalles o adornos, permiten que para el niño sea más sencillo reconocer la imagen que se está representando, ya que al tener un carácter neutral, la asocian con elementos o contextos conocidos previamente.

“Mamá pero si es la Nolita!”
ELENA, 3 AÑOS
Al ver la segunda imagen del conejo

The background of the slide is a solid light blue color. It features a repeating pattern of a white line-art icon. The icon consists of a crown with three points on top, positioned above a profile of a human face with a beard and mustache, facing to the right. The pattern is distributed evenly across the entire slide.

6.

POTOTIPO FINAL

PROTOTIPO FINAL

DESARROLLO MARCA

IMAGINARIUM
EL LUGAR DONDE CUALQUIER HISTORIA ES POSIBLE

Logo utilizado en los primeros dos prototipos.

Cuentopía
LA FANTASÍA LA CREAS TÚ

*Comienzo de exploración para logo definitivo.
Inicialmente se le dió una identidad infantil, con una tipografía a mano alzada y un aire lúdico.*

CUENTOPIA
LA FANTASÍA LA CREAS TÚ

Por último se tomó la decisión de utilizar un lenguaje ligado a la estética de los cuentos de hadas tradicionales, por lo que se utilizó una tipografía tradicional con intervenciones orgánicas, intentando apuntar tanto a niños como a adultos.

CUENTOPIA
LA FANTASÍA LA CREAS TÚ

El nombre “Cuentopia” busca darle una narrativa al mismo juego, basada en un mundo de fantasía, propio de los cuentos de hadas tradicionales. Reúne los conceptos “Cuentos” y “Utopía” formando el nombre que puede aludir a un reino, una tierra lejana, un país, etc. Para el logo se eligió una tipografía de estilo clásico, con intervenciones orgánicas y ornamentos propios del lenguaje gráfico de los cuentos de hadas tradicionales. Para el Slogan, se utilizó una tipografía sin ornamentación, que complementa el logo sin recargarlo. El texto “La fantasía la creas tú” alude al objetivo principal del juego – inventar cuentos de hadas – pero a través de un lenguaje directo que busca hacer sentir al que juega que es parte esencial de su desarrollo y del mundo que éste presenta.

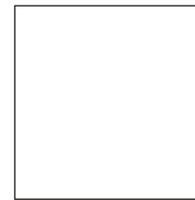
Construcción del logo



Área de seguridad



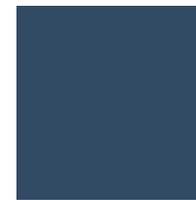
Gama de colores



c:0 M:0 Y:0 K:0
R:255 G:255 B:255



c:0 M:0 Y:0 K:90
R: 29 G: 29 B: 27



c:88 M:70 Y:46 K:21
R: 52 G: 71 B: 96



SIMULACIÓN DE DORADO

** Para uso directo en el juego*

Tamaño mínimo



El logo no debe utilizarse en un tamaño menor a 5,3 x 1,5 cm. ya que pierde legibilidad

COMPONENTES DEL JUEGO

Caja exterior

Reloj de arena (30 segundos)

Cartas divididas en categorías





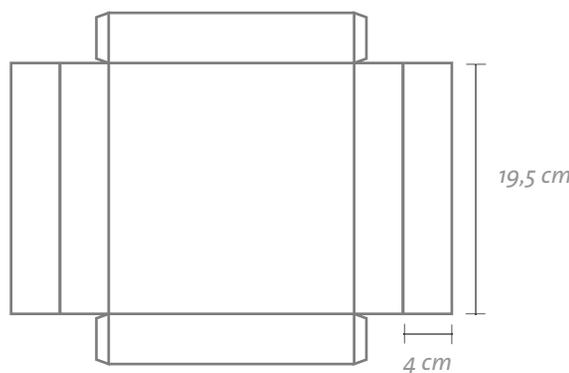
..... Instructivo

..... Caja interior y Soporte para cartas

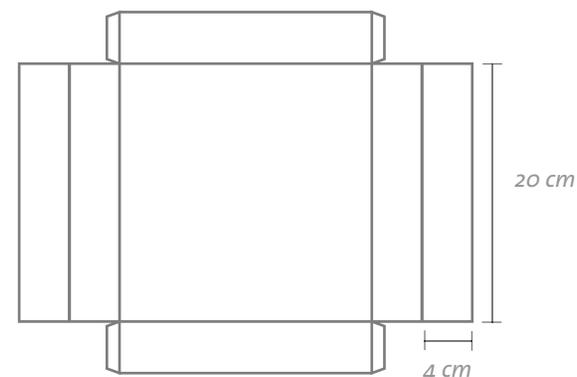
PACKAGING

Para diseñar la caja del juego, se tomó en consideración en qué categoría se ubicaría el juego. Existen 3 categorías: Categoría “Premium”, donde se encuentran juegos de un tamaño grande (aprox. 40x40cm), que cuentan con tablero, fichas, dados y otros accesorios. El precio de estos juegos puede variar desde los \$20.000 a los \$30.000 pesos aproximadamente. Algunos ejemplos son Colonos de Catán, o Dixit. Luego, la segunda categoría corresponde a juegos más pequeños, generalmente con menos accesorios, o de cartas estratégicas o narrativas. El precio de este tipo de juegos puede ir de los \$10.000 a los \$20.000 pesos aproximadamente. Algunos ejemplos son versiones pequeñas de Carcassonne y Dixit, o Jinx. La última categoría corresponde a juegos pequeños, generalmente sólo de cartas u objetos simples. El precio de estos juegos puede ir de los \$5.000 a los \$10.000 pesos aproximadamente, y aquí podemos encontrar los “Story Cubes” o las Cartas Uno.

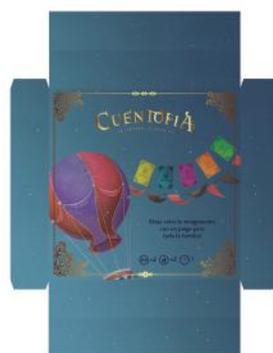
Construcción de las cajas



Caja interior
(Impresa tiro/retiro)



Caja exterior
(Impresa tiro/retiro)



Tiro



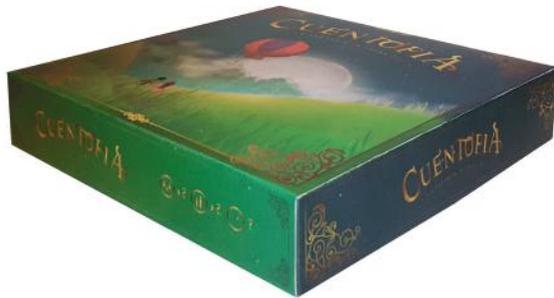
Retiro



Tiro



Retiro



al juego una coherencia con éstos y con la narrativa que este mismo propone. En cuanto a la ilustración, se optó por que la ilustración de la caja fuera más detallada y figurativa que las ilustraciones de las cartas, para contribuir a la historia que se introduce en el juego.

Construcción de soporte para cartas

La categoría que se escogió fue la segunda categoría, ya que si bien el juego sólo tiene cartas como elemento lúdico, es más complejo que sólo un mazo ya que las cartas tienen varias categorías, cuenta con un instructivo extenso y con una narrativa desarrollada que se refleja en las ilustraciones y el lenguaje gráfico de éste.

El lenguaje gráfico utilizado en la caja responde a la visualidad de los cuentos de hadas clásicos, elemento que se quiso mantener para darle



Impreso sólo tiro, plisado.



INSTRUCTIVO

- Las instrucciones del juego comienzan con una pequeña historia a modo de introducción, que tiene el objetivo de contribuir a la comprensión de sus objetivos por parte de los niños, a través del mismo lenguaje de los cuentos, que les es tan familiar. La historia que se cuenta, plantea un desafío para el niño, lo que hace que éste sienta que su participación es importante, motivándolo también a jugar.

La historia de CUENTOPÍA

Érase una vez, un mágico reino llamado Cuentopia. En él vivían increíbles criaturas, desde grandes y poderosos dragones, hasta pequeñas y escurridizas hadas. Sus bosques encantados, sus grandes castillos y sus misteriosas aguas, estaban habitados por princesas, guerreros y príncipes; reyes, magos, brujas y duendecillos.

Cuentopia y sus habitantes no sólo eran especiales por su magia y encanto, también porque vivían a través de las voces de todos los narradores de la tierra. Cada vez que se contaba un cuento, las voces volaban con el viento, viajando más allá del cielo y el sol, llegando así a Cuentopia a darle vida a su mundo y todos los que lo habitaban.

Un día, las historias dejaron de sonar, y las voces dejaron de llegar, y el mundo poco a poco, comenzó a desaparecer.

Entonces, se reunieron los cinco más sabios y poderosos magos y brujas del reino, todos con poderes distintos: el poder de dar vida a quien la ha perdido, el de crear lugares donde no hay nada, de aparecer cualquier objeto que se desee, de controlar las acciones y el destino, y el de entregar sentimientos a quien los necesite.

Con el último vestigio de magia que poseían, con la última historia narrada, crearon las cartas de la fantasía, con el objetivo de ayudar a que los niños de la tierra vuelvan a narrar historias, y así revivir su maravilloso mundo. Los cinco poderosos enviaron miles de mensajeros a la tierra, para que las cartas llegaran a todos aquellos que tienen un corazón creativo, aventurero y lleno de imaginación.

Ahora, las cartas de la fantasía están en tu poder. Ayúdanos a revivir las historias mágicas ¡Ayúdanos a revivir Cuentopia!

1. Antes de comenzar de Cuentopia, ¡para...
2. Saquen las cartas de cartas: Personaje o Cualidad.



Personaje



Cualidad

3. En cada categoría es para utilizarla e para otras dinámicas.





4. Elijan por lo mejor y comiencen a jugar.

Se muestran instrucciones generales acerca de cómo jugar y qué elementos componen el juego.

Se incluyen tres dinámicas de juego, para darle más dinamismo y versatilidad, así como también para guiar a los padres acerca de qué tipo de juego se adapta mejor a la edad de cada niño. Las dinámicas que se presentan son; "Cuenta rápido", pensada para jugarse en grupo y para niños en un rango de edad mayor, ya que contiene más reglas y es de mayor duración; "Dulces sueños", pensada para los niños más pequeños, donde se indica que el adulto debe tomar un rol protagonista como narrador, y se entrega ciertas sugerencias para narrar; por último, la dinámica "Cambio!", pensada para jugar en parejas, también enfocada en un rango de edad mayor.

CUENTOPIA

LA FANTASÍA LA CREA TODO

INSTRUCCIONES GENERALES

Para jugar, les sugerimos leer la historia que se encuentra en el empaque de fantasía!

En el mundo de la fantasía, existen 5 categorías de cartas: Lugar, Objeto, Acción y Sentimiento o Cualidad.



En cada empaque de fantasía existe la carta "cambio". Esta carta se utiliza en las dinámicas 2 y 3. Si desean usarla en sus historias de su invención ¡Muy bien!



En cada empaque de fantasía, hay una carta de cada categoría, para poder contar la historia.

5. Recuerden siempre empezar con "Había una vez..." Por ejemplo:



Había una vez un duende...
Que vivía en un bosque encantado,
Y tenía el poder de la sabiduría.



Pero estaba condenado con un terrible hechizo,
Por lo que creó una pócima mágica para romperlo...

6. Tienen toda la libertad de sacar más cartas y también de intercambiarlas.

7. Dejen volar su imaginación, ¡y diviértanse!

DINÁMICAS DE JUEGO

CUENTA RÁPIDO

6+ 4+ 40 minutos

Esta dinámica de juego está pensada para niños mayores de 5 años, ya que tiene más reglas y se debe jugar en grupo. Objetivo: poner a prueba la creatividad de todos los participantes que deberán inventar historias contra el tiempo. El primer jugador en deshacerse de todas sus cartas, gana.

1. Primero se reparten 12 cartas a cada jugador (2 cartas de cada categoría, y 2 más de categorías a elección)
2. Las cartas no se pueden ver, deben quedarse boca abajo hasta que sea el turno del jugador.
3. El primer jugador debe voltear el reloj de arena y tendrá 30 segundos para inventar una historia y utilizar la mayor cantidad de cartas que pueda, sin haberlas visto antes. "El primer jugador es el único que no recibe evaluación del resto de los jugadores."
4. El segundo jugador también contará con 30 segundos para crear su historia, pero deberá continuar la historia que comenzó el primer jugador.
5. Una vez acabado el tiempo, el resto de los jugadores deberá votar si la historia merece o no ser continuada; si recibe mayoría de votos positivos, se continúa con su historia; si recibe mayoría de votos negativos, debe robar la cantidad de cartas que utilizó y se continúa con la historia del jugador anterior.
6. Si a un jugador le sale la carta CAMBIO se cambia de dirección y su historia queda invalidada, por lo que debe robar la cantidad de cartas que alcanzó a utilizar.
7. Se continúa así, hasta que alguno de los jugadores se deshaga de todas sus cartas.

DULCES SUEÑOS

2-5 2-4 15 minutos

Esta dinámica de juego está pensada para los más pequeños. Entre los dos y los cuatro años, para los niños es más difícil mantenerse concentrado o comprender ciertas reglas, por lo que el narrador tiene que tomar un rol protagonista.

El objetivo es que el narrador utilice las cartas como fuente de inspiración, y así inventar un cuento y narrarlo a los niños.

Esta dinámica es perfecta para jugarla antes de ir a dormir, o en un momento donde el ambiente invite a los niños a concentrarse en la historia y comenzar a imaginar lo que escucha.

Algunas sugerencias:

- Incluye elementos rítmicos o musicales; esto llama la atención de los niños en estas edades. Pueden inventar una canción o usar la repetición de elementos (Como en los 3 cerditos o de Ricitos de oro)
- Utiliza la entonación de la voz, la mímica y las preguntas, esto ayuda a mantener concentrados a los niños durante la historia.

CAMBIO!

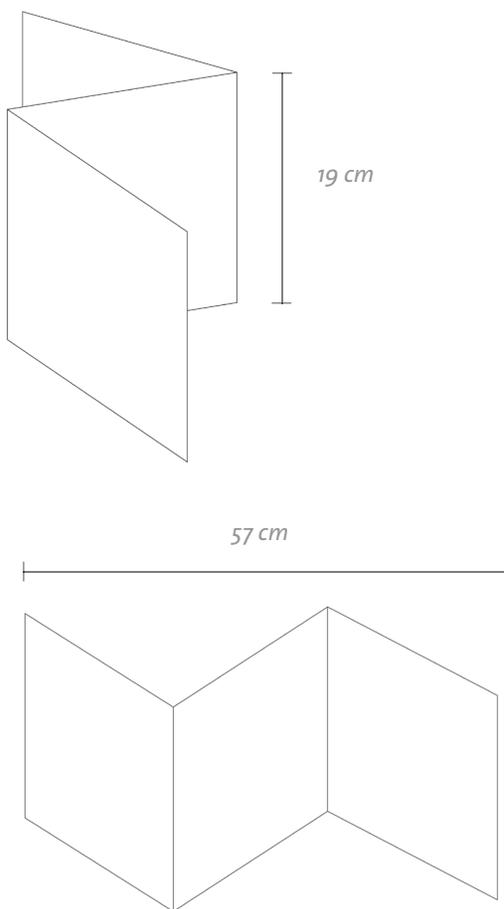
6+ 2 15 minutos

Esta dinámica de juego está pensada para jugar en pareja, puede ser entre un niño y un adulto o entre dos niños.

Objetivo: poner a prueba la creatividad de los participantes que deberán inventar historias en un momento inesperado.

1. Primero se barajan y se ubican las cartas en el centro, separadas por categorías y boca abajo.
2. El primer jugador debe ir sacando cartas en el orden que prefiera; a medida que las va sacando, debe ir contando una historia.
3. Cuando salga la carta CAMBIO, el otro jugador deberá continuar la historia.
4. Seguir en esa dinámica hasta que los jugadores deseen

INSTRUCTIVO



..... Esta parte del instructivo está dirigida a los padres exclusivamente, y consiste en una breve explicación de lo que son los cuentos de hadas, y su importancia para el desarrollo de los niños. Acá se recalca que es una información opcional, a través de la frase: "Si quieres descubrir un poco más acerca de los cuentos de hadas, te invitamos a leer esta guía"

CUENTOPÍA

LA FANTASÍA LA CREA TÚ

¿POR QUÉ ES BUENO NARRAR CUENTOS A LOS NIÑOS?

Si quieres descubrir un poco más acerca de los cuentos de hadas, ¡te invitamos a leer esta guía!

Los cuentos de hadas son muy importantes para el desarrollo de los niños; hablan de temas profundos como el bien y el mal, la vida y la muerte, la superación de problemas, entre otros.

Los cuentos hablan de manera simbólica, y usan arquetipos (elementos que existen en todas las culturas y que inconscientemente comprendemos, por ejemplo, una bruja). Estos arquetipos se traducen en imágenes que los niños desarrollan en su cabeza, lo que facilita que puedan comprenderlos. A la vez, los cuentos poseen una riqueza léxica y una estructura que mantiene el ritmo de relatos orales transmitidos por generaciones.

Algunos de los elementos más característicos que forman parte de la mayoría de los cuentos de hadas son:

 Superar obstáculos <i>En la vida siempre existirán dificultades y debemos tener la capacidad de enfrentarlas y no darnos por vencidos.</i>	 Cometer errores <i>Equívocarse es natural, no seremos condenados si nos equivocamos, pero debemos aprender de nuestros errores.</i>	 Transformación <i>¿Recuerdan el príncipe rana? Los cuentos hablan de que somos cambiantes; nos transformamos a lo largo de nuestra vida.</i>	 El viaje <i>Habla del paso del tiempo en la vida; de emprender viajes que pueden ser difíciles pero nos ayudarán a crecer y madurar.</i>
 El bien y el mal <i>En la vida existe el bien, pero también el mal. En los cuentos se muestra que el camino del bien siempre vence por sobre el mal.</i>	 La mano que ayuda <i>Tal como Cenicienta tenía un hada madrina... Siempre existe alguien que nos puede brindar ayuda en momentos de dificultad.</i>	 El final feliz <i>La recompensa después de luchar contra obstáculos, aprender de equivocaciones, enfrentar al mal, madurar y aceptar ayuda de otros.</i>	

Los niños reflejan sus procesos internos en el desarrollo de las historias, lo que hace que sea fácil de entender esos procesos, ya que son representados por un personaje y sus acciones, lo que les permite desahogarse, explorar, y descubrirse en una ambiente y contexto donde se sienten seguros.

Con Cuentopía, podrán crear sus propios cuentos de hadas, utilizando los arquetipos y potenciando la estructura y el ritmo que los caracteriza. Podrán generar un espacio de creatividad e imaginación con los niños donde las historias serán únicas e irrepetibles.

Contraportada

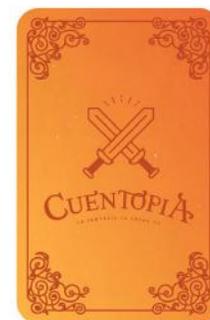


Portada

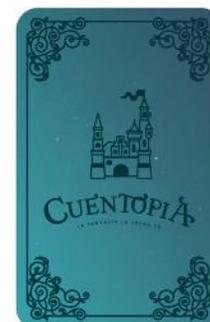


CARTAS

100 cartas de 5,6 x 8,7 cm (En base a tamaños estándar). Material: Opalina 200 gr. con laminado mate.



Cartas Acción



Cartas Lugar



Cartas Sentimiento/ Calidad



Las cartas están divididas en 5 categorías: Personaje, Lugar, Objeto, Acción y Sentimiento/Cualidad. Cada categoría tiene un ícono y un color correspondiente, para que al niño le sea más sencillo identificar cada una. Cada categoría cuenta con 20 cartas, lo que da un total de 100 cartas. La cantidad de cartas y categorías permiten 3.200.000 posibles combinaciones (20 elevado a 5)

Para las ilustraciones se optó por un estilo de un nivel de abstracción medio, que simplifica imágenes figurativas, utilizando trazos simples y limpios sin exagerar o cambiar sus rasgos más representativos. Esta decisión se tomó en base a los testeos previamente abordados, donde se comprobó que los niños necesitan un cierto nivel de abstracción para poder crear una imagen propia y

asociarla con contextos y experiencias previas.

Si se exageran y ornamentan algunos rasgos importantes de lo que se quiere representar, se producen confusiones y a los niños les cuesta más trabajo identificar lo que corresponde a la imagen. Y si se les proporciona una imagen demasiado figurativa, al niño le cuesta trabajo imaginar una representación propia, distinta a la que se le está dando.

DIFUSIÓN Y PROYECCIONES

DIFUSIÓN

Para la difusión del juego, se crearía una campaña publicitaria centrada en comunicar el principal objetivo del juego, que es incentivar la creatividad y la narración de cuentos de hadas.

Para eso, se utiliza como elemento principal fotografías de niños – ya que son los protagonistas del juego – intervenidas con dibujos de trazos rápidos, de aire infantil. Se incluirá como base de la campaña la frase “*La fantasía la creas tú*” que también se encuentra como bajada del logo. La idea de la campaña es llegar tanto a niños como a padres, por lo que se busca darle un equilibrio visual a través de la fotografía, y el dibujo informal. En una primera instancia, la campaña se lanzaría en redes sociales, específicamente Facebook e Instagram, que cuentan con opciones para publicidad, además de tener espacio para imágenes y un fácil acceso a bases de datos. Más adelante se buscaría ampliar el alcance de difusión a medios impresos, como revistas o periódicos.



Primeras aproximaciones gráficas de la campaña publicitaria a utilizarse en difusión del proyecto.

PROYECCIONES

La simpleza del juego y el hecho de que esté compuesto por cartas combinables, le da la ventaja de ser escalable; es decir, a partir de la misma modalidad de juego y dinámica, se pueden crear diferentes temáticas que respondan al mismo objetivo de narrar historias.

Se podrían crear dos tipos de escalas; Cambiar la temática – por ejemplo, relatos folklóricos de Chile, relatos de animales legendarios, relatos de piratas – y mantener el mismo formato de juego, reglas, tamaño; y ofrecer expansiones, que consisten en vender un mazo de cartas que los jugadores pueden agregar al juego que ya compraron previamente.



Visualización del juego con una temática diferente

Visualización de la expansión

MODELO DE NEGOCIOS

SOCIOS CLAVE <ul style="list-style-type: none"> - Editoriales - Tiendas de juegos - Plataformas de juegos - Imprentas 	ACTIVIDADES CLAVE <ul style="list-style-type: none"> - Diseño de dinámicas de juego - Diseño de gráficas - Producción - Difusión y publicidad 	PROPUESTAS DE VALOR <ul style="list-style-type: none"> - Juego de cartas narrativo enfocado a niños entre dos y siete años, que potencia la creatividad y los beneficios de la narración de cuentos de hadas. 	RELACIÓN CON CLIENTES <ul style="list-style-type: none"> - Web - Tiendas de juegos 	SEGMENTOS DE CLIENTE <ul style="list-style-type: none"> - Padres y madres entre los 25 y 45 años, de niños entre los 2 y 7 años. - Psicólogos/Psicopedagogos - Aficionados a los juegos de mesa
	RECURSOS CLAVE <ul style="list-style-type: none"> - Diseñador/Ilustrador 		CANALES <ul style="list-style-type: none"> - Web - Tiendas de juegos 	
ESTRUCTURA DE COSTOS <ul style="list-style-type: none"> - Proceso de diseño - Producción - Traslado - Mantención web - Publicidad 			FUENTES DE INGRESOS <ul style="list-style-type: none"> - Venta directa web - Venta a través de tiendas 	

Canvas business model

PASOS A SEGUIR

- 1.** Reuniones con editoriales para crear alianzas y publicar el juego a través de una editorial con experiencia. *Posible candidato: Ekaré ediciones. Es una editorial chilena especializada en libros ilustrados para niños y jóvenes que edita sus propios títulos (www.ekaresur.cl).
- 2.** Una vez obtenida una editorial de respaldo, se debe presentar el juego en tiendas especializadas para su posible comercialización en locales.
- 3.** Cotización de producción en China.
- 4.** Creación de página web y redes sociales.
- 5.** Creación de campaña publicitaria y estrategia de difusión.

The background of the slide is a light blue color with a repeating pattern of stylized, white-outlined castles. Each castle has multiple towers, a central archway, and a small flag on top. The castles are arranged in a grid-like pattern, slightly offset from each other.

7.

CONCLUSIONES

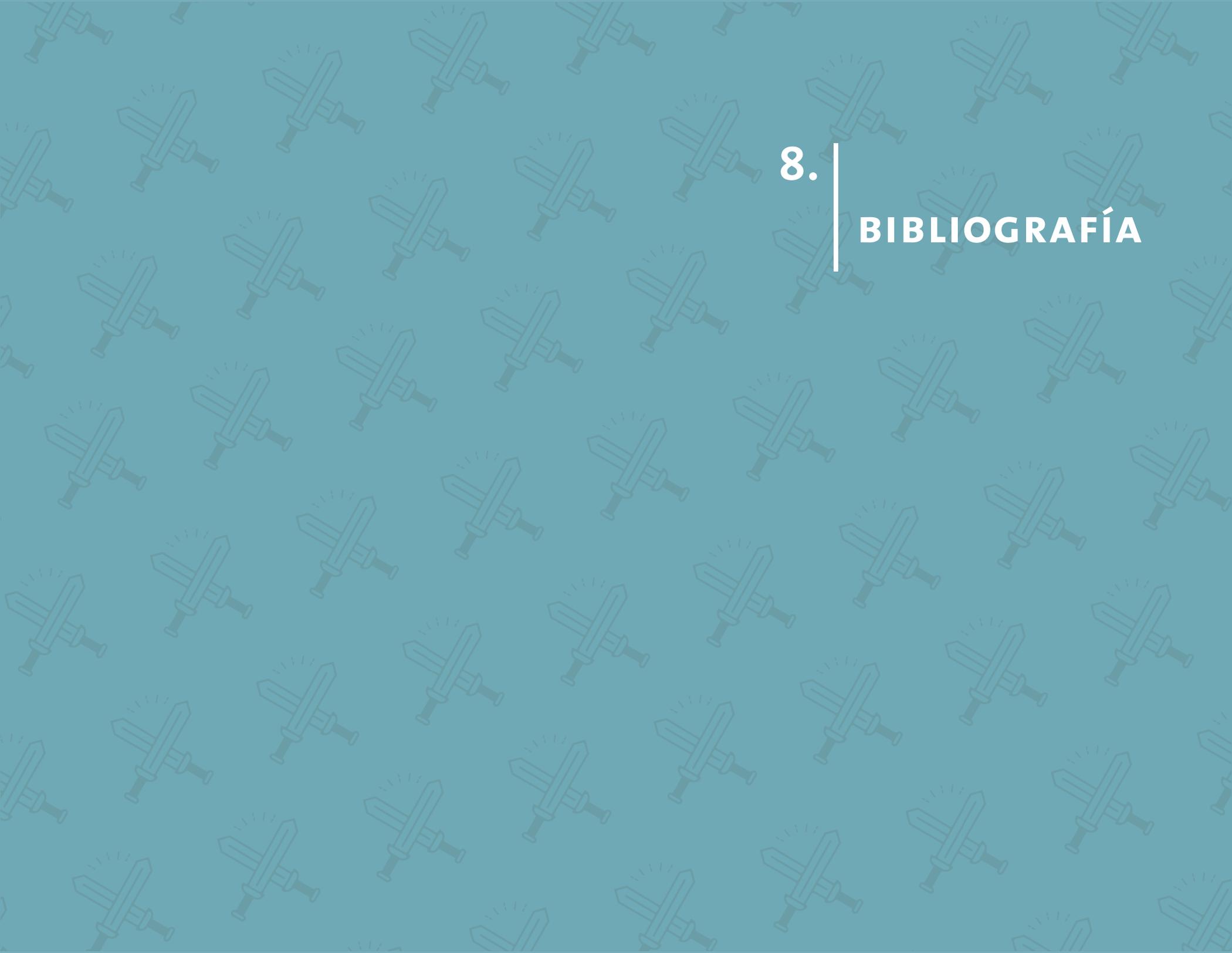
CONCLUSIONES

El mundo que encierran los cuentos de hadas es mucho más profundo de lo que la mayoría de la gente cree. Antes de comenzar este proyecto, mi motivación se basaba en la fascinación que siempre me ha provocado la magia y el género fantástico literario, pero nunca me imaginé que llegaría a descubrir tanto acerca de estos relatos ancestrales. No sólo he comprobado lo interesantes que son, sino que también me he dado cuenta de la importancia que éstos pueden llegar a tener para nuestro desarrollo como personas.

Si bien esta práctica se ha ido perdiendo a través de los años por diferentes motivos, existen nuevas generaciones de padres que recuerdan los cuentos de hadas como parte fundamental de su infancia, y que buscan retomarla con sus hijos. Esta tarea no es fácil debido a factores como la falta de tiempo y el protagonismo que tienen otros elementos como la televisión o los computadores en las rutinas familiares diarias, por lo que se hace necesario crear objetos que incentiven y faciliten la narración de historias, como lo es Cuentopia.

Tanto la investigación del origen de los cuentos y los juegos, como las instancias de exploración con padres y niños, ayudaron a reforzar la idea de que todos deberíamos escuchar cuentos cuando niños, y qué mejor manera que hacerlo a través de un juego. No sólo por la fascinación en la que automáticamente entran los niños cuando escuchan una historia, sino también porque se generan instancias íntimas y valiosas entre padres e hijos, reforzando los lazos familiares.

Agradezco haber escuchado cuentos cuando niña, y creo que tal como todos deberían jugar, todos deberían escuchar cuentos, y desarrollar esas imágenes que a muchos nos acompañan hasta hoy.

The background of the page is a solid teal color with a repeating pattern of crossed swords. Each sword is depicted in a simple, stylized line-art style, with a hilt and a blade. The swords are arranged in a grid-like pattern, with some appearing slightly larger or more prominent than others, creating a subtle texture.

8.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y PUBLICACIONES

- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. España: Hurope, S.A.
- Borja, M. (1985). *Experiencias de juego en preescolares*. Madrid, España: Morata.
- Browne, K. & Gordon, A. (2001). *La infancia y su desarrollo*. USA: Thomson Learning.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica, S.A.
- Campbell, J. (1988). *El poder del mito*. Barcelona, España: Emecé Editores.
- Cirlot, J.E. (1969). *Diccionario de símbolos*. Barcelona, España: Ediciones Siruela.
- Cooper, J. (1998). *Cuentos de hadas: Alegorías de los mundos internos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sirio Argentina.
- De Etchebarne, D. (1998). *El arte de narrar: Un oficio olvidado (11a. ed.)*. Argentina: Editorial Guadalupe.
- De Haes, U. (2011). *El niño y los cuentos (1a ed.)*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Antroposófica.
- Dupré, W. (1975). *Religion and primitive cultures*. Hungría: Mouton & Co.
- Ferrara, J. (2012). *Playful Design: Creating game experiences in everyday interfaces*. Brooklyn, New York: Rosenfeld Media.
- Grahl, U., Lenz, F., Steiner, R. & Von Heyderbrand, C. (2010). *La sabiduría de los cuentos de hadas (1a ed.)*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Antroposófica.
- Gutiérrez, S. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. España: Aljibe.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Emecé Editores.
- Jung, C. (1968). *Man and his symbols*. USA: Dell.
- Martínez, F. (2002) *Evolución del lenguaje a través del ciclo vital*. España: Aljibe.
- Meyer, R. (2006). *El mundo de los cuentos: Caminos del alma*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Antroposófica.
- Peña, M. (1994). *Alas para la infancia: Fundamentos de literatura infantil*. Santiago, Chile: Editorial Universitaria, S.A
- Pinkola, C. (2009). *Mujeres que corren con Lobos*. Argentina: Zeta Bolsillo
- Propp, V. (2006). *La morfología del cuento*. España: Editorial Fundamentos.
- Saatmann, L. (1960). *Dejad que los niños jueguen*. Argentina: Splendor Eds.
- Tolkien, J. (1939). *On fairy Stories*. Nueva York, USA: Harper Collins.
- Von Franz, M. (1993). *Érase una vez: Una interpretación psicológica*. España: Luciérnaga.
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. España: Ediciones Fausto.

DOCUMENTOS PDF

Arias, S. La formación de arquetipos en la psique a través de los cuentos de hadas. XXII Congreso de investigación, Colegio Marymount de Cuernavaca.

Aína, P. (2009). Teorías sobre el cuento folclórico. Institución Fernando el católico, colección estudios.

Consejo Nacional de la cultura y las artes. (2011). Estudio del comportamiento lector. Santiago, Chile.

Fernández, L. (2014). El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica. Grado de maestro en educación infantil. Universidad de Cantabria. España.

López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. Revista Criterios, 20 (1), pp. 203-218.

Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. Revista innovación y experiencias digital. Córdoba.

Rojas, N. (2010). La ilustración infantil: abriendo

una ventana hacia nuevas lecturas. Revista infancias imágenes, pp. 43-46.

MATERIAL RECOGIDO DE LA WEB

Biografías y vidas. Hermanos Grimm. [En línea]. Disponible en: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/grimm.htm>

Gaete, Carolina. Relatos como regalos. La importancia de contar cuentos, ayer y siempre. [En línea]. Disponible en: <http://www.crececontigo.gob.cl/adultos/columnas/relatos-como-regalos-la-importancia-de-contar-cuentos-ayer-y-siempre-2/>

Guzmán, Urrero. Historia de los cuentos de hadas. [En línea]. Disponible en: <http://www.thecult.es/Cronicas/historia-de-los-cuentos-de-hadas.html>

Islas, María. Cuentos de hadas y desarrollo infantil. [En línea]. Disponible en: <http://psicopedagogias.blogspot.cl/2011/11/cuentos-de-hadas-y-desarrollo-infantil.html>

Martinez, J. La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky. [En línea]. Disponible en: <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/>

Nadworny, E. How adults can encourage kids to be original thinkers. [En línea]. Disponible en: <http://www.npr.org/sections/ed/2016/03/12/467976865/how-adults-can-encourage-kids-to-be-original-thinkers>

The background of the page is a repeating pattern of diamond rings. Each ring features a central diamond with radiating lines representing light or facets, set on a simple band. The pattern is light blue and covers the entire page.

9.

ANEXOS

ANEXOS

ENTREVISTA FRACTAL JUEGOS 20-ABRIL-2016

A: Mi proyecto consiste en la importancia que tiene la narración de cuentos de hadas en las primeras etapas de desarrollo de los niños. La idea es crear un elemento que incentive tanto a los padres como a los niños a practicar la narración, tratando de mantener los elementos y arquetipos que están presentes en los cuentos de hadas tradicionales.

J: A niños de qué edad iría enfocado esto?

A: A niños entre los 2 y los 7 años. En realidad se considera que los primeros 7 años del niño son los más importantes para narrar cuentos, pero con niños muy pequeños se volvería demasiado complejo...

J: En relación a la edad es un tema delicado lo que estás hablando de enfocarlo desde los 2 a los 7 años porque estás mezclando etapas... Si vas a usar una misma metodología es difícil mezclar esas edades. Un experto en el tema es Vygotsky, que habla de la evolución del habla en los niños. Eso te puede servir para hacer el nexo con los

cuentos, para ver el estado psicológico del niño en cada etapa. ¿Por qué tiene que ser narrado y no puede ser un álbum con cuentos e imágenes?

A: Porque en las primeras etapas de desarrollo el niño no entiende el pensamiento abstracto; entiende imágenes y no conceptos, y lo que hacen los cuentos es transmitir ciertas cosas que son muy complejas y abstractas (como la vida y la muerte por ejemplo) a través de arquetipos y metáforas que el niño inconscientemente traduce en imágenes propias y que lo ayudan a comprender estas cosas complejas, pero bajo su propia interpretación y visión de niño.

J: Cuando se habla de pensamiento concreto, significa que si yo le digo a un niño “Este hombre era un diablo” se van a imaginar un hombre con cachos y una cola... No van a interpretar que tú les quieres decir que el hombre era malo.

A: Exacto, por lo mismo, la idea es que se potencie la imaginación del niño y que éste interprete y cree desde su etapa de desarrollo y que no se le dé una imagen interpretada y creada desde la visión de un adulto.

J: Yo iría un poco más allá... Hay un autor que se llama Bernard Aucouturier, y hay un libro que se llama “Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” Ese libro, tiene un capítulo que habla sobre el contar cuentos a los niños desde la psicomotricidad. Te habla desde la entonación y otras cosas, pero más que nada como tú a través del cuento, que se va construyendo en conjunto con los niños, no solamente es para imaginar e incentivar la creatividad, sino que se genera una simbolización del mundo interior de los niños y sus aflicciones a través de lo que vive el personaje. Llegan a momentos con cierta adrenalina, y a través de la identificación con el personaje se logran resolver a sí mismos con lo que le va sucediendo al personaje y finalmente llegan a un estado de paz... por eso generalmente los cuentos tienen que terminar bien, para que se resuelvan a ellos mismos, porque no es el problema que está viviendo el personaje del cuento, sino que es el problema del niño que está siendo representado por el cuento.

Pero hay un pero; que es que tú puedes tomar e

interpretar los problemas del niño, interpretar lo que quieres que se imagine el niño, e imponerle esa realidad a través de un cuento, o tú puedes hacerlo desde la visión del niño; y tú le presentas ciertas cosas donde el niño va decidiendo qué tomar y qué no tomar según cómo se sienta reflejado en eso que tú le estás presentando. En las primeras etapas de desarrollo los niños no han desarrollado el habla; después comienzan a desarrollarla más adelante pero la usan porque están jugando y comienzan a hablar todo lo que ellos juegan... y cuando lo dicen, cuando verbalizan su acción, logran profundizar su acción y llegar a detalles que antes no llegaban; Porque empiezan la simbolización, lo que pasa es que la simbolización todavía es externa. Cuando el habla se internaliza pasa a estar en la mente, y cuando pasa a estar en la mente, el simbolismo te permite saber que puedo imaginarme algo que no necesariamente está acá. Entonces en esa etapa donde los niños son capaces de internalizar, los cuentos hacen mucho más sentido. Todo lo que tú nos has dicho que son los cuentos,

los juegos también lo son. Los juegos también son algo que ha estado siempre inmerso en las culturas, que han transmitido las culturas de generación; existe ese diálogo que también existió con los cuentos. El juego, al igual que los cuentos, se da en un rito, en un espacio. Acá vamos a jugar y no va a existir en otro lugar... éste es el lugar de juego. Y eso es universal; los pavos reales cuando juegan a las peleas juegan en un solo lugar; esto pasa en los animales y en los seres humanos. Existen varias leyes que definen a un juego y una de ellas es el espacio; y eso tiene que ver con lo ritualístico. Un juego es, por ejemplo, el rito de los Selknam cuando contaban la historia de sus dioses y se disfrazaban de dioses, está catalogado como los juegos mimicri que son todos los juegos donde nos disfrazamos, actuamos, el teatro está en esta categoría. A qué voy... tú hiciste un estudio acerca de dónde vienen los cuentos, cuando veas de dónde vienen los juegos te vas a dar cuenta que vienen desde el mismo lugar, y te podría servir tomar como referente los ritos de nuestros pueblos ancestrales, cómo se contaban

los cuentos los mapuches, cómo mantenían interesada a la gente, etc. Es bueno que hables del pasado y no creo que porque vallas a crear un juego, tengas que crear un juego nuevo... puedes rescatar uno antiguo, como en las cavernas cuando relataban historias con las sombras. Te recomiendo un libro que se llama "Los juegos y los hombres" de Caillois, que es un antropólogo, y el libro "Homo ludens" de Huizinga. Ese libro te puede ayudar porque habla de los juegos desde la antropología... Él liga las culturas con los juegos. Hay un tema que te deberías plantear, los juegos por naturaleza, permiten al ser humano desarrollarse, permiten a las culturas desarrollarse... pero esa fuerza la adquieren cuando no es guiada. Cuando esa intención es guiada por el ser humano, deja de ser un juego y se transforma en un material didáctico. Por ejemplo, el niño, va a aprender a pararse de una forma u otra; yo puedo intencionalmente enseñarle que se pare inmediatamente, o él puede descubrir el equilibrio, a gatear, a sentarse, a caerse y finalmente a pararse, pero tuvo un

proceso natural que es distinto. Entonces tienes que ver si tú quieres plantear un fin concreto, o que las cosas vayan sucediendo de manera natural.

Ahí los arquetipos son importantes porque los niños, necesitan simbolizar ciertas cosas, y las van a simbolizar naturalmente en el juego. Por ejemplo, el niño en sus primeros años es uno con la madre y el padre, aún no aparece el “yo”... el “yo” empieza a aparecer en el momento de la negación del niño al adulto. En el juego, por ejemplo el niño podría matarte, nadie le enseñó a matarte, y si tú le permites que te mate y después te reviva, es un símbolo de dominación del niño al adulto (sin ser perverso) sino que en el sentido de que al matarte o al negarte, está creando su identidad por primera vez. Entonces, lo que pasa es que si yo le enseño el juego, yo no le voy a enseñar a matarme, yo lo voy a guiar, yo tengo que lograr que mi propuesta deje el espacio para que el niño proponga. Tengo que crear un espacio seguro para el niño, para que descubra, se exponga, y refleje sus procesos en el juego.

También lo otro que tienes que considerar, es que hay una diferencia entre lo que es juego y juguete... tal vez lo que tú quieres es un juguete, porque por ejemplo si es que vamos a contarnos historias, y tenemos todos estos elementos, y no ponemos tantas reglas sino que las reglas se van a construir en el momento... no necesariamente tienes que partir con algo tan estructurado. Volviendo al tema de la edad, una vez le pregunté a Roberto Cabrera, que es el especialista más grande de literatura infantil que había en Chile, le pregunté cómo puedo saber si está funcionando el cuento que le estoy contando a los niños... y me dijo que el indicador, es cuánto están participando los niños en el cuento, cuánto están gritando, preguntando o interviniendo. Por lo mismo creo que lo que tú planteas funcionaría mucho mejor con niños mayores como de 4 o 5 años hacia arriba. Por eso te hablo de Aucuturier, que en su libro cuenta cómo los niños van simbolizando todas sus experiencias, dudas, miedos, etc. En la historia que van armando en conjunto... Podrían ir ellos eligiendo las cartas y que el papá cuente

la historia, ¿quién está contando la historia ahí, el niño o el papá? El niño puede interrumpir al papá y después hasta se pueden voltear los roles. Los arquetipos son muy útiles, porque de ahí es donde los niños sacan las simbolizaciones, entonces por ejemplo si tomas los arquetipos, los puedes hasta clasificar con colores, etc. Entonces puede el padre comenzar la historia y el niño puede ir cambiando la narración a través de las cartas, y qué pasa, si el busca vivir la emoción del miedo va a buscar una carta que evoque eso. Puedes hacer un juego, que el mismo material tenga distintas instrucciones que cambien dependiendo de la edad del niño. Los objetos son transversales.

ENTREVISTA LUDOISMO 05-MAYO-2016

A: (Explicación del proyecto)

L: A qué edad va a ir enfocado tu juego? Mi pregunta va dirigida a que un juego para niños, como las variaciones son tan grandes, en tan poco tiempo, uno tiene que decidir una edad en particular. Por ejemplo, a este juego le va a sacar el jugo una persona de 12 años; sin quitarle que lo puedan jugar desde los 8 hasta los 16, se define un rango pero siempre tiene que enfocarse específicamente a una edad.

A: Lo que yo quiero hice fue hacer prototipos rápidos para probar la dinámica de juego, y se los pasé a padres de niños de diferentes edades para ver qué pasaba. Una de las cosas que pasaron fue que la modalidad de juego y el rol que tenía el niño en éste cambiaba bastante dependiendo de la edad, entonces mi idea es que las cartas sean neutrales y que en las instrucciones se sugieran diferentes dinámicas de juego dependiendo de la edad.

L: Perfecto. De todas maneras estamos pensando

en personas no letradas.

A: Sí, aproximadamente de 2 a 7 años. Las cartas en el prototipo final van a ir con ilustraciones, pero un tipo de ilustración no tan figurativa, sino que hacer una abstracción para potenciar más la imaginación del niño y que éste pueda crear una imagen propia de cada elemento de la historia.

L: Me imagino algo similar a los juguetes Waldorf...

A: Sí, algo similar. Bueno más que nada me gustaría que me hablen de su experiencia haciendo juegos.

L: Mira, te hago un resumen de lo que ha sido nuestro camino... Nosotros trabajamos junto a Pablo, somos compañeros de colegio y jugábamos mucho cuando éramos chicos, jugábamos harto rol y de una fundación nos pidieron crear un juego de rol para enseñar derechos humanos a los scout. Fue una experiencia muy entretenida, pero ahí estábamos en el colegio y fue una experiencia más que nada. Y después de esa misma fundación, nos pidieron hacer un juego de mesa (ese que está ahí) y para nosotros en ese momento, que estábamos estudiando, era una oportunidad

única en la vida. Y después, cuando terminamos la universidad, yo me puse a trabajar en la universidad de Chile en un programa de educación y conté que había hecho un juego y me dijo que hiciéramos un juego, y ahí empezó Ludoismo, aproximadamente en el año 2008.

Nosotros tenemos dos líneas de trabajo; una es el juego a pedido, que es cuando se acerca a nosotros una institución con una necesidad educativa, o de comunicación de una idea, y nosotros desarrollamos un juego para ese fin específico. Este por ejemplo es el más exitoso que lo hicimos para FOSIS, que es para enseñar educación financiera en jefes de hogar de escasos recursos, entonces se creó pensando que se iba a usar por adultos, en el marco de una capacitación, etc. Estos juegos son diseños que se venden a la institución. Ellos utilizan el juego y lo financian y no tienen fines de lucro. Otro juego que hicimos para FOSIS, es como el hijo de "Tú decides", porque tú decides se empezó a usar en colegios y fue un éxito y a raíz de eso decidieron hacer un juego pero enfocado para niños, que es el juego del ahorro,

y claramente gráficamente tiene una identidad totalmente diferente. La introducción del juego tiene un cómic, más narrativa, etc. Por otro lado, tenemos una línea de juegos comerciales, que hacemos nosotros, los imprimimos nosotros, los distribuimos a tiendas o vendemos a través de la página, etc. Esto es un proceso más de exploración y de establecer modelos, porque aún no tenemos un modelo totalmente establecido.

Tú, has investigado sobre el proceso de diseño de juegos o no? Porque si me estás hablando de proceso de testeos y todo...

A: Sí, he investigado más que nada de la teoría de juego, y los testeos siempre se tienen que hacer a la hora de diseñar algo... Me encantaría saber cuál es su perspectiva a la hora de abordar un juego y por otro lado, me entran dudas acerca de la simpleza del juego y del factor que me va a diferenciar de juegos que son similares, como el "Erase una vez".

L: Mira, por lo que tú me has contado, no creo que lo que estás haciendo sea "repetido" porque por un lado tienes un foco súper claro, que es que es

básicamente un elemento que facilita la narración. Y tú defines distintos elementos dentro de una estructura narrativa, un personaje, un objeto, etc. Que te permiten formar una historia. Me parece que como premisa para el juego, está súper bien. Y que propongas que las ilustraciones no sean como las clásicas ilustraciones figurativas de cartas también es innovador, y por otro lado, apuntas a un público pequeño, al que muchos juegos de este estilo no apuntan. También me parece muy acertado que tú crees este material y que plantees distintos tipos de juego para distintas edades, me parece un acierto muy grande, porque le da apertura al objeto, y no caduca con el niño. No le estás entregando al padre algo que va a durar un rato y que después ya no sirve.

Lo que yo te puedo contar un poco es acerca del proceso de hacer y crear un juego. Es todo a punta de ensayo y error pero hemos podido definir un poco un modelo para desarrollar el juego. En la etapa en que estás tú, nosotros le llamamos los prototipos alfa, que tienen dos finalidades: una, la exploración del juego, hacia dónde apuntas, y son

prototipos que deberían ser fáciles de modificar: ilustraciones sencillas que si no resultan se pueden hacer de nuevo, incluso pueden ser referentes gráficos en internet y decir quiero hacer algo más o menos así, sin tener que dedicarle muchas horas a las ilustraciones que quizás no se usen. Estos te permiten a ti ir explorando el juego, y cuando ya sientes que se pueden compartir (tú ya pasaste esa etapa) empiezan los testeos, que en un principio deberías estar tú presente, y ver cómo se comportan con el juego, explicar un poco de qué se trata, etc.

A: Yo he pedido que lo graben, porque más que nada no puedo estar presente por tiempo y también porque siento que el proceso de narración se desarrolle de forma más natural si es que no hay alguien grabando, o forzándolo...

L: Es que las grabaciones para nosotros son etapas superiores del juego. En las últimas etapas de desarrollo del juego, uno no debería estar presente porque el juego debería mantenerse por sí mismo. Lo que me hace intuir que tú estás súper avanzada en tu juego.

A: En realidad los prototipos que hice fueron bastante básicos, pero por lo menos las personas que los han usado el principal objetivo del juego se cumple, ha funcionado bien...

L: Mira, una de las premisas que uno tiene que saber acerca del juego, es que uno podría seguir arreglando el juego infinitamente... Se te van ocurriendo ideas, quieres cambiar cosas, etc. Uno tiene que saber ponerle un fin, y si, podrías seguir arreglando ciertas cosas pero no terminarías nunca. Yo te recomendaría que si tu juego lo probaste, aunque hayan sido prototipos básicos, y funciona, y tienes grabaciones de gente usándolo, que estás lista. No seas demasiado ambiciosa con la cantidad de elementos que vas a incluir porque si tienes poco tiempo. Más adelante puedes hacer expansiones o diferentes versiones del juego, puede ser escalable. Y la narración también te permite un sinfín de posibilidades y temáticas. Eso también disminuye el costo del juego, porque antes de hacer un juego, tienes que definir un mercado para el juego, es decir, se lo vas a vender directamente a los padres, o a una fundación? En

qué categoría vas a establecer tu juego, o sea, en el rango de los 10-15 mil pesos, de 20-25 mil pesos? Para eso tienes que definir un tamaño de caja, una línea gráfica etc. Son cosas que tienes que considerar.

A: Había pensado que parte de la narrativa del juego fuera armar figuras visuales con las ilustraciones...

L: Mira, pienso que una idea así se justificaría si hicieras historias divergentes; es decir, que el personaje o algo en algún momento de la historia puede tomar un camino u otro. Si me preguntas a mí, un juego que te proponga esas dos cosas, es como que estás tratando de abarcar más de lo necesario. Es mejor la simpleza, es decir, este juego es así, y es fácil entender por qué es así. Si la forma por ejemplo de las cartas, no es absolutamente necesaria para comprender su objetivo, puede confundir más que aportar.

Sí, es súper importante. Al juego “hay que sacarle la grasa”. Mientras más pulido está mejor. Eventualmente hay que empezar a decidir, qué es lo que realmente sirve y lo que no.

A: Y en términos técnicos, dónde fabrican los juegos?

L: Tienes distintas alternativas... Por un lado, tienes las imprentas nacionales, que pueden ser chicas o grandes. Lo más barato, sería ir a distintas personas que hacen distintos procesos, o sea compras el papel, después vas donde otro que imprime las planchas de color, después otro que las plastifica, otro que las corta, etc. Pero estás asumiendo el riesgo de que alguien se equivoque y también el tiempo que significan los traslados, cotizaciones, etc.

Después están las imprentas más grandes que te hacen todo de una; desde la pre-prensa, pruebas de color, etc. Después de imprimir, viene el proceso del mecanizado, que es meter las cosas en las cajas y envolverlas. Eso es mejor hacerlo a mano porque si no es muy caro.

Un juego de estos grandes, es demasiado caro, cada uno vale 50 mil aproximadamente, lo que lo hace casi imposible de vender.

La otra opción es ir a China, pero ahí por lo menos tienes que hacer unos 1000 ejemplares,

y ojalá tener un mediador que haga los tratos comerciales con las fábricas. En china tienen matrices con tamaños estándar de cartas y eso también tienes que considerarlo cuando diseñas una carta. Está el tamaño estándar, tamaño póker, bridge y tarot.

CUESTIONARIOS PADRES (TESTEOS DINÁMICA JUEGO)

Preguntas:

1. ¿Qué te pareció la actividad?
2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias?
3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad?
4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención?
5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta actividad?
6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?
7. ¿Por qué?
8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Carolina Pavez (47)

Mamá de Matías (6)

1. ¿Qué te pareció la actividad?

Al principio leí las instrucciones, y a mí me encantó cuando entendí de que se trataba, pero tenía mis dudas acerca de si el niño iba a enganchar con el juego, y enganchó rápido, ellos son mucho más

rápidos que uno para entender la dinámica de contar historias y todo.

2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias? Me costó al principio porque asociaba los elementos con historias que ya conocía. Si salía una princesa la asociaba con la cenicienta por ejemplo.
3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad? Bueno, como dije al comienzo asociaba todo con historias y elementos conocidos, pero después de un rato ya empezó a internarse más en la dinámica y a crear cosas más únicas. La dinámica de ir incorporando elementos a la historia le encantó, y lo mantuvo muy concentrado y atento.
4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención? Él se entusiasmaba, iba creando su propia historia, no me dejó que yo le contara nada, naturalmente él empezó a hilar la historia, a elegir los diferentes elementos, etc. Él tiraba los dados, y los tiró varias veces, elegía los elementos que le gustaban más.
5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta

actividad?

Para los niños que no saben leer, que tengan ilustraciones. Y el tablero que indicaba el orden, Matías no lo usó. Que los materiales sean más resistentes.

6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?

Sí

7. ¿Por qué?

Porque son importantes para el desarrollo de muchas capacidades como la creatividad por ejemplo, y más allá del cuento, creo que ayudan a fortalecer las relaciones entre los hijos y los padres. Se da un momento muy íntimo y especial, surgen otro tipo de cosas, a través de la historia ellos te preguntan cosas de la vida.

8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Principalmente por los juegos electrónicos y la televisión que le entregan todo listo a los niños. Pero con este tipo de juegos te das cuenta de que es una actividad que está totalmente vigente, y es cosa de hacerlo con herramientas más lúdicas

para lograr la atención del niño. Después ellos se dejan llevar, como que se hipnotizan. Matías, a pesar de que estaba cansado quería jugar, él me pedía seguir jugando.

Carolina Bueno (35)

Mamá de Alisa (2)

1. ¿Qué te pareció la actividad?

Me pareció muy entretenida

2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias?

No me fue difícil para nada. Lo que sí, no entendí en un principio cual era el orden de los dados, pero después a medida que iba contando fui entendiendo mejor, y se dio con más naturalidad.

3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad?

A la Ali le gustó mucho y de hecho quería seguir jugando después, aunque también por el material de los dados pensaba que había algo adentro y estaba desesperada por abrirlos.

4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención?

No me llamó nada la atención pero si me pareció súper chévere el juego como para que sea más

fácil inventar historias.

5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta actividad?

Puede faltarle un poco más específica la explicación de cómo partir en las instrucciones, aunque una vez que uno empieza se hace más fácil.

6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?

Encuentro que sí es muy importante narrarles a los niños y a ellos les fascina

7. ¿Por qué?

La Ali siempre quiere ser la protagonista de la historia, y creo que los cuentos ayudan a entender los procesos que viven los niños, y son muy buenos para enseñarles cosas sin forzarlos a salir de una etapa en la que no están.

8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Se ha ido perdiendo porque ahora hay otras cosas aparte de los cuentos como es la televisión, pero creo que igual a los niños les sigue encantando que les cuenten cuentos y les encanta también

inventar sus propias historias y sentirse parte de este mundo mágico.

Francisca Orrego (34)

Mamá de Cael (3)

1. ¿Qué te pareció la actividad?

La actividad nos pareció muy entretenida!! Es algo distinto que mi hijo no había visto nunca. Te da infinitas posibilidades de cuentos y te deja jugar con distintos personajes, situaciones y mensajes...

2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias?

A mí se me hizo fácil!!! Las tarjetas te dan la base y de ahí solo es dejar q la imaginación fluya. Al papa se le hizo más difícil por el lado creativo... tuvo que tomarse un buen tiempo antes para crear su historia.

3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad?

Mi hijo reacciono muy emocionado, atento y expectante. Quería participar en la historia y hacia preguntas. No perdió interés en ningún momento y quería que le contáramos uno detrás de otro.

4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención?

Me llamo la atención la emoción que mostraba con el cuento y la atención que puso en cada momento

5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta actividad?

Encuentro que es una idea súper completa... pero quizás imágenes en cada tarjeta. Sobre todo de los personajes.

6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?

Absolutamente... Fundamental

7. ¿Por qué?

Porque desarrolla su imaginación, su lógica, su amor por leer y descubrir, porque puedes inculcarle valores, enseñarle lecciones de vida a través de los cuentos en un idioma q ellos entienden mucho mejor. Además es un momento íntimo entre mama e hijo que yo también disfruto mucho. Nos da complicidad y cercanía.

8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Por la explosión de la tecnología, mucha pantalla, mucho juego de computador.

Un libro es más sencillo, menos estímulo obvio... pero al mismo tiempo mucho más desarrollo cerebral. Está comprobado que cuando a un niño se le lee un cuento su cerebro se activa a mil... cuando miran tv se adormece, es una pena.

Francisca Astorga (37)

Mamá de Elena (3)

1. ¿Qué te pareció la actividad?

Me encantó. Súper buena dinámica.

2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias?

A veces fácil y a veces difícil.... pero en general fácil. Si me enredaba, sacaba otra tarjeta.

3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad?

Al principio se distrajo un poco con la idea de sacar y sacar tarjetas, pero luego entendió la dinámica.

4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención?

Si. Ella misma trato de empezar a inventar las historias. Otra vez me reto porque dijo que la historia se estaba poniendo aburrida, así que me pidió que sacara otra tarjeta

5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta

actividad?

Diseños en las tarjetas que hagan aún más fácil la creación de historias. También podría luego complementarse con otras cosas como mapas

6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?

Básico, ineludible. Debe ser diario

7. ¿Por qué?

A los niños se les desarrollan demasiadas cosas: el concepto de historia, la incorporación de personajes y contextos que no son “cotidianos”, les incorpora la magia, creatividad. Además, es una instancia muy íntima con el que lee/cuenta la historia

8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Por falta de tiempo, por desconexión con las historias propias, por la facilidad de cuentos escritos

Gloria Muñoz (35)

Mamá de Clarita (6)

1. ¿Qué te pareció la actividad?

Me pareció diferente... creo que es original

combinar el tema de los cuentos con los juegos que a los niños les gustan tanto

2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias?

Yo no inventé muchas historias, la que más inventó fue la Clari, y se le hizo súper fácil, inventó muchas, así que fue todo muy dinámico

3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad?

Estaba muy motivada, le encantó que ella pudiera inventar las historias y también pudimos participar todos como familia, mi hija más chica se entusiasmó con los dados y nosotros la guiábamos o le hacíamos preguntas mientras contaba los cuentos

4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención?

Que entendió muy rápido la dinámica del juego y se puso a inventar cuentos como loca

5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta actividad?

Sería bueno que además de palabras, los conceptos fueran acompañados de imágenes o dibujos, para hacer más mágico y atractivo para

los niños el juego

6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?

Sí, muy importante

7. ¿Por qué?

Creo que incentivan su mundo interior y su creatividad, y la fantasía que todo niño debería vivir a esa edad

8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Yo creo que la tecnología y lo fácil que es ponerle unos monitos animados a un niño, en lugar de dedicarle un ratito a leer o a contar cuentos o hacer cosas como ésta.

Macarena (35)

Mamá de Sofía (7)

1. ¿Qué te pareció la actividad?

La encontré muy divertida y además original

2. ¿Te fue fácil o difícil inventar las historias?

Es que yo no inventé las historias jajaja la Sofi no me dejó.

3. ¿Cómo fue la reacción de tu hij@ mientras desarrollaban la actividad?

Ella se entusiasmaba, iba creando su propia historia, no me dejó que yo le contara nada, naturalmente empezó a hilar la historia, a elegir los diferentes elementos, etc. Ella misma elegía las cartas, y las revisó varias veces, elegía los elementos que le gustaban más.

4. ¿Hubo alguna respuesta de tu hijo o algo que te haya llamado la atención?

Que haya tomado tanto el control del juego, pensé que yo le iba a contar cuentos pero desde el principio quiso hacer ella todo

5. ¿Qué crees que podría faltarle (o sobrarle) a esta actividad?

Con dibujos quedaría increíble

6. ¿Consideras que es importante narrar cuentos a los niños?

Sí

7. ¿Por qué?

Porque hace que imaginen, que se diviertan, además alimenta su vocabulario, su cultura de lectura

8. ¿Por qué crees que la narración de cuentos se ha ido perdiendo a través de las generaciones?

Quizás porque antiguamente no existía tanta tecnología como hoy, la gente se divertía de otras formas y existían ritos en los que las familias compartían... como contar historias.

Mónica Martin (38)

Mamá de Mateo (3)

1. Me gustó mucho, creo que es un desafío creativo y al mismo tiempo una buena herramienta para compartir con los niños, ver como reaccionan y motivarlos a imaginar.

2. Sí, pero creo que Mateo es muy chiquitito todavía para cumplir al 100% con los objetivos del juego... se distrajo.

3. Me llamó la atención que pueden resultar historias muy interesantes con la combinación de las cartas. Saqué muchas cartas diferentes y creé una historia que tenía bastante sentido.

4. Quizás le agregaría una especie de tablero donde el niño pueda ir ubicando las cartas, para que no se distraiga tanto.

Cael (43)

Papá de Micael (6)

1. Muy entretenido. Para los papás está fantástico.

Me gusta la mezcla de que sea abierto y cerrado, ese equilibrio. Además mientras más opciones hayan para generar espacios de juego, mejor. Ideal para llevarlo en un viaje.

2. No me costó, es intuitivo, no es amenazante como juego. Quizás sería bueno tener más reglas o sugerencias de diferentes juegos, para que sea más dinámico. Si no se puede volver aburrido después de un rato.

3. Lo fácil que se le hizo reconocer los elementos de las cartas sólo viendo los dibujos. Está muy bien hecho eso.

4. No le sacaría nada. Como dije quizás agregaría sugerencias de juego... una guía, que bueno, como toda guía, después de usarla la puedes desechar.

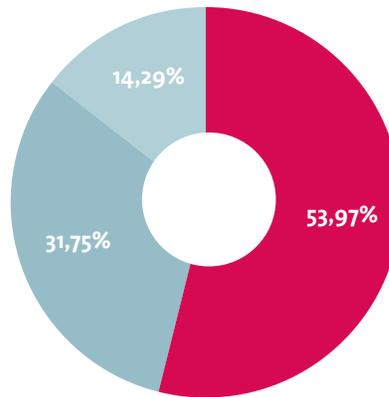
RESULTADOS TESTEO ILUSTRACIONES

Clarita: 1. Gatito/2. Conejo **Amaia:** 1. No sé/2. Conejo
Cael: 1. Gato/2. Conejo **Alisa:** 1. Gato/2. Canguro
Lucas: 1. Gata/2. Conejo **Agustina:** 1. Coneja/2. Conejo
Sofía: 1. Gatita/2. Conejo **Altán:** 1. Gata/2. Conejo gordo
Alma: 1. Gato/2. Conejo **Elena:** 1. Gatito/2. Conejito
Matías: 1. Gato/2. Conejo **León:** 1. Conejo/2. Conejo
Benjamín: 1. Gato/2. Foca **Mateo:** 1. Gato/2. Conejo
Martín: 1. Gato/2. Conejo **Martina:** 1. Gatita/2. Conejito
Felipe: 1. Coneja/2. Conejo **Matías:** 1. Conejo/2. Conejo
Diego: 1. Conejo/2. Conejo **Carla:** 1. Conejita/2. Conejo

ENCUESTA A PADRES

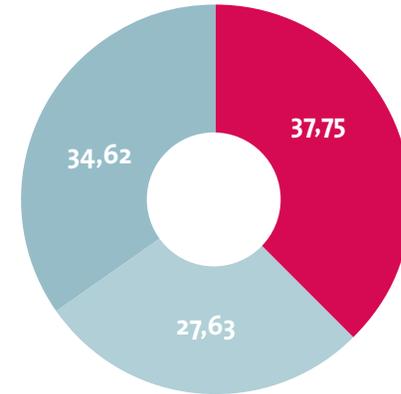
Muestra: 64 padres y madres entre 25 y 45 años

1. En su casa, ¿Le narra cuentos de hadas a sus hijos?



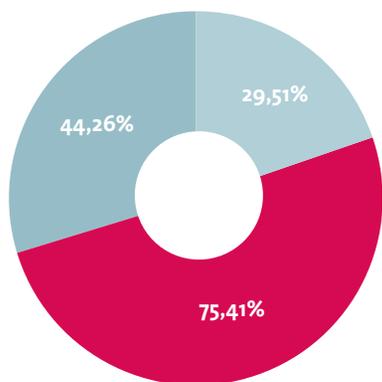
- Sí
- Sólo a veces
- No

2. ¿Con qué frecuencia narra cuentos a sus hijos?



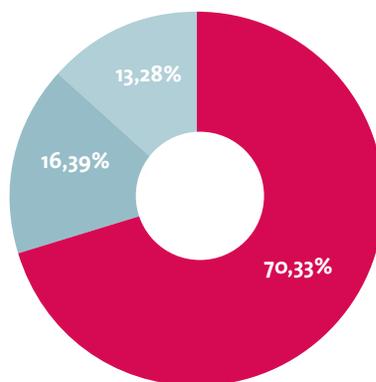
- Algunos días a la semana
- Todos los días
- Ocasionalmente, no llevo la cuenta

3. ¿Que tipo de cuentos son los que narra?



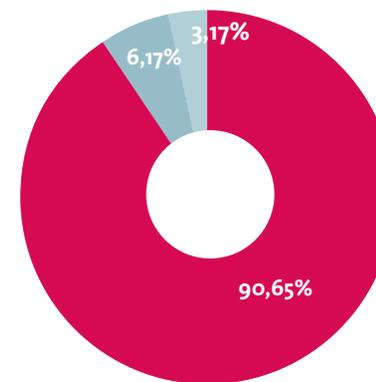
- Cuentos tradicionales como por ejemplo "La cenicienta", "La bella durmiente".
- Cuentos inventados
- Cuentos de autores modernos con ilustraciones o historias más cercanas a la realidad

4. ¿Cómo narra el cuento?



- Leo el cuento junto a un libro, mientras mis hijos observan las ilustraciones o imágenes
- Les leo el cuento directamente del libro y me escuchan
- Narro el cuento (sin leer) y mis hij@s sólo me escuchan

5. ¿Considera importante que los niños escuchen cuentos en su desarrollo?



- Sí
- No
- No lo sé

6. Si su respuesta fue sí. ¿Por qué considera que son importantes?

- Estimulan el lenguaje y desarrollo de nuevo vocabulario; desarrollo de la imaginación.
- Es importante porque es una manera de soñar y de paso pasar un momento en familia de acercamiento. Es además un espacio para conversar de las cosas que van surgiendo, sus dudas y preocupaciones, sus alegrías y otros.
- Desarrollo del lenguaje, apego, desarrollo de la imaginación, etc
- Incentivar imaginación
- Les ayuda a la creatividad, hacen de la lectura parte de su rutina, aprenden más palabras y conceptos, etc
- Para desarrollar su imaginación y trabajar la comprensión lectora lo cual cada vez es más escasa en Chile.
- Porque ayuda a estimular y desarrollar la imaginación
- Porque potencia y fortalece su imaginación y creatividad
- Porque los niños en el momento de escuchar el cuento entran en un momento en soñado y les entrega una gama amplia de imaginación
- Creo que es importante leerle cuentos. No solo de hadas
- Por que los cuentos de hadas contienen un fin de enseñanzas que quedan muy guardadas en su inconsciente. Y a diferencia de cuentos caricaturizados le permiten desarrollar ulminaiion y disfrutar la niñez
- Porque entrega al niño tesoros para su alma.
- Fomentar una imaginación más versátil, porque los cuentos traen siempre una enseñanza la cual podemos repasar y estudiar juntos.
- Por qué fomenta la imaginación y muchas veces tienen moralejas
- Para desarrollar imaginación, porque simplemente les hace feliz!!
- Es maravilloso el lazo que se crea cuando le inventamos un cuento o cuando leemos uno; su carita de emoción, la imaginación que desarrolla, etc.
- Desarrolla la imaginación y la concentración. Amplía el vocabulario.
- Imaginación, diversión juntos, cariño, libros
- Les ayuda a desarrollar su lenguaje y a aprender a relacionar ideas e hilar situaciones
- Les permite experimentar vivencias y situaciones que no podrían experimentar de otra forma. Es abrirles una puerta al espacio.
- Imaginación y cercanía con los padres
- Porque allí están contenidos los arquetipos de la humanidad, desarrolla la imaginación de los niños, alimenta su alma, enriquece el vocabulario.. Y más!
- Fomenta el desarrollo de la creatividad en los niños.
- Estimula la imaginación, la creatividad, el lenguaje, el pensamiento crítico. Además de estimular los vínculos familiares.
- Porque despiertan la fantasía, la imaginación y además su contenido enseña valores de una manera muy sutil, sin decir explícitamente lo que es bueno o malo, pero que el niño logra captar y aprehender a través del relato
- Ayuda en su desarrollo de lenguaje, creatividad
- Para su imaginación, creatividad; desarrollo de tolerancia y respeto hacia los demás y que sepan que el mundo es grande y diverso.
- Es una forma más de estimular su imaginación, la capacidad de concentración y comprensión, de comunicarse con ellos y compartir un espacio imaginario.
- Alimenta la imaginación, desarrolla el vocabulario, da pie a reflexiones, es divertido (favorece la relación padres-hijos), permite analizar temas culturales y a veces enseñanzas (moralejas)
- Es un espacio de unión con la mamá, también enriquecen su vocabulario, imaginación y creatividad
- Para estimular la imaginación y el desarrollo del lenguaje; también cada moraleja que generalmente deja el cuento.
- Porque desarrolla su imaginación y enriquece su

vocabulario, además de generar un ambiente bueno para el sueño y un espacio especial entre madre e hijo.

- Es importante porque es una linda instancia para compartir, porque les estimula la imaginación y el lenguaje.
- Desarrolla la imaginación, la memoria y crea una buena relación padres hijos.
- Para que desarrollen su imaginación.
- Porque ayuda a su imaginación, además así se les puede crear el hábito de leer
- Porque es una forma de generar vínculo con mis hijos, compartir, elaborar sus miedos y fortalecer sus valores
- Porque los ayuda en su vocabulario, les fomenta la imaginación y les entrega enseñanzas
- Desarrollan aspectos del pensamiento. Les ayuda con la creatividad. Es una instancia de juego con los padres. Ayuda al desarrollo del lenguaje y la comunicación.
- Desarrollo de la imaginación y fantasía, estímulo del lenguaje, comprensión de lectura, amor por la literatura, capacidad de abstracción.
- Estimula la imaginación, creatividad. Mejora la concentración. Los entretiene y les muestra otros mundos y formas.
- Fomentar amor por lectura, fomentar creatividad, comprensión lectora, aumentar vocabulario
- Desarrollar la imaginación
- Porque es importante estimular la imaginación

de los niños, debido a que gracias a la tv, tablet y computadoras se les entrega todo listo.

- Porque desarrolla múltiples habilidades cognitivas además e la creatividad. Es fundamental para el desarrollo del lenguaje oral y escrito incluso del no verbal.
- Porque desarrolla la capacidad de abstracción
- Desarrollan la imaginación, mejor lenguaje, desarrollo de empatía, los relaja
- Por tantas cosas.... Desarrolla su imaginación, amplía su vocabulario, genera conexiones neuronales en la primera etapa, es un espacio de apego, etc
- Creo que es importante leerles, que nos vean leer y que lo disfruten junto a nosotros, ya sea un cuento o una historia narrada.
- Desarrollo de la imaginación, fomento por la lectura si es que son leídos, vínculos afectivos
- Fomenta la imaginación, les da ilusión, llena su vida de magia, les ayuda a hacer análisis, a mejorar la empatía, a relacionarse y reconocer a otros, además les divierte y aconseja
- Supongo que es importante porque estimula la imaginación
- Porque estimula el desarrollo cognitivo
- Porque aprenden, estimula e imaginan
- Para estimular la lectura, letra e imaginación



CUENTOPÍA

LA FANTASÍA LA CREAS TU