3.2. El aula es un juego: dinámicas narrativas rápidas

El juego tiene un poder transformador en el aula. Cuando jugamos, la presión desaparece. Ya no importa "hacerlo bien" o "suspender". Importa participar, divertirse, sorprenderse. Y en ese estado de ánimo, la creatividad fluye con mucha más facilidad.

3.2.1. *Story Cubes* o dados narrativos

Existen comercialmente unos dados con imágenes en cada cara (un avión, una llave, una casa, un reloj, etc.). Se tiran varios dados y las imágenes que salgan deben aparecer en la historia.

Versión online

Versión casera:

Si no tenemos los dados comerciales, podemos hacer nuestras propias tarjetas con dibujos o palabras. En una bolsa metemos 20-30 tarjetas. Los alumnos, por grupos, sacan tres o cuatro al azar y tienen que construir una historia colectiva que las incluya.

Variante competitiva:

Por equipos, sacan las mismas tarjetas y tienen 10 minutos para escribir el mejor relato posible. Luego se leen en voz alta.

3.2.2. El cadáver exquisito

Este juego surrealista, inventado por los poetas de vanguardia a principios del siglo XX, es perfecto para perder el miedo al ridículo y para demostrar que entre todos podemos crear algo que ninguno habría imaginado por separado.

Cómo se juega:

1. En una hoja de papel, el primer alumno escribe una frase y dobla el papel para que no se vea, dejando visible solo la última palabra (o un fragmento pequeño).

Copyright 2026

2. El siguiente alumno continúa la historia a partir de esa última palabra, escribe su frase y vuelve a doblar, dejando visible solo su última palabra.
3. Así sucesivamente hasta que hayan participado todos los alumnos del grupo (o hasta que la hoja esté llena).
4. Se desdobla y se lee en voz alta.

El resultado suele ser disparatado, hilarante y, a veces, sorprendentemente poético. Lo importante no es el resultado, sino el proceso: los alumnos se sorprenden de lo que son capaces de crear juntos.

Origen literario:

El cadáver exquisito debe su nombre a una frase surgida en uno de estos juegos: "El cadáver exquisito beberá el vino nuevo". Fue utilizado por André Breton, Paul Éluard y otros poetas surrealistas.

3.2.3. Historias encadenadas (versión oral)

Esta dinámica es similar al cadáver exquisito, pero oral y con más control sobre la historia.

Cómo se juega:

1. El profesor propone un inicio: "Érase una vez, en un reino muy lejano..." o "Cuando María abrió la puerta, no podía creer lo que veía..." o cualquier inicio sugerente.
2. El primer alumno continúa la historia con una o dos frases.
3. El siguiente alumno continúa a partir de donde lo dejó el anterior.
4. Así hasta que la historia llegue a un final (o hasta que el profesor decida cortar).

Esta dinámica trabaja la escucha activa (hay que atender a lo que ha dicho el compañero para poder continuar con coherencia) y la improvisación.

3.2.4. El teléfono escacharrado narrativo

Una variante del clásico juego del teléfono, pero con escritura.

Cómo se juega:

1. El primer alumno escribe una frase en una hoja.
2. Se la pasa al siguiente, que debe leerla y escribir una frase que continúe la historia.
3. Luego dobla la hoja para que solo se vea su frase, y se la pasa al siguiente.
4. El siguiente lee solo la última frase (la de su compañero) y continúa a partir de ahí, sin saber lo anterior.

Copyright 2026

5. Al final, se lee todo y se comprueba cómo ha derivado la historia.

3.2.5. El binomio fantástico en grupo

La técnica de Rodari puede trabajarse en grupo de la siguiente manera:

1. Cada alumno escribe dos palabras en dos papeles diferentes (una palabra en cada papel).
2. Se mezclan todos los papeles en dos bolsas diferentes (una para cada palabra de cada alumno).
3. Se extrae una palabra de cada bolsa. Esas dos palabras forman el binomio fantástico con el que trabajará toda la clase.
4. Entre todos, se generan ideas para una historia que relacione esas dos palabras.

Revision #1
Created 2026-02-22 17:34:26 CET by Clara Giner
Updated 2026-02-22 17:39:54 CET by Clara Giner

Copyright 2026