

TEMA V

CONSTRUYENDO EL CUENTO DIDÁCTICO MONTESSORI

5.1 CONSTRUYENDO LA NARRATIVA

NÚMERO DE ESCENAS

Es importante comenzar por el proceso de la narrativa, ya que ésta es puramente imagen sin texto y debe poderse cambiar tantas veces como quiera el niño, así pues, comenzamos a delimitar los cuadros o imágenes para este material en particular.

Para poder lograr que el niño realmente comience el armado del material con una dificultad que le ayude con su proceso cognitivo será necesario identificar con cuantos cuadros podemos construir este proceso narrativo.



Tomemos como ejemplo este cuadro representando una “escena”. Como vemos, es imposible que el niño pueda crear distintas narrativas con un solo elemento.

4 escenas



Probablemente con 4 escenas podríamos lograr que el niño tenga la cantidad de elementos para jugar con la narrativa. Sin embargo; probablemente el niño se canse demasiado pronto, volviéndolo monótono y teniendo como consecuencia que éste no pueda construir una narrativa lo suficientemente larga para interesarse en la actividad y poder lograr ese desarrollo cognitivo como lo queremos hacer.

6 escenas



Llegamos entonces a la conclusión de desarrollar 6 escenarios, lo suficientemente largos para crear una narrativa fluyente y crear un proceso más amplio en la interacción con el material didáctico, pero de igual manera no tan largo como para generar una narrativa demasiado compleja.

A continuación iremos construyendo cada escena, cuidando que la acción a realizar sea algo simple con lo que el niño pueda familiarizarse sin ningún problema, con el fin de que sea capaz de crear su propia narrativa, pero para poder llegar a este paso, debemos de retomar una de las características del cuento infantil: el personaje principal. Debemos de ser cuidadosos con ello para evitar delimitar el género por un color o un rasgo en específico.

5.2 CREANDO AL PERSONAJE PRINCIPAL

Para la creación del personaje principal debemos de establecer ciertas características que cumplan los siguientes objetivos:

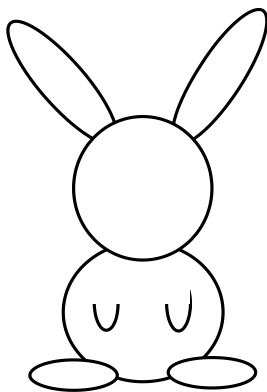
- 1.-El personaje deberá ser atractivo visualmente para el niño.

2.-Deberá poseer trazos en su mayoría curvos evitando los trazos duros y rectos para la empatía del niño hacia el personaje.

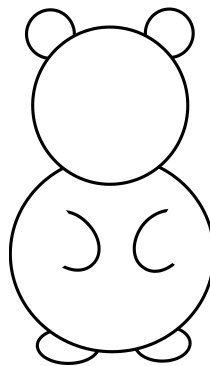
3.-Simplicidad. Evitando en todo momento, complicados y muy detallados trazos que sobresaturen el personaje guiando así la concentración del niño al personaje y no a una característica de éste.

4.-Asexualidad. Es muy importante que el niño pueda identificarse con el personaje, si damos hincapié a que el personaje posea un sexo, estamos excluyendo a una cantidad considerable del manejo del material ya que si el personaje es niño, los niños más que las niñas serían quien manipularían el material de igual manera si el personaje es femenino.

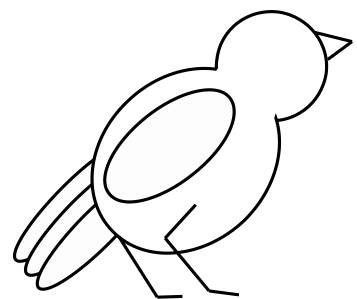
Con estos criterios llegamos a la elección de posibles candidatos al personaje principal:



Un conejo



Un oso

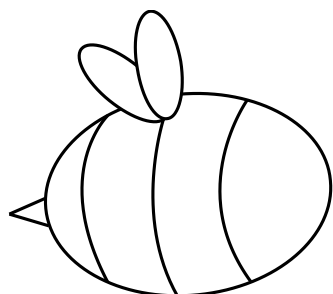
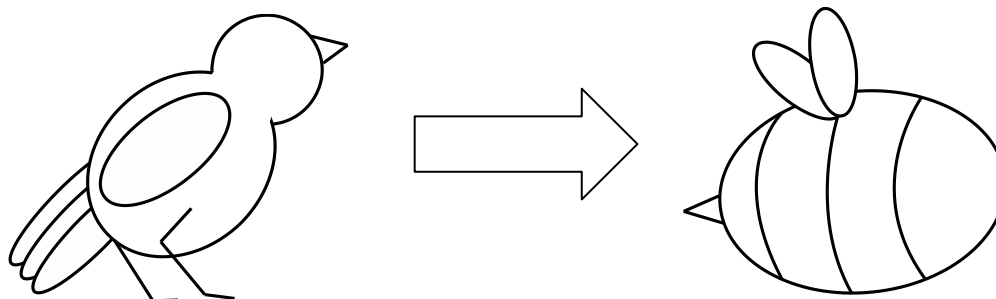


Un pájaro

Figura 1. Posibles personajes

Se tomaron estos 3 posibles personajes ya que el niño se encuentra familiarizado con estos animales. La razón por la cual no se utilizó ningún personaje humano es porque sería imposible convertirlo en un personaje asexual. Pero ¿cuáles de nuestros tres candidatos podrían llegar a convertirse en el personaje principal de este material?

Eliminamos el conejo, ya que comenzaba a ser complicado el movimiento que tendría que hacer en cada escena. El oso se tuvo que eliminar de igual manera por el movimiento limitado, es decir, tanto el conejo como el oso son terrestres y no hacía muy dinámico la transición de éstos. Sin embargo; el pájaro tenía una movilidad tanto en cielo como en tierra, por lo tanto fue el seleccionado por ese rasgo. De ahí surgió la idea de utilizar a otro animal volador: una abeja



La abeja posee una figura más simple de representar que la del pájaro, además de colores naturales llamativos que son el amarillo y negro, que mantendrán muy bien la concentración del niño independientemente del fondo u otra figura a su lado.

Puliendo más la figura de la abeja, pero siguiendo con su simplicidad llegamos al siguiente dibujo [Figura 1], con los colores característicos de una abeja. La abeja tiene entonces una figura asexual, por lo tanto, niños y niñas podrán identificarse con el personaje sin ningún problema, así como hacer uso del material didáctico equitativamente.

Figura 1.

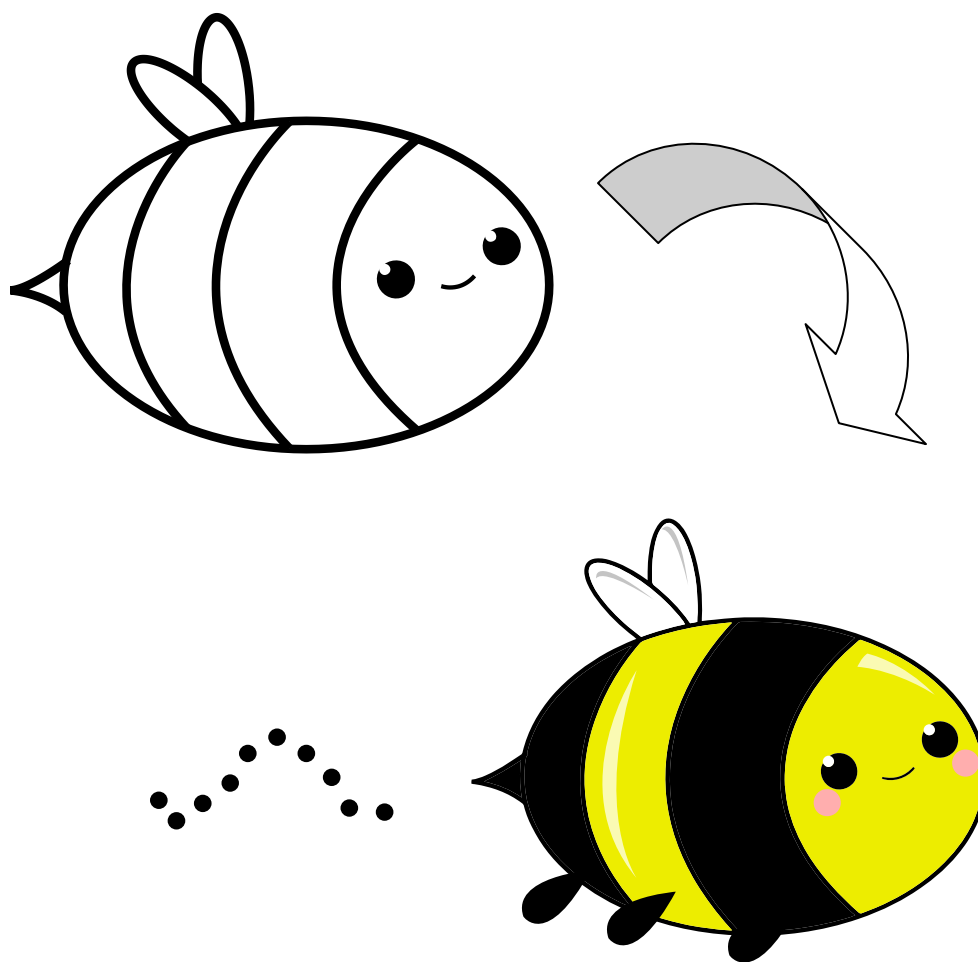


Figura 2. Abeja con color

5.3 CREANDO EL ESCENARIO

Una vez elegido y creado el personaje, es tiempo de crear el contexto en el que éste se desenvolverá, recordemos que deberá estar compuesto por elementos que se puedan convertir en distintas historias dependiendo del manejo del niño.

A continuación se muestran bocetos de una serie de posibles escenarios [Figura 2]



Figura 3. Bocetos de escenarios

Aquí surge una gran problemática, ya que se deben realizar los escenarios de manera que éstos, al ser movidos por el niño, pueda dar forma a una narrativa. Se comenzó con ideas básicas, actividades simples que el niño pudiera identificar sin necesidad de palabras y de las cuales pudiera seguir otra acción, sin generar conflictos en la narrativa. En el boceto se puede observar de izquierda a derecha las siguientes escenas:

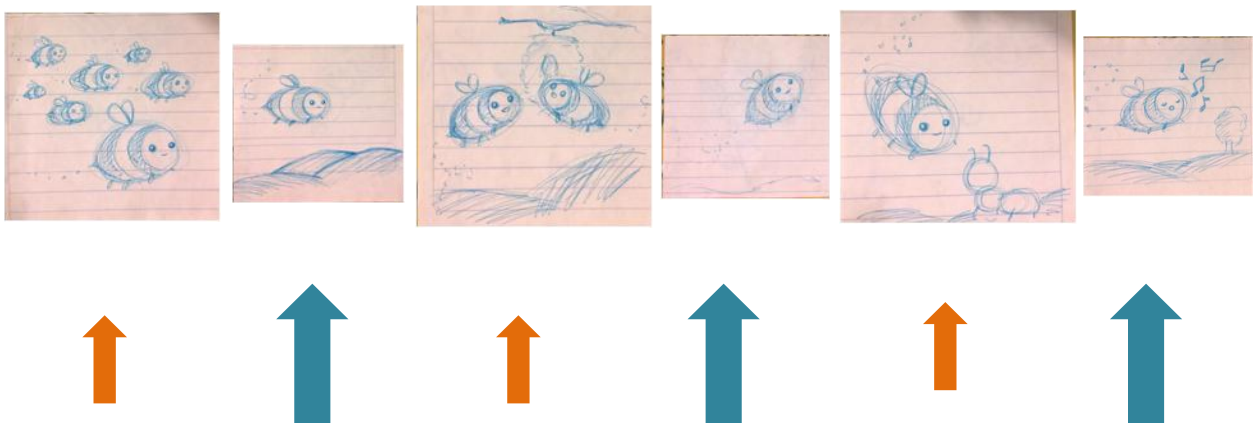
- 1.-Abeja volando
- 2.-Abeja llegando a una flor
- 3.-Abeja hablando con otra abeja
- 4.-Abeja durmiendo en una flor
- 5.-Abeja volando con otras abejas

6.-Abeja cantando

Aunque en las escenas se encontraban acciones simples, existía problema al tratar de generar una narrativa con ellas, las escenas 1 y 2 poseían coherencia, pero de la 2 a la 3 pareciera que faltara una pieza, este problema se presentó en cada posible escenario. ¿Cómo se podría lograr una fluidez narrativa de escena a escena, y que al intercambiarse las piezas no afectaran la narrativa? Se comenzó a analizar una posible escena con otra, algo faltaba, como una acción secundaria que eliminara los problemas narrativos. Es ahí cuando se encontró una posible solución a la que denominamos: conectores.

Analizando detalladamente el problema se encontró que entre acción a acción debe existir el “cómo”, ¿Cómo es que llegó hasta ahí?, estos elementos claves a los cuales llamaremos “conectores” crean el puente entre cada acción, y hacen posible una narrativa coherente. Pero ¿Qué acciones tendrán los conectores?, para poder responder esta pregunta debemos de generarnos una interrogativa obvia: ¿Cómo llegó la abejita del punto A al punto B, la respuesta es sencilla, volando. Por lo tanto la única acción de los conectores será una abeja volando.

Prosiguiendo con lo anterior, el número de conectores serían 3, teniendo así, tres acciones y tres conectores. Quedando de la siguiente manera:



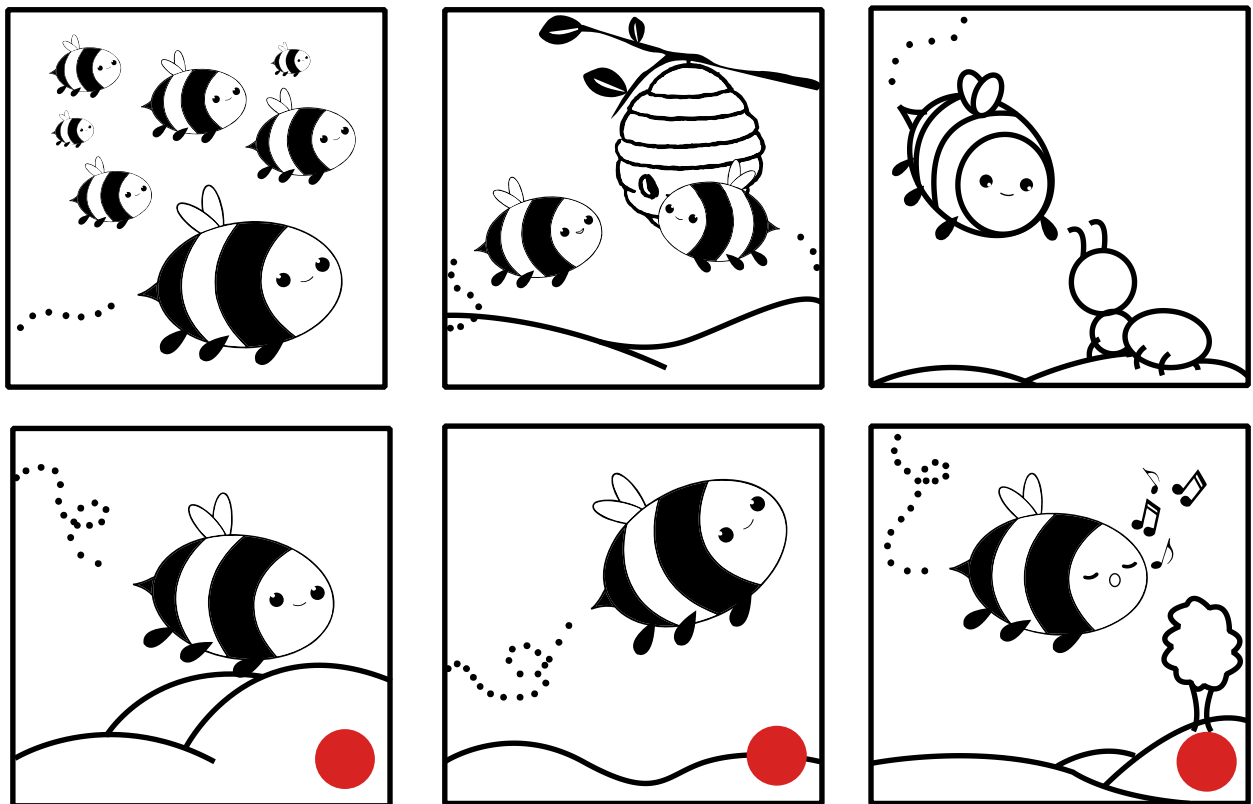
➡ Conectores

➡ Acciones

La ventaja de estos conectores es que si el niño decidía juntar los dos conectores antes de una acción, éstos no afectarían la narrativa, incluso si comienza con un conector.

Puliendo mejor los bocetos quedarían de la siguiente manera:

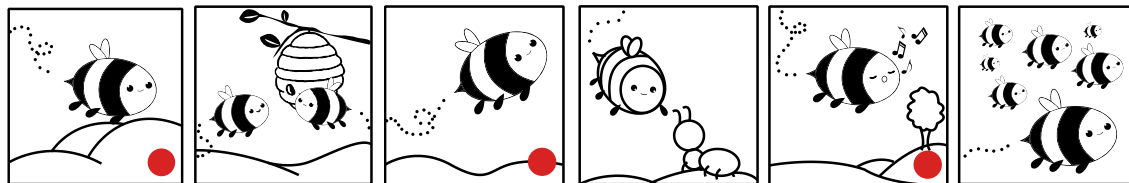
Figura 4. Conectores



Las marcas rojas nos indican los conectores

Posibles combinaciones de escenas creando una narrativa

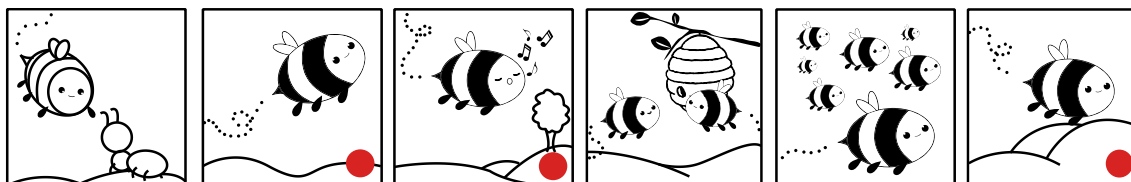
1.-



Posible interpretación:

Una abejita se encuentra volando y llega con su amiga la abejita a contarle algo fantástico, luego la abejita se va muy feliz, y ahora llega con su amiga la hormiga y platican de muchas cosas, la abejita muy feliz de ver a sus dos amigos comenzó a cantar una hermosa canción, y al final del día se reúne con toda su familia y se van a casa.

2.-



Posible interpretación:

Una abejita está sosteniendo una conversación con su mejor amiga la hormiga. Felizmente la abejita se va volando muy contenta de haber platicado con su amiga. Comienza a cantar una canción muy alegre, y por fin llega con su hermanita la abeja, al parecer le dijo que sus hermanos la esperaban para ir en busca de miel. Se va con su familia, y comienza a volar sola hacia su nueva aventura.

Se puede observar que gracias a los conectores puede haber coherencia en la narrativa del cuento y que ésta no se pierde aún cuando los conectores estén uno en seguida de otro, lo que le dará al niño una amplia variedad de combinaciones que le permitirá formar su propia historia.

En teoría, las distintas acciones y conexiones serán suficientes para que un niño de entre 4 a 5 años pueda crear un cuento, sin embargo, antes de proceder con el siguiente paso en la elaboración del material, es importante para esta investigación comprobar que el niño pueda identificar sin problema alguno los conectores y la narrativa de los cuadros.

5.3.1 Comprobando la narrativa

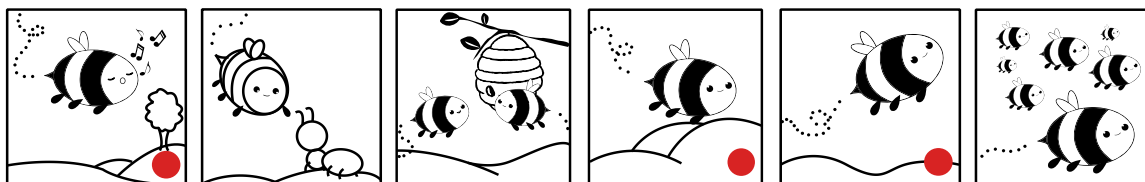
Para la prueba de los cuadros narrativos se escogió a un niño que llegara al límite inferior de la edad marcada, siendo así nuestro sujeto de pruebas una niña de 4 años de edad a quien se le presentaron los cuadros impresos en papel bond, dándole la instrucción de que con ellos debía de crear un cuento.

Foto 2. Probando la narrativa



La niña impaciente por querer tener los cuadros con las abejitas se dispuso primero a observarlas por un momento como si primero las estuviera analizando, inmediatamente prosiguió a crear el cuento.

Esta fue la combinación que realizó:



Interpretación del cuento de la niña de 4 años:

La abeja aquí está muy feliz porque quiere ir a platicarle que tiene una nueva hermanita. Le dice a la hormiga que no se olvide de llevar el pastel, luego va con su mamá a decirle que ya le dijo a su amiga que no se le olvide llevar el pastel. La abeja está muy feliz porque va a ir a la fiesta de su hermanita, y toda la familia está junta para comer pastel. FIN

No hubo ningún problema en que la niña entendiera las instrucciones y no se detectó problema con las situaciones de nuestro personaje, la niña se encontró familiarizada con todo. Al finalizar las combinaciones, platicó de qué trataba su cuento. Se mostró impaciente porque la gente supiera de qué se trataba la historia que ella había creado. Ella adaptó el cuento con la experiencia que en ese momento se encontraba viviendo. Se identificó como ella en el personaje de la abejita. La niña acaba de tener una hermanita y ese día iban a comer pastel para festejar, así que creó la narrativa basándose en una situación por la que en ese momento estaba pasando, comprobando no solamente la utilidad de los conectores, sino también la teoría de que efectivamente está en la naturaleza del niño querer compartir con alguien más algo de su propia autoría.

5.4 SELECCIONANDO EL MATERIAL ADECUADO

Una vez que quedó comprobada la narrativa, podemos proseguir a la elección de un material apropiado para el cuento didáctico, teniendo en cuenta que es para un aula infantil, éste debe de ser resistente para soportar la constante manipulación de los niños, así como poseer cierta resistencia a posibles caídas.

Existe una gran variedad de materiales con los que se podría trabajar. Se pensó primero en un material plástico, pero se descartó al pensar en la segunda opción: madera. La madera es un material fácil de manipular y con una gran durabilidad. Tomemos como ejemplo los juguetes hechos de madera que hasta hoy siguen conservado su estado con leves daños, además de que ciertos materiales didácticos utilizados en instituciones Montessori son hasta la fecha de madera, siendo ésta un material preferido por las instituciones preescolares. Recordemos que anteriormente hablamos de los famosos “cubos rosas” (ver pág. 8), éstos estaban hechos de madera y actualmente se siguen utilizando en las aulas Montessori hechos del mismo material.

Foto 3. Triplay



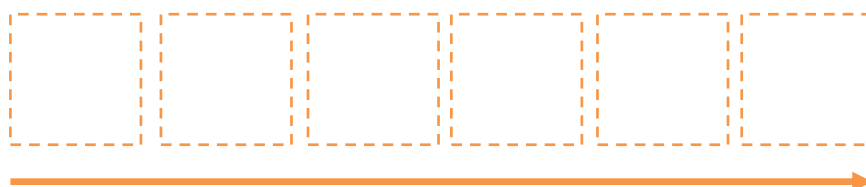
Habiendo seleccionado la madera como material predilecto, nos realizamos la pregunta ¿qué tipo de madera? Debía de ser una opción duradera, económica y con una variedad de grosores, por lo que nuestra decisión se centró en el Triplay. Un material que por encontrarse en capas tiene distintos grosores. Se seleccionó un triplay de 3 hojillas con un grosor total de 5mm.

5.5 DIMENSIONES DEL CUENTO

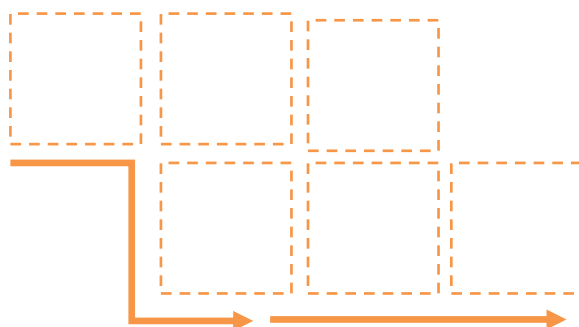
El cuento deberá de tener un tamaño que sea apropiado para los usuarios aquí mencionados, y que pueda adaptarse a las dimensiones promedio de un aula, sin embargo, antes de establecer las medidas del material, se pensó en la forma de éste.

Una forma cuadrada nos da un seguimiento más lineal.

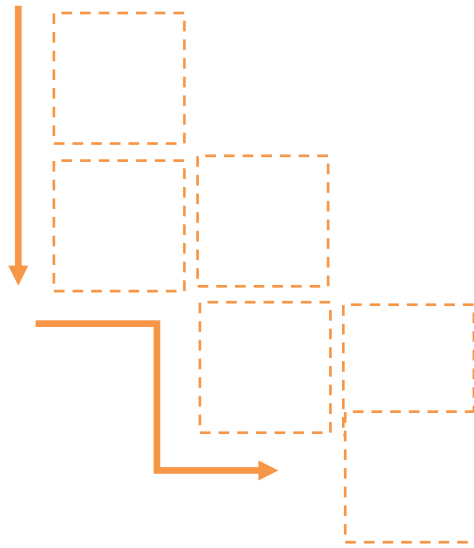
1.-



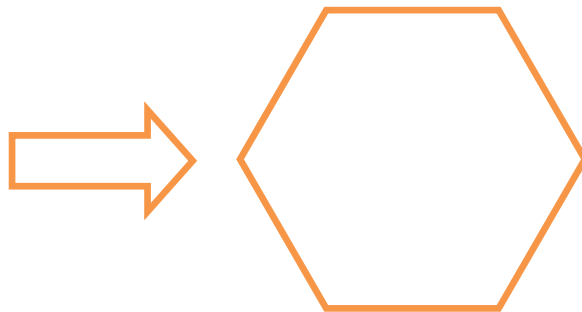
2.-



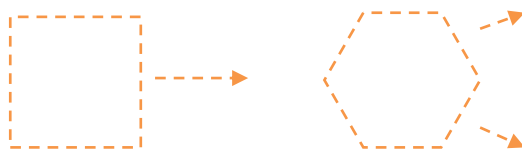
3.-



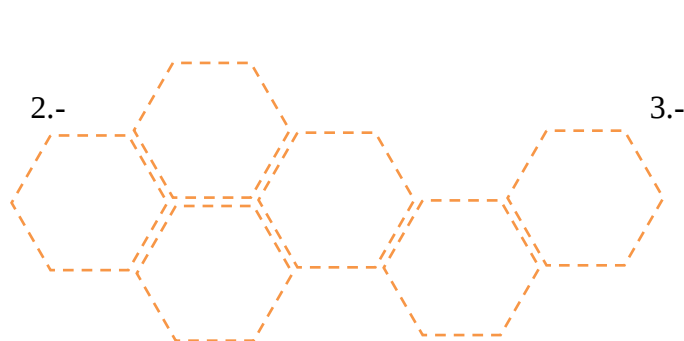
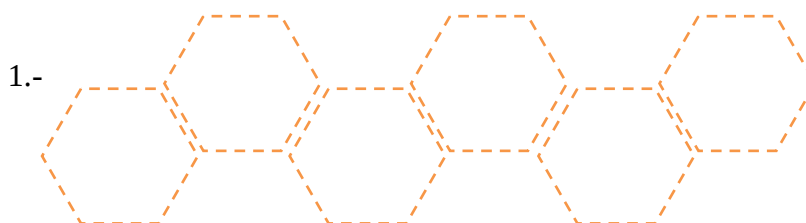
Por otro lado si se quiere tener otro tipo de interacción con el cuento, no debemos limitarnos por una forma cuadrada. Analizamos el contexto del cuento, lo que nos llevó a apreciar que nuestro personaje es una abeja, las abejas viven en panales compuestos por pequeños hexágonos.



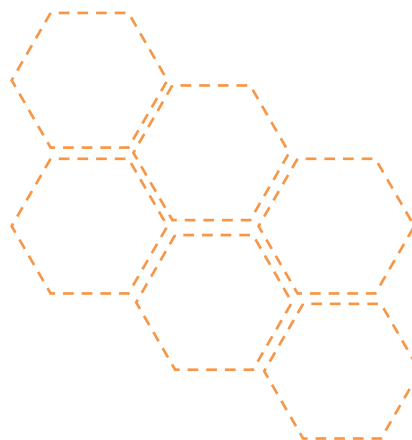
La manera en que se puede interactuar con formas hexagonales da la oportunidad al niño a no formar el cuento de manera lineal, como lo sería con una figura cuadrada. El hexágono le permitirá al niño manipular el juego de manera no lineal, como se muestra a continuación.



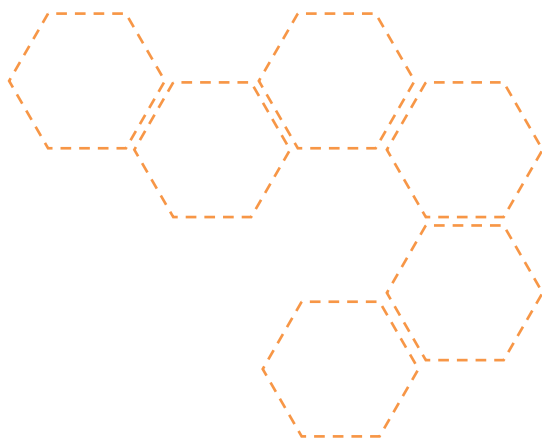
Una forma hexagonal nos permite ampliar las posibilidades de la manipulación del cuento de una forma no lineal.



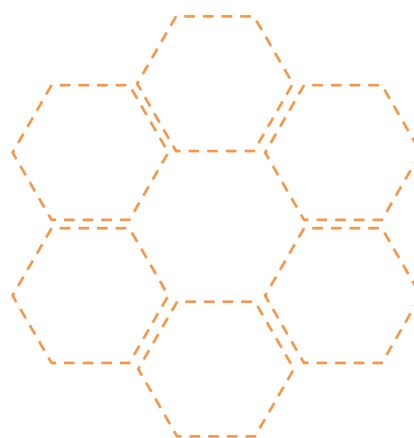
3.-



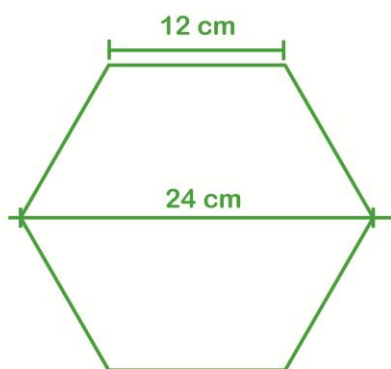
4.-



5.-

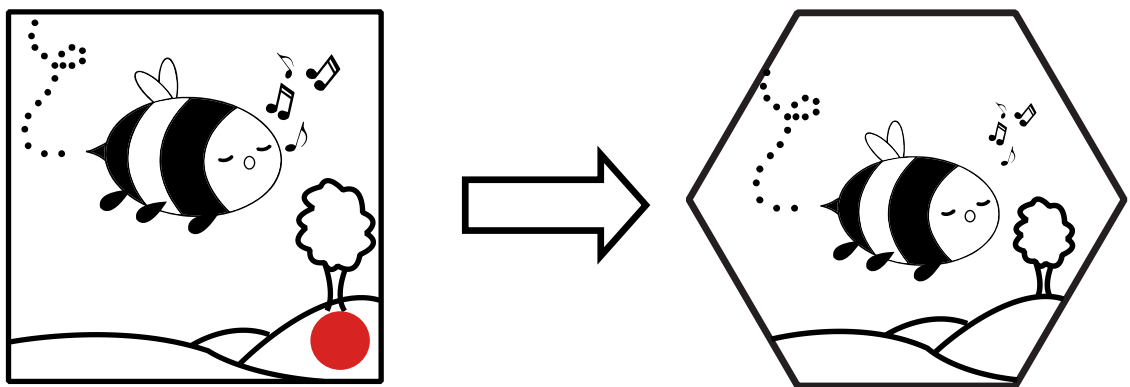


Las posibilidades son mucho más amplias con la figura de un hexágono que con la de un cuadrado. Lo anterior son sólo ejemplos. El niño podrá descubrir mucho más formas de darle sentido a su cuento; una vez establecido la forma, se requieren saber las medidas del hexágono. Un material de 20 o 25 cms de ancho crea un buen tamaño para un niño de preescolar.

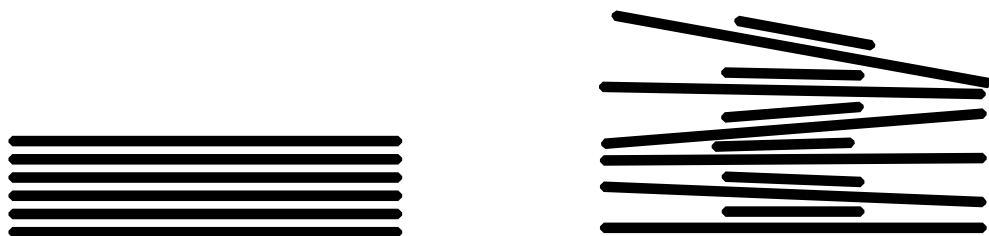


Las medidas se eligieron basándose en medidas por ancho de cuentos para niños de preescolar. Creando un hexágono con medida de 12 cms por arista.

Prosiguiendo a lo siguiente:



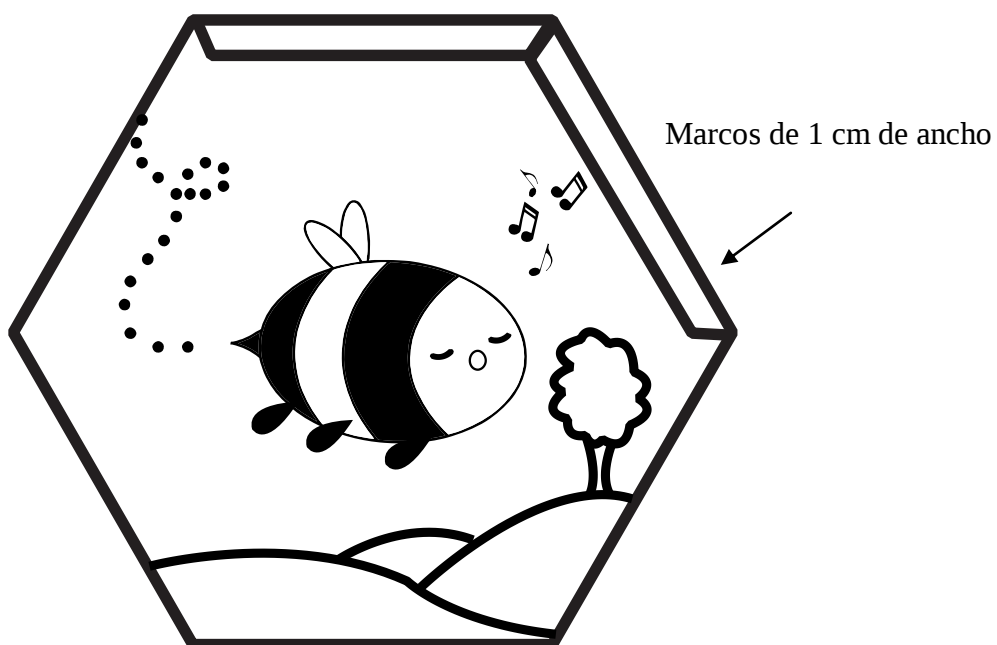
De manera que el cuento didáctico se vuelva más atractivo, el personaje principal quedará en relieve. Tanto la abeja como el hexágono se realizarán con triplay del mismo grosor. Pero llega la problemática cuando a la hora del guardado en el aula del material se crearían complicaciones.



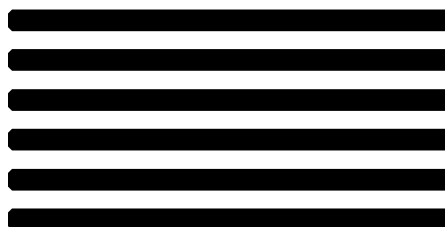
En la primera figura se observa que el modo del guardado en el material es simple, por otro lado, si la abeja se realiza en relieve con el mismo grosor que la base se encontrarán complicaciones al tratar de apilarlos, ya que quedan demasiados espacios vacíos en los lados que creará cierta inestabilidad, como se muestra en la segunda figura

La solución a este posible problema es colocarle al hexágono un marco del mismo grosor que éste de aproximadamente 1 cm de ancho, como se muestra a continuación:

Figura 5. Marcos



Quedándonos así cada escena con relieve aumentando su grosor de 5 mm a 1 cm.



Poniendo en práctica lo escrito se comenzó la realización física del cuento didáctico



Foto 4. Armado 1

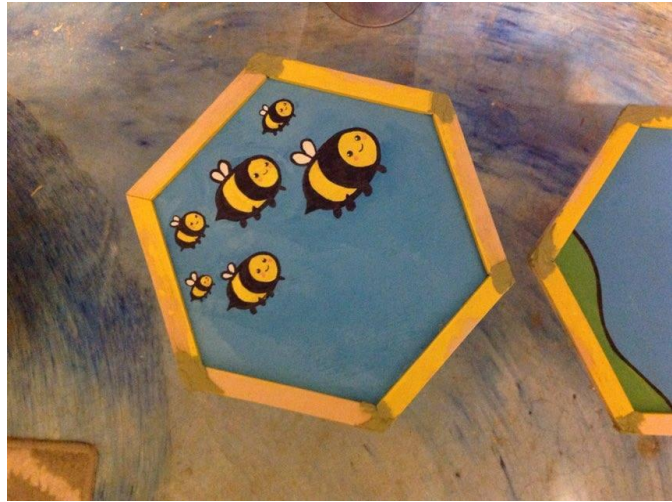


Foto 5. Armado 2

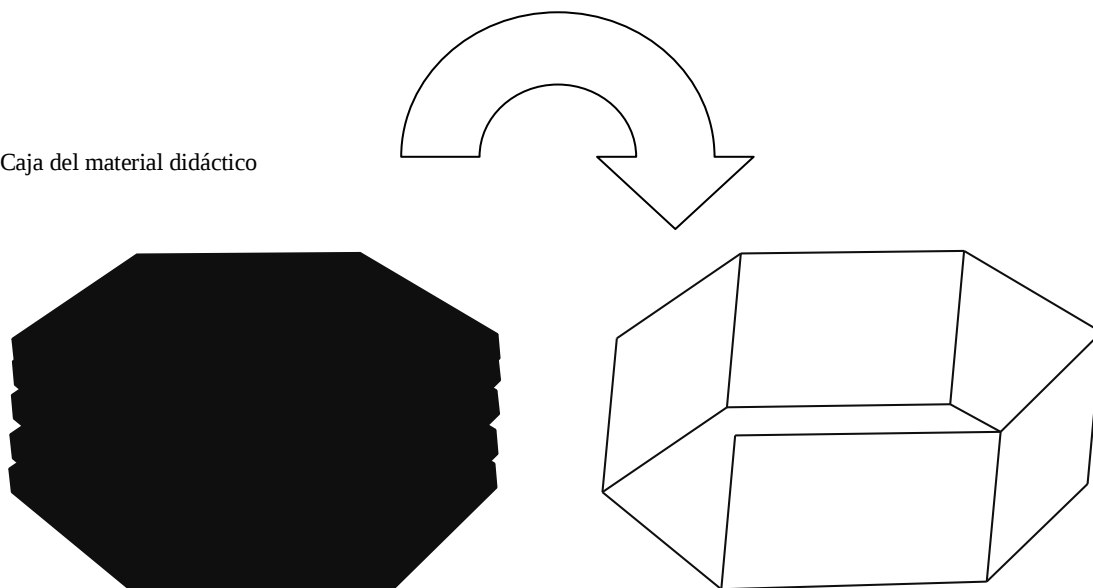


Foto 6. Armado 3

Una vez obtenido el material en físico, el apilado del material se complicó a causa del barniz en la madera, éste hacía que cada hexágono se resbalara. Por lo tanto, es necesario realizar una pieza que nos ayude a mantener cada pieza en su lugar.

Se pensó primero en una caja que guardara todas las piezas que no tuviera tapadera ni un lado de ésta para poder tomar el material con facilidad sin tener que voltear la caja, de esta manera el colocado en el aula sería más fácil [figura 6].

Figura 6. Caja del material didáctico



Sin embargo, la elaboración de esta caja aumentaría considerablemente el tiempo, esfuerzo y el costo; probablemente para su uso comercial se procederá a realizar la caja, pero para uso experimental se debía de encontrar otra manera más simple y económica de solucionar el problema de apilamiento del material. Para ello se utilizó un rectángulo de

triplay 21.2 x12cms un poco más grueso para evitar que llegue a pandearse, y 4 varillas de 14.2cms de largo y 9 mm de diámetro que se colocaría en cada esquina del rectángulo [figura 7.] para poder sostener 4 lados del hexágono [figura 8].

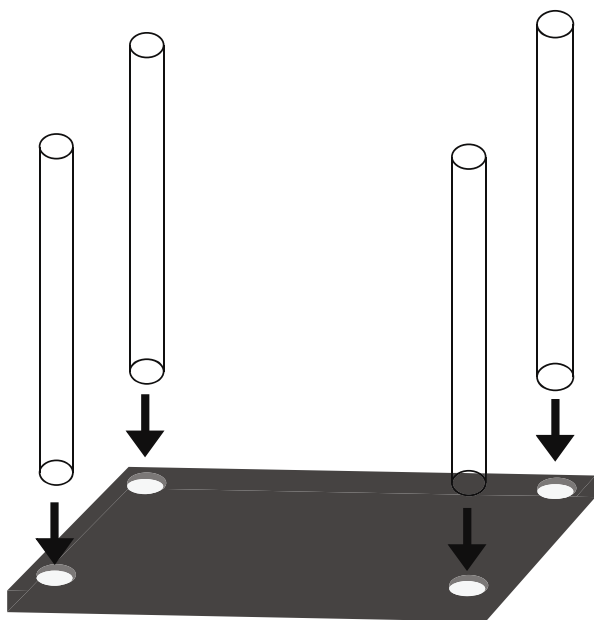


Figura 7. Base del material didáctico

Figura 8. Base de material didáctico 2



El soporte se pintó de negro para crear un buen contraste entre las piezas amarillas, quedando de la siguiente manera:



Foto 7. Base



Foto 8. Base con material