

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y CREACIÓN LITERARIA

Leoncio Daniel Quispe Torres, Patricia Huayllasco Marquina
Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga
leoncio.quispe@unsch.edu.pe

Recibido 11 de noviembre 2020 Aprobado 04 de diciembre de 2020

Resumen

La investigación titulada “Estrategias lúdicas y creación literaria” es una aproximación a la resolución de problemas como ¿cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en la creación de textos literarios en los alumnos universitarios de la UNSCH de Ayacucho, 2015? El objetivo consiste en Determinar la naturaleza de la influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en la creación de textos literarios. El tipo de investigación es la básica y cualitativa. Pues se trata de proponer un modelo de enseñanza. El nivel corresponde al descriptivo-explicativo. El método que se aplica es el mixto inductivo-deductivo. El principal resultado y conclusión arribada es: La aplicación de estrategias lúdicas para la creación de textos literarios influye de manera directa, natural, espontánea y sistemática en la concepción escritural de textos literarios.

Palabras clave: estrategias, lúdico, creación, literatura, escritura.

Abstrac

The research entitled "Play strategies and literary creation" is an approach to problem solving as ¿how the application influences of ludic strategies in creating literary texts in university students UNSCH of Ayacucho , 2015? The objective is to determine the nature of the influence of the application of the playful strategies in creating literary texts. The research is the basic and qualitative. For it is to propose a

teaching model. The level corresponds to the descriptive -explanatory. The method used is the inductive -deductive mixed. The main result and conclusion arrived is: Applying playful strategies for creating literary texts has a direct, natural, spontaneous and systematic scriptural way conception of literary texts.

Keywords: strategies, playful , creation, literature, writing.

Introducción

La presente investigación está centrada en la práctica de estrategias lúdicas para la creación de textos literarios en estudiantes de la UNSCH de la ciudad de Ayacucho, durante el año 2015.

El marco teórico y sus respectivos fundamentos bajo el cual se sustenta el trabajo corresponde a la teoría pedagógica lúdica, mediante el cual se considera al juego como el medio más eficaz del aprendizaje, por tanto, de la creatividad.

La creatividad es revalorada de manera acentuada y necesaria, destacándose al juego y la actividad lúdica en la visión de la filosofía contemporánea (López, 1977). Por tal efecto, no se puede dejar de lado los aportes valiosos de las teorías sobre la creatividad, como son: la teoría de las inteligencias múltiples, la teoría interpersonal o cultural, la teoría de la transferencia, la teoría existencialista, la teoría gestálgica y la teoría asociacionista. Tampoco podemos evitar las propuestas de los diversos teóricos que abordaron acerca de la creatividad, como: Guilford, Thurstone, Fromm, Murray, Rogers, Ausubel, Freud, Piaget, Arieti, Bianchi y otros. Supeditados a la teoría lúdica, asimismo consideramos los diversos enfoques relacionados a la creatividad literaria. Entendemos como enfoque al conjunto de saberes, teorías, principios acerca de una realidad u objeto de estudio, sustentado en teorías epistemológicas y disciplinares que orientan y explican la

concepción acerca del objeto de estudio. Creemos que la enseñanza en general atraviesa una crisis por cuanto se basa en la fría impartición de informaciones o saberes, con el cual sólo se apunta a intentar desarrollar la parte cognitiva, dejándose de lado otras capacidades o competencias fundamentales, como lo es la creatividad.

Las razones que condujeron a elegir el tema y el problema responden a la evidente crisis educativa en nuestro medio. Pues el sistema educativo viene enfatizando la enseñanza-aprendizaje a nivel cognoscitivo, memorístico o repetitivo. No considera al destinatario educativo como una realidad múltiple, diversa y que cuenta con potencialidades heterogéneas. De ahí que propiciar una pedagogía lúdica y creativa podrá servir como instrumento de cambio de la actual crisis educativa. A decir de Rof (1977) las disciplinas como la pedagogía consideran al juego como actividad compleja; desde el enfoque antropológico el juego es fenómeno o actividad creativa fundamentalmente humana, hecho que lo relaciona con los otros y su entorno, como “urdimbre constitutiva” o “relación primigenia”.

En cuanto al estado actual del problema, consideramos que se carece aún de propuestas de estrategias lúdicas en relación a la creación literaria. Muchos aún creen que la creatividad no puede enseñarse, menos aprenderse. Visto así, la educación no atiende este aspecto, más bien la ignora y la limita, dejando que la creatividad literaria sólo es incumbencia de los escritores o de los talentosos. Nada más verdad. Pues la ciencia y las investigaciones recientes contradicen estas posturas castradoras de las potencialidades creativas. Entonces, lo que prima en la realidad educativa, a todo nivel, es el consumismo y la repetición. Se repiten y consumen ideas hechas, expresiones artísticas ya elaboradas. No se propende a que el estudiante pueda crear sus propias ideas, a resolver sus problemas de manera creativa y crítica. A ello se suma la enseñanza tradicional que aparta el gusto, el placer y el juego en el

proceso de aprendizaje.

Por tales hechos nos planteamos el siguiente problema general:

¿Cómo influye la aplicación de las estrategias lúdicas en la creación de textos literarios en los alumnos universitarios de la unsch de ayacucho, 2015?.

Los problemas específicos que nos planteamos, son:

- . ¿Cómo activar y desarrollar lúdicamente la competencia de la creatividad de textos literarios en los estudiantes universitarios de la unsch, ayacucho, 2015?.
- . ¿De qué modo sistematizar estrategias eficaces que coadyuven en el desarrollo de la creatividad de textos literarios?

En referencia a los objetivos planteados tenemos:

- . Objetivo general: Determinar la naturaleza de influencia de la aplicación de las estrategias lúdicas en la creación de textos literarios en los alumnos universitarios de la UNSCH de Ayacucho, 2015.
- . Objetivos específicos:
 - Activar y desarrollar lúdicamente la competencia de la creatividad de textos literarios en los estudiantes universitarios de la UNSCH, Ayacucho, 2015.
 - Proponer estrategias eficaces que coadyuven en el desarrollo de la comprensión y creatividad de textos literarios.

Material y Metodos

El tipo de investigación pertinente al trabajo corresponde a la básica, pues seguimos los pasos del estudio bibliográfico a fin de sistematizar un modelo de estrategias lúdicas que sirvan para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes.

El nivel de investigación que elegimos es la explicativa, a fin de verificar la evolución o cambio en la capacidad creativa de textos literarios en los estudiantes.

Las variables que se han tomado en cuenta son las siguientes:

. Variable primera:

X Modelo de enseñanza basado en estrategias lúdicas

. Indicadores:

. Variable segunda:

Y Creación de textos literarios.

El método que se aplica corresponde al: Mixto(inductivo-deductivo, comparativo, contrastivo, explicativo, observacional y descriptivo). Principalmente la aplicación del método experimental, textual, recreativa y representativa.

El universo considerado son los estudiantes de la UNSCH. De éstos se ha tomado en cuenta como población a los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación. Como muestra elegimos a 30 estudiantes de Lengua y Literatura.

En cuanto a las técnicas e instrumentos tenemos: Observación, fichas

técnicas, lectura literaria y comentario textual, redacción textual (diarios, testimonios, anecdotarios, poemas guiones y narraciones).

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ESCRITURA CREATIVA

Instrumento I Ficha técnica

TECNICA	Juego de un texto para otro texto
NOMBRE	Combinatoria semántica
OBJETIVO	Recrear un texto sobre la base de otra mediante el azar
MATERIALES	Papeles, lápices, diccionario y otros textos.
# DE PARTICIPANTES	Los que sean.
CONSIGNAS	El facilitador inicia con su presentación y reparte el instrumento, los demás siguen. Hacer la indicación del tiempo, que siempre es breve.
PROCEDIMIENTO	<ol style="list-style-type: none"> 1) El facilitador inicia su presentación eligiendo una frase o texto ya construido. 2) Se integran palabras obtenidas al azar de cualquier fuente. 3) Escribir reordenando y reconstruyendo el texto original, integrando las palabras elegidas al azar. El nuevo texto debe tener pleno sentido por sí mismo.
OBSERVACIONES	El juego se inicia, no se explica.

Consideramos el siguiente ejemplo de José M. Toro (1983) :

Texto original

Ya se quiebran los albores, va llegando la mañana,
Salía ya el sol, ¡oh Dios qué hermoso despuntaba!
En Castejón, todos ya de la cama se levantan,
Abren las puertas y van a sus labores diarias
Camino de sus faenas a las tierras de labranza.

Palabras elegidas

(niña) (triste)
(balón) (tren)
(piedra)
(goma) (ruido)
(salvajes)

Texto creado

Ya se quiebran los albores de la niña, va llegando triste la mañana,

*Salía ya el sol como un balón, ¡oh Dios qué hermoso tren despuntaba!
En Castejón, todos ya de la cama de piedra se levantan,
Abren las puertas de goma sin ruido y van a sus labores diarias
Camino de sus faenas salvajes a las tierras de labranza.*

Del modo anterior se presentan las fichas que sistematizan los trabajos creativos, los mismos que se han utilizado en las diferentes sesiones para direccionar los procesos creativos.

Las sesiones han sido de cuatro horas semanales, durante cuatro meses, las mismas que contaron con la aplicación de las fichas de creación, acompañados de sus veces de lecturas de los textos creados, de su análisis y valoración crítica, de su revisión y consolidación.

En las sesiones de corte teórico se ha propendido principalmente a la lectura y estudio de diversos textos literarios y de su correspondiente teorización.

En las sesiones eminentemente prácticas se ha propendido fundamentalmente a poner en juego la creatividad de textos literarios, aplicándose las fichas técnicas, finalizando con la lectura y comentario crítico de los textos. Sin embargo, la revisión de los textos se ha realizado de modo constante, a lo largo del semestre.

La evaluación de los textos creados se ha valorado con una escala de estimación y sus respectivos cuadros de cotejo.

Resultados

Consideramos los siguientes resultados más importantes a los que se ha arribado:

1. Si ponemos en constante práctica, basada en un conocimiento sistémico, diferentes estrategias lúdicas, entonces se obtiene como

resultado un mayor grado de creatividad de textos literarios. Así, los estudiantes, sometidos a las estrategias lúdicas, demostraron mayor motivación o inclinación hacia la creatividad; del mismo modo, sus escritos o creaciones literarias lograron mayor consistencia textual a nivel de sus propiedades fundamentales: coherencia, cohesión, adecuación, estilo y otros.

Como ejemplo tenemos “**El cuento de a tres**”:

Primero:

Había una vez siete mariposas con siete colores diferentes. Eran muy unidas y les gustaba jugar revoloteando por el bosque encantador.

Segundo:

Ocurrió que un día de jugueteos y alegría, la mariposa amarilla tropezó con un tronco y se hirió mortalmente. Las otras mariposas se pusieron muy tristes. Acudieron a la madre naturaleza y le suplicaron su socorro, pues no podrían vivir sin su compañera. La madre natura, condolida, les dijo que vayan a estar junto a su compañera herida. Ellas obedecieron y permanecieron horas y horas al cuidado. Entonces llovió e hizo frío, pero nadie se movió del lado de la moribunda.

Tercero:

Sin embargo, un día salió el sol y resplandeció. La naturaleza se iluminó con el reflejo de los colores de las mariposas. Estas despertaron y vieron difuminarse los colores como del arcoíris...y allí fulguraba la mariposa amarilla, revoloteando ante la alegría de sus compañeras y de la sonrisa de madre Natura que todo lo sabe, contempla y remedia.

(Texto presentado por Maritza García Pareja)

2. Por su parte, una enseñanza basada en un modelo sistémico de

estrategias lúdicas desarrolla con mayor pertinencia las competencias creativas. De este modo, los estudiantes del grupo experimental demostraron mayor predisposición y competencia en el abordaje del proceso creativo. A saber, demostraron buenas capacidades y habilidades para inventar o afrontar el nivel pre-textual de la creación; asimismo, supieron disponer o textualizar lo realizado anteriormente y, finalmente, desarrollaron el nivel post-textual con mayor facilidad y logro. Se observó, que a diferencia de la primera etapa, es decir, antes de haberles provisto el tratamiento, los estudiantes vislumbraban mayores problemas en el abordaje del proceso de creación de textos.

Como ejemplo tenemos las “**Instrucciones para olvidar al que se va**”:

Crear una cajita de cristal, llenarla con todas las lágrimas derramadas. Comprar un boleto a “No hay devoluciones”, enviarlas inmediatamente.

Luego coja la pluma y el papel, escriba sin parar todo lo vivido. Una vez plasmados los recuerdos, borrarlos. Entonces el universo quedará en blanco, ya no habrá tristeza y el recuerdo se habrá esfumado. Finalmente cómprese un boleto para la felicidad, para el amor, si desea también para el matrimonio, aquí cerca, en la esquina, las vende mi abuela Margarita.

(Texto de Carmen Quino Contreras)

3. Una enseñanza basada en un modelo sistémico de las estrategias lúdicas conlleva a componer o crear textos que poseen la propiedad de la literariedad. Mediante el juego y la diversión, los estudiantes del grupo experimental lograron desarrollar la función estética en sus escritos, le dieron unidad sólida (coherencia y cohesión),

ficcionalidad y verosimilitud a sus textos, así como una pertinente adecuación a sus creaciones.

Tenemos el siguiente ejemplo: “**El cuento fantasma**”

Una vez, en el fondo de la sala se regodeaba un fantasma juguetón. Cuando era yo niño, siempre pasaba por el pasillo oscuro de la casa. Me parecía que el fantasma quería cogerme y yo corría despavorido y gritando. Creo que sus brazos largos buscaban atraparme con el soplo del viento. Las ventanas se estremecían y afuera todo era ululante. Pero un día, cuando crecí y ya era mayorcito, confronté con valentía a aquel fantasmón. Descubrí un maniquí avejentado de un galán, llevaba el terno que un día mi padre lució en un fiestón. Ahora permanecía guardado y protegido con un telón. Ja ja ja, risa me dio aquella confusión. Y desde aquel día nunca más temí al maniquí juguetón.

(Texto de Ebert Zárate Barrial)

4. La experiencia ha demostrado que hay necesidad de crear y dotarse de diversas estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad, específicamente de textos literarios. Por una parte, los estudiantes demostraron interés por la existencia de las estrategias lúdicas, los mismos que fueron llevados a la práctica con el mayor entusiasmo; por otro lado, fueron los mismos alumnos quienes elaboraron sus propias estrategias creativas.

Por ejemplo, tenemos: “**Una niña**”

Tengo las manitas frías y me duelen los pies de tanto caminar. No tengo un abrigo ni lugar a donde ir. Me he quedado sola, sin hermanitos ni mi muñeca triste de un solo ojo. No tengo madre que me arroje, ni hogar ni abrigo, ni cama donde dormir. Ah, lo más importante, no tengo zapatos

de coral.

Cantaba susurrando una niña que dormitaba en la calle. Se levantó, tiritando. Cogió unos zapatitos estropeados por la lluvia y se marchó...una luciérnaga solitaria se pregunta a dónde se fue.

(Texto de Liliana Jorge Palomino)

Discusión

En cuanto al primer resultado se tiene al menos dos planteamientos opuestos: uno sustentado en la creencia que la creatividad es determinada por razones misteriosas del genio o del talento natural, lo que significaría que el creador está provista ya de por sí de una estrategia propia para la creación de textos; por otro lado, se plantea a la creación como acto de un artífice que ha ido formándose a la luz de la práctica en la labor creativa, lo que significa que el creador ha ido dotándose o aprendiendo de estrategias de creación de textos literarios. Creemos, por nuestra parte, que si hay por naturaleza inclinaciones y destrezas o capacidades que diferencian en cierto grado a unos y otros en la acción creativa, es necesario e imprescindible que todo creador se forme en relación a un entorno que pueda brindarle las diversas condiciones para la creatividad. Una de estas condiciones consiste en el aprendizaje de estrategias de creación. El conocimiento y la praxis de diversas estrategias conlleva a afrontar la creación con mayor “soltura” y riqueza. Aún más, si estas estrategias son menos aburridas o monótonas; en cambio, si ofrecen el placer y el juego como atributos, entonces dará resultados más satisfactorios, pues jugando y divirtiéndose se aprende mejor. Esto conlleva a repensar la enseñanza de la creatividad, es decir, obliga a considerar una enseñanza basada en estrategias lúdicas, hecho que contradice a la enseñanza repetitiva o mecanicista de hoy. El texto que sirve como ejemplo lo confirma, posee unicidad textual, separable en inicio, desarrollo y cierre. Posee la

ficcionalidad en cuanto a los personajes y los hechos presentados, los cuales son verosímiles. Lo anterior le otorga categoría estética, pues se presenta la historia con nudo y tensión nutrida. El texto tiene adecuación por inscribirse en el plano literario. Finalmente, se trata pues de un texto literario logrado.

El segundo resultado también contradice la enseñanza y aprendizaje tradicional que hoy se practica respecto a la creatividad. La escuela de hoy no desarrolla las competencias creativas, al contrario las distorsiona o anula, pues está basada en acciones repetitivas, memorísticas, mecanicistas, solo imitativas y alienantes. Plantear una enseñanza basada en un modelo sistémico de estrategias lúdicas para la creación de textos favorece significativamente la construcción de las competencias creativas. En este caso, el modelo, como un constructo integral, desarrolla aspectos que la enseñanza tradicional descuida. Por ejemplo, la práctica creativa ya no se percibe como acto coercitivo, sino como libertad, como desalienación de la mente y los métodos, como hallazgo de los propios caminos y espacios creativos; tampoco se la concibe como trabajo “aburrido”, sino se convierte en un espacio de diversión, de dinamismo y búsqueda de nuevas formas de sentir y pensar; la repetición e imitación son superadas, por lo que la exploración creativa activa diversas capacidades en el individuo; la acción creativa se hace motivante y se convierte en acción constante, cotidiana, hecho que rompe con la concepción que el acto creativo posee un solo espacio o tiempo. Sin duda, el estado actual del problema de la enseñanza se verían superados si ofrecemos uno o más modelos fundamentados en las estrategias lúdicas, por tal hecho recomendamos abrir nuevas maneras de afrontar la creatividad, sin delinear exclusivismo, como que la creación y sus competencias son solo propietarios de los grandes escritores.

En referencia al tercer resultado es necesario recalcar que enseñar a

crear textos literarios es distinto a enseñar a crear textos no literarios. A pesar que cada tipo de texto ofrece su propia dificultad y límites, la composición de textos literarios es más dificultosa, pues el texto literario posee un conjunto de rasgos que lo definen, a este conjunto se le denomina Literariedad. En primer lugar, significa enfatizar la actividad del hemisferio derecho, pues allí se activa y procesa el nivel connotativo del lenguaje, basado lógicamente en el nivel denotativo que corresponde a la actividad del hemisferio izquierdo. Crear en lenguaje connotativo, un lenguaje estético o con función poética no es tan sencillo; sin embargo, el ludismo creativo nos conduce a buen recaudo, pues el juego con palabras ya aproxima a lo estético y ello se manifiesta en la creación de diferentes formas expresivas como la jitanjáfora, el hipérbaton, la elipsis y otros recursos. Otorgar a un texto de una unidad, con coherencia y cohesión, tiene sus particularidades en cuanto se refiere a literatura, ello colinda entre la libertad y la regla o modelo del género. Crear un texto con verosimilitud no es atributo asequible, demanda el conocimiento del uso de la ficcionalidad en literatura. Adecuar el texto a una realidad determinada también significa manejar y conocer el mundo en su totalidad. Por todo lo expuesto, es necesario un modelo de enseñanza basado en estrategias lúdicas para introducir con mejor prestancia al estudiante en el acto creador de los textos.

Finalmente, en cuanto al cuarto resultado, debemos señalar que nada es suficiente, que la realidad es cambiante y dinámica, por lo cual existe la necesidad de crear estrategias eficaces para el desarrollo de la creatividad. Por tanto, es necesario dejar de usar un solo modelo de enseñanza de la creatividad de textos y propender a utilizar otros nuevos, incluso creados de acuerdo a la naturaleza, la realidad, el ritmo, la necesidad e interés propio de los estudiantes. A partir de las estrategias planteadas, son los propios estudiantes que buscan, de manera personal, iniciar su creatividad a partir de cualquier situación, hecho, imagen, objeto, etc.

Recordemos que se ubica al juego en los inicios de la cultura, donde el hombre primitivo crea y juega con imágenes y metáforas, siendo su marco un campo de juego; así, el arte, la ciencia y la religión son, también, constantes campos de juego (Huizinga, 1990). A esta consideración sumemos el juego como acción ineludible en el desarrollo del ser humano. Por su parte Moll (1993) nos indica que para Piaget el origen del juego es la acción, su complejidad organizativa genera el símbolo; además señala que Vygotsky plantea que el sentido social de la acción es lo que caracteriza a la acción lúdica y su contenido que representa. De estas consideraciones se desprende la necesidad práctica de una pedagogía lúdica y creativa para el desarrollo integral del ser humano.

Agradecimientos

Agradecer a nuestra Alma Mater, dueña y señora de nuestros corazones y mente.

Referencias Bibliográficas

Acosta, R. (2000). *El enfoque comunicativo y la enseñanza del español como lengua materna*. Pinar del Río: Instituto Superior Pedagógico.

De Beaugrande, R. y Ulrich, W. (1986). *Introducción a la textolingüística*. Nueva York: Longman.

Cassany, D. (1994). *Reparar la escritura*. Madrid: Paidós.

Darias, J. (2011). *La lectoescritura significativa desde el enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural*. Pinar del Río: Instituto Superior Pedagógico.

Gómez, F. (1996). *La crítica literaria del siglo XX*. Madrid: Edit EDAF S.A.

- Goodman, K. (1982). *El proceso de la lectura: consideraciones de las lenguas o el desarrollo*. México: Siglo XXI.
- Hernández, J. y García, M. (2005) *Teoría, historia y práctica del comentario literario*. Barcelona: Edit Ariel S.A.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza Editorial.
- Hymes, D. (1972). *Competencia comunicativa*. Edit. J. Pride and J. Holmes.
- López, A. (1997). *Estética de la creatividad*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Marro, M. y Dellamea, A. (1993). *Producción de textos*. Buenos Aires. Edit. Docencia.
- Moll, L. (Comp.) (1993). *Vygostky y la educación*. Duenos Aires. Aique Grupo Editor.
- Rof, J. (1997). *Violencia y ternura*. Madrid. Ed. Prensa Española.
- Roméu, A. (1992). *Aplicación del enfoque comunicativo: comprensión, análisis y construcción de textos*. Ciudad Habana. IPLAC.
- Sánchez, E. (1998). *Comprensión y redacción de textos*. Barcelona: EDEBE.
- Vera, A. y et al. (2011). *Guía y práctica del comentario de texto*. Edit. Universitaria Ramón Areces. Madrid.



© Los autores. Este artículo es publicado por la revista Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Es de acceso abierto, distribuido bajo los términos de la licencia atribución no comercial 4.0 Internacional. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), que permite el uso no comercial y distribución en cualquier medio, siempre que la obra original sea debidamente citada.