



# La fantasía, entre lo real y lo imaginario

## Reseña

Rodari, Gianni (1983). Grammatica della fantasia (J.G. Alvarez, Trad.). Argos Vergara, S. A. 84-7178-642-7

Autora: Maribel Ramírez Quintero

Supervisión Escolar J101

C.C.T. 15FZP2063E

Municipio del centro de trabajo: Tezoyuca

Fecha completa de finalización del RDE: 08 de febrero de 2023



## Introducción

Fantasía e imaginación son dos palabras comúnmente utilizadas en el ámbito educativo para hacer referencia a una persona, en este caso una niña o un niño, altamente inteligente. No obstante, pocas veces, quienes estamos a cargo de la formación de infantes reflexionamos sobre lo que representan dichos vocablos, cómo es que se manifiesta, lo que representa, en qué acciones se ven favorecidas, cómo son consideradas este tipo actividades en el ámbito familiar, de qué manera las instituciones escolares lo difunden ante este primordial grupo.

Pareciera que fantasía e imaginación son conceptos fáciles de comprender, que no se necesitara más que ser niña y niño para poder manifestarla, es aquí cuando Gianni Rodari, escritor, pedagogo y periodista nacido en Omegna, ciudad de Italia en 1920 y acaecido en 1980, quien pone de manifiesto que siempre hay un niño que pregunta: ¿Cómo se inventan las historias? Por lo que es digno de obtener una respuesta más que honesta, amplia, y él en su obra “La Gramática de la fantasía” describe algunas formas de inventar historias para niñas y niños, generar las condiciones, el ambiente para ayudarlos a inventar por sí solos sus ficciones.

Si bien refiere que el fin de su escrito no es el prescribir recetas o técnicas de escritura, de fantasía e imaginación, si enclaustra toda una filosofía de trabajo en torno a la creatividad, dejando claro que cualquier docente debiera ser conocedor del binomio maravilloso fantasía e imaginación, si tan solo se colocara especial atención en las situaciones de juego que cada uno de sus alumnos desarrolla al interior del aula, así como las situaciones relacionadas con el lenguaje oral y la escritura que cotidianamente les presenta.

La experiencia personal de quien escribe, remite a evocar que no son pocos los mentores y educadoras que con mucho entusiasmo y profesionalismo diseñan situaciones de aprendizaje encaminadas a promover un acercamiento a la lectura y escritura de forma creativa, organizada y secuenciada, y que mejor acompañarlos en este camino con las reflexiones que Gianni Rodari realiza en su libro, en donde encumbra, la necesidad de enriquecer de estímulos el ambiente en el que niñas y niños se desenvuelven, tanto escuela, hogar, comunidad experiencias que desafíen su capacidad creadora.

## Desarrollo

El libro de *“La gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias”* deja claro que es una reelaboración de las “conversaciones” vivenciadas en el Colegio de “Reggio Emilia” en Italia, sin desear ser presuntuoso, establecer una lista de actividades para ser enseñadas o estudiadas en las escuelas como cualquier asignatura, cuya teoría completa sea la imaginación y la invención, sino que describe algunos modos de inventar algunas historias para niños, ayudándolos a la vez para que inventen las propias.

Así, al leer cada capítulo que integra la obra aquí analizada se redescubre la importancia de actividades que por tradición forman parte de las propuestas pedagógicas de la Educación Preescolar, que en determinado momento pierden el sentido formativo, cayendo en un relleno de tiempo valioso de la jornada escolar, y de ellas es que de aquí en adelante se describen:

*El juego de disfrazarse*, aparte de la importancia de su simbolismo, donde se proyecta el interior de cada persona, desde la imaginación y los sueños, resulta siempre divertido. Es desarrollar de manera empírica el teatro, poniéndose en el lugar de otro, interpretar un papel o desempeñar un rol, inventarse una vida, descubrir nuevos gestos. En el texto abordado sugiere que en cada hogar debería haber un arcón lleno de ropas en desuso a disposición de los niños para que se disfracen, por supuesto en cada aula debiera instalarse un gran guardarropa para dar rienda suelta a la imaginación, brindando las oportunidades para practicar el juego simbólico, ya que les permite mostrar y elaborar su comprensión acerca de su vida emocional.

En el juego simbólico los niños utilizan recursos expresivos. Al representar roles de su familia recurren a expresiones, posturas corporales y gestos que han identificado. *“En este caso es muy importante observar a quiénes representan y cómo lo hacen, porque cuando expresan parte de sus condiciones de vida, dan a conocer cómo son los adultos con quienes viven y podrían evidenciar problemas de maltrato o de violencia intrafamiliar, que se deben tratar con absoluto cuidado”* (SEP, 2017).

*Jugar con el lenguaje, “En la edad preescolar, el lenguaje es fundamental en la evolución de los niños y una actividad lúdica de mucho disfrute. Les divierte cambiar palabras, así como decir trabalenguas y adivinanzas”* (SEP, 2017), teniendo como sustento lo anterior en el texto analizado se nos sugiere que, para propiciar no solo reírse de los errores para poder superarlos, sino reflexionar, compartir ideas y soluciones, se pueden plantear preguntas como: ¿Qué pasaría si un cocodrilo se presentara a un concurso de televisión? Agrega que, con ello, abandonaría el disparate, para llegar al modo más evidente, al uso de la fantasía para establecer una relación activa con lo real, utilizando reflexiones, entre ellas ¿Quién era?, ¿Dónde estaba?, ¿Qué hacía?, ¿Qué dijo?, ¿Qué dijo la gente?, ¿Cómo acabó? Generando una narración digna de conservarse y crear un texto de análisis.

Siguiendo en el mismo tenor, Gianni Rodari plantea la interrogante ¿La construcción de una adivinanza es un ejercicio de lógica o de imaginación? Mismo que responde, con una alta probabilidad de que sea las cosas al mismo tiempo, debido que conduce, *“incluso agrega con ojos cerrados, a un proceso personal de conquista de la realidad, puesto que para niñas y niños el mundo está lleno de objetos misteriosos, de hechos incomprensibles, de figuras indescifrables”* (Rodari, 1973) y las adivinanzas los remite a la concentración, establecer analogías, sin saberlo para poder encontrar la respuesta acertada.

Se propone además el viejo juego de *confundir los cuentos*, que se puede jugar en todas las casas, y por ende en cada aula escolar en cualquier momento, el autor los denomina *“Cuentos por Teléfono”* *“- Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla. - ¡No, Roja! - Ah, sí, Roja. Bueno, pues su papá la llamaba... - ¡No, no era su papá, era su mamá!”* (Rodari, 1973, p 52) sugiere, brindar a los infantes una serie de palabras, sobre las cuales habrán de inventar una historia. Cinco palabras, por ejemplo, en torno a la historia de Caperucita Roja: niña, bosque, flores, lobo, abuela, agregando una sexta palabra que rompería con la serie lógica, que podría ser helicóptero, lo cual sería de utilidad para maestras y maestros, para identificar la capacidad de los niños para reaccionar ante un elemento nuevo y, respecto a una serie de sucesos, inesperado; su capacidad de incluir la palabra dada en la historia conocida. Se señala que un experimento de invención es bello cuando divierte a los niños que lo realizan y el valor agregado, que además aprenden y estimulan o crean lo que

Vygotski denomina herramientas de la mente.

Un juego más consiste en inventar e ilustrar *una historia colectiva*; puede ser estimulado por una baraja de cartas ya preparada por el educador, consistente en una cincuentena de cartoncitos, sobre los que habrá pegado recortes e imágenes de los diarios y revistas, sentados formando un círculo de niños, se hace elegir una carta al azar a uno de ellos, quien deberá interpretarla verbalmente, dando inicio a la historia colectiva. Su exposición deberá ser acompañada con un dibujo que realizará sobre una gran hoja de papel, y servirá al compañero que le suceda, en la explicación del cuento, interpretando otra carta, para que su narración se articule con la primera, y para continuar, sobre la misma hoja de papel, con el dibujo previamente plasmado. El juego continúa así, hasta el último niño, al que se encarga la tarea de acabar la historia. El resultado será un largo y gran panel ilustrado por todos los niños, que podrán releer visiblemente la historia colectiva.

Gianni Rodari, retoma de Franco Passatore actor italiano quien logró una gran influencia en la pedagogía de la animación teatral en Roma, *la técnica de animación articulada*, la cual se considera el brindar a los niños tres objetos aparentemente sin alguna relación: una cafetera, una botella vacía y una pala, con estos tres objetos se invita a inventar y representar una escena. Es casi como inventar un juego con tres palabras, no obstante, los objetos ofrecen a la imaginación un soporte mejor y más seguro debido a que se pueden mirar, tocar, manejar y obtener de ellos muchas sugerencias fantásticas; la historia puede nacer a partir de un gesto casual, de un ruido, sin olvidar, que en colectivo no puede hacer otra cosa más que estimularla, entrando en juego y encontrándose creativamente experiencias diversas, recuerdos y ritmos personales de cada integrante del grupo escolar, que reconociendo la tendencia de gregarismo, no es difícil de lograrlo.

*El juego del titiritero y guiñol de clase, un títere-maestro.* En la obra referida se relata la experiencia de un docente quien implementó en clase un muñeco guiñol, que representaba la figura del mismo maestro, sobresaliendo que a él, los niños le decían todo aquello que jamás se habrían atrevido decir a su profesor de verdad, el cual se sentaba delante del teatrillo, y así se enteraba o descubría lo que sus alumnos pensaban sobre él, a partir de tan interesantes

conversaciones reflexionaba y concluía “*aprendo mis defectos*” (Rodari, 1973, p. 99).

*El niño como protagonista*, no es raro escuchar en las aulas cuando educadoras y educadores inician una historia similar a la siguiente, “*Érase una vez un niño que se llamaba Carlitos. - ¿Como yo? -Como tú. -Era yo. -Sí, eras tú. - ¿Qué hacía? -Ahora te lo cuento*” (Rodari, 1973, p. 102) Este tipo de acciones da mucho más de sí, si nos servimos de él para colocar al niño en situaciones agradables, para hacerle recordar momentos memorables, para presentarle un futuro satisfactorio y lleno de compensaciones.

Las historias con el niño como protagonista, para ser más auténticas, deben absolutamente tener su lado personal, lo que requiere conocer, detectar las situaciones que al menor de edad le conflictúa, aquellas carencias afectivas que a través de un relato podríamos si ben no subsanar, tratar de reconfortarlo, los escenarios deben ser, en los puntos clave, lugares que el niño pueda reconocer; las palabras deben estar cargadas de alusiones familiares, y por qué no después registrarlos en el *cuaderno de diario libre*, que el mismo Gianni Rodari recomienda para que el maestro explique el proceso de la experiencia con todas sus preguntas y respuestas. O bien *el diario de clase para los chicos*, donde ellos redactan y envían a sus amigos haciendo alusión a la discusión que siguió después de una lectura, compartiendo ideas o argumentando en aquellas que podrían estar en desacuerdo.

Para aprender, es necesario propiciar experiencias en las que se tengan motivos para hablar, indagar, consultar, organizar y comunicar información, una forma que se propone en el texto analizado, es *plantearles dilemas, u operaciones mentales* en donde se tenga que establecer relaciones entre dos elementos en donde el resultado sea el mismo, pero que no hace alusión a operaciones aritméticas, por ejemplo, ¿Tienes un hermano? - ¡Sí! - ¿Y este hermano tuyo tiene un hermano? - ¡No!, ésta es la bellísima respuesta brindada por la mayoría de los menores de edad. Rodari, alude que puede ser que estos niños no hayan oído suficientes historias mágicas, en que la varita de un hada puede realizar prodigios en uno y otro sentido: transformar un hombre en ratón, y volver a transformar el ratón en hombre, con idéntica facilidad. Historias de este tipo pueden ser un instrumento de gran utilidad para producir en el niño la idea de la reversibilidad.

Y por supuesto si se requiere de estimular la fantasía y la creatividad, no se puede dejar de lado a las *fábulas*, que representan una fuente de información, misma que toma tiempo para que niñas y niños comprendan el significado de las palabras que en ella van surgiendo, en establecer analogías y deducciones, fijar los límites entre sinónimos, lo maravilloso de los adjetivos. Esta actividad es un elemento determinante en la relación del niño con la lingüística. Debido a que en ningún momento los infantes son una parte pasiva de la acción de explicar, de oír un cuento, sino que va tomando o rechazando de la fábula, aquellos elementos que han de ayudarle a tomar contacto con la realidad, al final poder construir su versión, muy apegada a su realidad.

Gianni Rodari, deja de manifiesto que una fábula es de utilidad para construir estructuras mentales, para proponerse relaciones como entre el yo, los demás, el yo, las cosas, las cosas reales, las inventadas. Sirve para medir el espacio, lo lejano de lo cercano, y por supuesto del tiempo, una vez, ahora, antes-después, ayer-hoy, hoy-mañana, pero sobre todo para reflexionar, si esa realidad de la fábula está muy distante del contexto inmediato del oyente.

Cerrando esta breve reseña de “La gramática de la fantasía” no se podía dejar olvidado el *mundo de los juguetes*, ese entramado universo donde niñas y niños, por un lado, obedecen todas las propias sugerencias para usarlos, pero del otro lo utilizan, casi como un elemento dramático, para manifestar su personalidad. El juguete es la representación del mundo que el niño quiere conquistar, con el que mide sus fuerzas, por ello la tendencia a desmontarlo para ver cómo está hecho, e incluso a destruirlo.

Lo interesante del uso de los juguetes es deliberar, que tanto educadoras y educadores han realmente observado a un niño *jugar con un rompecabezas* de madera, han percibido; cuántas palabras pronuncia en una hora, qué tipo de palabras, en qué medida se refieren a la táctica, estrategia y al proyecto del juego y en qué medida se apartan, qué piezas se vuelven de repente personajes y qué nombres reciben, si se actúa por cuenta propia, si tienen aventuras individuales, hay asociaciones de ideas que se revelan durante el juego, los significados que tienen, si es posible que con una expectación atenta, podemos atribuir a los gestos, a la

disposición de las piezas, si bien es cierto, que la integración de rompecabezas es una actividad rica en intenciones educativas, en muchos de los casos es poco valorada por los mentores, utilizada solo para cubrir tiempos.

Hoy se tiene más material para inventar historias y se puede usar un lenguaje más rico. La imaginación es la función de la experiencia, y no cabe duda que la experiencia del niño de hoy es más amplia que la del niño de ayer, solo nos resta aprovecharla.

El título referenciado se puede encontrar en distintas versiones de portada, el leído por quien escribe esta reseña es el de la siguiente presencia:



*Ilustración 1. Portada del libro revisado*

## Conclusiones

Gianni Rodari, deja un gran elemento para reflexionar, como docentes ¿hacemos bien en contarles historias que protagonizan los objetos de la casa, o estamos dando ánimos a su animismo y artificialismo, en detrimento de su espíritu científico? Situación que él mismo responde, jugar con las cosas sirve para conocerlas mejor. Y no hay porque poner límites a la libertad del juego, que sería como negarle su función normativa.

La fantasía, añade no es el lobo malo del que haya que tener miedo, ni un crimen que merezca condenas de cadena perpetua. Toca al docente saber si en un momento determinado su grupo de alumnos desea información sobre, por ejemplo, la llave del agua o jugar con ella para obtener a su manera la información que desea.

Así, es relevante hacer del animismo y artificialismo infantil fuentes de invención, sin inducir ni reforzar interpretaciones equivocadas, poco a poco el mismo juego establecerá la oposición entre lo real e imaginario, entre la verdad de verdad y la verdad para jugar, y por este proceso llegará a la realidad.

Esta Gramática de la Fantasía, bajo palabras de su autor, no es ni una teoría de la imaginación infantil ni un libro de recetas, sino una propuesta, como otras ya existentes, a considerar, que insiste en la necesidad de enriquecer de estímulos el ambiente en que el niño se desenvuelve. La mente es una sola. La creatividad, en cambio, puede cultivarse en muchas direcciones. Las fábulas, las historias escuchadas o inventadas no son el único instrumento útil al niño. El libre uso de todas las posibilidades de la lengua no es más que una de tantas direcciones en que la inteligencia del niño puede expandirse. Todo sirve. La imaginación del niño, si se la estimula para que invente palabras, se aplicará sobre todos los aspectos de la experiencia que desafíen su capacidad creadora.

La reflexión al terminar de leer este breve material es, cuando se debe trabajar con niñas y niños, y se quiere comprender lo que hacen, lo que dicen, la pedagogía no basta, y la psicología no llega a interpretarnos totalmente sus manifestaciones. Es necesario estudiar otras áreas, si es preciso hay que actuar como autodidacta, porque es bien cierto, el docente nunca deja de aprender, y enseñando también aprende, descubriéndose así mismo.

## Referencias bibliográficas

Rodari, Gianni (1983). Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias (J.G. Álvarez, Trad.). Argos Vergara, S. A. (Obra original publicada en 1973)

SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación. Educación Preescolar Plan y Programa de Estudios, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Subsecretaría de Educación Básica.