Cuentacuentos en la clase de ELE

María Belén Rodríguez Caamaño
Profesora de ELE. L.O XXXIV Miguel de Cervantes, Varsovia. SSBB Polonia

RESUMEN

El presente artículo tiene por objetivo transmitir las experiencias de cuentacuentos con aprendices de español de nivel A2-B2 y las reflexiones sobre estas que se hicieron en el taller posterior para profesores. Para empezar, se explica el concepto *cuentacuentos* como herramienta para el desarrollo de la expresión oral y escrita en las clases de español como lengua extranjera (ELE). Se presenta el marco teórico, el contexto en el que tuvo lugar y se enumeran los objetivos. A continuación, se describe la planificación necesaria para su adaptación en el aula, desde la lectura o escritura de la historia, hasta su representación final. En este proceso se presta una especial atención a la descripción de personajes y espacios a fin de potenciar el aprendizaje del léxico, el trabajo en equipo y estimular la confianza del alumno. Finalmente se presentan recursos en línea y ejemplos reales para su puesta en marcha con estudiantes de diferentes niveles. El artículo se cierra con las conclusiones extraídas de esta experiencia.

INTRODUCCIÓN

La propuesta de creación de un cuentacuentos surgió dentro de un contexto de alumnos de quince años de un nivel A1-B1 que participaban en un curso de inmersión lingüística de dieciocho hora semanales impartido por tres profesores nativos y dos polacos. El curso se denomina «año cero» y exige, además de una correcta coordinación del equipo, la elaboración continua de materiales que faciliten la puesta en práctica de todo lo aprendido. Entre las dificultades más habituales se hallan la de la expresión oral, para la cual el cuentacuentos se presentó como un recurso ideal. Por otra parte, en cursos posteriores los estudiantes pasan a formar parte de un grupo bilingüe en el que estudian dos materias adicionales impartidas íntegramente en español, motivo por el que suelen tener una alta motivación en alcanzar un nivel B1 y muestran gran interés por todos los aspectos de la cultura hispana. Como experimento adicional, se realizaron también algunos ejercicios con alumnos de primero de *Gimnazjum* (de trece años en el sistema educativo polaco) que empezaban a estudiar español ese mismo curso. En este caso los estudiantes aprendieron a presentarse como si fueran los personajes de su cuento y lo cotaron posteriormente haciendo una pequeña escenificación que les permitiera suplir con los gestos la dificultad lingüística.

Para el nivel B2 participaron estudiantes de 17 años del segundo curso de la opción bilingüe, los cuales habían estudiado previamente en el curso de inmer-

sión lingüística y habían cursado un año de literatura e historia de España. En este caso las actividades se enfocaron al desarrollo de la expresión oral a partir de los contenidos de su curso de literatura como refuerzo y complemento del mismo.

En todos los casos, la herramienta del cuentacuentos ha sido utilizada como complemento a manuales de tipo comunicativo y dentro del enfoque por tareas. Para su implantación, la profesora seleccionó previamente actividades posibilitadoras adecuadas a cada nivel intentado introducirlas en la parte del programa correspondiente. En cuanto a la temporalización, esta dependerá del trabajo que se destine a hacer en casa y en el aula, pero las actividades preparatorias exigen un mínimo de cuatro sesiones destinadas a describir personajes, leer e inventar historias, escuchar audios y hacer prácticas en grupo. En las tres experiencias la tarea final fue la realización de una sesión de cuentacuentos en la que los alumnos evaluaban el trabajo de sus compañeros a través de fichas distribuidas por el profesor a tal efecto. Cada una de estas fichas se adaptó según la edad de los estudiantes, pero en líneas generales los alumnos puntuaban del 0 al 1 el léxico, el trabajo en equipo, los recursos utilizados en la historia, la pronunciación, la descripción de personajes y espacios y la estructura.

1. NATURALEZA Y OBJETIVOS DE UN CUENTACUENTOS

Antes de llevar un nuevo recurso al aula, en primer lugar el docente debe interrogarse sobre tres cuestiones: su naturaleza, su adaptación al contexto en el que trabaja y los objetivos de esta.

Con respecto a su naturaleza, el cuentacuentos consiste en la narración de una historia por un orador profesional o aficionado a un pequeño grupo de oyentes. Para ello se vale de recursos propios del discurso oral con el fin de captar y mantener la atención de su audiencia. Durante la narración puede pedir al público que participe, cantar, escenificar, usar objetos u otro tipo de recursos que ayuden a amenizar la sesión. El propio orador, tal y como lo recoge el diccionario de la Real Academia Española, se denomina también cuentacuentos.

En lo que a la tradición se refiere, hay que recordar que el hecho de contar historias es tan vieja como la propia existencia del hombre. Las mujeres contaban historias en los lavaderos y en los ríos, los hombres en la siega y el pastoreo, y los mayores en los funerales, entre muchas otras situaciones cotidianas. En la actualidad se cuentan historias para adultos en bares y centros culturales, entre amigos y, como no, en noches de tormenta en las que nos quedamos sin electricidad. El interés dependerá de la historia narrada, que puede ser fantástica, romántica o de miedo, entre otras.

De la misma manera, hay que aclarar que, si bien son utilizados con frecuencia para entretener y enseñar a los niños, los cuentacuentos no están destinados exclusivamente a oyentes de una determinada edad y pueden tener temáticas muy variadas.

Si bien las historias de los cuentacuentos han ido variando a lo largo de la historia según los intereses de los oyentes y su cultura, las técnicas del contador siguen sien-

do en su esencia las mismas: mantener la tensión del relato, la simplicidad del lenguaje y la correcta escenificación sirviéndose de la modulación de la voz, el silencio y algunos objetos. De ellas y su uso en el aula se tratará en el siguiente apartado.

La primera adaptación en la clase de ELE será la de los roles de los participantes. En nuestro caso, los alumnos serán el público y los contadores, alternándose en estas funciones y dejando al profesor el papel de mero facilitador de la información durante el proceso previo al relato, es decir, de ayudante en la fase preparatoria. Durante la misma, deberá elaborar actividades preparatorias, llevar a cabo correcciones de tipo lingüístico, proporcionar un plan y una temporalización, facilitar ejemplos y regular que el trabajo en equipo se realice correctamente. A continuación, el profesor tendrá que seleccionar correctamente la historia o facilitar su escritura por los alumnos. Otra de sus funciones será fijar los objetivos y transmitírselos a los participantes para orientarlos durante el proceso y en la evaluación final.

La segunda adaptación a tener en cuenta es que el narrador será colectivo, pues para facilitar la tarea los alumnos contarán la historia en grupo repartiéndose partes, personajes y funciones según las cualidades de cada uno. La unidad del grupo facilitará, en todo caso, la elección de la historia y que sea contada con mayor o menor entusiasmo.

Para finalizar, el docente tiene que adaptar la práctica de los elementos propios del dicurso oral, pues aunque muchos de ellos los utilicen de forma natural en su propia lengua, las dificultades léxicas y gramaticales del español provocarán que se bloqueen dependiendo de su propia cultura y personalidad. Por ello en la adaptación es necesario ejemplificar los recursos lingüísticos, gestuales y estratégicos de los que pueden valerse para contar para que el alumno sea consiente de la ayuda que suponen en el proceso comunicativo.

Con respecto a los objetivos, entre los más destacados debemos señalar: 1) mejorar la pronunciación de forma que todos los oyentes comprendan lo narrado, que se haga con una correcta entonación y que los diálogos sean naturales. Dependiendo de la L1 del alumnado, el profesor podrá centrarse en los aspectos que entrañen mayor dificultad; 2) ampliar el vocabulario a través de breves listas de palabras que se conecten con la parte de la historia narrada y que sean aprendidas y utilizadas en contexto; 3) reforzar la confianza y la fluidez a través del trabajo en equipo y de la preparación de la historia; 4) desarrollar y aprender contenidos culturales relacionados con el mundo hispano, tales como cuentos y leyendas, su origen, significado y actualidad, comparándolas con posibles versiones en la cultura del alumno.

2. CÓMO HACERLO: PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO

Como hemos señalado anteriormente, una de las funciones del profesor es elaborar un plan en el que, además de la temporalización, tendrá que incluir cuatro puntos básicos: 1) la selección y el análisis de materiales para la realización de tareas

posibilitadoras; 2) la explicación de las características de los guiones que después corregirá; 3) el vocabulario y las técnicas para su memorización; 4) la práctica de los elementos necesarios para la tarea final, es decir, para la sesión de cuentacuentos.

En cuanto a la selección del material, existen múltiples posibilidades. Se pueden proponer cuentos, leyendas o relatos seleccionados de libros, utilizar anécdotas o crear historias a partir de fragmentos literarios, imágenes y canciones. En el apartado tres se proporcionan algunos ejemplos de propuestas llevadas a cabo en el aula. El docente deberá tener en cuenta el nivel del alumno, procediendo a la explicación y adaptación de los textos, los cuales suelen contener rasgos propios como el uso de expresiones («érase una vez», «colorín colorado…»), léxico específico (animales desconocidos por los alumnos, nombres de armas, pócima, cueva, tesoro, bosque encantado, etc.), numerosas frases subordinadas, figuras retóricas y riqueza en el uso de los tiempos verbales. Es conveniente usar en primer lugar imágenes para asegurarse del nivel del alumno, recopilar información sobre sus experiencias en la creación de historias y comprobar el conocimiento de leyendas de su propia cultura que ayuden a una correcta elección.

A continuación, el profesor deberá trabajar la estructura de la historia insistiendo en la necesidad de identificar la introducción, en la que se incluye la descripción del personaje; el nudo, en el que se presentará el conflicto y las vicisitudes del héroe para superarlo; y el desenlace, que podrá ser feliz, trágico, inesperado o abierto según el gusto del narrador.

Dentro del la historia, tendrá también gran importancia la diferenciación entre la narración y el diálogo, ejercicio en el cual el profesor deberá proponer la transformación de partes narrativas en diálogos y la creación de otros a partir de la imaginación de los alumnos. No hay que olvidar que en el texto escrito predomina la narración y que en el discurso oral hay una mayor abundancia del diálogo. Mientras que la primera proporciona información y hace avanzar la historia, el segundo actualiza el relato y capta la atención del público cuando este da signos de fatiga en la escucha. Por lo tanto, el éxito de un cuentacuentos dependerá de que los alumnos sean capaces de prever la correcta combinación de ambos.

Otro de los aspectos a tener en cuenta es la presentación del personaje y los recursos utilizados para describirlo. Sobre este punto se profundizará en el apartado tres, limitándonos a señalar aquí la importancia en la singularidad del protagonista a través de rasgos originales propios de un héroe.

En lo que se refiere a la elaboración del guión, este contará precisamente con los rasgos analizados en la fase previa: deberá marcarse la presentación, el nudo y el desenlace; tendrá que contener un equilibrio entre diálogo y narración y describir correctamente a los personajes. Además, al ser elaborado en grupo, los alumnos deberán incluir en su guión el reparto de tareas: quién contará cada parte y cómo se distribuirán los personajes. También sería recomendable que incluyesen las pausas, sonidos o efectos previstos para que el profesor pueda hacer sugerencias antes de la representación.

El guión debería marcar las palabras aprendidas que cada alumno utilizará posteriormente, de forma que el profesor pueda proponer ejercicios al resto del grupo antes de escuchar la historia y comprobar la corrección de su uso en el discurso oral. Asimismo, es importante transmitir al alumno que es imposible aprender el texto de memoria, y que para superar los nervios y evitar bloqueos, por una parte, debe memorizar solo algunas palabras clave que marcará de otro color, y por otra, poner imágenes a su historia, ya que si no recuerda las palabras, siempre podrá resumir, gesticular, usar sinónimos e improvisar respetando el hilo argumental.

Por último, en lo que concierne a la representación final, es necesario proporcionar ejemplos audiovisuales en los que se pueda observar la modulación de la voz, la introducción de pausas significativas, el uso de objetos que cobren un valor especial y las llamadas de atención y participación del público. Para ello, el docente puede valerse de audios extraídos de la radio o de la web. Recordemos que existen programas destinados a contar historias, como la mítica emisión *Historias y relatos* de RNE, y que hay igualmente programas televisivos que pueden servirnos para observar gestos y silencios como *El club de la comedia* u otros similares. En relación a los objetos, se pueden proponer algunos como un sombrero que caracterice al personaje, un bastón que ayude a simular ruidos de pasos y puertas, una campana con un valor simbólico como puede ser la llegada del día o una ocurrencia genial del personaje. Lo importante para su comprensión será su debida introducción en el texto inicial y su repetición durante el desarrollo. Hay que evitar el exceso de objetos que puedan distraer al público y al propio contador de la historia, y concentrarse en el uso correcto de los objetos escogidos.

3. DESCRIBIR PERSONAJES Y ESPACIOS

Antes de proceder a la construcción de la historia, es conveniente realizar algunas prácticas centradas en la descripción con el objetivo de verificar el vocabulario disponible de los estudiantes y hacer hincapié en la necesidad de dar información sugerente que estimule la imaginación de los oyentes. Para este efecto, el profesor puede valerse de fotos de personajes originales que serán descritos colectivamente por los alumnos. Poco a poco, el profesor solicitará que se enriquezca la descripción preguntando el pasado del personaje, datos sobre su infancia, sus gustos, sus manías, su casa, etc. justificando los adjetivos aportados y añadiendo otros que puedan ser desconocidos. Sobre todo es importante insistir en la idea de que el personaje debe ser singular, único, original. El trabajo en grupo permitirá que se realice con mayor rapidez y más ideas. Si el número de alumnos fuera excesivo, podría entonces proponerse el trabajo en grupos pequeños repartiendo fotos diferentes.

A continuación, se pasará a buscar el nombre del personaje partiendo de la idea de que debe ser significativo y corresponderse con las características del personaje. Pueden hacerse nombres compuestos, fantásticos, deformados, onomatopéyicos o simbólicos como Pepe Abajo, Aurelia Abundancia, Manoloco de Remate y otros de igual extravagancia. Si el nivel de los alumnos fuera suficiente,

pueden proponerse comparaciones e hipérboles que ayuden a caracterizar mejor al héroe, sugiriendo completar frases del tipo: «era tan vago que…», «era tan impaciente que a veces…», etc. El profesor deberá aceptar y promover el humor en el grupo como parte de su creatividad. Pueden hallarse ejemplos de estos recursos en el blog <www.cuentacuentosele.blogspot.com>.

Y para concluir la descripción, se trabajará con la idea de la transformación del personaje gracias a un suceso único e inesperado que puede mejorar o empeorar su carácter y le hace tomar decisiones que mueven la historia. En este punto el docente puede valerse de imágenes y anuncios de periódicos proyectados en la pizarra, elaborar un juego de cartas con fotos de revistas que puedan manejar en grupos pequeños o tarjetas con verbos seleccionados previamente por los alumnos. Para el juego de cartas se puede disponer a los alumnos en grupos y entregar a cada uno una parte de la baraja. Uno irá echando las cartas al azar como si de un vidente se tratara, mientras que el resto irá interpretando lo que le sucede al personaje. La baraja debe contener imágenes como corazones y anillos, medios de transporte, comidas, paisajes, partes de la ciudad, etc., con el fin de que puedan activar el léxico que conocen relacionándolo con la historia. Además del léxico, hay que recordar que las asociaciones entre imagen y acción dependerán siempre de la creatividad del grupo y para algunos pueden suponer una dificultad que los desanime. Las tarjetas con verbos pueden suscitar historias disparatadas y divertidas. Para su creación se pedirá a los alumnos que escriban un verbo en pequeñas tarjetas que el profesor recogerá y barajará. Después se irán sacando al azar y los alumnos tendrán que describir con los verbos un día normal del protagonista.

Si el docente ha trabajado con ejemplos literarios también podrá introducirlos en esta fase. Sus personajes pueden comportarse y correr aventuras similares al Cid, la Celestina, Don Quijote o Don Juan en un contexto actual. La selección de un fragmento permitirá que se centren en el paralelismo, por ejemplo: el momento del destierro del Cid, el robo de la cadena de oro de la Celestina, la aventura de los molinos de Don Quijote o el asalto al convento de Don Juan. De esta manera en el nudo de la historia el protagonista tendrá que superar una dificultad parecida a la del héroe literario pero introduciendo variantes que lo actualicen, ridiculicen o glorifiquen. Por ejemplo, el Cid puede ser un estudiante y el destierro la expulsión injusta de la escuela; Don Quijote un muchacho que leía demasiada novela negra y los gigantes de los molinos gánsteres que en realidad son simples vecinos o profesores. Las asociaciones y variantes son infinitas si se ha trabajado correctamente el texto literario.

Con respecto a la descripción de espacios, se procederá de una manera similar. Se llevarán a cabo diferentes ejercicios breves que servirán para estimular la imaginación y activar al grupo. En este caso el profesor podrá valerse de fotos, música, paisajes sonoros y textos literarios, siendo este último recurso más apropiado para un nivel B2.

En las fotos seleccionadas se deben incluir espacios abiertos y cerrados, públicos y privados. En su descripción, además del estudio del léxico que se pueda

hacer con cada imagen, el profesor podrá trabajar vocabulario referente a los sentidos preguntado el posible olor de ese lugar o el color de los objetos, estableciendo comparaciones o creando hipérboles; el de las emociones, preguntando por la tristeza, alegría o asombro que provoca; o la práctica del subjuntivo haciedo hipótesis sobre la razón de disposición de los objetos o la presencia de los personajes. En este tipo de ejercicios se aconseja trabajar primero con el grupo completo y después en pequeños grupos para poder introducir el vocabulario en el momento en que el alumno lo demanda.

La música tendrá que ser igualmente surtida y provocar emociones diferentes. En este caso se pide a los alumnos que cierren los ojos e imaginen un espacio lo más detalladamente posible a partir de una música. Después se les exigirá escribir todo lo que hayan imaginado durante uno o dos minutos y se propondrá otra música. Después de repetir el ejercicio varias veces los alumnos compartirán en grupos pequeños los espacios que hayan imaginado comparándolos.

Para el paisaje sonoro se procederá de la siguiente manera. Para empezar, el profesor pasara uno o dos paisajes sonoros extraídos de Internet y los alumnos describirán lo que escuchan intentando explicar de que lugar creen que se trata. A continuación, serán ellos los que tengan que grabar con su teléfono móvil un paisaje sonoro para que lo escuche el resto de sus compañeros en la próxima clase. Para finalizar, el profesor pedirá a los alumnos que cierren los ojos y creen espontáneamente un paisaje sonoro hablando, diciendo frases o creando sonidos sin un guión previo, por ejemplo, el paisaje sonoro de una playa, una estación de tren, el mercado, el pasillo de la escuela, etc.

Al igual que con los personajes, los textos literarios son una buena oportunidad para establecer paralelismos y trabajar con un léxico más complejo. Cualquier espacio es válido, aunque en este caso proponemos una actividad de nivel B2 a partir de un fragmento de *La Regenta* que se halla en la *Antología de textos literarios para las secciones bilingües de Polonia*. El texto seleccionado consta de tres párrafos de los cuales el primero describe la llegada del invierno a Vetusta y el clima de la ciudad, el segundo el interior de la casa y los objetos que llenan la mesa, y el tercero lo que se ve desde la ventana el día de difuntos. Los alumnos intentarán escribir colectiva o individualmente un texto similar extrapolándolo al día de difuntos en su país. Se debe insistir en el realismo, la precisión y el detalle.

4. CONSTRUIR LA HISTORIA: RECURSOS Y EJEMPLOS

La Web nos ofrece una oferta considerable de recursos que podemos adaptar para la creación de historias. Entre ellos podemos encontrar recursos para escribir historias a partir de imágenes como <http://5card.cogdogblog.com>, o el juego de cartas *black stories*; para inventar diálogos en línea de forma colectiva como *fakebook* (www.classtools.net) o en un cómic elaborado con <www.pixton.com>; para grabar historias y compartirlar como <www.audioboo.com>; para combinar

audios, diálogos e imágenes en un panel como <www.glogster.com>. A todos ellos podemos añadir la actividad de la escenificación a modo de teatrillo o de la grabación de un teatro de sombras valiéndonos de sábanas y unos focos.

Señalaremos, para empezar, aquellos utilizados en el aula para la comprensión y el trabajo de leyendas. En primer lugar, se repartieron entre los alumnos agrupados en parejas algunas fotos de Galicia que hacían alusión a la piedra de abalar en el pueblo de Muxía, la leyenda de las almas de la Santa Compaña, la bebida denominada *queimada*, un hórreo y la playa de la Lanzada, entre otros. Cada foto estaba acompañada de una serie de palabras relativas a la leyenda o historia en cuestión. Por ejemplo, la playa de la Lanzada contenía las palabras: *embarazadas, nueve olas, medianoche, luna, ermita, amanecer, virgen, agosto, ritual, fertilidad*. Es previsible que los alumnos no conozcan algunas de las palabras de la imagen, para lo cual el profesor dispondrá de dos opciones: crear fichas con las palabras proporcionando una explicación al reverso, o acercarse individualmente a cada pareja aclarando las dudas que vayan surgiendo. En cualquier caso, los alumnos no tendrán que adivinar forzosamente la leyenda, sino intentar imaginarla a través de las palabras y presentarla brevemente al resto de la clase, momento en el que el profesor hará las precisiones oportunas.

Finalizada esta breve introducción, que no tomará más de una clase, se pasará a la creación de diálogos con Fakebook y Pixton. El primero es una imitación de Facebook con fines educativos y permite que los alumnos tengan una cuenta común con la misma contraseña y puedan, por ejemplo, crear en equipos personajes históricos. En nuestro caso, se propondrá a los alumnos un viaje imaginario a Galicia por parejas en el que cada uno se dirigirá a un lugar diferente y lo irá contando en la misma página. Para estimular su imaginación, las parejas recibirán pequeñas consignas de partida como esta: «En la playa de la Lanzada te encuentras a una chica que va a tomar el baño de las nueve olas y os hacéis amigas. Te cuenta su asombrosa historia…». Esta pequeña información también permite al profesor enviarlos a lugares diferentes de la región y les sugiere encuentros con personas divertidas. Los alumnos escribirán diariamente en casa durante dos semanas sus aventuras en la región, intercambiarán aventuras, opiniones, preguntas y fotos. El profesor utilizará las clases para realizar las correcciones gramaticales y comentar las aportaciones de los estudiantes.

Pixton nos ofrece la posibilidad de crear un cómic sin tener que dibujar, facilidad que permite al estudiante centrarse en la producción escrita. Otra vez en parejas, los alumnos recuperarán las leyendas asignadas en la primera clase e intentarán contarla a través de este recurso entregando el resultado al profesor, que en caso de disponer de videoproyector, llevará a cabo la corrección en grupo y podrá elaborar un pequeño libro de cómics colectivo. En esta actividad los estudiantes podrán cambiar elementos de la historia intentando adaptarla a la vida moderna y permitiendo que los personajes se muevan entre Galicia y su propio país. Se trata sobre todo de de actualizar lo aprendido y crear vínculos de unión entre la cultura española y la propia.

Siguiendo en el campo de las leyendas, proponemos otra actividad para un nivel B1. Para empezar, el profesor propondrá la lectura en casa de las leyendas adaptadas de Bécquer. Los alumnos se agruparán en parejas y eligirán aquella que más les haya gustado. Después, se les pedirá que construyan un panel a través de Glogster en el que graben un resumen interpretado de la leyenda acompañado de un dibujo o foto hecho por ellos mismos y una canción que pueda recrearla. Los objetivo son hacer suya la historia y ponerle imágenes y sonido a lo leído. El audio podrá incluir diálogos que no estén en el texto original y deberá ser breve, comprensible y dramatizado. El profesor utilizará posteriormente los audios para simples ejercicios de comprensión auditiva en el aula. Si desea trabajar con una única leyenda de mayor longitud, puede efectuar la lectura del texto en clase y dividirlo después para una segunda lectura. Los alumnos grabarán la parte que les corresponda a través de Audioboo, teniendo así la leyenda grabada por todos en una única página web a la que todos tendrán acceso. Esta opción es más adecuada para los aprendices de nivel inicial, ya que permite a los estudiantes centrarse exclusivamente en la correcta pronunciación y lectura del texto.

Para el mismo nivel, puede proponerse la propia creación de historias a través del mencionado recurso 5cards. La página web dispone de un banco de imágenes que selecciona al azar cinco fotos para la construcción de una historia. Si al usuario no le gustan, puede seleccionar otras cinco de forma indefinida hasta obtener una combinación que le satisfaga. Además cuenta con un apartado de relatos en distintos idiomas aportados por los usuarios tras haber utilizado el sistema. Para probar su eficacia es conveniente hacer una primera toma de contacto en clase. Se puede hacer a través de un videoproyector o con las propias imágenes impresas. También se puede proponer a los estudiantes que ellos mismos traigan algunas de sus fotos favoritas y creen una historia a partir de cinco de ellas. El profesor debe observar si existen elementos suficientes para la historia, es decir, si aparecen diferentes espacios y un personaje que pueda erigirse en héroe. Antes de escribir la historia, podrán hacerse prácticas orales en el aula. Primero los alumnos intentarán unir la información que les proporciona las cartas escribiendo una historia en tres o cuatro líneas. A continuación, se deberá colocar a cinco o seis voluntarios en fila y pedir que se alternen en las funciones de descripción y narración. El primero empezará la historia presentando el marco y el personaje en pocas frases. El segundo no podrá continuar la historia, sino que su función será matizar lo dicho con su compañero dando más adjetivos y datos. El tercero añadirá acción a lo dicho por el primero haciendo avanzar la historia. El cuarto describirá y ampliará lo dicho por el tercero y así sucesivamente. La producción oral no tendrá que ser extensa, pero sí ceñirse a lo que se les pide. Este simple ejercicio se puede realizar alternando narración y diálogo o monólogo, siempre con el objetivo de hacer consciente al alumno de los elementos que constituyen un relato y de la ventaja de hacerlo de forma cooperativa si se distribuyen correctamente las funciones.

Otra actividad similar se puede realizar con cartas de juegos adaptables a la clase de español como Black Stories. Para empezar se puede hacer una pequeña prueba con todo el grupo en el que un alumno muestre la carta y lea la informa-

ción que se proporciona. A través de las preguntas de todo el grupo, tendrán que descubrir la historia que se esconde detrás de la imagen de la carta. Es un juego con mucha aceptación entre los adolescentes, ya que, según su creador, se trata de crímenes e historias pintorescas reales para cuyo descubrimiento los alumnos tendrán que hacer un buen uso de su imaginación. A continuación, podrá repetirse permitiendo que trabajen en grupos pequeños con cartas selecciondas por el profesor que puede acompañar de léxico. Algunas de las historias pueden ser contadas o representadas posteriormente con cualquiera de los recursos expuestos en este artículo.

Para finalizar, proponemos el teatro de sombras como otro recurso apto tanto para leyendas como para cuentos y relatos. En nuestro caso, partimos de cuatro textos originales seleccionados de el *Quijote*, recogidos en la *Antología de textos literarios para las Secciones Bilingües de Polonia*. Los textos pertenecen a las dos partes de la novela: la página de inicio, que se corresponde con la presentación del personaje y en la que Cervantes hace su magistral descripción; la popular aventura de los molinos en la que Don Quijote sale derrotado; la lista de consejos que Don Quijote transmite a Sancho antes de partir a la isla Barataria; y la parte final en que Don Quijote hace su testamento en presencia de sus amigos antes de morir. Los alumnos se dividieron por grupos de forma que cada uno trabajase uno de estos textos. Se trataba en este caso de alumnos de un nivel B2, lo que nos permitía trabajar con textos originales. Una vez realizada la comprensión de los textos con ayuda del profesor, los estudiantes se dividieron en grupos de cinco y pasaron a elaborar un resumen añadiendo diálogos creados por ellos mismos. Para la representación, dibujaron e imprimieron siluetas de los personajes que luego recortaron y pegaron a palos finos de madera. Escogieron una o varias músicas y pasaron a probar el efecto de las sombras y de la voz al mismo tiempo. Las pruebas de cada grupo duraron entre diez y quince minutos. A continuación, detrás de una sábana iluminada desde atrás con dos focos, procedieron a contar su parte de la historia interpretando el texto y dramatizando los diálogos, introduciendo pausas con música y usando sus propias manos para crear efectos. Esta y otras de las experiencias descritas pueden verse en línea en <www.cuentacuentosele.blogspot.com>.

5. CONCLUSIONES

Las experiencias llevadas a cabo con los alumnos de educación secundaria fueron ricas y variadas, y muestran que todas las actividades propuestas en este artículo son susceptibles de ser realizadas como prácticas de expresión oral. Sin embargo, es la tarea final del cuentacuentos la que les da sentido y estimula al estudiante en el proceso, le permite mejorar su nivel de lengua y le da seguridad, según la propia opinión de los estudiantes.

Para alcanzar este objetivo, en todos los casos fueron indispensables la planificación, la explicación y la ejemplificación durante las sesiones, sin las cuales el alumno se habría visto desorientado. En el proceso, la planificación y la inclusión

en el programa fue sin duda el punto más complejo, ya que la aceptación por parte del equipo de profesores dependió de que la realización de las actividades permitiera y facilitara el desarrollo del programa y no su retraso. Por otra parte, la colaboración de otros profesores permitió trabajar con mayor facilidad el léxico y dinamizar el proceso.

Hay que destacar también la importancia que tuvieron las dinámicas de grupo y atenta escucha de las necesidades de los alumnos, que se enfrentan no solo a problemas lingüísticos, sino también a su miedo a hablar en público y a su capacidad de improvisar y de cooperar para resolver los problemas que se van presentando. El profesor debe ser flexible y aceptar sugerencias en todo momento para evitar bloqueos emocionales y transmitirles a los alumnos que se trata de una tarea importante y lúdica al mismo tiempo sin que ninguno de estos rasgos sea negativo.

Por último, señalar que además de mostrar su satisfacción por la mejora de su nivel de español, en la evaluación final los alumnos agradecieron la oportunidad de haber trabajado en equipo, de haber introducido una actividad nueva en las clases y de haberse acercado de una manera diferente a los contenidos del programa.

BIBLIOGRAFÍA

Consejería de Educación de Polonia (2011). *Antología de textos literarios para las secciones bilingües de Polonia*. Varsovia: Ministerio de Educación.

Kohan, S. A. (1999). *Hacer escribir a los niños*. Barcelona: Grafein Ediciones.

— (2004). *Taller de escritura: el método*. Barcelona: Alba.

Mato, D. (1998). Cómo *contar cuentos: el arte de narrar y sus aplicaciones educativas y sociales*. Caracas: Monte Ávila.

Montes, F. (2008). *Taller de escritura. 1303 ejercicios de creación literaria*. Córdoba: Berenice.