

# HILANDO CUENTOS

## Instrucciones de uso

que en realidad esta historia no tenga realmente un principio ni un final, de modo que tan sólo podamos contar lo que sucedió en medio. Para eso sirve *Hilando cuentos*.

### INSTRUCCIONES (PARA CONTAR CUENTOS)

#### ¿Qué encontraréis en la caja de *Hilando cuentos*?

- Unas instrucciones.
- Un juego de cartas con figuras representadas que se dividen en 4 palos: acciones, personajes, escenarios y situaciones.
  - Personajes:** Son los personajes que protagonizarán vuestro cuento.
  - Acciones:** Son acciones que realizarán los personajes de vuestro cuento.
  - Escenarios:** Son lugares en los que los personajes de vuestro cuento realizan acciones.
  - Situaciones:** Son un conjunto de circunstancias que rodean a un personaje, una acción o un escenario y que condicionan su evolución dentro de la historia que se cuenta en vuestro cuento.
- Un juego de figuras tridimensionales: cada figura tiene unas características (textura, forma, color, olor y sabor) diferentes al resto y se corresponden con las figuras que aparecen en las cartas.
- Un ovillo de hilo.

#### Pasos a seguir (si usas *Hilando cuentos* con niños y niñas de 3 a 6 años)

- Leed estas instrucciones.
- Separad los 4 palos de la baraja en 4 montoncitos.
- Barajad cada uno de los 4 montoncitos.
- Alternativamente ofrece a otros participantes cada uno de los montoncitos para que escojan un número determinado de cartas de cada uno. Podéis elegir libremente el número de cartas que deseáis extraer de los montoncitos.
- Extrae de la caja las figuras tridimensionales que se corresponden con las figuras representadas en las cartas.
- Las cartas elegidas por el público definen los personajes que protagonizarán vuestro cuento, las acciones que realizarán, en qué escenarios las llevarán a cabo y qué situaciones condicionarán el desarrollo de dichas acciones.
- Tendréis que inventar una historia para hilar todos los elementos del cuento ¡sin olvidar ninguno!
- Servíos de las figuras, a modo de marionetas abstractas, para ilustrar la historia que estáis contando.
- Tal vez queráis unir con un hilo las diferentes figuras a medida que aparecen en la historia...
- Ten en cuenta que todas las personas que participan puede en todo momento modificar el cuento aportando ideas para hilar la historia o añadir nuevas cartas y figuras. El cuento será más divertido e interesante si lo contáis entre varias personas (grandes y pequeños).
- Una vez terminado el cuento podéis colgar las figuras, unidas por el hilo, a modo de móvil decorativo o como juego para los más pequeños (de 0 a 3 años).

NOTA: Al final de estas instrucciones encontraréis varios cuentos creados con *Hilando cuentos* que, a modo de ejemplo, os pueden ayudar a la hora de crear vuestras propias historias.

### INSTRUCCIONES (PARA APRENDER COSAS)

*Hilando cuentos* nace en el marco del proyecto de investigación de LaFundició para el nodo Donosti-Madrid-Barcelona del cluster de Educación Popular de la red internacional Another Roadmap School, como un recurso pedagógico experimental, que explica las características y el desarrollo de *O-6 Gunea* como proyecto de educación popular, y a la vez pone en práctica algunas de las metodologías y formas de entender los procesos educativos desde una perspectiva comunitaria.

En este sentido, la "educación popular" es entendida aquí como un proceso de construcción colectiva de conocimientos situados, en el que la estructura de las relaciones entre las posiciones de poder que ocupan los individuos que participan en dicho proceso tiende a la horizontalidad; es decir, procesos en los que el poder para tomar decisiones sobre los modos de producción y transmisión de conocimiento se reparte de forma equitativa. Entendemos pues que la "educación popular" lo es en tanto que: a) se rige por principios y procedimientos democráticos, b) incluye y toma en consideración posiciones divergentes y c) toma en consideración la diferencia entre las posiciones sociales que ocupan sus participantes y el modo en que dichas diferencias condicionan las posibilidades de cada individuo de participar y tomar decisiones sobre su propio proceso educativo.

El modo en que las diferencias de clase, género y raza condicionan el acceso de los grupos sociales a los recursos materiales y simbólicos, así como a las instituciones y posiciones de poder que permiten decidir sobre la propia distribución de esos mismos recursos, han sido ampliamente analizados por el pensamiento crítico durante las últimas décadas; es menos frecuente encontrar referencias a cómo la edad o las funcionalidades normativas condicionan igualmente el acceso a dichos

recursos y a su gestión. Si nos centramos en el caso de la infancia, en relación al proyecto *O-6 Gunea*, a los procesos educativos y a las instituciones que los administran, encontramos que las posibilidades que los niños y niñas tienen de tomar decisiones sobre las formas de gobierno de dichas instituciones, o sobre sus protocolos y funciones, son prácticamente inexistentes. Las posibilidades son aún más reducidas para los hijos e hijas de las clases trabajadoras y precarias, así como para los grupos racializados. Siguiendo a numerosos autores y autoras, podemos entender el sistema educativo como un dispositivo de dominación que contribuye a estratificar de forma jerárquica las posiciones sociales de los grupos e individuos. En este proceso de jerarquización juegan un papel clave la cultura y la representación: la posición social de cada grupo y de los individuos que lo conforman condiciona su capacidad para darse representaciones de sí mismos y para ordenar lo sensible. A grandes trazos, podemos entender el sistema educativo como un dispositivo que por un lado sanciona, desactiva e invisibiliza las epistemias y las formas de relación propias de los grupos subalternos, mientras que por el otro legitima el marco de representación y los estilos de vida definidos como válidos y universales por los grupos dominantes que lo controlan.

Frente a estas formas de dominación y opresión enfrentamos la necesidad moral y política de tomarnos en serio cualquier conocimiento, de tomarnos en serio, por ejemplo, la significancia que para cada niño o niña tiene su comprensión del mundo y los modos de representación mediante los cuales la socializa. Dicha comprensión no sólo tiene importancia en el marco del desarrollo individual de cada niño o niña, sino que debería tener una relevancia social: los adultos deberíamos tomarnos en serio las formas de comprensión y representación del mundo propias de las niñas y niños no sólo por la importancia que tienen para ellos, sino por la importancia que puedan tener para la sociedad en conjunto. *O-6 Gunea* aborda el modo en que niños y niñas de 0 a 6 años se relacionan, desde sus cuerpos, con los espacios que habitan e intenta revertir de algún modo la configuración adultocéntrica de los mismos.

*Hilando cuentos* pretendía incluir en su construcción a los niños y niñas que habitan *O-6 Gunea* (y que también han contribuido de algún modo a diseñarlo) en la construcción de un conocimiento y un relato sobre el propio proyecto. Esto no fue finalmente posible por diversos motivos, lo que supone una evidente contradicción. Sí pudo incorporarse las aportaciones de padres y madres participantes en el proyecto. De este modo *Hilando cuentos* pretendía precisamente ser un instrumento de autorrepresentación, al tiempo que el proceso de su construcción sirviera al grupo para reflexionar sobre qué quería contar de su historia y cómo.

Entendemos *Hilando cuentos* como un recurso pedagógico en tanto que podemos aprender de las experiencias contenidas en la infinidad de relatos sobre *O-6 Gunea* que contiene pero también, más allá de esa transmisión de contenidos, como un modelo replicable (con las pertinentes adaptaciones al contexto y las situaciones en que se reproduzca). En definitiva, *Hilando cuentos* es una herramienta que permite a una determinada comunidad dotarse de representaciones y relatos de sus propias prácticas, tanto educativas como instituyentes.

### INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR HILANDO CUENTOS COMO "RECURSO PEDAGÓGICO"

- Reuníos en un espacio acogedor y que atiende a las necesidades diversas de los distintos miembros del grupo. Puede haber lugares en los reposar, ya sea para descansar o para trabajar de forma más cómoda. Podéis preparar algunas bebidas y algo para picar.
- A partir de una primera lluvia de ideas listad aquellos personajes, acciones, situaciones y escenarios que han intervenido en el desarrollo de vuestra práctica en común (como grupo de crianza compartida, proyecto educativo, cooperativa, asociación, club... ¡cualquier cosa que hagáis en grupo!). A cada categoría de elementos podéis asignarle un color.



- Trabajando en grupos pequeños (de 3 o 4 personas) diseñad sobre papel o cartulina formas abstractas que evoquen cada uno de los elementos previamente listados; para ello deberéis debatir en el grupo las características de cada uno de ellos y la forma que los represente de manera más adecuada y expresiva.
- Las formas abstractas dibujadas pueden pensarse posteriormente en tres dimensiones e introducir la textura, color, material, opacidad, transparencia, sabor,

olor, etc. como elementos significantes de la forma convertida en objeto. En este punto es importante tener en consideración las funcionalidades diversas de los y las futuras usuarias del juego-cuento e incluso la connotaciones simbólicas o culturales que determinadas formas o características materiales puedan tener.



- La comunidad puede variar en cualquier momento esta metodología así como los resultados esperados, de modo que las formas abstractas pueden ser substituidas por otro tipo de figuras o elementos sensibles (como por ejemplo, sonidos o movimientos corporales).
- Durante la sesión, una vez diseñadas un número suficiente de formas, podéis probar o ensayar la mecánica de juego para crear y contar cuentos. En función de los resultados el grupo puede valorar si introducir modificaciones o emprender otras líneas de investigación.
- Sólo queda construir con los materiales previstos la versión definitiva de las formas creadas, de las cartas y de su "packaging", en el que podéis incluir una copia de las instrucciones de *Hilando cuentos* disponible más arriba.

### EJEMPLOS DE CUENTOS CREADOS CON HILANDO CUENTOS

#### Cuento 1

##### Cartas elegidas:

**Personajes:** Fantasma, madres cuidadoras.  
**Acciones:** Satisfacer la curiosidad, jugar.  
**Escenarios:**  
**Situaciones:** Soledad institucional, relación constructores-utilizadores.

*Érase una vez un lugar árido, desierto y espinoso únicamente habitado por fantasmas. Donde las palabras se perdían y nadie sabía encontrarlas hasta que un día llegaron las madres cuidadoras a satisfacer su curiosidad sobre aquel desconocido lugar.*

*Las madres cuidadoras tuvieron que enfrentarse y luchar contra los fantasmas para poder construir y jugar y convertirse en madres constructoras.*

*Hasta que un día llegaron los utilizadores, que no construían, ni jugaban, ni cuidaban, o quizás algunos sí.*

#### Cuento 2

##### Cartas elegidas:

**Personajes:** Usuarios mutantes/utilizadores, Tiempo.  
**Acciones:** Pintar, Defender argumentando/contar cuentos, Participar/hacer juntxs, experimentar.  
**Escenarios:**  
**Situaciones:** Tensión entre la apropiación y la apertura.

*Los kukitos le contaban cuentos al monstruo sordo de orejas pequeñas. Eran cuentos de niñas que querían pintar y hacer cosas juntxs, cosas nuevas. Pero les perseguía el tiempo. El cuento era tan bonito que al monstruo le empezaron a crecer las orejas y abrió las puertas de su casa para que lxs niñas pudieran crear un lugar.*

*La casa del monstruo estaba llena de visitantes mutantes y utilizadores que el monstruo contaba con una maquineta y así era feliz.*

*Los utilizadores creyeron que el lugar creado por lxs niñas era uno más de la casa del monstruo y entraban y salían como siempre lo habían hecho. Lxs niñas que no entendían a lxs utilizadores a veces se molestaban, a veces se entristecían o se cansaban, se cansaban tanto que empezaron a buscar nuevos lugares para crear.*

Las instrucciones de este juego-cuento están publicadas bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir igual. Esto quiere decir que cualquier persona puede remezclar, retocar o crear a partir de este texto, incluso con fines comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría del mismo y al mismo tiempo licencié sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. Todas aquellas nuevas creaciones basadas en esta licencia, de manera que cualquier obra derivada permitirá también su uso comercial. Los motivos para escoger esta licencia son: favorecer la libre circulación del conocimiento, impedir las formas de acumulación de capitales que promueven las licencias privadas (como el copyright) al cercar el conocimiento y restringir su uso por parte del común y favorecer una economía que ponga en el centro la vida de las personas.



Cuando organizamos el taller teníamos la intención de crear juntas un cuento que contase la historia de *O-6 Gunea* y que a la vez sirviera a otras personas para aprender algo sobre esa historia (por eso es también un "recurso pedagógico").

*O-6 Gunea* es una iniciativa del equipo de Hezkuntza que respondía a una demanda de algunas familias con hijos e hijas de entre 0 y 6 años. Estas familias querían un espacio, dentro de Tabakalera, en el que los niños y niñas pudieran experimentar y aprender cosas. Querían que este espacio estuviera dentro de Tabakalera porque en Donosti a menudo llueve y hace frío y dentro de Tabakalera no te mojas y se está calentito, y además porque pensaban que Tabakalera era suyo, porque resulta que Tabakalera es de todas las personas. Además Tabakalera es muy grande, se podrían construir casas dentro o escuelas o parques o meter un barco entero.

Frente a esta demanda de los padres y madres, el equipo de Tabakalera creyó que sería una buena cosa pensar entre todos y todas cómo debía ser ese espacio y qué tipo de cosas podrían hacer allí las niñas, los niños, los padres y las madres. Normalmente, en sitios como Tabakalera, los espacios los piensan gente como arquitectos, directores, programadores... gente que piensa cómo han de ser los espacios, y qué han de hacer las demás personas en su interior. El equipo de Hezkuntza no encontraba muy justa esta manera de proceder porque de ese modo unas pocas personas deciden lo que muchas otras pueden o no pueden hacer y cómo han de ser los espacios en los que hacen o dejan de hacer tales cosas. Ese es el motivo por el que propusieron a los padres y madres pensar juntas cómo debía ser *O-6 Gunea* y qué harían allí dentro.

Esto trajo algunos problemas porque las personas que mandaban en Tabakalera, aunque escucharon muy atentamente y tomaron en consideración sus ideas para *O-6 Gunea*, tenían algunas dudas: ¿Qué pasaría si Tabakalera se llenaba de familias con niños? ¿No molestarían al resto de personas que venían a ver exposiciones, o a leer, o a estar tranquilamente sentadas en un banco...? Pensar cómo han de ser los espacios de Tabakalera y decidir qué ha de suceder en su interior ¿no era acaso su trabajo, lo que ellas sabían y tenían que hacer?

Al final, las familias, el equipo de Hezkuntza y el de Hirikilabs comieron perdices y fueron felices. Aunque la historia no es así de sencilla, entre otros motivos porque la historia no se ha acabado aún y porque entre el principio y el final habrán pasado infinidad de cosas. Puede

Un proyecto de

LaFundició

Coordinación

ESCUOLA  
OTRA MANERA  
DE VIVIR

En colaboración con

TABAKALERA

Con el soporte de

proheta

STIFTUNG  
MERCATOR  
SCHWITZ

hdk