

Gramáticas del relato: recursos para crear historias



El concepto de esquema se viene considerando desde hace tiempo para explicar procesos cognitivos de orden superior como la memoria y la comprensión. En la actualidad, la significación de este concepto se ha diversificado mucho gracias a las aportaciones científicas de diversas áreas, entre ellas la inteligencia artificial. Hoy resulta evidente que los esquemas están

relacionados con nuestro sistema de almacenar el conocimiento en la memoria. Así, una gramática del relato sería como un esquema, algo parecido a una plantilla mental, una estructura cognitiva que se utiliza cuando necesitamos interpretar alguna historia.

Los niños adquieren muchos conocimientos sobre la palabra escrita a partir de los cuentos y el folclore. Cuando entran en la escuela, ya poseen sus propios esquemas mentales sobre el contenido y la estructura de los cuentos. [Utilizan esos esquemas para aprender](#), para comprender y para evocar toda la información de los relatos.

Los estudios sobre los textos narrativos originaron las denominadas *gramáticas de la historia* ([story grammars](#)), como un intento de aislar los elementos fundamentales de las narraciones y las normas que describen sus regularidades. Son esquemas para los cuentos que consisten en estructuras mentales que explican sus procesos narrativos, tanto si los descubrimos mediante la lectura como si los construimos con la escritura. Incluso es así aunque lleguemos a ellos a través de materiales de tipo multimedia. Por

esa razón, [estas gramáticas](#) se presentan como modelos que desarrollan el armazón interno de los cuentos, y que sirve para identificar la información más sobresaliente.



Un ejemplo de todo esto que venimos diciendo, y para su uso en la narrativa y la escritura, es [Pancho y su máquina de hacer cuentos](#). Se trata de una sencilla aplicación que nos llega desde el portal educativo [PerúEDUCA](#). Con su ayuda, y mediante las ideas de las gramáticas del relato, los niños pueden fácilmente inventar una historia: además de escribir, hay que elegir escenarios, personajes, objetos y también la música. Cuando se termina, la historia puede verse en forma de viñetas, como un cómic, pero en la pantalla del ordenador. Así que será un cómic digital, incluso con movimiento y otros elementos audiovisuales. Y todavía más simple pero igual de eficaz es la aplicación [Arma tu Cuento](#). Tanto una como otra tienen su origen y su principal soporte en la estructura y elementos de una historia.

Las diferentes gramáticas narrativas nos dicen que no podremos retener la enorme cantidad de información que precisamos en nuestro funcionamiento cognitivo y social, si las informaciones no están más o menos eficazmente estructuradas. Los cuentos populares, los cuentos maravillosos o de encantamiento, guardan en su interior una poderosa estructura organizativa. Esa estructura facilita a los niños unas considerables oportunidades de recuerdo y de comprensión de la información.

En este sentido, ya dijo [Gianni Rodari](#), siguiendo a [Franco Passatore](#), que un mazo de cartas es una buena manera de jugar con la estructura de los cuentos. A mediados de los años 90 del pasado siglo, para hacer una actividad semejante, podías recurrir a [Le tarot des mille et un contes](#), pero era difícil de conseguir pues fue pronto descatalogado. A pesar de todo, y gracias al trabajo desinteresado de unos profesores franceses, disponemos de [una versión renovada](#). Pero afortunadamente existen ahora nuevos juegos de cartas traducidos al español, además de videojuegos con una temática muy semejante. Por ejemplo, [Érase una vez...](#) es uno de esos juegos, que tiene [unas características](#) interesantes y más actualizadas.

Desde la obra de [Rodari](#), el uso de un tarot forma parte de este juego con las gramáticas narrativas, pero evidentemente esa clase de naipes no es lo más importante. Entre nosotros es únicamente una herramienta para inventar historias. Así, en [QuadraQuinta](#) se publicó en su día un buen resumen de **Cuentos a la carta**, una experiencia de aula con un juego de cartas y que todavía puede visionarse. Por esa razón, sin otras consideraciones, dejo aquí los enlaces y con una idéntica organización:

1. 1. [Presentación](#)
2. 2. [Un país, dos idiomas](#)
3. 3. [Los primeros momentos](#)
4. 4. [Mecano y estructura](#)
5. 5. [La invención de historias](#)
6. 6. [Procedimientos de creación](#)

7. 7. [Recomendaciones de uso y referencias](#)

8. 8. [Anexos](#)

Hay otros juegos para jugar con las gramáticas del relato. Uno de los más modernos y sugerentes es [The Virtual Storyteller](#), en el que un software determinado permite al lector dirigir su propia historia. Según [se informó en la prensa](#), un equipo de investigación europeo ha desarrollado un sistema inteligente capaz de crear narraciones originales basadas en las decisiones del usuario (o lector), que se convierte de ese modo en parte activa del relato. Se trata de una investigación llevada a cabo por Ivo Swartjes en el Centro de Telemática e Informática de la [Universidad de Twente](#) (Holanda).

Mediante el uso de un programa determinado, [que se puede descargar](#), se pueden crear historias para ser presentadas al usuario en forma de texto, aunque también pueden ser contadas a través desistemas de voz. Para conseguirlo es necesario convertir el texto de la historia en el discurso apropiado para su narración. Aseguran que éste será mucho más expresivo que la voz neutra que conocemos en los actuales sistemas estándar. Puesto que el software se ha diseñado para convertir la voz sintetizada convencional en un auténtico discurso narrativo. Si su funcionamiento es tal como dicen, creo que lo mejor será probarlo a fondo y dejar su análisis para otro momento, en otro post.

[Virtual Storyteller University of Twente](#) from [University of Twente](#) on [Vimeo](#).

En definitiva, en la lectoescritura, la comprensión y la memoria verán reducidas sus capacidades si se produce la ausencia de un esquema apropiado. Cualquier [gramática de una historia](#) es una estrategia de ayuda para la comprensión oral y textual, y sobre todo un importante recurso durante los procesos de composición escrita.

Fuente: [Educandocontic](#)