

# creando juntos paso a paso

**Guía de Cocreación de Personajes**  
Para niñas niños y adultos

**MaguaRED**  
Cultura y primera infancia en la web



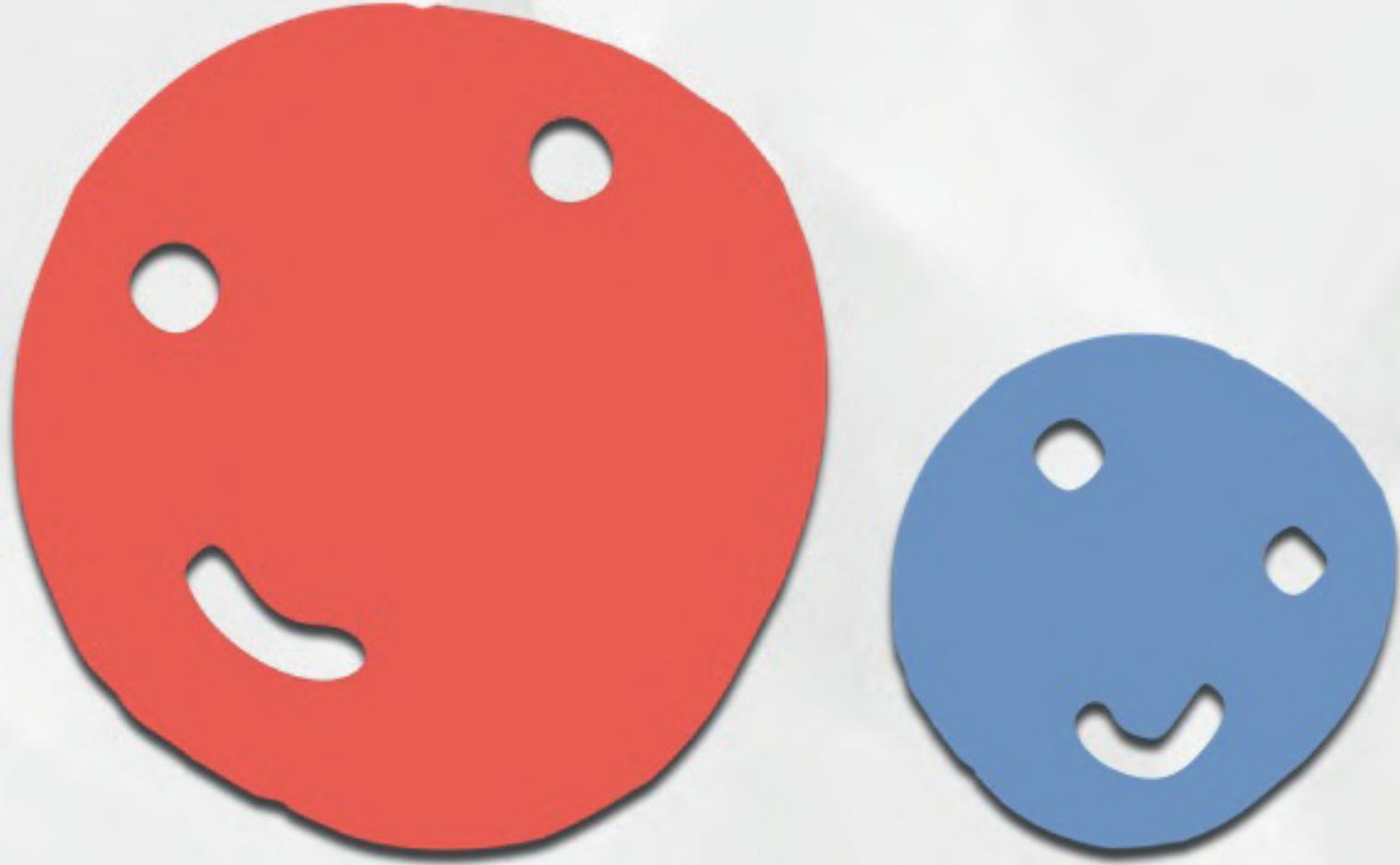


## Guía de Cocreación de Personajes

Para niñas niños y adultos

Para crear una historia o situación imaginada, es necesario tener antes un protagonista o protagonistas; todo relato tiene un héroe y la clave de la narración es que ese héroe o personaje central, cuente con una serie de atributos o cualidades que lo hagan singular y que además se transformen a lo largo del relato, a través de los acontecimientos que se presentan.

La presente guía forma parte de la serie *Creando Juntos Paso a Paso* y si bien está diseñada para integrarse con el segundo contenido titulado *Guía de Cocreación de Historias*, bien puede utilizarse de manera separada, para procesos de construcción de personajes, dirigidos a otros propósitos como representaciones teatrales, de títeres, esculturas, murales, rondas, cantos, juegos de rol, etc.



## ¿Para quién?

El presente paso a paso está dirigido a madres, padres, docentes o personas cuidadoras, en contacto con niñas y niños entre los tres y los seis años de edad, que además les interese desarrollar procesos de cocreación con la primera infancia; ya sea para un proyecto de aula, en el caso de los docentes; para fomentar la creatividad en casa, la imaginación, o simplemente para compartir tiempo de calidad.

## ¿Para qué?

Si bien el propósito fundamental de este paso a paso, es la creación de personajes de manera conjunta entre adultos y niños; persigue además los siguientes objetivos complementarios:

1. Fomentar el reconocimiento de las niñas y niños como interlocutores válidos.
2. Propiciar espacios en los que las relaciones niño – adulto, se den en condiciones de igualdad y mutuo reconocimiento.
3. Validar, desde la mirada de la persona adulta, las lógicas, formas de pensamiento, expresiones y aportes de niñas y niños.
4. Modelar metodologías de intercambio de ideas entre niños y adultos, replicables en otros contextos.
5. Crear personajes para narraciones, juegos y cualquier otro tipo de creación artística, desde representaciones teatrales hasta murales.

# Desarrollo

## Participantes

La siguiente lista de acciones está pensada para uno o dos personas adultas en interacción con una niña o niño, pero bien puede desarrollarse también con un grupo de entre dos y diez niños, en edades entre los 3 y los 6 años.

## Duración

Se sugiere apartar entre media hora y cuarenta minutos para la realización de cada uno de los dos caminos de creación propuestos.

## Introducción

Se presentará la actividad refiriendo que, así como en ocasiones creamos cosas en plastilina, con arena o dibujando, en esta ocasión jugaremos a crear, no algo ¡sino a alguien! Haciendo énfasis en que se dará origen a un personaje inventado: ¡Alguien que no existe hasta ahora en ninguna parte del universo! Y a quien daremos vida como por arte de magia, usando el poder de la imaginación.

Habrá muchos métodos o estrategias a través de las cuales dar origen a un personaje de ficción. Aquí, dos caminos posibles para hacerlo en el marco de un proceso de creación colectiva, entre adultos, niñas y niños entre los tres y los seis años.

## Camino de Creación 1: Cosas que son personajes

### Recursos:

Hojas de papel.  
Lápiz / lapicero.  
Colores. (No indispensable)  
Bolsa plástica, de tela, mochila o bolsillo.

### Algunos aspectos del desarrollo infantil puestos en juego:

Comunicación verbal.  
Capacidad de escucha.  
Imaginación e inventiva.  
Capacidad de abstracción.  
Construcción de autoconcepto.  
Representación gráfica.

## **Paso 1: ¡Hagan una lista!**

Situados en un lugar con una superficie para escribir, que bien puede ser una habitación, patio, un parque junto a un lago o incluso un espacio poco convencional como una sala de espera o la mesa de un restaurante; miren a su alrededor y elaboren juntos una lista corta de objetos que les gusten o les llamen la atención, ya sea por su utilidad, forma, nombre o color.

La actividad puede plantearse a partir de la pregunta: "De las cosas que ves en este lugar, ¿cuáles te gustan más?"; modelando respuestas que incluyan criterios de escogencia o argumentos como: "A mi, por ejemplo, me gusta el sofá porque es azul y muy cómodo, y también aquel árbol, porque es delgado y sus ramas son como brazos que quieren tocar el cielo".

## **Paso 2: ¡Que el azar elija!**

Pongan los nombres de los objetos, cada uno en un papelito dentro de una bolsa; cada uno sacará un papel y el último que quede en la bolsa al final, será el elegido para convertirse en el personaje inventado; Es importante plantear la selección como un juego de eliminatorias, o como una forma de dejar que sea el azar o la suerte la que elija. En ocasiones, las decisiones no controladas y las condiciones aleatorias se convierten en óptimos detonantes para la inventiva y la imaginación. Tengan presente no desechar los nombres no seleccionados.

## **Paso 3: ¡Escojan un nombre!**

Escojan un nombre; pueden usar los propios o los de personas conocidas; también se vale inventarlos. Es clave que resulten sonoros o incluso que rimen, ejemplo: La Cacerola Lola, Pedro el Tambor, Ana la Manzana, Kumis José, Pomperto el Jabón Azul.

Darse el tiempo de proponer muchas opciones, incluso absurdas o fuera de contexto, resultará divertido antes de elegir una. Incluso plantear preguntas como ¿Por qué llamarlo de esta forma? O ¿Cuál sería el nombre más raro que podría tener? Puede abrir caminos de intercambio de ideas.

## **Paso 4: ¡Creen una personalidad!**

Asignen atributos y rasgos de personalidad al objeto, utilizando frases incompletas escuchados. El adulto que conduce la actividad tomará atenta nota de los aportes de las niñas y niños, resumiéndolos en cualidades específicas que puedan ser listadas; esto hará que perciban que lo que dicen es importante y será tenido en cuenta. A continuación, algunas propuestas frases incompletas:

Ana es una Manzana muy...

---

---

---

---

A Pedro el Tambor le encanta... ¿Qué le encantará a Pedro el Tambor?

---

---

---

---

La Cacerola Lola no le gusta ni un poquito...

---

---

---

---

A Kumis José, sus papás siempre le llaman la atención porque...

---

---

---

---

Algo que hace que Pomperto El Jabón Azul, sea diferente a todos los jabones es que...

---

---

---

---

Se propone, modelar respuestas asignando atributos contrarios a los usos naturales de los objetos, o a sus cualidades obvias, como, por ejemplo: "A Pomperto el Jabón Azul, no le gusta el agua, ni mojarse".

El escritor irlandés Oscar Wilde dijo una vez: "El hombre no es él mismo cuando habla en su propia persona. Dadle una máscara y te dirá la verdad". La frase ilustra de alguna manera el fenómeno que ocurre cuando las niñas y niños atribuyen rasgos de personalidad o cualidades a alguien más o a algo, y es que frecuentemente proyectan a través de ese ejercicio, sus propias cualidades, las de personas allegadas, sus propios deseos, gustos, insatisfacciones o intereses.

Será clave entonces escuchar con atención, pues puede llegar a convertirse en una actividad muy reveladora y provechosa en términos de autoconcepto y percepción de los otros.

### **Paso 5: ¡Retroalimenten, discutan y dibujen!**

Al final de la lluvia de ideas, o de cualidades, el adulto leerá un resumen de las cualidades del personaje, abriendo discusiones para llegar a acuerdos en los casos en los que haya atributos que resulten contradictorios, como: Juicioso y travieso, por ejemplo.

Se propone que estas discusiones no se orienten específicamente a elegir una de las opciones puestas en confrontación, sino a permitir que coexistan en el personaje, pues la idea no es que resulte bueno, bueno o malo súper malo, sino parecido a nosotros, que a veces nos portamos muy juiciosos y otras veces un poco traviesos.

Con la lista de atributos finalizada y puesta por escrito, pueden hacer un dibujo del personaje en parejas o entre máximo tres personas, integrando adultos y niños; la idea es que contrario al ejercicio de dibujo habitual que hacen en solitario las niñas y niños, en esta ocasión lleguen a acuerdos creativos a partir de preguntas como: ¿Quién le pintará los ojos? ¿Le haremos piernas? ¿De qué color le pintamos las manos? ¿Tendrá ropa?

Si se trabaja en grupo, podrán conformarse parejas de niñas y niños y al final, cada una presentará su dibujo al grupo. El adulto hará preguntas sobre los dibujos, que inviten a la argumentación de las decisiones creativas tomadas.

Para las niñas y niños es muy importante la concreción visual de las ideas, por lo que este último paso resulta clave. Ahora tienen un personaje para pegar en la nevera, en el closet, para inventar historias, situaciones, tomarse fotos, etc.

## Nota final

Los pasos 3 al 5, pueden replicarse con los demás nombres descartados en el paso 2, para así tener todo un elenco de personajes para un cuento, una representación teatral o una ronda.

## Camino de Creación 2 - Personajes armados

### Recursos:

Hojas de papel.  
Lápiz / lapicero.  
Tijeras.  
Materiales reciclados.  
Pegamento / silicona líquida / cinta adhesiva.  
Ojos de plástico. (No indispensable)

### *Algunos aspectos del desarrollo infantil puestos en juego:*

Comunicación verbal.  
Capacidad de escucha.  
Imaginación e inventiva.  
Capacidad de abstracción.  
Construcción de auto concepto.  
Motricidad fina.

### Paso 1: ¡Presenten los materiales!

Dispongan en una superficie plana, elementos reciclados como cajas, tubos de cartón y otros materiales recuperados como palitos de paleta, lana, pitillos, botones etc. El adulto presentará los elementos, señalando su similitud con partes de cuerpos, ya sea de animales o personas.

### Paso 2: ¡Hagan elecciones!

Cada niño, niña y adulto, elegirá por turnos, un número limitado de materiales para crear un personaje. Será importante mencionar, durante la presentación de los recursos, que los personajes que se crearán no deben tener dos brazos como nosotros, ¡sino muchos, tal vez! Ni dos ojos o boca. Es clave dar libertad a las niñas y niños, para que creen cuerpos diversos, extraños y divertidos.

Será importante también que el adulto haga especial énfasis en que la selección de los materiales es una decisión importante, porque se están eligiendo las partes del cuerpo de cada personaje y estas lo acompañarán toda su existencia.

Los materiales se recogerán de la mesa y solo quedarán disponibles los seleccionados por cada uno. El adulto invitará a las niñas y niños a argumentar y compartir sus decisiones creativas, cada vez que quieran incorporar un nuevo elemento, aparte de los seleccionados inicialmente.

### **Paso 3: ¡A crear!**

Con el apoyo del adulto, cada niña y niño construirá su personaje. Durante el proceso, el adulto tratará de orientar las decisiones creativas hacia que los personajes no sean representaciones de otros ya existentes en el mundo real o en las caricaturas. Será importante recordar que estamos creando, no representando y que esa es justamente la magia de la actividad.

### **Pasos 4 y 5**

Replicar los Pasos 3 y 4 del Camino No. 1 - Cosas que son personajes, con cada uno de los personajes creados, en grupo y con la participación de todos. Será importante que el adulto acompañante tome nota de las cualidades y nombres de cada creación.

### **Paso 6: ¡Rótenlos!**

Al final cada uno podrá entregar a otra persona su personaje para que lo aprecie mejor. Resultará fundamental hacer énfasis en el cuidado con el que se debe tratar cada pieza para que no se vaya a desbaratar o romper.

Ahora tienen un grupo de personajes variados para hacer juegos de rol, representaciones, trabajo por rincones o historias.

### **Nota final**

Es cierto que cuanto más disparatadas sean las decisiones creativas, el personaje podrá resultar más original, pero también es cierto que, en ocasiones las ideas más simples, pueden resultar mágicas y sumamente divertidas.