



CREADORES DE HISTORIAS MARAVILLOSAS

-SOCIEDAD SIN ÁNIMO DE LUCRO-
NIT: 900298265-9

Teléfono: 323 2769
Celular: 311 814 3172
sternsaat2001@yahoo.com

CREANDO CUENTOS MARAVILLOSOS EL JUEGO & EL TALLER

ANTECEDENTES:

La creatividad no es un don de unos pocos, sino parte intrínseca del ser; de todo ser humano

A través de los últimos cuatro años, las actividades alrededor del juego **Creando Cuentos Maravillosos** han demostrado que cualquier persona, desde niños de siete años hasta adultos de cualquier edad, puede crear espontáneamente **Cuentos Maravillosos** propios. Son **Cuentos Maravillosos**, porque no son generados desde el intelecto o la memoria emocional. El juego transporta a los participantes a las aguas de lo subjetivo, desde donde espontáneamente surgen y se crean cuentos maravillosos

El juego **CREANDO CUENTOS MARAVILLOSOS** se empezó a diseñar a mediados del 2004 en Leticia, Amazonas, y en sus primeras versiones se jugó en tertulias compartidas con estudiantes de la maestría en estudios amazónicos de UNAL-Amazônia.

A finales de 2005, el creador del juego lo comenzó a utilizar para generar una serie de cuentos maravillosos propios –tres y más por noche– los cuales han sido diseminados, por invitación, en eventos especiales en la Amazonía colombiana y brasilera en los últimos tres años.

A principios de 2006 el profesor Freddy Spinoza, de la **UEA (Universidades do Estado do Amazonas)**, extendió una invitación a realizar un taller dentro de su clase de literatura infantil al diseñador del juego. Este fue el comienzo de los **Talleres de Creando Cuentos Maravillosos...** la invitación se repitió varias veces año tras año en otros cursos de literatura y pedagogía de la **UEA**, como también durante los eventos y talleres de la **Semana de las Letras**, un evento anual de la **UEA** en Tabatinga y la **UFAM (Universidade Federal do Amazonas)** en Benjamín Constante – Brasil. El taller también se realizó en la Amazonia colombiana, en la **biblioteca del Banco de la República en Leticia** y en el colegio **Selva Alegre**, una institución preeminente educativa, privada, en Leticia.

El juego/taller **CREANDO CUENTOS MARAVILLOSOS** fue introducido a los ejes culturales del Distrito en un evento convocado por el **Instituto Distrital de Patrimonio Cultural** el 31 de enero del 2009, el cual sobrepasó toda expectativa y logró avales de representantes de los dos ejes culturales que asistieron a la convocatoria: el **IDPC** y la **BLAA**. Desde ese evento se han realizado talleres introductorios en **El Museo de los Niños** y últimamente en la **Biblioteca Luis Ángel Arango** – mensualmente. El próximo evento tomará lugar este sábado julio 25, 2009 en la Sala de Música de la BLAA de 9am a 1pm, solicitamos su presencia.

OBJETIVOS:

Cuando un niño, un joven o un adulto crea un Cuento Maravilloso Propio, se abre un acceso al pensamiento original y a la identidad propia.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Fomentar la confianza de los participantes en el poder creativo propio; disfrutar y ejercitar la creatividad, el escuchar, el aportar al trabajo del otro; como también el crear y contar cuentos maravillosos con familia, amigos y allegados, o a solas.

OBJETIVO DEL TALLER:

Introducir el juego **Creando Cuentos Maravillosos**, así:

1. Crear por lo menos un cuento maravilloso propio por participante.
2. Desmitificar la ilusión de que la creatividad es un don de unos pocos.
3. Apoyar, despertar y afianzar el talento creativo innato.
4. Introducir al participante a un juego que a futuro puede jugar con padres, hermanos, abuelos, amigos y otros.
5. Fomentar la construcción de redes de interacción de jóvenes poetas, artistas y creadores, para apoyar la creatividad y el desarrollo del pensamiento original/propio.
6. Dar inicio a procesos que afinan y ejercitan las habilidades de hablar en público, escuchar al otro, apreciar las ideas ajenas, aportar y aceptar aportes, y trabajar en grupo.

DE LA PEDAGOGÍA PARALELA:

En el proceso de recrear el taller con niños y jóvenes se abren espacios que denominamos **La Pedagogía Paralela**. Esta pedagogía explora el fortalecimiento de valores y destrezas claves en la formación de individuos y colectivos consecuentes:

- Ejercitar la imaginación, la creación propia y la innovación
- Acceder al pensamiento propio
- Forjar el respeto y aprecio por el otro
- Recibir aportes y aportar al trabajo de otro
- Afinar el hábito de escuchar al otro
- Practicar la expresión oral y el hablar en público
- Explorar habilidades literarias y creativas
- Trabajar en grupo con respeto y competencia

DEL DISEÑADOR DEL JUEGO Y CREADOR DEL TALLER CREANDO CUENTOS MARAVILLOSOS:

J. A. Murcia Archila, también conocido como Yaroka¹, es un escritor y poeta colombiano y norteamericano que habla fluidamente español e inglés y que tiene un adecuado conocimiento del alemán y el portugués. Fundador y editor de dos periódicos: *SouthMiamian* y *Weekly Sun en Miami, Florida*, ha trabajado como escritor *freelance* y ha sido profesor de ELS en los campus de *Juilliard School of Music* y *ADELPHI University* en Nueva York. Creador del programa Lingüístico *BeUnlimited* en Sao Paulo, donde realizó talleres en **Negociaciones, Encuentros y Presentaciones** con ejecutivos de multinacionales; fundador de **SEJA (Sociedad de Educadores de Jóvenes e Adolescentes)** en Sao Paulo y **SEA (Sembradores de Educación del Amazonas)**, en Leticia y recientemente en Bogotá **CHM (Creadores de Historias Maravillosas)**, organizaciones sin ánimo de lucro, dedicadas a la formación y construcción de individuos y colectivos consecuentes en los procesos de un desarrollo propio, a través de dinámicas dentro del **GRPP**².

¹ J. A. Murcia trabajó y convivió a través de los últimos cinco años con grupos étnicos en el Amazonas colombiano. **YAROKA** es el nombre con el que miembros de la etnia Murui lo distinguen, el cual significa **trueno** y también sirve de seudónimo para los Cuentos Maravillosos propios generados en ese tiempo.

² **GRPP (Generando & Realizando Proyectos Propios)**, se refiere a un taller y dinámicas dentro de este, las cuales trabajan valores y habilidades como: el valor de la palabra propia como base al liderazgo; el respeto por el otro; la comunicación efectiva (el arte y disciplina de escuchar y la expresión propia, sucinta y efectiva); la constitución de una asamblea; la distinción de un **eje de proyectos**; la generación y realización de proyectos propios, individuales y colectivos; el manejo y participación en encuentros democráticos, inclusivos y eficientes... entre otros.