

PRÓLOGO

Este libro de escritura creativa está pensado para que niños de 8 y 9 años se inicien en un oficio tan antiguo como es el de imaginar historias y ponerlas por escrito.

No atendemos a técnicas de escritura sistematizadas, sino que, en este cuaderno, se prefiere dar libertad a la creatividad y la intuición que van guiando las actividades, con algunas sencillas indicaciones, por ejemplo, para tener presentes las partes principales de una narración: el inicio, el nudo y el desenlace.

En algunas ocasiones, en especial gracias a la pauta que va dando el lápiz amigo que acompaña las actividades, se presentan los inicios de las posibles historias, en otras el nudo y, cómo no, también, en alguna circunstancia, los finales. Se encuentran, además, invitaciones a modificarlos según el criterio del niño escritor, o bien dejar los que el lápiz acompañante en cada actividad nos va ofreciendo. Por último, cabe destacar también que aparecen posibles personajes a los que describir, o se alienta a inventarlos y describirlos, e incluso a veces a dibujarlos.

Asimismo, se propone la realización de descripciones de objetos, deportes, animales, monstruos inverosímiles e inventados por el incipiente narrador, que ha escogido este cuaderno para divertirse creando palabras novedosas y sorprendentes, y para responder a situaciones del todo rocambolescas.

Todo este trajín narrativo y descriptivo constituirá una ayuda para sacar a pasear libremente a la imaginación y lograr que el ejercicio de la escritura no se torne algo monótono, aburrido y tedioso. Antes bien, este libro es una invitación a traspasar, con la capacidad creativa, los límites de lo correcto.

Tenemos en cuenta que la fantasía es el lugar preferido para comenzar las historias, por eso ofrecemos la posibilidad de incluirla en el mundo que rodea a los niños: el colegio, la familia, los amigos, los viajes, los juguetes y objetos cotidianos... Adentrándose en todos estos caminos, el escritor naciente prestará atención a los problemas de los demás y logrará mayor empatía por asuntos que comparte con sus amigos y compañeros. Será una manera de encontrar paz y armonía en su interior.

Papá, mamá o docente: tienes en tus manos un excelente soporte para ampliar el vocabulario, mejorar el aprendizaje de la lengua y promover el gusto por la lectura, que es indisoluble de la escritura. El niño mejorará en memoria, creatividad, imaginación y concentración sin perderse la diversión, que encontrará en estas páginas a raudales. A diferencia de los cuadernos de esta misma colección para edades inferiores, en este será menos necesaria tu ayuda, aunque quizá también te diviertan las propuestas y rechaces la tentación de las siestas.

TONI TORAL y GINÉS CIUDAD REAL

Objetivos competenciales de este cuaderno

El crecimiento de los niños va ofreciendo una maduración lingüística que les va permitiendo el empleo de los recursos de la lengua para producir de manera más consciente determinados efectos o intenciones.

En este cuaderno de escritura creativa se invita a los pequeños escritores a **crear sus propias historias**. De forma habitual, los chavales reciben muchos productos ya hechos, desde los alimentos hasta sus juegos. Por ello, es muy útil y necesaria la creación y la invención, en este caso de historias; se trata de una herramienta interesante para permitir el despliegue de la creatividad.

Entre las capacidades que se exigen a los futuros ciudadanos está la de **desarrollar el pensamiento crítico** y saber **solucionar problemas**. De ahí que en las actividades aquí presentadas se planteen curiosas y divertidas situaciones que necesitan **decisiones lingüísticas audaces**.

Este cuaderno incluye **actividades muy variadas**, entre las que destacan las siguientes:

- a. La **invención de historias**, que provoca asociaciones, evoca recuerdos e imágenes que dan lugar a conexiones capaces de producir nuevos y originales productos.
- b. Cuestiones sobre aspectos que no pueden ocurrir, **di lo que no**, que parece increíble pensar en ellos: cómo hacer posible lo imposible reta a la imaginación, despierta emociones y es capaz de resolver conflictos de pensamiento internos posibilitando la creación de personajes capaces de hacer y deshacer, de construir y, si es preciso, destruir.
- c. Las actividades denominadas **pregúntate**, que ofrecen la oportunidad de encender la chispa para que de los niños surjan ideas brillantes. Los adultos, absortos en un mundo de trabajo y responsabilidades, relegamos y dejamos en el olvido los aspectos creativos, a sabiendas de que la creación es esencial en la naturaleza humana. Sabemos que las preguntas son más importantes que las respuestas. El arte de preguntar es una habilidad básica presente en mayor o menor medida en todas las técnicas de creatividad.
- d. Las **situaciones disparatadas** sientan las bases para dejarse llevar por la imaginación y constituyen una importante capacidad que pretendemos desarrollar. Resulta esencial no poner censura alguna en el periodo de elaboración de historias, por lo que se deben imaginar y proponer ideas sin miedo, dejar que salga todo lo que acontece en el interior, por ridículo que parezca, y sentirse libre para escribirlo todo. Más adelante, ya tendremos tiempo para la revisión, los recortes y los retoques pulcros.
- e. **Palabreando** es una actividad para inventar palabras combinando sílabas de otras voces, e inventar el significado de la nueva palabra para construir con ella frases divertidas. Todos recordamos los *forgendros*, viñetas del gran humorista Forges en las que las palabras inventadas por él eran creaciones conscientes que repetían esquemas de deformación lingüística con la finalidad de hacer reír de forma satírica.
- f. **Leer, pensar, combinar** da lugar a un ejercicio divertido de mezcla de titulares disparatados y locos para crear otros nuevos a modo de combinados descabellados.

Estas y otras muchas propuestas ofrecen la oportunidad de perder el miedo a escribir, permiten derribar las murallas de la imaginación, si las tiene, y abren las múltiples posibilidades a la lengua y al lenguaje.

Sumario



La escuela 7



Objetos y juguetes 25



Deportes 41



El tiempo y las estaciones del año 57



La familia 73



Monstruos y superhéroes 89



Profesiones 107



Viajes 123



Animales 139

Las historias que ocurren en tu colegio son de lo más curioso.

Escribe alguna que sea divertida con estas cuatro palabras.

ORGANIZA BIEN TUS IDEAS. TODAS LAS HISTORIAS TIENEN UN INICIO, UN NUDO Y UN FINAL O DESENLACE.



No sé si meter este papel en el archivador o tirarlo a la papelera...



1

ARCHIVADOR

2

MAESTRO

3

PAPELERA

4

PERCHERO

Título: _____

Historia: _____

Hay un gran revuelo en tu escuela. Los objetos han comenzado unos diálogos muy interesantes.

Escúchalos y transcribe sus elocuentes palabras.



¡ES LA REVOLUCIÓN DE LOS OBJETOS! REIVINDICAN SUS DERECHOS Y NO CONOCEN SUS DEBERES.

Y TÚ, LIBRO, QUE SABES TANTAS COSAS, ¿QUÉ DICES?



- Entre el libro, el rotulador, el cuaderno y el lápiz.

- Entre el globo terráqueo, los mapas, los tubos de ensayo y el ordenador.

- Entre los botes de témpera, las acuarelas, los pinceles y las hojas de dibujo.

Hoy tienes muchas ganas de hacer historias basadas en deportistas.

Utiliza los datos del cuadro guía para inventar enredos divertidos.

Yo lo complico todo un poco...



EL NUDO DE LA HISTORIA QUE ME TOCA TRANSCURRE EN EL RÍO MAS CAUDALOSO DEL MUNDO CON UN ALPINISTA PACIENTE.



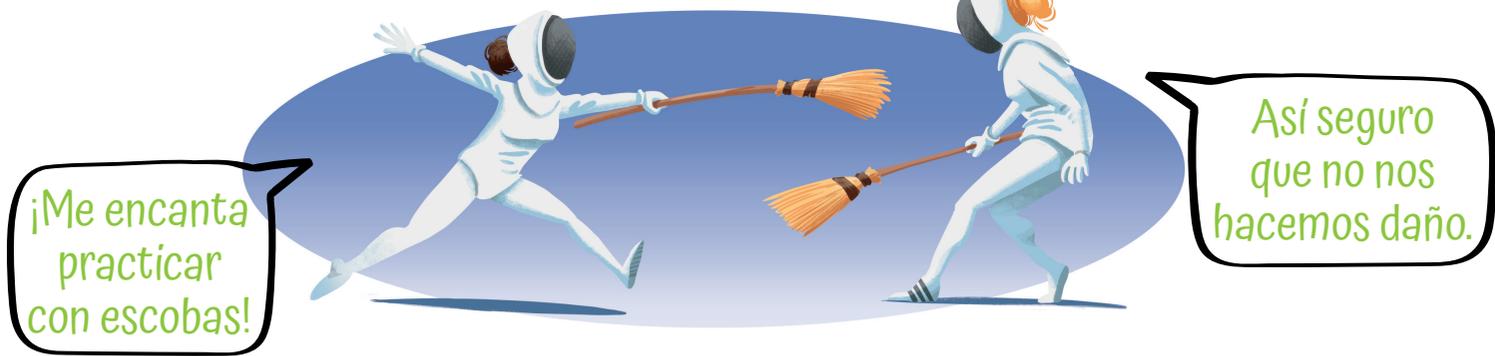
Tu mes de nacimiento te da el personaje a elegir	El día de la semana que naciste te da una característica sobre él	La primera vocal que hay en tu nombre te da el lugar donde se desarrolla la historia
ENERO: esgrimista	Lunes: competitivo	A: en la nieve
FEBRERO: surfista		
MARZO: tenista	Martes: paciente	E: en el mar
ABRIL: ciclista	Miércoles: mal perdedor	
MAYO: golfista		
JUNIO: judoca	Jueves: tolerante	I: en el río
JULIO: alpinista	Viernes: valiente	O: en la montaña
AGOSTO: piragüista		
SEPTIEMBRE: futbolista	Sábado: concentrado	U: en la pista de hielo
OCTUBRE: nadador	Domingo: impulsivo	
NOVIEMBRE: baloncestista		
DICIEMBRE: esquiador		

Título: _____

Historia: _____

Tú eres una persona muy racional, sabes dar explicaciones de sucesos increíbles. Pero otra vez ocurren situaciones inexplicables. Trata de encontrar al menos tres explicaciones a estos nuevos casos.

¿Por qué...?



- En esgrima se utilizan escobas en lugar de espadas.

- Al baloncesto se juega con una sandía en lugar de con un balón.

- En el vóley playa se obliga a llevar aletas para bucear.

¿Un viaje a Cerebrópolis? Es el lugar apropiado para pensar en tu futura identidad, porque debes elegir entre ser monstruo o superhéroe...

MI SUPERHÉROE FAVORITO ES LÁPIZMAN, SUS PODERES ME CAUTIVAN... ¡ES CAPAZ DE ESCRIBIR SIN GRAFITO!



Escribe características de cada uno de ellos y toma una decisión.

Características de los monstruos:

Dibuja aquí a un monstruo

A large rectangular box with a dotted border, intended for drawing a monster.

Características de los superhéroes:

Dibuja aquí a un superhéroe

A large rectangular box with a dotted border, intended for drawing a superhero.

Mis preferidos son los

Porque:

Imagina que cuatro personas con profesiones u oficios diferentes se perdieran en una isla. ¿Cómo lo resolverían cada uno desde sus conocimientos?

¿UN ASTRONAUTA PERDIDO EN UNA ISLA? ¿NO ES MÁS LÓGICO PERDERSE EN EL ESPACIO?



Escribe una narración utilizando las palabras de los recuadros.

En este momento se han ido los cuatro a nadar un rato...



1
.....
ASTRONAUTA

3
.....
POLICÍA

1
.....
PROGRAMADOR

4
.....
PEDIATRA

Título: _____

Historia: _____

Utiliza a tope tu sexto sentido para reproducir las conversaciones de estos grupos de personajes tan curiosos.

Escríbelas y anota todos sus comentarios para que tus amigos los puedan leer.

A MÍ NO ME GUSTA ESCUCHAR LAS CONVERSACIONES DE LOS DEMÁS, AUNQUE CUANDO ESTOY GUARDADITO EN EL ESTUCHE ME RESULTA DIFÍCIL NO HACERLO.



- Entre una policía sin porra, un bombero sin manguera, una abuela y su nieto que no deja de llorar.

- Entre un director de escuela con el ordenador estropeado, la maestra sin tizas, el profe de educación física y el profe de música que no encuentra los pentagramas.
