

1.2. Lenguaje, expresión, autoestima, imaginación.

Vamos a detenernos en tres pilares que sostienen cualquier experiencia de escritura creativa en el aula. Son como las tres patas de un banco: si falla una, todo se tambalea. Pero si las tres funcionan en equilibrio, el banco puede sostener mucho peso.

1.2.1. El lenguaje: de herramienta a material

En las clases de Lengua Castellana y Literatura, el lenguaje se presenta a menudo como un sistema de reglas que hay que dominar. La ortografía, la sintaxis, la morfología... todo parece orientado a "hacerlo bien", a evitar el error. Esta aproximación es necesaria, pero no suficiente.

La escritura creativa propone un cambio de mirada: el lenguaje no es solo una herramienta para comunicar correctamente, es también un material para jugar, experimentar y crear.

Pensemos en el lenguaje como si fuera arcilla. Con la arcilla se pueden hacer objetos útiles (una taza, un cuenco) que cumplen una función práctica. Pero también se pueden hacer esculturas, formas extrañas, objetos que no sirven para nada práctico pero que emocionan, que interrogan, que provocan. La escritura creativa permite a los alumnos experimentar con la arcilla del lenguaje sin miedo a romperla.

1.2.2. La imaginación: el músculo olvidado

La imaginación no es un adorno, no es un lujo para niños pequeños o para artistas bohemios. La imaginación es una forma de inteligencia. Es la capacidad de:

- Anticipar escenarios futuros y sus consecuencias
- Resolver problemas de manera novedosa
- Empatizar con realidades distintas a la propia
- Concebir alternativas a lo existente

Cuando pedimos a un alumno que imagine un mundo donde las emociones tuvieran color, o donde los sueños se pudieran comprar en una tienda, o donde la gente olvidara al morir, no le estamos pidiendo que pierda el tiempo. Le estamos pidiendo que ejercite un músculo mental que luego



necesitará para cualquier profesión, desde la medicina (imaginar diagnósticos) hasta la ingeniería (visualizar estructuras), desde el derecho (anticipar argumentos) hasta el emprendimiento (concebir nuevos modelos de negocio).

La imaginación se atrofia si no se usa

Igual que cualquier músculo, la imaginación necesita ejercicio regular. Un adolescente que pasa horas consumiendo contenido audiovisual sin producir nada propio, sin generar sus propias imágenes mentales, está dejando de usar esta capacidad. La escritura creativa es un gimnasio para ese músculo.

1.2.3. La autoestima: el efecto invisible

Quizás el efecto más poderoso y menos visible de la escritura creativa es el impacto en la autoestima de los alumnos. Para muchos adolescentes, el instituto es un lugar donde continuamente se les dice lo que hacen mal: el examen que suspenden, la palabra que escriben con falta, el comportamiento que no es el adecuado, la actitud que deberían cambiar.

Un taller de escritura puede ser, si lo hacemos bien, un espacio donde no hay respuestas incorrectas. Donde una ocurrencia extraña puede convertirse en el germen de un gran relato. Donde un alumno que nunca destaca en matemáticas ni en educación física puede, de repente, sorprender a todos con una historia que nadie esperaba.

El caso de los alumnos invisibles

Pensemos en esos alumnos que pasan desapercibidos. No dan problemas, pero tampoco destacan. Son los que se sientan en medio del aula, los que nunca levantan la mano, los que entregan las tareas justitas pero no llaman la atención. Para estos alumnos, la escritura creativa puede ser una revelación: de repente, tienen algo que decir, y resulta que a los demás les interesa.

El caso de los alumnos con dificultades

Pensemos también en aquellos alumnos con dificultades de expresión escrita, con dislexia, con problemas de ortografía. Para ellos, escribir es a menudo una fuente de frustración. Cada texto que entregan vuelve manchado de rojo, lleno de correcciones.

En un taller de escritura creativa, podemos separar momentáneamente la corrección ortográfica de la valoración del contenido. Un texto con faltas puede ser, al mismo tiempo, un texto brillante, emocionante, original. Si solo señalamos las faltas, el alumno nunca llegará a saber que su historia ha emocionado a alguien.



Antes de a escribir historias: Para poner a prueba esta característica lúdica del lenguaje, es mejor que empecemos de menos a más. Antes de meternos de lleno en la tarea de inventar historias complejas, comencemos a jugar con su mínima expresión.

Actividad práctica. Para empezar a jugar con el lenguaje:

1. Creación de un pseudónimo

¿Qué tienen en común Fernán Caballero, George Orwell y Ellis Bell? Exacto, los tres son seudónimos tras los que se escondieron sus autores, tal y como hicieron muchos, y sobre todo muchas, a lo largo de la historia de la literatura. Como veremos más adelante, es más fácil hablar de nosotras mismas a través de nuestros personajes. Y a veces puede serlo muchísimo más si no firmamos con nuestro nombre. Te propongo crear tu seudónimo a través de un anagrama.

-Escribe en un papel tu nombre y apellidos en mayúsculas y sin acentuación:

R U B E N D A R I O

-Cambia, gira y juega con todas las letras hasta encontrar una nueva combinación que te guste, no tienes por qué usar todas las letras y puedes añadir puntuación donde quieras:

BRUNO ERDÍA

¿Por qué has elegido esa opción de todas las que has probado?

¿Has encontrado un significado nuevo?

¿Simplemente te gusta como suena?

2. Cinco palabras

Ahora escribe una frase de cinco palabras. Manteniendo una coherencia, cambia el orden de las palabras.

Por ejemplo:

"El perro persigue al gato gris"

"Gris, el gato al perro persigue"

"Persigue al gato gris el perro"

¿Qué ocurre?

¿Suena igual?

¿Qué matices se pierden o se ganan?

Revision #7

Created 2026-02-05 09:42:25 CET by Jorge CATEDU

Updated 2026-03-08 19:35:43 CET by Clara Giner