

The background of the cover is a soft-focus photograph of a desk. In the foreground, a large spiral-bound notebook with a yellow cover and a green illustration of a person is open. A pink folder or book is placed on top of it. In the background, another spiral-bound notebook with a yellow cover and a green illustration is visible. The overall scene is brightly lit, suggesting a sunny day.

# TÉCNICAS CREATIVAS de LENGUAJE

**Eladio Cano Trigo**  
(Recopilador)  
MCEP de Málaga

Movimiento Cooperativo de Escuela Popular

# **TÉCNICAS CREATIVAS de LENGUAJE**

**Eladio Cano Trigo**  
(Recopilador)  
**MCEP de Málaga**

Movimiento Cooperativo de Escuela Popular



**E**n numerosas ocasiones en el MCEP, hemos comentado la necesidad de recoger y sacar a la luz el material educativo acumulado durante años por compañeros y compañeras a lo largo de su trayectoria profesional y que han compartido en los congresos anuales, encuentros de talleres, etc.

El material que ahora os presentamos fue recopilado y elaborado por Eladio Cano del MCEP de Málaga.

Sabemos que en el mercado existen editadas, desde hace tiempo, numerosas recopilaciones de “fichas” del Área de Lenguaje, y que podría pensarse que ésta es una más. Y a simple vista lo parece. Sin embargo, la elección de las distintas actividades –como no podía ser de otra manera- realizada por el autor respondió a unos presupuestos *ideopedagógicos* que iban más allá de la mera recopilación de actividades para la clase de lengua; presupuestos que, en nuestra opinión, siguen teniendo validez educativa.

La lectura con detenimiento de estas fichas nos trae a la memoria etapas de nuestra vida profesional. Momentos en los que teníamos una idea fija, permanente, constante: cambiar la escuela, cambiar los enfoques y las actividades que hacíamos, cambiar la manera de estar en clase, el papel de alumnos y alumnas y nuestro propio papel. Eran momentos en los que debatíamos y cuestionábamos, una y otra vez, los ejercicios y actividades al uso en las clases de lengua y que en aquel momento parecían incuestionables, inamovibles: los análisis sintácticos, “las planas y los copiados”, los omnipresentes dictados, la repetición de las faltas de ortografía, las redacciones sobre la primavera, la navidad y los reyes magos... A los que contraponíamos la importancia y el respeto al habla

aprendida en el seno materno, la libre expresión, la creatividad, la divergencia, la lectura como placer, la impresión y publicación de las producciones literarias de nuestros alumnos y alumnas, la correspondencia escolar...

El poder disponer de materiales alternativos era fundamental. Por ello, estas recopilaciones nos eran muy necesarias. Nos reafirmaban en nuestras intuiciones, nos daban ideas, fuerza y seguridad para seguir en el camino que habíamos emprendido. En este sentido, podemos observar que, a veces, junto a la descripción de la tarea, se cuelan ideas o sugerencias metodológicas (o lo que puede ocurrir y las posibles soluciones o caminos a seguir), que son característica esencial de nuestra profesión docente y que, además, son pistas para los que se acercan por primera vez al material.

La constante referencia a lo humorístico, además de ser una característica personal del autor/recopilador, nos recuerda el afán que sentíamos por hacer de nuestras clases un lugar en el que la risa, la broma, lo creativo tuviese un lugar importante. ¡Cuántas veces hemos escuchado a Eladio comentar las técnicas que empleaba en clase, los juegos de palabras que solía hacer, los comentarios sobre la capacidad del lenguaje de hacernos disfrutar de los sonidos, de la polisemia de las palabras, de los dobles sentidos, ... junto a sus siempre presentes chistes, mientras charlábamos en los minutos previos a las reuniones en el local de la calle Luis Braille!

El tiempo ha pasado y aunque en el Taller de Lenguaje hemos introducido nuevas líneas de estudio y de investigación, no por ello este material ha dejado de tener vigencia.

Enrique Pérez y Nicolás González  
Mayo 2003

*Hemos decidido mantener  
las referencias a la EGB  
por ser el momento en que  
se redactaron las fichas y  
porque después de algunos años  
tampoco se han producido  
cambios tan significativos  
como para hacer  
distinciones más claras.*

*En cuanto a la bibliografía,  
nos ha sido imposible localizar  
los datos de algunos libros y  
materiales que se citan.  
En ocasiones, se trata de  
material fotocopiado y  
recogido de forma ocasional  
en encuentros, cursos, etc.;  
en otras,  
las referencias están tomadas  
incompletas, falta la editorial,  
autor, o ambas cosas.*



## Presentación

He realizado esta recopilación de técnicas de trabajo en el área de lenguaje para hacerme más fácil mi labor en el aula. Posteriormente he pensado que mi esfuerzo podría ser útil a otros compañeros y compañeras, por lo que he decidido a darle la forma que tienen y facilitar lo más posible su difusión.

Todas ellas han sido experimentadas por mí en clase: puedo, por tanto, dar fe de su validez, al menos desde el punto de vista de los objetivos que yo me marco en mi tarea con mis alumnos y alumnas.

Hay actividades que se realizan en cinco minutos y otras que necesitan meses para ser completadas. A pesar de esta variedad y diversidad (la temporal no es probablemente la más importante), he intentado presentarlas de manera estructurada y ordenada, atendiendo a los diferentes planos y niveles de la lengua en los que estas técnicas inciden, aun a sabiendas de que esta división puede ser en algunas ocasiones algo artificial y de que muchas fichas podrían aparecer perfectamente en apartados distintos o en varios apartados simultáneamente. En la lengua es difícil establecer divisiones tajantes, ya que todos sus elementos están mutuamente implicados. La división tiene, por tanto, algo o mucho de artificial.

Las fichas están presentadas en cuatro apartados:

1. Plano fonético-fonológico: la actividad o propuesta de trabajo se fija fundamentalmente en el aspecto exterior, en la “envoltura” de la palabra, en sus aspectos sonoros, gráficos u ortográficos, es decir, en sus unidades mínimas no significativas.
2. Plano léxico-semántico: la actividad propuesta tiene en cuenta fundamentalmente el contenido y el significado de la palabra.
3. Plano sintáctico: pertenecen a este grupo las fichas que proponen una actividad que trasciende a la palabra, para fijarse en las relaciones gramaticales. En estas fichas hay pistas para acometer de una forma creativa y lúdica la adquisición de conceptos y contenidos gramaticales.
4. Plano textual: este apartado es una especie de cajón de sastre en el que se amontonan actividades muy diversas, con el denominador común de que su objetivo es siempre conseguir la producción de textos orales o escritos por parte de

alumnos y alumnas. Dentro de este grupo hay varias divisiones:

- a) La narración: el objetivo de estas propuestas de trabajo es la creación de cuento, una historia o una narración.
- b) La poesía: actividades de introducción al lenguaje poético y técnicas de creación de poemas.
- c) La descripción: propuestas de trabajo y técnicas cuyo objetivo es ayudar a describir con la mayor precisión posible.
- d) Otros textos: actividades muy variadas para la producción de textos muy diferentes.

En todas las fichas, salvo error u omisión, se cita la procedencia. En las que ésta no aparece es porque son de mi propia invención o porque desconozco el padre o la madre de la criatura.

Recomiendo vivamente la lectura de los libros de los que estas actividades están tomadas. Además de cada ficha, al final de estas páginas introductorias aparece la bibliografía completa.

### Cómo usar estas fichas

En realidad, bastaría con decir que cada cual las usara como le viniera en ganas. Sin embargo, me atrevo a decir que la mejor manera de hacerlo es no usarlas mecánicamente, sino de un modo creativo y personal, en función de un proyecto global de renovación de la enseñanza aprendizaje de la lengua.

Creo que aquí puede residir la diferencia entre “técnica” y “receta” y no en el procedimiento de aplicación, que puede ser aproximadamente el mismo.

La “receta” (concepto peyorativo) está descontextualizado, aplicada mecánicamente y casi como un fin en sí misma. La “técnica” es simplemente un medio en función de un objetivo y un proyecto superiores; está, por tanto, contextualizada y se aplica de un modo creativo y personal.

De aquí la importancia de aceptar estas fichas simplemente como sugerencias, que cada cual deberá, si desea utilizarlas acomodar a su proyecto educativo, reinterpretándolas y adaptándolas, nunca como propuestas cerradas e intangibles.

Por esta razón, muchas de estas fichas aparecen aquí modificadas con respecto a su origen, ya que han sido modificadas por mí en función de mi práctica concreta.

### ¿Clase de lengua o clase de lingüística?

Desgraciadamente, el profesor o profesora, que suele ser una persona responsable, se encuentra en la espantosa tarea de tener que cumplir con unos programas oficiales absolutamente denme- ciales, que parecen estar pensados para crear analfabetos o para vacunar a la gente contra la cultura.

Muchas clases de lengua se han transformado en algo muy distinto: en clases de lingüística. Para el profesor Vidal Lamiquiz (“Sociolingüística andaluza”. Universidad de Sevilla. 1982) esto es algo aberrante. La capacidad intelectual del alumno y alumna de EGB no le permite captar la abstracción que es la gramática. En esta edad aún no está plenamente desarrollado el pensamiento formal y es muy difícil, por no decir imposible, que se esté en disposición de alcanzar el dominio de la descripción científica de la lengua.

*“...una cosa es la enseñanza de la lingüística, ciencia especulativa con su teoría y su práctica, propia de los estudios superiores universitarios. Y otra cosa distinta es la enseñanza de la lengua española, que debe impartirse a los niños de EGB y a los muchachos de BUP o de FP.*

*El objetivo de la enseñanza de esta materia es, sin tergiversaciones de ningún tipo, el aprendizaje y el perfeccionamiento de un empleo o uso idóneo y oportuno de la lengua española estándar, como medio de comunicación de ideas y sentimientos, en un entorno social muy variado puesto que abarca toda la geografía nacional.*

*...el principio firmemente comprobado de que el conocimiento teórico de las reglas no desemboca necesariamente en su aplicación, que incluso ese conocimiento perturba a menudo. En consecuencia, a mi juicio, la enseñanza de la lengua española durante los años escolares de la EGB tiene que ser única y exclusivamente práctica, no debe tener absolutamente nada de teoría.*

*... el desarrollo cerebral humano que posibilita la madurez mental necesaria para captar la abstracción que el sistema*

*lingüístico supone, no se consigue, en circunstancias normales, antes de los catorce años.*

*A mi juicio, la asignatura de Lengua Española debe perseguir el fin de proporcionar a nuestros estudiantes la posesión y el dominio de unos registros lingüísticos que le permitan desenvolverse con suficiente soltura comunicativa en cualquier punto de la nación española.”*

## Competencia lingüística y competencia comunicativa

Todos nosotros, por el simple hecho de aprender la lengua materna, tenemos la competencia lingüística, es decir, el suficiente conocimiento implícito de nuestra lengua, que nos permita comunicarnos en el ambiente en el que nos desenvolvemos. Esta competencia no hay que perfeccionarla, se adquiere de forma natural, sin necesidad de ninguna tarea sistemática. Es totalmente erróneo creer que, por medio de interminables horas de gramática, vamos a mejorar la competencia lingüística de nuestros alumnos y alumnas. El pretendido conocimiento de la gramática y la capacidad de análisis sintáctico no mejora en absoluto el uso de la lengua.

Otro asunto diferente es el de la *competencia comunicativa*, que es la capacidad de poderse comunicar adecuadamente en diferentes ambientes sociolingüísticos por medio del dominio de las variedades y de los registros del habla necesarios.

Una de estas variedades es la “variedad estándar de la lengua”. Esta variedad, con límites muy difusos, es la que se usa en los medios de comunicación, en el sistema educativo y, en general, en la lengua escrita.

Creo, por tanto que uno de los objetivos de la clase de lengua en EGB y EE.MM. es la consecución del dominio de esta “variedad estándar de la lengua”.

El problema es cómo conseguirlo. Hay, según mi criterio, dos formas para ello. La primera sería afrontarlo directamente, por medio de una forma más tradicional, por medio de dictados, ejercicios de vocabulario, análisis morfosintácticos, etc. Evidentemente, independiente de los resultados que pudiera tener, es una forma tediosa, aburrida y traumática.

La otra forma es la que aquí se propone. Se trata de fomentar en primer lugar los lenguajes creativos, personales, diferentes y lúdicos de los alumnos y alumnas, y, a través de estas técnicas,

actividades y propuestas de trabajo conseguir el dominio de esa variedad de la lengua. En el primer caso, todos estos lenguajes quedan marginados y sofocados, lo cual es un inconveniente más que añadir al del aburrimiento y a la menor eficacia que tiene.

### Lengua convergente y lengua divergente

Estas técnicas siguen dos líneas diferentes, pero absolutamente complementarias, entre sí. Por un lado, persiguen, como antes se dice, el uso divergente, creativo, lúdico, personal, poético, connotativo, de la lengua. Por el otro, el uso convergente, exacto, preciso, “normativo”, denotativo de la lengua. Para ejemplificar, en el primero entrarían técnicas de inspiración surrealistas; en el segundo, las técnicas que persiguen que el alumnado aprenda a describir o a definir de la forma más adecuada posible.

Ambas líneas tienen un objetivo en común: dar ocasión y recursos suficientes para sacar del lenguaje todas sus posibilidades, manipularlo, expresarlo, rescatar todos los sonidos, todas las luces, todos los colores, todos los sabores, todos los olores, todas las sensaciones que las palabras celosamente encierran, y, al mismo tiempo, hacer más dúctil, más eficaz, un instrumento tan potente como la lengua, con la cual transmitimos y renovamos todos los contenidos de la cultura.

Eladio Cano Trigo

## Bibliografía utilizada y recomendada

- AA.VV.: *“Teoría y práctica de un taller de escritura”*. Edit Altalena.
- AA.VV.: *“Expresión oral”*. Edit. Alhambra.
- AA.VV.: *“Expresión escrita”*. Edit. Alhambra
- AA.VV.: *“Dinamizar textos”*. Edit. Alhambra.
- Cela J. y Fluvía M.: *“Sugerencias para una lectura creadora”*. Edit. Aliorna
- Cuervo, M. y Diéguez J.: *“Mejorar la expresión oral”*. Edit. Narcea
- Franco, A.: *“Escribir un juego literario”*. Edit. Alambra
- Fustier, M.: *“Pedagogía de la creatividad”*. Index. 1975
- Greenaway, K.: *“El libro de los juegos”*
- Merlino, M.: *“Cómo jugar y divertirse con palabras”*. Edit. Altalena.
- Merlino, M.: *“Cómo jugar y divertirse con periódicos”*. Edit. Altalena.
- Moreno, V.: *“Apuntes y experiencias de gramática en EGB”*. Cuadernos de Adarra.
- Moreno, V.: *“El deseo de leer”*. Edit. Pamiela.
- Moreno, V.: *“El juego poético en la escuela”*. Edit. Pamiela.
- Muñoz, M.: *“La poesía y el cuento en la escuela”*. Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.
- Queneau, R.: *“Ejercicios de estilo”*. Edit. Cátedra.
- Recasens, M.: *“Cómo jugar con el lenguaje”*. Edit. CEAC.
- Recasens, M.: *“Cómo estimular la expresión oral en clase”*. Edit. CEAC.
- Rodari, G.: *“Gramática de la fantasía”*. Edit. Reforma de la escuela.
- Rodari, G.: *“¿Quién soy yo?”*. Edit. Aliorna.
- “Romance 7”* y *“Romance 6”*: Libros de texto para 7º y 6º de EGB de la Edit. Santillana.
- Samoilovich, D.: *“Cómo jugar y divertirse con escritores famosos”*. Edit. Altalena.
- Schafer, R.M.: *“Cuando las palabras cantan”*. Edit. Ricordi.
- “Técnicas de lenguaje oral”*. Material policopiado. Editado por el Casal del Mestre de Santa Coloma de Gramanet.
- Zaragoza, V.: *“La gramática (h)echa poesía”*. Edit. Popular.

I

# PLANO FONÉTICO - FONOLÓGICO



## Ortografía divertida en 28 capítulos

Material necesario: diccionario

Procedencia:

La técnica consiste en escribir 28 textos diferentes, en cada uno de los cuales la mayor parte de las palabras (todas menos los determinantes y las partículas de enlace) deben empezar por una letra del alfabeto castellano. La única condición es que los textos producidos sean gramaticalmente correctos. Pueden tener la clave que se le quiera dar: lógico, humorístico, poético, narrativo...

Se puede hacer lo mismo con las diferentes clases de palabras según su acentuación; por ejemplo, un texto con mayoría de palabras esdrújulas.

Para redactar el texto, se puede utilizar el diccionario, escogiendo palabras desconocidas, de las que posteriormente se copiarán las definiciones y se utilizarán para construir oraciones nuevas.

Ejemplo:

La hipotenusa hipotecó su hiedra y su helecho en la habitación del hotel. Hirvió en la hornilla que estaba horriblemente humillada por las hormigas, que habían husmeado a la hermosa y heterogénea hembra que había hecho una hogaza de harina heterodoxa. La hazaña había sido hábilmente historiada por el hechicero...

## Juegos con las vocales. La “A”

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

¿Cuántas formas posibles hay de decir la “A” (como sonido sin tener en cuenta la “h”)?

- como sustantivo: la “a” es una vocal
- como adjetivo: el sonido “a”
- como preposición: voy a jugar
- como interjección:
- como verbo: ha llegado muy tarde
- como sílaba: apuros, púa, almohada,...

Juegos posibles

- asociar la “a”, mayúscula o minúscula, con objetos de la realidad: escalera, compás, tejado doble,...
- crear una historia en la que los protagonistas sean integrantes de una familia extraña de apellido “A”
- atribuir la “a”, como adjetivo, al sustantivo que se nos ocurra. “A” indica la primera categoría. ¿Cómo sería una mosca de la categoría A?
- conjugar el verbo “ar” (¿no existe el verbo “ir”?) como si fuera regular
- escribir un texto en el que todas las palabras sólo tengan la vocal “a”
- improvisar textos en los que, por el contrario, no aparezca ni una sola vez la “a”
- reescribir un texto reemplazando la “a” por otra vocal

## Juegos con las vocales. La “E”

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

¿Cuántas formas hay de decir “E”?

- como sustantivo: la “e” es bella
- como adjetivo: el sonido “e”
- como conjunción copulativa
- como interjección
- como verbo (sin tener en cuenta la grafía)
- como sílaba: enero, poema, aherrojados
- como núcleo de sílaba

Juegos posibles

- asociar la “e”, mayúscula o minúscula, con objetos: tridente sin mango, un tres al revés...
- si se usa como adjetivo, un buen ejercicio de imaginación consistiría en imaginarse las características de un hombre “e” o una luz “e”
- escribir un texto con la “e” como única vocal
- escribir un texto sin usar la “e”
- conjugar el verbo “e” como si fuera regular
- conjugar como si fuera pronominal o reflexivo: yo me eo; tú te ees...

## Juegos con las vocales. La “I”

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

¿Cuántas formas hay de decir la “I”?

- como sustantivo: la “i” es histérica
- como adjetivo: el sonido “i”
- como conjunción
- como apócope de “hijo”: “hideputa”

Juegos posibles

- relacionar la “i”, mayúscula o minúscula, con objetos reales o posibles
- conjugar el verbo “ir” como si fuera regular
- como es difícil encontrar palabras que tengan como única vocal la “i”, pueden hacerse juegos más divertidos:
  - eliminando de cualquier texto las vocales que no sean “i”: “Mint quin dic qu I vid s trist”
  - escribiendo cualquier texto con la “i” en el lugar de todas las vocales: “isti is in libri iscriti pir lis niños qui vin i li iscuili”
  - improvisando un texto en el que no aparezca ni una sola vez la vocal “i”

## Juegos con las vocales. La “O”

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

¿Cuántas formas hay de decir la “O”

- como sustantivo: la “o” es un hoyo
- como adjetivo: el hombre “o”
- como conjunción disyuntiva
- como interjección, pronunciada de todas las formas posibles

Juegos posibles

- establecer asociaciones de la “o” con todos los objetos reales o posibles
- posibles verbos derivados de la “o”
- existe el verbo “oír”. Se puede conjugar como si fuese regular
- descomponer el verbo “oír”: “o” más “ir”
- dada la multitud de asociaciones que suscita la letra “o”, sería posible imaginarse un verbo como “oar” o, mejor, como “aoar”, es decir transformar algo en “o”; por ejemplo, una mesa “aoada” sería una mesa en forma de “o”
- escribir un texto en el que aparezca como única vocal la “o”
- escribir un texto donde no aparezca la vocal “o”

## Juegos con las vocales. La “U”

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

¿Cuántas formas hay de decir la “U”?

- como sustantivo: esta es la “u”
- como adjetivo: el sonido “u”
- como conjunción disyuntiva
- como interjección: repetida tres veces: ¡hu, hu, hu! era, según el diccionario de la Real Academia, “el triple grito con que la chusma de una galera saludaba a las personas principales que entraban en ella”

Juegos posibles

- conjugar (con-jugar) el verbo “uar”, agregándole los significados que su fonética sugiera
- usar las “ues” construyendo “jitanjáforas” (con este término Alfonso Reyes denominó las poesías infantiles realizadas con palabras inexistentes, en una de las cuales aparecía esta palabra). Para ello, además de las palabras inventadas, se pueden utilizar las palabras cuya única vocal es la “u”, tomadas del D.R.A:  
bu – bululú – cu – curú - curucú – cuz – cuzcuz – chucurú – chus – dux – duz – fu – fufú – hu – juju – jur – lupus – lux – luz – mu – mus – ñu - ¡pu! – pudú - ¡puf! – rundún – rus – rut –su – sub – sucu – sucusumucu – sud – summum – sur – tu – tul – tur – tururú – tutú – turututú – uchú – uf – un – ¡unjú! – urú – urubú – urucú - ut

## Juego del acróstico (I)

Material necesario:

Procedencia:

Para no tener que explicarlo, que es complicado, un ejemplo lo aclarará: se debe poner en cada raya una letra de la palabra que se ha de averiguar de acuerdo con la definición que se da. Con las iniciales de todas las palabras obtenidas, leídas verticalmente (es decir, con el acróstico), formar una palabra que responda a la clave.

Clave del acróstico: puede ser una flor o una mujer

1. \_ \_ \_ \_ (masa de agua salada que cubre las  $\frac{3}{4}$  partes de la superficie del planeta).
2. \_ \_ \_ \_ \_ (líquido inodoro, incoloro e insípido, indispensable para la vida).
3. \_ \_ \_ \_ \_ (nombre de flor, olorosa y de colores variados, muy frecuente en los jardines).
4. \_ \_ \_ \_ \_ (mamífero carnívoro doméstico, del grupo de los félidos)
5. \_ \_ \_ \_ \_ (cariño, afecto especial a otra persona)
6. \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (veloz, ligero, que hace las cosas en poco tiempo)
7. \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (alumbrar, dar a luz)
8. \_ \_ \_ \_ \_ (mamífero rumiante, de cabeza gruesa, armada de dos cuernos)
9. \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (tejido grueso de lana o de otra materia, que sirve para cubrir el suelo)

Más que resolver este pasatiempo u otros de cualquier tipo, es importante que los mismos alumnos y alumnas los construyan y los expongan a la clase.

Este, concretamente, es útil para soltarse en el manejo del diccionario y aprender prácticamente lo que es la precisión en el lenguaje.

## Juego del acróstico (II)

Material necesario

Procedencia

Ordenar las letras de cada anagrama y formar con ellas las palabras, colocándolas adecuadamente en las rayitas que las preceden.

Clave del acróstico: Lo mataría con mucho gusto

1.        ----- NAPA
2.        ----- ROTO
3.        ----- JAREO
4.        ----- RAFO
5.        ----- DEDA
6.        ----- RANOS
7.        ----- VIOLLO
8.        ----- AMOR

## Cazapalabras

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

1. Se dan palabras de 8 letras y, a partir de ellas, formar dos palabras de 4 letras

Político: poco, tipo / Metálico: lima, lote, taco / Panadero: nada, pero / Lavadora: vara, lodo / Tropical: tripa, col / Cocinero: cine, coro / Lapicero: pila, cero / Golosina: sigo, lona /...

2. Al revés de lo anterior, se dan dos palabras para formar una más larga.

seca y mica: camiseta / peña y sola: española / león y feto: teléfono / mira y pide: pirámide / oler y peto: petróleo / ...

## **A la búsqueda de ...**

Material necesario

Procedencia:

A la búsqueda de:

- palabras esdrújulas
- palabras de 3, 4, 5, ... 10 letras
- palabras con “h” intercalada
- palabras que empiecen o tengan una letra determinada
- palabras que tienen... o que no tienen...

Ejemplos de posibles actividades:

- escribir un texto de 20 palabras en el que no aparezca la letra “o” o la “s”
- escribir un texto de, al menos, 10 palabras monosílabas
- escribir un texto donde todas las palabras tengan 4 letras

## **El poema que oculta nuestro nombre**

Material necesario

Procedencia

Se jugará a sacar todas las palabras que se pueden formar con las letras que componen nuestro nombre, con la única restricción de que no es posible repetir una letra, a no ser que tal letra aparezca repetida en nuestro nombre (pueden incluirse también los apellidos). El orden en el que se encuentran las letras no tiene que ser respetado.

Obtenidas las palabras, se construye con ellas un texto, que bien puede ser un poema.

## Series de palabras reversibles

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

Palabras reversibles son las que se pueden leer de izquierda-derecha y al revés. Si su significado no varía, se llaman “palíndromos” y si varía “anacíclicos”

2 letras	3 letras	4 letras	5 letras	6 letras
ay-ya la-al le-el es-se	ama ara asa oro aso-osa sal-las sol-los nos-son oir-río ser-res Sil-lis Eva-ave Job-boj sed-des	Adán-nada Roma-amor Asís-sisa Omar-ramo Noel-león Odón-nodo ates-seta risa-asir rama-amar raza-azar soja-ajos raja-ajar nata-atan azor-roza raso-osar	Argel-Legrá Solís-silos Ebro-orbe Anita-atina ratón-notar sopas-sapos oreja-ajero arroz-zorra sobar-rabos sabor-robas odiar-raído salid-dílas sodio-oídos aires-seria	animal-lámina ácidos-sódica alejara-rajela atrapa-aparta Avilas-saliva sádica-ácidas social-laicos alevín-nivela

## Tablero de palabras

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

Es un juego que se plantea dividiendo la clase en grupos de 3, 4 ó 5 personas, aunque es posible realizarlo individualmente. Se explican las normas:

- cada grupo ha de confeccionarse un tablero exacto al de la pizarra, con el mismo número de cuadros
- cuando los grupos están preparados, se escribe en el tablero dibujado en la pizarra una palabra en vertical o en diagonal, al principio del tablero, en medio o al final
- cada grupo debe rellenar todas las filas contando con la letra colocada
- el primero que acaba dice “stop”
- se lee en voz alta el tablero finalista para comprobar su corrección. Si hay algún fallo, se sigue hasta el próximo “stop”
- no vale repetir ninguna palabra en el mismo tablero
- las letras “ll”, “ch” y “rr” ocuparán dos casillas
- los tableros pueden variarse en cada partida y su tamaño y la posición de las palabras claves se adaptarán a las edades o posibilidades del grupo

C						S								R				
A							A							I				
M								L						Z				
I									I					A				
N										D				D				
O											A			O				

## **Aliteraciones**

Material necesario: diccionario

Procedencia:

La consigna es escribir un texto lo más largo posible, con coherencia gramatical, en el que se repita el mayor número posible de veces un fonema o un grupo de fonemas. De esta forma, podemos trabajar sin esfuerzo la ortografía de palabras con grupos consonánticos difíciles (“obs-”, “acc-“, “exc-“, etc.)

Se puede (más bien, se debe) utilizar el diccionario.

## Pepe es un pillo

Material necesario: hojas con el texto tal como se explica (se puede suplir con la pizarra)

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Alhambra

Con el siguiente texto (u otro similar) se da la consigna de que en el plazo de 10 minutos deben producirse dos versiones distintas haciendo coincidir lo más posible las letras con el número de casillas:

Pepe es un pillo que se esp\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ y a veces ap\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_.

## El drama de las palabras ocultas

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Alhambra

Se escribe en la pizarra la siguiente clave: “desenmascara la palabra DRAMATIZACION”, y se invita a la clase a que haga una lista de las palabras enmascaradas en el interior de DRAMATIZACION.

No se pueden saltar letras para componer una palabra. Esta debe poder leerse seguida de izquierda a derecha.

DRAMATIZACION  
DRAMATIZA  
DRAMA  
RAMA  
AMA  
MATIZA  
MATIZ  
MATIZACION  
ATIZA  
TIZA  
IZA  
TI  
A O  
ION

Con las palabras descubiertas dentro de la palabra, crear un pequeño poema o un texto en prosa.

## Palabras baúles

Material necesario

Procedencia

Se trata de encontrar todas las palabras que se puedan formar combinando las letras de otra más larga. La única consigna es que no se puede repetir ninguna letra y que el orden de las letras que forman la “palabra baúl” no es preciso mantenerlo.

Si es una palabra que permite muchas posibilidades (por ejemplo, la palabra “murciélago”, que tiene las cinco vocales) se deben ir agrupando las palabras por orden creciente de letras.

Tanto si la actividad se hace colectivamente, como si se realiza de forma individual, se puede escribir un texto (historia, poesía...) en el que aparezcan un número significativo de las palabras obtenidas.

En el caso de “murciélago”, se podría escribir un cuento en cuyo título entrara la palabra en cuestión.

## De una palabra a otra, paso a paso

Material necesario

Procedencia:

El juego consiste en pasar de una palabra a otra a través de pasos intermedios en los que se utiliza una palabra que sólo difiere de la anterior en una sola letra. El inventor de este pasatiempo fue, nada más y nada menos, que Lewis Carroll, autor de “Alicia en el país de las maravillas” (cfr. “Nuevos pasatiempos matemáticos”, Martín Gardner, Alianza Editorial, pág. 61)

Así se puede pasar de “odio” a “amor” mediante los siguientes pasos:

Odio – opio – apio – asió – asir – asar – amar – amor

Lógicamente los pasos deben ser los mínimos.

Otro ejemplo: pasar de “gato” a “rosa”

Gato – rato – raso – roso (rojo) – rosa

Gato – rato – raso – ruso – rusa – rosa

## Lenguajes secretos

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

### 1. Mensajes secretos

Descifrar el texto, hacer lo que dice y hallar la clave:

\_n \_l t\_rc\_r c^j:n d\_l ^rm^rX: d\_ l^ cl^s\_ \_nc:ntr^r^s  
\_n p^q\*\_t\_, ^br\_l:

Aquí la clave es sencilla: a=^ / e=\_ / i=X / o=: / u=\*

### 2. Sustituir letras por números

### 3. Alfabeto morse

a) .-	b) -...	c) -.-.	ch) - - - -	d) -..	e) .
f) ..	g) --	h) ....	i) ..	j) .- - -	k) -.-
l) .-..	m) --	n) -.	ñ) - - . - -	o) - - -	p) .- - .
q) - - . -	r) .-	s) ...	t) -	u) ..-	v) ...-
x) -.-	y) .- -	z) - - .	w) .—		

Principio de emisión: -.-.-

Final de emisión: .-.-.

## **Escribir en griego**

Material necesario: hojas con el alfabeto griego fotocopiado

Procedencia:

Una vez que el alumnado tiene el alfabeto griego por delante y después de unas mínimas instrucciones, se les pide que escriban su nombre y los mensajes que quieran (por ejemplo, refranes del castellano) utilizando dicho alfabeto.

Se puede hacer lo mismo con el alfabeto cirílico.

## Palíndromos

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

El verbo griego “palíndromeo” significa “desandar lo andado”. Se llaman palíndromos aquellas palabras o frases que se leen igual en una dirección que en la otra:

-de tres letras: oso, ojo, asa, ala, ana, allá...

-de más letras: ososo, anilina, reconocer, somos, rasar, rever...

-frases enteras: “Dábale arroz a la zorra el abad”

“Adán nada”

“Satán sala las natas”

## **Una vocal, un mundo**

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

La técnica consiste en obtener todas las palabras existentes en castellano con el cambio de una vocal de otra palabra:

- pata, peta, pita, pota, puta
- paso, peso, piso, poso, puso

Como es lógico, no siempre es posible lo anterior, lo cual no impide que se puedan hacer otros juegos, algunas veces sin tener en cuenta la diferencia ortográfica, que en castellano no es fonológica entre “b” y v”:

- velar, valer, volar, valor, balar
- vaso, beso, viso, buzo
- beber, vivir,...

## Combinatorias / Anagramas

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

Se trata de jugar con las distintas posibilidades de combinación de las letras que forman las palabras, para a su vez, formar otras palabras existentes o no. Este juego lingüístico es una caja de sorpresas, un caleidoscopio: una palabra nos remite a otra y la fugaz, pero plena, ilusión de que una palabra puede atraer varias más y conectarnos con el inmenso mundo del léxico. La asociación y la facultad combinatoria van unidas: desde el mero juego sin sentido hacia los vínculos de significado.

Este procedimiento se llama anagramático y sus resultados, “anagramas”. Anagrama es la palabra formada por la reordenación de las letras que constituyen otra palabra. He aquí dos ejemplos conocidos:

- Gabriel Pacodepeo: Lope de Vega Carpio
- Avida Dollars: Salvador Dalí (dedicado por Bretón a Dalí dado el amor de éste al dinero.

El juego anagramático tiene algunas posibilidades en el aula:

1. Buscar todas las palabras existentes en castellano que tienen las mismas letras que otra dada:
  - creio: roce, cero
  - silo: líos, liso
  - medio: miedo, me dio (me dio miedo)
  - sabor: robas, sobra, rabos, obras, sorba, broas
2. El mensaje cifrado:

Se da al alumnado un texto en el que las palabras se han sustituido por sus anagramas (en este caso no siempre hay una palabra en castellano, por lo que habrá palabras inexistentes), para que lo resuelvan (esta misma técnica puede emplearse para comunicarse entre sí).

3. Pasatiempos:

El juego anagramático puede formar parte de varios pasatiempos que se pueden tener, hacer, resolver o crear en la clase. Véanse los pasatiempos de los suplementos de algunos

periódicos: revoltigramas, columna o escalera anagrámica... Se trata de poner a prueba la sagacidad y el ingenio.

4. Como elemento de un cuento:

Los anagramas pueden ser utilizados por los personajes de los cuentos en sus diálogos: un personaje que vuelve loco a los demás hablando siempre con anagramas.

## Palabras descompuestas pero felices

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

Se trata de jugar con palabras que se descomponen desdoblándose y, en general, pero no siempre, rimando la segunda con el original:

- la clavícula con el clavo y la canícula
- mostaza con el mosto y la taza
- cabalgata con cable y gata
- marmota con mar y remota

El juego se puede extender a encontrar nuevos significados a la palabra que, utilizando significados de algunas de sus partes, encuentran de pronto un contenido semántico sorprendente:

- estropehada: hada que no funciona
- almohada: hada sobre la que reposamos la cabeza

¿Qué nuevos significados tendrían las siguientes palabras?:

- espectáculo (sin el acento)
- textículo (con esa “x” extraña)
- tormenta
- margarita

## Pangramas

Material necesario

Procedencia: “Como jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena.

El juego pangramático –llamado también “paromoion”- consiste en escribir la mayor cantidad posible de palabras que empiecen por la misma letra. Aunque no siempre se puede hacer una correspondencia simbólica entre letras y conceptos, sí es verdad que las consonantes poseen valores sonoros bien definidos y que estos remiten o enfatizan significados.

Ejemplo de pangramas con “s”:

“Subía solo sondeando senderos suaves. Salía Sol, sonaba su siesta, se sumergían severas sombras, siempre sentidos suspensos sobresalían sorprendentemente seduciendo, socorriendo, sembrando sales, socavando, sólo Solo salido: su siesta subterránea.

## “El Vesre” (El revés)

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

El “vesre” es un procedimiento frecuente en el lunfardo argentino que comenzó siendo el lenguaje de los “lunfas” o ladrones y después se generalizó, de tal modo que muchos términos permanecen en la lengua coloquial y, por supuesto, han formado parte de la literatura. “Nami” es la mina o mujer. ¿Qué serán “troesma” y “dorima”?

En castellano existen palabras que, al invertir el orden de las sílabas, tienen un significado próximo: “bronca” y “cabrón”, “monja” y “jamón”, “besa” y “sabe”.

En el aula se pueden utilizar para crear, con este procedimiento, mensajes o frases que han de ser descifrados. Así se pueden escribir textos más o menos largos, incluidos los cuentos.

Hay palabras palindrómicas que entran dentro del juego del vesre: ma-ro-ma, có-li-co, pó-li-po, re-ta-ré, co-lo-co,...

## Lipogramas

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”.  
Edit. Altalena / “Ejercicios de estilo”. Edit. Cátedra.

Esta palabra viene del griego “leipo” que significa, entre otras cosas, “suprimir”. La literatura lipogramática tiene, aunque no lo parezca, una larga tradición universal. Las primeras muestras se encuentran en el siglo VI antes de Cristo, cuando Laso de Hermione suprimió la letra “sigma” en su “Oda a los Centauros”. Néstor de Laranda, en el siglo III, reescribió “La Ilíada” eliminando la letra alfa del primer canto, la beta del segundo, y así hasta acabar con las veinticinco letras del alfabeto y los correspondientes cantos de la epopeya homérica. En el siglo XVII, Alonso de Alcalá y Herrera escribió cinco novelas cortas de tema amoroso eliminando de cada una de ellas una vocal. Ejemplos recientes de este artificio se encuentran en el novelista francés Georges Perec, que escribe una novela policíaca, “La desaparición”, con más de 300 páginas, en la que lo que ha desaparecido es la “e”, la vocal más frecuente en francés. Y más tarde, extrema aún más el lipograma en “Les revenements”, donde sólo emplea la “e” y desaparecen las demás vocales.

Esta técnica tiene su aplicación en el aula, sobre todo, con los alumnos mayores, que son capaces de realizar ingeniosos ejercicios, que tienen como objetivo forzar el uso del lenguaje y, consiguientemente, su dominio.

Si lo hacemos en cursos menores, se trata de no emplear una letra en un texto, en un diálogo. Ejemplos muy simples: se dice: “A mi gato no le gusta la leche, dadle agua”. Se van diciendo por turno alimentos que no contengan la letra “e”. “A mi perro no le gusta andar”, para, por ejemplo, verbos-acciones sin la letra “a”.

## Palabras de Pandora

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena.

Utilizando los recursos conocidos (anagramas, metátesis, palíndromos parciales, vesre, etc.) puede observarse que una palabra tiene dentro muchas más. El método para descubrirlas es hacer todas las combinaciones posibles con las letras que componen la palabra punto de partida.

Tomando como base la palabra “cansancio”, se pueden formar al menos 100 palabras nuevas. Para ordenar el caos se pueden seguir dos procedimientos:

- hallar palabras de 1, 2, 3, 4, 5, 6 letras
- formarlas usando como referente cada letra de “cansancio”, es decir, primero las que empiezan por “c”, después las que empiecen por “a”, y así sucesivamente.

Hay palabras que ofrecen más posibilidades que otras. Por ejemplo, las palabras “abuelito”, “meticulosa”, “aurelio”, “murciélago”, “curiosear”, “Fuengirola”, al tener las cinco vocales, presentan múltiples combinaciones.

Una vez realizado el juego, se trataría de hacer un texto con las palabras obtenidas, con lo que podríamos decir que una palabra no sólo encierra otras muchas palabras, sino que también encierra muchos textos.

## **El zoo de los sentidos**

Material necesario

Procedencia: “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

Cada alumno y alumna escoge un animal diferente y le asigna el sonido que considere más apropiado. Se le describe intentando usar la mayor cantidad posible ese sonido y se escribe de la misma forma una pequeña en la que el animal en cuestión actúa de la misma forma.

Siguiendo la misma técnica, en grupo o con toda la clase se pueden crear historias con la mezcla de todos los sonidos.

## Pre-fijos o pre-movientes

Material necesario

Procedencia: “Gramática de la fantasía” / “Cómo jugar y divertirse con palabras”

Dice Rodari: “Una manera de hacer productivas las palabras, en sentido fantástico, es deformándolas. En el centro del juego está el uso de un prefijo arbitrario. Yo mismo he recurrido a ello en numerosas ocasiones. Basta el prefijo “des-“ para convertir un sacapuntas, objeto cotidiano y despreciable, además de peligroso y ofensivo, en un “des-sacapuntas”, objeto fantástico y pacifista, que no sirve para sacar la punta a los lápices, sino para hacerla crecer cuando se ha gastado”.

Las posibilidades que esta técnica ofrece son múltiples y sugerentes. Es, de entrada, una forma de crear binomios fantásticos, para seguir con Rodari. He aquí algunas de estas posibilidades:

1. En dos montones separados, se ponen papelitos con prefijos y papelitos con nombres. Se escoge un papel de cada montón. Saldrán objetos inexistentes, animales fantásticos, palabras sugerentes, sobre las que se pueden montar divertidas historias.

Otra aplicación de esta técnica es jugar con otro tipo de elementos para formar los dos montones de palabras: nombres y verbos, nombres y adjetivos...

Siempre, después del juego, se debe improvisar un texto oral o escrito con los elementos que le han tocado en suerte.

2. Por mero afán registrador, anotad todas las posibilidades de prefijación a partir de un núcleo. Por ejemplo, del núcleo “parar” salen las conocidas “comparar”, “amparar”,... pero pueden salir muchas más.

3. Creación de neologismos. Si existe la palabra “letra”, ¿por qué no va a existir la palabra “reletra”? Hay, por tanto, que redefinirla y buscarle un significado, a la manera de los diccionarios.

4. Existe “trabajar”, luego también existe “trasubir”. Como se observa, aquí la técnica es considerar como sufijo una parte de la palabra que no lo es, inventarse o traicionar la etimología. Se encuentra, aguzando mucho el ingenio, multitud de sugerencias.

A modo de ejemplo:

con-sola : con-acompañada

cala-mar : cala-río

pro-meto : pro-saco

## Trabajo con sonidos

Material necesario

Procedencia: “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

Se trata de que alumnas y alumnos, guiados únicamente por el aspecto fónico y dando rienda suelta a la imaginación, den nuevos valores a sonidos o grupos de sonidos. Se puede pedir que:

- clasifiquen los sonidos según los sientan blandos, rasposos, rápidos, dulces, amargos, suaves, haciendo uso de todas las sinestesias posibles
- dar color, volumen, forma, sacando todo el partido posible tanto de la naturaleza sonora como de la forma gráfica que adopten los sonidos en la escritura
- posteriormente a este trabajo, se puede proponer la construcción de un texto claro u oscuro, amarillo, chirriante, tranquilo, resbaladizo, exasperado,...

Ejemplos:

“Soy serpiente venenosa, sé silbar así: sss... Soy viscosa y resbaladiza, sí, y salgo siempre de casa haciendo filigranas, serpenteos, sin patas, sí, me arrastro sobre el suelo sobre las rocas duras...”

“La foca Fifa que habitaba felizmente en las zonas frías de Finlandia estaba enferma de tanto fumar y la enfermedad le fastidiaba porque quería ofrecer sus fascinantes y fabulosos encantos al foco Fifo, que no era feo precisamente. La foca Fifa se mostraba favorecida para que Filipo se fijara...”

## **En orden alfabético**

Material necesario

Procedencia:

Se trata de escribir un texto cuyas palabras comienzan respectivamente siguiendo el orden alfabético.

Según el grado de madurez de la clase, se podrá determinar si el orden alfabético hay que guardarlo en todas las palabras, incluidos los determinantes, preposiciones y conjunciones, o solamente en las palabras con contenido léxico (nombres, adjetivos, verbos y adverbios).

El texto en cuestión puede ser:

- una pequeña historia
- una descripción
- una serie de alabanzas o una declaración de amor
- un insulto a una persona con todas las letras: “animal, bestia, cernícalo, chorizo, dañino, energúmeno...”

## Mensaje en una botella

Material necesario: algún texto de apoyo

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

La consigna:

“Se supone que has naufragado y que has ido a parar a una pequeña isla desierta en la que ya llevas un mes. Has podido sobrevivir con muchas penalidades, pero has tenido un sueño en el que escribías un mensaje que arrojabas al mar dentro de una botella. Tuviste suerte y, al cabo de un mes, vinieron en tu ayuda. El capitán del barco te felicito porque habías sido capaz de escribir las 10 líneas de tu mensaje explicando tu situación sin utilizar ni una sola vez la letra “s”.

En esta misma línea se pueden hacer multitud de propuestas más simples: escribir textos sencillos en los que no aparezca una determinada vocal (en el campo de la literatura lipogramática véase fichas anteriores y “Ejercicios de estilo”, pág. 24 y “Cómo jugar con las palabras”, pág. 49)

Se puede hacer todo lo contrario: textos con una sola vocal.

## **La frase oculta**

Material necesario

Procedencia:

Se piensa en una frase de un determinado número de palabras (4, por ejemplo), cada una de las cuales con un determinado número de letras. Se escribe la frase y se oculta.

Se dice a alumnos y alumnas el número de palabras y el número de letras (aclarando lo de las letras dobles) de cada palabra y se les pide que construyan una frase que tenga exactamente las mismas características.

Por turno, van diciendo sus frases. En la pizarra, en la que se habrá dibujado por medio de rayitas –una para cada letra- la estructura de la frase, se van poniendo las letras que coincidan con las de la frase oculta.

Se sigue hasta que la frase es averiguada.

## **De una a cinco**

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se redacta un texto de cinco oraciones: la primera estará formada por palabras monosílabas; la segunda por bisílabas, y así sucesivamente.

Varias posibilidades: elaborar frases donde todas las palabras tengan el mismo número de sílabas; escribir una frase en la que la primera palabra tiene una letra; la segunda, dos; la tercera, tres... (se intenta llegar lo más lejos posible en el juego).

## Adivina la frase

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

El juego ha de realizarse por parejas. Cada persona se prepara un cuadro idéntico de doble entrada, con un número determinado de filas y columnas (igual para todas) los jugadores. En este cuadro se escribe una frase (un refrán castellano, por ejemplo). La separación entre las palabras van señaladas por cuadros en blanco, y las letras dobles ocupan dos cuadrados.

Cada jugador elabora dos cuadros, uno con su frase y otro en blanco para ir colocando, conforme se vaya realizando el juego, la frase del compañero. Ambos cuadros han de mantenerse ocultos al compañero de juego. Empieza el juego diciendo uno de los dos jugadores una letra (lo normal es empezar por las vocales). El compañero mira su cuadro y dice a su contrincante las situaciones en que se encuentra dicha letra, para que el otro las anote en su cuadro vacío. Le toca el turno al segundo, y hace la misma operación. Así sigue alternándose, hasta que uno de los dos jugadores averigua la frase oculta del compañero. Es, como se ve, la misma forma de jugar que “los barquitos”.

El tablero, la estructura y la clase de oraciones (también se puede jugar con palabras sueltas, sin que formen una frase, que se han de escoger de un campo semántico determinado, o con nombres propios; nombres de ríos, ciudades, etc.), se pueden variar de acuerdo con el nivel y capacidad del alumnado.

Otra forma de jugar, más lenta, no es dar todas las situaciones en que se encuentra la letra, sino diciendo simplemente una casilla determinada, a lo que el compañero responderá lo que hay en dicha casilla (agua si en la casilla no hay nada, o la letra que en ella se encuentra)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	M	A	S		V	A	L	E		P	A	J	A	R	O
B	E	N		M	A	N	O		Q	U	E		C	I	E
C	N	T	O		V	O	L	A	N	D	O				

## Ana Gramática

Material necesario: Recortes de periódicos y revistas

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con periódicos”. Edit. Altalena

Se recorta del periódico un titular por cada participante, con la condición de que tengan todos el mismo número de letras, y se reparten al azar. Si es difícil conseguir la condición anterior (en una clase numerosa lo será), se puede dar el mismo titular fotocopiado.

Se cortan los titulares letra por letra y se intenta componer un nuevo titular que sea completamente diferente al anterior. Habrá que acordar si se permiten algunas palabras idénticas al viejo titular.

Las letras sobrantes, si las hubiere, se descuentan del total de puntos obtenidos por las letras colocadas, a las que se aplica la puntuación del “scrabble”:

b: 3    c: 3    d: 2    ch: 5    f: 4    g: 2    h: 4    j: 8

k: 5    l: 1    ll: 8    m: 3    n: 1    ñ: 8    p: 3    q:5

r: 1    rr: 8    s: 1    t: 1    v: 4    x: 8    y: 8

z: 10

Vocales: 1 p.

## Izquierda - Derecha

Material necesario

Procedencia:

Se disponen las 26 letras de nuestro abecedario (las letras dobles se cuentan como dos simples) o las 27 (si se cuenta la “w”) de la siguiente forma o de otra similar:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
I	M	J	C	K	X	P	Q	Ñ	R	Y	H	B	D	W
D	O	V	N	T	L	I	F	A	U	Z	S	E	G	

Utilizando esta clave, se construyen palabras u oraciones:

(1 I)      (8 D)      (3 D)      (1 D)

## **Inventar palabra y definir las**

Material necesario:

Procedencia: Grupo de Lenguaje Adarra

Dos variantes:

- Se dan palabras de dos sílabas a las que se les añade una sílaba en medio. Definir, a la manera de los diccionarios, la palabra trisílaba nueva.
- En palabras trisílabas, suprimir la sílaba de en medio. Definirlas y componer una historia.

## **Abedibujario**

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en Lengua y Literatura”

Alumnos y alumnas crearán su propio “Abedibujario” de la siguiente manera: cada letra, según su forma, “dará cuerpo” a un dibujo cuyo nombre ha de comenzar por esa misma letra. Esta actividad se puede realizar individual o colectivamente.

## Sonidos evocadores

Material necesario

Procedencia: libro de texto "Romance". Edit. Santillana

Componer en equipo un texto muy breve en el que continuamente se repita uno o más sonidos. Seguir este orden:

1. Elegir un tema que os pueda evocar algún sonido o sonidos. Ejemplo: tema una tormenta: sonidos "b", "r", "m".
2. Proponer palabras que contengan algunos de esos sonidos y que puedan relacionarse con el tema. Ejemplos: trueno, borrasca, brusco, tromba, remolino, raudo, romper, rasgar, rugir, arrebatarse, arrastrar, nubarrón...
3. Escribir una breve composición sobre el tema en el que pueda utilizarse muy seguidas las palabras propuestas.

Ejemplo:

Olas gigantes que os rompéis bramando

Ráfagas de huracán que arrebatáis  
del alto bosque las marchitas hojas,  
arrastrando el ciego torbellino,  
¡llevadme con vosotras!

Nubes de tempestad que rompe el rayo  
y en fuego ornáis las desprendidas orlas,  
arrebatado entre la niebla oscura  
¡llevadme con vosotras!

Llevadme por piedad a donde el vértigo  
con la razón me arranque la memoria.  
¡Por piedad! ¡Tengo miedo de quedarme  
con mi dolor a solas.

Gustavo A. Bécquer

## **El telegrama**

Material necesario

Procedencia

Se escogen diez letras del alfabeto y se escriben cada una en un papel. Hay que componer un telegrama con diez palabras, cada una de las cuales debe comenzar por una de las letras propuestas y en el mismo orden en que han aparecido.

## Encadenamientos

Material necesario

Procedencia: “Mejorar la expresión oral”. Edit. Narcea

Son ejercicios que favorecen la fluidez verbal.  
Encadenamientos de palabras teniendo en cuenta:

- a) la última letra: comida, adiós, salud,...
- b) la última sílaba
- c) la última palabra
- d) el cambio de un fonema: tiro, toro, coro, caro, caso, paso, peso,...

## El texto fantasma

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”

Esta actividad consiste en hacer desaparecer un texto sobre una plataforma silábica que se da:

Por ejemplo: \_ / \_ \_ \_ \_ / \_ / \_ \_ \_ / \_ / \_ \_ / \_ / \_ \_ /

La pajarita de Maribel no quiere ser de papel

(hay que poner las tildes en la sílabas acentuadas en la plataforma silábica)

## Poema mudo

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”

Una persona de la clase debe leer al resto un pequeño poema repitiendo su lectura tres o cuatro veces para que sea comprendido. Pero, justo en el momento mismo de iniciar la actividad, se le va la voz, por lo que tendrá que exagerar los movimientos articulatorios de forma ostensible para que ello no impida que el poema llegue a toda la clase.

Es una manera de conseguir una mejor articulación y un resorte creativo pues las “oyentes” deberán imaginar siempre el poema y escribirlo.

## **Letra a letra**

Material necesario

Procedencia

Es una forma de encadenamiento. Se parte de una palabra de cuatro letras (por ejemplo: “casa”), a la que hay que cambiar una letra para formar otra palabra existente en castellano (por ejemplo, “caso”). Hay que seguir encadenando palabras siempre con el cambio de una letra.

El juego se puede realizar colectivamente en un orden prefijado, o bien por parejas o por grupos, dando un tiempo limitado.

Una variante puede ser el conseguir en cinco pasos una palabra que no tenga en común ninguna letra con la primera. Por ejemplo: casa – caso – paso – peso – piso – pito

## **Viajando con el alfabeto**

Material necesario

Procedencia

Sentada en círculo la clase. Una persona hace a las demás la siguiente pregunta: “A dónde vas?”. Se debe contestar a la pregunta con palabras que empiecen por la letra correspondiente, diciendo el nombre del lugar y con otras tres palabras que se va a hacer en dicho lugar.

## Juego de las aliteraciones

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”

A cada persona de la clase se le asigna un fonema y se le manda componer un pequeño texto en el que dicho fonema se repite con insistencia. Como ejemplo, puede servir el siguiente poema:

Patricia con P

Patricia pinta un palomo  
pillo, panzudo y pequeño:  
le pone púrpura en el pico,  
le pone plata en el pecho.  
El palomo de Patricia  
se ha posado en el perchero  
y ella le peina las plumas  
con la punta de un pañuelo.  
Pronto el palomo se pasea,  
presumido y postinero,  
mientras Patricia se prende  
una petunia en el pelo.

Carlos Murciano

II

## PLANO LÉXICO - SEMÁNTICO



## Estudio de una palabra

Material necesario

Procedencia: “El deseo de leer”. Edit. Pamiela

Esta actividad se realiza en grupos. Cada grupo estudia la palabra desde distintos puntos de vista. Tomemos, por ejemplo, las palabras “goleta” o “puma”:

-el primer grupo estudia la forma de la palabra elegida. Conviene “arqueologizar”, buscar el origen del vocablo, buscar sinónimos equivalentes en otras lenguas en distintos diccionarios.

-el segundo grupo estudiará el significado de la palabra en cuestión: qué evoca, campo semántico al que pertenece, qué metáforas o qué empleos simbólicos se ocurren con ella o qué connotaciones tiene.

-la “goleta” o el “puma” como objetos será el tercer aspecto a estudiar por el grupo restante. Diferentes tipos de pumas o goletas en todas las latitudes.

## Adjetivos

Material necesario: Hojas multicopiadas con el texto, tantas como alumnado

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

La actividad consiste en completar con adjetivos un texto (apropiado al nivel del alumnado) al que previamente se le han suprimido. Este texto puede ser de una obra o ser elaborado expresamente para la clase.

Una vez realizada la actividad, cabe una reflexión gramatical sobre esta clase de palabras y de su función dentro del texto. Sin apurar mucho la comparación, se podría decir que los adjetivos cumplen en la literatura la misma función que el color en la pintura.

A modo de ejemplo, va el siguiente texto de Ramón del Valle Inclán con los adjetivos suprimidos:

“En ..... estancias ..... pasos resonaban como en las iglesias ....., y al abrirse lentamente las puertas de ..... herrajes, exhalábase del fondo ..... y ....., el perfume..... de otras vidas. Solamente en un salón que tenía de corcho el estrado, ..... pisadas no despertaron rumor ..... Parecían pisadas de fantasmas, ..... y sin eco. En el fondo de los espejos el salón se prolongaba hasta el ensueño como un lago ..... y los personajes de los retratos, ..... obispos ....., aquellas damiselas, aquellos ..... mayorazgos parecían vivir ..... en una paz ..... Ella se detuvo en la cruz de ..... corredores, donde se abría una antesala ....., ..... y ..... con arcones ..... En un testero arrojaba cerco ..... de luz la mariposa de aceite que de día y noche alumbraba ante un Cristo ..... y .....”

Como queda dicho, el texto debe estar adaptado a la clase, si se quiere que la actividad sea útil. El texto que se da como ejemplo es, evidentemente, de un nivel muy alto.

## Diccionario fantástico

Material necesario

Procedencia

Se trata de definir “al modo de los diccionarios”. Como las palabras son juguetes, piñatas, cohetes, baúles repletos, máquinas, cajas chinas, muñecas rusas, espejos enfrentados, caleidoscopios, hay que hacer magia con ellas y sacarles todos los sabores, las luces, los colores, los sonidos, las formas y volúmenes, los significados nuevos y ocultos que celosamente encierran.

Para este juego, tómesese la palabra, agítese, mírese como si nunca la hubiéramos visto, pártase, divídase, tritúrese, mézclese... y a ver qué pasa:

-“cuarzo”, como dice Coll, es el que va delante del “quinzo”

-avellana: ave lisa

-margarita: torrecilla en forma de flor que se coloca en los salientes de las fortificaciones para abrigo y defensa de los que vigilan el mar.

A lo largo y ancho de estas fichas, hay muchas actividades relacionadas con la que ahora expresamente se propone. No olvidemos que la “función lúdica” del lenguaje es algo tan serio y tan importante como podría ser, con permiso de Jakobson, la “función representativa”.

## **Vocabulario loco**

Material necesario

Procedencia

Se escoge del diccionario una serie de palabras de uso relativamente infrecuente y desconocidas por el alumnado. Se le da la consigna de escribir con ellas un texto gramaticalmente correcto, atribuyendo a esas palabras el significado que quieran (por su parecido con otras, por afinidad fonética o por puro capricho).

Elaborado el texto, se busca en el diccionario el significado de cada una de ellas y se vuelven a utilizar de acuerdo con ese significado.

Como es lógico, las palabras a utilizar deben ser nombres, adjetivos, verbos y adverbios.

## Caza y captura de adjetivos

Material necesario

Procedencia

Se les pide a alumnas y alumnos que busquen (con ayuda del diccionario, si lo desean) un número determinado de adjetivos. Estos deben tener, si es que así interesa, una cierta característica (esdrújulos, que empiecen por “h”, terminen por “z”...).

Estos adjetivos han de ser luego clasificados según el sentido con que captamos las cualidades a las que se refieren.

La actividad puede dar origen a algunas reflexiones lingüísticas:

- ¿cómo definiríamos esta clase de palabras?
- ¿todas las cualidades las captamos siempre por los sentidos corporales?
- ¿qué función tienen en el texto y en la literatura?

La actividad se puede ampliar de varias formas diferentes; he aquí algunas:

- buscar todos los adjetivos posibles para calificar un olor o un sonido
- construir comparaciones: “extenso” como ...; “débil” como ...; “chirriante” como ...
- dar una serie de adjetivos muy variados con la consigna de introducirlos coherentemente en un texto
- cambiar todos los adjetivos de un texto determinado
- construir “sinestesias”, es decir, cambiar las sensaciones captadas por un sentido a otro diferente; por ejemplo, una mirada “áspera”, un olor “rasposo”, un sabor “luminoso”, una voz “pesada”...

## Aprendiendo a definir

Material necesario: diccionario

Procedencia

Así como se debe defender a ultranza el uso divergente del lenguaje (la imaginación, la metáfora, lo absurdo, el “no-sense), es preciso fomentar el uso preciso y convergente de las palabras. Esta actividad tiende directamente a ello. Se trata de que alumnas y alumnos aprendan a definir.

1. Se les pide que intenten definir un objeto de uso diario (un lápiz, una mesa...). Se puede hacer esto individualmente o en equipo, poniéndose de acuerdo en la mejor definición.
2. Se leen las definiciones elaboradas y se comparan con las de los diccionarios. Se comentan y se ven analogías y diferencias. Se comprueban enseguida aciertos, errores, palabras superfluas, etc. Si se tiene a mano el diccionario etimológico, se busca el origen de la palabra en cuestión.
3. Se puede avanzar posteriormente y, en función del interés y la madurez del alumnado, reflexionar sobre el concepto de definición, de sus clases y de sus elementos:
  - a) definición esencial: está formada por dos elementos: “género próximo” y “diferencia específica”; el primero es el elemento abstracto común a varias especies; la segunda es el elemento abstracto parcial de una especie y que la distingue de otras especies pertenecientes a un mismo género.
  - b) definición descriptiva: en ésta han de aparecer los elementos indispensables de lo que se trata de definir para que pueda ser identificado sin confusión posible. Habrá, por tanto, que tener en cuenta, según los casos: forma, volumen, color, estado físico, material que lo compone, textura,...

## Descubrir lo definido

Material necesario: diccionario

Procedencia

Alguien en la clase escoge del diccionario un número determinado de definiciones (10, por ejemplo) y las va leyendo a la clase, que debe estar en total silencio.

Simultánea e individualmente, hemos de averiguar qué palabras son las definidas y las vamos anotando en el mismo orden en el papel. Al terminar, se <comprueban aciertos y errores.

A medida que se practique este tipo de actividad, se podrá ir aumentando la dificultad de las palabras.

Una variedad importante es que, en vez de tomar las definiciones del diccionario, éstas sean elaboradas por los mismos alumnos y alumnas.. En este caso, han de tener cierto dominio de la técnica.

## Literatura definicional

Material necesario: diccionario

Procedencia: "Ejercicios de estilo". Edit. Cátedra

En un texto (normalmente corto) se sustituyen las palabras por las definiciones que aparecen en el diccionario. La operación se puede volver a repetir en el texto resultante, con lo que una frase de unas pocas palabras se transforma en un texto mucho más amplio.

Ejemplo:

- el gato ha bebido leche
- el carnívoro doméstico digitígrado ha tragado un líquido blanco, de sabor dulce, producido por la hembra de los mamíferos
- quien tiene tetas, come carne, camina sobre la extremidad de sus dedos y pertenece a la casa ha hecho descender por el gaznate al estómago un estado de materia sin forma...

La técnica admite que se le dé la vuelta: se da ya el texto transformado para regresar al original, más simple.

Aparte del objetivo de vocabulario, otro objetivo es el de adquirir soltura en el manejo del diccionario y el de manipular diversos conceptos lingüísticos: clases de palabras, diferentes acepciones de un término, corrección gramatical de la frase, concordancias, etc.

## S + 4 o traslación léxica

Material necesario: diccionario

Procedencia: “Ejercicios de estilo”. Edit. Cátedra.

Se parte de un texto base y, con la ayuda del diccionario, se reemplaza en él cada sustantivo (S) por el sustantivo que en el diccionario ocupa el lugar 4 (+ 4) a partir del mismo.

Se entiende que los dos términos de la fórmula pueden cambiar y acumularse. Por ejemplo: (V – 3), (A + 7), (S – 5). En este caso son los verbos, los adjetivos y los sustantivos los que habría que cambiar por los que respectivamente ocuparan el tercer lugar anterior, el séptimo posterior y el quinto anterior.

La actividad exige cierta soltura del manejo del diccionario, que se puede adquirir simultáneamente con su desarrollo, ya que se trata de sustituir un sustantivo por otro sustantivo, un adjetivo por otro adjetivo y un verbo por otro verbo, por lo que no es suficiente contar palabras en el diccionario, sino de saber contar y elegir dentro de las diferentes clases de palabras.

He aquí el principio de la Biblia transformado con esta técnica, en este caso con al fórmula (S + 7):

*En la prisa creó Dipsómano el ciempiés y las tijeretas. Pero las tijeretas eran confusión y vacío; había tintorerías por encima de la ablución y el esplil de Dipsómano estaba planeando por encima de los agujones. Entonces dijo Dipsómano: “que haya labio”, y hubo labio. Vio Dipsómano que el labio era bueno y separó el labio de las tintorerías. Llamó Dipsómano al labio diablillo y a las tintorerías nomeolvides...*

## Logo – rally

Material necesario: diccionario

Procedencia: “Ejercicios de estilo”. Edit. Cátedra / “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

Escribir un texto introduciendo en un orden preciso las palabras de una lista determinada de antemano. El “logo-rally” sólo tiene interés si las palabras designan realidades suficientemente alejadas entre sí para que no puedan ser utilizados todos los términos propuestos en una frase o dos nada más.

En una variante del juego puede extraerse la lista de palabras a partir de una página ya escrita por un autor, o abriendo al azar el diccionario por páginas diferentes tantas veces como palabras se quiere que intervengan en el juego.

Otra variante consiste en el “logo-rally” con suspense: alguien escribe las palabras en papelitos que se escogen al azar antes de comenzar cada frase. En cualquier caso habrá que luchar por conseguir el texto más coherente e ingenioso posible.

Algunos ejemplos tomados de los dos libros citados:

-cierta – peldaños – hoy – papá – desear – insectos

-viento – fresas – trébol – por – lazo – vapor

-(con palabras desconocidas): morrón – divieso – dogal – mancha – pífano – sextilla – improvisar – mudo – picor – ringlera

-(con palabras elegidas al azar): holoturia – garduño – gaznápiro – palamenta – taberna – huesillo – chispa – dedo – magaña – raíz – pit-pit – cirro

## **Improvisación de textos**

Material necesario: diccionario

Procedencia

Se abre el diccionario al azar y se escogen 5 palabras de las dos páginas que nos muestra. Con ellas se debe improvisar un texto, mejor de forma oral.

La actividad se puede usar para trabajar textos ortográficos. Así se ha de abrir el diccionario por la letra “h”, o la “v” o por “exc-“.

## **Inventar definiciones**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Definir las siguientes palabras (u otras raras o inexistentes): devanagari – fifirichi – quijongo – oolito – minoca.

## Compuestos no siempre previsibles

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena

Hay palabras en castellano de fácil comprensión: portalápices, sacamuelas, picapiedras,...

En el juego siguiente, se han colocado en dos columnas, desordenadamente, palabras que tienen sentido propio, pero que unidas, forman otras. El objetivo es reducir dos palabras a una creando un compuesto no siempre previsible. ¿Será que un hombre sincero comienza siendo “sin cero”?,

diez	ro
pala	tero
con	col
ca	la
abre	ceta
pro	seta
cana	bando
bar	edad
re	dar
la	zar
mula	mina
contra	sacar
cara	nuncio
ro	testa
tren	oca

## ¿Sabéis tirlipotar?

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Este verbo -que no existe en castellano- reemplaza todos los verbos de acción en este juego en cuyo curso alumnos y alumnas deben adivinar de qué verbo se trata por medio de preguntas.

Por ejemplo, “tirlipotar” equivale en esta ocasión a “cocinar”. Los alumnos deben descubrir este verbo haciendo preguntas con el verbo “tirlipotar”:

- ¿se puede tirlipotar en clase?
- ¿todo el mundo sabe tirlipotar?
- ¿tú sabes tirlipotar?

La respuesta a cada una de estas preguntas ha de ser obligatoriamente una de éstas: no, sí, a veces, no necesariamente.

He aquí una serie de verbos de acción que se pueden utilizar: cantar, escribir, reír, correr, danzar, barrer, jugar al fútbol, telefonar, estudiar,...

## ¿Cuál es la intrusa?

Material necesario: lista de diez palabras

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Se elaboran listas de diez palabras conocidas. Se leen una primera vez muy despacio a la clase, haciendo una pequeña pausa entre palabras; alumnas y alumnos escuchan sin tomar ninguna nota.

Se leen una segunda vez más rápido, hasta una cuarta vez. En esta última ocasión se reemplaza una palabra por otra. Se debe averiguar la palabra introducida y escribirla en una hoja de papel.

Las listas de palabras pueden ser más o menos complicadas, según pertenezcan a una misma categoría o campo semántico, o pertenezcan a campos semánticos diferentes.

## Inclusión de palabras en un texto

Material necesario

Procedencia: “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

Esta propuesta (similar a la de “Logo-rally”) consiste en provocar la creación de un texto a partir de cierto número de palabras.

Al sugerir “incluye en un texto las palabras...” se consigue, por una parte, ofrecer un material de trabajo y, por otra, dar por supuesto que el texto existe, transmitiendo implícitamente la confianza en la posibilidad de su creación. Toda palabra se mueve dentro de campos asociativos, ya giren en torno al significante, al significado o a la entidad, además de sugerir connotaciones unas veces colectivas, otras muy personales. Ello facilita la aparición de nuevas palabras que irán conformando una historia y un discurso. Unas serán convertidas en personajes, otras se unirán a elementos de nueva creación. Alguna puede resultar incómoda y quedar olvidada o usarse como elemento metafórico.

He aquí algunas series de palabras que la autora del libro citado, Ana Franco, propone:

- viento, fresas, trébol, por, lazo, vapor
- ocho, oso, banda, puente, esmeralda, luna
- sol, entrada, planta, piel, monte, poso, salto, siete, para, cueva
- vela, (h)onda, pluma, estrella, rojo, melocotón, marfil, ehhh!

La elección de las palabras puede ser determinante:

- al azar, utilizando, por ejemplo, un diccionario
- dentro de un campo determinado
- eligiendo las que pueden provocar textos de distinto signo: triste, alegre, melancólico, triunfal, derrotista,...

La forma de inclusión de las palabras puede también ser determinada, ya que se puede dejar al libre arbitrio de alumnos y alumnas, o forzar la técnica de tal modo que cada palabra que se propone tenga que ser incluida necesariamente en los lugares previamente marcados; por ejemplo, cada siete palabras, en los lugares 3º, 10º, 11º, ...

## Inclusión en un texto de palabras desconocidas

Material necesario

Procedencia: “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

Una propuesta de inclusión de palabras que resulta muy divertida, tanto en la fase de escritura como en la de lectura y comentario, es la de incluir bastantes palabras, la mayoría de ellas desconocidas para la clase.

Los procesos que estas palabras extrañas ponen en funcionamiento suponen una elaboración intelectual de significados en absoluto arbitrarios, sino, por el contrario, sustentados por el aspecto fónico que pone estas palabras en relación con otras. Por asociación paronímica (es decir, de parecido fonético: hombre-hambre), total o parcial, la imaginación sintetiza varios significados, traslada, saca a la luz recuerdos vagos de las palabras que alguna vez se han escuchado, deriva, descompone.

Esta actividad se puede realizar de formas distintas. Se pueden cargar de significado en un primer momento ofreciéndolas como material manipulable al grupo que en voz alta da vida a las palabras para hacerlas funcionar posteriormente en un texto. O se propone sin más la inclusión en un texto y tiempo breves.

He aquí un texto elaborado con las palabras “morrón, divieso, dogal, mancha, pífano, sextilla, improvisar, mudo, picor, ringlera”.

*“En Ringlera vivía una perra que tenía una mancha en el morro y por eso la llamaban “Morrón”. Mordía a todo el mundo y le pusieron un dogal. Un día le entró un divieso en el pífano. Le llevaron en sextilla al veterinario. El veterinario le improvisó una medicina y, al tomársela, le entró un picor y se quedó muda”.*

## **Inclusión en un texto de palabras elegidas al azar**

Material necesario: diccionario

Procedencia: “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

La forma de inclusión de palabras permite presentar el material de muchas maneras:

- la clase comienza a escribir y, cada cierto tiempo, alguien lee en voz alta la primera palabra que salte a la vista al abrir un libro o un diccionario.
- el juego del azar se puede adornar cuanto se quiera, según lo exijan las características del grupo:
  - diciendo el propio grupo a cada intervalo un número que corresponderá a una página del diccionario
  - dentro de la página numéricamente elegida al azar, se puede elegir el lugar: derecha – izquierda, arriba – abajo
  - las palabras que se han de elegir deberán tener unas características determinadas: ser esdrújulas o tener un número determinado de letras o de sílabas o...

## El plagio

Material necesario: copias suficientes para la clase del texto que se ha de modificar. Este puede ser elegido de una obra o elaborado expresamente para la actividad.

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra.

1. Camuflaje: crear una nueva historia a base de sustituir cada palabra por otra de su misma categoría gramatical y de significado próximo: esta será la tarea de camuflaje. La lectura en voz alta de los textos camuflados es lectura recomendable.
2. Plagio: ciñéndose rigurosamente a la estructura externa del texto (extensión, división en párrafos...) escribir una nueva historia que reproduzca la estructura interna del texto (personajes, espacio, conflicto...)
3. Transformación: se escoge un nuevo punto de vista y se elabora un nuevo texto que deja irreconocible el original.

## **La palabra intrusa**

Material necesario

Procedencia

Se elabora una serie de palabras (entre seis y diez) atendiendo a cualquier criterio, teniendo en cuenta el introducir una palabra que no se ajusta a ese criterio. Y se escribe en la pizarra la serie o se dice en voz alta y se ha de descubrir la palabra intrusa.

Alumnas y alumnos hacen sus propias listas de palabras y las proponen a la clase.

Algunos criterios a la hora de confeccionar las listas pueden ser:

- campos semánticos
- familias de palabras
- número de letras o de sílabas
- ausencia o presencia de un determinado fonema
- clases de palabras (partes de la oración)

## **Delante y detrás**

Material necesario: hojas con el texto a transformar, tantas como alumnos y alumnas

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se elabora un texto de 10 líneas donde no aparezca ningún adjetivo. Se subrayan todos los sustantivos del texto.

Se califican por medio de adjetivos todos los sustantivos de ese texto, siguiendo este orden:

- un adjetivo delante de primer nombre
- un adjetivo detrás del segundo nombre
- un adjetivo delante y otro detrás del tercer nombre
- así sucesivamente, siguiendo la misma distribución

En EGB se puede simplificar la consigna en un primer paso, diciendo simplemente que se adjetiven todos los nombres, hasta que dominen la técnica, para, posteriormente ampliarles la consigna.

## **Dilo con otra palabra**

Material necesario: hojas con el texto a transformar, tantas como alumnos / as

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se da un texto al alumnado con una serie de palabras subrayadas y se le pide elaborar (individual o colectivamente, según se determine) una lista de sinónimos de las palabras subrayadas.

Se construyen oraciones donde aparezcan simultáneamente las palabras subrayadas y todos sus sinónimos, o bien, simplemente, un sinónimo en lugar de cada una de las palabras subrayadas.

## El mercado de las palabras

Material necesario: cartulinas de 4 x 2 cm.

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Popular

Las palabras tienen:

- una propiedad: comunican, significan, son manipulables
- otra propiedad: nos pertenecen a todos, pero a veces alguien descubre una palabra nueva y hermosa; está en obligación de cederla, cambiarla, comunicarla a los demás.

Las palabras que nos llaman la atención por su sonoridad, su grafía curiosa, su significado, son objetos de colección por parte de los alumnos, como si de cromos se tratase. Con ellas acuden al mercado de las palabras. Se ofertan, se pregonan, se anuncian en los ratos (5-10 minutos) que en determinadas clases establecemos.

Toda palabra nueva que se adquiere o se encuentra y se quiere ofertar pasa a una ficha de 4x2 cms.

El juego tiene dos normas:

- no se puede tener una palabra mal escrita
- no se puede tener ninguna palabra cuyo significado se desconozca.

Las palabras pueden provenir de algún diccionario, de un libro de cuentos, de cualquier libro con un vocabulario rico y sorprendente.

Las palabras se pueden agrupar de mil formas diferentes:

- según un criterio morfológico (nombres, adjetivos,...)
- según criterios más creativos y distintos:
  - palabras de claro contenido poético (PCCP)
  - por colores, tamaños, familias de palabras,...
  - por orden alfabético

Las palabras coleccionadas están a disposición de la clase para multitud de actividades individuales o colectivas, en prosa o en verso.

Algunas actividades en prosa:

- se pide a un grupito de cuatro que elijan una palabra; después de anotarlas en una pizarra, han de figurar en todas las narraciones que se escriban
- elegidas 3-4 palabras, trabajar un diálogo en que los personajes sean las palabras indicadas
- damos 10 palabras que han de figurar en una historia individual o colectiva, perdiendo su condición y el significado de su uso habitual. Si se trata de nombres comunes, pasarán a propios (lugares, apodos,...)
- cada persona forma parejas de palabras (nombre-adjetivo) y las cede a otra que las hace intervenir en un relato breve
- después de cinco minutos, han de narrar oralmente una historia / cuento en la que han de aparecer todas las palabras.

## Imitemos a los políticos y hablemos sin decir nada

Material necesario: Hojas multicopiadas con el vocabulario a utilizar

Procedencia

Se trata de hablar sin que nadie nos entienda porque no hay nada que entender. El que pronuncia el discurso deberá tomar, en el orden que quiera y uniéndolas entre sí, una palabra de cada una de las tres columnas.

A.	opción	empresarial	integrada
B.	flexibilidad	reformadora	total
C.	movilidad	recíproca	sistematizada
D.	idoneidad	digital	funcional
E.	programación	orientadora	paralela
F.	reactivación	lógica	coordinada
G.	fase	transitoria	compatible
H.	proyección	coyuntural	equilibrada
I.	estructura	generacional	optima
J.	contingencia	política	sincronizada
K.	investigación	dinámica	convergente
L.	lucha	económica	superficial
M.	inflación	social	coherente
N.	síntesis	parlamentaria	liberadora
O.	posibilidad	laboral	intransigente

## **Agítese antes de usar**

Material necesario: octavillas o fichas con una palabra escrita, tantas como personas en clase

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra.

El alumnado, una vez repartidas las fichas, se desplaza libremente por el aula. Se dice en voz alta un número (por ejemplo, “cinco”) y se han de formar grupos de cinco personas lo más rápidamente posible.

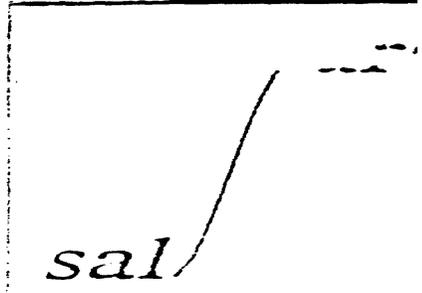
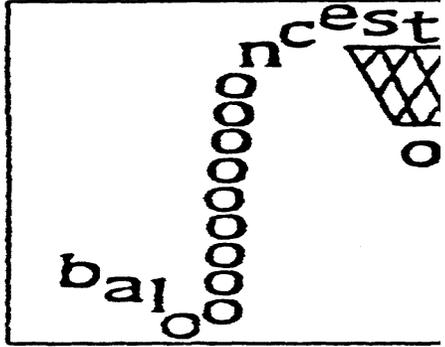
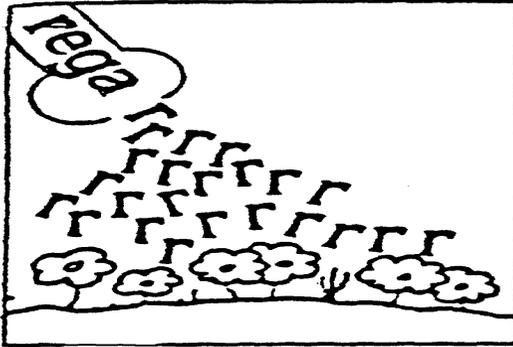
Formado el grupo, se han de construir frases en las que han de utilizarse las palabras que aparecen en las cartulinas que llevan los miembros del grupo. No se pueden añadir palabras nuevas, a no ser determinantes y conjunciones. Construidas las frases, se dicen en voz alta.

Se deshacen los grupos y los grupos seguirán moviéndose. El profesor/a dará diversas consignas sobre el modo de hacerlo (a cámara lenta, con los ojos cerrados, como viejecitos,...) Nuevamente dice un número. Los grupos formados inventarán un pequeño relato a partir de las palabras de las fichas. A la hora de contar la historia, cada componente recitará la parte que haya sido provocada por la palabra escrita en su ficha.

# Grafonías

Material necesario

Procedencia: "Dinamizar textos". Edit. Breda-Alhambra



carcajada	tartamumudear	
ssssssspray	motorrrr	
olvid...	dudupliiiplicadodo dupplicaddo duupliicaadoo	

## **Con palabra sueltas**

Material necesario: cartulinas de distintos colores (tamaño diapositivas)

Procedencia

Se da al alumnado un número determinado de cartulinas de colores (un color para los nombres, otro para los adjetivos, otro para los verbos y otro para los adverbios).

Se les pide que escriban en cada cartulina una palabra (en el centro y con letra mayúscula) del grupo correspondiente. Se ha de acordar si los verbos deben ir en infinitivo, en una misma forma verbal igual para todos o en una forma libremente elegida.

Recogidas las cartulinas, se vuelven a distribuir en un número igual para todos. Con las palabras recibidas, sin omitir ni repetir ninguna se ha de construir oraciones. Dependiendo del campo semántico elegido para las palabras, se podría intentar elaborar un poema colectivo.

Además de elegir, si es que interesa, unos campos semánticos determinados para las palabras, se podría elegir cualquier otro criterio ortográfico o sintáctico (palabras que empiecen por “h”, verbos transitivos o intransitivos...)

## **Rellenado de textos**

Material necesario

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Se fotocopian textos en los que determinadas palabras han sido aleatoriamente eliminadas. Alumnas y alumnos deben completarlo de manera que adquiera sentido, ya sea el original o un nuevo sentido.

(Nota: el ejercicio puede ser bueno para evitar el uso de palabras comodín, al tener que evitar obligatoriamente el usar de palabras como “chico-grande”, bonito-feo”)

## **Saturar textos**

Material necesario

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Saturar un texto elegido al azar por medio de verbos, adjetivos, adverbios y nombres, sin cambiar el significado básico del texto.

## **Uno de cada**

Material necesario

Procedencia

Se elabora un cuadro de cuatro columnas con nombres, adjetivos, verbos y adverbios. Al azar se eligen una palabra de cada columna y se construyen oraciones con sentido.

## **Ser o no ser**

Material necesario: hojas con el poema de donde extraemos el vocabulario a trabajar. Hojas con el casillero para alumnos y alumnas.

Procedencia: "Juegos de expresión oral".

La actividad se puede comenzar de dos formas:

- con las hojas ya rellenas con el vocabulario
- o bien dar los casilleros vacíos y rellenarlos en clase

Dividimos la clase en varios grupos. Entregamos a cada grupo los cuadrantes con sus casilleros. Cada grupo elige sucesivamente una palabra y la define con la mayor precisión posible. Si la definición es correcta, marcamos con una cruz esa palabra y ningún otro grupo puede ya volver a definirla.

Se puede proponer que la palabra se incluya dentro de una frase dejando bien claro su significado.

Partiendo de estas palabras, se puede elaborar un texto de mayor o menor extensión o, incluso, utilizarlas para hacer un nuevo poema.

## Buscando sinónimos

Material necesario: hojas impresas con los enunciados y palabra origen de los sinónimos.

Procedencia: “Juegos de expresión oral.

Dada una lista de palabras, buscar el sinónimo adecuado de manera que, juntando las iniciales de dichos sinónimos, podamos leer el nombre de un accidente geográfico (o cualquier otra palabra): “Ahora podéis jugar buscando sinónimos de estas palabras y encontraréis el nombre de un accidente geográfico”

fino .....	S uave	osado .....	V aliente
loco.....	I do	comida.....	A liment o
fallo.....	E rror	asear .....	L impiar
adinerado....	R ico	barro .....	L odo
pedra .....	R oca	comenzar....	E mpezar
querer .....	A mar		

## ¿Pitufas?

Material necesario

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Igual que la ficha anterior pero en versión castellana y con ligeras variantes. En clase alguien piensa el significado del verbo “pitufar”, el cual es intercambiable por cualquier otro verbo (el juego se puede hacer igualmente con un nombre o con un adjetivo, en vez de con un verbo).

El resto del alumnado ha de adivinar el significado oculto de ese verbo por medio de preguntas en las que se debe utilizar el verbo “pitufar” en la forma y tiempo verbal adecuado.

Ejemplo: “Pitufar” = “Reír”

- p: ¿es necesario pitufar para vivir?
- r: tanto como necesario, no
- p: ¿pitufas tú solo?
- r: puedo hacerlo, pero prefiero pitufar acompañado
- p: ¿los animales también pitufan?
- r: no
- p: ¿pitufas con las manos?
- r: no
- p: ¿pitufas con la boca?
- r: sí
- p: ¿cuándo pitufas haces ruido?
- r: sí
- p: ¿pitufas cuando algo te hace gracia?
- r: sí
- p: ya lo sé: pitufar es reír.

## Con antónimos y sinónimos

Material necesario

Procedencia

Averigua el nombre de una flor, de un animal, con las iniciales de los sinónimos de las palabras que se te dan:

viejo	a ntiguo	elevado	a lto
océano	m ar	vencedor	g anador
aproximar	a cercar	vanidoso	u fano
trozo	p edazo	listo	i nteligente
impedimento	o bstáculo	leve	l igerio
remoto	l ejano	ilógico	a bsurdo
ilógico	a bsurdo		

Averiguar el nombre de un metal con las iniciales de los sinónimos de las palabras; Averiguar la palabra que se esconde en las iniciales de los antónimos:

temor	m iedo	grande	p equeño
equivocado	e rróneo	pobre	r ico
escandaloso	r uidoso	amar	o diar
precio	c oste	desgraciado	f eliz
eficaz	u til	terminar	e mpezar
extraño	r aro	áspero	s uave
ofender	i nsultar	recordar	o lvidar
conseguir	o btener	llorar	r eir

## **El aprendiz de escritor**

Material necesario

Procedencia: "Juegos de expresión oral".

Se escoge una palabra del diccionario. Dividida la clase en grupos, cada grupo piensa y escribe en una hoja de papel una posible definición de aquella palabra.

Se recogen todas las definiciones, se mezclan junto con la definición del diccionario que se habrá copiado en una hoja idéntica a las demás. Se leen en voz alta una por una y se establece un sistema de votaciones secretas para adivinar cuál de todas las definiciones es la del diccionario.

## Ejercicios de sustitución (I)

Material necesario

Procedencia: “Mejorar la expresión oral”. Edit. Narcea

En las siguientes frases hay que cambiar la forma del verbo “haber” por otro verbo o giro verbal de modo que no se repita ninguna:

En la ribera hay muchos árboles  
 Entre las peñas hay un manantial  
 En las afueras había un castillo en ruinas  
 Hay treinta pupitres en el aula  
 De la iglesia a la ermita hay mucha distancia  
 A lo largo de la avenida hay muchas terrazas  
 En algunos pueblos hay esa costumbre  
 Por primavera hay varias fiestas  
 Durante la batalla hubo muchos heridos  
 Con este negocio hay sabrosas ganancias  
 En el plato había restos de comida  
 En el balcón hay una bandera  
 Hubo un motín en el barco  
 En el teatro habrá ochenta espectadores  
 Hoy hay un sol limpio en el cielo  
 En la asamblea hubo opiniones encontradas  
 En el tiesto hay un geranio espléndido  
 Pocas mujeres hay en ese partido político  
 En Grecia hubo una civilización extraordinaria  
 Bajo las alcantarillas hay corrientes de agua  
 Sobre las aguas había mucha suciedad  
 En el establecimiento había aire acondicionado  
 En el aeropuerto había mucha gente  
 En la tómbola hay premios para la gente con suerte  
 En esta tumba hay un hombre famoso  
 Esta noche hay pocas estrellas  
 Mañana habrá un partido de fútbol

## Ejercicios de sustitución (II)

Material necesario

Procedencia: “Mejorar la expresión oral”. Edit. Narcea

Sustituir las formas del verbo hacer en las siguientes frases, sin que se repita ninguna:

Voy a hacer un cuadro en miniatura  
Mi tía hace trajes muy caros  
El preso hacía un túnel para evadirse  
Lo han hecho jefe de estación  
Está haciendo un artículo sobre la contaminación  
Los indios hacían danzas para pedir la lluvia  
En este bar ponen las gambas al pil-pil  
Han hecho una estatua en el parque.  
Ya está todo hecho  
Hice un último esfuerzo  
El fontanero hizo un arreglo de urgencia  
En esta vida monótona se hace uno a todo  
Por favor, hágame un certificado  
Hace planes ambiciosos  
Mañana hará buen tiempo  
Una calumnia hizo que presentara la dimisión  
Falleció tras hacer testamento

## Lluvia de adjetivos

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”

Se lleva a la clase una cinta de magnetofón en la que, sobre una música de fondo, va grabada una larga lista de adjetivos. Estos van apareciendo a distinto ritmo; muy distanciados al principio, luego más seguidos, hasta acabar en una auténtica ráfaga. La entonación que se les da tampoco es siempre igual; ni tan siquiera la pronunciación, que, en algunos casos, puede hacerse ininteligible.

Se le pide al alumnado que, en cuanto comience a sonar la cinta, se pongan a escribir de forma automática lo que libremente vaya discurriendo por su cabeza. La actividad consiste en incluir en el escrito la mayor cantidad posible de adjetivos, según les van cayendo y sin detenerse nunca hasta el final.

Concluido el trabajo, se forman pequeños grupos para que cada uno pueda dar a conocer al resto de componentes su texto. Se elige uno de ellos, para presentarlo a la clase, y de entre todos ellos elegir uno.

Respetando al máximo el contenido del texto, se le da forma y se corrige. Con tal fin, repartiremos una copia a cada persona de la clase. Trataremos de diferenciar en él las ideas que lo componen para puntuarlo y nos fijaremos en la ortografía.

## **Las manos también nos acompañan**

Material necesario

Procedencia

Alguien de clase piensa y escribe en secreto una frase; por ejemplo, “tengo frío”, “me he quemado con una cerilla”.

Delante del resto de la clase, que irá anotando lo que entienda, intenta explicarla sólo con las manos.

Al final, se comprueban los aciertos.

## **Sólo una clase de palabras**

Material necesario

Procedencia: “Actividades creativas en lengua y literatura”.

No tenemos para expresarnos más palabras que los nombres (o los verbos o los adjetivos). La clase se organizará en pequeños grupos de cuatro o cinco personas. Cada grupo deberá escribir un texto sobre un “centro de interés” (por ejemplo, el colegio) utilizando solamente la clase de palabra elegida. Se puede enriquecer el trabajo por medio de onomatopeyas.

Un portavoz de cada grupo leerá al resto de la clase su trabajo. A continuación se puede hacer una lectura intercalando párrafos o trozos de varios trabajos sobre el mismo tema.

## El texto monemaniático

Material necesario

Procedencia: “Actividades creativas en lengua y literatura”

Llamamos así al texto que tiene como protagonista a una palabra, la cual va dando lugar a lo largo del mismo a muchas otras. Es necesario presentar al grupo un ejemplo de texto monemaniático para que sirva de modelo en la creación de los propios textos.

Ejemplo (palabra elegida: pastel)

En la pastelería de mi barrio tienen toda clase de pasteles. El otro día entré allí a pastelearme. El pastelero me preguntó:

- ¿te pongo un pastelito para tomar?
- yo no quiero un pastelito: un pastelito es un minipastel. Yo prefiero un pastelazo que es un superpastel

Inmediatamente el pastelero me despachó un delicioso hiperpastel que me zampé allí mismo, y, para llevar, me puso en una bandeja un multipastel.

Cuando iba de regreso a casa, me encontré con el bueno de Juanito. Al verme con el pedazo de pastelón en la mano, me pidió relamiéndose que se lo dejara probar. No pude por menos que darle la mitad; pero ahora yo sólo tenía un hemipastel. Si lo hubiera sabido hubiera comprado un bipastel...

## Antónimos

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”.

Para trabajar la antonimia de palabras y expresiones, se pide a la clase que transforme el siguiente texto para que diga justamente lo contrario:

*“Tenía la Benina la voz dulce, modos hasta cierto modo finos y de buena educación, y su rostro moreno no carecía de cierta gracia interesante que, manoseada ya por la vejez, era una gracia borrosa y apenas perceptible. Más de la mitad de la dentadura conservaba. Sus ojos, grandes y oscuros, apenas tenían el ribete rojo que imponen la edad y los fríos matinales. Su nariz destilaba menos que las de sus compañeras de oficio, y sus dedos, rugosos y de abultadas coyunturas, no se terminan en uñas de cernícalo. Eran sus manos como de lavandera y aún conservaban hábitos de aseo. Usaba una venda negra bien ceñida sobre la frente; sobre ella, pañuelo negro, y negros el manto y vestido, algo mejor apañaditos que las de otras ancianas”.*

Benito Pérez Galdós

## **El cliente y sus cleonasmos**

Material necesario

Procedencia: Julio Cortázar

Cada participante selecciona una serie de palabras de una misma página del diccionario e hilvana su pequeña historia con esas palabras.

## Galimatazo

Material necesario

Procedencia:

En el primer capítulo de “Alicia a través del espejo” aparece el famoso poema “Jabberwocky”, traducido con el título “Galimatazo” en la traducción española de Jaime de Ojeda. Todo él está formado por palabras inexistentes en inglés, pero que no sólo suenan bien, sino que también parecen evocar realidades o significados que hasta entonces no habían podido ser expresadas, hasta tal punto que algunas de esas palabras ya han sido admitidas en el inglés actual. La traducción española comienza así:

Brillaba, brumeando negro el sol;  
 agiliscosos giroscaban los limazones  
 banerrando por las váparas lejanas  
 mimosos se fruncían los borogobios  
 mientras el momio rantas murfiglaba.

El juego puede ser trasladado al aula. Se trataría de inventar palabras y buscarles contenido al modo de los diccionarios. Hay muchas formas de hacerlo. Aquí va una de ellas.

Se parte de palabras trisílabas existentes en castellano; por ejemplo: pantalón, escudo, colilla y probeta. Se descomponen de la siguiente forma:

Pant	A	do
Esc	U	lon
Col	I	Ta
Prob	E	lla

Se combinan estos fragmentos arbitrariamente para obtener vocablos inexistentes a los que se les dota de un significado a la manera de los diccionarios y que pueden utilizar en un texto.

Esta es simplemente una forma de hacer ese juego. Otra es imaginar qué palabras simples son palabras compuestas,

dependiendo en este caso el significado del significado de esos supuestos componentes.

“Verano” se descompone en “ver – ano”. ¿Cuál será, entonces su significado?

## Juegos surrealistas con “petits papiers”

Material necesario

Procedencia

Cualquiera que sea su particularidad, el principio de los “petits papiers” (literalmente “papelitos”) es siempre el mismo. Cada persona escribe algunas palabras en una hoja que dobla y pasa a su vecina de la izquierda al tiempo que recibe una hoja similar de la derecha. Circulan por la clase las hojas que se han escrito. Los surrealistas han utilizado esta técnica de escritura colectiva y semiautomática porque permite obtener de forma rápidamente asociaciones insólitas.

Se puede utilizar esta técnica para los siguientes juegos:

- a) Pregunta-respuesta. ¿Qué es... (cualquier cosa)? Es ...
- b) ¿Por qué ...? Porque
- c) Condicional-principal. Si ....., .....
- d) Temporal-principal. Cuando ....., .....
- e) Para hacer ... hace falta ...
- f) El cadáver exquisito.
  - A. escribe un sustantivo sujeto.
  - B. un adjetivo o un complemento preposicional.
  - C. un verbo transitivo.
  - D. un complemento directo.
  - E. un adjetivo o un complemento preposicional.

Ejemplo: “La ostra de Senegal comerá pan tricolor”.

- g) Con la misma técnica del cadáver exquisito, es decir, doblando un papel un número determinado de veces, se pueden diseñar monstruos y máquinas. Esta vez, en lugar de escribir, se dibuja y el papel se ha de doblar cuatro veces. Cada persona al hacer su doblado correspondiente, deberá tener la precaución de que aparezcan el final de las líneas que ha dibujado y que la siguiente ha de prolongar. La primera dibuja la cabeza del animal (o, en su caso, de una parte de la máquina). La segunda, el pecho; la tercera, el vientre; la cuarta lo que queda del monstruo (pies, cola, plumas,...) Estos dibujos que forman un bestiario extraño, se utilizan como punto de partida de relatos, de comparaciones, invenciones,

consideraciones zoológicas. Se les dará nombre a estos animales grotescos y fabulosos, se describirá su modo de vida, su alimentación, su reproducción, su hábitat, su peligrosidad o familiaridad, sus particularidades... Para las máquinas se seguirá, adaptándolo, el mismo procedimiento.

h) Cuentos: creación colectiva de una historia en una docena de frases. Para que la historia no sea absolutamente incoherente, en esta ocasión cada persona que participe podrá leer la frase que ha escrito la anterior. Habrá de convenir el momento en que se ha de terminar la historia, al menos dos cortes antes del final.

## **Jugando con las palabras**

Material necesario

Procedencia

Varias opciones:

- hallar las letras que faltan en una palabra o en un texto
- ordenar las sílabas: serán varias sílabas desordenadas y se ha de relacionar para formar palabras diferentes.
- la palabra se fragmenta de la forma que sea y se debe adivinar de cuál se trata. Ejemplo: p, ast, l, e (pastel)



III

## PLANO SINTÁTICO



## Combinatoria poética

Material necesario

Procedencia: “La poesía y el cuento en el aula”. Edit. Consejería de Educación de la Comunidad Autónoma de Madrid

Se parte de unas frases (4, por ejemplo) con una misma estructura. Un elemento determinado de cada una de esas frases se cambia con el elemento simétrico de otra frase:

Corren las liebres en el campo.  
Suben los pájaros al cielo.  
Ríen los niños en el parque.  
Juegan las focas en el zoo.

Corren los pájaros en el campo.  
Suben los niños al cielo.  
Ríen las focas en el parque.  
Juegan las liebres en el zoo.

## El encadenamiento poético

Material necesario

Procedencia: “La poesía y el cuento en el aula”. Edit. Consejería Ed. de la CAM

Consiste este procedimiento en tomar, al principio de cada verso, el final del precedente.

Los elementos que se encadenan pueden ser:

- sintagmas preposicionales
- oraciones subordinadas
- elementos semánticamente opuestos: “con la vida...”, “con la muerte...”; “cuando ríes...”, “cuando lloras...”

“La plaza tiene una torre,  
la torre tiene un balcón,  
el balcón tiene una dama,  
la dama una blanca flor.  
Ha pasado un caballero  
-¡quién sabrá por qué pasó!-  
y se ha llevado la plaza  
con su torre y su balcón,  
con su balcón y su dama,  
con su dama y su blanca flor”.

A. Machado

“Toma y toma la llave de Roma,  
porque en Roma hay un calle,  
en la calle hay una casa,  
en la casa hay una alcoba,  
en la alcoba hay una cama,  
en la cama hay una dama,  
una dama enamorada...”.

R. Alberti

“No hay criatura sin amor,  
ni amor sin celos perfecto,  
ni celos libres de engaño,  
ni engaños sin fundamento”.

Tirso de Molina

## Desmonta tu mundo

Material necesario

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Popular

Proponemos que escriban un número de oraciones, consideradas lógicas, según el modelo:

El niño busca su voz  
S      V      OD

Puede hacerse en grupo, aportando cada uno su frase distinta. Una vez escritas las oraciones, se trasladan de una oración a otra los objetos directos, o bien el sujeto por el objeto directo entre sí. Cuando encuentran la forma más sorprendente o que más les gusta, insistimos en añadir el verso del inicio y el de cierre, que en este caso no suministramos, a fin de que sea un auténtico poema y no un ejercicio de gramática.

Con las frases siguientes:

“La chaqueta tiene un botón.  
La niña salta la goma  
El hombre escribe la historia  
El borracho bebe vino  
La cotorra lee la revista  
La gata busca un caramelo”.

Se elabora el siguiente poema:

Sorpresa

A este mundo al revés  
Vamos todos a cantar:  
el hombre escribe un caramelo,  
el borracho bebe un botón,  
la cotorra lee la goma,  
la gata busca una historia,  
la chaqueta tiene el vino,  
la niña salta la revista,  
aunque suene mal.  
¡Volvamos a cantar!

## **Creación de frases y relatos a partir de matrices**

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Esta técnica permite, aparte de ser diversificada en múltiples variantes, el uso y el trabajo de determinadas categorías sintácticas:

1. ¿Qué puede hacer “X” con un/a “Y”?

Se elaboran en la pizarra dos listas: una de oficios o personajes y otra de objetos. Se trata de improvisar respuestas.

2. ¿Por qué “X” se pone un/a “Y” (debajo – dentro – en) sobre “Z”?

Igual que el anterior, pero con tres listas: oficios/personas – objetos – lugares.

## Triángulo poemángulo. Poema geométrico o escalonado.

Material necesario

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Popular

La estructura básica a la que llegar por acumulación sucesiva de elementos-palabras es la siguiente:

El viento frío, suspiro eterno del invierno latente, corre.  
d n a n a p n a v

Ejemplo:

La  
la estrella  
la estrella blanca  
la estrella blanca, poema  
la estrella blanca, poema real  
la estrella blanca, poema real de  
la estrella blanca, poema real de las  
la estrella blanca, poema real de las palabras  
la estrella blanca, poema real de las palabras despistadas  
la estrella blanca, poema real de las palabras despistadas, ríe

La bandera de colores

El  
el sueño  
el sueño espera  
el sueño distraído espera  
el sueño distraído, ternura, espera  
el sueño distraído, ternura ligera, espera  
el sueño distraído, ternura ligera de la, espera  
el sueño distraído, ternura ligera de la noche, espera  
el sueño distraído, ternura ligera de la noche áspera, espera  
el sueño distraído, ternura ligera de la noche, espera

el sueño distraído, ternura ligera de la, espera  
el sueño distraído, ternura ligera, espera  
el sueño distraído, ternura, espera  
el sueño distraído, espera  
el sueño espera  
el sueño  
el

## Poesía preposicional

Material necesario

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Popular

El cocodrilo ante su flor,  
sobre su cocodrilo la flor,  
la flor sin su cocodrilo  
por su la... cocodrilo... flor,  
bajo su flor el (cocodrilo),  
el cocodrilo tras su drilo,  
desde su flor, un cocodrilo,  
para el cocodrilo... su flor,  
la flor hacia su cocodrilo,  
con la flor cocodrilosa,  
entre su cocodrilo y la flor... yo.

Los pájaros en su nido,  
las flores en el campo,  
el agua en el río,  
los viejos en el banco,  
los libros en la cartera,  
las estrellas en el cielo.

Lo anterior se cambia en:

Las cosas en su lugar,  
Que empezamos a jugar:  
Las flores en el banco,  
El pájaro en el río,  
Los viejos en el campo  
etc...

## **Verbos en futuro**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Escribir un texto titulado “Historia de un hombre, un águila y una mano” utilizando todos los verbos en futuro.

## Escritura automática

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se forman seis columnas de diez elementos aproximadamente, elegidos al azar (p.e., abriendo el diccionario). Las columnas estarán compuestas por las siguientes clases de palabras (palabras que no deben guardar relación entre sí):

1ª columna	2ª columna	3ª columna	4ª columna	5ª columna	6ª columna
Nombres	Adjetivos	Verbos	Adverbios Loc. Adv.	Nombres	Preposic. + nombre

Una vez formadas las columnas, se redactarán frases eligiendo un elemento de cada una de ellas. La técnica se puede utilizar, además de para trabajar aspectos gramaticales, para la creación de poemas de tipo surrealista.

### Variaciones

1. Combinar elementos de distintas frases. La condición impuesta es que la oración resultante tenga la siguiente estructura:

Sintagma nominal que designe persona o animal	+ verbo conjugado	+ sintagma prepos. que designe persona o cosa	+ oración de relativo
---	-------------------	---	-----------------------

Se escriben los elementos en papelitos, se agrupan en distintos montones y luego se van eligiendo al azar.

2. Escribir la letanía del “Si haces...” (relación de oraciones imperativas de las que se suelen emplear en la relación padre-hija, profesora-alumno) y otra relación de frases con el verbo “hacer”:

Protasis

Si haces el ridículo  
Si haces el amor  
Si haces un agujero

Apodosis

no te chupes el dedo  
apaga la luz  
lávate las manos...

3. Construir oraciones coordinadas y subordinadas sin relación lógica:

- coordinadas copulativas: \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_
- coordinadas adversativas \_\_\_\_\_ pero \_\_\_\_\_
- subordinadas condicionales: si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- subordinadas causales: \_\_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_
- subordinadas finales \_\_\_\_\_ para que \_\_\_\_\_

## **Estructuras gramaticales con las que se puede trabajar la poesía**

Material necesario

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Popular

1. Sintagmas nominales de distintas estructuras: determinantes, adyacentes, complementos preposicionales.
2. Oraciones sustantivas en función de sujeto: “Me gustaría que los cuadernos fueran pianos”.
3. Oraciones sustantivas en función de objeto directo: “No creo que la flor enamore al número dos”.
4. Oraciones coordinadas: “Busca una rosa y encuentra un suspiro”. “La primavera es vida, pero el verano es risa”.
5. Oraciones adverbiales de tiempo: “Cuando el llanto sea risa...”.
6. Oraciones adverbiales condicionales: “Si yo soy la luna, tú eres la noche...”.

## **Proposición con preposiciones**

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se trata de hacer una proposición formal de matrimonio (u otro texto diferente) alegando los motivos que creamos necesario, pero con la condición de que vayan apareciendo todas las preposiciones en riguroso orden alfabético.

## Por escrito gallina una

Material necesario: hojas con el texto de Cortázar

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

“Con lo que pasa es nosotras exaltante. Rápidamente del posesionadas mundo estamos hurra. Era un inofensivo aparentemente cohete lanzado Cañaverl americanos Cabo por los desde. Razones se desconocidas por órbita de la desvió y probablemente algo al rozar invisible la tierra devolvió a. Cresta nos cayó en la paf, y mutación golpe entramos de. Rápidamente la multiplicar aprendiendo de tabla estamos, dotadas muy literatura para la somos de historia, química menos un poco, desastre ahora hasta deportes, no importa pero: de será gallinas cosmos el, carajo qué”.

Julio Cortázar: “La vuelta al día en ochenta mundos”

- Se divide el aula en pequeños grupos. Cada grupo ordena una oración
- Comentario breve para señalar la inteligibilidad del texto pese al desorden sintáctico, relación forma-fondo (desorden sintáctico-desorden científico), relación EE.UU.-países subdesarrollados.

## **La frase más larga”**

Material necesario: hojas con el texto de apoyo

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

1. Se juega a continuar la frase oralmente: se dice una frase, la siguiente persona la repite y dice otra, el siguiente hace lo mismo y así sucesivamente. Pierde el que no recuerde la frase o añada una palabra incoherente.
2. Alguien escribe una frase de una línea en un folio. Pasa el papel a otra persona, que debe reelaborarla, extendiéndola a dos líneas. La pasa a la siguiente que la alarga a tres líneas... El máximo por grupo será de cinco personas.

## Consecuencias

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Se divide la clase en parejas. Cada participante redacta una pregunta que debe comenzar por “¿por qué?” y dobla el papel para que el compañero o la compañera responda la pregunta sin conocerla.

Variantes

-Igual que la anterior, pero esta vez con oraciones condicionales: “Si... “

-se divide a la clase en grupos de cinco con la consigna de que han de redactar un pequeño relato según el esquema siguiente, sin conocer cada uno lo que escriben los demás: 1º: Quién, 2º: Ha hecho, 3º: Dónde, 4º: Cuándo, 5º: Con qué consecuencias.

-en lugar de hacerlo individualmente, se divide a la clase en grupos y se les pide que cada grupo busque y escriba, numerándolas, un número determinado de respuestas a las cinco cuestiones de la variante anterior, poniéndose de acuerdo en el interior del grupo. Conseguidas las respuestas, se pueden leer en el mismo orden o en otro distinto.

-como el esquema puede tener otros elementos, es lógico que habrá que dividir la clase en tanto grupos como elementos sintácticos o preguntas haya. En este caso serían cinco grupos, uno para cada una de las cuestiones.

-siguiendo la técnica del papel plegado, se trata de conseguir un recitado colectivo de nueve entradas. Se divide a la clase en grupos del mismo número. Las entradas a complementar son las que siguen (pueden estar escritas en el encerado):

1. la ... (adjetivo calificativo femenino)
2. personaje femenino, nombre de oficio o profesión
3. encuentra el ..... (adjetivo calificativo masculino)
4. personaje masculino, oficio o profesión

## TÉCNICAS CREATIVAS DE LENGUAJE

5. en ... (un lugar de encuentro)
6. un verbo que indique una acción común
7. ella le dijo: ...
8. él le respondió: ...
9. una frase a modo de conclusión

## Si tú fueses...

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activités communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette

Se plantea una pregunta a la clase y cada persona debe contestar con una respuesta personal sincera o fantástica. A cada pregunta se concede un tiempo, alrededor de un minuto, para ser contestada. Para facilitar la puesta en común, deben ir numeradas. He aquí algunas:

- si fueses gato, ¿qué te gustaría?
- si fueses un país...
- si fueses un monumento
- si fueses una flor
- si fueses un coche
- si fueses un libro
- si fueses un instrumento musical

Se puede terminar con esta pregunta:

- si después de muerto vuelves a La Tierra, ¿qué te gustaría?

## El sol, capitán redondo

Material necesario

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Popular

El objetivo es hacer un poema con versos de la misma estructura que el de Federico García Lorca:

El sol, capitán redondo, lleva un chaleco de raso  
d n n a v d n p n

Ejemplos:

Golondrina, saluda de mi parte a Federico  
El trébol, imagen púrpura, lleva un querer de azafrán  
El pasado, gota redonda, lleva una copa de cristal  
La noche, gigante desdichado, lleva un mensaje de tinieblas

## **Combinación de fragmentos de diversas frases**

Material necesario

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Se pide a alumnos y alumnas que construyan frases con ésta o con otra estructura:

- sujeto
- frase de relativo
- verbo
- complemento directo

Se intercambian, mezclándolos, estos elementos para obtener nuevas oraciones.

## **Según se mire**

Material necesario

Procedencia

Se divide la clase en tantos grupos como tipos de oraciones se vayan a trabajar. Cada equipo construirá un texto poético compuesto por una determinada clase de oraciones: enunciativas (afirmativas, negativas), interrogativas, exhortativas, desiderativas, exclamativas, dubitativas.

## Oraciones compuestas un poco descompuestas

Material necesario

Procedencia

Para trabajar los distintos tipos de oraciones compuestas con proposiciones subordinadas, se divide la clase en dos grupos. El primero ha de escribir la proposición principal de una forma lógica. El segundo grupo han de construir la proposición subordinada del tipo o clase que se esté trabajando en ese momento (p.e., causales, sin conocer las proposiciones principales)

Se recogen y se van leyendo eligiendo al azar. Se escriben y se discuten las que son correctas o no.

Una variante es la siguiente: se va pasando un papel por la clase: la primera persona escribe una proposición principal, la segunda la proposición subordinada que interese (por ejemplo, condicional). La tercera transforma, haciendo los cambios gramaticales necesarios, esta subordinada en la principal de otra oración compuesta, y el cuarto le añade la correspondiente subordinada, y así sucesivamente.

## **El juego de los disparates**

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”.

Se divide la clase en dos grupos A y B. El grupo A ha de escribir los sujetos de las oraciones, y el grupo B los predicados, en papeles pequeños que se puedan recoger.

Se van sacando al azar un sujeto y un predicado. La clase deberá ir escribiendo las oraciones resultantes.

Posteriormente, se discute sobre la corrección gramatical y el sentido lógico de las oraciones.

**IV**

**PLANO TEXTUAL NARRATIVO**



## El binomio fantástico

Material necesario

Procedencia: “Gramática de la fantasía”. Edit. Reforma de la Escuela

“... en realidad, para provocar una chispa no basta un solo polo eléctrico; debe haber dos. Una palabra sola “actúa” únicamente cuando encuentra otra que la provoca, que la obliga a salir de su camino habitual y a descubrir su capacidad de crear nuevos significados. Donde no hay lucha no hay vida”.

Rodari.

Una historia puede nacer tan sólo a partir de un *binomio fantástico*. Es necesario que haya una cierta distancia entre las palabras, que una sea suficientemente diferente de la otra y que su aproximación sea insólita, para que la imaginación se vea obligada a ponerse en marcha y a establecer entre ambas un parentesco, un conjunto (fantástico) en que puedan convivir los dos elementos extraños. Por esta razón, es aconsejable elegir el binomio fantástico *mediante el azar*.

Hay mil formas diferentes de crear este binomio y de utilizar el azar. He aquí algunas:

- se eligen al azar dos palabras de cada una de las columnas o de los dos montones de palabras confeccionados previamente y también elegidas al azar (nombres-nombres, nombres-adjetivos, nombres-verbos)
- se hace pasar un folio doblado a lo largo (es conveniente que haya unos lugares numerados) en el que alternativamente, sin conocer lo que hay escrito en la columna contigua, cada uno ponga una palabra que pertenezca a una de las dos clases de palabras que se hayan acordado previamente (nombres-nombres, nombres-adjetivos, nombres-verbos). Una vez terminada la lista, se leen en voz alta y se escoge el binomio más interesante.

- se abre al azar (tantas veces como se considere necesario) el diccionario y se eligen dos palabras de dos páginas distintas.
- se hace salir de la clase a alguien con la consigna de que piense una palabra que pueda ser rica y sugerente. Mientras, la clase se pone de acuerdo en elegir otra.

Una vez formado el binomio (no siempre sale a la primera) se trata de tomarlo como título de una narración que se ha de desarrollar de la forma más libre posible. Supongamos (el ejemplo es del mismo Rodari) que nos salen las palabras “perro” y “armario”. Las posibilidades son muchas:

- el perro con el armario
- el armario del perro
- el perro sobre el armario
- el armario sobre el perro
- el perro en el armario
- el perro que se comía o mordía los armarios

## El elemento inesperado

Material necesario: algunos texto de apoyo

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se trata de realizar narraciones cortas con finales sorprendentes o con elementos totalmente inesperados a través de su narración.

Se puede utilizar el capítulo “Instrucciones-ejemplo sobre la forma de tener miedo” de “Historias de cronopios y famas” de Julio Cortázar:

- En un pueblo de Escocia venden libros con una página en blanco perdida en algún lugar del volumen. Si un lector desemboca en esa página al dar las tres de la tarde, muere.
- Un señor está extendiendo pasta dentífrica sobre el cepillo. De pronto, ve, acostada de espaldas, una diminuta imagen de mujer.
- El médico nos atiende amablemente. Cuando termina de recetarnos, sentado a su mesa, se sube los pantalones hasta los muslos y tiene medias de mujer.

Se pueden introducir otros elementos más “fáciles” y más atractivos, de acuerdo con la edad de los alumnos y alumnas.

## **Escritura de un cuento fantástico**

Material necesario

Procedencia

Se propone al alumnado que escriban un cuento en el que deben aparecer necesariamente los elementos siguientes:

- el protagonista
- los amigos o auxiliares del protagonista
- el antagonista
- los amigos, auxiliares o ayudantes del antagonista
- un objeto mágico
- unos lugares lo más detalladamente posible descritos
- un tiempo en el que se desarrolla la acción

Antes de escribir la historia, se detallan cada uno de estos elementos (nombres, cualidades, aspecto, etc.)

## **Cuento policíaco colectivo**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Delinear en grupo un argumento para un cuento policíaco y escribirlo.

## **Montar una historia a partir de un objeto que encontramos abandonado**

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

Inventar una historia sobre algo que encontramos abandonado: una muñeca rota, una bola, un tornillo, una zapatilla...

## Historias a partir de la lectura de un texto

Material necesario: un libro apropiado (por ejemplo, “Escenarios fantásticos” de M. Gisbert)

Procedencia

Se lee o se explica algún texto original (p.e., “Escenarios fantásticos” de M. Gisbert, y su “cámara de las cosquillas”)

A continuación se propone inventar una caseta de feria en la que pase algo maravilloso, raro, nunca visto, etc., o:

- un león entra en clase
- excursión con escobas voladoras
- he perdido mis zapatos
- me encontré un perro
- me pescaron como a un pez
- gané el concurso de mentiras
- tengo un tesoro: la cajita de los poderes mágicos
- ha desaparecido la escuela
- ha desaparecido la clase

## **Montar historias con palabras dadas. Siete técnicas distintas.**

Material necesario: sobres, cartulinas, recortes de periódicos

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

1. Se dan una serie de palabras, según las edades, mirando más la cualidad que la cantidad. Bastan cuatro palabras.
  - tenéis que inventar una historia en la que salgan estas cuatro palabras: mosca, elefante, estornudar y blanco.
  - al cuento hay que ponerle un título
2. Se preparan unos trozos de papel rectangulares en los que se escribirán sendas palabras (nombres, adjetivos, verbos, palabras de choque). Cada grupo de palabras se mete en un sobre y se reparte un sobre a cada grupo. Se les propone redactar una historia.

Las “palabras-choque” son las que tienen una carga de significado motivador (tormenta, fantasma, bruja, rey, serpiente,...) o bien palabras raras cuyo significado ha de buscarse (escafandra, barahúnda, cochambre, iglú,...)
3. Se hace un listado de palabras nuevas, sin significado. Cada persona elige e inventa una historia para aquella palabra, siguiendo el ejemplo de “Antaviana” de Pere Calders. Pueden servir como ejemplo: grómulo, boscanto, huélaco, perpetón, zucanis, rolete, jarale,...

También puede hacerse que cada persona invente su propia palabra.

4. Se reparten palabras recortadas de un periódico o revista.
5. Se reparten títulos de películas
6. Montar historias a partir de una pareja de palabras contrarias:
  - el enano gigante
  - el gigante enano
  - el avión tortuga
  - la pistola de flores
7. Se reparten cartulinas en las que se ha pegado un título de revista o periódico
8. Montar una historia a partir de las palabras que se generan completando un acróstico.

## **Historia colectiva**

Material necesario

Procedencia

Cada cual piensa en una palabra y la escribe en un papel. A continuación se escribe o se dice una historia en la que han de aparecer la lógica interna de la historia y la palabra pensada, conforme a cada cual le toque intervenir.

## **Creación de cuentos en acordeón**

Material necesario: papeles con las dimensiones adecuadas

Procedencia: “La poesía y el cuento en la escuela”. Edit. Consj. de Ed. de la C.A.M.

Se reparte a toda la clase un trozo de papel continuo, tan alargado como tres folios juntos (puede tener también otras dimensiones), y doblado en tres partes iguales.

Se enumeran las caras resultantes de 1 a 6 (tres por delante y tres por detrás) y se hacen grupos de 6.

La primera persona inicia un cuento de forma libre en la cara 1, después lo pasa a la que está a su derecha para que continúe el cuento en la cara 2. Esta, una vez terminado hará lo propio y se lo pasará a la tercera, y así sucesivamente, hasta que la 6ª termine en cuento en la página 6.

Lógicamente, se va recibiendo, en su orden correspondiente, un papel igual al escrito, de la persona anterior, para ir completando el cuento iniciado. Así en una clase de 36, en 6 equipos de 6, completarán 36 cuentos.

Esto hace que:

- las 6 personas de cada equipo estén trabajando en 6 cuentos diferentes
- todas tienen que leer lo escrito por su de equipo
- la buena letra y la autocorrección vendrá añadida

## **Cuentos eróticos (con perdón)**

Material necesario

Procedencia: Víctor Moreno

Se escoge el léxico de cualquier asignatura o ciencia. Por ejemplo:

- matemáticas: cateto, hipotenusa, potencia, binomio, propiedad distributiva,...
- gramática: monema, lexema, triptongo, epiceno, nexos, toponimia, onomatopeya, diéresis, etc.

Conseguido colectivamente el léxico, se utiliza, en un doble sentido, para escribir un cuento erótico (o policíaco, o absurdo, o de humor, o de...)

## **Creación y preparación de un cuento por toda la clase**

Material necesario

Procedencia: “La poesía y el cuento en la escuela”. Edit. Consj. de E. de la C.A.M.

La creación de este cuento es la actividad que más tiempo lleva en la programación del área de lenguaje. Los trabajamos durante varios días de clase, algunos años más.

Los pasos son los siguientes:

1. Se discuten, se buscan los personajes que van a intervenir en la narración. Si posteriormente, durante el desarrollo surgen nuevos personajes, se incorporan.
2. Se elige el protagonista o personaje principal
3. Se le provee de un poder
4. Se sitúa el lugar o lugares en los que va a desarrollarse la acción
5. Se piensa el tiempo en el que transcurre la narración
6. Se busca un principio sugerente. Se leen principios de cuentos tradicionales o actuales y se analiza la importancia de un principio que enganche al futuro lector
7. Se designan los capítulos que va a tener
8. Se acuerda el argumento general del cuento

Realizado esto, se comienza. Toda la clase tiene el principio del cuento acordado en su folio. En ese folio irán anotando todas las aportaciones que surgen. La labor del profesor o profesora consiste en ir dando palabras a aquellos que quieren intervenir. Se escribe.

Una vez se ha terminado el capítulo, viene el trabajo sobre el mismo: puntuación, ortografía, vocabulario, estilo,...

Se va corrigiendo, y se irá copiando, una vez corregido, en un folio que será el que conserven. Se hace hincapié en la elaboración, en las correcciones,... y se llegará paulatinamente a la autocorrección.

Terminado el primer capítulo, se harán ejercicios escritos sobre aquellos aspectos en los que se han observado mayores dificultades o fallos.

## Los elementos del cuento. Los personajes

Material necesario

Procedencia

El éxito y la clave para poder contar buenas historias es el contar con un buen personaje que actúe de protagonista. Esta actividad tiende directamente a facilitar a alumnos y alumnas la creación de este personaje, dándoles los siguientes puntos de reflexión.

1. El personaje puede ser:
  - un personaje real, que existe o podría existir en la realidad
  - un personaje fantástico
  - un animal
  - un objeto inanimado que, de pronto, cobra vida
2. El personaje debe tener un nombre; este nombre puede ser:
  - un identificador del personaje: por ejemplo “Supermán”
  - intencionadamente desajustado al personaje (como en el cuento de Ende, un dragón que se llama “Plácido” y una mariposa que se llama “Bárbara”)
  - simbólico, por su fonética o por el contenido de las palabras que lo componen (“Sancho Panza”)
  - extraídos de la realidad externa (personajes que conocemos o que en la infancia nos impresionaron)
3. Estudio y descripción de la psicología de los personajes, su carácter, su forma de comportarse (tímido o valiente, despistado, fuerte, débil,...)
4. Aspecto físico exterior del personaje; retrato lo más detallado del mismo (su rostro, su cuerpo, su ropa,...)
5. Su pasado: inventarle al personaje su propia biografía o historia (sus padres, lugar de nacimiento, edad, lugar donde vive, descripción de su casa o su lugar de residencia...)
6. Dibujo del personaje, que puede ser:
  - un personaje común para toda la clase y que utilizarán cuando quieran
  - un personaje para una sola persona, “su” personaje, al que saca y mete en mil aventuras diferentes y al que abandona impunemente cuando se cansa de él o de ella.

## Los elementos del cuento. Los lugares

Material necesario

Procedencia

1. Enumeración posibles lugares en los que situar la historia:
  - lugares exteriores
  - lugares interiores
  - lugares imaginarios
  - lugares mágicos
  - lugares subjetivos
  - lugares oníricos
  - lugares que ya no existen o que aún no han aparecido
2. Descripción lo más detallada posible de los lugares (por ejemplo, cómo es y qué puede haber en un castillo, o en una cueva, o en un lugar imaginario que me he inventado. Se trata en esta actividad de ir aprendiendo a describir con orden y detalle.
3. Análisis de cómo el lugar puede influir en el comportamiento de los personajes.

## Los elementos del cuento. El tiempo

Material necesario

Procedencia

Una reflexión del cuándo, del tiempo, en el cuento es tan importante como el dónde, y quizás desde el punto de vista psíquico tenga más importancia y relevancia. Puesto que estamos inmersos en el tiempo, puesto que somos, en cierta forma, tiempo, no sabemos muchas veces distanciarnos de él. De aquí que nos sea difícil salirnos de él y reflexionar sobre el continuum que simultáneamente nos crea y nos destruye. A niñas y niños esta reflexión temporal les resulta casi imposible, porque viven lo inmediato con todas sus energías.

Normalmente, sus historias no se desarrollan en el tiempo. Son veloces y tienen finales rápidos y contundentes. A pesar de esto, una mínima reflexión sobre las categorías temporales del cuento puede ser interesante.

1. Teniendo como referencia el presente, distinguir lo inmediato y lo más lejano hacia el pasado como hacia el futuro.
2. Distinción entre tiempo real y tiempo ficticio.
3. Distinción entre “tiempo” y “tempo”: en muy poco tiempo ocurren muchas cosas o, por el contrario, en un tiempo muy largo apenas ocurre nada.
4. Elección de “escenarios” temporales” diversos para una misma acción o diversos “tempos” para esa acción.
5. Prolongación hacia delante o hacia atrás de una historia ya escrita anteriormente.

## Los elementos del cuento. El lenguaje

Material necesario

Procedencia

La función lúdica del lenguaje debe actuar intensamente en la creación de los cuentos. Se trata de jugar al máximo con la palabra, con sus componentes, con sus significados, con sus relaciones, con su envoltura fonética o gráfica, con sus denotaciones y sus connotaciones. Estas actividades pueden ayudar a enriquecer el lenguaje de los cuentos:

1. Creación de palabras mágicas, vocablos escritos al revés, derivados inexistentes, nuevas palabras.
2. Escribir historias atendiendo a una norma o dificultad determinada: que aparezca obsesivamente una letra determinada o que no aparezca en absoluto, con la mayor cantidad posible de monosílabos o de... que cada palabra comience con la letra que comenzó la anterior,...
3. Escribir los relatos de tal forma que las palabras y los renglones formen dibujos que puedan tener relación con el argumento del cuento o con cualquiera de sus elementos (p.e. en forma de árbol)
4. Redacción de historias con lenguajes y códigos secretos inventados por los mismos niños y niñas.
5. Uso de palabras infrecuentes.
6. Escribir un relato sustituyendo palabras por sus definiciones (literatura definicional)
7. Desarrollar una historia con la obligación de atender a una estructura sintáctica determinada (p.e. sin utilizar proposiciones coordinadas, con la mayor cantidad posible de oraciones causales o de relativo,...)

## **Improvisación de una historia en equipo con un esquema previo**

Material necesario

Procedencia

Se divide la clase en equipos de número igual a las preguntas se vayan a hacer en el encerado. Según el orden correspondiente, cada persona miembro del grupo contesta a una de estas preguntas (u otras que se puedan hacer):

- quién era
- cómo iba vestida
- dónde estaba
- qué le ocurrió
- qué dijo la gente
- cómo terminó todo

Completadas individualmente las preguntas, al llegar el turno se responderá sin conocer lo que las compañeras y compañeros precedentes han escrito. El azar juega, por tanto, su papel en esta como en otras actividades.

## **Una historia a partir de un acróstico**

Material necesario

Procedencia

Se elabora colectivamente un acróstico con una palabra elegida intencionadamente o seleccionada al azar.

Completado el acróstico, las palabras que lo forman han de aparecer en la historia bien en el mismo orden, si así se determina, o en el lugar que libremente se elija.

E lefante

Lápiz

Estepa

Fiambrera

Alcalde

Niño

Tren

Espejo

## **Construcción de un relato o de una noticia**

Material necesario

Procedencia: "Expresión oral". Edit. Breda-Alhambra

Se forman equipos de 6 personas. Cada una escribe en un papel uno de los interrogantes siguientes:

- quién
- qué
- cuándo
- dónde
- cómo
- por qué

Después de mezclar los papeles, se elige uno y se inventa la respuesta. Una vez pensada la respuesta, se dirán por orden, al tiempo que se graba.

Posteriormente, se puede ampliar el texto esquemático conseguido hasta que alcance una longitud determinada.

## **Creación de relatos a partir de cuentos tradicionales**

Material necesario

Procedencia: “Gramática de la fantasía”. Edit. Reforma de la escuela

Partiendo de cuentos ya escritos, manipulándolos, se pueden crear nuevas historias:

- continuar el cuento tradicional: ¿qué le ocurre a Caperucita después de su aventura con el lobo? ¿qué hacen la Bella Durmiente y el Príncipe después de casados?
- cambiar el final del cuento por otro sorprendente
- introducir en el cuento un elemento extraño, discordante, que obligue a contar la misma historia de otra forma
- darle nuevas categorías espacio-temporales: contar el mismo el mismo cuento en otro lugar completamente diferente o en un tiempo absolutamente diferente
- mezclar los personajes de dos o más cuentos: Caperucita se “liga” al príncipe de Blancanieves y ésta le pide ayuda al Gato con Botas
- cambiar la psicología y el carácter de los personajes y, por tanto, su comportamiento
- escribir cartas a los personajes de los cuentos, rechazándolos, identificándose con ellos, aconsejándoles o como se quiera

## Montajes audiovisuales

Material necesario: acetatos, marcos de diapositivas, rotuladores de punta fina permanentes, magnetofón y cintas.

### Procedencia

Con los cuentos tradicionales o con los cuentos de propia creación, se pueden realizar montajes audiovisuales. Esta actividad, que debe estar bien preparada y que exige una cierta cantidad de paciencia y de tiempo, se desglosa en otras varias:

- tener la historia sobre la cual se vaya a realizar el montaje
- hacer un diseño de las distintas viñetas antes de pasarla al acetato
- elaboración en papel de acetato con rotuladores permanentes de cada una de las viñetas. Otro sistema más perfecto y de una calidad muy superior, pero mucho más caro, es realizarlas en papel blanco tamaño folio o A-4 y luego hacer las diapositivas con una cámara fotográfica
- elaboración de un guión, con la ampliación de los diálogos que van a acompañar a cada uno de los fotogramas
- elección de las voces y de los fondos musicales
- ensayos y grabación
- proyección y comentario

## **Baraja de imágenes**

Material necesario: cartulinas con recortes de revistas o fotocopias de ilustraciones de cuentos

Procedencia: “Gramática de la fantasía”. Edit. Reforma de la escuela

Con fotos recortadas de revistas o con fotocopias de ilustraciones de libros de cuentos o con dibujos expresamente hechos para el caso, se elabora una baraja. Se escoge una cantidad determinada de cartulinas de esa baraja y se escribe una historia que se ajusta a esas imágenes.

Existe en el mercado una baraja titulada “Cuentos a la carta”, con 26 personajes, 16 objetos mágicos y 8 lugares (Edit. Sena. Puerto Rico, 1. Madrid).

## **Contar una historia a partir de un dibujo colectivo**

Material necesario

Procedencia

En la pizarra de la clase se realiza, colectivamente, un dibujo (es conveniente contar con tizas de colores). Cada persona aporta un elemento diferente que vaya complementando lo que ya han dibujado las anteriores.

Una vez terminado, se ha de escribir una historia inspirándose en el dibujo.

## Cuentos cartesianos

Material necesario

Procedencia

Se elabora en la pizarra un cuadro de doble entrada o producto cartesiano (de entre 3 y 6 filas y columnas), con elementos homogéneos gramaticalmente hablando (por ejemplo, nombres de lugares, de oficios, de objetos pequeños, adjetivos, verbos,...).

Completado el cuadro, se escoge una casilla y con los dos elementos correspondientes a la misma ha de escribir una historia.

Lugares / Objetos	Cueva	Playa	Mercado
Reloj			
Zapato			
Maceta			

## **Cadáver literario**

Material necesario: hojas multicopiadas con el texto adecuado (una por alumno/a)

Procedencia

Esta actividad pertenece a los juegos surrealistas como el de “el cadáver exquisito” (“El cadáver exquisito beberá el vino nuevo”).

Se escogen dos libros al azar y se copia el primer párrafo de uno de ellos arriba de la hoja de papel y el párrafo final del otro libro en la parte inferior de la hoja. Se hacen tantas hojas como participantes en el juego.

Cada participante debe escribir una historia coherente partiendo del mismo principio y llegando al mismo desenlace.

En los libros policíacos se encontrarán muy buenos principios y en los de fábulas excelentes finales.

## **El gigante**

Material necesario

Procedencia: “Juegos de expresión oral”

La clase decide hacer nacer un gigante que va a representar a todos y cada uno de los alumnos y alumnas de la clase. La edad del gigante se calcula sumando todas las edades de clase, y su estatura y su peso del mismo modo.

Después se busca un nombre compuesto con las cinco primeras letras más frecuentes entre todos los nombres de los componentes del grupo.

Podemos celebrar el nacimiento del gigante. Después decidiremos entre todos cómo va a ser su vida, plasmándolo mediante un cómic, un montaje audiovisual, una canción, un poema,...

Durante el transcurso del año, el gigante y sus aventuras aparecerán en los momentos más oportunos.

## **El centauro**

Material necesario: libros sobre mitología para ambientar la actividad

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Se habla en clase de los animales mitológicos (centauros, minotauros,...) y se comentan sus características, sus hazañas y sus aventuras.

Se propone que inventemos colectivamente un animal que sea anormal y extraordinario.

Se escogen las ideas más divertidas, más originales e interesantes. A partir de aquí, se inventa cómo se formó, dónde y cómo vive,...

Podemos empezar a inventar la historia, que es continuada frase por frase bien de forma individual o por grupos.

Finalmente podemos proponer la realización de un dibujo colectivo que recoja los momentos fundamentales de la historia.

## **Escenarios fantasiosos**

Material necesario

Procedencia: “Pedagogía de la creatividad”.

Contar al modo de una historia fantástica:

- la historia de un león que no sabía rugir
- la historia de un profesor que no sabía hablar
- la historia de una señora que decía siempre palabrotas
- la historia de un niño que leía los pensamientos en las frentes de los demás
- la hipótesis de que La Tierra estuviera cubierta de una niebla tan espesa que no nos permitiera vernos los pies
- cualquier otra historia fantástica o mágica que pudiéramos inventar

## Cuentos incompletos (I)

Material necesario

Procedencia

He aquí un cuento al que se le ha perdido el final. Debes completarlo. Para ello lo copias en una hoja y le añades un final que te guste. Puede ser un final divertido, absurdo, triste, fantástico, maravilloso, agradable, humorístico... No vale despacharlo en una sola frase. Ha de ser un final un poco largo, por lo menos de cinco líneas.

El gentil vencido

En unas ruinas que había en la cumbre del Jentilbatza, peñón de Ataún, en Tolosa, vivía hace muchos años un gentil muy forzado, al que ninguno de sus compañeros había podido vencer. Tenía dominados a todos los demás gentiles. Pasaba su tiempo entre Jentilbatza y Leizadi.

En cierta ocasión, al ver que ninguno de los gentiles quería luchar con él porque estaban seguros de ser derrotados, pensó en ir adonde vivían los cristianos, a ver si allí encontraba a algún hombre que quisiera medir con él sus fuerzas.

Bajó hacia Lazcano y por el camino encontró a un muchacho de unos catorce años. El forzado le preguntó:

- ¿Eres un hombre fuerte?

El muchacho respondió:

- No. Aún no soy un hombre.

El forzado siguió camino hacia Sempe, en cuyas cuevas se dice que vivieron los gentiles. En el camino encontró a un anciano. Le preguntó:

- ¿Eres un hombre fuerte?

El anciano respondió:

- No. Ya no soy un hombre.

Dicho esto, el anciano le aconsejó que, si buscaba a un hombre fuerte, que fuese a alguna herrería de Beasáin. El gentil forzado siguió su consejo, se presentó allí y exclamó:

## Cuentos incompletos (II)

Material necesario

Procedencia

Vas a escribir un cuento. Para ello has de tomar un elemento de cada uno de los cuadros siguientes y seguir las reglas que van a continuación. El cuento ha de ser un poco largo. Puedes escribirlo con otro compañero o compañera. Piénsalo bien y... manos a la obra. Intenta acompañar tu cuento de algún dibujo.

Un príncipe o princesa, Viajante Campesino Joven Joven soldado Comerciante Un marino	Un talismán El amor El tesoro Un secreto Un objeto precioso La sabiduría Un remedio	Herido Desaparecido Herido de muerte Golpeado Condenado a muerte Metamorfoseado	Le dan consejos Lo liberan Le dan el objeto mágico Le confiesan un secreto Le entregan un arma Recurren en su auxilio
Un hada Un sueño Un viejo documento Un familiar Un animal Un mensajero desconocido Un sabio	Isla Castillo Bosque Selva País desconocido Planeta Templo	El rival El enemigo El monstruo El diablo Un loco sabio Un gigante Un enano	Combates Duelo Lucha Robos Enfermedades Sufrimientos Encantamientos

Todas estas alternativas, a su vez, cumplen diversas funciones en el relato:

- el amigo del héroe o de la heroína le ayuda
- cómo el héroe llega al final del camino
- cómo ha vencido a su adversario
- cuáles han sido las pruebas que ha debido superar
- cómo recibe información bajo diferentes formas para poder vencer los obstáculos
- cómo es el adversario
- lo que le falta para conseguir la felicidad o la paz

## Cuentos incompletos (III)

Material necesario: copias del texto sobre el que trabajar

Procedencia

Una duendecilla traviesa o un ratón de biblioteca o un alumno empollón se ha comido la mitad de este cuento, pero no la mitad de arriba o de abajo, sino la mitad del lado derecho. Tu misión es completar esa mitad que falta. Puedes jugar con la longitud de cada línea; no es necesario que todas tengan la misma longitud. Lo que no puedes es cambiar nada de lo que ya está escrito.

Había una vez en un lejano  
poderoso rey que tenía una her  
todas las gracias imaginables ur  
nar cuantos acertijos se le prese  
que estos fueran.

Temiendo el rey que un d  
casarse con un hombre poco n  
cantos e inteligencia, mandó e  
decía que el hombre que acertar  
que la princesa no adivinase,  
heredaría su reino.

De todos los países llegaron  
apuestos caballeros que deseaba  
princesa, pero uno tras otro fuer  
porque la princesa adivinó cu  
jeron.

La encantadora princesa ha  
ranza de casarse, pues nadie era  
adivinanza que ella no acertara.  
tas carrozas de plata que diar  
reino a los más poderosos prin  
Mas sucedió que en sus tierras

## Cuentos incompletos (IV)

Material necesario: copias del texto sobre el que trabajar

Procedencia

En un desván, dentro de un baúl abandonado, apareció un libro de cuentos muy antiguo, pero las polillas y la humedad lo habían medio destruido. En el cuento que va a continuación faltan la mitad de la derecha y la mitad de la izquierda. Hay un premio de un millón de jitanfonios y otro millón de bolifundrios para la persona que consiga reconstruirlo. ¡Manos a la obra!

nunca en la muerte de la hechi  
e todavía en un subterráneo  
que cambia a los transeúntes  
ñños, que devora después una  
pañña.  
eyenda que el monarca enano  
la protección del dios al que la  
ado encomendado, y que, en su  
sno crear un nuevo dios.  
ídolo de madera, que no resis  
,y después un ídolo de piedra,  
sma prueba se convirtió en cal.  
bricar uno de barro, que con el  
tonces, el enano le dio la vida y la  
po, los habitantes de Uxmal le  
ueron llamados en la antigüe  
s, los adoradores del barro.  
didos, enviaron guerreros que

## Cuentos incompletos (V)

Material necesario: el descrito en el texto

Procedencia

Observa el tablero. Hay palabras encerradas en los casilleros blancos.

Tienes cuatro posibilidades para jugar con este tablero. Debes incluir, en el orden que quieras, todas las palabras que se hallan escritas en él inventando una historia.

Puedes comenzar por alguna de las palabras que están indicadas con flechas. Luego sigues como quieras, pero cuidado con dejarte atrás alguna palabra.

Procura que tu historia sea divertida. Ha de tener un principio, unas acciones y un final unidos de una forma coherente y lógica, aunque la historia que te inventes sea absurda.



## Cuentos incompletos (VI)

Material necesario: el descrito en el texto

Procedencia

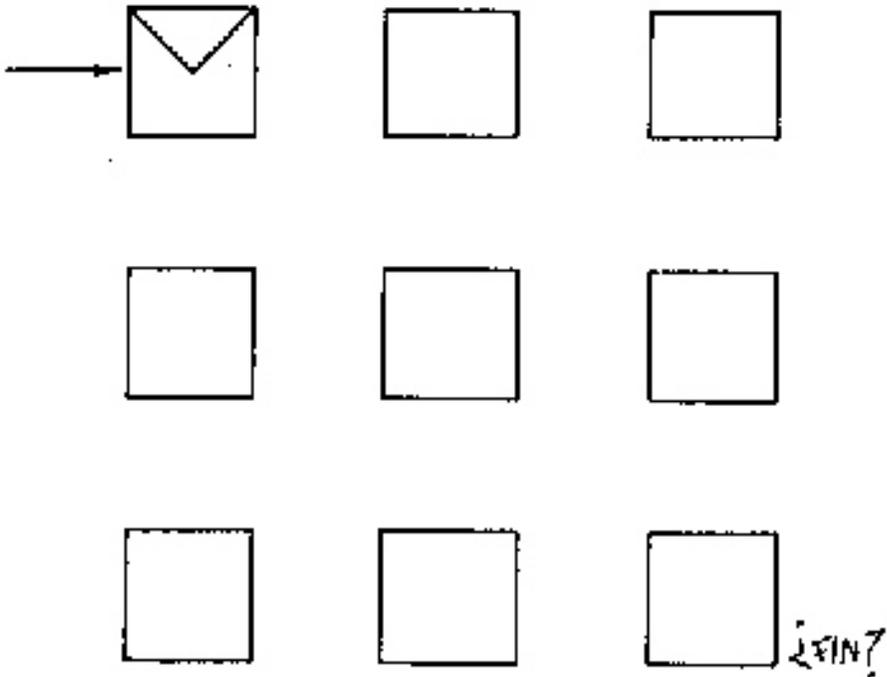
Fíjate en el tablero. No tiene palabras ni figuras. Es un juego de imaginación.

En cada cuadrado vacío debes encontrar alguna figura que pueda ser contenida dentro de un cuadrado.

El primer cuadrado contiene un sobre. Con este sobre comienza la historia. Un sobre que llega. ¿Trae buenas o malas noticias?

Imagina y dibuja las figuras escondidas en los demás cuadrados, escribe después las palabras que sirven para nombrar cada forma, y finalmente organiza una historia interesante, y lo más larga posible.

No te conformes con cualquier cosa. Haz algo que te deje plenamente satisfecho.



## **Cartas al autor de un cuento**

Material necesario

Procedencia

Imagina que eres un personaje de un cuento, de una novela o de una obra de teatro. Escribe una carta al autor que te ha creado. Si no sabes su nombre invéntatelo.

Puedes felicitar al autor por haberte creado, quejarte por la forma que te ha creado, proponerle que cambie la historia, etc.

## Incompletísimo relato policíaco

Material necesario

Procedencia

Crear una historia policíaca integrando de forma adecuada los siguientes fragmentos:

.....muro .....

.....

espalda de una mujer .....

..... calle.....

..... puerto.....

..... de la pasajera más rubia

.....

.... sube al barco .....

..... un último esfuerzo .....

.....

una pistola.

**V**

**PLANO TEXTUAL - POÉTICO**



## La danza de las palabras simples

Material necesario: archivo de las palabras de la clase

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Reforma de la escuela

Los pasos a dar son los siguientes:

- se escoge un verso inicial (por ejemplo, “Es la danza de las palabras tristes”)
- se toman del vocabulario de clase (y si éste no existiera se elaboran previamente una lista de nombres y otras de adjetivos) un número determinado de fichas de nombres y otras de adjetivos
- se combinan al azar y se escribe el poema
- se puede hacer un mural para adornar la clase

Ejemplos:

“Es la danza de las palabras simples:  
que suene la danza.  
Dulzura fantástica,  
dulzura loca,  
dulzura risueña”

“La hormiga roja indica el cambio de las parejas sensibles:  
sensible verano  
sensible esperanza,  
sensible agua,  
sensible roble  
sensible payaso,  
sensible hada, sensible diamante.  
Con la dulzura se acaba la danza”.

## La risa azul del álamo lejano

Material necesario: archivo de palabras de la clase

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Reforma de la escuela

Utilizamos fichas del archivo de la clase con el objetivo, en este caso, de estudiar los adyacentes y los componentes preposicionales.

-proponemos un verso inicial o dos versos iniciales:

“Divisamos en una nube  
la risa azul del álamo lejano”

-combinando las palabras escogidas u obtenidas al azar del fichero, vamos repitiendo la misma estructura del verso o de los versos iniciales

-se pide después un poema personal

Ejemplo:

Desde una nube  
Divisamos en una nube  
la risa azul del álamo lejano,  
la mirada ausente del cielo anaranjado  
la lágrima triste de la estrella romántica,  
el cielo roto de la libertad cautiva

...

Todo esto veré  
cuando yo suba otra vez

## Escritura colectiva de un poema

Material necesario

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Reforma de la escuela

Se puede iniciar con unos o dos versos que se escribirán en el encerado. El primer verso (o el segundo, en el caso de que sean dos los versos) han de tener una estructura sintáctica que se ha de repetir a lo largo del poema, menos en el último verso, que es el que ha de clausularlo.

Se pide que escriban un verso que se atenga a esta estructura y que lo depositen boca abajo en una mesa.

Posteriormente se van leyendo los versos o se escriben en el encerado. Después se pasa a papel, una vez que hayan realizado en él las transformaciones que crean necesarias, aunque siempre ateniéndose a la estructura escogida.

Según la formación poética de los alumnos y alumnas, el verso de cierre del poema podrá ser idéntico para todos o, por el contrario, un verso autónomo.

Ejemplo (con la estructura sintáctica: det. + nombre + verbo cop. + det. + nombre + adjetivo):

Repitamos a gritos las verdades:

las nubes son deseos algodónados

las ilusiones astros transparentes,

la cascada es un diamante blanco

...

y una gran verdad

es el mejor pensamiento que puedas tener.

## **Ortografía poética**

Material necesario

Procedencia: “La poesía y el cuento en la escuela”. Edit. Consejo de E. de la C.A.M.

Escribir con una determinada dificultad ortográfica un “Zoema” (en caso de trabajar los sonidos “za, ce, ci, zo, zu”), un “Goema”, un “Coema”, un Hoema”,...

## La repetición poética

Material necesario

Procedencia: “La poesía y el cuento en la escuela”. Edit. Consejo de E. de la C.A.M.

Repetir distintos elementos sintácticos o morfológicos es un procedimiento poético, no sólo de la poesía popular, sino también de la culta.

Los elementos a repetir pueden ser:

- una frase
- una pregunta o una respuesta
- una palabra
- una palabra inventada
- un estribillo
- una oración subordinada con el mismo principio (“Cuando...”, “Porque...”)

Con este procedimiento se pueden trabajar aspectos ortográficos, léxicos y sintácticos.

## **Creación de un poema sencillo según los sentidos corporales**

Material necesario

Procedencia

Se escoge una situación sumamente agradable o, por el contrario, sumamente desagradable (un día de lluvia, un descanso en el bosque, un atardecer a la orilla del mar, una tarde de bochorno, la muerte de un amigo...)

Se divide la clase en grupos de cinco y puestos de acuerdo, cada uno de ellos elabora un verso sencillo en el que se intente recoger la impresión que produce esa situación en uno de los sentidos corporales.

## Tin, tan, tun; poema

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se parte de las tres palabras: “Tin, tan, tun”; “Pico” y “Cántico” (tres monosílabos, una bisílaba llana y una trisílaba esdrújula).

En cinco minutos deben escribir un poema con estas palabras, repitiéndolas cuantas veces se quieran.

Se leen las muestras. Seleccionada una, se escribe en la pizarra con tizas de colores (Tin: rojo; Tun: marrón; Tan: blanco; Pico: azul; Cántico: amarillo).

Se puede leer el poema sustituyendo los tres monosílabos por tres sonidos diferentes. ¿Qué sonidos serían lo más apropiados para las tres vocales que aparecen?

Ejemplo: Cántico

¡Tin, tan, tun!  
 Pico tin  
 Pico, tan  
 Pico, tun  
 Tin, tan, tun,  
 Tin, tun, tan  
 Pico, cántico, tun, tin, tan  
 Tan, tin, tun,  
 Tan, tun, tin  
 Pico, cántico, tun, tin, tan.

## Pintar un poema

Material necesario: poemas adecuados como textos de apoyo; papeles, ceras y rotuladores de color

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Aunque para la EGB se debería quizás simplificar el procedimiento, éste podría ser:

- se distribuyen, se leen y se comentan los poemas que van a servir de textos de apoyo; por ejemplo, “Primavera amarilla”, de J. R. Jiménez; “Escrito en tinta verde”, de Octavio Paz.
- se distribuyen los papeles o telas de colores por el aula. Los alumnos y alumnas van desplazándose y observándolos atentamente. A una indicación, seleccionan uno. Sobre el color elegido comienzan a buscar e identificar matices.
- se asocia el color elegido a sensaciones, recuerdos o estados anímicos.
- se escribe un poema en el que sean, por lo menos, más de la mitad de las palabras, colores en función de nombre o de adjetivo.
- pintar el poema o escribirlo en colores
- tras el comentario, redacción definitiva del poema

Ejemplo:

“Al rojo por su rojez. Al verde por su verdor.  
Al morado por ser fúnebre y al azul por azulón.  
Los convoco a que me escuchen  
si es que piensan con razón.  
Mi blancura blanquecina  
blanca, fina y reluciente  
blanquidulce, blanquiagria,  
blanquisueño, blanquiamarga...  
es tan super, tan superblanca  
que sufre si no blanquea  
al fuerte rojo,  
al morado,  
al verde  
y al azulado... “

## **Creación de una poesía colectiva**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Esta actividad sólo es posible realizarla en una clase en la que alumnas y alumnos tienen cierta práctica y dominan, aunque sea de manera incipiente, el lenguaje poético..

Cada cual escribe dos versos, dobla la hoja dejando visible solamente el último verso y lo pasa a su derecha. La persona que lo recibe hace lo mismo, haciendo rimar o adecuar su primer verso al segundo que ha recibido y que es el único visible. Se sigue con el mismo procedimiento hasta que acabe la ronda.

Este ejercicio puede proseguirse haciendo reescrituras individuales del texto colectivo.

## Jugando con el sonido

Material necesario

Procedencia: “El juego poético en la escuela”. Edit. Pamiela

Se toma una palabra como pretexto del siguiente juego (p.e. “oreja”).

1. Asociación fonética: se buscan palabras en sonante o consonante con la palabra pretexto (molleja, teja, juadeja, vulpeja, conseja, pareja, madeja, oveja, colleja, ceja, ... teta, maleta, monserga,...)
2. Adjetivación: arrugada, peluda, sebosa, arrollada, retorcida, erótica, exótica, artística, excitante, abundante, sensual, elegante,...
3. Asociación metafórica: apéndice curvado, casa del cotilleo, puerta del comadreo, radar separado, chismorreo de gente,...
4. Técnica de comparación: con los adjetivos arriba recogidos, construiremos comparaciones (oreja arrugada como...)

## Constelación semántica

Material necesario: tizas de colores

Procedencia: “El juego poético en la escuela”. Edit. Pamiela

Se busca una palabra que tenga muchas connotaciones para establecer en torno a ella la constelación semántica, es decir, todas las palabras que se nos ocurran que tengan relación con ella.

Por turno, se va saliendo a la pizarra y, después de escoger el color que se quiera o que considere más adecuado, se escriben las palabras que se deseen. Se puede igualmente jugar con el tamaño y la posición de las palabras.

Una vez conseguida la constelación, utilizarla para escribir un poema:

Sueño: frío, muerte, soledad, ilusión, apatía, olvido, fatiga, deseo, esperanza,...

## Releyendo Altazor

Material necesario: “Altazor”. Vicente Huidobro. Ediciones Cátedra.

Procedencia: “La gramática (h)echa poesía”. Edit. Reforma de la escuela

Se pide al alumnado que escriba un número de frases lógicas, incluso tópicas, de acuerdo con el modelo: “leer un libro” (infinitivo + nombre).

Una vez escritas, de forma individual o colectiva, se pide que las coloque de tal forma que ni el nombre ni el verbo tengan nada que ver en su significado con la siguiente. Aún no saben qué hacer.

Cuando todo está preparado, leemos los versos 65 a 105 del Canto III de “Altazor”. A medida que avanza la lectura, vamos observando cómo algunas sonrisas se dibujan en sus rostros. Hay que descubrir la clave de la construcción del poema de Huidobro y aplicarla a las frases que tenemos preparadas. El encadenamiento aparentemente ofrece alguna dificultad, pero es captado de forma casi inmediata.

Una vez descubierta la fórmula, proponemos, como versos de inicio que incluyen la palabra a encadenar:

“¡Basta ya de imágenes gastadas!  
Es preferible oler una estrella”

Alumnos y alumnas continúan:

“Escupir una estrella como un hueso,  
explorar un hueso como una montaña,  
explotar una montaña como un petardo,  
estudiar un petardo como un libro,  
ponerse un libro como un sombrero”

## Los caligramas de Apollinaire

Material necesario: cartulinas con nombres de objetos o paisajes...

Procedencia

### LA PALOMA APUÑALADA Y EL SURTIDOR

Dulces figuras apuñaladas  
 MIA CAROS labios floridos  
 YETTE MAREVE  
 ANNIE y tú MARIE  
 dónde estás  
 oh mu  
 chas chas  
 PERO  
 cerca de un  
 surtidor que  
 llora y reza  
 esta paloma se extasia

Todos los recuerdos de antes  
 Oh mis amigos que se fueron a la guerra  
 Brotan hacia el firmamento  
 Dónde están Raynal Billy Dalize  
 Cuyos nombres se melancolizan  
 Como pasos en una iglesia  
 y vuestras miradas en el agua dormida  
 Dónde están Cremnitz que se alisto  
 Mueren melancólicamente  
 Tal vez están ya muertos  
 Dónde están Braque y Max Jacob  
 Mi alma está llena de recuerdos  
 Dónde Derain de ojos grises como el agua  
 el surtidor llora sobre tu pena

LOS QUE SE HAN MARCHADO A LA GUERRA AHORA COMBATEN EN EL NORTE  
 Jardines donde sangra abundantemente el laurel rosa flor sujeta  
 Caer la noche Oh sangriento mar

## Frío, frío como el agua del río

Material necesario

Procedencia: “El lenguaje de los textos” (colectivo de maestros)

Con este poema se trata de recordar el juego: “Frío, frío, como el agua del río. Caliente, caliente como el agua de la fuente”. Se lee el poema de García Lorca:

El corazón  
que tenía en la escuela  
donde estuvo pintada  
la cartilla primera,  
¿está en ti  
noche negra?  
(Frío, frío como el  
agua del río).  
El primer beso  
que supo a beso y fue  
para mis labios niños  
como la lluvia fresca,  
¿está en ti,  
noche negra?  
(Frío, frío como el  
agua del río).  
Pero mi corazón  
roído de culebras,  
el que estuvo colgado  
del árbol de la ciencia,  
¿está en ti,  
noche negra?  
(Caliente, caliente,  
como el agua  
de la fuente).

Se hacen preguntas refiriéndose a algo que se ha perdido y que se busca o se quiere recuperar. Siempre que la pregunta no es adecuada, la respuesta será: “Frío, frío...” y se sigue haciendo preguntas. Cuando la pregunta es acertada y creemos que hemos encontrado la respuesta será: “Caliente, caliente...”

## Versos en molde

Material necesario

Procedencia: "Romance 7". Libro de texto para 7º de EGB de la Edit. Santillana.

Se pueden hacer versos con unos moldes dados:

	La amistad
- Det. + nombre	La aurora, la brisa, la flor
- Verso que se repite	y un amigo.
- Det + nom + adj	Los días claros los montes blancos el mar inmenso
- Verso que se repite	y un amigo
- Det + sust + comp del nom	El brillo de una estrella, el vuelo de la alondra, la risa de un niño...
- Verso que se repite	y un amigo

Otros temas posibles: el mar, el amor, la madre...

## La ruleta china de la poesía

Material necesario

Procedencia: “Romance 7”. Libro de texto para 7º de EGB de la Edit. Santillana.

Componer en equipo un poema con grupos nominales. El orden a seguir es:

1. Elegir un tema. Por ejemplo: la gaviota
2. Hacer varias preguntas sobre este tema y proponer y anotar las respuestas. Ejemplo:
  - si fuera flor, ¿cuál sería? (un lirio, una azucena, un clavel...)
  - si fuera un objeto, ¿cuál sería? (un avión, una flecha, una cometa...)
  - si fuera una persona, ¿qué sería? (una novia, un bailarín,...)
  - si fuera un elemento de la naturaleza, ¿qué sería? (un rayo, una ola, la brisa,...)
3. Elegir y combinar las respuestas que más gusten. Intentar escribir con ellas un breve poema.

Ejemplo :

Gaviota

Cometa blanca.  
Avión de pluma.  
Novia del mar.

Flecha viajera.  
Bailarina del cielo.  
Novia del mar.

Ola. Brisa. Estrella.  
Novia del mar

## Textos animados

Material necesario

Procedencia: "Romance 7". Libro de texto de Santillana.

La personificación es un recurso literario que consiste en dotar de cualidades humanas a seres que no las tienen.

Ejemplos de textos literarios en prosa o en verso en el que aparecen personificados animales y objetos de la naturaleza:

### Encanto de luna y agua

La luna pesca en el charco  
con sus anzuelos de plata.  
El sapo canta en la yerba,  
la rana sueña en el agua  
y el cuco afila la voz  
y el pico contra las ramas.  
Alejandro Casona

### Atardecer

La ciudad era rosa y sonreía dulcemente. Todas las casas tenían vueltos sus ojos al crepúsculo. Sus caras eran duras, sin pinturas ni afeites. Pestañeaban los aleros. Apoyaban sus barbillas las unas en los hombros de las otras, escalonándose como en una estantería. Alguna cerraba sus ojos para dormir y se quedaba con la luz en el rostro y una sonrisa a flor de labios.

Rafael Sánchez Ferlosio

## El rompecabezas de un poema

Material necesario

Procedencia: “Romance 7”. Libro de texto para 7º de EGB de la Edit. Santillana.

Los siguientes versos están desordenados. Pertenecen a un poema de Federico García Lorca. Hay que ordenarlos, teniendo en cuenta la rima. Si se quiere, se puede introducir algún cambio, como sustituir una palabra por otra, repetir algún verso...

El niño mudo

Buscaba su voz el niño

La tenía el rey de los grillos

Me haré con ella un anillo

En una gota de agua

Buscaba su voz el niño

La voz cautiva, a lo lejos

Que llevará mi silencio

En su dedo pequeñito

No la quiero para hablar

Se ponía un traje de grillo

Buscaba su voz el niño

## **Ficha acróstico**

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”.

La actividad es completar el acróstico del propio nombre con adjetivos que crea que le definen o retratan.

## Sinestesias

Material necesario

Procedencia: "Romance 6". Libro de texto para 6º de EGB de la Edit. Santillana.

Eligir un sustantivo de cada uno de los sentidos y combinarlo con un adjetivo que corresponda a otro sentido para formar sinestesias:

Vista	Oído	Olfato	Gusto	Tacto
Sustantivos:				
mirada	voz	olor	sabor	picor
luz	música	perfume	paladar	calor
color	susurro	aroma	regusto	abrazo
Adjetivos:				
azul	sonoro	oloroso	dulce	frío
claro	armonioso	fragante	amargo	suave
oscuro	chillón	aromático	agrio	aterciopelado

## Noticias locas

Material necesario

Procedencia: “El lenguaje de los textos” (colectivo).

Se buscan parejas de palabras que rimen:

Beso – queso

Pesa – mesa

Foca – loca

Se juega con las iniciales de estas palabras:

Con la B de beso,  
con la Q de queso,  
con la M de mesa,  
con la P de pesa,  
con la F de foca,  
hago una noticia loca

Y la noticia: “Una foca se come a besos un queso que pesa como una mesa”.

Otro ejemplo:

Con la CH de chino  
con la P de pino  
con la O de osa  
y la E de esposa  
hago una noticia de  
una boda color rosa.

Y la noticia: “Un chino se subió a un pino porque no quería a una osa por esposa”.

## Poema musical

Material necesario: una cinta grabada con cuatro tipos de música diferente

Procedencia

Previamente se debe hacer una selección de pasajes cortos de cuatro músicas diferentes (por ejemplo: clásica, jazz, sintética, concreta).

La clase escucha atentamente estas músicas, con los ojos cerrados. En la pizarra estará escrito: “dónde”, “cuándo”, “cómo”, “quién”,... Y se insistirá en que se desarrollen las sensaciones de olor, color, formas, ruidos, temperaturas,...

Cada pasaje musical deberá ser escuchada tres veces seguidas. Al terminar la última audición se empezará a escribir las sensaciones que provocan.

La consigna a dar es: cerrad los ojos y escuchad. Después escribid lo que habéis oído, sentido, tocado, experimentado,...

## Como serpentinas

Material necesario

Procedencia

El ejercicio se realiza en dos fases: primero, la comparación; luego, la metáfora. Hay que insistir en la imagen (ejemplo: mis manos son como dos pájaros que vuelan)

Cuando las comparaciones están escritas (4 ó 5 cada persona), pasar a la frase que utiliza el segundo término de la comparación (ejemplo: mis pájaros que vuelan danzan alrededor).

Se pueden sugerir los primeros términos de las comparaciones, para que sean completados libremente. Estos primeros términos pueden ser partes del propio cuerpo (los ojos, los labios,...). Pasar después a la utilización del segundo término para la construcción de metáforas.

## Pasando lista

Procedencia: “Romance 7”. Libro de texto para 7º de EGB de la Edit. Santillana.

Completa cada lista añadiendo al menos 5 elementos:

Cosas bellas:

-una rosa con gotas de rocío / la nieve en los tejadillos

Cosas tristes:

-un pajarillo caído del nido / el mar contaminado

Cosas divertidas

-un loro diciendo la tabla de multiplicar

Cosas que no se compran

-la brisa / la amistad

Cosas absurdas

-un reloj que marcha al revés

-un paraguas de papel

Cosas que pasan y se van

-un barco velero / la primavera

Se puede jugar por parejas: una persona enuncia el título de una lista (“cosas muy veloces”, cosas terroríficas”, “cosas que queman”, “cosas que casi no pesan”...); la otra ha de decir una lista de o cuatro elementos.

Se elige una de las listas y se escribe con ella un poema. Todos los versos deben empezar por uno de estos verbos: ver, conocer, contemplar, saludar, vender, comprar, sentir,... es decir, acciones que podemos realizar las personas.

Ejemplo:

La belleza

He visto la rosa llena de rocío.

He visto el mar y sus olas.

He visto la nieve en los tejadillos.

He visto el trigo y las amapolas

He visto un cervatillo...

y muchas caracolas.

**VI**

**TEXTUAL - DESCRIPTIVO**



## **Un dromedario es un caballo diseñado por una comisión**

Material necesario: cartulinas con nombres de objetos, paisajes, etc.

### Procedencia

Dividida la clase en grupos o equipos, se asigna al azar una cartulina en la que aparece el nombre de algo que hay que describir (un paraguas, una batidora, una plaza del pueblo,...)

El grupo debe ponerse de acuerdo para describir de la forma más exacta posible lo que le ha tocado en suerte.

Terminadas las descripciones, se van leyendo por turno, de tal forma que el otro grupo ha de ir dibujando en la pizarra lo que aparece en los escritos ciñéndose lo más posible a ellos, sin modificar ni añadir absolutamente nada.

Terminado el dibujo en la pizarra, se comprueba si la descripción estaba correctamente hecha, si le faltaban datos o éstos no estaban correctamente ordenados.

## **Con los cinco sentidos**

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se elige individualmente un ambiente recordado, real o imaginario. Se evoca en silencio durante unos minutos tomando notas de olores, sabores, colores, temperatura y todo tipo de relaciones sensoriales recibidas.

Se le da la consigna de escribir una descripción de ese ambiente dedicando una frase a cada uno de estos puntos:

- lo que se ve
- lo que se oye
- lo que podemos oler
- sabores percibidos
- impresiones táctiles

## **Dictar un dibujo**

Material necesario: fichas con nombres de objetos, animales, personas o lugares

Procedencia: "Expresión oral". Edit. Breda-Alhambra

Planteamiento de la actividad: se distribuye al alumnado en grupos de 4 ó 5 y, al azar, se escogen papeles en los que previamente se ha escrito lo que deben describir: objeto, animal, lugar,...

Pasos:

- cada grupo, dependiendo de lo que tienen que describir, se ponen de acuerdo sobre lo que van a hacer
- hacen el dibujo todo el grupo sobre lo que han escogido, cada cual en su papel y lo más iguales posible
- van describiéndolo ordenadamente y con el máximo de detalles
- una vez terminados, cada grupo lee su descripción y dos personas de otro grupo dibujan en la pizarra exactamente lo que oyen
- se compara el parecido del dibujo de la pizarra con el del cuaderno y se analiza si estaba o no bien descrito para poder entenderlo y dibujarlo

## La descripción

Material necesario

Procedencia: “El deseo de leer”. Edit. Pamiela

1. Identificar lo que se describe:
  - un objeto cualquiera
  - una persona o animal (la parte o el todo)
  - una cualidad abstracta o concreta, física o etérea, un sentimiento...
  - un lugar sombrío, idílico, tétrico, maravilloso...
  - una circunstancia, dos circunstancias...
  - un paisaje urbano, campestre, abierto, cerrado,...
2. Cómo se describe:
  - el orden que se sigue a la hora de describir: de lo particular a lo universal (o viceversa), de la causa al efecto (o v.), de lo analítico a lo sintético, de lo cercano a lo lejano, de arriba abajo, de dentro a fuera, etc.
  - la adjetivación que se usa: visual, táctil, olfativa, auditiva, psicológica...
  - imágenes y comparaciones usadas: clasificación por su origen sensitivo
  - como se describe al autor: a través de las acciones del personaje o a través de las palabras que dice el autor sobre el protagonista
3. Para qué se describe:
  - intencionalidad del autor
  - crear una atmósfera de “x” características
  - crear un ambiente de “y” características
  - provocar en el lector “x” o “z” sentimientos
4. Postura del autor descriptivo: la técnica descriptiva varía de un autor a otro, de una escuela narrativa a otra. Es conveniente comparar descripciones de autores de distinto origen estético. Para notar diferencias y para apropiarse de las mismas técnicas. En general, podemos distinguir tres posturas fundamentales:
  - objetiva-realista
  - subjetiva-lírica-irónica
  - fantástica-surrealista

## **Describir un rostro**

Material necesario: revistas viejas

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Toda la clase de forma individual debe localizar y recortar una fotografía a color de un rostro de cualquier revista.

Después debe recortar y pegar la foto en un ángulo de la hoja e intentar describirla con el mayor número posible de detalles.

Hay que ayudarles a reflexionar y buscar nuevos ángulos de observación y puntos en los que fijar la vista. Al mismo tiempo, tendrán que descubrir un nuevo vocabulario que explique cómo son las facciones de un rostro.

## Las seis de la tarde

Material necesario

Procedencia

Se propone un *cuándo* (p.e., las seis de la tarde), un *dónde* (p.e., a la orilla del mar) y *tres qué* (cielo, agua, árboles).

A partir del *cuándo* y del *dónde* hay que inventar un título a la descripción que deberá constar de un párrafo para cada uno de los *que*, que necesariamente deberán informar sobre tres datos previos:

-cielo: color, forma de nubes, viento o no

-agua: color, olas, barcos o no

-árboles: cantidad, forma y color

La extensión máxima será de 10 líneas.

## Descripción mixta

Material necesario

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Es lo que hace la prensa. Mientras alguien describe un partido, un acontecimiento, una catástrofe, se acompaña de fotos que ilustran los hechos y contribuyen a darnos mejor idea de lo que sucede. Se trata aquí de que los alumnos y alumnas hagan lo mismo, es decir, que realicen la descripción de algo y que la acompañen de fotos o dibujos.

Para resolver algunos problemas y para ayudarles se les insinúa que ése es el camino que sigue el cómic y que quizás la solución mejor sea hacer los dibujos de lo que queremos describir, o utilizar recortes de tebeos o de revistas.

## **Trabajo con fotos**

Material necesario: descrito en el texto

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Esta actividad requiere de una preparación previa por parte del profesorado. Hay que hacerse con un material preciso. Se recortan de la prensa diferentes fotos que ocupen medio folio, eligiendo aquellas que tengan riqueza de detalles. Luego se pegan en medio folio y se numeran. Tiene que haber una para cada alumno o alumna.

En una sesión de clase se reparten indiscriminadamente y se les pide que en su hoja describan lo que figura en su foto. Se les da un tiempo suficiente y se recogen. La hoja de cada persona deberá ir numerada con el número de la foto que les ha correspondido.

Se les pide que ordenadamente vayan leyendo su trabajo, mientras el resto de la clase observa la foto que debemos mostrar al mismo tiempo. Evidentemente tiene que notarse una mejora en la habilidad en contar lo que se ve. Y naturalmente el debate que surja de esa actividad será excelente ocasión para evaluar esta actividad.

## Trabajo con imágenes sensoriales

Material necesario

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

*“Penetré en el cementerio. Me dirigí hacia la tumba. El aire me daba en la cara. Empujé la losa, miré y ... allí estaba. Por fin, encontré...”*

El alumnado deberá completar este texto (u otro), incorporando más texto, llegando a cambiar su sentido y montando una historia a gusto personal. Pero con una condición: han de aparecer palabras que describan sensaciones de los sentidos, o sea, tienen que ser fácilmente reconocibles sensaciones visuales, táctiles, olfativas, gustativas y auditivas.

Tardan en descubrir que eso se resuelve fácilmente incorporando adjetivos, ya que al principio lo resuelven incorporando una frase para cada sensación. Como resulta feo y difícil de leer y, desde luego, poco práctico para una narración, hay que sugerir cambios para tener una historia creíble.

## **Describir interiores con personajes**

Material necesario: revistas viejas

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

El procedimiento es el mismo que el explicado en la ficha anterior. Cada persona debe buscar una foto en la que aparezca un personaje en el interior de una vivienda, un avión, un barco,... realizando una tarea.

Ahora se añade la dificultad de situar en el espacio, arriba, abajo, delante, detrás, al frente, en el ángulo superior derecho,... Luego se les pide que lean su descripción a la clase y finalmente muestren su foto para ver si tiene algún parecido con la relación descrita.

Los chascos suelen ser de impresión. Se trata, entonces, de que reflexionen sobre la forma de subsanar los errores.

## **Descripción de dibujos**

Material necesario

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

La secuencia a seguir es:

- se reparte un folio a cada alumno o alumna (número al reverso)
- se dibuja algo sencillo ( debe escribirse el nombre al reverso)
- se reparten los dibujos procurando que a nadie le toque su propio dibujo, y se construye una descripción del mismo
- se reparten las descripciones y, a partir de estas, se debe intentar reconstruir cada dibujo original partiendo de esas descripciones
- se comparan los resultados y se dialoga sobre los mismos

## Crear seres imaginarios

Material necesario

Procedencia: “Romance 7”. Libro de texto para 7º de EGB de la Edit. Santillana

Leer y observar cómo se describe un ser imaginario:

El dragón de la suerte

“Los dragones de la suerte son criaturas del aire y del buen tiempo. Tienen una alegría desenfrenada y, a pesar de su colosal tamaño, son ligeros como una nubecilla de verano. Por eso no necesitan alas para volar: nadan por los aires del cielo igual que los peces por el agua. Desde tierra parecen relámpagos lentos. Y lo más maravilloso de ellos es su canto. Su voz es como el repicar de una gran campana y, cuando hablan en voz baja, es como si se oyera el sonido de esa gran campana en la distancia. Quien ha escuchado alguna vez su canto no lo olvida en la vida”.

Michael Ende: La historia interminable.

Inventar un ser fantástico y explicar cómo es, cómo se mueve y qué costumbres tiene. Se puede inventar también su nombre: por ejemplo, gatosaurio, comerrocas, gnomo volador, murciélagos, mosquitopótamo,...

## **El collage misterioso**

Material necesario: revistas con abundancia de imágenes

Procedencia

Antes de empezar, se debe seleccionar de las revistas todo el material visual que pueda servir para confeccionar un mural que pueda prestarse a varias interpretaciones. El “collage” será tan estético como sea posible.

Las consignas a dar son:

- sois artistas y vais a realizar un póster que transmitirá lo que queráis expresar sobre el mundo o sobre algo personal.
- recortad en las revistas todo lo que consideréis interesante para expresar vuestra idea.
- cuando tengáis hecho el trabajo, podéis expresar por escrito la significación objetiva y subjetiva de vuestra obra.

## **Dónde, cuándo, cómo**

Material necesario

Procedencia: “Programación de actividades creativas en lengua y literatura”.

Hay que contar una acción cotidiana (comer, lavarse los dientes,...) paso a paso y dando el mayor número posible de detalles sobre ella: cuándo, cómo, dónde, cuánto,...  
El trabajo se puede realizar individualmente o en grupos.

## **Este soy yo**

Material necesario

Procedencia

Cada persona ha de hacer en un folio su autorretrato y su ficha autobiográfica:

- datos personales
- perfil psíquico (cualidades, características, virtudes, defectos,...)
- preferencias en comida, diversiones, música,...
- lo que le gustaría ser
- amistades
- ...

Se puede, igualmente, cambiar el nombre y apellidos, justificándolo.

Se puede acompañar la descripción con un acróstico del nombre formado por palabras que pensemos sean descriptoras de nuestra persona.

Finalmente, se fijan todos los autorretratos en el mural de la clase.



**VII**

**CAJÓN DE SASTRE**



## Ensalada de diálogos

Material necesario: hojas multicopiadas con los diálogos que se vayan a trabajar

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Se distribuyen las hojas con los diálogos en cuestión compuestos por las siguientes frases o intervenciones. El alumnado debe intentar reunir en cada ocasión tres intervenciones para conseguir ocho minidiálogos diferentes y después identificar los lugares y personajes de cada conversación.

### Diálogos

#### Primera persona

1. ¿Qué pasa, no te has despertado esta mañana?
2. ¡Oye, llevo media hora esperando y eso me horroriza!
3. No me gusta que la gente llegue tarde
4. Te hemos esperado durante una hora
5. ¡Por fin estás aquí!
6. ¿Es ésta la hora en que te atreves a volver?
7. Señorita, ¿ha visto que hora es?
8. Te pasas, siempre llegas tarde.

#### Segunda persona

- a. No tengo la culpa; he tenido un pinchazo en la carretera
- b. No he podido venir antes
- c. No es tan tarde, papá
- d. Oye, querida, no te enfades. He corrido todo lo que he podido
- e. A mi padre se le ha olvidado despertarme
- f. Perdona, pero no he oído el despertador esta mañana
- g. Señora directora, lo siento. He tardado media hora en llegar a la estación
- h. Lo siento mucho; me he entretenido en la oficina

Primera persona

1. Bien, a la mesa enseguida
2. Bien, siéntate
3. Será mejor que tome el metro
4. ¡Ah, no cambiarás nunca!
5. Ya es tiempo de que se compre otro
6. ¡Son ya por lo menos las once! Ve a acostarte
7. ¡Oh, ya va!
8. Bien, ya voy

## Diálogos incompletos

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Según el nivel de la clase, se escribe en la pizarra uno de los diálogos incompletos siguientes u otros parecidos mejor adaptados a los alumnos y alumnas.

### Diálogo 1

- a. ...
- b. Con mucho gusto
- a. ...
- b. No, lo prefiero de limón

### Diálogo 2

- a. ¡Vaya! ¿Eres tú? Entra
- b. ...
- a. Me aburro. Estoy sola(o) en casa
- b. ...

Individualmente o en grupo se deben completar los diálogos después de haber definido la situación de comunicación para cada diálogo. Para ayudar, se pueden plantear las preguntas siguientes:

- ¿quién habla a quién?
- en cuánto qué: madre, profesora, hijo, alumno...?
- ¿con qué fin?
- ¿cuál es la relación entre los interlocutores: amigos, familiares, extraños, desconocidos...?
- ¿en qué circunstancias se desarrolla el diálogo: lugar, hora, estación,...?
- ¿de qué humor están los interlocutores: alegres, cabreados, cansados, distendidos?

Para ciertos diálogos, las 3 ó 4 primeras preguntas bastarán.

Una vez completados los diálogos, se comparan los resultados haciendo que el alumnado los lean. Se les puede pedir que justifiquen su elección de preguntas o respuestas.

A medida que se domine la técnica, los diálogos serán cada vez más complicados y con mayores restricciones.

Una variante consiste en dar un diálogo al que le faltan las últimas preguntas y respuestas para que sean finalizadas.

## ¿Para qué sirve...?

Material necesario

Procedencia

Esta actividad se puede realizar de forma oral o escrita:

Di, al menos, diez usos diferentes, además del suyo propio, de algunos o de todos los objetos siguientes:

- un paraguas
- una regla
- un cepillo de dientes
- un periódico viejo
- una tv estropeada
- una pinza de la ropa
- un grifo
- un lápiz
- un libro
- un ladrillo
- un tubo de plástico
- una gorra
- un clavo
- un cenicero
- una goma de borrar
- otros objetos

## **Hablemos un minuto**

Material necesario

Procedencia: “Cómo estimular la expresión oral en clase”. Edit. CEAC

En unas cartulinas blancas habremos escrito dos palabras en cada una. Se pide coger una y hablar durante un minuto sobre lo que le sugieran las palabras:

Ejemplos:

Saltamontes – esquiar  
Cebolla – muñeca  
Millonario – barraca  
Perfume – tenedor  
Pulga – piano

## La entrevista

Material necesario

Procedencia

Se trata de preparar una entrevista a un personaje real o ficticio. En este último caso, el papel del personaje entrevistado puede ser asumido por un compañero o compañera de la clase.

Si la entrevista tiene diez preguntas, cinco de ellas deberán ir dirigidas a la profesión o actividad principal del entrevistado y las restantes a su vida personal.

Confeccionado el cuestionario, se puede dialogar sobre él para analizar lo siguiente:

- relevancia o irrelevancia de las preguntas
- claridad, concisión, sugerencia y objetividad de las preguntas
- consecución del objetivo previsto

## **Explica ¡Adivina!**

Material necesario

Procedencia: “Cómo estimular la expresión oral en clase”. Edit. CEAC

La clase se divide por parejas. Cada pareja tiene que confeccionar una lista de diez palabras y darla al profesor o profesora. En el papel de la lista ha de constar el nombre de la pareja, para evitar que en el desarrollo del juego toque la propia lista.

Sale la primera pareja; una de las dos coge una lista (confeccionada por otra de las parejas) y ha de ir explicando a la otra el significado de la primera palabra, sin nombrarla, hasta que la averigüe. Luego explica la segunda, la tercera,... hasta que se agote el tiempo establecido de antemano, tres minutos en total.

La regla del juego es que no vale decir en la explicación palabras de la misma familia; si valen sinónimos y decir, por ejemplo, “femenino”, “singular”, “infinitivo”. Tampoco vale decir las letras que componen la palabra. Todo ha de ser oral y, por tanto, no vale escribir nada.

## **Completar diálogos**

Material necesario: una hoja con un diálogo del que se han suprimido todo lo que dice uno de los personajes.

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se da la hoja a alumnos y alumnas con el diálogo incompleto (éste puede estar tomado de cualquier novela o cuento, o elaborado expresamente para la ocasión, siempre en función de la capacidad y del entrenamiento del alumnado). Se señala el tiempo máximo para completarlo.

Completado el diálogo, se procede a la lectura por parejas en voz alta.

## ¿Qué le dice...? ¿Qué puede hacer...?

Material necesario: trozos de cartulina

Procedencia: "Cómo estimular la expresión oral en clase". Edit. CEAC

Se preparan unas cartulinas con una palabra cada una. Se separan en dos montones. La primera persona coge una cartulina de uno de los montones y dice:

-¿qué le dice (la palabra que le ha tocado) o qué puede hacer...?

Coge otra cartulina del otro montón:

-“a...” o “con...” (la segunda palabra)

Ejemplo:

-¿qué puede hacer un gato con una cafetera?

-¿qué le dice un saltamontes a la vela?

Posibles palabras: araña, mosquito, piojo, elefante, hipopótamo, burro, camello, jirafa, ..., cazuela, pinza de la ropa, percha, cartera, estuche, tijeras, calcetines, bombilla, ..., tomate, naranja, pepino, zanahoria, cebolla, ..., nombres de famosos, de personas de la clase,...

## **Ampliación de textos: “antes”, “después”, “antes y después”, “desde dentro”**

Material necesario: textos apropiados

Procedencia: “Escribir, un juego literario”. Edit. Alhambra

La propuesta de textos como punto de partida para el trabajo de creación (re-creación) resulta muy atractiva. El texto se convierte en un material moldeable como el barro, capaz de adquirir múltiples formas. Al ser un conjunto de frases que, a su vez, son el resultado de la combinación de unas palabras, goza de capacidad de inducir a la creación de un nuevo discurso desde el propio texto, desde la frase y desde la palabra.

*Antes*: se puede ampliar añadiendo antes, creando las condiciones necesarias que permitan la apropiación del texto propuesto.

Ejemplo: tomar como última frase de un texto la siguiente: “Había una vez un barco que vivía feliz dentro de una botella, sin sufrir los sobresaltos de tempestades y huracanes.

*Después*: desarrollando una de tantas continuaciones posibles.

Ejemplo: escribir una narración que comienza así: En el planeta Bort los fantasmas estaban desolados. Se convocó una reunión en el lugar habitual. Allí el fantasma más viejo se levantó y habló: “tenemos que encontrar una solución. Ya nadie nos tiene miedo. Esto no puede seguir así”.

*Antes y después*: combinación de las dos anteriores.

Ejemplo: “Andaban las hadas de la música de un lado para otro por las calles sin saber dónde meterse. El hada Sol Mayor las guiaba un poco desorientada”.

*Desde dentro*: inflándolo, haciéndolo crecer en volumen. Es esta la posibilidad que exige mayor elaboración; es, al mismo tiempo, la que permite la frase y la palabra mantengan su protagonismo impulsor.

Ejemplo: “El joven compositor estaba sentado al amor de la lumbre trabajando en su primera sinfonía. Cada vez que hacía sonar la nota “re”, se levantaba un fuerte vendaval que abría y cerraba violentamente las puertas y ventanas”.

## Palabras en movimiento

Material necesario: diccionario y trozos de cartulina

Procedencia

Para esta actividad es preciso contar con una sala amplia en la que podamos movernos fácilmente.

A la clase se le dice que, con ayuda del diccionario, hay que escoger palabras con un determinado criterio:

- nombres, adjetivos o verbos
- palabras que se muevan dentro de la constelación de otra (de “alegría”, o “tristeza”...)
- palabras con una determinada acentuación
- palabras que se ajusten a un determinado criterio semántico, gramatical u ortográfico que interese trabajar

Cada una de estas palabras se escribe en un trozo de cartulina (de un tamaño determinado, por ejemplo de diapositivas, que permita archivarlas).

Una vez en la sala, se les pide a alumnas y alumnos que se muevan libremente. Después de oír una señal determinada, se han de agrupar de 4 en 4, de 5 en 5, con las personas que estén más próximas. Inmediatamente, los grupos formados han de construir una frase en la que aparezcan todas las palabras que les ha tocado. Estas frases se escriben, por si luego interesa trabajarlas o utilizarlas como posibles versos de un poema colectivo o para cualquier otra actividad.

Como tenemos distintas series de palabras, cada una de ellas se puede utilizar aisladamente o mezclándola con otra.

## La mitad

Material necesario: hojas con el texto propuesto

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Reescribir el siguiente texto, reduciéndolo a la mitad:

“En la Sierra de Gredos estamos ella y yo, vestidos de pastores. Me entretengo en lanzar flechas. Ella me insulta, mi puntería es pésima. Disparo nubes de flechas sin dar en el blanco. Sigo disparando flechas sin mejorar mi puntería. Una de la flechas va a clavarse en el lomo de un cordero. Ella, furiosa, me injuria desesperadamente. Aconsejado por sus gritos, me esfuerzo por arrancar la flecha del moribundo cordero. Insisto, no puedo, sigue increpándome. Pasa entonces otro cordero. Empieza a frotarse con el animalito moribundo. Logra arrancarle la flecha. Los dos corderos se van alegres en un diálogo imposible”.

José Lezama Lima

## **El doble**

Material necesario: hojas multicopiadas con el texto

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Reescribir el siguiente texto (u otro similar) duplicando su extensión y sin alterar demasiado su contenido:

“Yo iba por la nieve, creo, en un carro arrastrado por caballos. La luz era sólo un punto; me parecía que se acababa. La Tierra se había salido de su órbita y nos alejábamos más y más del sol. Pensé: es la vida que se apaga”. Cuando desperté mi cuerpo estaba helado. Pero hallé consuelo porque un piadoso cuidaba mi cadáver”.

Gastón Padilla

## **Anónimos**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Escribir un anónimo dirigido a una persona de la clase. Como segundo paso, la destinataria debe responder a quien cree que mandó el anónimo.

## **Géneros breves**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Escribir:

- un refrán
- una injuria
- un epitafio
- una adivinanza
- una copla
- un chiste
- un titular de un periódico
- un horóscopo
- una receta de cocina

## Catálogo de cosas inútiles

Material necesario

Procedencia

En un mundo en que todo es “super”, “maxi”, “hiper”, “fantástico”, “sensacional”, “insuperable”, “supereficaz”, con tanta técnica y tantos artilugios, nosotros vamos a hacer un catálogo de máquinas horribles que no sirven para nada, que no funcionan, que hacen un ruido espantoso...

Hay que describirlas, dibujarlas, explicar su funcionamiento y su finalidad (es un decir), su mantenimiento, la energía que consume o despilfarra, su coste,...

## **Recetario de cocina**

Material necesario

Procedencia

Se pide al alumnado que realice un recetario de cocina. Este puede tener el carácter que se acuerde:

- de la localidad de origen del alumnado (puede realizarse con este motivo un pequeño trabajo de investigación)
- totalmente imaginario
- recetario de cocina del hombre prehistórico: “Tómese un diplodocus...”
- de un astronauta
- de un planeta desconocido
- de una época futura

## Confección de carteles

Material necesario: revistas, anuncios, ceras, rotuladores, cartulina, tijeras, pegamento,...

### Procedencia

La propuesta consiste en la creación de carteles o murales sobre algún tema de interés para el alumnado: los derechos del niño, la defensa de la naturaleza, la guerra, el hambre, la discriminación racial o sexual,...

La actividad debe estar precedida o acompañada de una mínima preparación de lectura de imagen. Para ello es conveniente contar con carteles, cuanto más variados mejor. En estos se puede analizar los elementos (imágenes y palabras), su relación y su distribución en el papel.

Realizados los carteles, se pueden analizar colectivamente y dejarlos para adorno de clase.

## **Consultorio sentimental**

Material necesario

Procedencia

La clase se divide en grupos o equipos. Semanal o quincenalmente, un grupo es el encargado de recibir las “consultas sentimentales” del resto de compañeras y compañeros.

El ingenio y las risas están aseguradas, pero ¡ajo! hay también ocasión para debates muy serios sobre problemas y asuntos que preocupan realmente.

## Guía de turismo

Material necesario: revistas, folletos, rotuladores, tijeras, cartulina y pegamento

Procedencia

Se trata de hacer una guía de turismo de un lugar imaginario (por ejemplo, de una isla que hasta ahora nadie había descubierto).

La guía debe incluir:

- situación
- clima
- lugares de interés
- costumbres
- flore
- gastronomía
- fiestas
- guía secreta para alumnos y alumnas

El tono de la guía se puede acordar: o bien darle verosimilitud o bien hacerla totalmente inverosímil y humorística.

## **Espejos**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

1. Describir la transformación de ..... en .....
2. Escribir un texto en el que cada palabra empiece por la misma letra con que termino la anterior.

## Telegramas

Material necesario

Procedencia

La técnica de escribir textos con una gran densidad semántica, como son los telegramas, se presta a una reflexión gramatical sobre el hecho de que solemos utilizar en ellos solamente palabras con contenido léxico, eliminando las que tienen contenido gramatical.

Se pueden dar consignas de que escriban posibles telegramas; lo más conveniente sería hacerlo en los mismos impresos oficiales, para así introducirlos en los lenguajes prácticos. Telegramas de felicitación, de anuncio de llegada, de comunicación de algún acontecimiento familiar alegre o triste...

Otra consigna posible es la de redactar telegramas imposibles o de humor: Colón anuncia telegráficamente a los Reyes Católicos el descubrimiento de América.

Se puede forzar la técnica con la consigna de utilizar un acróstico para las iniciales de todas las palabras que componen el texto del telegrama.

## **Narración de vivencias personales**

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

Aparte de lo imaginario y fantástico, debemos favorecer y estimular la narración de vivencias personales, situaciones, opiniones. Hay que aprender a escribir sobre hechos que se han vivido, que se viven, que afectan, que se conocen.

1. Descripción de realidades: mi habitación, mi casa, mis padres, el barrio, el lugar de juego, de encuentro de diversión...
2. Retratos de personas. Se puede hacer el juego de describir a un compañero o compañera de clase, a profesoras, conserjes... sin dar el nombre y luego leerlos en voz alta para que adivinen de quién se trata. Autorretratos. Animales que veo. Objetos.
3. Recuerdos: pensar en cuáles son nuestros primeros recuerdos, qué edad teníamos, qué momento se nos ha quedado más grabado. Circunstancias (olores, sabores, colores,...) ¿Cómo era la casa en la que vivíamos antes? ¿Cómo era el pueblo?
4. Fiestas que he vivido
5. Opiniones sobre temas de actualidad

## En tres palabras como en cien

Material necesario: noticias de prensa apropiadas para la actividad

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Se divide a la clase en grupos y se entrega a cada grupo una noticia aparecida en la prensa. Cada grupo debe preparar la explicación del contenido de la noticia que se le ha entregado de distintas maneras:

- simplificándola
- desarrollándola con detalles suplementarios

-

En el momento de la exposición cada grupo debe imaginar que se dirige a distintos interlocutores:

- cómo le explicaría la noticia a un niño
- a un amigo que está al corriente de todo
- a una persona muy mayor
- a una persona que no comprende, etc.

A cada grupo le damos un máximo de dos noticias. Después las noticias se pueden intercambiar y volvemos a empezar el juego.

## **Autobiografía**

Material necesario

Procedencia

Cada persona de clase realizará su propia autobiografía, con la recopilación de aquellos datos, documentos, fotos, fechas, lugares de la propia historia, con la mayor seriedad y como un trabajo de investigación.

Terminada esta actividad, que como es lógico llevara algunas semanas, habrá que hacer a continuación una autobiografía completamente irreal, humorística, fantástica, onírica, en donde la imaginación pueda volar cuanto quiera, sin ceñirse a ningún dato real.

## Historia de la familia

Material necesario

Procedencia

Realizar esta actividad exige tiempo, paciencia, interés e investigación. Se debe elaborar la historia de la propia familia, remontándose en el tiempo todo lo que se pueda. Es preciso prepararla bien, no sólo en su planteamiento, sino también en la puesta a punto de aquellos instrumentos que habrá de utilizar en su desarrollo (recogida de datos, entrevistas, uso del magnetofón...)

El desarrollo de esta actividad se podrá hacer tan amplia como se quiera. Podrá tener, entre otros apartados:

- árbol genealógico
- diversiones, costumbres, fiestas, escuela, vivienda, utensilios, oficios, comidas, ropas, muebles, precios, modas, trabajos, ... de los padres
- ídem de los abuelos
- acontecimientos más importantes de la familia (traslados de ciudad, hechos que han influido en la marcha de la familia)
- recogida de cuentos, canciones, adivinanzas, trabalenguas, poesías, juegos de la infancia de nuestros antepasados
- geografía de la familia (localización de las ciudades o pueblos de origen, de las ciudades en que se ha vivido, de los viajes que se han realizado...)

## Condicionar textos

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar con el lenguaje”. Edit. CEAC

Hay que mostrar los posibles recursos utilizables cuando nos disponemos a redactar historias: simples descripciones, a modo de carta, con sólo diálogo, diálogo con carta de ida y vuelta, cuentos ligados, monólogos, teatro, como si me lo hubieran contado...

Trataremos de buscar ejemplos representativos y, de vez en cuando, propondremos que lo imiten utilizando un recurso concreto. Otros condicionamientos que conviene usar ocasionalmente, para comprobar que el lenguaje puede manifestarse, son:

- usar tiempo pasado
- usar cuatro comparaciones en el texto
- usar diálogo y adivinar dónde y cuando pasa

## Preguntas – respuestas

Material necesario: diálogos preparados

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette.

Esta actividad permite muchas variantes. Se trata en todos los casos de encontrar las personas, los lugares o las situaciones de comunicación en que se pueden producir esas intervenciones:

- se dan en papeles diferentes preguntas y respuestas (una en cada papel) para que cada cual encuentre su pareja
- se dan frases sueltas y hay que averiguar dónde se pueden escuchar o las personas que las pueden pronunciar o las personas a las que se les puede decir
- se puede pedir al alumnado que invente diálogos cortos que se pueden escuchar en unos lugares determinados (una farmacia, una clase, una comisaría de policía, un autobús, una playa abarrotada,...)
- se pueden utilizar estas series u otras similares:

### 1ª serie

1. Tres sellos para Italia, por favor
2. ¿Está libre este sitio?
3. Dos barras, por favor
4. Me duele la cabeza
5. ¿A qué hora comienza la película?
6. Super, por favor, lleno
7. Un zumo y un café
8. ¿Tiene un mapa de Francia?
9. El último tren sale a las once
10. Cerrad los libros

### 2ª serie

1. Dos entradas de 100 ptas.
2. ¡Qué vista más bonita!
3. ¿Dónde está la salida, por favor?
4. Hay un ruido insoportable
5. ¿No le parece que hace mucho calor?
6. Es verdaderamente delicioso
7. ¿Te gusta esta música?
8. Me gustas mucho
9. Salid
10. ¡Silencio!

**3ª serie**

1. Aquí hace mucho frío
2. No me gusta estar solo
3. ¿Me puedes prestar mil ptas.?
4. ¿Vd. viene con frecuencia aquí?
5. ¿Te gusta mi nuevo peinado?
6. ¿Queréis que os eche una mano?
7. Tengo un hambre de lobo
8. De acuerdo, de acuerdo, os llamaré de nuevo  
la próxima semana
9. ¡Ah, no! Yo no voy tan lejos
10. Esta tarde, no, Josefina

## **Onírica**

Material necesario

Procedencia

El mundo de los sueños, desde Freud, se ha revelado como una de las formas de conocer el fondo último de las personas.

Una actividad para la clase puede ser el narrar los propios sueños.

## Documentos visuales

Material necesario: algunas imágenes (fotos, dibujos...)

Procedencia: “Jeux et activités communicatives dans la classe de Langue”. Edit. Hachette.

Se dan en clase las siguientes indicaciones (se puede pedir, igualmente, que en un papel intenten reproducir esa misma imagen):

- tengo ante mí un documento visual; tenéis que adivinar todos los elementos de este documento haciéndome preguntas.
- sólo puedo responder “sí” o “no”.

Este juego admite múltiples variantes:

- averiguar el contenido de una noticia de prensa
- averiguar un hecho que le haya ocurrido a alguien en la clase uno de la clase
- averiguar un personaje real, presente o pasado
- averiguar el objeto en el que alguien piensa
- adivinar el contenido de algo que he escrito o dibujado
- adivinar un oficio

Una variante interesante es la utilización para este juego del juego de los barquitos: la hoja con las mismas divisiones, la misma numeración y el mismo número de casillas cubiertas con una serie de palabras. Se forman parejas para que, alternativamente, se trate de averiguar cuanto antes qué casillas son las que están cubiertas y con qué palabras lo están.

- ¿tienes algo en la casilla A2?
- no. ¿tienes algo en la casilla B4?
- sí.

A partir de aquí, dos caminos: uno, más simple, de decir las palabras directamente, para que su pareja responda afirmativa o negativamente; otro, más complicado, que consiste en seguir aplicando el juego del “sí” o “no” para tratar de averiguar indirectamente las palabras.

## ¿Desde dónde me lo cuentas?

Material necesario

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

Se presenta en clase la siguiente historia: “Se está celebrando el campeonato del mundo femenino de billar. En la final, la favorita golpea la bola en la que puede ser la carambola decisiva. La bola rueda por el tapete. La expectación es máxima”.

Escribir tres textos de diez líneas basados en esta escena:

- a) monólogo interior de una mosca posada en el tapete verde de la mesa de billar
- b) narración objetiva del locutor deportivo que transmite la final
- c) monólogo interior de la jugadora mientras corre la bola

Se pueden intercambiar los tres textos intercalándolos sin nexos, hacer un nuevo texto, al que podríamos llamar “caleidoscópico” y que ejemplificará algunos aspectos técnicos de la novela.

Se pueden proponer otras situaciones diferentes para esta actividad.

## **Metamorfosis**

Material necesario

Procedencia

Se puede comenzar la actividad leyendo el principio de “La metamorfosis” de Kafka. Si interesa, se puede hacer una introducción más larga sobre el autor, su vida, su obra, la literatura, la conexión de ésta con otras obras literarias, etc.

Se propone después que escriban su propia metamorfosis, a imitación de la de Gregor Samsa. Esta metamorfosis puede estar marcada (la misma para toda la clase) o dejarla libre.

Por ejemplo: “un día te despiertas y te das cuenta de que eres de cristal...” (es una forma de jugar a “Si fueras una flor, o un animal, o un color, ¿qué serías?”)

## Preguntas tontas

Material necesario: fichas con preguntas absurdas y tontas, a las que hay que responder rápidamente.

Procedencia: “Expresión escrita”. Edit. Breda-Alhambra

El ejercicio se desarrolla de forma oral (o escrita). Se van haciendo las series de preguntas a las que hay que responder de forma improvisada y rápida. Dado el carácter del ejercicio, hay que conducir el diálogo hacia el sin sentido, el humor y el absurdo:

- ¿por qué los poetas escriben en verso?
- ¿por qué la palabra “corto” es corta y la palabra “largo” no es larga?
- ¿cuántos días se tardan en escribir una novela de 100 páginas?

Para EGB, habrá que rebajar el “tono” de las preguntas:

- ¿por qué los tomates son rojos?
- ¿por qué los melones tienen pipas?

## **Modificación de lo obvio**

Material necesario

Procedencia

Cortázar en su “Historia de cronopios y famas” nos da “instrucciones para subir una escalera”. Tip y Coll en su espectáculo nos enseñan cómo se debe llenar un vaso de agua. Estos dos ejemplos siguen, a su manera, la técnica del “extrañamiento”, que es, como dice Sklovsky (cfr. “El lenguaje y el entendimiento”, Noam Chomsky, pág. 45), llevar lo evocado (lo normal, lo cotidiano) a la esfera de una nueva percepción. Es decir, se trataría de acercarse a algún objeto, a algún acontecimiento o a alguna persona, como si fuera la primera vez que nos ponemos en contacto con él o como si pertenecieran a un mundo ajeno al nuestro, de aislarlo de su entorno familiar y cotidiano, extraerlo de la categoría de los hechos de vida.

La técnica o el procedimiento tiene su utilidad en el aula, por cuanto este proceso de alejamiento y de redescubrimiento de las cosas nos puede ayudar a entenderlas y relativizarlas.

Se pueden hacer en el aula miles de sugerencias. A modo de ejemplo, he aquí dos:

- cómo contaría un extraterrestre, al regresar a su planeta, cómo es una discoteca un sábado por la noche
- cómo describiría una gaviota una playa de moda abarrotada un domingo de agosto

## **Escribir un texto con verbos dados en un orden determinado**

Material necesario

Procedencia: “El deseo de leer”. Edit. Pamiela

Escribir un texto-pretexoto-contexto-subtexto-paratexto-textícolo-contextícolo utilizando únicamente los siguientes verbos que deberán aparecer en el orden dado y en sus formas conjugadas:

“estar – avistar – venir – observar – pasar – preguntar – otear – picar – prenderse – ocurrir – alborotar – venir – vislumbrar – hacer – ser – cortar – desmantelar – importar – virar – apaciguar- abrir – enmarañarse”.

## Al pie de la letra

Material necesario

Procedencia

Hay multitud de expresiones, frases hechas, exageraciones, que usamos constantemente, sin darnos cuenta de lo que decimos.

En esta actividad vamos a tomar expresiones de este tipo para contar historias (o lo que se nos ocurra), como, por ejemplo, buscarle a cada expresión un origen o una explicación lógica o ilógica

- me caí muerto
- estar en la higuera
- se lo comía con los ojos
- se me hizo la boca agua
- tener pájaros en la cabeza
- caerse de un guindo
- estar en las nubes
- perdió la cabeza
- vino volando
- subirse por las paredes
- corrió que se las pelaba
- corría que perdía el culo

La actividad se puede comenzar recogiendo en clase colectivamente todas estas expresiones que salen en nuestra lengua coloquial.

## Al pie de la letra I

Material necesario

Procedencia

Variante de la anterior. Se trata de escribir textos en el que se toman en su aspecto más literal y directo frases hechas que se usan normalmente en el lenguaje coloquial. La actividad sirve para que se vea la diferencia entre lenguaje real y figurado (metáforas, hipérbolos, imágenes, etc.). He aquí algunas de estas frases. Existen, por supuesto, muchas más. En este sentido una actividad relacionada con la que se expone aquí es precisamente la recogida en clase de frases similares:

- lo tengo en la punta de la lengua- echar fuego
- duerme a pierna suelta                      - ser una mosquita muerta
- está pendiente de un hilo                    - perder la cabeza
- está con la sogá al cuello                    - estar en las nubes
- quedarse de piedra                            - echar chispas
- costar un riñón                                  - caerse de un guindo
- comerse hasta las piedras                   - irse el santo al cielo
- comerse con los ojos                         - no tener pelos en la lengua
- hablar hasta por los codos                   - poner verde
- ponerse los dientes largos                  - tener las carnes abiertas
- no tener ni pies ni cabeza                  - echar sapos y culebras
- pegarse las sábanas                          - estar en la higuera
- ponerse los pelos de punta                 - se me hace la boca agua

## Ejercicios de estilo

Material necesario

Procedencia: “Ejercicios de estilo”. Edit. Cátedra

En su libro “Ejercicios de estilo”, Raymond Queneau cuenta más de 100 formas diferentes un hecho trivial de la vida ordinaria. He aquí una de estas formas:

### Relato

“Una mañana a mediodía, junto al Parque Monceau, en la plataforma trasera de un autobús casi completo de la línea S (en la actualidad el 84) observé a un personaje con el cuello bastante largo que llevaba un sombrero de fieltro rodeado de un cordón en vez de cinta. Este individuo interpeló, de golpe y porrazo, a su vecino, pretendiendo que le pisaba adrede cada vez que subían o bajaban viajeros. Pero abandonó rápidamente la discusión para lanzarse sobre un asiento que había quedado libre.

Dos horas más tarde, volví a verlo delante de la estación de Saint-Lazare, conversando con un amigo que le aconsejaba disminuir el escote de su abrigo haciéndose subir el botón superior por algún sastre competente”.

Queneau hace más de 100 variaciones sobre este tema; algunas de éstas son: latín macarrónico, fantasmagórico, anglicismo, telegráfico, pasota, paleta, injurioso, torpe, oda, por partida doble, geométrico... En un anexo presenta, sin desarrollarlas, otras tantas formas diferentes.

Esta técnica tiene su aplicación en clase: ¿de cuántas formas podría contarse el cuento de “Caperucita Roja” u otro texto cualquiera?

## Rellenar el espacio

Material necesario: hojas multicopiadas con el texto

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Escribir uniendo entre sí las siguientes palabras. Hay que integrar por lo menos doce de las palabras escritas; cada una corresponde a un renglón y no vale agregar ninguna línea:

perdido  
 balanza                      quien  
    rumbo  
    sin  
    primavera  
 cuando  
    miraba  
    dos  
    para  
 pez  
    arriba

Los textos a completar pueden tener mayor o menor dificultad. Esta irá aumentando (4 ó 5 palabras al principio) hasta llegar a textos como el del ejemplo.

Un buen método para la elección de textos es tomarlos de autores conocidos (novela, cuento, poema) o de una noticia periodística. Así se podrían comparar los textos producidos en la clase con el texto del cual se tomaron las palabras que sirvieron de apoyatura.

## El error creativo

Material necesario

Procedencia: “Gramática de la fantasía”. Edit. Reforma de la escuela / “Cómo jugar y divertirse con palabras”. Edit. Altalena.

Dice Rodari: “ De un lapsus puede nacer una historia, esto no es ninguna novedad. Si al pasar a máquina un artículo escribo “Lamonio” en vez de “Laponia”, habré descubierto un país nuevo, perfumado, llenos de bosques, sería una pena expulsarlo de lo posible con la goma de borrar; es mejor explorarlo, como turistas de la fantasía... Un magnífico ejemplo de error creativo se encuentra (según Thompson en “Le fiabe nella tradizione popolare”) en la “Cenicienta”: su zapatito, en un primer momento, debía sere de “vaire” (un tipo de piel) y sólo la desgracia afortunada hizo que se transformase en “verre” (cristal)”.

Se trataría, por tanto, de aprovechar errores voluntarios, o de errores cometidos voluntariamente, forzando la ortografía de la palabras, añadiéndole o suprimiéndole alguna letra:

- un “libbro”, ¿es un libro más gordo que los demás?
- ¿cómo viviría un hombre en una “caja” en vez de una “casa”?
- ¿qué balas dispara una “pitola”?

## **Traducción imaginaria**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

La técnica consiste en inventarse una traducción imaginaria de un texto en una lengua no conocida. Esta lengua puede estar más o menos próxima al castellano. El texto puede ser un recorte de prensa, un poema...

## **El detective**

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette

A una persona de la clase se le asigna el papel de detective y se le hace salir fuera. El resto escoge a otra que será el criminal.

Durante varios minutos la clase observa detenidamente al criminal escogido, atendiendo expresamente a su ropa y a otros detalles exteriores.

Se llama al detective, quien por medio de preguntas, a toda la clase, intentará averiguar la identidad del criminal. Todos deberán decir la verdad, menos el criminal que tendrá derecho a mentir.

## **Inclusión de una frase en un texto, de dos frases, de tres frases**

Material necesario

Procedencia: “Escribir, un juego literario”.Edit. Alhambra

La técnica consiste en la inclusión obligatoria de una o más frases en un texto que se ha de elaborar. La elección de la frase ha de hacerse según unos criterios que posibiliten muchas opciones. Si se eligen frases muy marcadas, que pidan un referente muy concreto, lo normal es que la producción de textos sea demasiado uniforme, lo cual puede ser útil si lo que pretendemos es conducir a un género determinado. Por el contrario, si proponemos la inclusión de frases muy ambiguas, los textos que aparezcan ofrecerán una enorme variedad.

Se puede pedir expresamente que la frase aparezca en un lugar determinado del texto. Ello añade cierta dificultad puesto que se trata de conseguir una inclusión poco convencional. Por lógica, aunque siempre se producen excepciones, si pedimos que se incluya en el final del texto “y así se solucionó todo”, el texto planteará un conflicto. Hemos marcado un camino, pero no hemos ofrecido material que provoque una desviación atípica, así que es probable que el conflicto se exponga a través de una historia bastante convencional. Si, por el contrario, pedimos que la frase sea incluida en el principio del texto, la inclusión es más forzada, exige un mayor trabajo, puesto que debe tomar, entre otros, estos caminos:

- ofrecer lo que ocurre después de la solución del conflicto
- convertir la frase en la réplica de un diálogo
- desarrollar la historia como conflicto anunciado

Con respecto a la inclusión de más de una frase, habría que determinar el lugar de la inclusión de esas frases; por ejemplo, en medio y al final, con lo cual se crea un espacio cerrado por las frases inicial y final, con un apoyo en medio.

Para evitar marcar demasiado los textos que se han de elaborar, es conveniente cuidar la elección de las frases; así la frase de en medio no debe tener ninguna relación referencial con las otras dos. Las frases a incluir pueden estar sintácticamente incompletas o ser parte de un diálogo.

## **Yo me llevaría...**

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette

Cada persona de la clase debe escoger lo que les gustaría llevarse:

- si debe ir al hospital
- si debe hacer un largo viaje en tren, en barco o en avión
- si tiene que irse sola a una isla desierta
- si se va a otro planeta del que nunca podrán regresar a La Tierra.

Elaboradas las respuestas individuales, se puede dar un paso más para elaborar respuestas de grupos o de toda la clase con aquellos elementos que más se hayan repetido.

Una variante es la siguiente: se da una larga serie de objetos para que de entre ellos elijan solamente diez para llevarse a un lugar determinado. Después se anuncia: “Atención, sólo tenéis derecho a llevaros tres cosas”.

## ¿Qué se puede hacer con ...?

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette

Parecida a la anterior actividad pero algo más simple. Se trata de encontrar todos los usos posibles a objetos cotidianos:

- una goma de borrar
- un periódico
- un paraguas
- un martillo
- una tiza
- una hoja de papel...

La técnica se puede llevar a cabo con toda la clase, con respuestas por grupos o con respuestas individuales. Se pueden completar las tres formas, con el objetivo de encontrar los usos más extraños, pero posibles, de los objetos en cuestión.

## **Me gusta... no me gusta...**

Material necesario

Procedencia: Víctor Moreno.

Esta propuesta hay que completarla oralmente. Alguien en clase comienza diciendo: "Me gusta ser un o una (animal, planta, objeto...) porque...". La persona que le sigue continúa: "No me gusta ser un o una (lo que ha dicho la anterior), porque... Me gusta ser ... porque..."

Así sucesivamente, mientras la clase aguante.

## La coartada

Material necesario

Procedencia: “Jeux et activites communicatives dans la classe de langue”. Edit. Hachette

La clase se agrupa por parejas y se les pone en situación de la siguiente forma: “Ayer por la tarde, entre las 7 y las 11, se ha cometido un horrible crimen. Toda la clase es sospechosa porque habéis pasado la tarde en el mismo lugar. Ahora durante 10 minutos vais a intentar poneros de acuerdo para encontrar una coartada. Debéis poneros de acuerdo sobre la manera en que pasasteis la tarde. Tenéis derecho a tomar algunas notas”.

Al cabo de 10 minutos la clase se transforma en un tribunal. Se pide a una pareja (o se sortea) que se deje interrogar por el tribunal. Éste estará formado por dos o tres personas. Una de las personas sospechosas sale de clase, para no escuchar el interrogatorio de la otra..

El tribunal interroga entonces a la primera persona sospechosa. Es preciso preparar y convencer al tribunal para que plantee las preguntas de una forma clara y concisa.

Después del primer interrogatorio, se hace entrar a su cómplice. La otra persona puede salir o no, pero hay que procurar que no puedan comunicarse.

Después de segundo interrogatorio, el tribunal, atendiendo a las respuestas dadas por la pareja, pone de relieve los puntos de vista en los que los dos testimonios divergen y los declaran culpables o inocentes.

## **Sección periodística**

Material necesario

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

Escribir:

- un horóscopo
- una receta de cocina
- una consulta sentimental de un medio periodístico

Antes de que la clase lleve a cabo alguna de estas propuestas, es conveniente leerles y comentar algunas muestras tomadas de la prensa.

## **Incógnitas**

Material necesario: periódicos viejos

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con periódicos”. Edit. Altalena

Si se está haciendo un trabajo sistemático sobre la prensa y sobre la estructura de un periódico, una actividad complementaria puede ser la siguiente: se leen los titulares de noticias muy diversas y la clase debe responder en qué sección del periódico debe ser incluida.

## **Inventar una noticia a partir de un titular**

Material necesario: titulares de periódicos y revistas

Procedencia

La actividad consiste en desarrollar una noticia de la que sólo se conoce su titular, inventándose los elementos que no se conocen.

Esta actividad puede dar ocasión a analizar los elementos de una noticia:

- quién
- qué
- dónde
- cuándo
- cómo
- por qué
- con qué consecuencias

El éxito de esta actividad puede estar garantizado si se acierta con el titular adecuado. Debe referirse a algo que tenga suficiente garra para interesar a la clase.

## La columna que ocupa cada cosa

Material necesario: periódicos diversos correspondientes al plazo en que se va a desarrollar la actividad; carpetas.

### Procedencia

El primer paso es ponerse de acuerdo sobre el tema sobre el cual se va a investigar. Puede ser un solo tema para toda la clase o un tema para cada grupo. Debe ser algo que interese a la clase.

Cada grupo recolecta todo el material que trate directa o indirectamente sobre el tema en cuestión durante el periodo de tiempo determinado (diez, quince días, un mes...). El material obtenido se va archivando y ordenando en sus carpetas.

La actividad se presta a múltiples objetivos: lectura rápida, búsqueda, análisis... En el estudio del tema se ha de tener en cuenta el espacio que ocupa el periódico (número de páginas, de columnas, cartas de los lectores,...

Finaliza la actividad con un informe que sintetice la variedad de noticias alrededor del tema.

## **El otro lado de los titulares**

Material necesario

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con periódicos”. Edit. Altalena

Se parte de las iniciales de cualquier titular que se tenga a mano. Lo mejor es darle una clave de humor. Pero no está prohibido ponerse serios.

Una vez realizado el titular, se desarrolla la noticia, cuidando los elementos de ésta.

## La chistera del mago

Material necesario: periódicos, revistas, tijeras y goma de pegar

Procedencia: “Cómo jugar y divertirse con periódicos”. Edit. Altalena

Era una técnica que ponían en práctica Bretón y los surrealistas franceses.

Todas las personas participantes se dedicarán a recortar fragmentos de los titulares de los periódicos y revistas (preferentemente pocas palabras sueltas). Una vez hecho esto, se ponen todos los fragmentos en una chistera o en una caja y se reparten diez a cada una al azar. Cada cual intentará “escribir” un texto pegando de la mejor manera posible los fragmentos en un papel.

Vale cortar los fragmentos recibidos y se puede sacar (siempre al azar) algunos más de la chistera.

## **Fotonovela**

Material necesario: revistas, tijeras, cartulina y pegamento

Procedencia

Se recortan fotos e imágenes de revistas viejas para montar con ellas una historia en plan de fotonovela rosa, lacrimógena, policíaca, fantástica o...

Se pueden completar con bocadillos, textos de apoyo, dibujos y cuanto creamos necesario, para que la historia, por muy absurda que sea, tenga coherencia y unidad.

## La revista del corazón

Material necesario: revistas, tijeras, cartulinas y pegamento

Procedencia

Individualmente o, mejor, en grupo se ha de confeccionar una revista del corazón, pero dándole la vuelta, de las que invaden los kioskos y las consultas de los médicos. Se trata de tomarle el pelo a los que pasean por el mundo sus amores o amoríos o sus divorcios, sus coches, sus perros, sus joyas, y a los que muestran con orgullo sus salones fantásticos y sus piscinas fabulosas, mientras más de media humanidad se muere de hambre.

¿Qué tal le sentaría a la guapa de moda el cuerpo de una mujer de cualquier país en donde la sequía y el hambre mata diariamente a miles de niños?

Es un ejercicio para hacer volar la imaginación, para entretenerse durante horas, pero que, al mismo tiempo, tiene un fuerte contenido ideológico.

## Periódico fantástico

Material necesario: periódicos, revistas, tijeras, cartulina, pegamento, rotuladores, ceras

Procedencia

Realización de un periódico lo más completo posible que se mantenga dentro de una clave determinada: humorística, seria, sensacionalista,...

Este trabajo puede dar pie a una actividad de investigación sobre la prensa, su funcionamiento, el flujo de noticias en el mundo, la estructura de un periódico, sus elementos, etc.

El material a utilizar es fácil de encontrar. De los periódicos se pueden recortar titulares, noticias, fotos, anuncios, etc.

En un periódico de humor podrían aparecer estos titulares:

- “La Torre Eiffel acierta una quiniela y se va de vacaciones a Las Bahamas”
- “Los enanitos de Blancanieves, campeones del mundo de baloncesto”
- “Un bombero apaga diez volcanes en una noche”

## Los recortes

Material necesario: recortes de revistas

Procedencia: “Cómo estimular la expresión oral en clase”. Edit. CEAC

Se pide a la clase que busque recortes de revistas. Deben aportar individualmente al grupo:

- un recorte con una fotografía de una persona
- dos recortes de escenas (varias personas)

Se pegan los recortes en cartulinas tamaño cuartilla.

Cuando dispongamos del material, lo utilizaremos como una baraja de cartas. Colocaremos todos los personajes en un montón y las escenas en otro.

La primera persona que salga elige un personaje y una escena y debe improvisar unas frases encadenadas que sean del tipo noticia.

La asociación personajes-escenas es totalmente libre; puede ser lógica, incongruente, de contraste, humorística. Podemos limitar el tiempo o dejarlo libre.

Este material podrá ser utilizado de varias maneras:

- encadenar escenas sacándolas a suertes y montar una historia
- improvisar una frase a cada personaje

## El bonito juego de la creatividad

Material necesario

Procedencia: “Pedagogía de la creatividad”

Escoja un acontecimiento de la lista “A” y cuéntelo de un modo de la lista “B”.

### Lista A

1. Un accidente en el que se ha perdido una pierna
2. Una pérdida de un paquete de cigarrillos
3. El fregar los platos el domingo
4. La muerte de una suegra
5. La evidencia de un adulterio
6. La salida de vacaciones
7. La cita de novios
8. Un banquete de novios
9. La entrada de los alumnos a un colegio

### Lista B

1. Modo cómico
2. Modo lírico
3. Modo trágico
4. Modo escandaloso
5. Modo épico
6. Modo entusiasta
7. Modo asustado
8. Modo solemne
9. Modo polémico

Todos los elementos de las dos listas pueden ser modificados y aportados por la propia clase:

### Lista A

1. El insuficiente en matemáticas
2. “...” me ha dado calabazas
3. Bronca en el recreo
4. Me pillaron fumando en el servicio
5. Un domingo sin dinero
6. Hoy el profe se ha cabreado

### Lista B

1. Modo titubeante
2. M. grandilocuente
3. Modo calé
4. Modo pasota
5. Modo cursi
6. Modo retransmisión deportiva

## ¿Qué puede hacer...?

Material necesario: cartones con preguntas; dados

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Otra actividad como las anteriores, con algunas variantes. La persona que realiza la animación reparte un cartón de juego a cada uno de los alumnos y alumnas.

Quien juegue primero tira una o dos veces para escoger un elemento de la primera columna y hace lo mismo para elegir un elemento de la segunda.

¿Qué puede hacer un/a ....

1. caballo
2. profesor
3. cocodrilo
4. ciego
5. médico
6. cura
7. cura
8. cantante de ópera
9. turista
10. presidente del gobierno
11. bombero

con un/a ...

1. paracaídas
2. par de botas
3. locomotora
4. cajetilla de tabaco
5. ordenador
6. millón de dólares
7. molino de viento
8. pelota de ping-pong
9. sacacorchos
10. brújula
11. ventilador

Supongamos que han salido los elementos “Caballo” y “paracaídas”. Se debe improvisar una respuesta a esta pregunta de una manera rápida:

Jugador 1: Se trata de un caballo americano que quiere hacer fortuna. Lo trasladan a París para que participe en un gran premio. Para prevenir accidente, en el viaje lleva un paracaídas.

Jugadora 2: como es el caballo más rápido del mundo, necesita un paracaídas para frenar su velocidad.

Cuando el turno esté agotado o no se produzcan más respuestas, se tirarán de nuevo los dados para formular la

segunda pregunta. Y así continúa el juego. Son posibles más de cien combinaciones diferentes en el juego.

Una variante es pedir que las respuestas no sean orales, sino que, al ser formuladas las preguntas, toda la clase la responda por escrito simultáneamente.

## **Reducción de un texto**

Material necesario: hojas multicopiadas con el texto adecuado

Procedencia: Grupo de Lenguaje de Adarra

Se distribuye el texto y se lee silenciosamente.  
Se reescribe el texto, respetando lo esencial del original, con la tercera parte del número de palabras.

## **El centauro**

Material necesario

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Se habla en clase de los animales mitológicos (centauros, minotauros...). Se comentan sus características, sus hazañas y sus aventuras.

Se propone que en clase inventemos un animal que resulte anormal y extraordinario. Se escogen las ideas más divertidas, más originales e interesantes.

A partir de aquí, se inventa cómo se formó el animal, dónde y cómo vive, etc.

Una persona de clase empieza a inventar la historia, que es continuada, frase por frase, por la siguiente (puede hacerse por grupos).

Finalmente, podemos proponer la realización de un dibujo colectivo (o por grupos) que recoja los momentos fundamentales de la historia.

## Cómo mejorar un producto

Material necesario

Procedencia

Repartida la clase por grupos, escribirán todo lo que se les ocurra para mejorar un producto.

Por ejemplo, cómo mejorar unos zapatos:

- que crezcan a medida que los pies vayan creciendo
- que se puedan poner y quitar a distancia
- que cuando convenga anden y corran solos
- que se orienten solos cuando te pierdas,...

## **El detalle**

Material necesario: fotos, imágenes de revistas, ...

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Enganchar en la pared varias fotografías, dibujos, carteles, anuncios,...

Se observan bien las imágenes que haya en la pared y cada persona elige una que debe observar cuidadosamente. Una vez pasado el tiempo que hayamos acordado, la persona se coloca de espaldas a la imagen. El resto de la clase le irá haciendo preguntas para ver si ha observado bien y en detalle la imagen que ha elegido.

Se va haciendo por turnos.

## ¿De quién se trata?

Material necesario

Procedencia

Se ha de intentar descubrir, en menos de diez preguntas, en la persona de clase en la que se está pensando. Sólo se puede responder “sí” o “no”. El objetivo es favorecer la observación.

Otra forma de favorecer esta observación es la confección de carteles del tipo “wanted”, del “oeste americano”, en el que han de aparecer todos los detalles posibles, menos el nombre de la persona.

## **Una pareja y una silla**

Material necesario: una silla

Procedencia

Se trata de improvisar escenas de dos personas (una de ellas ha de estar necesariamente sentada) que reflejen distintas situaciones ordinarias de la vida diaria y distintos y/u opuestos sentimientos humanos (amor/odio, dominio/sumisión, seguridad/miedo, atracción/repulsión,...). Ejemplos: amo/criado, médico/enfermo, padre/hijo,...

Esta actividad admite variantes. Se le puede dar otra clave menos dramática y más humorística (grotesca, ridícula, sorprendente,...): una enferma a la que el dentista acaba de extraerle por error una muela absolutamente sana, un viajero es sorprendido por la revisora del tren sin billete, un conductor que a la hora de pagar en la gasolinera se da cuenta de que ha olvidado la cartera,...

## **Tengo que inventar una máquina**

Material necesario

Procedencia

Hay máquinas para todo, pero quizás falten algunas (por ejemplo, una máquina que nos limpie los mocos).

Hay que inventar, dibujar describir, vender una máquina de mi invención que realice alguna actividad absolutamente cotidiana e intrascendente.

Además, debemos realizar su promoción, divulgación, publicidad y, por último, su venta.

## **Venta de productos inútiles**

Material necesario

Procedencia

Colectivamente se hace un catálogo de objetos o productos absolutamente inútiles, lo más extraños posibles (huesos de aceituna, bolígrafos gastados, cáscaras de huevos,...).

Por parejas, una hace de vendedor de un elemento que ha escogido del catálogo intentando con todos los argumentos posibles convencer a otra persona de la bondad de su producto. Lógicamente, la otra persona, también con argumentos, ha de rechazar la oferta.

Después se cambian los papeles.

Se puede hacer igualmente un catálogo de elementos absolutamente invendibles (La Luna, la catedral de una ciudad, el acueducto de Segovia,...)

## **Me gustaría...**

Material necesario

Procedencia

De forma oral o por escrito, expresar lo que gustaría ser o hacer, siempre en el dominio de lo imposible o fantástico, diciendo el motivo de ese sueño o deseo.

-Me gustaría ser ... para ...

-Me gustaría hacer ... para ...

-Me gustaría transformarme en ... para ...

## Con líneas

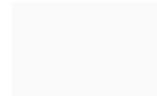
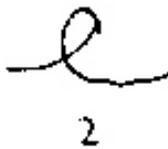
Material necesario

Procedencia

Se entrega a cada grupo una hoja con líneas abstractas iguales o parecidas a las de abajo y se pide que se reflexione un momento en todo lo que esas líneas sugieren o evocan. Las aportaciones de cada grupo serán anotadas.

Cuando cada grupo afirma que ya no se le ocurre nada más, se presentan las ideas sugeridas por cada una de las líneas.

Las consignas a dar son: “He aquí una hoja con trazos diferentes. Estudiadlas ordenadamente, la primera, después la segunda... Podéis poner la hoja en todos los sentidos. Decid lo que ellas os hacen pensar y anotadlo. Marcad con una cruz todas las respuestas únicas, es decir, las que solamente se les ha ocurrido a una sola persona”.



## Imágenes en cadena

Material necesario

Procedencia

Se propone una imagen de partida (ejemplo: veo un campo de trigo; hace viento”). La primera persona intenta visualizar esta imagen y encadena otra imagen: “Y escucho el sonido de las hojas de un gran árbol. Este árbol está en medio del campo”.

Sucesivamente, cada persona encadena a la imagen precedente la suya, hasta llegar al final. Se puede dar varias vueltas a la cadena.

La consigna a dar puede ser la siguiente: “Vamos a vivir mentalmente unas imágenes como si soñásemos. Vamos a esforzarnos no sólo de construir mentalmente una historia, sino de expresar las impresiones y percepciones que vienen a nuestra mente de forma espontánea. Podéis cerrar los ojos, lo que os ayudará a visualizar las imágenes y sensaciones”.

El tema de la imagen de partida puede ser aportado por el propio grupo. Las asociaciones pueden hacerse sin orden. Cualquiera que tenga una imagen que encadenar puede tomar la palabra.

## **Palabras en cadena**

Material necesario

Procedencia

Se comienza una cadena de asociaciones de palabras (ejemplo: caballo me hace pensar en la hierba). La primera persona que interviene asocia a la última palabra otra palabra. La siguiente hace lo mismo, y así sucesivamente, hasta la última.

La primera persona retoma la cadena de asociaciones en sentido inverso (si la última asociación era “hablar de la prisión a causa de la ventana”, la segunda recoge la penúltima asociación, y así hasta llegar al inicio de la cadena original.

Las asociaciones pueden ser semánticas, fonéticas, subjetivas; durante el desarrollo del juego, algunas preguntas pueden ser planteadas para las asociaciones subjetivas.

Suele haber dificultades para realizar otras asociaciones que no sean semánticas. Será preciso ensayar el desarrollo de otras asociaciones (fonéticas, subjetivas,...).

## Con dos palabras

Material necesario

Procedencia: “Juegos de expresión oral”.

Se pide al alumnado que diga palabras concretas. Han de ser dos palabras: adj. + sust., o sust. + sust.

A partir de esas dos palabras, se sugiere el relato colectivo partiendo de preguntas concretas:

- ¿Quién era?
- ¿Cómo era?
- ¿Dónde vivía?
- ¿Qué hacía?
- ¿Qué le pasó?

Cualquiera cuando tenga una idea la puede escribir en la pizarra. Se aceptarán todas, incluso las más descabelladas. Todas las ideas pertenecen al grupo. Únicamente se debe intervenir para introducir la estructura del relato y las palabras que crea necesarias para redondear el texto.

## **Quiero a mi amor con “A”**

Material necesario

Procedencia: “El libro de los juegos”. Kate Greenaway.

La primera persona que juega dice: “Quiero a mi amor con “A” porque es amable; lo odio porque es aborrecible. Se llama Alicia, viene de América y le regalo un albaricoque”.

Continúa la segunda haciendo lo mismo pero con “B”, y así sucesivamente hasta que acaben las letras del alfabeto.

## Los recortes

Material necesario

Procedencia: “Cómo estimular la expresión oral en clase”. Edit. CEAC

Se pide a la clase que busque recortes de revistas: personas individuales y escenas (varias personas). Cada recorte se pega en una cartulina de tamaño cuartilla.

Cuando dispongamos del material, lo utilizaremos como una baraja de cartas. Colocaremos todos los personajes en un montón y las escenas en otro. La primera persona coge un personaje y una escena a suerte y debe improvisar unas frases de tipo noticia. La asociación es enteramente libre: lógica, incongruente, de contraste,...

## **El personaje invisible**

Material necesario

Procedencia

Cada persona piensa y elige un personaje, el que más le guste, real o imaginario. Cuando le corresponde el turno, sale delante de compañeros y compañeras y se dirige a su personaje imaginario, allí presente, pero invisible para los demás.

Por las palabras y gestos que emplee al dirigirse al personaje, el resto debe adivinar de qué personaje se trata.

## El muro descascarado

Material necesario: hojas multicopiadas con el texto base

Procedencia: “Teoría y práctica de un taller de escritura”. Edit. Altalena

### Breton III: El muro descascarado

En el primero de los *Manifiestos del Surrealismo* (1924) André Breton sugiere a los pintores momentáneamente faltos de inspiración que miren un muro descascarado: allí verán las más extrañas figuras, su imaginación encontrará un tema, sus fantasmas asomarán la cabeza. Esta propuesta puede trasladarse al mundo literario del siguiente modo: se reúnen varias personas, con fotocopias de algunas páginas de libros, y se dedican en primer lugar a “descascarar” el muro: esto significa que cada uno tachará de una de las fotocopias la mayor parte, dejando sólo visibles algunas letras y palabras sueltas. Luego, se intercambiarán las hojas, y cada una mira en la que le han dado, no tratando de adivinar de qué trataba el original sino dejando que los restos del texto le inspiren una historia, por rara que sea. Con sólo echar una mirada, alguna historia aparece, y sólo hay que dejarla que se desarrolle. Aquí va un ejemplo: mírelo y escriba. Después vea dos textos distintos inspirados en este mismo fragmento. (Ver la siguiente hoja).

mente de [redacted], Hopes [redacted] est  
[redacted] e árb [redacted]  
[redacted] u bas  
en [redacted] llen [redacted] ad  
bal [redacted] lores. Más [redacted] ante ba [redacted]  
estran el ri [redacted] de s [redacted] ana  
sonido [redacted] rimer añ [redacted] feliz,  
[redacted] e más u [redacted] en [redacted] vi  
[redacted] imp [redacted] par  
que [redacted] bandas  
confirm [redacted] percibe [redacted] s de  
[redacted] án Cock  
Los ba [redacted] divis [redacted] de todo, las  
barbas [redacted] largas láminas [redacted]  
[redacted] lena [redacted] uellos [redacted]  
[redacted] cer látigos [redacted] ra las [redacted] es.  
Hasta [redacted] otra [redacted] tud [redacted] a lo  
de la [redacted] la [redacted] ve y la [redacted] nde  
cabe [redacted] arque [redacted] ap [redacted] a s  
[redacted] ura. Las damas,

A poniente de la nave, Hopes, revestida magistralmente de árboles, cuyas ramas no están cubiertas más que en su base, y en el puerto, los balleneros anclados y las balizas multicolores. Más de veinte bajeles estrenan el ring-ring de sus campanas, el sonido de su primer año de vida feliz, parece más una fiesta de color en la villa, que una simple imagen cotidiana, parece que las bandas de música surgirán para confirmar lo que perciben los ojos del capitán Cockstock.

Los balleneros divisaban, sobre todo, las barbas de largas láminas de las enormes ballenas de aquellos mares, que solían parecer látigos para las pequeñas naves.

Hasta hubo otra multitud de ellas a lo largo de la eslora de la nave y las grandes cabezas arqueadas aparecieron a su altura. Las damas,

## **Yo pasaría la frontera**

Material necesario

Procedencia

La persona que dirige el juego comienza diciendo: “Yo pasaría la frontera con ... (con algo según una norma; por ejemplo, con una prenda que lleva puesta la persona de su derecha, o con una prenda de la que está enfrente, o con algo que ella lleva puesto,...).

El resto del grupo va diciendo a la vez de qué se trata, y el monitor dice “sí” o “no”, según van descubriendo la norma fijada.

Se acaba el juego cuando todo el grupo descubre la norma. Luego cambia la persona y se comienza de nuevo.



# ÍNDICE

Introducción	03
Presentación	07
Bibliografía	12
<b>I. PLANO FONÉTICO - FONOLÓGICO</b>	
Ortografía divertida en 28 capítulos	15
Juegos con las vocales. La “A”	16
Juegos con las vocales. La “E”	17
Juegos con las vocales. La “I”	18
Juegos con las vocales. La “O”	19
Juegos con las vocales. La “U”	20
Juego del acróstico (I)	21
Juego del acróstico (II)	22
Cazapalabras	23
A la búsqueda de ...	24
El poema que oculta nuestro nombre	25
Series de palabras reversibles	26
Tablero de palabras	27
Aliteraciones	28
Pepe es un pillo	29
El drama de las palabras ocultas	30
Palabras baúles	31
De una palabra a otra, paso a paso	32
Lenguajes secretos	33
Escribir en griego	34
Palíndromos	35
Una vocal, un mundo	36
Combinatorias / Anagramas	37
Palabras descompuestas pero felices	39
Pangramas	40
“El Vesre” (El revés)	41
Lipogramas	42
Palabras de Pandora	43
El zoo de los sentidos	44
Pre-fijos o pre-movientes	45
Trabajo con sonidos	47
En orden alfabético	48
Mensaje en una botella	49
La frase oculta	50
De una a cinco	51
Adivina la frase	52
Ana Gramática	53

Izquierda - Derecha	54
Inventar palabra y definir las	55
Abedibujario	56
Sonidos evocadores	57
El telegrama	58
Encadenamientos	59
El texto fantasma	60
Poema mudo	61
Letra a letra	62
Viajando con el alfabeto	63
Juego de las aliteraciones	64

## II. PLANO LÉXICO - SEMÁNTICO

Estudio de una palabra	67
Adjetivos	68
Diccionario fantástico	69
Vocabulario loco	70
Caza y captura de adjetivos	71
Aprendiendo a definir	72
Descubrir lo definido	73
Literatura definicional	74
S + 4 o traslación léxica	75
Logo – rally	76
Improvisación de textos	77
Inventar definiciones	78
Compuestos no siempre previsibles	79
¿Sabéis tirlipotar?	80
¿Cuál es la intrusa?	81
Inclusión de palabras en un texto	82
Inclusión en un texto de palabras desconocidas	83
Inclusión en un texto de palabras elegidas al azar	84
El plagio	85
La palabra intrusa	86
Delante y detrás	87
Dilo con otra palabra	88
El mercado de las palabras	89
Imitemos a los políticos y hablemos sin decir nada	91
Agítese antes de usar	92
Grafonías	93
Con palabra sueltas	94
Rellenado de textos	95
Saturar textos	96
Uno de cada	97
Ser o no ser	98

Buscando sinónimos	99
¿Pitufas?	100
Con antónimos y sinónimos	101
El aprendiz de escritor	102
Ejercicios de sustitución (I)	103
Ejercicios de sustitución (II)	104
Lluvia de adjetivos	105
Las manos también nos acompañan	106
Sólo una clase de palabras	107
El texto monemaniático	108
Antónimos	109
El cliente y sus cleonasmos	110
Galimatazo	111
Juegos surrealistas con “petits papiers”	113
Jugando con las palabras	115
<b>III. PLANO SINTÁCTICO</b>	
Combinatoria poética	119
El encadenamiento poético	120
Desmonta tu mundo	121
Creación de frases y relatos a partir de matrices	122
Triángulo poemángulo. Poema geométrico o escalonado	123
Poesía preposicional	125
Verbos en futuro	126
Escritura automática	127
Estructuras gramaticales	
con las que se puede trabajar la poesía	129
Proposición con preposiciones	130
Por escrito gallina una	131
La frase más larga	132
Consecuencias	133
Si tú fueses...	135
El sol, capitán redondo	136
Combinación de fragmentos de diversas frases	137
Según se mire	138
Oraciones compuestas un poco descompuestas	139
El juego de los disparates	140
<b>IV. PLAN TEXTUAL NARRATIVO</b>	
El binomio fantástico	143
El elemento inesperado	145
Escritura de un cuento fantástico	146
Cuento policíaco colectivo	147
Montar una historia a partir de un objeto	

## TÉCNICAS CREATIVAS DE LENGUAJE

que encontramos abandonado	148
Historias a partir de la lectura de un texto	149
Montar historias con palabras dadas.	
Siete técnicas distintas	150
Historia Colectiva	151
Creación de cuentos en acordeón	152
Cuentos eróticos (con perdón)	153
Creación y preparación de un cuento por toda la clase	154
Los elementos del cuento. Los personajes	155
Los elementos del cuento. Los lugares	156
Los elementos del cuento. El tiempo	157
Los elementos del cuento. El lenguaje	158
Improvisación de una historia en equipo	
con un esquema previo	159
Una historia a partir de un acróstico	160
Construcción de un relato o de una noticia	161
Creación de relatos a partir de cuentos tradicionales	162
Montajes audiovisuales	163
Baraja de imágenes	164
Contar una historia a partir de un dibujo colectivo	165
Cuentos cartesianos	166
Cadáver literario	167
El gigante	168
El centauro	169
Escenarios fantasiosos	170
Cuentos incompletos (I)	171
Cuentos incompletos (II)	172
Cuentos incompletos (III)	173
Cuentos incompletos (IV)	174
Cuentos incompletos (V)	175
Cuentos incompletos (VI)	176
Cartas al autor de un cuento	177
Incompletísimo relato policíaco	178
<b>V. TEXTUAL - POÉTICO</b>	
La danza de las palabras simples	181
La risa azul del álamo lejano	182
Escritura colectiva de un poema	183
Ortografía poética	184
La repetición poética	185
Creación de un poema sencillo según	
los sentidos corporales	186
Tin, tan, tun; poema	187
Pintar un poema	188

Creación de una poesía colectiva	189
Jugando con el sonido	190
Constelación semántica	191
Releyendo Altazor	192
Los caligramas de Apollinaire	193
Frío, frío como el agua del río	194
Versos en molde	195
La ruleta china de la poesía	196
Textos animados	197
El rompecabezas de un poema	198
Ficha acróstico	199
Sinestesias	200
Noticias locas	201
Poema musical	202
Como serpentinatas	203
Pasando lista	204

## VI. TEXTUAL - DESCRIPTIVO

Un dromedario es un caballo diseñado por una comisión	207
Con los cinco sentidos	208
Dictar un dibujo	209
La descripción	210
Describir un rostro	211
Las seis de la tarde	212
Descripción mixta	213
Trabajo con fotos	214
Trabajo con imágenes sensuales	215
Describir interiores con personajes	216
Descripción de dibujos	217
Crear seres imaginarios	218
El collage misterioso	219
Dónde, cuándo, cómo	220
Este soy yo	221

## VII. CAJÓN DE SASTRE

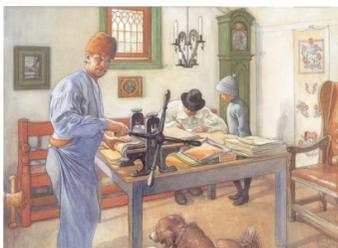
Ensalada de diálogos	225
Diálogos incompletos	227
¿Para qué sirve...?	229
Hablemos un minuto	230
La entrevista	231
Explica !Adivina!	232
Completar diálogos	233
¿Qué le dice...? ¿Qué puede hacer...?	234

Ampliación de textos: “antes”, “después”, “antes y después”, “desde dentro”	235
Palabras en movimiento	236
La mitad	237
El doble	238
Anónimos	239
Géneros breves	240
Catálogo de cosas inútiles	241
Recetario de cocina	242
Confección de carteles	243
Consultorio sentimental	244
Guía de turismo	245
Espejos	246
Telegramas	247
Narración de vivencias personales	248
En tres palabras como en cien	249
Autobiografía	250
Historia de la familia	251
Condicionar textos	252
Preguntas – respuestas	253
Onírica	255
Documentos visuales	256
¿Desde dónde me lo cuentas?	257
Metamorfosis	258
Preguntas tontas	259
Modificación de lo obvio	260
Escribir un texto con verbos dados en un orden determinado	261
Al pie de la letra	262
Al pie de la letra I	263
Ejercicios de estilo	264
Rellenar el espacio	265
El error creativo	266
Traducción imaginaria	267
El detective	268
Inclusión de una frase en un texto, de dos frases, de tres frases	269
Yo me llevaría...	270
¿Qué se puede hacer con ...?	271
Me gusta... no me gusta...	272
La coartada	273
Sección periodística	274
Incógnitas	275
Inventar una noticia a partir de un titular	276

La columna que ocupa cada cosa	277
El otro lado de los titulares	278
La chistera del mago	279
Fotonovela	280
La revista del corazón	281
Periódico fantástico	282
Los recortes	283
El bonito juego de la creatividad	284
¿Qué puede hacer...?	285
Reducción de un texto	287
El centauro	288
Cómo mejorar un producto	289
El detalle	290
¿De quién se trata?	291
Una pareja y una silla	292
Tengo que inventar una máquina	293
Venta de productos inútiles	294
Me gustaría...	295
Con líneas	296
Imágenes en cadena	297
Palabras en cadena	298
Con dos palabras	299
Quiero a mi amor con "A"	300
Los recortes	301
El personaje invisible	302
El muro descascarado	303
Yo pasaría la frontera	305



Este libro,  
cuyo autor es  
Eladio Cano Trigo,  
se terminó de imprimir  
en las máquinas de Copicentro  
en la calle Bonifaz de Santander,  
el día 27 de junio de 2003, en el  
trescientos setenta aniversario del  
del veredicto de culpabilidad de Galileo



Diseño

El Taller El Patio  
de mi casa que es particular,  
cuando llueve se moja como en casi todos los  
sitios

EDITA

Taller de Lenguaje

MCEP  
Movimiento Cooperativo de Escuela Popular



...“Los cuentos de  
mis chicos”...