

**SEIS ACTIVIDADES DE ESCRITURA CREATIVA BASADAS EN OBJETOS
COTIDIANOS**

Six creative writing activities based on everyday objects

Miguel Salas Díaz,
(Universidad Providence, Taichung, Taiwán)

RESUMEN:

Todos –alumnos y profesores– estamos cansados de repetir una y otra vez las mismas actividades de escritura. Introducir la creatividad en nuestras aulas es más fácil de lo que parece. En este artículo propongo seis actividades de escritura creativa basadas en objetos comunes, de uso diario. Solamente necesitamos mirar alrededor, elegir un objeto y comenzar.

Palabras clave: Escritura creativa – Didáctica – Español como lengua extranjera.

ABSTRACT:

All of us –students and teachers– are tired of repeating again and again the same writing activities. Introducing creativity in our classrooms is easier than it looks. This essay proposes six creative writing activities based on common objects that we use daily. We need only look around, choose an object, and start.

Key words: Creative Writing – Didactics – Spanish as a Foreign Language.

1. INTRODUCCIÓN

Los profesores de ELE nos enfrentamos cotidianamente a la repetición de actividades muy semejantes –en ocasiones idénticas–. Los manuales, en líneas generales, arriesgan poco y, aunque el método comunicativo ha mejorado, en el aspecto didáctico, los antiguos procedimientos de enseñanza, seguimos proponiendo a los alumnos que escriban a su madre una postal desde México, que redacten una carta comercial haciendo un pedido, o que elaboren una receta o una lista de la compra. Lo de siempre. Los estudiantes, que ya han trabajado con textos semejantes en su enseñanza básica, cuando aprendían en el colegio su lengua madre, y que, antes de aprender español, han abordado, muy probablemente el estudio de una segunda lengua –inglés en la mayoría de los casos– utilizando las mismas actividades de escritura, aceptarán hacerlas una vez más, ahora en español, pero no precisamente con entusiasmo. Se mire por donde se mire, no es estimulante crecer repitiendo los mismos ejercicios: ni supone un reto, ni permite adquirir nuevas habilidades, ni fomenta la autonomía, la toma de decisiones, la creatividad y otros valores tan defendidos –sobre el papel, principalmente– por las últimas tendencias didácticas. Seamos sinceros: hasta el profesor se aburre ante estos planteamientos.

La escritura creativa supone una alternativa, pero hay pocos materiales al alcance del docente¹, que tiene que elaborarlos por su cuenta, y asumir, además, el riesgo de que su actividad no funcione. Esfuerzo extra y exposición al fracaso: dos motivos más que suficientes para que la mayoría de los profesores se deje sus buenas intenciones en el tintero. Sin embargo, en muchas ocasiones la inspiración para actividades originales está más a mano de lo que pensamos, y lo digo literalmente. Los objetos cotidianos que pueblan nuestra casa, nuestro despacho o el aula donde trabajamos pueden ser, por ejemplo, el punto de partida de innumerables actividades.

Las ventajas de basar nuestras actividades en objetos cotidianos son muchas: estos objetos son, generalmente, universales: en todos los países se usan llaves,

¹ A veces conviene echar un vistazo fuera del mundo ELE. Hay buenos manuales de escritura creativa para escritores aficionados o estudiantes de secundaria. Sirvan como ejemplo los siguientes: RODARI, G., *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*, Barcelona, Ediciones del Bronce, 2001; DELMIRO COTO, B., *La escritura creativa en las aulas. En torno a los talleres literarios*, Barcelona, Grao, 2002; TIMBAL-DUCLAUX, L., *Escritura creativa. Técnicas para liberar la inspiración y métodos de redacción*, Madrid, Edaf, 1995; MORENO, V., *Taller de cuentos. Materias optativas*, Pamplona, Gobierno de Navarra, 1995; ÍDEM, *Va de poesía. Propuestas para despertar el deseo de leer y escribir poesías*, Pamplona, Pamiela, 1998; ÍDEM, *El deseo de escribir. Propuestas para despertar y mantener el gusto por la escritura*, Pamplona, Pamiela, 2004.

grapadoras, pegamento o pantalones. Si tenemos un grupo de alumnos de diferente procedencia, esto facilita nuestra labor.

Otra ventaja indudable es que todos estamos familiarizados con el uso de unas tijeras, del jabón o de un cepillo de dientes. Si nuestra actividad se inspira en el flamenco o en las Fallas, por ejemplo, tenemos siempre que dar muchas explicaciones (aunque presenta otras ventajas).

En tercer lugar, si usamos objetos de uso cotidiano podremos llevarlos a clase, lo que permite a los estudiantes manipularlos *in situ*, tener con ellos un contacto directo que los inspire en su trabajo. En cuarto lugar, los alumnos suelen disfrutar con el reto de dotar a los objetos cotidianos de una nueva dimensión, de contemplarlos desde un nuevo punto de vista, de arrancarlos de su normalidad y convertirlos en objetos únicos, literarios.

Todas las actividades propuestas pueden adaptarse a los diferentes niveles de aprendizaje. La intención del artículo es proponer dinámicas de escritura, no ajustarlas a un determinado nivel, trabajo que se deja a cada profesor que decida ponerlas en práctica. Hay, sin embargo, dos consejos que siempre doy a quien empieza a dar una clase de escritura: el primero, que exija a los alumnos una extensión determinada. Si no, los resultados serán irregulares, y muchos de los alumnos optarán por aplicar en clase su ley favorita: la del mínimo esfuerzo. La presión, en dosis moderadas y razonables, estimula. El segundo de los consejos va en la misma línea: aunque parezca paradójico, dar reglas favorece la creatividad. No hay nada peor en una clase de escritura que dar simplemente un tema y dejar todo en manos de los alumnos. Por eso, como demuestran esas actividades, me gusta dar a los objetos un objetivo concreto, bien definido. Los ejercicios que se incluyen en este artículo giran alrededor de objetos cotidianos: es bueno, por ejemplo, no dejarles elegir el objeto sobre el que escriban. Así perderán poco tiempo en pensar sobre qué escribir, y escribirán. Tendrán además el estímulo añadido de enfrentarse a un reto, a algo que no han planeado, previsto o deseado. Sé que suena extraño, pero así se lo pasarán mejor. En clase de escritura es bueno poner puertas al campo, y vallas también, siempre que dentro quede suficiente terreno para que los alumnos se muevan con cierta libertad.

Para trabajar en estas actividades, los objetos pueden estar presentes de diferentes maneras. Podemos simplemente nombrarlos, o usar fotografías. Mi consejo es, sin embargo, que el profesor reúna buena colección de pequeños objetos cotidianos para trabajar en clase con ellos directamente. Puede recolectarlos él mismo, o puede pedir a

los alumnos que aporten dos o tres por cabeza. Según mi experiencia, esto hace que se sientan más implicados en el proceso de la actividad, pero también complica mucho las cosas. Si uno quiere que la actividad salga bien, tiene que dejar claro qué objetos pueden entrar en la actividad y cuáles no. Una buena forma de hacer esto es poner en práctica una actividad de calentamiento. Veamos en qué consiste.

2. ACTIVIDAD DE CALENTAMIENTO

En mi opinión, el mejor momento para llevar a cabo esta actividad es durante los últimos quince o veinte minutos de la clase anterior a que vayamos a realizar la actividad principal. Yo siempre la pongo en práctica y me suele dar bastante buen resultado. Sigo esta programación:

1. Escribo en la pizarra la palabra *perfecto*, y pregunto a los alumnos qué significa. Es una palabra de uso frecuente, así que enseguida se soluciona el misterio.
2. Entonces, se les pide que piensen en palabras que se puedan relacionar con la perfección. Casi todos, si no todos, hablarán de belleza, arte, ideas. Algunos propondrán palabras divertidas. Cuando se agote esta parte de la actividad, llega el momento del docente.
3. El profesor saca de su bolsillo cualquier objeto cotidiano: un bolígrafo, unas tijeras, un mechero, y resalta el hecho de que el objeto que tiene en sus manos es perfecto: es el depuradísimo resultado de años, décadas, incluso siglos de evolución. Nos hace la vida más sencilla y, en lo suyo, es prácticamente inmejorable. Probablemente ninguno de los alumnos había relacionado la perfección con un objeto corriente y moliente, de esos que usamos casi sin darnos cuenta. Cuanto más cuento le eche el profesor, más emoción creará.
4. Se les dice a los alumnos que la próxima –o próximas– clases vamos a escribir sobre objetos cotidianos. Conviene, a estas alturas de la dinámica, acotar con cierto rigor el tipo de objetos que necesitamos. Si no, es muy probable que los alumnos propongan objetos tan dispares que dificulten mucho el desarrollo de las posteriores actividades. Yo, normalmente, doy tres normas:
 - a. Tienen que ser objetos que usemos muy frecuentemente, a ser posible a diario.
 - b. Han de ser útiles y tener una influencia clara en nuestra vida cotidiana.
 - c. Tienen que ser objetos que no necesiten de la electricidad para funcionar. Esta tercer norma responde al hecho de que la mayoría de los alumnos elige su teléfono

móvil, su ordenador y su reproductor de mp3. No es negativo, pero tanta unanimidad empobrece la actividad.

5. Una vez aclarado el punto anterior, el profesor pide que cada alumno piense dos o tres objetos cotidianos que cumplan con las características propuestas. Después todas se escribirán en la pizarra, comprobando, delante de los estudiantes, que cumplan con las tres características del punto 4.

6. Por último, el profesor pide a los alumnos que traigan a la próxima clase objetos que se ajusten a la definición dada. Como hemos explicado antes, este sexto punto es opcional. También puede ser el mismo profesor quien lleve los objetos a clase. Si lo hace así, se asegura de que ninguno de los objetos esté repetido, aunque para la mayoría de las actividades que vamos a proponer, la repetición de objetos carece de importancia.

Una vez completada esta dinámica, estamos preparados para llevar a cabo cualquier de las actividades que propondremos a continuación.

3. ACTIVIDAD 1: EL OBJETO DESCONOCIDO

Si pretendemos hacer seguidas varias de las actividades propuestas en este artículo, “el objeto desconocido” es la más indicada para comenzar, pues es la que propone a los alumnos una relación más intuitiva, más directa con los objetos. Quizás en esta actividad sea mejor que el profesor seleccione cuidadosamente los objetos con los que se va a trabajar, pues, como veremos a continuación, los alumnos necesitarán palparlos a ciegas, y conviene que no pinchen, o corten.

Aunque todas las actividades comprendidas en este artículo se pueden llevar a cabo individualmente, por parejas o en pequeños grupos –por experiencia, no conviene que sean más de cuatro: cuatro alumnos son un grupo; cinco, una fiesta–, esta actividad es perfecta para grupos, pues requiere de un intercambio de ideas ágil, espontáneo. La dinámica a seguir es la siguiente:

1. Contextualización. El profesor explica a los alumnos que son hombres y mujeres de la antigüedad, y que viven de manera más rudimentaria que nosotros. Hay que explicarles que apenas saben escribir. Hay muchos recursos para crear el ambiente propicio: el profesor puede llevar pelucas melencidas, bajar las persianas del aula para representar una gruta oscura, hablar solamente con infinitivos, gruñendo de vez en cuando... Todo depende de hasta dónde estemos dispuestos a llegar.

Un día, llega a su caverna un paquete misterioso que contiene *algo desconocido*.

2. Se reparte un sobre cerrado o una bolsa a cada grupo. Dentro, un objeto pequeño y cotidiano espera a ser descubierto. Como orientación, los objetos que más suelo usar en este ejercicio son: una llave, un tubo de pasta de dientes, un peine, un lápiz y un pincel.

3. Se pide a los alumnos que no muestren su objeto a otros grupos, pues es importante para el final de la actividad que los grupos no sepan qué objetos tienen los demás; Se les aconseja que usen todos los sentidos en su toma del contacto del objeto. Primero el tacto, metiendo la mano en el sobre o bolsa y haciendo caso a sus sensaciones e intuiciones. Que usen también el oído, sacudiendo el sobre a ver qué tipo de ruido hace, el olfato, el gusto –si se atreven a llevarse el objeto a la boca– y por último la vista. Es buena idea que cada grupo organice una lluvia de ideas: que apunten palabras sueltas, tal como salgan, para que su experiencia no pierda espontaneidad. Habrá tiempo después de elaborar ese material. Hay que recordarles a los alumnos que son hombres antiguos, y que eso limita mucho el tipo de reflexiones que pueden hacer sobre los objetos: no saben lo que es el plástico, por ejemplo.

4. Una vez que han terminado de extraer del objeto todas las sensaciones posibles, se les explica la actividad. Obviamente, ninguno de los hombres de las cavernas del grupo sabe qué es el el objeto encontrado ni para qué sirve. Hay sin embargo, en la cumbre de una montaña lejana, un anciano sabio que tiene fama de saberlo todo. Como no pueden ir hasta allí y llevarle el objeto, tienen que escribir una carta describiéndoselo, utilizando, claro, los cinco sentidos con los que lo han percibido.

La actividad puede aprovecharse para practicar estructuras con las que expresamos nuestras sensaciones: es + adjetivo, huele a + sustantivo, huele como + sustantivo, huele + adjetivo, suena como + adjetivo, suena + adjetivo, hace ruido de + sustantivo, sabe + adjetivo, sabe a + sustantivo, sabe como + sustantivo, es como + sustantivo, se parece a + adjetivo, parece + sustantivo/adjetivo... También puede ponerse en práctica la escritura de cartas formales, dado que tienen que dirigirse a un anciano sabio. El profesor, obviamente, ha de adaptar la actividad al nivel del grupo.

5. Por último, se recogen las cartas, se mezclan y se reparten al azar. Cada grupo hará de “sabio” de otro grupo, e intentará adivinar de qué objeto hablan sus compañeros. Así la actividad se convierte, en última instancia, en un juego, que es siempre un buen final para cualquier clase.

4. ACTIVIDAD 2: CARTAS DE AMOR Y ODIO

El amor y el odio –en un sentido amplio de ambos términos– son emociones humanas, pero sus receptores no siempre lo son. Todo el mundo –imagino– ha tenido la experiencia de querer u odiar un objeto. Hay muchos motivos que pueden llevarnos a experimentar tales sentimientos, y ese es un buen punto de partida para comenzar la actividad.

1. El profesor divide en dos la pizarra. Encabeza una de las partes con la palabra “amor”, y la otra con la palabra “odio”. Pide a los alumnos que piensen qué motivos pueden llevarnos a amar u odiar... A un objeto. Hay cientos de razones: amamos un objeto porque es útil, elegante, bonito, ligero, limpio... Lo odiamos porque es sucio, feo, difícil de usar, engorroso... Una vez que los alumnos han puesto en funcionamiento sus cerebros y han entrado en calor, pasamos a la segunda fase del ejercicio.

2. El profesor hace uso de su saco de objetos. Como ya hemos explicado, las cosas que contiene pueden haber sido seleccionadas por él mismo o recogidas de los alumnos, que pueden aportar dos o tres objetos por cabeza. Se solicita a cada alumno, pareja o grupo (depende del profesor elegir el modo de trabajar en la clase) que seleccione dos objetos.

3. Se explica entonces la actividad: cada alumno, pareja o grupo tiene que escribir una carta de amor a uno de los objetos que le ha tocado en suerte, y una carta de odio al otro. Si la clase es buena y los alumnos son creativos y trabajadores, pueden escribir las cartas a objetos que ellos mismos piensen. Sin embargo, no lo recomiendo: darles a elegir provoca que muchos alumnos pierdan un tiempo precioso dudando sin decidirse. Tener que escribir sobre dos objetos que no han elegido puede parecer difícil, pero es en estas situaciones de desafío cuando la creatividad se dispara.

En la carta de amor, pueden respetarse las convenciones típicas de la carta de amor tradicional: el encabezamiento, la despedida, los tópicos amorosos, que pueden explicarse en clase. Para escribir la carta de odio no hay más que invertir lo explicado. Los alumnos se divierten mucho invirtiendo tópicos.

El ejercicio se puede aprovechar para repasar estructuras relacionadas con el amor y el odio: amo, quiero, me gusta, me encanta, flipo con, alucino con, odio, no quiero, no me gusta, me horroriza, no puedo aguantar, me fastidia...

5. ACTIVIDAD 3: OBJETOS EN HUELGA

Los objetos cotidianos estás siempre ahí, a nuestro servicio. Perfectos en su sencillez, siempre funcionan, y nosotros nos hemos acostumbrado a su humilde eficacia. Pero ¿qué pasaría si uno de esos objetos decidiera, indignado por sus condiciones laborales, ponerse en huelga y dejar de funcionar? ¿Qué consecuencias tendría su protesta en nuestras vidas? ¿Qué es lo que no le gusta al objeto que le mueve a protestar con una huelga? Para llevar a cabo esta actividad seguiremos los siguientes pasos:

1. Explicamos a los alumnos qué significa la palabra *huelga*. Se puede generar un pequeño debate de calentamiento alrededor de la nueva palabra: ¿han participado ellos o sus padres alguna vez en una huelga? ¿Les parece bien hacer huelgas? ¿Hay muchas huelgas en sus países? ¿Y huelgas de estudiantes? Cuando los motores estén calientes, se pasa a la siguiente fase.
2. El profesor saca su saco de objetos y hace que cada alumno, pareja o grupo de alumnos extraiga al azar un objeto de su interior.
3. El alumno, pareja o grupo tiene que escribir una historia que ha de comenzar del siguiente modo: un día cualquiera, me dispongo a utilizar un objeto, pero este no funciona. El cepillo de dientes, por ejemplo, esconde sus cerdas. La pasta de dientes no sale del tubo aunque salte sobre él. La llave no cierra, el tenedor se niega a pinchar, el paraguas no se abre, o se abre pero se mueve de un lado a otro, esquivando las gotas de agua para que me mojen. ¿Qué sucedería, cuáles serían las consecuencias? La historia ha de terminar cuando el protagonista encuentra una notita en la que el objeto explica por qué se ha decidido a hacer una huelga. Los alumnos no tienen que escribir el contenido de la nota, porque aquí comienza la segunda parte de la actividad.
4. El profesor recoge todos los ejercicios, los mezcla y los reparte al azar, asegurándose de que ninguno de los alumnos, parejas o grupos termine con su texto en las manos.
5. Tras leer el texto que les ha correspondido en el reparto, cada alumno, pareja o grupo tiene que escribir la carta en la que el objeto explica las razones por las que ha iniciado una huelga y sus demandas para ponerle fin. Así, cada uno habrá escrito un relato sobre un objeto en huelga y la carta de huelga de otro objeto diferente.

6. ACTIVIDAD 4: OBJETOS ASESINOS

Esta actividad se puede cumplir diferentes propósitos. Se puede pedir a los alumnos que escriban un cuento, pero también la utilizo frecuentemente para practicar la escritura de noticias de prensa, tras explicarles las características básicas de este género. Aunque no nos demos cuenta, los vulgares objetos que nos rodean pueden ser parte de terroríficos crímenes. A veces sucede que alguien comete un asesinato utilizando un sujetapapeles, un abrecartas o un destornillador, pero no es por ahí por donde pretende ir esta actividad. La pregunta a plantearse es: ¿puede un objeto asesinar por sí mismo? El ejercicio está inspirado en el genial cuento “No es culpable nadie”², del escritor argentino Julio Cortázar. En él, un hombre muere asesinado por su propio jersey, y cae por una ventana tras luchar inútilmente contra la asfixia. El texto se encuentra fácilmente en internet, y en Youtube existen varias versiones cinematográficas llevadas a cabo por aficionados³. Tanto el texto como los cortos nos pueden servir para desarrollar una dinámica que comenzaría de este modo:

1. Se pide a los alumnos que piensen qué objeto cotidiano utilizarían para cometer un crimen de sangre. Una vez que lo han elegido, se ponen en común y se justifica la elección. Normalmente aparecen objetos que suelen servir de verdad como armas de asesinato: sogas, almohadas, objetos punzantes o cortantes... Una vez que los estudiantes estén animados, damos un paso más.
2. El profesor escribe en la pizarra una serie de objetos cotidianos que no sean armas habituales: un rollo de papel celo, una barra de pegamento para papel, un clip, una esponja, una tira de velcro, un posavasos... Se les pide a los alumnos que escojan tres de esos objetos y piensen cómo los utilizarían con intenciones asesinas. Después, se ponen en común las diferentes ideas.
3. Avanzamos un paso más e introducimos en la actividad la posibilidad de que un objeto mate por sí mismo. Lo hacemos utilizando el texto de Cortázar, bien en su versión original, adaptado al nivel de la clase o utilizando alguno de los vídeos colgados en Youtube –es cierto que en todos ellos se pierden matices importantes, pero la idea del jersey asesino, que es la principal en nuestra actividad, aparece en todos ellos. Podemos usar primero el texto y luego el video, para reforzar la idea, o al revés. Se les explica entonces que ellos

² CORTÁZAR, J., “No es culpable nadie”, en *Final de Juego*, Madrid, Alfaguara, 1996. <http://www.literatura.org/Cortazar/culpe.html>

³ Dos ejemplos: <http://www.youtube.com/watch?v=9IOPPYhLaww> y <http://www.youtube.com/watch?v=XDVh8GmjX4>

tienen que hacer lo mismo: escribir un cuento –o redactar una noticia– sobre un objeto que asesina. Hay que plantear las preguntas clásicas: ¿a quién asesina? ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? A pensar quién es el asesino no hay que dedicarle tiempo, pues no dependerá de ellos decidirlo.

4. Es entonces cuando el profesor ofrece su saco lleno de objetos cotidianos a los alumnos. Cada persona, pareja o grupo ha de escoger uno y convertirlo en el protagonista de su ejercicio.

Es importante dejar claro –si es que la historia de Cortázar no lo es suficientemente– que es el objeto quien decide matar, sin mediación humana. Por supuesto, el asesinato ha de ser coherente con la “personalidad” del objeto: en el cuento de Cortázar, el jersey se enrolla alrededor de la cabeza de su dueño, intentando asfixiarlo; sería absurdo que intentara cortarle el cuello, pues no tiene cómo. Sin embargo, un abrelatas difícilmente conseguirá ahogar a nadie.

7. ACTIVIDAD 5: EL OBJETO TRANS

También –¿por qué no, puestos a imaginar?– en el mundo de los objetos cotidianos con personalidad hay travestismo. No todos quieren ser lo que son. Vamos a descubrir por qué un objeto quiere convertirse en otro, por muy antinatural que les parezca a algunos: quizás su historia nos conmueva. Cuando realizo la actividad en clase suelo seguir los siguientes pasos:

1. Se explica a los alumnos la palabra *transexual*. Cuando todos la comprenden, se les hacen las siguientes preguntas, con la intención de generar un debate: ¿Qué motivos pueden mover a un hombre desearía ser mujer, y viceversa? ¿Crees que merece la pena someterse a una operación para cambiar de sexo? ¿Cuál es tu opinión sobre la transexualidad? ¿Qué cogida reciben los transexuales en tu país? Las preguntas, por supuesto, pueden cambiar, reducirse, ampliarse... Lo importante es hacer que los alumnos reflexionen sobre el fenómeno, que se impliquen en el tema y, como siempre, que calienten motores para lanzarse después a la escritura.

2. El profesor cuenta entonces que también hay objetos trans –no sexuales, claro, pues los objetos no tienen sexo–: algunos no están contentos consigo mismos, y desearían ser otro objeto. Entonces cuenta el caso del libro que quería ser televisión y la televisión que quería ser libro. ¿Por qué querría un libro ser televisión, qué envidia de ella? ¿Y la

televisión del libro? Se pide a los alumnos que piensen algunas razones que justifiquen ambas posturas.

Son muchos los posibles motivos: el libro envidia de la tele, por ejemplo, la atención de toda la familia, el estar repleta de coloridas imágenes en movimiento, el sentir el cosquilleo estimulante de la electricidad, el estar siempre al día de lo que sucede e el mundo, el cambiar siempre de contenido... Por su parte, la tele envidia al libro porque solamente lo abren para prestarle atención, y a ella la encienden pero muchas veces nadie la mira; porque quien lo utiliza lo respeta, porque no tiene que soportar los gritos de las tertulias políticas y de los programas del corazón, porque si hay un apagón puede seguir funcionando... Cada persona, pareja o grupo tiene que pensar tres motivos por los que la tele querría ser libro y el libro tele. Después, se ponen en común y se discuten.

3. El profesor saca entonces su ya famosísimo saco de los objetos. Todos los estudiantes saben ya qué va a suceder a continuación, y sacan al azar dos objetos por estudiante, pareja o grupo. El objetivo de este paso de la dinámica es discutir y obtener cinco razones por las que uno de los objetos desearía transformarse en el otro.

4. Una vez que se tengan las razones, pasamos a escribir el texto. Muchas veces pido que a los alumnos que lo planteen como la conversación que el cirujano tiene con el objeto antes de proceder a operarlo. En ella, el objeto tiene que explicar por qué ha tomado la decisión de pasar por quirófano. Por su puesto, pueden escogerse otros planteamientos.

5. Cada grupo lee su texto en voz alta al resto de la clase. Los demás alumnos deciden si las razones aducidas son de peso, y si la operación merece ser llevada a cabo.

8. ACTIVIDAD 6: LOS OBJETOS MESTIZOS

Los objetos reales –de todos es sabido– no se reproducen. Sin embargo, en nuestro mundo si puede suceder. No hay por qué levantar el velo del misterio y preguntarse más sobre el proceso de fabricación: da igual que sean vivíparos u ovíparos, mamíferos o reptiles. El caso es que, como sucede en la naturaleza con los animales, a veces se cruzan objetos de diferentes especies. Conocemos muy bien los objetos que nos rodean: cualquiera podría, sin esforzarse mucho, describir o dibujar un sacapuntas, un tenedor o una servilleta, y también explicar cómo funcionan. El asunto se complica si tenemos que enfrentarnos a un objeto que no hemos visto antes, pero que comparte características de dos objetos que sí conocemos bien. ¿Cómo sería el hijo de una

grapadora y un marcapáginas? ¿Para qué serviría? ¿Cuál sería su lugar en el mundo? Esta es la idea que hay explotar. Para esto, podemos seguir los siguientes pasos:

1. El profesor recorre la clase con el saco de los objetos. Cada alumno, pareja o grupo coge dos.
2. Cuando todos los alumnos tienen los objetos que les corresponden, el profesor cuenta la siguiente historia: hace unos meses, guardamos estos dos objetos en un cajón y le echamos la llave. Después, nos olvidamos por completo de que estaban allí. Esta mañana, abrimos el cajón de nuevo, buscando no sé qué, y nos encontramos los dos objetos que guardamos, pero no estaban solos: un tercer objeto, mezcla exacta de los otros dos, los acompaña. Nunca hemos visto nada igual, y de repente caemos en la cuenta: ¡es el hijo de los dos objetos olvidados! Lo cogemos, y empezamos a darle vueltas en nuestras manos.
3. Cada alumno, pareja o grupo tiene que redactar un texto en el que:
 - a. Describan el aspecto del objeto recién nacido.
 - b. Expliquen para qué sirve y cómo funciona.
4. Después se recogen todos los textos. Una buena actividad complementaria es volver a repartirlas al azar, para que cada alumno, pareja o grupo intente dibujar el objeto descrito en el texto de otros estudiantes. Los resultados suelen ser muy divertidos.

9. CONCLUSIONES

Las actividades descritas en este artículo son seis posibilidades sencillas que se pueden llevar a cabo echando mano de objetos cotidianos y un poco de imaginación. Son adaptables a todos los niveles y dan buen resultado, pues los alumnos afrontan con más ánimo un ejercicio nuevo, original, que desafíe su creatividad, que uno igual a los que han llevado a cabo tantas y tantas veces.

Me he encontrado, en diversas ocasiones, con profesores que recelan de la escritura creativa. La mayoría de ellos argumentan en su contra que hay cosas mucho más importantes que enseñar a escribir a los alumnos, como una carta o un currículum; las actividades de escritura creativa, dicen, no tiene aplicación real y son, por lo tanto, inútiles. Simpáticas, en todo caso, para hacer muy de vez en cuando y descansar.

Esto está lejos de ser así. Ya expliqué en otros artículos⁴ las razones por las que esta forma de entender la clase de escritura es injusta y, además, limita enormemente las posibilidades del profesor y condena al aburrimiento a los estudiantes. Mi idea no es utilizar una actividad de escritura creativa de tanto en tanto, como premio o descanso: las actividades de escritura creativas son, si están bien planteadas, tan exigentes como la más árida de las cartas comerciales. Lo importante es, más bien, integrar la creatividad en la clases de escritura, hacer de ella un elemento cotidiano. En ocasiones, basta con modificar ligeramente las actividades más convencionales: ¿qué pasaría, por ejemplo, si en vez de escribir mi aburridísimo currículum –el de los alumnos no suele tener más de diez líneas, como es natural– el profesor me pide que escriba el de Drácula, o el de Mickey Mouse? Estaríamos poniendo en práctica las mismas estructuras sin caer en el tedio de la repetición. No cabe duda de que los alumnos lo pasaría muchísimo mejor.

Es cierto que la creatividad trae de la mano otro elemento no tan agradable para el profesor: la incertidumbre. Al plantear las actividades de un modo creativo, estamos abriendo una puerta antes desconocida. Puede llevarnos a lugares muy estimulantes o al más estrepitoso fracaso. Hay sin embargo, formas de reducir ese riesgo. La principal de ellas es calcular muy bien las reglas de los ejercicios, para evitar que el alumno no entienda la actividad, la malinterprete o tenga dudas que lo incomoden –para ser creativo hay que estar relajado–.

Es cuestión, como todo, de rodaje. El profesor tiene que aprender a moverse en un nuevo contexto pero, una vez que lo hace, todo resulta más fácil. No debemos olvidar, además, que la creatividad es estimulante no solamente para los alumnos, sino también para el profesor. Repetir las mismas actividades decenas de veces amarga la vida a cualquiera. Sin duda, merece la pena arriesgarse.

⁴ SALAS DÍAZ, M., “El uso del azar en la clase de expresión escrita a través de cuatro actividades”, en *Tinta china didáctica: Revista de la Consejería de Educación en China*, 1 (2010), pp. 7-11; ÍDEM, “Elogio de la escritura creativa en la clase de E/LE”, en *Ogigia: Revista electrónica de estudios hispánicos*, 4 (2008), pp. 47-58, (http://www.ogigia.es/OGIGIA4_files/OGIGIA4_Salas.pdf); ÍDEM, “Ventajas de los juegos en la enseñanza de ELE”, en: SAZ, S. (ed.) *Actas del XLI Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español*, Málaga, AEPE, 2007, pp. 243-254; ÍDEM, “El folkore infantil español en el aula de E/LE”, en: *Frecuencia L: Revista de didáctica del español como lengua extranjera*, 26 (2004), Madrid, Edinumen, pp. 3-7.