Módulo 3. Técnicas y dinámicas para disparar la creatividad

- 3.1. El poder del estímulo: disparadores creativos
- 3.2. El aula es un juego: dinámicas narrativas rápidas
- 3.3. Historias colaborativas: la creatividad en grupo
- 3.4. Mapas de ideas y lluvia de preguntas
- Test Módulos 1, 2 y 3

Copyright 2026

3.1. El poder del estímulo: disparadores creativos

Hay un momento que todo docente que trabaja con escritura creativa conoce bien. Has explicado la actividad, has puesto ejemplos, has motivado, has sonreído, has usado tu mejor tono de entusiasmo. Y entonces, desde la tercera fila, llega la pregunta temida: "Profe, ¿y si no se me ocurre nada?" Este módulo está dedicado a responder esa pregunta. No con un "piensa un poco más" o "seguro que a ti se te ocurre algo", sino con herramientas concretas, técnicas probadas y dinámicas que funcionan incluso en los días más difíciles.

Porque la creatividad no es un misterio insondable. Es un proceso que podemos activar, estimular y provocar. Los escritores profesionales lo saben: no esperan a la inspiración; la persiguen con métodos, rutinas y trucos. En este módulo vamos a conocer esos trucos, a experimentarlos en primera persona y a aprender cómo llevarlos al aula.

3.1.1. ¿Qué es un disparador creativo?

Un disparador creativo es cualquier estímulo externo que utilizamos para generar ideas. Puede ser un objeto, una imagen, un sonido, una palabra, una frase, un olor, un sabor. Cualquier cosa que active nuestra imaginación y nos ayude a superar el bloqueo de la página en blanco.

La idea de fondo es sencilla: en lugar de esperar a que las ideas surjan de la nada (lo que rara vez ocurre), les damos un punto de partida. El estímulo actúa como una semilla; nosotros solo tenemos que regarla y ver qué crece.

¿Por qué funcionan los disparadores?

Porque el cerebro humano está diseñado para buscar conexiones y significados. Cuando recibimos un estímulo (una imagen extraña, un objeto antiguo, un sonido misterioso), nuestro cerebro empieza automáticamente a preguntarse: ¿qué es esto? ¿de dónde viene? ¿qué historia hay detrás? Esas preguntas son el germen de un relato.

Copyright 2026

3.1.2. Disparadores visuales: la imagen que esconde mil historias

Una imagen no solo muestra, también sugiere. Y lo que sugiere suele ser más interesante que lo que muestra explícitamente. Por eso las fotografías, las pinturas, los grabados, son excelentes disparadores creativos.

Cómo trabajar con imágenes en el aula:

Selecciona una imagen que tenga "misterio". No sirve cualquier foto; tiene que ser una imagen que invite a preguntarse: ¿Qué está pasando aquí? ¿Quién es esta persona? ¿Qué mira? ¿Qué siente?

Buenas fuentes de imágenes:

- Fotografía antigua (personas de otra época mirando a cámara).
- Retratos de personas anónimas (bancos de imágenes como "Humans of New York").
- Fotografías de objetos cotidianos en contextos extraños.
- Pinturas que cuentan historias (Edward Hopper, por ejemplo, es excelente para esto).
- Fotografías de lugares vacíos que parecen esperar algo.

Ejemplo práctico para el aula:

Proyectamos la fotografía de una persona mirando por una ventana. Hacemos preguntas a los alumnos:



- ¿Quién es esta persona? ¿Cómo se llama? ¿Qué edad tiene?
- ¿Qué está mirando? ¿Qué ve realmente a través del cristal?
- ¿Qué está esperando? ¿O quizás está recordando?
- ¿Cómo se siente? ¿Por qué?
- ¿Qué ha pasado justo antes de este momento?

Copyright 2026

- ¿Qué pasará después?

Cada alumno escribe un pequeño texto desde la perspectiva de esa persona. Puede ser un monólogo interior, una descripción, un recuerdo, lo que la imagen le sugiera.

3.1.3. Disparadores sonoros: el mundo suena

El oído es un sentido poderoso para la imaginación. Un sonido nos sitúa en un lugar, nos sugiere una acción, nos crea una atmósfera. Y como no vemos lo que ocurre, nuestra imaginación tiene que completarlo todo.

Cómo trabajar con sonidos en el aula:

Podemos reproducir sonidos breves (30-60 segundos) y pedir a los alumnos que escriban lo que imaginan. Es importante elegir sonidos que tengan "textura", que no sean obvios.

Fuentes de sonidos:

- Bancos de sonidos gratuitos (Freesound.org, por ejemplo).
- Grabaciones propias (una estación de tren, una tormenta, una cocina).
- Fragmentos de música que sugieran historias (bandas sonoras, música clásica narrativa).

Ejemplos de sonidos y posibles enfoques:

- **Sonido de una estación de tren:** Anuncios, pasos, maletas, silbidos, motores. ¿Quién espera? ¿Quién se va? ¿Quién se despide? ¿Quién llega sin que nadie lo espere?
- **Sonido de tormenta:** Truenos, lluvia, viento, cristales que vibran. ¿Quién está en casa? ¿Tiene miedo? ¿O quizás la tormenta le trae un recuerdo?
- **Sonido de una cocina:** Agua hirviendo, cuchillos, sartenes, alguien tararea. ¿Quién cocina? ¿Para quién? ¿Es una ocasión especial o un día cualquiera?
- **Sonido de pasos en un pasillo vacío:** Tacones que resuenan, una puerta que se abre lejana. ¿Quién camina? ¿Hacia dónde? ¿Por qué está solo?

3.1.4. Disparadores táctiles: los objetos tienen memoria

Los objetos cotidianos pueden esconder historias fascinantes. Una llave vieja, un relicario, un peine antiguo, una piedra recogida en una playa, un billete de tren usado... Cada objeto tiene una historia, aunque no la conozcamos. Nuestra tarea es inventarla.

Cómo trabajar con objetos en el aula:

Llevamos una bolsa opaca con objetos diversos. Cada alumno, sin mirar, mete la mano y saca un objeto. Ese objeto debe aparecer en su historia. Puede ser un objeto importante (la llave que abre un misterio) o un objeto aparentemente trivial (un peine que desencadena un recuerdo).

Preguntas para trabajar a partir del objeto:

- ¿De quién fue este objeto originalmente?
- ¿Cómo llegó a donde está ahora?
- ¿Qué secretos guarda?
- ¿Quién lo tocó por última vez antes de que yo lo tocara?
- Si pudiera hablar, ¿qué diría?

3.1.5. Disparadores verbales: palabras que chocan

Las palabras, combinadas de manera inesperada, pueden generar chispas narrativas. La técnica consiste en poner juntas palabras que aparentemente no tienen relación y obligar a la imaginación a encontrar un vínculo.

Técnica 1: Seis palabras al azar

Escribimos en la pizarra seis palabras que aparentemente no tienen relación entre sí. Por ejemplo: *espejo, tormenta, bicicleta, abuela, misterio, chocolate*. El desafío es escribir un texto breve que incluya las seis palabras de manera coherente.

Técnica 2: Palabras prohibidas

Damos un tema (por ejemplo, "amor") pero prohibimos usar palabras como "amor", "corazón", "sentir", "querer", "pasión". La obligación de evitar los tópicos fuerza la creatividad y lleva a los alumnos a buscar imágenes originales.

Técnica 3: El binomio fantástico

Gianni Rodari, el gran pedagogo y escritor italiano, proponía esta técnica en su libro *Gramática de la fantasía*. Se trata de elegir dos palabras muy distantes en significado y forzar una relación entre ellas. Por ejemplo: "perro" y "armario". ¿Qué historia puede surgir de ahí? Quizás un perro que se esconde en un armario, o un armario que tiene forma de perro, o un perro que encuentra algo en un armario...

> **Actividad práctica: experimenta con los disparadores**
>
> Te propongo un recorrido por los diferentes tipos de disparadores. Dedica unos minutos a

cada uno y escribe lo que surja. No juzgues, no corrijas, solo deja fluir.

Disparador visual:
Busca en internet una fotografía de una persona desconocida (puede ser del archivo de una biblioteca. Obsérvala durante un minuto. Luego escribe: ¿quién es? ¿qué historia hay detrás de esa mirada?
Disparador sonoro:
Busca en YouTube "sonidos de tormenta" o "estación de tren sonido". Ciérralos ojos, escucha durante un minuto. Luego escribe: ¿qué está pasando? ¿quién está ahí?
Disparador táctil:
Busca un objeto cercano (una llave, un bolígrafo, una moneda). Obsérvalo como si fuera la primera vez. Imagina su historia. Luego escribe.
Disparador verbal:
Elige tres palabras al azar (puedes abrir un libro en tres páginas diferentes y señalar una palabra en cada una). Escríbelas. Luego escribe un texto breve que las incluya.

Al final, reflexiona: ¿qué disparador te ha funcionado mejor? ¿Cuál te ha resultado más difícil? ¿Por qué?

Copyright 2026

3.2. El aula es un juego: dinámicas narrativas rápidas

El juego tiene un poder transformador en el aula. Cuando jugamos, la presión desaparece. Ya no importa "hacerlo bien" o "suspender". Importa participar, divertirse, sorprenderse. Y en ese estado de ánimo, la creatividad fluye con mucha más facilidad.

3.2.1. *Story Cubes* o dados narrativos

Existen comercialmente unos dados con imágenes en cada cara (un avión, una llave, una casa, un reloj, etc.). Se tiran varios dados y las imágenes que salgan deben aparecer en la historia.

Versión online

Versión casera:

Si no tenemos los dados comerciales, podemos hacer nuestras propias tarjetas con dibujos o palabras. En una bolsa metemos 20-30 tarjetas. Los alumnos, por grupos, sacan tres o cuatro al azar y tienen que construir una historia colectiva que las incluya.

Variante competitiva:

Por equipos, sacan las mismas tarjetas y tienen 10 minutos para escribir el mejor relato posible. Luego se leen en voz alta.

3.2.2. El cadáver exquisito

Este juego surrealista, inventado por los poetas de vanguardia a principios del siglo XX, es perfecto para perder el miedo al ridículo y para demostrar que entre todos podemos crear algo que ninguno habría imaginado por separado.

Cómo se juega:

1. En una hoja de papel, el primer alumno escribe una frase y dobla el papel para que no se vea, dejando visible solo la última palabra (o un fragmento pequeño).

Copyright 2026

2. El siguiente alumno continúa la historia a partir de esa última palabra, escribe su frase y vuelve a doblar, dejando visible solo su última palabra.
3. Así sucesivamente hasta que hayan participado todos los alumnos del grupo (o hasta que la hoja esté llena).
4. Se desdobla y se lee en voz alta.

El resultado suele ser disparatado, hilarante y, a veces, sorprendentemente poético. Lo importante no es el resultado, sino el proceso: los alumnos se sorprenden de lo que son capaces de crear juntos.

Origen literario:

El cadáver exquisito debe su nombre a una frase surgida en uno de estos juegos: "El cadáver exquisito beberá el vino nuevo". Fue utilizado por André Breton, Paul Éluard y otros poetas surrealistas.

3.2.3. Historias encadenadas (versión oral)

Esta dinámica es similar al cadáver exquisito, pero oral y con más control sobre la historia.

Cómo se juega:

1. El profesor propone un inicio: "Érase una vez, en un reino muy lejano..." o "Cuando María abrió la puerta, no podía creer lo que veía..." o cualquier inicio sugerente.
2. El primer alumno continúa la historia con una o dos frases.
3. El siguiente alumno continúa a partir de donde lo dejó el anterior.
4. Así hasta que la historia llegue a un final (o hasta que el profesor decida cortar).

Esta dinámica trabaja la escucha activa (hay que atender a lo que ha dicho el compañero para poder continuar con coherencia) y la improvisación.

3.2.4. El teléfono escacharrado narrativo

Una variante del clásico juego del teléfono, pero con escritura.

Cómo se juega:

1. El primer alumno escribe una frase en una hoja.
2. Se la pasa al siguiente, que debe leerla y escribir una frase que continúe la historia.
3. Luego dobla la hoja para que solo se vea su frase, y se la pasa al siguiente.
4. El siguiente lee solo la última frase (la de su compañero) y continúa a partir de ahí, sin saber lo anterior.

Copyright 2026

5. Al final, se lee todo y se comprueba cómo ha derivado la historia.

3.2.5. El binomio fantástico en grupo

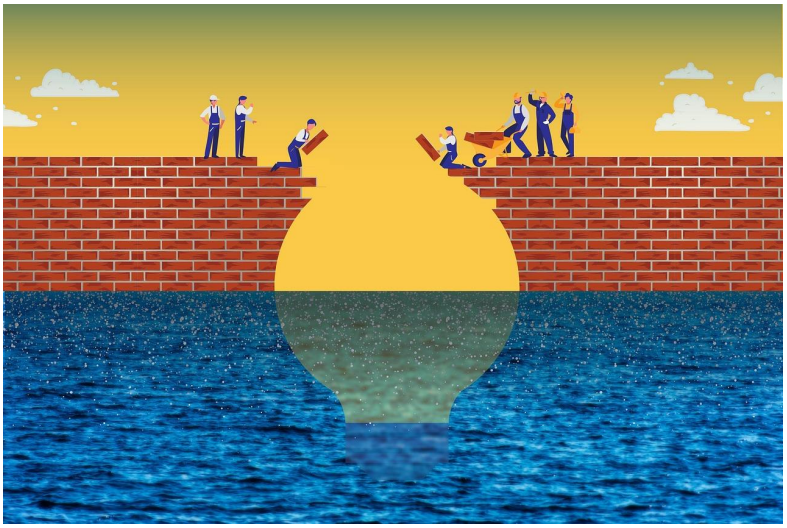
La técnica de Rodari puede trabajarse en grupo de la siguiente manera:

1. Cada alumno escribe dos palabras en dos papeles diferentes (una palabra en cada papel).
2. Se mezclan todos los papeles en dos bolsas diferentes (una para cada palabra de cada alumno).
3. Se extrae una palabra de cada bolsa. Esas dos palabras forman el binomio fantástico con el que trabajará toda la clase.
4. Entre todos, se generan ideas para una historia que relacione esas dos palabras.

Copyright 2026

3.3. Historias colaborativas: la creatividad en grupo

Las dinámicas colaborativas tienen una ventaja enorme sobre las individuales: cuando escribimos en grupo, compartimos el riesgo. Si la historia sale mal, la culpa es de todos; si sale bien, el éxito también es compartido. Eso rebaja la presión y permite arriesgarse más.



3.3.1. El cuento colectivo planificado

A diferencia del cadáver exquisito o las historias encadenadas, aquí hay una planificación previa entre todos.

Cómo se hace:

1. **Lluvia de ideas:** Entre toda la clase, se decide el tema, los personajes, el conflicto principal.
2. **Estructura:** Se acuerda un esquema básico (inicio, nudo, desenlace) y se decide qué partes cubrirá cada grupo.
3. **Reparto:** La clase se divide en grupos. Cada grupo se encarga de escribir una parte de la historia (por ejemplo, grupo 1: presentación de personajes; grupo 2: detonante; grupo 3: desarrollo del conflicto; grupo 4: clímax; grupo 5: desenlace).
4. **Coordinación:** Es importante que haya un "hilo conductor" claro para que luego las partes encajen. Podemos nombrar un "consejo de editores" (alumnos voluntarios) que se

encargue de unificar los textos.
5. **Montaje:** Se juntan todas las partes, se pulen las transiciones y se obtiene un cuento colectivo.

3.3.2. El cuento de los puntos de vista

Esta dinámica trabaja específicamente el punto de vista narrativo.

Cómo se hace:

1. Se propone una situación simple: un accidente, un robo, una discusión, un encuentro inesperado.
2. La clase se divide en grupos. Cada grupo debe escribir la misma escena desde el punto de vista de un personaje diferente.
3. Al final, se leen todas las versiones y se comparan. Se observa cómo los mismos hechos cambian según quién los cuente.

Ejemplo:

Situación: una pelea en el patio del instituto.

- Grupo 1: punto de vista del alumno que inició la pelea.
- Grupo 2: punto de vista del alumno que recibió el primer golpe.
- Grupo 3: punto de vista de un profesor que intenta separarlos.
- Grupo 4: punto de vista de un alumno que lo vio todo desde lejos.
- Grupo 5: punto de vista de un objeto (una mochila que cayó al suelo).

3.3.3. El libro de aula colaborativo

Esta dinámica puede extenderse a lo largo de todo un trimestre y convertirse en un proyecto (lo veremos en detalle en el módulo 6). La idea es que cada alumno aporte un relato, y entre todos creen un libro que luego se imprimirá o se publicará digitalmente.

Ventajas:

- Cada alumno tiene su propio texto, pero forma parte de un proyecto colectivo.
- La diversidad de estilos y temas enriquece el conjunto.
- El producto final (el libro) da sentido a todo el trabajo.

Copyright 2026

3.4. Mapas de ideas y lluvia de preguntas

A veces, el problema no es que no tengamos ideas, sino que las tenemos desordenadas. Los mapas de ideas y las lluvias de preguntas son técnicas para organizar el pensamiento y descubrir conexiones que no veíamos.

3.4.1. Mapas de ideas (*mind maps*)

Cuando pensamos en una historia, a menudo lo hacemos de manera lineal: esto ocurre, luego esto, luego esto. Pero el pensamiento no es lineal, es ramificado, asociativo. Los mapas de ideas nos ayudan a capturar esa complejidad.

Cómo se hace un mapa de ideas:

1. En el centro de una hoja, escribimos la idea principal. Puede ser un tema ("la soledad"), un personaje ("Ana"), un conflicto ("la desaparición del abuelo"), o lo que sea.

2. A partir de ahí, dibujamos ramas con las asociaciones que nos sugiere esa idea. Por ejemplo, a partir de "Ana", podemos tener ramas: "familia", "amigos", "secretos", "deseos", "miedos", "recuerdos".

3. De cada una de estas ramas, pueden salir nuevas ramas. Por ejemplo, de "secretos" puede salir: "el accidente del que nunca habla", "la carta escondida", "su verdadero origen".

4. El mapa no tiene que ser ordenado ni bonito. Es una herramienta de pensamiento, no una obra de arte.

Ejemplo práctico:

Imaginemos que queremos escribir una historia sobre "el primer día de clase". Nuestro mapa podría tener ramas como:

- **Personajes:** el profesor nuevo, la alumna tímida, el gracioso de la clase, el grupo de amigos.

Copyright 2026

- **Emociones:** nervios, ilusión, miedo, soledad, esperanza.
- **Posibles conflictos:** alguien se siente excluido, un malentendido, un secreto del pasado que sale a la luz.
- **Detalles sensoriales:** el olor del aula, el ruido de las sillas, la luz de la mañana.

A partir de ese mapa, podemos elegir una combinación de elementos y construir nuestra historia.

3.4.2. Lluvia de preguntas

A veces, las respuestas no llegan porque no nos hemos hecho las preguntas adecuadas. La lluvia de preguntas consiste en generar cuantas más preguntas mejor sobre un tema, sin preocuparnos por responderlas. Luego, algunas de esas preguntas pueden convertirse en el motor de nuestra historia.

Cómo se hace:

1. Elegimos un tema, un personaje o una situación.
2. Durante 5-10 minutos, escribimos todas las preguntas que se nos ocurran sobre ese tema. No importa si son obvias, absurdas o profundas. Lo importante es generar muchas.
3. Después, releemos las preguntas y vemos cuáles nos parecen más interesantes, más misteriosas, más sugerentes.
4. Elegimos una o varias preguntas como punto de partida para escribir.

Ejemplo sobre un personaje llamado "Laura":

- ¿Dónde nació Laura?
- ¿Por qué siempre lleva ese collar?
- ¿A quién perdió?
- ¿Qué esconde en el cajón de su mesilla?
- ¿Por qué no habla con su madre?
- ¿Qué sueña por las noches?
- ¿Qué haría si ganara la lotería?
- ¿Cuál es su canción favorita y por qué?
- ¿Qué persona del instituto le inspira más curiosidad?
- ¿Qué haría si nadie la viera?

De estas preguntas, podemos elegir una para desarrollar una historia. Por ejemplo, "¿Qué esconde en el cajón de su mesilla?" puede ser el punto de partida de un relato sobre un secreto.

3.4.3. La escalera de preguntas (técnica de Rodari)

Copyright 2026

Gianni Rodari proponía una técnica similar, pero organizando las preguntas en una escalera de complejidad:

- **Preguntas simples:** ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde? ¿Cuándo?
- **Preguntas complejas:** ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cómo?
- **Preguntas hipotéticas:** ¿Qué pasaría si...?

Esta progresión ayuda a pasar de los datos básicos a las implicaciones más profundas de la historia.

> Actividad práctica: crea tu mapa de ideas
>
> Te propongo que elijas un tema para una posible historia (puede ser algo personal, algo observado, o simplemente una palabra que te atraiga) y realices un mapa de ideas siguiendo las instrucciones anteriores.
>
> Dedica 10-15 minutos a dibujar el mapa, sin prisas, dejando que las asociaciones fluyan.
>
> Luego, observa el mapa terminado:
> ¿Qué conexiones interesantes aparecen?
> ¿Hay alguna rama especialmente desarrollada que pueda ser el núcleo de una historia?
> ¿Hay alguna combinación de elementos que te resulte sugerente?
>
> Por último, escribe un breve párrafo que recoja la idea que más te haya interesado.

Copyright 2026

Test Módulos 1, 2 y 3

Copyright 2026