

# Recursos, estrategias e ideas para trabajar la creatividad en el aula de ELE - Sesión 2

Manuela Mena



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
CHINA, COREA DEL SUR y  
JAPÓN



ACCIÓN  
EDUCATIVA  
EXTERIOR

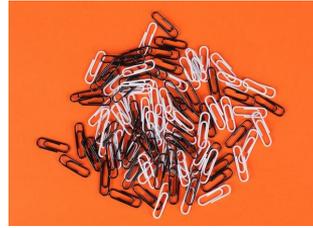
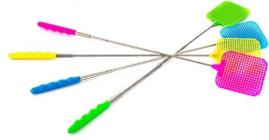
**“La creatividad no es un talento que solo algunos docentes poseen y otros envidian. Es una habilidad que puede ser adquirida y aprendida”. (J.S.C.Simplicio)**

# ¿Qué hemos visto?

- **Justificación y necesidad**
  - **Las dimensiones de la creatividad**
  - **Características del docente creativo**
  - **Características de una tarea creativa**
  - **Ideas para *creativizar* el proceso**
  - **Proyectos y artefactos para desarrollar la creatividad**
-

**Cómo transformar  
objetos cotidianos  
en recursos  
dinámicos para la  
enseñanza de ELE**

# La magia de lo ordinario



## ¿Cómo generar ideas y nuevas posibilidades para el aula?

RE



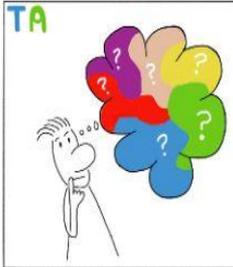
REFLEXIÓN

SO



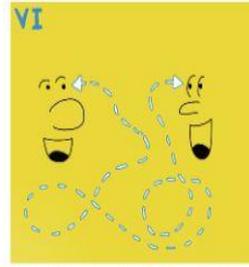
SORPRESA

TA



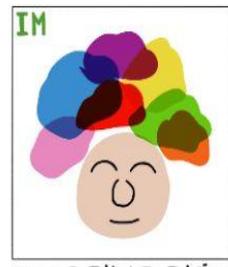
TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD

VI

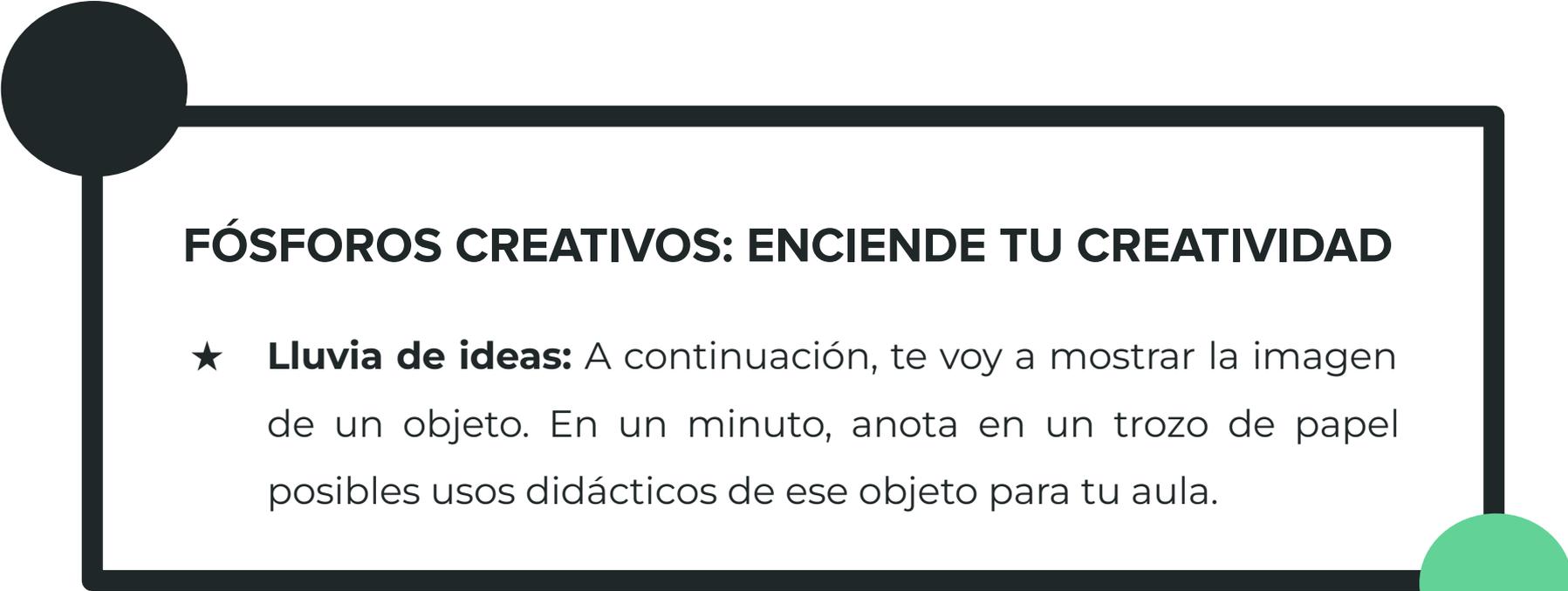


VISUALIZACIÓN

IM



IMAGINACIÓN



## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **Lluvia de ideas:** A continuación, te voy a mostrar la imagen de un objeto. En un minuto, anota en un trozo de papel posibles usos didácticos de ese objeto para tu aula.



**TU TAZA  
FAVORITA**



# La máquina de la creatividad



Transforma mi taza favorita en...



## Una fuente inagotable

Acabas de descubrir que tu taza favorita, como por arte de magia, se rellena constantemente de tu bebida/comida/color/actividad/serie/joya/música, etc. favorita. Es una taza mágica y funciona con tu pensamiento.

Imagina una taza de la que saliera abundante comida como para terminar con el hambre en el mundo. Puedes pensar en cualquier cosa -la única restricción es que no funciona con dinero.

*¿Qué te gustaría que saliera de tu taza? ¿Por qué es especial? ¿Cómo podría generar un impacto positivo en tu entorno?*

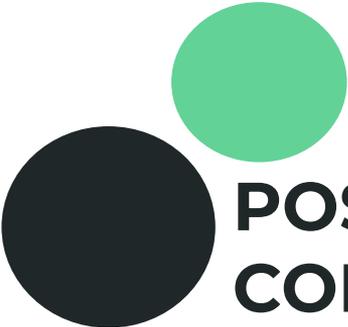
Prepara una breve presentación para el resto de la clase y votad la idea más original.



## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **Técnica SCAMPER** (**s**ustituye, **c**ombina, **a**dapta, **m**odifica, **p**ropón otros usos, **e**limina o **r**eordena)

Tienes un minuto para pensar en usos alternativos del tradicional posit para usar en tu aula.



# POSITS DE COLORES



# La máquina de la creatividad



Transforma un puñado de posits en...



## ‘Sticky Dialogue’

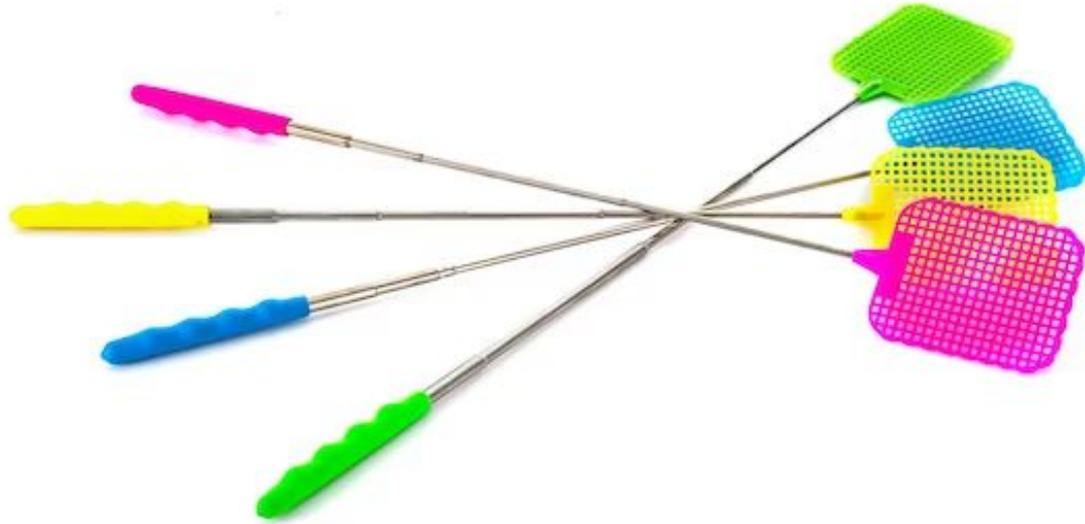
Piensa en el punto gramatical que quieres trabajar con tus estudiantes y ponlos a trabajar por parejas. Explica que A va a tener que escribir una pregunta empleando el punto gramatical en cuestión (e.g.: indefinido) en un posit. Seguidamente, B, tendrá que responder a esa pregunta empleando el mismo punto gramatical, en otro posit. Los estudiantes procederán del mismo modo hasta que tengan un diálogo. Finalmente, se les puede pedir que actúen su diálogo al resto de la clase.





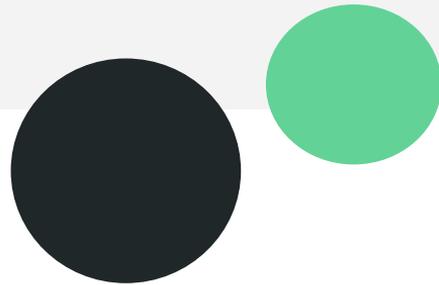
## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **Técnica Da Vinci:** Observa la imagen que se te va a mostrar durante un minuto, procurando visualizarte en clase con ese objeto. Después, vas a escribir por el chat todas las palabras o ideas locas que se te vengan a la mente a partir de esa imagen, sin juzgarlas...
- 



**MATAMOSCAS**

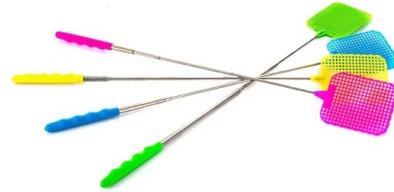
Ahora, mezclando las ideas que más te gusten, vas a **inventar una actividad para tu aula empleando ese objeto.**



# La máquina de la creatividad



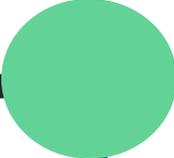
Transforma un matamoscas en...



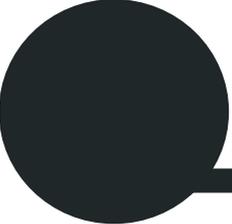
# VARITA MÁGICA

- 1. Juego de vocabulario:** Escribe palabras clave en la pizarra. Los estudiantes, usando el matamoscas, deben golpear la palabra correcta según las definiciones que des.
- 2. Práctica de verbos:** Escribe diferentes verbos en infinitivo por todo el salón. Luego, dicta frases o situaciones donde los estudiantes deben identificar y golpear el verbo correcto.
- 3. Corrección de errores:** Prepara frases con errores comunes de gramática o vocabulario. Lee las frases y los estudiantes deben golpear el error con el matamoscas, corrigiendo la oración.
- 4. Storytelling interactivo:** Crea una historia con espacios en blanco donde falta una palabra o pequeña frase. Mientras cuentas la historia, los estudiantes deben golpear la información correcta.
- 5. Simulación de diálogos:** Escribe diálogos cortos en tarjetas y pega las tarjetas alrededor del aula. Comienza leyendo en voz alta una frase y pide a los estudiantes que caminan por el aula, leyendo y respondiendo a los diálogos con el matamoscas.

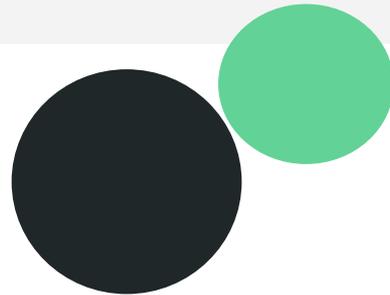




## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **Técnica de atributos negativos:** Visualiza tu bolso o mochila durante unos segundos y piensa en atributos o usos que los bolsos o mochilas no suelen poseer. Comparte tu listado por el chat.
- 

Ahora, selecciona uno de los **no usos** mencionados en el chat y piensa cómo darle la vuelta y transformarlo en un **posible atributo del bolso/mochila.**





**OBJETOS  
PERSONALES**

# La máquina de la creatividad



Transforma objetos personales en...



## ¿UNA TETERA?

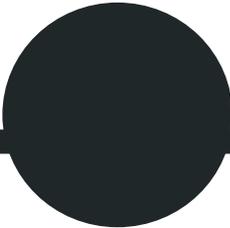
Pídeles a tus estudiantes que elijan en secreto un objeto de sus bolsos o mochilas, explicándoles que puede ser cualquier cosa excepto un libro, un cuaderno o un lápiz/boli de clase. Una vez que hayan seleccionado el objeto, pídeles que redacten un breve texto definiendo este objeto misterioso. Sin embargo, hay algunas restricciones:: en lugar de utilizar el nombre real del objeto, deberán referirse a él como una 'tetera', y en lugar de mencionar sus usos habituales de manera obvia y directa, deben describir para qué no puede o no debería ser utilizado, qué características no tiene, cómo podría mejorarse, qué atributos tiene pero en clave metafórica, etc.



*"La 'tetera' tiene la capacidad de cambiar la percepción del mundo en su usuario y de ayudarlo a ver los problemas con más claridad. Sin embargo, a simple vista, no permite esclarecer problemas, ni ver las cosas desde otra perspectiva. Ante los ojos del humano, 'la tetera' puede ser la mejor aliada para mejorar la visión que se tiene del entorno..."*



## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **Técnica “¿Y si...?”:** Reflexiona sobre la siguiente pregunta: “¿Y si solamente tuvieras unos globos como material para trabajar en el aula con tus estudiantes? Anota durante un minuto cómo trabajarías, por ejemplo, la gramática con este material.”
- 



# La máquina de la creatividad



Transforma unos globos en...



# APRENDIZAJE VISUAL, EN MOVIMIENTO Y MANIPULATIVO

Vocabulario visual

Construcción de frases

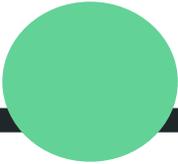
Juego de preguntas y respuestas

Actividades de comprensión auditiva

Construcción de diálogos

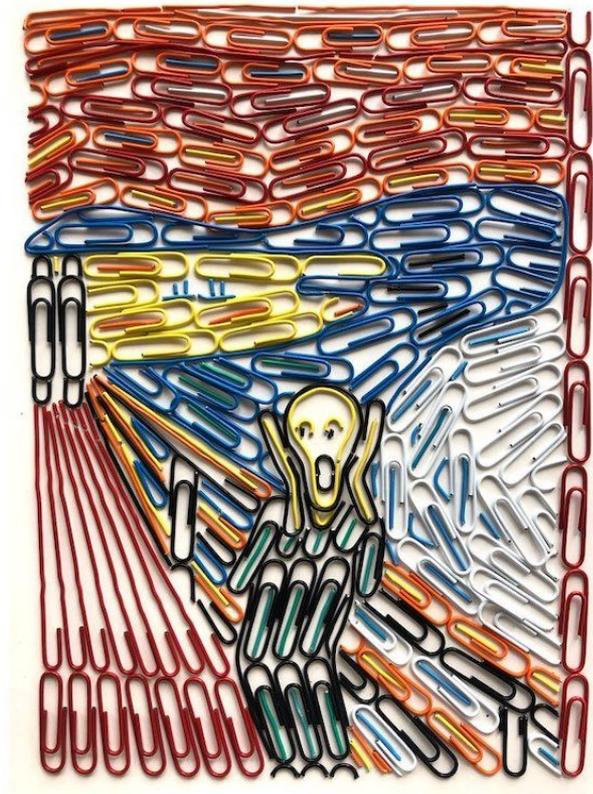
Clasificación y categorización





## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **Técnica Dalí:** Observa la imagen y anota en un papel pares de palabras que contengan la palabra clip como término fundamental y que, para tí, tengan algún tipo de relación como, por ejemplo: *clip-arte*.
- 



Fuente: Adam Hillman

<https://mymodernmet.com/es/arreglos-pinturas-famosas-adam-hillman/>

# La máquina de la creatividad



Transforma un puñado de clips en...



# APRENDIZAJE VISUAL, EN MOVIMIENTO Y MANIPULATIVO

**Creación de historias visuales:** Proporciona a los estudiantes clips y papel para que creen historias visuales. Pueden usar los clips para representar personajes, acciones o elementos en una historia para luego narrarla.

**Ejercicio de escucha y seguimiento de instrucciones:** Da instrucciones detalladas sobre cómo ensamblar una estructura simple utilizando clips. Los estudiantes deben seguir las instrucciones para crear la estructura correctamente.

**Organización y secuenciación de eventos:** Pide a los estudiantes que utilicen clips para representar una secuencia de eventos, ya sea en una historia narrativa o en un proceso específico. Deben explicar en español el orden de los eventos representados.



Explica a los estudiantes que trabajarán en la secuenciación de eventos, historias, anécdotas o instrucciones utilizando clips. Distribuye las tarjetas con los eventos entre los estudiantes.

Cada estudiante, basándose en el título de su historia, por ejemplo, deberá usar clips para representar visualmente el evento.

Una vez que todos hayan terminado de representar sus eventos con los clips, pide a los estudiantes que coloquen los clips en un área grande, ordenados secuencialmente según la historia o proceso. Luego, cada estudiante explica en español el evento que representa su clip y su lugar en la secuencia general.



## FÓSFOROS CREATIVOS: ENCIENDE TU CREATIVIDAD

- ★ **El arte de preguntar:** Observa la imagen que se va a mostrar a continuación y anota tantas preguntas como puedas sobre la misma.
- 



**¿UN REGALO?**



# La máquina de la creatividad



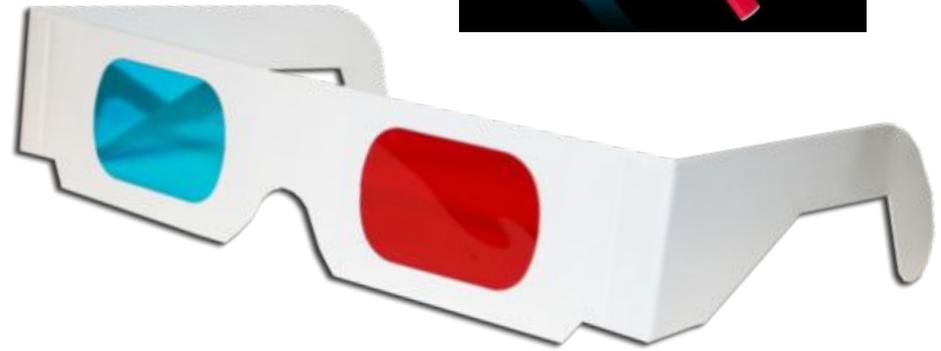
Transforma una caja vacía...



## UNA CLASE DE TÉCNICAS DE IMPROVISACIÓN

Pide a los estudiantes que se coloquen de pie formando un círculo. Un estudiante piensa en un regalo misterioso para regalar a otro estudiante, lo anota en un trozo de papel y se lo muestra al profesor. A continuación, comienza la conversación improvisada diciendo: "*¿A qué no adivinas el regalo que te traigo?*". El estudiante al que se le ofrece el regalo, tendrá que continuar la conversación hasta descubrir qué hay dentro. Para hacer la dinámica más interesante, el primer estudiante al que se le ofrece el regalo solamente podrá formular seis preguntas. Si tras las seis preguntas aún continúa sin saber de qué se trata, entonces el regalo pasa al siguiente compañero, quien podrá formular cinco preguntas y así sucesivamente hasta que alguien descubra el contenido del regalo misterioso.





**...TA INVISIBLE, CELOFÁN Y  
...OTROS 'ELEMENTOS'  
...FANTÁSTICOS**

# La máquina de la creatividad



Transforma estos elementos en...



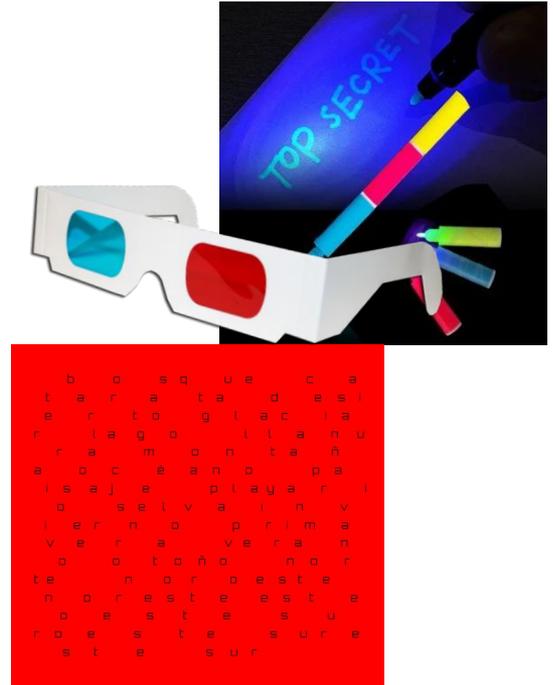
## UNA MISTERIOSA CAZA DEL TESORO

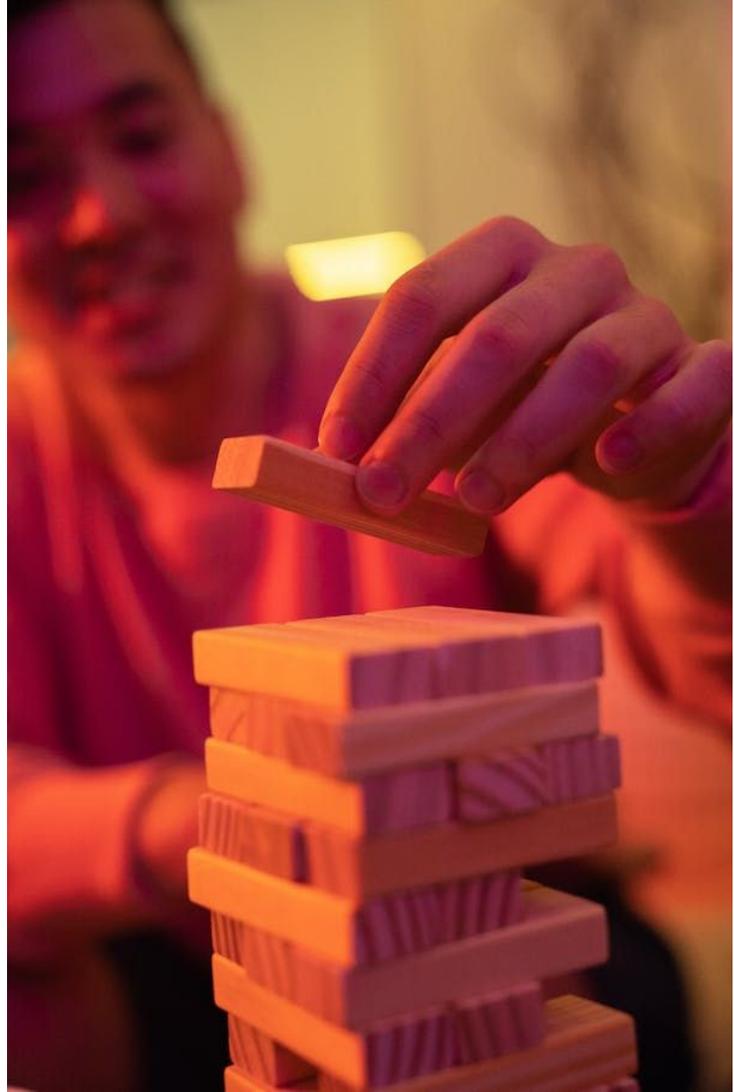
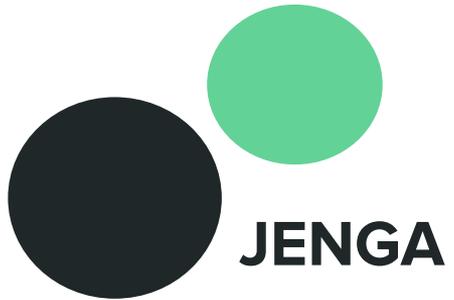
Escribe una serie de pistas, acertijos o mensajes usando el boli de tinta invisible en diferentes papeles. También se pueden generar mensajes secretos con boli azul. En este caso, los textos se cubrirán con garabatos de tinta de boli rojo. Cada pista debe conducir a un lugar específico dentro del aula. Distribuye las pistas, asegurándote de que cada pista conduzca a la siguiente ubicación.

Comienza la clase explicando la dinámica de la caza del tesoro y entrega la primera pista a los participantes. Explica que necesitarán usar una pequeña linterna para revelar las pistas ocultas o un trozo de celofán rojo para discriminar los mensajes ocultos.

Cada pista debe contener una instrucción o pregunta en español que los participantes deberán resolver para encontrar la siguiente ubicación.

Diseña la caza del tesoro de manera que la última pista conduzca a un "tesoro" final. Puede ser algo simbólico, como una frase escondida que forme un mensaje especial.





# La máquina de la creatividad



Transforma un JENGA en...



## **DIVERTIDOS DESAFÍOS**

Los jugadores deben responder la pregunta o realizar el reto que aparece en el bloque donde han sacado la pieza sin mover el resto de la torre.

### **Categorías de Vocabulario**

En cada bloque, escribe una categoría de vocabulario, como comida, ropa, actividades, etc. Cuando alguien saque un bloque, debe nombrar una palabra relacionada con esa categoría en español. Si no pueden, podrían enfrentar un desafío adicional, como formular una oración con esa palabra.

### **Desafíos de Conversación**

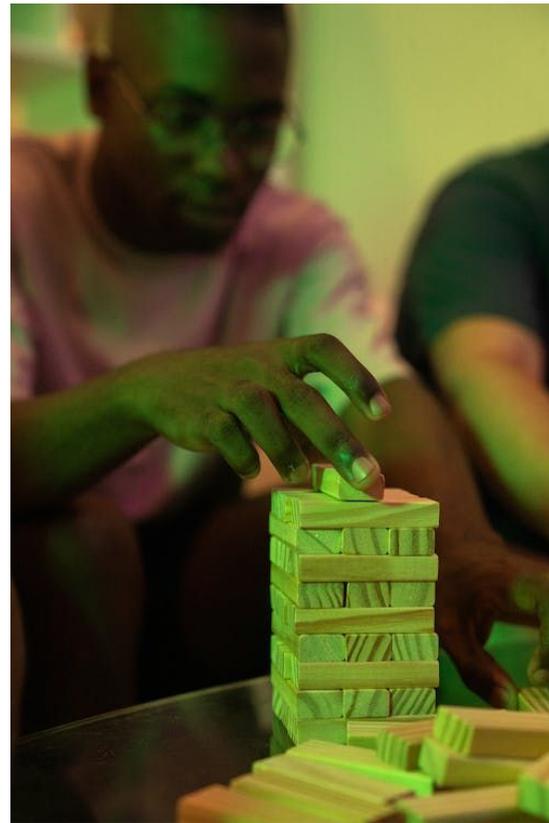
Cada bloque puede contener temas de conversación. Cuando un jugador saque un bloque, deben hablar sobre el tema durante un tiempo determinado en español.

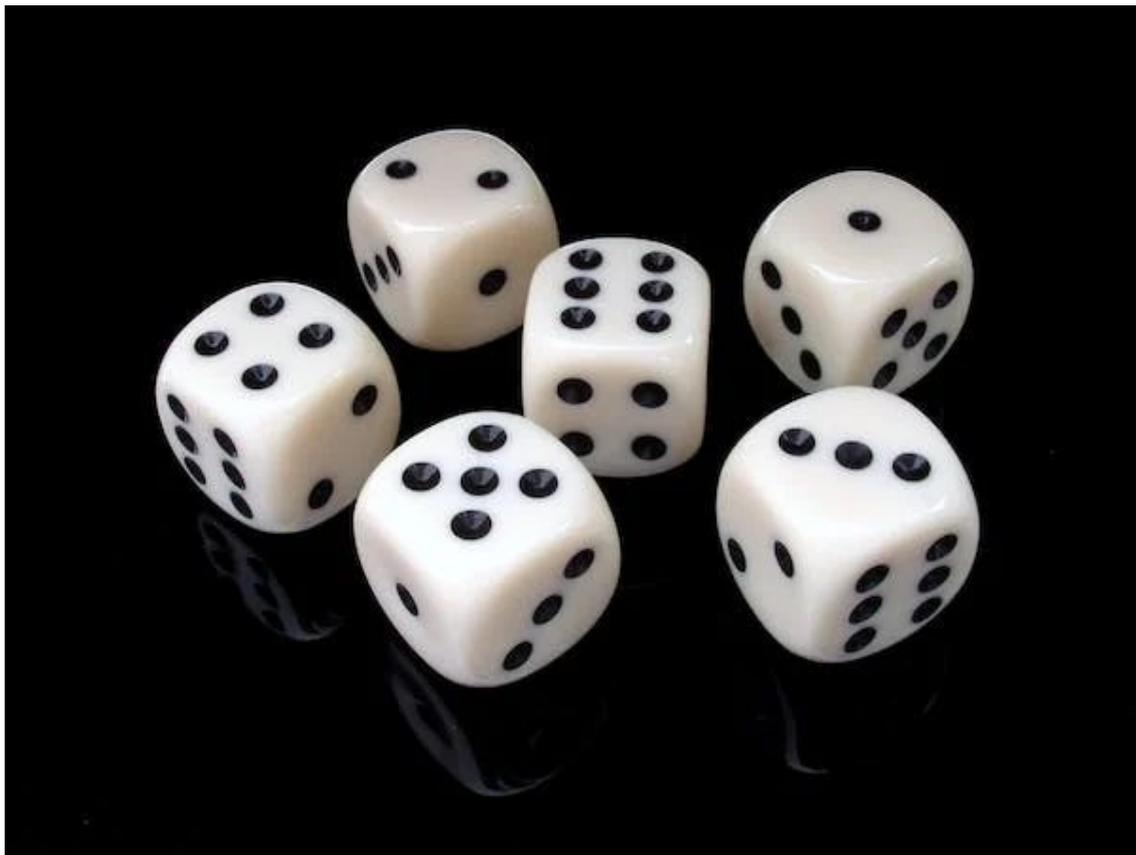
### **Frases Incompletas**

Escribe la primera parte de una frase en cada bloque y los jugadores deben completarla correctamente en español antes de colocar la pieza en la parte superior.

### **Retos Culturales**

Incluye preguntas sobre cultura hispanohablante en los bloques. Por ejemplo, sobre festivales, comidas típicas, eventos históricos, etc. Los jugadores deben responder correctamente para seguir jugando.





# La máquina de la creatividad



Transforma unos dados en...



## **JUEGOS Y DINÁMICAS DE REPASO ACTIVO**

### **Práctica de Verbos**

Asigna a cada número del dado un tiempo verbal (presente, pasado, futuro, etc.) y un verbo. Los jugadores lanzan el dado y deben conjugar el verbo en el tiempo verbal indicado.

### **Desafíos Gramaticales**

Escribe en tarjetas o en un papel ejercicios gramaticales según los números del dado (preguntas, afirmaciones, negaciones, etc.). Los jugadores lanzan el dado y deben resolver el ejercicio gramatical que corresponde al número que les salió.

### **Historias Colaborativas**

Cada número del dado representa un elemento de una historia (personaje, lugar, problema, solución, etc.). Los jugadores lanzan el dado por turnos y van construyendo una historia utilizando los elementos que les salen.

### **Preguntas y Respuestas**

Asigna a cada número del dado una pregunta (sobre gustos, experiencias, viajes, etc.). Los jugadores lanzan el dado y deben responder/formular la pregunta que corresponde al número que les salió.



**Adaptables,  
transformables,  
personalizables.**

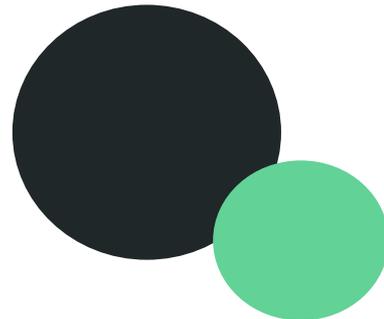
- CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL A2
- CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL B1
- CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL B2
- CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL C1

# Reflexiones

- ★ **¿Cómo ayudan las restricciones a la creatividad?**
- ★ **¿Cómo se pueden aplicar las técnicas vistas en la sesión para hacer más creativo el proceso de enseñanza-aprendizaje del español?**
- ★ **Selecciona un objeto cotidiano de tu entorno. Aplica alguna de las técnicas para buscar nuevos usos del mismo.**

# Bibliografía

- Clare, A. & Marsh, A. (2020). The Creative Teacher's Compendium. ELT Pavillion.
- Jordan, A (2014). Creativity in the Classroom. Schools of Curious Delight. 5th Edition. Routledge.
- <https://asana.com/es/resources/brainstorming-techniques>
- <https://neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>



# ¡GRACIAS!

**Manuela Mena**  
[mmena30@gmail.com](mailto:mmena30@gmail.com)



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
CHINA, COREA DEL SUR y  
JAPÓN



ACCIÓN  
EDUCATIVA  
EXTERIOR