



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultat d'Educació

Memòria del Treball de Fi de Grau

El juego como recurso para el aprendizaje de la expresión escrita en lengua española

Pilar Luque Crespí

Grau d'Educació Primària

Any acadèmic 2017-18

DNI de l'alumne: 43473015W

Treball tutelat per Dr. Juan Miguel Monterrubio Prieto
Departament de Filologia espanyola, moderna i clàssica

S'autoritza la Universitat a incloure aquest treball en el Repositori Institucional per a la seva consulta en accés obert i difusió en línia, amb finalitats exclusivament acadèmiques i d'investigació	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Resumen

Este Trabajo de Fin de Grado pretende promover la expresión escrita de forma creativa en las aulas de sexto curso de Educación Primaria. Como consecuencia se ha llevado a cabo un estudio teórico sobre la escritura y el papel que tiene la escuela para que este aprendizaje se produzca de una forma significativa y favorecedora. Para ello, se han propuesto una serie de actividades donde se busca fomentar y trabajar dicha habilidad mediante la creatividad y la imaginación. Estas actividades irán destinadas a maestros que quieran poner en práctica una metodología más innovadora, lúdica y placentera para el alumnado, ya que se ha podido comprobar que a partir del juego el niño aprende más motivado y se despierta su interés a la hora de crear. También, gracias a este tipo de actividades su grado de participación aumenta y, por lo tanto, se produce una mayor relación con el resto de compañeros.

Palabras clave: alumnado, creatividad, juego, expresión escrita, imaginación.

Abstract

This Final Degree Project intends to promote the written expression in creative form in the classroom of 6th course of Primary Education. As a result there has been a study carried out about the writing and the role which the school has in order for this learning to be formed in a significant and favourable way. For this reason a series of activities have been proposed where they seek to promote and work on this ability via creativity and imagination. These activities will be aimed at teachers who want to put into practice a more innovative methodology, playful and enjoyable for the pupil, as it has been proven that a child learns more when motivated and has more interest to be creative. Also, thanks to these types of activities their level of participation rises and, therefore, produces a better relationship with other classmates.

Keywords: Students, creativity, games, written expression, imagination.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	5
3. Metodología utilizada para el desarrollo del trabajo.....	6
4. Estructura y desarrollo de los contenidos.....	7
4.1. Marco teórico.....	7
4.2. Desarrollo práctico.....	14
4.2.1. Actividades variantes.....	16
4.2.1.1. Creación de relatos.....	16
4.2.1.2. Definiciones fantásticas.....	20
4.2.1.3. Invención de preguntas y respuestas hipotéticas.....	21
4.2.2. Actividades de nueva creación.....	21
4.2.2.1. Invención de relatos.....	22
4.2.2.2. Creación de adivinanzas y poemas.....	25
4.2.2.3. Trabajar vocabulario.....	28
5. Conclusiones.....	29
6. Referencias bibliográficas.....	32

1. Introducción

La escritura es considerada una de las competencias comunicativas más complejas, pues para llevarla a cabo es imprescindible un aprendizaje previo de sus normas y usos, ya que no se trata de una habilidad innata.

Gracias a los estudios realizados por historiadores, podemos observar que desde la Prehistoria ya se ha sentido la necesidad de plasmar aquello que se quería comunicar a través de pictogramas realizados en piedras. A lo largo del tiempo esta forma de comunicación ha ido evolucionando hasta convertirse en lo que conocemos actualmente como escritura.

Entendemos que escribir surge como necesidad para comunicarse y relacionarse, además de servir también para transmitir información y expresar ideas y sentimientos, dejándolos representados de forma permanente y visual.

La escuela tiene un papel muy importante en cuanto al aprendizaje de la lectoescritura del alumnado, ya que son procesos fundamentales para poder conocer el mundo que les rodea. Este aprendizaje debe iniciarse en las primeras etapas de la educación y no dejarse nunca de lado, puesto que los primeros años del ser humano son esenciales para su desarrollo social, motor y cognitivo.

Son muchos los métodos para que este aprendizaje se produzca. Uno de ellos es mediante la vía tradicional, donde la enseñanza se limita a la utilización de técnicas que tienen como punto de partida la mecánica y la repetición. En cambio, por otro lado, existen procedimientos más innovadores que favorecen la motivación del alumnado, pues trabajan desde la parte más emocional y creativa.

En el presente trabajo se proponen una serie de actividades más dinámicas y lúdicas, donde se promoverá que los alumnos se sientan más estimulados y puedan despertar su interés e imaginación a la hora de realizar las tareas.

2. Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir con este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

Objetivo general:

- Proponer una serie de actividades dirigidas a sexto de Educación Primaria, donde se trabaje la expresión escrita de una forma creativa y lúdica.

Objetivos específicos:

- Potenciar la creatividad y la imaginación a través de actividades lúdicas para lograr un mejor aprendizaje de la expresión escrita.
- Conocer diferentes técnicas y recursos para la realización de una escritura creativa.
- Promover actividades atractivas donde se elimine la monotonía y se consiga motivar al alumnado.
- Concienciar sobre la importancia de la creatividad a la hora de utilizar la expresión escrita, pues permite un desarrollo cognitivo, social y emocional.

3. Metodología utilizada para el desarrollo del trabajo

La metodología utilizada para la realización de este trabajo consta de dos partes: marco teórico y desarrollo práctico.

Para desarrollar el marco teórico se ha llevado a cabo un estudio partiendo de la lectura de varios artículos y libros de diferentes autores, donde se ha seleccionado la información pertinente para confeccionar y relacionar los conceptos principales del presente trabajo.

Primero se ha definido el concepto de juego, vinculándolo con el ámbito educativo y observando diferentes puntos de vista desde distintos autores. Seguidamente se ha remarcado la importancia que tiene la escritura tanto en la educación como en la vida diaria, pues es una de las bases principales del aprendizaje.

En cuanto al desarrollo práctico, se han propuesto varias actividades para trabajar la expresión escrita desde una perspectiva más creativa y lúdica dando respuesta a las ideas y conceptos que se han tratado en el marco teórico. Este punto se ha dividido en dos partes, por un lado se han elaborado actividades partiendo de las técnicas de Gianni Rodari, un pedagogo y escritor italiano que consideraba fundamental la creatividad y la

fantasía a la hora de escribir. Por otro lado, se han planteado actividades de nueva creación a partir de toda la información recogida, la cual argumenta la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la expresión escrita.

Finalmente se han extraído unas conclusiones generales sobre la ventaja de trabajar la escritura mediante las actividades lúdicas.

4. Estructura y desarrollo de los contenidos

4.1. Marco teórico

Tal y como se puede observar en el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DLE 23.1), el verbo jugar tiene varios significados. Entre ellos encontramos como definición “hacer algo con alegría y con la finalidad de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.”.

Existen varios estudios sobre la importancia del juego en el ámbito educativo, ya que a través de él se favorece el desarrollo de los niños a nivel intelectual, emocional y social. Además el juego permite que el individuo aumente su capacidad creativa y pueda tener más imaginación a la hora de realizar las tareas. Por otra parte produce situaciones donde se facilita la relación y la cooperación entre todo el alumnado y por lo tanto desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Cabe destacar que el juego no solo nace como recurso para el tiempo libre. Según Badia y Vilà (2005: 5) también puede ser utilizado como instrumento didáctico en las aulas y de tal manera fortalecer la comunicación y expresión oral y escrita.

A partir de él, se posibilita que los alumnos participen de forma activa y sean reflexivos a la hora de usar el lenguaje, pues es necesaria una relación entre ellos a la hora de realizar las tareas.

Por otro lado Badia y Vilà argumentan que a partir del juego se obtiene una visión diferente a los errores que se puedan presentar durante las actividades:

Los errores del alumnado son una fuente de información para el profesor y un punto de partida para organizar actividades o ejercicios sistemáticos. El alumnado no tiene el mismo temor de equivocarse en el juego que en una

situación habitual de clase. Consecuentemente se siente más motivado para practicar los aspectos lingüísticos que le presentan mayores dificultades, especialmente si es él mismo quien detecta sus aciertos y errores. (2005: 6)

Minerva por su parte argumenta que:

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio (2002: 290).

Por otro lado Garvey (1978: 15) afirma también que “El juego ha ido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales”.

El papel del profesor para llevar a cabo las actividades lúdicas de forma satisfactoria y productiva es el de ser orientador y guía. Es decir, su labor se caracteriza por conducir y ayudar al alumnado para que produzca con éxito un aprendizaje a partir de los recursos y materiales que se le exponga. Además es primordial que se tengan en cuenta todas las experiencias que se producen a lo largo de las actividades, pues de todas ellas se puede extraer información útil.

Para que todas estas experiencias sean favorables se debe originar un aprendizaje social, donde los alumnos puedan relacionarse y expresar sus sensaciones y opiniones mientras están realizando el juego. Será ahí donde el maestro también podrá percibir las relaciones que se establecen en el aula, por ejemplo si existe un líder, si hay presencia de subgrupos o si algún niño se encuentra en estado de marginación por parte del resto de la clase.

Es muy importante también que como docente se trabaje la parte emocional del alumnado, pues mejora la comprensión y permite una expresión de sentimientos y un interés por aprender cosas y por descubrir situaciones nuevas. No necesariamente todas las emociones que se provocan tienen que ser positivas, puesto que de las negativas

también extraemos reacciones que nos ayudaran a que el niño aprenda que debe controlar sus impulsos.

Por otra parte en el aula es imprescindible que se cree un clima cálido que inspire confianza y relajación y además consiga romper con la rutina diaria. Ese clima deberá motivar al alumnado a descubrir nuevas cosas, ya que sin esa estimulación no se podría llegar a conseguir con éxito la meta de la actividad.

Según Agudo (1990: 107) para que el juego sea verdaderamente educativo y el docente haya concluido con éxito su objetivo, se tienen que cumplir los siguientes aspectos:

- Debe ser un desarrollo integral y total del niño.
- Ha de servir como camino hacia el aprendizaje.
- Tiene que ser interpretado como un reto.
- Se ha de dar más importancia al proceso que al resultado final.
- Ha de favorecer la máxima participación por parte de todo el alumnado.

Es importante que se atienda a estos puntos, pues así la actividad lúdica tendrá un valor didáctico y no solo servirá como simple entretenimiento.

En cuanto a su evolución en la educación, a lo largo de la historia el juego ha ido progresando favorablemente y han sido mucho los autores que han basado sus hipótesis en la importancia de la enseñanza y el aprendizaje a través de actividades lúdicas. Estos autores han confiado en el juego como parte de la educación del niño, aunque cada uno de ellos con una concepción diferente.

Más en la actualidad descubrimos un autor que cabe ser destacado como uno de los propulsores del aprendizaje mediante la creatividad y la imaginación. Se trata de Gianni Rodari, maestro, escritor y pedagogo italiano nacido en Italia el 1920, el cual dedicó gran parte de su vida a la producción de literatura infantil.

Una de sus obras más famosas e importantes es *Gramática de la fantasía – Introducción al arte de inventar historias* (1998), en la cual podemos encontrar varias técnicas divertidas y beneficiosas para trabajar a través de la imaginación y de la fantasía.

No se trata de un libro para niños, sino un recurso para los maestros o padres con la finalidad de ayudar a sus alumnos o hijos a dejar volar su imaginación y a estimularlos para la creación de futuros relatos a partir de actividades didácticas. Este libro es el resultado de muchos años de trabajo y contacto con el alumnado.

Delmiro (2002: 46) argumenta: “Pasado el tiempo, se ha utilizado su metodología para conseguir finalidades variadas: inventar historias, desarrollar capacidades lógicas, crear seguridad en el grupo, iniciar dinámicas de comunicación entre desconocidos, potenciar la socialización entre los alumnos, etc.”.

Rodari, en una parte de su obra, nos deleita con estas palabras:

Espero que este pequeño libro sea igualmente útil a quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga un puesto en el proceso educativo; a quien tiene confianza en la creatividad infantil; a quien sabe el valor liberador que puede tener la palabra. «Todos los usos de las palabras para todos» me parece un buen lema, tiene un bello sonido democrático. No para que todos seamos artistas, sino para que ninguno sea esclavo (1998: 12).

Según este autor lo importante no es saber escribir, sino el proceso por el cual se pasa para la creación de la historia. Piensa que si no se limita el pensamiento del niño, su capacidad para inventar le puede servir como solución a la hora de encontrarse con futuros problemas y situaciones.

En su obra, nombrada anteriormente, podemos ver cómo Rodari nos muestra que, a partir del error, ya sea voluntario e involuntario pueden surgir nuevos relatos fantásticos. Es decir, se puede aprovechar el error para la creación de nuevas ideas e historias siempre desde la parte más creativa e imaginativa, y dejar a un lado la equivocación como algo negativo.

Por otra parte, pretendía que a la hora de realizar las actividades no se impusieran unas normas estrictas y rígidas, pues buscaba que la invención se hiciera de una forma más libre y siempre desde una perspectiva lúdica para no caer en el aburrimiento.

Según Bassa (1980: 27), otra característica que cabe ser destacada, es la desacralización que hace Rodari de las cosas que son consideradas importantes para la sociedad

consumista en la que vivimos. En otras palabras, su objetivo principal era quitarle importancia y valor a aquellas cosas, fomentando así la fantasía y el ingenio del niño.

Porrás (2005: 159) afirma que “Para Rodari desarrollar la fantasía y la capacidad de comunicarse da a los niños la posibilidad de defenderse”. Es decir, Rodari pensaba que gracias a la habilidad que se les daba a los niños para comunicarse, estos desarrollarían su parte más creativa e inventiva y podrían expresarse libremente.

Por otro lado, como podemos comprobar a través de diferentes estudios realizados por historiadores y arqueólogos, en la Prehistoria existían diferentes métodos de comunicación. Observamos pues, que nuestros antepasados ya plasmaban sus ideas o acciones a partir de dibujos y símbolos en pieles de animales, paredes de cuevas e incluso de forma tallada en piedras. Esta transmisión de información ha ido evolucionando a lo largo de los años hasta llegar a lo que actualmente conocemos como la escritura.

Anteriormente se ha definido el concepto de *juego*, pues ahora es necesario para poder llevar a cabo una relación entre ambos aspectos, saber el significado de la palabra *escritura* según la Real Academia Española de la Lengua. Se entiende como *escritura* “la acción y efecto de escribir” y “sistema de signos utilizados para representar palabras o ideas en un papel u otra superficie”.

A la hora de inventar o transformar historias es importante que se tengan adquiridos los conocimientos básicos de expresión escrita. Esta competencia se considera esencial en el sistema educativo, ya que es una capacidad no innata, dicho de otro modo, que no se nace con ella y que por lo tanto necesita ser conseguida mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Flotts *et al.* (2016: 11) afirman que la escritura es considerada una actividad donde se satisfacen múltiples necesidades que poseen las personas. Gracias a ella se nos permite reunir y transmitir informaciones y conocimientos. Además es una herramienta útil para el ser humano, la cual permite expresar su interioridad. A partir de la escritura las sociedades han podido construir y conservar sus memorias y herencias comunes.

Esta forma de comunicación nos permite también expresar nuestras ideas, sentimientos y mostrar nuestra parte más imaginativa de forma permanente y visual, ya que a

diferencia del lenguaje oral, que es espontáneo e inmediato y solo puede ser captado por el oído, el lenguaje escrito requiere una estructura sintáctica y una planificación previa. A modo de aclaración, escribir no es solo copiar textos, sino pensar y elaborar mediante diferentes técnicas hasta llegar a producir una oración o un relato.

Por su parte de Bono afirma que:

Todo el mundo debería ser creativo. La creatividad hace que la vida sea más divertida, más interesante y más plena de triunfo. (...) La creatividad es la habilidad clave necesaria para triunfar. Sin creatividad solo hay repetición y rutina. Estas son altamente valiosas y dan lugar a la mayor parte de nuestro comportamiento; pero la creatividad es necesaria para cambiar, mejorar y abrir nuevas direcciones (2007: 9).

Para fomentar dicha habilidad hace falta trabajar con varios aspectos del razonamiento. Casillas (1999: 2) nos habla de cuatro características importantes para poder desarrollar el pensamiento creativo:

1. La fluidez: se busca que el alumno pueda generar más de una opción al planteamiento que se le ofrece y aumente su capacidad para generar ideas.
2. La flexibilidad: tener una visión más amplia y buscar varias alternativas a la hora de dar las respuestas.
3. La originalidad: visualizar los problemas que se presentan de forma diferente y buscar respuestas innovadoras.
4. La elaboración: se pretende introducir elementos o modificar los atributos a una idea que ya existe actualmente.

Según sostienen González, Motos y Tejedo (1995: 6), a la hora de escribir nos podemos encontrar frente a dos situaciones. Por un lado tenemos la excitación y el deseo, y, por otro, el aburrimiento y la desmotivación. Para que ésta última no ocurra es muy importante que no solo se ayude al alumno a reproducir sus ideas y a organizar un esquema de su producción, sino también es necesario que se le motive y se le impulse a percibir aquellos estímulos sensoriales que se presentan en su entorno.

Para ellos la escuela tiene un papel muy importante en cuanto a la enseñanza de la comunicación. Para el proceso de la adquisición de la lengua escrita, es necesario una

previa formación y una práctica constante. Los alumnos se encuentran en el lugar adecuado para poder aprender estas habilidades, pero serán los maestros los encargados de decidir si quieren enseñar de forma tradicional, es decir a partir de la memorización y la repetición, o mediante métodos más innovadores y lúdicos que estimularan las ganas de aprender de los alumnos.

Hay que tener en cuenta que cada niño tiene un progreso y un ritmo de aprendizaje diferente el cual tiene que ser valorado y evaluado de forma individual.

Tal y como podemos ver en Lucena (2012: 2-3) el lenguaje escrito puede ser clasificado mediante cuatro procesos:

1. Proceso constructivo: No se trata solo de aprender a escribir y a leer sino que se requiere una elaboración y deducción de los fonemas y grafemas con los conocimientos previos que se tienen.
2. Proceso activo: A partir del trabajo continuo, la elaboración y la información obtenida, se podrá obtener un mayor aprendizaje y por lo tanto los resultados finales serán positivos.
3. Proceso estratégico: Se han de desarrollar estrategias cognitivas para poder adaptarlas a las situaciones que se plantean. Estas estrategias requieren una planificación y organización de las ideas y una revisión del resultado final. Cada una de las estrategias deben ser enseñadas de forma explícita, es decir que en cada momento se tenga consciencia de lo que se quiere aprender y el porqué de ello.
4. Proceso afectivo: Es necesario que los materiales y las actividades sean atractivas y motiven al alumnado. Además se debe fomentar la interacción entre ellos ya que les ayuda para alcanzar un mejor rendimiento.

Para que estos procesos resulten efectivos es necesario, como bien se ha dicho anteriormente, que exista un incentivo que resulte atractivo para los niños. En este caso, al trabajar la enseñanza desde la parte lúdica con los alumnos, encontramos una serie de ventajas que ayudan a mejorar el aprendizaje de la expresión escrita. Como señalan Badia y Vilà (2005: 5-6), estos son los beneficios que se presentan:

- Se activan los conocimientos previos del alumno y los relaciona entre lo que él sabe y lo que se le proporciona. Pues de este modo, se facilita el aprendizaje significativo.
- Presta atención de forma activa y eficaz.
- Respeto los turnos de palabra y las intervenciones que se producen durante la actividad.
- Fortalece la participación y la demostración de sus ideas y pensamientos.
- Se interesa por nuevos conocimientos y por aprender nuevo vocabulario.
- Se puede valorar la reflexión, la observación y la experimentación.
- A partir de los errores que producen los alumnos, el profesor puede organizar y programar actividades.

Por otro lado, encontramos también estas ventajas que proporciona el juego a nivel educativo:

- Aumenta la motivación y despierta el interés del niño para generar e inventar de forma creativa.
- A partir del trabajo en grupo, se establece y se fomenta la colaboración y la cooperación entre todos.
- Da lugar a la imaginación y espontaneidad.

No obstante, cuando se introduce el juego como metodología didáctica en el aula, pueden surgir algunos inconvenientes:

- Se pueden presentar situaciones donde se produzca un exceso de ruido y como consecuencia dificulte el aprendizaje.
- Si hay un abuso de repetición del juego, puede causar aburrimiento una pérdida de la motivación inicial.
- Puede generar rechazo ante otros métodos.
- Puede ocasionar distracciones.

4.2. Desarrollo práctico

A partir de la investigación realizada anteriormente, se ha comprobado que existen más ventajas que desventajas en cuanto al juego en el ámbito educativo. Como

consecuencia, se proponen una serie de actividades dirigidas a sexto de Educación Primaria, donde se trabajará la expresión escrita de una forma creativa y lúdica.

Este apartado estará dividido en dos partes. Por un lado se plantean un conjunto de actividades variantes que toman como punto de partida conceptos extraídos de *Gramática de la fantasía* (1998), de Gianni Rodari. En estas actividades se trabajará la expresión escrita de forma entretenida, original y fantástica.

En cuanto a este autor, es considerado uno de los escritores y pedagogos más conocidos en el mundo de la educación, ya que para él la fantasía era fundamental en cuanto al desarrollo de la creatividad y la imaginación.

ACTIVIDADES VARIANTES	
Creación de relatos	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con nuestros nombres - ¡Mezclamos relatos! - El cuarteto fantástico - Creamos a partir de los errores
Definiciones fantásticas	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con los prefijos
Invencción de preguntas y respuestas hipotéticas	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría si...?

Por otro lado, se han propuesto una serie de actividades de nueva creación, a partir de toda la información extraída y teniendo en cuenta las ventajas que aporta el juego en la educación.

Estas actividades han sido elaboradas con el objetivo de mejorar la expresión escrita trabajando siempre desde la parte más creativa del alumno.

ACTIVIDADES DE NUEVA CREACIÓN	
Invencción de relatos	<ul style="list-style-type: none"> - Inventamos con imágenes

	<ul style="list-style-type: none"> - Historias compartidas - Jugamos con el azar - ¡Imaginamos! - Jugamos a crear
Creación de adivinanzas y poemas	<ul style="list-style-type: none"> - ¡Adivinamos! - Poemas pautados - Poemas con obstáculos - Expresamos los sentimientos
Trabajar vocabulario	<ul style="list-style-type: none"> - Jugamos con el abecedario - ¡Descubrimos!

4.2.1. Actividades variantes

4.2.1.1. Creación de relatos

La siguiente actividad surge como idea de la técnica “El canto en el estanque” (Rodari 1998: 13) la cual encontramos en el libro *Gramática de la Fantasía (1998)*. Rodari parte de la idea de que si se lanza una piedra en el agua, esta puede producir ondas que afecten a otros elementos que se encuentren en su paso. Del mismo modo, lo mismo pasa con las palabras, ya que a partir de un concepto, pueden surgir reacciones que nos produzcan palabras nuevas.

Título: Jugamos con nuestros nombres
Contenidos: Se trabaja el léxico y la creatividad mediante la invención de una historia con palabras que surgen de sus nombres.
Duración: 30 minutos.
Material: Lápiz, goma, hojas.
Técnica didáctica: De forma individual.
Desarrollo de la actividad: De forma individual se pedirá que escriban en una hoja su nombre. A partir de cada una de sus letras deberán escribir un sustantivo, un verbo y un adjetivo, creando tres columnas.

Ejemplo de nombre propio: PILAR

	Sustantivo	Verbo	Adjetivo
P →	Pato	Pasar	Pequeño
I →	Imagen	Imaginar	Impaciente
L →	Lechuga	Leer	Largo
A →	Árbol	Amar	Amable
R →	Rosa	Rezar	Rojo

Una vez tienen todas las palabras, tendrán que inventarse una historia introduciendo cada una de las palabras que han escrito.

Otra técnica utilizada por este autor es “Ensalada de cuentos” (Rodari 1998: 64), cuya finalidad es inventar una nueva historia mezclando diferentes cuentos clásicos cogiendo sus personajes, lugares y acontecimientos. A partir de esta técnica se propone la siguiente actividad, donde serán los propios alumnos que deberán mezclar los cuentos que ellos mismos se inventen, ya que así trabajarán más la creatividad y la imaginación a la hora de realizar ellos las historias.

Título: ¡Mezclamos relatos!

Contenidos: Desarrollar la imaginación y la creatividad mediante la creación de historias combinadas. Además se fomentará la cohesión grupal, ya que se realizará la actividad de forma grupal.

Duración: 45 minutos.

Material: Lápiz, goma, hojas.

Técnica didáctica: La actividad tendrá dos partes, primero se realizará de forma individual y luego en pequeños grupos (4+-).

Desarrollo de la actividad: Los alumnos previamente estarán colocados en grupos de 4 personas más o menos.

Para iniciar la actividad se pedirá que de forma individual escriban un relato (máximo 1 hoja) incluyendo cada uno de los elementos que lo componen: personajes, lugares, acontecimientos, etc.

Una vez están todas las historias escritas, cada componente del grupo deberá leer los resultados para poder así formar una nueva historia a partir de todos los elementos que han salido.

Partiendo de la técnica del “Binomio fantástico” (Rodari 1998: 21) se propone esta actividad para trabajar con el léxico de manera más creativa, dejando volar la imaginación de los alumnos y estimulándolos para la invención de un relato fantástico.

Título: El cuarteto fantástico
Contenidos: Se trabaja el léxico de forma creativa, fomentando también el uso del diccionario para la futura creación de un relato.
Duración: 20 minutos.
Material: Lápiz, goma, hojas y diccionarios. - Para realizar la variante se necesitarán tarjetas con imágenes.
Técnica didáctica: En parejas.
Desarrollo de la actividad: Se dividirá la clase en parejas donde cada uno de los alumnos tendrá un diccionario. Escogerán de forma aleatoria dos palabras y las escribirán en una hoja. Si no sabían su significado también deberán escribirlo. Una vez las tengan escrita, juntamente con su pareja tendrán que inventarse un relato incluyendo las cuatro palabras seleccionadas de forma coherente. - <u>Variante:</u> En vez de utilizar el diccionario para seleccionar las palabras, la actividad se realizará a partir de diferentes tarjetas con imágenes donde aparezcan objetos. Serán los alumnos que de forma aleatoria escogerán cuatro tarjetas y a partir de ahí inventarse un relato.

Por otro lado, se plantean diversas actividades para trabajar la expresión escrita mediante la originalidad a la hora de inventar definiciones para nuevos conceptos.

Tal y como se puede observar en la página 9 del presente trabajo, vemos que para Rodari el error puede conducirnos a la creación de nuevos relatos fantásticos, dejando a un lado la equivocación como algo negativo, es decir, desacralizando el error y convirtiéndolo en una oportunidad creativa y estimulante. Quitar hierro a la equivocación convirtiéndola en fuente de imaginación es muy saludable desde el punto de vista mental (individual) y social. El niño se siente más libre para dar rienda suelta a sus capacidades creativas, en definitiva, haciendo uso de su libertad para hacer oír su voz propia, íntima, que pugna por expresarse. No castrar esa expresión del niño debería ser misión fundamental de la escuela.

Como consecuencia, se ha planteado la siguiente actividad para poder trabajar con los errores o modificaciones que realizamos a las palabras. Se ha partido de la técnica “Error creativo” explicada en Gramática de la fantasía (Rodari 1998: 37).

Título: Creamos a partir de los errores
Contenidos: Trabajar el léxico a partir de la creatividad y la imaginación de palabras modificadas.
Duración: 15 minutos.
Material: Lápiz, goma y hojas.
Técnica didáctica: En parejas.
<p>Desarrollo de la actividad: Antes de iniciar la sesión se explicará a los alumnos que mediante los errores ortográficos que se cometen a la hora de escribir, se puede aprovechar la palabra para la invención de nuevos significados e incluso para ser incorporadas en relatos fantásticos.</p> <p>Para empezar con la actividad se ofrecerán una serie de palabras que han sido previamente modificadas, simulado errores que los propios alumnos podrían haber cometido.</p> <p>A partir de estas palabras, en parejas deberán inventarse un significado para cada una de ellas. Posteriormente deberán escribir una frase introduciendo el nuevo concepto de forma coherente.</p> <p>Ejemplo de palabras modificadas: <i>ueso, voca, arina, cueba, muger, haver, bibiparo.</i></p>

La segunda actividad que se realizará, será ofrecer a los alumnos la posibilidad de que sean ellos mismos que modifiquen palabras que están bien escritas, y así poder darles un nuevo significado.

- Variante

Hacer una previa recopilación de errores ortográficos que hayan comido los propios alumnos y que se inventen nuevos significados a partir de esas palabras.

4.2.1.2. Definiciones fantásticas

Se propone la siguiente actividad para trabajar con el vocabulario, dándole un nuevo sentido fantástico a partir de su modificación.

Para ello se ha tomado como punto de partida la técnica “Prefijo arbitrario” que ofrece Rodari (1998: 34) en su famoso libro ya nombrado anteriormente.

Título: Jugamos con los prefijos
Contenidos: Repasar los prefijos de forma lúdica fomentando la imaginación a la hora de crear una nueva definición fantástica.
Duración: 20 minutos.
Material: Lápiz, goma, hojas, dados dodecaedros y etiquetas adhesivas blancas.
Técnica didáctica: En parejas.
Desarrollo de la actividad: Con la finalidad de crear nuevos significados con sentido fantástico, se entregará a cada pareja dos dados dodecaedro en blanco con 24 etiquetas adhesivas blancas para que puedan escribir en ellas. En uno de los dados deberán escribir 12 prefijos. Por ejemplo: maxi-, pre-, súper-, bis-, mini-, sub-, semi-, post-, multi-, ante-, entre- y ex-. Y en el otro dado, 12 sustantivos. Por ejemplo: mesa, gato, lápiz, móvil, coche, puerta, cama, reloj, uña, bolso, oreja y pelo. Una vez ya están todas las palabras escritas en los dados, se deberá lanzar cada uno de ellos y juntar los resultados que salen para poder inventar una nueva definición. Con los resultados obtenidos, escribirán también una oración incluyendo esa palabra.

4.2.1.3. Invención de preguntas y respuestas hipotéticas

Finalmente se plantea una actividad para desarrollar la imaginación a través de la invención de preguntas y respuestas hipotéticas, ya que según Badia y Vilà (2005: 6) es importante valorar la reflexión, la observación y la experimentación que realizan los alumnos.

Para ello, se ha tomado como punto de partida para la creación de esta actividad la técnica “¿Qué pasaría si...?” la cual encontramos en el libro de Rodari (1998: 29).

Título: ¿Qué pasaría si...?
Contenidos: Trabajar la creatividad y la imaginación a partir de preguntas y respuestas hipotéticas.
Duración: 45 minutos.
Material: Lápiz, goma y hojas.
Técnica didáctica: En pequeños grupos (4 personas +-).
Desarrollo de la actividad: Se dividirá la clase en grupos, donde cada uno de ellos deberá escribir una pregunta que les resulte interesante saber pero que a la vez sea imposible que suceda. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si los dinosaurios aún existieran?, ¿Qué pasaría si los animales hablaran nuestro idioma? Una vez estén todas las preguntas escritas el profesor/a las escribirá en la pizarra y cada grupo deberá responderlas utilizando su imaginación y exponiendo todas las ideas que se les ocurran. Por último se leerán todas las contestaciones, así se podrán observar y valorar cada una de las respuestas que se han dado.

4.2.2. Actividades de nueva creación

Según Bono (2007: 9), la creatividad hace que la vida sea más divertida, permitiendo que no solo exista repetición y rutina. Por otra parte este autor afirma que es necesaria para cambiar, mejorar y abrir nuevos caminos. Por eso, para fomentar dicho pensamiento creativo se proponen varias actividades donde se desarrollaran 4 características argumentadas por Casillas (1999: 2) en la página 12 de este trabajo,

como son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración a la hora de expresarse mediante la escritura.

4.2.2.1. Invención de relatos

Título: Inventamos con imágenes
Contenidos: Se trabaja la imaginación y la creatividad a partir de la invención de un texto narrativo con imágenes escogidas al azar.
Duración: 25 minutos.
Material: Tarjetas con imágenes, lápiz, goma y hojas.
Técnica didáctica: En pequeño grupos (4 alumnos +-). Puede realizarse también de forma individual.
Desarrollo de la actividad: Se ofrecerá a cada grupo el mismo número de tarjetas, las cuales se colocarán giradas para no ver los dibujos que aparecen. Cada grupo tendrá que girar tres tarjetas y a partir de los dibujos que se presentan, deberán inventarse una historia. La técnica de girar las tarjetas es para que sea el azar quien decida los dibujos, y no ellos mismos por su propia elección. Cada imagen tendrá que representar el principio de la historia, el nudo y finalmente el desenlace. - <u>Variante:</u> Para hacer la actividad más compleja, pueden inventarse un final posible y uno imposible.

Título: Historias compartidas
Contenidos: Desarrollar la imaginación y la creatividad mediante la realización de historias compartidas en grupo.
Duración: 45 minutos.
Material: Lápiz, goma, hojas.
Técnica didáctica: En pequeños grupos (4 personas +-).
Desarrollo de la actividad: Por grupos se entregará a cada alumno una hoja donde tendrán que empezar a escribir una historia. Cuando se diga cambio, esas hojas deberán

rotar al compañero de la derecha el cual tendrá que continuar la historia. Esta acción se repetirá 3 veces y será ese último alumno que tiene la hoja el que tendrá que redactar el final.

La finalidad de esta actividad es la creación de 4 historias a la vez de forma compartida.

Finalmente se leerán todos los relatos realizados.

Título: Jugamos con el azar

Contenidos: Se trabaja el léxico, la imaginación y la creatividad a la hora de escribir una historia.

Duración: 45 minutos.

Material: Lápiz, goma y hojas.

Técnica didáctica: De forma individual.

Desarrollo de la actividad: Para llevar a cabo esta actividad cada alumno deberá escribir en una hoja: tres sustantivos, tres adjetivos y tres verbos. A continuación se colocará los tres grupos de palabras en diferentes cajas, donde cada alumno tendrá que coger 3 palabras de cada clase al azar.

Con las palabras que han cogido deberán inventarse una historia. Una vez esté escrita, se pasará la historia al compañero de al lado el cual tendrá que volver a redactarla e introducir sus palabras para ampliarla.

Título: ¡Imaginamos!

Contenidos: Se trabaja la creatividad y la imaginación a partir de la invención de una historia.

Duración: 25 minutos.

Material: Lápiz, goma y hojas.

Técnica didáctica: Se realizará individualmente, aunque será necesaria para la primera parte de la actividad la intervención de un compañero.

Desarrollo de la actividad: Se colocarán en parejas y cada alumno deberá escribir en una hoja de forma libre: un personaje protagonista de la historia (gato, niña, dragón,

etc.), un sentimiento que sienta el personaje (enfado, enamoramiento, tristeza, etc.) y un lugar (castillo, playa, bosque, etc.).

Una vez hayan escrito estos tres puntos, se intercambiarán los papeles con el otro compañero y tendrán que inventarse una historia a partir de las características que les hayan asignado.

Título: Jugamos a crear

Contenidos: Se trabaja la creatividad y la imaginación a partir de la invención de una historia creada al azar.

Duración: 25 minutos.

Material: Lápiz, goma y hojas, ficha para crear la historia y dados.

Técnica didáctica: En parejas.

Desarrollo de la actividad: Se repartirá a cada pareja un dado y una ficha donde aparecen todos los puntos para crear la historia.

El dado deberá ser lanzado cuatro veces, eligiendo la primera vez el personaje, la segunda el adjetivo que lo describe, la tercera el escenario donde ocurre la historia y finalmente la última vez el acontecimiento.

Para una igualdad entre las parejas, cada alumno tendría que tirar dos veces el dado.

El número que salga al lanzar el dado señalará cual de los ítems nombrados anteriormente deberá ser incluido en su relato. Es decir si la primera vez que se lanza se saca el número 4 nos indicará que el personaje deberá ser un astronauta. Si al lanzar la segunda vez se saca un 1 el adjetivo que le corresponderá será generoso, etc.

Una vez esté la historia acabada, cada pareja expondrá el resultado de su relato delante del resto de sus compañeros. Así podremos observar y apreciar la imaginación que han tenido a la hora de inventarse su relato.

A continuación se presenta el tablero:

<u>DADO</u>	<u>PERSONAJE</u>	<u>ADJETIVO</u>	<u>ESCENARIO</u>	<u>ACONTECIMIENTO</u>
	Príncipe o princesa	Generoso/a	Bajo del mar	Encuentra a una bruja
	Animal ovíparo con plumas	Feroz	En la Luna	Pierde a su familia
	Fantasma	Alegre	En un castillo	Come una manzana envenenada
	Astronauta	Triste	En el colegio	Perdió la memoria
	Animal acuático	Mágico/a	En una cueva	Encuentra un tesoro
	Animal mamífero con pelo	Bondadoso/a	En un bosque encantado	Se hace invisible cuando quiere

4.2.2.2. Creación de adivinanzas y poemas

Título: ¡Adivinamos!
Contenidos: Se trabaja el léxico y la creatividad mediante la creación de una adivinanza.
Duración: 20 minutos.
Material: Objetos, lápiz, goma y hojas.

Técnica didáctica: En pequeños grupos (4 personas +-).
Desarrollo de la actividad: Se dividirá el aula en grupos y se entrega a cada grupo un objeto el cual no puede ser visto por los otros grupos. Entre todos los miembros deberán apuntar 4 palabras que estén relacionadas con ese objeto teniendo en cuenta que no pueden pertenecer a su misma familia léxica. Una vez tengan las palabras escritas, tendrán que escribir una adivinanza incorporándolas. Finalmente cada grupo expondrá su adivinanza y el resto tendrá saber de qué objeto se trata.

Título: Poemas pautados
Contenidos: Se trabaja el léxico y la creatividad a la hora de realizar un poema.
Duración: 30 minutos.
Material: Lápiz, goma y hojas.
Técnica didáctica: De forma individual.
Desarrollo de la actividad: De forma individual se pedirá que apunten en una hoja una palabra que represente cada uno de estos ítems: <ul style="list-style-type: none"> - animal - sentimiento - color - acción que realiza el animal <p>Una vez han escrito las cuatro palabras, tendrán que inventarse un poema de arte menor con rima asonante, introduciendo estos conceptos en el mismo orden que se les ha pedido. Aquí se puede visualizar un ejemplo de la actividad:</p> <p>Palabras: <i>Gato - alegría - naranja - maullar</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Me gusta mucho aquel gato, el cual alegría me provoca, tiene naranja su boca</i></p>

y maúlla todo el rato.

Título: Poemas con obstáculos
Contenidos: Se trabaja el léxico y la creatividad a partir de limitaciones a la hora de realizar un poema.
Duración: 30 minutos.
Material: Lápiz, goma y hojas.
Técnica didáctica: De forma individual.
Desarrollo de la actividad: De forma individual tendrán que escribir un poema sin poder utilizar la vocal que se asigne, por ejemplo la vocal “a”. Pues así los alumnos tendrán que buscar palabras que no contengan dicha vocal. - <u>Variantes:</u> Se pueden aplicar diferentes normas para la creación de nuevos poemas a partir de trabas: <ul style="list-style-type: none">• No poder escribir el determinante: “el” o “la”.• No escribir palabras acabadas con alguna vocal en concreto.• El poema debe contener 5 palabras en femenino.

Tal y como se ha comentado en la marco teórico del trabajo, es importante trabajar con la parte emocional de los alumnos, pues mejora la comprensión y permite a partir de la expresión de sentimientos la creación de nuevos aprendizajes. Por eso se propone la siguiente actividad donde se desarrollará la habilidad emocional a partir de la creación de poemas trabajando además su creatividad.

Título: Expresamos los sentimientos
Contenidos: Se trabajan las emociones y la creatividad a la hora de inventar un poema.
Duración: 25 minutos.
Material: Ordenador o radio para poner la música, lápiz, goma y hojas.
Técnica didáctica: De forma individual.
Desarrollo de la actividad: Se iniciará la sesión a partir de la audición de varios

estilos musicales (rock & roll, música clásica, electrónica, pop, etc.), mientras suena la música, los alumnos podrán ir moviéndose por el aula y realizando movimientos de forma libre que les produzca la música.

Una vez hayan escuchado todos los estilos que se les ofrecen, deberán centrarse en uno y escribir cuatro palabras que describan aquellos sentimientos que hayan sentido mientras lo estaban escuchando.

Finalmente con esas cuatro palabras tendrán que crear un poema que defina ese estilo musical.

4.2.2.3. Trabajar vocabulario

A partir de una de las características de Casilla (1999: 2) que se ha enunciado anteriormente en la página 12, se propone la siguiente actividad. Pues se trata de trabajar a partir de la originalidad buscando respuestas innovadoras y creativas para el problema que se presenta.

Título: Jugamos con el abecedario
Contenidos: Trabajar con el léxico a partir de limitaciones que se presentan a la hora de redactar frases coherentes.
Duración: 15 minutos.
Material: Lápiz, goma, hojas.
Técnica didáctica: En parejas.
Desarrollo de la actividad: En parejas tendrán que redactar frases coherentes donde cada una de las palabras que aparezcan empiecen con la primera letra igual. Cada frase deberá tener un mínimo 8 palabras. Ejemplo de la actividad con la letra “M”: Mi madre María me mandó muchas mantas marrones. - <u>Variantes:</u> <ul style="list-style-type: none">• Escribir oraciones utilizando solo 2 vocales.• Escribir oraciones donde cada palabra empiece con una letra del abecedario.

(Tienen que estar en el mismo orden).

- Escribir oraciones donde todas las palabras acaban por la misma letra.

Por su parte Badia y Vilà (2005: 6) nos hablan de los beneficios que proporciona el juego en el aprendizaje de la expresión escrita. Entre ellos encontramos que los alumnos se interesan por nuevos conocimientos y por aprender nuevo vocabulario. Por tal motivo se propone esta actividad donde a partir del diccionario, los alumnos podrán aprender nuevo léxico de una forma más lúdica y divertida.

Título: ¡Descubrimos!

Contenidos: Trabajar y conocer léxico nuevo.

Duración: 20 minutos.

Material: Diccionario, lápiz, goma, hojas.

Técnica didáctica: En pequeños grupos (4 personas +-).

Desarrollo de la actividad: La clase estará dividida en grupos, donde cada uno de ellos tendrá un diccionario. La finalidad de esta actividad será descubrir nuevo léxico. Para ello se les pedirá que escojan 4 palabras del diccionario, las cuales no sepan su significado, y las apunten en una hoja.

Una vez apuntadas las palabras, se intercambiarán con otro grupo y deberán escribir entre todos los miembros una definición para cada concepto.

Finalmente se buscará el significado real y se comparará con el inventado. Para acabar con la actividad, deberán escribir una oración donde se introduzca cada palabra de forma coherente.

5. Conclusiones

A partir del estudio teórico realizado para la elaboración de este trabajo, se ha podido apreciar que la acción de escribir es considerada una capacidad muy compleja la cual se aprende principalmente en las aulas.

En los colegios, los docentes son conscientes de la importancia que tiene el saber escribir, pues se trata junto con el leer, de una de las bases primordiales del aprendizaje. Por eso, tienen el objetivo y la necesidad de enseñar a sus alumnos a partir de varias técnicas y métodos para lograr con éxito su propósito.

Existen diferentes vías para llegar a este aprendizaje. Una de ellas es la vía tradicional, la cual limita a una enseñanza basada a partir de la mecánica y la repetición. En cambio, por otro lado, encontramos una vía que se centra en los intereses de los alumnos, trabajando desde una perspectiva más lúdica desarrollando y fomentando su imaginación mediante la libre creación de la escritura.

Se puede observar que a lo largo de los años se ha producido un gran avance dentro del mundo de la enseñanza, partiendo de un cambio de mentalidad en muchos profesores, los cuales basaban, como ya se ha dicho anteriormente, su enseñanza en procesos tradicionales y, después de ver los beneficios que presenta la actividad lúdica, han intentado avanzar hacia un aprendizaje más significativo e innovador.

En el presente trabajo nos hemos centrado en la importancia que tiene el juego para la enseñanza de la expresión escrita, pues se ha demostrado que el niño presenta mayor interés cuando se aprende de forma divertida y placentera. Además a partir del juego se desarrolla la parte cognitiva y social de los alumnos y se fomentan aspectos como la empatía, la motivación, la cooperación, la cohesión grupal, la creatividad y la imaginación.

Como consecuencia del estudio realizado, se han elaborado una serie de actividades que han sido divididas en dos grupos para trabajar la escritura desde una perspectiva más complaciente e innovadora. Por un lado encontramos actividades variantes de algunos conceptos y técnicas utilizadas por Gianni Rodari, y por otro, se han elaborado nuevas actividades partiendo de la información extraída durante la realización de este trabajo para seguir avanzando en este procedimiento didáctico basado en un aprendizaje lúdico.

Dentro de la primera sección, las actividades han sido distribuidas en tres apartados según su finalidad: “Creación de relatos”, “Definiciones fantásticas” e “Invención de preguntas y respuestas hipotéticas”. Es importante saber qué ventajas aporta cada conjunto de actividades y cuáles son los aspectos que se tratan.

Para la “Creación de relatos” se trabaja el léxico, la imaginación y la creatividad a la hora de elaborar un relato, pues es necesario dejar que los alumnos se puedan expresar libremente a la hora de crear.

En el apartado de “Definiciones fantásticas, se pretende un repaso de los prefijos, fomentando la imaginación para la creación de nuevas definiciones. Además a partir de esta técnica se podrá observar la capacidad imaginativa que tiene el alumno a la hora de relacionar el significado del prefijo con el sustantivo asignado.

Finalmente en la “Invención de preguntas y respuestas hipotéticas” se propone una actividad donde se busca desarrollar la imaginación a través de la invención de preguntas y respuestas de forma hipotética. Pues es importante que los alumnos reflexionen sobre el porqué de las cosas.

Por otro lado, en el apartado de creación de nuevas actividades, se han dividido de la siguiente forma: “Invención de relatos”, “Creación de adivinanzas y poemas” y “trabajar vocabulario”.

Para la invención de relatos se trabaja la imaginación y la creatividad de los alumnos a partir de diferentes recursos materiales. Pues se ha tenido en cuenta uno de los procesos que podemos apreciar en Lucena (2012: 2-3). Se trata del proceso afectivo, el cual explica que es necesario que los materiales y las actividades sean atractivas y motiven al alumnado a la hora de trabajar con el lenguaje escrito.

En cuanto a la creación de adivinanzas y poemas, se pretende un desarrollo de la imaginación a partir de la invención de adivinanzas mediante la observación de un objeto. Por otra parte, para la realización de los poemas se busca desarrollar la libre expresión de sentimientos de forma escrita partiendo de la audición de diferentes estilos musicales, por otro lado, se pretende trabajar también la capacidad de resolver problemas por medio de la asignación de diferentes trabas a la hora de crearlos.

Por último, y como aportación fundamental de este trabajo, se han elaborado actividades con el objetivo de trabajar con el vocabulario de una forma más dinámica y lúdica, donde se han introducido limitaciones a la hora de redactar oraciones coherentes. También se ha tenido en cuenta la introducción del diccionario en el proceso de aprendizaje, ya que los alumnos tienen interés por aprender nuevos conocimientos.

A modo de conclusión final, cabe ser destacado el papel del profesor para llevar a cabo esta metodología. El docente, a partir del juego, podrá tratar temas que primeramente resultaban ser aburridos o sin interés para el alumnado, utilizando pues una dinámica más placentera y entretenida para ellos. Además, durante las actividades se podrá observar los estados de ánimo que tienen los alumnos y que motivaciones presentan. Por otro lado, también se podrá tener en cuenta la participación y las relaciones que se establecen entre los alumnos, identificando posibles segregaciones o subgrupos.

Finalmente es necesario ofrecerle al futuro maestro una formación sólida en cuanto a estos aspectos para que utilice esta metodología o estilo de aprendizaje si le parece oportuno a la hora de enseñar.

6. Referencias bibliográficas

- Agudo, I. (1990). El juego en el área de la expresión corporal. *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, 7.
- Badia, D., y Vilà, M. (2005). *Juegos de expresión oral y escrita* (10a ed.) Barcelona: Graó.
- Bassa, R (1980). Gianni Rodari i la seva gramàtica de la fantasia a Mallorca. *Maina*, 2,
- Casillas, M. Á. (1999). Aspectos importantes de la creatividad para trabajar en el aula. *Revista digital de educación Nueva época*, 10.
- De Bono, E. (2007). *Creatividad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Delmiro, B. (2002). *La escritura creativa en las aulas: En torno a los talleres literarios* (1ª ed.). Barcelona: Graó.
- Flotts, M., Manzi, J., Lobato, P., Durán, M., Díaz, M., & Abarzúa, A. (2016). *Aportes para la enseñanza de la escritura*. 11. París: UNESCO.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. (4a ed.,) Madrid: Ediciones Morata.
- González, J., Motos, T., y Tejedo, F (1995). *Expresión escrita o estrategias para la escritura*. Madrid: Alhambra Longman.
- Lucena, F. (2002). El lenguaje escrito. Aspectos generales. *Temas para la educación*, (21). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/plantillai.aspx?p=10&d=22>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Porras, S. (1992). Gianni Rodari y la infancia. *El Guiniguada*, 2. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=466>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* [http://dle.rae.es/ 23.1.: actualización, diciembre 2017].
- Rodari, G. (1998). *Gramàtica de la fantasia: Introducció a l'art d'inventar històries*. (2a ed.). Barcelona: Columna.