



CREATIVIDAD LITERARIA

Guía para el profesorado participante en el programa

PROGRAMA CREATIVIDAD LITERARIA 2016-2017

ÁMBITO DE COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

SERVICIO PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS



GUÍA PARA EL PROFESORADO PARTICIPANTE EN EL PROGRAMA



El programa *Creatividad Literaria* tiene como objetivo desarrollar la competencia en comunicación lingüística, la competencia digital, así como las competencias propias de la cultura emprendedora, incorporando al ámbito educativo nuevas propuestas, espacios, metodologías y recursos que fomenten prioritariamente el desarrollo del talento, la creatividad y capacidad de innovación del alumnado.

El diseño de las actividades propuestas invita a abrir en el aula espacios para la expresión, para encontrar respuestas diversas y originales, buscando hacer aflorar la creatividad del alumnado y visibilizando la diversidad del aula.

Esta guía pretende ofrecer toda la información necesaria para el desarrollo del programa. Incluimos al final de ella un anexo que recoge y responde a las preguntas más frecuentes que nos ha ido planteando el profesorado participante en la edición anterior. Esperamos que os sea de utilidad y recomendamos su lectura antes de poner en marcha el programa.



Crear en el contexto educativo espacios de expresión.



Apreciar los usos creativos del lenguaje en la lectura y escritura.



Integrar herramientas TIC para la producción y la edición de textos.



Difundir las producciones del alumnado.



Desarrollar el talento, la creatividad y capacidad de innovación del alumnado.



Explorar nuevos lenguajes, nuevas formas y tomar iniciativas.



Asumir los retos que supone iniciar un proyecto personal y gestionarlo.



Afrontar las posibles dificultades que se puedan encontrar en su desarrollo de una manera creativa, buscando soluciones diversas y originales.

OBJETIVOS



Desarrollar la competencia en comunicación lingüística.



Estimular la creatividad y la imaginación.



Explorar y descubrir nuevas formas y recursos.



Desarrollar la competencia de saber escribir y proporcionar estrategias para revisar y mejorar los textos.



Reflexionar sobre el protagonismo del autor como productor de textos.

SOBRE LA CREATIVIDAD EN EL AULA

Plantear actividades creativas implica romper el diseño homogeneizador tradicional de los procesos de enseñanza y aprendizaje para recuperar el valor de la creatividad, abriendo en el aula espacios de expresión y dando cabida a las diferentes respuestas y soluciones posibles.

En su ensayo sobre los aspectos importantes para trabajar en el aula, Miguel Ángel Casillas nos señala que el docente que desee integrar el desarrollo de la creatividad en el aula debe estar dispuesto a modificar el contexto educativo preocupándose por:



Que los niños y las niñas generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada.



Que exista mayor libertad para expresar todas las ideas, por muy descabelladas que suenen.



Invitarlos a que piensen ideas diferentes a las acostumbradas.



Que busquen ideas poco comunes para resolver los requerimientos que les hace el propio docente.



Que se esfuercen por complementar sus ideas pensando en que sean más eficaces y añadan elementos para fortalecerlas.



Que escuchen las opiniones de otros, ya que el diálogo puede enriquecer las visiones que se tienen de los problemas.



Que analicen sus propuestas, las experimenten y comuniquen sus observaciones.



Que estas recomendaciones se realicen de manera cotidiana, independientemente del contenido que se está revisando, para así acostumbrarlos a que la creatividad no es un espacio para relajarse e informalmente jugar con las ideas; por el contrario, considerar que es un camino que amplía nuestra panorámica de solución de problemas reales.

En el marco de este programa, proponer en el aula actividades de escritura creativa y creación literaria supone dotar a la lectura y la escritura de un valor distinto al sentido puramente práctico y utilitario que las suelen teñir, para empezar a jugar con las palabras, revalorizarlas, redescubrirlas, hacerlas propias y conectar con ellas para expresarse uno mismo.

Si tomamos en consideración la importancia del lenguaje en la construcción del pensamiento, parece evidente que para desarrollar el pensamiento creativo de nuestros niños y niñas, tenemos que introducir en el aula situaciones y actividades que fomenten un uso creativo del lenguaje.

LA CREATIVIDAD Y EL TRABAJO POR PROYECTOS

Entre los enfoques metodológicos de demostrado éxito educativo, el trabajo por proyectos plantea aportaciones que consideramos especialmente adecuadas al programa de creatividad literaria y que pueden sumar un carácter más globalizador e integrador a las actividades propuestas.

Por un lado, permite planificar un trabajo más continuado, que ponga en juego habilidades cognitivas completas y que culmine con una producción final que se divulgue y exponga en contextos dentro y fuera del ámbito escolar.

Por otra parte, desde una dinámica constructiva y participativa, el trabajo por proyectos promueve la implicación del alumnado en la decisión de profundizar sobre una temática que conecte con sus intereses y sea pertinente con la propuesta educativa que desarrolla el programa de creatividad literaria.

Además, este enfoque permite las respuestas abiertas y diversas y atiende al desarrollo integral del alumnado, sin olvidar los aspectos creativos, sociales, culturales o afectivos.

Puesto que el primer paso para iniciar un proyecto es la participación del alumnado en la elección del tema, debe ser en el propio centro educativo donde se concrete la propuesta. No obstante, para facilitar el aprendizaje basado en proyectos, las actividades del programa, como hemos mencionado, invitan a un trabajo interdisciplinar, continuado en el tiempo y siempre culminan con la difusión pública del producto final.

LA CREATIVIDAD Y LAS COMPETENCIAS CLAVE

Si revisamos algunas de las definiciones de qué es una competencia básica, las coincidencias con el desarrollo de la creatividad son más que evidentes. Rescatamos la definición que nos ofrece la revista *Escuela* en su monográfico sobre Competencias Básicas publicado en octubre de 2007:

La forma en la que cualquier persona utiliza sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social. El conjunto de competencias básicas constituyen los aprendizajes imprescindibles para llevar una vida plena.

En el mismo sentido, la creatividad guarda relación con la capacidad de las personas para generar formas no habituales de hacer cosas, de resolver problemas o de abordar situaciones. También con la capacidad de proponer ideas, procedimientos y finalidades nuevas para optimizar los recursos disponibles. Es, en definitiva, una habilidad y una capacidad del ser humano para dar respuesta a la complejidad, para proponer ideas, procedimientos y finalidades nuevas que optimicen los recursos disponibles.

Sin embargo, si bien todos los individuos poseemos esta capacidad de ser creativos, la creatividad se aprende y se desarrolla en contextos educativos estimulantes, que fomenten la actitud de búsqueda continua de nuevas opciones a la hora de plantear y abordar nuevas situaciones y retos.

Así lo reconoce el Parlamento Europeo y el Consejo de Europa en su decisión que declara el año 2009 *Año Europeo de la Creatividad y la Innovación*. Este documento recoge recomendaciones sobre el desarrollo de las competencias clave y la creatividad, que visibilizan la relación entre ambas y la necesidad de cultivar el pensamiento creativo y la innovación en los procesos de aprendizaje desde edades tempranas.

Si la adquisición de las Competencias Básicas brinda la posibilidad de desarrollar una educación integral, que abarque las dimensiones de *saber, saber hacer, saber ser y saber estar* (Delors et al., 1996), potenciar una educación de la creatividad nos permite ir más allá de lo cognitivo, crear nuevos espacios de expresión en el ámbito escolar y profundizar en el papel de la personalidad, la motivación y la emoción en el desarrollo del individuo.

Es evidente la presencia de la creatividad en las distintas dimensiones del desarrollo de las Competencias Clave, y no sólo en las que pudiésemos considerar más afines. Ilustramos con algunos ejemplos recogidos de los Reales Decretos por los que se establecen las enseñanzas mínimas de la educación primaria y secundaria y cómo podemos relacionarlos con las actividades del programa:

Competencia en comunicación lingüística

Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta competencia permiten expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones. Leer y escribir, hablar y escuchar son acciones que suponen y refuerzan las habilidades que permiten buscar, recopilar y procesar información, y ser competente a la hora de comprender, componer y utilizar distintos tipos de códigos, en diferentes modalidades y soportes, con intenciones comunicativas o creativas diversas.

Algunas de las actividades del programa, como la creación de pies de fotos en *Pies en Polvorosa* o la indagación en los recuerdos que propone *El Fuego de la Memoria*, invitan a explorar las posibilidades del lenguaje para expresar sentimientos y emociones. En otras, como *Cartas Imaginarias* o *Recetas de Autor* se combinan la adaptación de distintos textos, con intenciones comunicativas definidas, con el componente creativo.

Además, la competencia en comunicación lingüística representa una vía de conocimiento y contacto con la diversidad cultural, que adquiere especial relevancia en un enfoque intercultural de la enseñanza y aprendizaje de lenguas. En este sentido, muchas de las actividades propuestas están pensadas para poderlas realizar en las

distintas lenguas presentes en el contexto escolar, tanto las ambientales como las curriculares.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

En todas las relaciones de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas y en particular en la resolución de problemas, adquiere especial importancia la expresión tanto oral como escrita de los procesos realizados y de los razonamientos seguidos, puesto que ayudan a formalizar el pensamiento. El propio lenguaje matemático es, en sí mismo, un vehículo de comunicación de ideas que destaca por la precisión en sus términos y por su gran capacidad para transmitir conjeturas gracias a un léxico propio de carácter sintético, simbólico y abstracto.

Las matemáticas contribuyen a la competencia en expresión cultural y artística porque el mismo conocimiento matemático es expresión universal de la cultura, siendo, en particular, la geometría parte integral de la expresión artística de la humanidad al ofrecer medios para describir y comprender el mundo que nos rodea y apreciar la belleza de las estructuras que ha creado. Cultivar la sensibilidad y la creatividad, el pensamiento divergente, la autonomía y el apasionamiento estético son objetivos de esta materia.

En *Recetas de Autor*, por ejemplo, encontraremos los conceptos de la proporción y las medidas aplicados a terrenos más imaginativos. La *Parodia Idiomática* también nos da posibilidades de jugar con el lenguaje matemático, científico o tecnológico para crear textos. *Adivina Adivinanza* o *¿Qué pasaría si...?* nos permiten introducir problemas matemáticos de una manera más creativa, incluso comprobar si su viabilidad o posible solución, trabajando con el alumnado de manera colaborativa.

Las competencias básicas en ciencia y tecnología incluyen el desarrollo de habilidades para interpretar la realidad, formular hipótesis y planificar soluciones, así como la apreciación del entorno natural, inspirador de la creatividad en innumerables ocasiones a lo largo de la historia.

Un ejemplo claro de esta fusión entre el entorno natural y la creación literaria lo constituyen los *Haikus*, en los que la percepción de la naturaleza es el detonante de la composición poética. También con *Respuestas Creativas* o

¿Qué pasaría si...? podemos invitar a interpretar la realidad, formular hipótesis y proponer soluciones creativas.

Especial importancia se le otorga también al dominio de la comunicación en la ciencia, para transmitir de manera adecuada hallazgos y procesos. Imaginemos un encuentro imposible, como nos propone esta actividad, para crear diálogos que den vida a personajes del mundo de la ciencia.

Competencia digital

Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Asimismo, requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

En este sentido, en todas las actividades se ha intentado integrar todas las posibilidades que nos ofrece el desarrollo de esta competencia tanto en el acceso a la información y al conocimiento e intercambio de experiencias y difusión de las producciones, como en la edición tanto de textos como imágenes y audio, enriquecida con otros lenguajes y en la comunicación y socialización de las creaciones.

Es también clave para la interacción y el aprendizaje entre iguales el incluir en las actividades del programa el trabajo con herramientas colaborativas, que permitan la creación colectiva.

Competencias sociales y cívicas

Integra la construcción de posiciones personales a partir del respeto de las ajenas, expresar las propias ideas respetando las de otros y otras. También el comprender y ser consciente de la existencia de diferentes perspectivas y diferentes puntos de vista para analizar la realidad.

Es evidente que uno de los valores que se pretenden visibilizar con las actividades del programa es la diversidad como fuente de enriquecimiento. Por ejemplo, si presentamos una imagen para que cada alumno y alumna exprese con un pie de foto lo que le provoca, nos sorprenderá la variedad de interpretaciones y tendremos la posibilidad de generar un espacio en el que afloren todas las voces y se respeten las diferentes perspectivas.

Conciencia y expresiones culturales

Esta competencia que facilita tanto expresarse y comunicarse como percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura. Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

Ahondando en esta idea, es necesario abordar desde esta competencia el desarrollo de la capacidad e intención de expresarse y comunicar ideas, experiencias y emociones propias, partiendo de la identificación del potencial artístico personal. En este sentido, las actividades del programa, invitan a indagar y explotar las capacidades creativas del alumnado y a expresarse en códigos artísticos.

La competencia para la conciencia y expresión cultural requiere de conocimientos que permitan acceder a las distintas manifestaciones culturales y comprender la concreción de los autores y obras. En este sentido, a partir de la observación y la valoración de los diversos modelos que se proponen en la sección “mirar”, las fichas de las actividades intentan hacer un recorrido por la herencia literaria de diversas culturas, desde el flamenco hasta las vanguardias del siglo XX, pasando por la cultura japonesa.

Aprender a aprender

Implica la curiosidad de plantearse preguntas, identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles ante una misma situación o problema. Es decir, actuar intentando buscar respuestas y admitiendo varias soluciones ante un mismo problema, fomentando la confianza en sí mismo y la capacidad de aceptar respuestas distintas ante una misma situación.

Las actividades del programa persiguen precisamente poner de manifiesto esa capacidad de buscar distintas respuestas ante una misma propuesta, fomentando la generación de ideas, el autocuestionamiento y la exploración como vías de desarrollo personal y grupal.

También el desarrollo de esta competencia lleva implícito poner en marcha estrategias de planificación, en las que se determina la meta que se persigue y las actuaciones para alcanzarla; sumado a ello, es necesario utilizar estrategias de supervisión y evaluación de resultados y de procesos.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

La iniciativa personal y la capacidad de emprender suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

El adecuado desarrollo de esta competencia implica abordar la capacidad creadora, de innovación e imaginación. Reforzando la conciencia del autor y sugiriendo posibilidades para que el alumnado lleve a cabo actos creativos, las actividades del programa intentan ofrecer oportunidades para fomentar estos valores.

LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS

Presentamos un total de veintitrés actividades clasificadas en tres niveles de dificultad:



Nivel 1: iniciación. Son actividades sencillas y motivadoras para iniciarse en la escritura creativa.



Nivel 2: desarrollo. Son actividades de creación guiada, algo más complejas.



Nivel 3: creación libre. En este último nivel se plantean actividades más elaboradas.

Para facilitar la identificación y aplicación en el aula, se ha utilizado un mismo formato para las actividades propuestas, con tres secciones: *mirar, pensar y hacer*. Cada actividad está presentada en una ficha para el alumnado y una ficha para el profesorado.

La **ficha del alumnado** introduce la actividad, ofreciendo modelos, una breve reflexión sobre el tipo de texto que proponemos crear y unas pautas que orienten la tarea que se les propone. Se ha procurado usar un lenguaje sencillo y claro que sitúe al alumnado en la actividad.

En la **ficha del profesorado** encontraremos el título de la actividad seguido de un número (1, 2 o 3), que indica el nivel de dificultad. Se especifican los objetivos de la

actividad y la tarea concreta que se le pide al alumnado. También se amplían las tres secciones *mirar, pensar y hacer* que se presentan en la ficha del alumnado.

Además, se incluyen propuestas de uso de recursos TIC y una sección para ampliar, con experiencias de aula, ideas para su puesta en práctica y más recursos para profundizar. Algunas de las fichas cuentan también con anexos que ofrecen más ideas para su puesta en práctica.

Es necesario aclarar que en la sección *hacer* y, en los anexos a este apartado, el profesorado encontrará pautas básicas para llevar a cabo la tarea en el aula, describiendo los pasos, las posibilidades de explotación. El docente puede hacer las variaciones que considere oportunas, pero, para compartir los resultados y evaluar el desarrollo del programa en los centros, creemos necesario mantener la producción final que se le pide al alumnado.

Sugerimos también un itinerario que permite enlazar unas actividades con otras para avanzar y profundizar.

Detallamos a continuación las actividades propuestas y los posibles itinerarios que relacionan actividades de los tres niveles.

ACTIVIDADES DE NIVEL 1

1	PIES EN POLVOROSA. A partir de una imagen motivadora, escribir un pie de foto expresando lo que nos sugiere. Se trata de invitar a “mirar de otra manera”.
2	REFRANES SIN AFANES. Se trata de jugar con estos dichos populares, mezclando distintos refranes y buscando nuevos significados.
3	ADIVINA ADIVINANZA. Crear adivinanzas trabajando las características propias de este popular texto.
4	PALABRAS QUE NOS GUSTAN. Buscamos palabras que nos gustan especialmente por su sonido, lo que nos sugieren, etc. y se las presentamos a los compañeros.
5	ESCRIBIR CON TRABAS. Proponemos un juego imaginativo en el que se parte de una regla que actúa como restricción. Por ejemplo: <i>no se puede</i> escribir determinada vocal. O <i>hay que</i> ordenar alfabéticamente las palabras que aparecen en el texto.
6	PARODIA IDIOMÁTICA. Utilizar refranes y clichés del idioma para crear una historia, encadenando frases hechas.
7	CUÉNTALO OTRA VEZ. Contamos una historia recurriendo a variaciones de estilo. Imitando a Queneau, la actividad consiste en proponer ejercicios de reescritura que resuman o amplifiquen una historia original dada, inviertan el orden de la narración, le den una forma distinta, la cuenten en orden inverso, la dramaticen o cambien el punto de vista desde el que está narrada.

ACTIVIDADES DE NIVEL 2

8	CUÉNTAME UN CUENTO. Probamos a cambiar en un texto los personajes, espacios, tiempo, finales, etc.
9	CALIGRAMA. Creamos poemas visuales siguiendo este género.
10	QUE PASARIA SI....? Se trata construir una historia a partir de la ruptura con el mundo cotidiano.
11	HAIKU. Creamos este tipo de poemas breves, de origen japonés, que intenta captar imágenes o momentos que especialmente nos llaman la atención en nuestro entorno.
12	PUBLIPOEMA. A partir de un texto ya creado, se van incorporando ciertos mensajes publicitarios, marcas o slogans, seleccionados con antelación.
13	LOS CLÁSICOS BAJAN A LA CALLE. Esta actividad pone al alumnado ante los grandes textos clásicos para volcarlos al <i>decir</i> de hoy. Shakespeare, Lope de Vega, Tirso de Molina, Calderón de la Barca, José Zorrilla, etc. son propuestos como modelos <i>traducibles</i> a la lengua viva de nuestra época, por lo que el alumno habrá de trabajar en el doble afán de <i>descifrar</i> y volver a <i>cifrar</i> , en otros códigos contemporáneos, las palabras inmortales de los autores pasados.
14	EL PLAGIO CREATIVO. Entendido como un ejercicio de reinterpretación de lo sustancial en una historia, de

recreación de lo escrito, consiste en, a partir de una vieja fábula o un cuento conocido, introducir elementos novedosos para hacerla parcialmente reconocible o trasladarla a un terreno totalmente extraño.

ACTIVIDADES DE NIVEL 3

15	RECETAS DE AUTOR. Este tipo de texto da mucho juego ya que la forma y la organización son muy familiares, pero lo sorprendente es cuando proponemos escribirlos sobre otros temas.
16	EL FUEGO DE LA MEMORIA. Proponemos indagar en nuestros recuerdos y escribir sobre un objeto sobre el que el alumno tenga un especial recuerdo de la infancia, especialmente de la relación con él.
17	HISTORIAS MÍNIMAS. Creación de microrrelatos.
18	RESPUESTAS CREATIVAS. Inventamos respuestas a hechos que nos son muy familiares. Es un tipo de texto muy cercano al mito, que pretende explicar fenómenos o hechos cotidianos.
19	CARTAS IMAGINARIAS. Proponemos trabajar el género epistolar en situaciones inverosímiles y fantásticas, jugando con la transgresión temporal y espacial.
20	PARODIA. El punto de partida de este ejercicio son relatos preexistentes, bien del ámbito literario bien de la categoría de los mitos. Se trata de introducir variaciones en un texto de prestigio con el fin de actualizarlo con los valores del presente.
21	LETRAS FLAMENCAS. Propone fomentar la creación de letras flamencas, trabajando la métrica y el compás.
22	DE LA IMAGEN AL RELATO. A partir de una imagen fotográfica o una reproducción pictórica proponemos elaborar un relato planteando serie de preguntas de orden narrativo. ¿Qué personajes aparecen en la imagen? ¿Qué acción se representa? ¿En qué escenario y tiempo?
23	ENCUENTROS IMPOSIBLES. La actividad plantea un hipotético espacio donde protagonistas esenciales del teatro cruzarán entre ellos parlamentos a partir de algún fragmento conocido de la obra de origen, desde el que el alumnado rehará o propondrá otro. Hamlet, Bernarda Alba, la Celestina, Doña Inés, Don Juan, Segismundo, el Marqués de Bradomín, etc. se encontrarán para conversar con sus pares en algún momento de su vida dramática.

Posibles itinerarios

Para establecer niveles de profundización en el uso de estrategias creativas, proponemos algunos itinerarios que relacionan unas actividades con otras de distintos niveles. Por ejemplo, si queremos desarrollar la capacidad de percepción y de mirar de otra manera, podríamos empezar con la actividad *Pies en polvorosa*, continuar con la creación de *Haikus* y avanzar al tercer nivel con la actividad *de la Imagen al relato* o con *El fuego de la memoria*.

Si queremos trabajar la manipulación de textos existentes para crear otros, podríamos, por ejemplo, desarrollar la actividad del *Plagio Creativo* y seguir con la *Parodia*.

Otra posibilidad es planificar el trabajo con distintos tipos de textos: el texto poético, como el propuesto en *Haiku*, *Publi poema* o *Letras Flamencas*; el dialogado, con *Encuentros Imposibles*; o el epistolar con las *Cartas Imaginarias*.

En la siguiente imagen proponemos algunos de estos itinerarios posibles. En color verde aparecen las actividades de nivel 1; en amarillo las de nivel 2 y en rojo las de nivel 3.



ALGUNAS IDEAS SOBRE EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

El docente que coordina la actividad debe ser un guía flexible, provocar con sus sugerencias y consignas, dando cabida a la variedad de manifestaciones y posibilidades que se pueden desplegar y transformándolas a la vez en nuevos estímulos.

Al proponer estas actividades, ofrecemos un espacio distinto, que sorprenda, provoque el deseo de decir y cobije a todos los participantes. No buscamos artistas, sino que ofrecemos oportunidades para que todos y todas produzcan sus propios textos dentro de sus posibilidades y facilitamos herramientas para el desarrollo de sus capacidades. Es fundamental que todos y todas encuentren su espacio de expresión y participación y fomentar una actitud de respeto hacia las propias producciones y las que realizan los compañeros.

Para fomentar y conseguir esta participación activa, podemos variar en el planteamiento de las actividades, recurriendo a distintos agrupamientos. Algunas actividades pueden tener una elaboración individual o conjunta, o ambas en distintos momentos. Las creaciones colectivas son muy enriquecedoras, siempre que velemos por que la distribución del alumnado en los grupos permita la colaboración y el respeto a la contribución que cada uno de sus miembros haga a la tarea propuesta. Algunos autores también proponen actividades en las que se guarde el anonimato del autor. Por ejemplo, es el docente quien lee las producciones del alumnado sin desvelar quién es el autor, invitando a la clase a descubrir quién es.

En este sentido, debemos estar alerta ante situaciones o factores que influyen de manera negativa en la participación, como pueden ser el conformismo y la inercia que nos lleva a hacer las cosas “como siempre se han hecho”; la excesiva racionalidad y la rigidez del aula; las actitudes burlonas y el sentido del ridículo; la baja autoestima, los prejuicios o el miedo a no responder a las expectativas creadas. Todo ello no ayuda a crear un ambiente de participación, sino que coarta e inhibe la creatividad, menospreciándola incluso.

Un ambiente creativo, por el contrario, incentivará la curiosidad; fomentará la autoevaluación y el autoaprendizaje; buscará un clima de libertad, comunicación y afecto en el aula; pospondrá juicios sobre las personas y las ideas y promoverá la flexibilidad de pensamiento y el respeto a las opiniones de otros.

LA PUESTA EN PRÁCTICA

Las fichas de las actividades sugieren algunas ideas de explotación en el aula, que cada participante en el programa podrá adaptar tanto al área que imparte - incluida la posibilidad de realizarlas en lenguas extranjeras - como a la etapa y características de su alumnado y a su propio nivel de experiencia en este ámbito.

El programa pretende el trabajo desde un enfoque multidisciplinar y recomendamos la participación de un mínimo de tres docentes para que la incidencia y la visibilidad en el centro sean mayores. También sugerimos que los docentes formen parte del equipo de apoyo a la biblioteca escolar porque desde este ámbito es posible dinamizarlo y conseguir mayor repercusión en el centro.

Queremos ofrecer algunas orientaciones y reflexiones sobre los aspectos clave a tener en cuenta en el desarrollo de las actividades o talleres de escritura creativa.

Es recomendable que en cada actividad o taller establezcamos unos momentos de trabajo. Siguiendo la propuesta de Lardone y Andruetto, la secuencia podría ser:

- ✎ Motivación: creación de un clima que provoque el deseo de expresarse, aportando estímulos diversos: música, imágenes, recuerdos, sensaciones y, sobre todo, lecturas.
- ✎ Consigna: Establece un condicionamiento, para no escribir “lo que se quiera” ni hacerlo con un mínimo de esfuerzo. Se articula en torno a las zonas en las que el lenguaje opera, que describimos más adelante.
- ✎ Tiempo de escritura: Es necesario definir los tiempos necesarios para la producción que propongamos. Si queremos permitir la salida de lo más intuitivo, debe ser un tiempo breve.
- ✎ Lectura de las producciones y ofrecer oportunidades de compartir los textos creados a través de distintas vías.
- ✎ Cierre: un momento para valorar y compartir lo sucedido, comentar el proceso seguido y los resultados.

Desarrollaremos algunos estos aspectos con más detalle.

La motivación y el clima

Nuestro objetivo es rescatar la motivación que todo individuo siente por crear y expresarse para conseguir el goce con ese proceso de creación, más por la propia satisfacción que para buscar aprobaciones externas.

Buscaremos crear ese espacio de expresión, facilitar la exploración de lo imaginario, la estimulación de la percepción sensorial y de la memoria afectiva a través de propuestas que pongan en juego la palabra.

El docente ofrecerá estímulos que desaten ese deseo de crear. Uno de los estímulos fundamentales es la lectura de textos motivadores y de modelos de textos como el que proponemos que el alumnado produzca.

Crear un clima favorable es un factor clave, porque de él depende el grado de apertura y de aceptación de los participantes. Por esta razón, es importante que consigamos que sea cálido y abierto, que permita las transgresiones, lo imprevisible, que estimule y rompa la rutina del resto de actividades más académicas.

La consigna

Cuando proponemos actividades de escritura creativa, jugamos con el lenguaje en cuatro ámbitos, que se refieren al desarrollo de lo imaginario en las zonas donde el lenguaje opera y que describimos a continuación:

- ✍ La memoria. Tratar de despertar la memoria; evocar en cada persona sentimientos y sensaciones y buscar la historia que para cada persona tienen las palabras.
- ✍ La transgresión, el juego, el azar. Establecer como punto de partida para la creación el juego con el lenguaje. Algunos ejemplos son la manipulación de un texto ya hecho para crear otros o la creación colectiva.
- ✍ La estimulación sensorial, buscando afinar la capacidad de percepción y aprendiendo a mirar de otra manera.
- ✍ La organización del discurso pone la atención, por ejemplo, en el orden en que se desarrolla una historia, las causas y efectos, las secuencias, ritmos, rimas, etc.

La consigna se vincula al desarrollo de lo imaginario en una o varias de estas zonas sobre las que el lenguaje opera. En el marco de un taller de escritura es una fórmula breve, un disparador, que

incita a la producción de un texto. La consigna linda con el juego pero a la vez es valla y trampolín, nos presenta obstáculos y desafíos.

La revisión de las producciones

La premisa en la revisión de las producciones es que el docente es mediador y orientador de la actividad y nunca juez. Durante el proceso de creación, el docente realiza un acompañamiento experto que guía el avance de cada alumno o alumna, trabajando su proceso creativo de manera conjunta.

Desde este enfoque, el énfasis no recae en la corrección normativa. Para mejorar las producciones, propondremos utilizar estrategias para revisar los textos producidos, para guiar hacia reescrituras, intentando que la palabra exprese con mayor precisión lo que el pensamiento desea. El docente en esta tarea buscará respetar los contenidos, la mirada, los sentimientos del autor, su propio estilo, a la vez que ayuda a descubrir las mejores posibilidades formales para enriquecer el texto, aumentando el conocimiento progresivo de recursos técnicos.

En este sentido, es muy productivo introducir también otras formas de revisión de textos, como la revisión por parejas, el intercambio de producciones, la reformulación después de la revisión entre iguales, etc.

Es necesario fomentar que el alumno valore la opinión tanto del docente como la de sus compañeros o la de otros posibles lectores, ya que esto le permite conocer qué generan sus escritos en el lector. Saber qué piensan y sienten los demás ofrece una perspectiva de análisis acerca de lo escrito que abre nuevas posibilidades creativas.

La difusión

Consideramos que un aspecto clave es hacer visible en el centro y en la comunidad educativa la importancia de la expresión creativa en el desarrollo integral del individuo. Por ello, es necesario incluir momentos y espacios para compartir y mostrar las producciones, valorarlas y buscar vías de difusión.

A la vez que potenciamos que el autor disfrute escribiendo sus propios textos, no hay que perder de vista el carácter público de la escritura: escribimos también para compartir. Además, como ya hemos mencionado, el conocer el impacto que nuestros textos provocan en los otros y la valoración que de ellos recibimos nos da ayuda a mejorar las producciones y reforzar la conciencia de escritor.

Podemos plantear los canales de difusión más acordes a nuestra experiencia y a las posibilidades del aula y del centro. Las nuevas tecnologías nos ofrecen herramientas muy potentes, como los blogs, el periódico escolar, los libros virtuales, etc. que ya están en uso en numerosos centros educativos y que en este programa proponemos incluir en el desarrollo de las actividades. No obstante, en los casos en no existan espacios virtuales para publicar y en tanto se crean, es fundamental contar sitios para la exposición en el centro.

La integración de las TICs

En este proceso de revisión y mejora de las producciones, el alumnado, aprendiendo el oficio de escritor, es probable que comprenda que la escritura supone un disfrute, pero que también requiere de un esfuerzo y una reflexión continua, de la exploración. Es

posible que en sus primeras experiencias, se muestre reticente a revisar y sobre todo a reescribir. Utilizar durante este proceso el procesador de textos, o bien otras herramientas de edición y publicación, ofrece al alumnado muchas posibilidades y facilidades para que esta tarea no le resulte tediosa, otorgando más agilidad a la escritura.

En definitiva, es recomendable ofrecer posibilidades de uso de las TIC para “moverse por el texto”, probar distintas opciones y modificarlo hasta que el resultado nos satisfaga sin tener que reescribir cada versión.

Estas utilidades le permiten, entre otras operaciones, releer, revisar, agregar, borrar, mover una frase, oración o párrafo, ampliar ciertas partes, sustituir palabras, cambiar la puntuación o revisar la ortografía. En cuanto a la textualización final y la edición de las producciones, es posible elegir el tamaño y tipo de letra, añadir ilustraciones o buscar el soporte que más nos guste para presentarlas y difundirlas.

Si además proponemos al alumnado que vaya guardando todas sus versiones o borradores en una carpeta destinada al efecto, podremos tener registros de su proceso creativo y hacer visible su propio avance como escritor, es decir, crear el “portafolio del escritor”. De esta manera, también podremos conocer, de forma muy ilustrativa, qué estrategias ha ido poniendo en práctica en las distintas revisiones, qué decisiones ha ido tomando, cómo ha ido modelando sus textos buscando su propio estilo, etc.

En cada una de las fichas encontraremos una sección en la que proponemos recursos TIC que se pueden adaptar a la actividad.

Cronograma

Las Instrucciones de 30 de junio de la Secretaría General de Educación sobre programas educativos

los compromisos de participación en el programa, que resumimos a continuación.

Las actividades correspondientes a este programa se llevarán a cabo entre septiembre de 2016 y mayo de 2017, con el siguiente calendario:

PLAZOS		ACTUACIONES OBLIGATORIAS
	Octubre	Información de la puesta en marcha del programa al Claustro y Consejo Escolar.
DESARROLLO Y DIFUSIÓN DEL PROGRAMA	Octubre	Jornada formativa de presentación del programa.
	Noviembre	Familiarizarse con el material del programa: actividades; fichas del alumnado y profesorado; guía para el desarrollo del programa. Elaboración coordinada del plan de actuación: planificación del desarrollo de las actividades; profesorado participante; áreas implicadas; grupos con los que se va a desarrollar; cómo se van a coordinar las actuaciones; responsables; relación con la Biblioteca Escolar; concreción del espacio de difusión...
	Antes del 15 de noviembre	Alta en Colabor@ y presentación del plan de actuación.
	De noviembre a mayo	Desarrollo de las actividades propuestas en el programa. Seguimiento del equipo pedagógico a través de Colabor@.
	Febrero	Cumplimentación del formulario de seguimiento a través de Séneca.
	Mayo	Final del programa. Jornada formativa presencial de intercambio de buenas prácticas.
	Junio	Cumplimentación del cuestionario final de evaluación en Séneca. Propuestas para el próximo curso y certificación.

En cuanto al desarrollo de las actividades del programa, el profesorado participante pondrá en práctica las siguientes:



2 actividades del nivel 1



2 actividades del nivel 2
















1 actividad del nivel 3

Para una mejor temporalización de las actuaciones propuestas, recomendamos que la puesta en práctica de las actividades se haga coincidir con cada trimestre del curso escolar.

Además, se creará un espacio virtual para la difusión de las producciones del alumnado. En el caso de que exista un blog de la biblioteca escolar o una web del centro, estos espacios se pueden utilizar para tal fin.

La comunidad creada en la plataforma Colabor@ facilitará el intercambio de experiencias entre los centros participantes y el equipo de coordinación apoyará y asesorará en el seguimiento del programa.

Recursos y enlaces de interés

-  http://www.jmunozy.org/files/NEE/sobredotado/MATERIALES_POZ/7.MATERIALES/CREATIVIDAD/CREATIVIDAD_EN_EL_AULA.pdf
-  Sobre la revisión de textos escritos, en http://www.educacion.navarra.es/portal/digitalAssets/47/47151_ESO2_Caorreccion_de_textos_escritos.pdf
-  Taller de poesía para la educación primaria. Incluye un catálogo de actividades con textos poéticos, en
-  http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared01/poesia/actividad/tallerg_r.html
-  La escritura creativa. Publicación del MECD. Revisa el planteamiento didáctico de la escritura en lengua materna y lenguas extranjeras. Incluye propuestas de actividades de creación literaria.
-  http://www.mecd.gob.es/dms-static/5cd82420-16fb-476d-a7ec-6abec05d8d04/consejerias-exteriores/brasil/publicaciones-y-materiales-didacticos/publicaciones/complementos/escritura_09.pdf
-  Aulas creativas, en <http://www.aulascreativas.net/>
-  Creatividad en lenguas extranjeras
-  http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0937.pdf
-  El taller de escritura creativa. Un interesante propuesta que incluye ideas muy válidas para la interacción en el aula y el proceso de revisión de las producciones, en <http://bibliografiaeducacion.files.wordpress.com/2012/11/taller-de-escritura-5.pdf>
-  El Escritor, serie de RTVE en http://www.rtve.es/television/pagina2/el_escritor/
-  Monográfico sobre escribir en Leer.es, en <http://leer.es/wp-content/uploads/publicaciones/PDFs/>
-  Sobre la creatividad en el aula

Anexo I: Preguntas frecuentes

Desde el equipo de coordinación del programa, intentamos con este documento dar respuesta a las distintas cuestiones sobre el programa que el profesorado participante ha planteado en los distintos foros y en las sesiones de presentación del programa durante las ediciones anteriores.

Esperamos con su lectura facilitar la participación y el desarrollo del programa y anticipar la resolución de las posibles dudas que os surjan en su puesta en práctica.

1. ¿CUÁLES SON LOS ESPACIOS DE TRABAJO?

El programa cuenta con un espacio en el [Portal de Lectura y Bibliotecas Escolares](#), una comunidad virtual en [Colabor@](#) y una utilidad disponible en programa **Séneca** en la que el profesorado responsable de la coordinación cumplimentará los formularios de seguimiento del programa en los plazos que le notifiquen. En los siguientes apartados explicaremos qué encontrar y qué hacer en cada uno de ellos.

Además, a los responsables de la coordinación y participantes en el programa, se les ofrece la opción de participar en un curso online para profundizar en la temática y trabajar con herramientas TIC. Toda la gestión de este curso se realizará a través del Aula Virtual de Formación del Profesorado.

2. SOBRE COLABOR@

Los participantes en el programa tienen a su disposición una comunidad en la plataforma Colabor@. Este es un espacio de apoyo al programa que nos permitirá el intercambio de experiencias y materiales y la interacción con el equipo de coordinación del programa.

Dado el elevado número de participantes en la comunidad y el dinamismo de la misma, es necesario que se tengan en cuenta algunas pautas para facilitar el funcionamiento y la gestión de la comunidad.

a) LA PARTICIPACIÓN EN COLABOR@

La participación en la comunidad de Colabor@ es **voluntaria**. Su objetivo es compartir lo que hacemos en el marco del programa y poder plantear las dudas que se presenten durante del desarrollo del mismo.

b) INSCRIPCIÓN EN LA COMUNIDAD DE COLABOR@

Todos los participantes en el programa pueden solicitar la inscripción en la comunidad. Para ello, es necesario acceder a [Colabor@](#) con el usuario idea (el mismo que usamos para acceder a Séneca). A continuación, buscamos en *comunidades disponibles* la comunidad de *creatividad literaria* y solicitamos la inscripción en ella. En breve recibiremos un mensaje comunicando que nuestra solicitud ha sido aceptada.

Una vez que estemos dentro de la comunidad, es recomendable entrar en “mi cuenta”, pinchando en vuestro nombre, para comprobar que la dirección de correo que aparece es la que usamos con regularidad. En caso contrario, se puede modificar la dirección y guardar los cambios. Para recibir los mensajes de los diferentes Foros debemos pinchar en “Acciones” y “suscribirnos” a cada uno de ellos.

c) ¿QUÉ ENCONTRARÉ EN COLABOR@?

Además del apoyo del equipo de coordinación del programa a través de los **foros** para la participación y resolución de dudas, en Colabor@ se actualiza la información relativa al programa, los espacios de difusión

creados en los centros, así como enlaces interesantes, certámenes literarios para escolares, etc.

d) ¿CÓMO PARTICIPAR EN LOS FOROS?

En Colabor@ encontraremos **tres foros** de participación que atienden a distintos aspectos del programa: foro de avisos, foro general de consultas sobre el programa y un foro de experiencias de los centros. Es importante que elijamos el foro que mejor se adecua a lo que queremos plantear y al motivo de nuestra intervención, para poder seguir con más facilidad los hilos de debate sobre temáticas similares.

Para poder recibir los mensajes de los distintos foros, **es necesario suscribirse** a cada uno de ellos. Esta opción se ejecuta desde “acciones”.

También es importante asegurarnos de que la dirección de correo que aparece en nuestra cuenta es la que usamos con normalidad. Para ello, entramos en “mi cuenta”, pinchando en nuestro nombre, en la esquina superior derecha de la pantalla y comprobamos nuestros datos. En el caso de que modifiquemos alguno, es necesario guardar los cambios antes de salir.

No es necesario abrir un nuevo hilo de discusión para intervenir. Lo más recomendable es responder en un hilo ya existente en cualquiera de los foros. Abrir un nuevo hilo de discusión aparte de los foros ya creados no nos asegura que nuestra intervención sea recibida y contestada por el equipo responsable de la coordinación.

3. SOBRE LAS ACTIVIDADES Y RECURSOS

3.1 ¿CUÁLES SON LAS ACTIVIDADES Y RECURSOS DEL PROGRAMA?

El programa propone un total de 23 actividades, divididas en 3 niveles de menor a mayor complejidad. Además, el profesorado participante tiene a su disposición

otros documentos con orientaciones metodológicas e indicaciones para el desarrollo del programa, que facilitarán en gran medida la puesta en práctica del programa, por lo que recomendamos su lectura.

Las actividades definitivas del programa son las que encontrarás descritas en la *Guía para el profesorado participante en el programa*. Los recursos didácticos para el desarrollo del programa incluyen una ficha para el alumnado y otra para el profesorado de cada una de las veintitrés actividades propuestas.

Es importante tener en cuenta que las fichas de las actividades incluyen propuestas y recursos para facilitar su puesta en práctica. No obstante, será el propio profesorado quien, contextualizando en su centro, decida la mejor manera de trabajarlas con su alumnado, manteniendo siempre la creación del texto que se propone en cada una de las fichas del programa.

3.2 ¿CÓMO PUEDO ACCEDER A LAS ACTIVIDADES?

Las fichas de trabajo del programa se pueden encontrar en formato de máxima resolución, apta para impresión o proyección, en el Portal de Lectura y Bibliotecas Escolares, en la sección [del programa de Creatividad Literaria](#). El acceso es abierto y la descarga libre, sin necesidad de registrarse.

3.3 ¿CUÁLES LLEVAR A LA PRÁCTICA?

De todas las actividades propuestas en cada nivel, el profesorado participante elegirá dos de los niveles 1 y 2 y una del nivel 3, según sus intereses, experiencias previas, motivación de su alumnado, facilidad para ponerla en práctica, etc.

No es necesario que todos los participantes de un mismo centro realicen las mismas actividades en cada nivel. Como explicamos, existe una variedad de propuestas

para que sea el profesorado participante quien decida cuáles llevar a la práctica.

Al ser la segunda edición de este programa, cabe la circunstancia de que algunos centros lo desarrollen por segundo año consecutivo. Por este motivo, se ha ampliado el abanico de actividades posibles, dejando a la opción del profesorado participante repetir actividades con otros grupos o bien realizar otras nuevas.

3.4 ¿QUIÉN LAS PONE EN PRÁCTICA? ¿CON QUÉ ALUMNADO?

Todo el profesorado inscrito en el programa será quien ponga en práctica las actividades en su centro. En los centros de primaria, se recomienda que el alumnado participante sea el del tercer ciclo, aunque hay experiencias de centros que han desarrollado las actividades con grupos de niveles inferiores. En los centros de secundaria, será el profesorado quien decida con qué grupos realizarlas.

También es posible que el programa se dinamice desde la biblioteca escolar.

3.5 ¿QUÉ HACER DESPUÉS DE LLEVAR A LA PRÁCTICA LAS ACTIVIDADES?

Durante el mes de febrero, el responsable de la coordinación hará una valoración conjunta del desarrollo del programa y su repercusión en el centro a través del formulario que a tal efecto se habilitará en Séneca. De igual manera, durante el mes de junio, se habilitará un cuestionario de evaluación en Séneca.

No obstante, ya que uno de los objetivos principales del programa es que las creaciones del alumnado se hagan visibles a la comunidad educativa y se puedan poner en común las experiencias con el resto de los centros participantes en el programa, la plataforma Colabor@ permite compartir qué estamos haciendo. Como

en este espacio colaborativo puede intervenir todo el profesorado inscrito en el programa, no sólo el responsable de la coordinación, es aquí donde podemos subir las tareas y experiencias que consideremos que vale la pena dar a conocer, ya que Séneca no permite esta interacción.

3.6 ¿CÓMO SE DIFUNDEN?

Uno de los objetivos del programa es dar visibilidad a las creaciones del alumnado a partir de las propuestas del programa. Si el centro cuenta con algún blog, web, periódico escolar, etc., se pueden usar estos medios para difundirlas. También es posible utilizar otros espacios más tradicionales para darlas a conocer, por ejemplo habilitar un tablón visible a la comunidad educativa en el que presentar las producciones.

A través del foro “experiencias de los centros”, podemos compartir lo que estamos haciendo y facilitar el acceso a los espacios de difusión que creamos. El equipo de coordinación del programa también publicará los blogs en la sección de experiencias de los centros de la zona pública de la comunidad de Colabor@.

Animamos a que, en el caso de que no existan, se creen espacios virtuales para facilitar el acceso a las creaciones del alumnado.

3.7 ¿QUÉ PLAZOS TENGO PARA REALIZARAS?

Las actividades están organizadas en tres niveles para poder llevarlas a cabo coincidiendo con los tres trimestres del curso escolar. Esta es la temporalización recomendable, pero será cada centro quien decida el plan de trabajo de manera consensuada entre los participantes.

4. SOBRE EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

4.1 SESIONES PRESENCIALES

El profesorado responsable de la coordinación del programa en el centro deberá asistir a las dos sesiones formativas del programa, una de presentación, que se realizará en el mes de octubre, y un encuentro final previsto para el mes de mayo. Dado el carácter obligatorio de estas sesiones, en el caso de que el responsable de la coordinación no pueda asistir, deberá sustituirlo otra persona del centro que también esté inscrita en el programa. En el caso de que la persona responsable de la coordinación haya realizado esta labor en los dos últimos cursos, aunque haya sido en distintos centros educativos, está exenta de asistir a la sesión de presentación del programa.

La no asistencia a la primera sesión, salvo la excepción mencionada, implica la no participación en el programa. Del mismo modo, para poder certificar la participación, es necesario asistir a la jornada de intercambio de buenas prácticas que es obligatoria para todas las personas responsables de la coordinación, hayan o no coordinado el programa en años anteriores.

4.2 ¿QUÉ DEBO HACER A TRAVÉS DE SÉNECA?

El responsable de la coordinación cumplimentará a través de **Séneca**, en datos asociados al programa, los formularios habilitados para el seguimiento y valoración, en el que irá recogiendo diferentes aspectos sobre el desarrollo y la repercusión en el centro educativo.

Estas valoraciones a través de la aplicación Séneca son necesarias para que el equipo de coordinación del programa pueda hacer el seguimiento de la participación

en los centros, imprescindible para la evaluación positiva y posterior certificación de la actividad.

5. SOBRE LA CERTIFICACIÓN

Al término del programa, tras la elaboración y validación del cuestionario de evaluación en Séneca, será la persona responsable de la coordinación quien proponga, mediante un Acta que deberá generar y firmar digitalmente antes del 30 de junio, para la certificación al profesorado participante que haya cumplido con los requisitos y tareas previstas en el programa.

Al responsable de la coordinación se le certifican 30 horas. Al resto del profesorado participante, 20 horas.

En las Instrucciones de 30 de junio de 2014 de la Secretaría General de Educación sobre programas educativos se detalla el reconocimiento de la participación.

EN CASO DE DUDAS...

Además de poder plantear las cuestiones relativas al programa en los distintos **foros** de Colabor@, podéis dirigir vuestras dudas a:

- ✉ Responsables de Lectura y Bibliotecas Escolares en las Delegaciones Territoriales
- ✉ Departamento de Comunicación y Divulgación del Servicio de Planes y Programas Educativos: lecturaycreatividad.ced@juntadeandalucia.es; 955066886/955064366/ 955064192.
- ✉ Asesorías de formación de los Centros del Profesorado.

