

## RECURSO PARA DOCENTES

# Taller de escritura creativa

## Cuatro sesiones para escribir un relato de misterio breve

Escribir misterio enseña a escribir. Obliga a planificar antes de redactar, a sembrar pistas, a controlar la información que llega al lector y a construir un final que satisfaga sin traicionar las reglas del juego. No es un género menor: es uno de los más exigentes para quien empieza a escribir ficción.

Este taller propone una secuencia de cuatro sesiones de 50–55 minutos para que el alumnado escriba un relato de misterio de 800–1.500 palabras. Está inspirado en el método de construcción que sigue la saga *Valentina Roca*: idea-detonante, personajes con motivaciones cruzadas, pista clave, falsos sospechosos y desenlace que el lector pueda anticipar pero que aun así sorprenda.

<b>Nivel educativo</b>	1º–4º ESO. Adaptable a 5º–6º Primaria reduciendo la extensión final.
<b>Áreas</b>	Lengua y Literatura. Aplicable como proyecto interdisciplinar.
<b>Duración total</b>	4 sesiones de 50–55 min + 1 sesión opcional de lectura final.
<b>Producto final</b>	Relato de misterio breve de 800–1.500 palabras.
<b>Materiales</b>	Plantillas incluidas · cuaderno · acceso a procesador de textos.

### ÍNDICE

1. Cómo funciona el taller
2. Sesión 1 · La idea y el detonante
3. Sesión 2 · Personajes y escenario
4. Sesión 3 · Construir el misterio
5. Sesión 4 · Escribir y revisar
6. Auto-rúbrica del relato

## 1. Cómo funciona el taller

El taller sigue un principio sencillo: nadie escribe bien lo que no ha planificado. Cada sesión genera un “material” concreto que se usa en la siguiente. La redacción real solo ocurre en la sesión 4. Cuando el alumno llega al momento de escribir, tiene todas las decisiones tomadas: sabe quién es el protagonista, qué quiere, dónde ocurre la historia, cuál es el misterio y cómo se resuelve. Solo le queda redactar.

### Estructura de las cuatro sesiones

SESIÓN	OBJETIVO	RESULTADO	TIEMPO
1 La idea	Encontrar la situación que arranca el relato. Aprender a generar ideas en lugar de esperar a la inspiración.	Idea-detonante definida por escrito.	50 min
2 Personajes	Construir personajes con motivaciones contradictorias y un escenario que aporte información.	3 fichas de personaje + mapa del lugar.	50 min
3 El misterio	Diseñar la trama con pista clave, falsos sospechosos y revelación final. La parte más técnica.	Esquema escena a escena.	55 min
4 Escritura	Redactar el primer borrador y aprender a revisar como un escritor profesional.	Relato de 800–1.500 palabras.	55 min + casa

### Tres principios que conviene compartir con el alumnado

**1. La inspiración tiene que pillarte trabajando.** Es una frase atribuida a Picasso y vale para escribir. Si esperas a tener ganas, no escribes. Si te sientas a trabajar, las ideas aparecen.

**2. Escribir es reescribir.** Nadie escribe bien a la primera. Los autores profesionales reescriben sus textos cinco, seis o diez veces. La diferencia entre un relato regular y uno bueno casi nunca está en la primera versión: está en el trabajo posterior.

**3. Lo simple, hecho bien, gana a lo complicado, hecho mal.** Antes que una novela compleja con diez personajes, escribe un relato breve con tres personajes bien definidos y una sola línea argumental clara. Funciona mejor.

## SESIÓN 1 La idea y el detonante

50 min

El alumnado debe salir del aula con una idea-detonante definida por escrito. La idea-detonante es la situación inicial que pone en marcha el relato: un objeto que aparece donde no debería, una conversación oída por casualidad, una pregunta sin respuesta. No es la historia entera: es lo que hace que la historia empiece.

### Desarrollo de la sesión

5 min	<b>Apertura.</b> Lectura del primer párrafo de una novela de la saga <i>Valentina Roca</i> . Se subraya la pregunta que abre y se anota.
15 min	<b>Tormenta de detonantes.</b> En parejas, completan la lista de diez “germenes” (siguiente apartado). El docente recoge tres en la pizarra como ejemplo.
15 min	<b>El test del detonante.</b> Cada alumno elige tres detonantes de su lista y los somete al test de las cuatro preguntas. El que pase las cuatro es su detonante.
10 min	<b>Redacción de la situación inicial.</b> Cada alumno escribe en un párrafo (60–80 palabras) cómo arranca su relato. No es el principio del texto: es la escena que pone en marcha todo.
5 min	<b>Cierre.</b> Tres voluntarios leen su párrafo. El grupo señala qué les genera curiosidad. Tarea para casa: refinar el párrafo si surgen ideas mejores.

### Diez plantillas para encontrar un detonante

Estas plantillas funcionan como punto de arranque. El alumnado las personaliza completándolas con su propia imaginación.

1. Alguien encuentra un objeto que no debería estar ahí: ...
2. Un día normal, alguien recibe un mensaje extraño que dice: ...
3. Un personaje ve algo por la ventana de un tren o un autobús: ...
4. Después de años, alguien aparece en la puerta diciendo: ...
5. Tres amigos descubren que llevan recibiendo notas anónimas con la misma frase: ...
6. En una reunión familiar, alguien dice algo que cambia todo: ...
7. Un protagonista oye una conversación a través de una pared o por teléfono: ...
8. Un alumno descubre que el cuaderno que ha encontrado no es suyo y contiene: ...
9. Una persona desaparece. El último mensaje que envió decía: ...
10. Algo que parecía perdido para siempre vuelve a aparecer en: ...

### El test del detonante

Una idea sirve como detonante si pasa estas cuatro preguntas. Si falla en alguna, conviene buscar otra:

- 1. ¿Genera curiosidad inmediata?** Si lo cuentas en una frase, ¿quien escucha quiere saber más?
- 2. ¿Tiene un misterio o una pregunta abierta?** No basta con una situación: tiene que haber algo que no se sabe.

**3. ¿Te imaginas tres escenas que podrían pasar a continuación?** Si solo se te ocurre una, la idea es muy estrecha.

**4. ¿Te apetece escribirlo?** Pasarás horas con esta historia. Si la idea no te ilusiona, busca otra.

**SESIÓN 2** Personajes y escenario

50 min

Una vez decidido el detonante, llega el momento de poblar la historia. Tres personajes es la cifra mágica para un relato breve: protagonista, antagonista y un tercero que complique. El escenario no es decorado: es información. El lugar donde ocurre la historia debe aportar pistas, posibilidades y atmósfera.

**Desarrollo de la sesión**

5 min	<b>Apertura.</b> El docente lee un fragmento descriptivo donde el escenario aporta información (ej. un capítulo inicial de la saga <i>Valentina Roca</i> ). Se identifica qué pistas da el lugar.
20 min	<b>Ficha de los tres personajes.</b> Cada alumno completa la ficha (siguiente apartado) para sus tres personajes. El docente recuerda que los personajes interesantes tienen contradicciones: alguien valiente y miedoso a la vez.
15 min	<b>Mapa del escenario.</b> Cada alumno dibuja a mano un croquis del lugar donde ocurre el relato (instituto, casa, parque, lo que sea). Marca tres puntos importantes para la historia.
8 min	<b>Diálogo de prueba.</b> Cada alumno escribe seis líneas de diálogo entre dos de sus personajes. Objetivo: que el lector pueda distinguir quién habla solo por la voz.
2 min	<b>Cierre.</b> Recordatorio: el material de hoy se necesita para la siguiente sesión. Quien no lo tenga listo no podrá hacer la sesión 3.

### Ficha de personaje (a completar 3 veces)

**Consejo para el docente:** en la primera ficha, anima al alumnado a tomarse en serio la “contradicción”. Es la diferencia entre un personaje plano y uno que parece vivo. Ejemplos: “Nunca miente, pero ha mentado en lo más importante de su vida”. “Quiere encajar, pero hace cosas que la separan del grupo”. “Es el más valiente del grupo, pero tiene un miedo secreto a algo ridículo”.

<b>Nombre y edad</b>	
<b>Lo que quiere</b> Su deseo o objetivo principal en la historia.	
<b>Lo que oculta</b> Un secreto, una mentira, algo que no quiere que se sepa.	
<b>Su mayor virtud</b>	
<b>Su mayor defecto</b>	
<b>Algo que dice mucho</b> (muletilla, gesto, manía)	
<b>Una contradicción</b> Algo que parece incompatible con el resto.	

**SESIÓN 3 Construir el misterio**

55 min

Esta es la sesión más técnica del taller. Un buen misterio se construye hacia atrás: el autor decide primero el final y después siembra las pistas. El alumnado aprende a trabajar con tres elementos clásicos del género: la pista clave, el falso sospechoso y el momento de la revelación.

**Desarrollo de la sesión**

10 min	<b>Mini-clase.</b> El docente explica las tres reglas del misterio (siguiente apartado) con ejemplos. Si el alumnado lee novelas de la saga <i>Valentina Roca</i> , se pueden citar las pistas concretas.
10 min	<b>Decisión del final.</b> Cada alumno escribe en una frase cómo termina su relato: ¿quién es el culpable, qué se descubre, qué quedó oculto? Este es el secreto del autor.
15 min	<b>Sembrar pistas.</b> Trabajan con la plantilla “una pista clave + dos falsas pistas”. La pista clave debe estar visible en el relato pero pasar desapercibida en la primera lectura.
15 min	<b>Esquema escena a escena.</b> Cada alumno divide su relato en 5–7 escenas y describe cada una en una línea. Este será el guion para la sesión de escritura.
5 min	<b>Cierre.</b> Voluntarios cuentan oralmente su relato en 90 segundos. Si la historia funciona contada en voz alta, también funcionará escrita.

**Las tres reglas del misterio bien construido**

**Regla 1 · Juego limpio.** Toda la información necesaria para resolver el misterio debe estar en el relato. Si el lector reúne las pistas, podría llegar a la solución antes del final. No se vale resolver con información que el autor se guarda hasta la última página.

**Regla 2 · La pista a plena vista.** La pista clave debe aparecer pronto en el relato, pero disfrazada de detalle anodino. El lector la lee sin reparar en ella. Solo al final comprende su importancia. En la saga *Valentina Roca*, casi siempre la pista clave aparece en los primeros tres capítulos.

**Regla 3 · Al menos un falso sospechoso.** El relato debe ofrecer al menos un personaje al que el lector señalará como culpable antes del final. No basta con que el verdadero culpable sea sorprendente: hace falta un señuelo creíble que distraiga la atención.

**Plantilla: pistas y sospechosos**

<p><b>Solución del misterio</b> (quién, qué, por qué — el secreto del autor)</p>	
<p><b>Pista clave</b> El detalle que apunta a la verdad. Aparecerá pronto en el relato, disimulado.</p>	

<b>Falsa pista 1</b> Algo que parece incriminar a otro personaje.	
<b>Falsa pista 2</b> Un detalle que sugiere otra explicación.	
<b>Sospechoso falso</b> El personaje que el lector señalará antes del final.	
<b>Momento de la revelación</b> ¿Cómo y cuándo se descubre la verdad?	

### Plantilla: esquema escena a escena

Un relato breve de 800–1.500 palabras tiene típicamente entre 5 y 7 escenas. Cada escena ocurre en un único lugar y tiempo. Describe cada una en una línea: lugar, quién está, qué ocurre. Este será el guion que seguirás en la sesión 4.

Nº	LUGAR Y MOMENTO	QUÉ OCURRE	FUNCIÓN
1			Detonante
2			Desarrollo / pistas
3			Falsa pista o sospechoso
4			Punto de giro
5			Ascenso de la tensión
6			Revelación
7			Cierre

## SESIÓN 4 Escribir y revisar

55 min  
+ tarea

Llega el momento de redactar. Si las tres sesiones anteriores se han hecho bien, esta sesión es casi mecánica: cada alumno tiene su esquema, sus personajes y sus pistas. Solo queda traducirlo a prosa. La segunda mitad de la sesión introduce algo que el alumnado rara vez aprende: cómo revisar el propio texto.

### Desarrollo de la sesión

35 min	<b>Redacción del primer borrador.</b> El alumnado escribe escena por escena siguiendo el esquema de la sesión 3. No se permite leer hacia atrás ni corregir mientras se escribe: solo avanzar. La consigna es “primero terminar, después arreglar”.
15 min	<b>Revisión guiada.</b> El docente lee en voz alta los 7 puntos de la lista de revisión (siguiente apartado). El alumnado va marcando los que cumple su texto y los que no.
5 min	<b>Cierre y tarea.</b> El relato definitivo se entrega en una semana. La versión final debe haber pasado al menos por dos revisiones: una en clase y otra en casa, dejando reposar el texto al menos 24 horas entre una y otra.

### Lista de revisión del relato (7 puntos)

	<p><b>1. ¿El primer párrafo genera curiosidad?</b> Si no, reescríbelo. Lo más importante de un relato es que el lector llegue al segundo párrafo.</p>
	<p><b>2. ¿La pista clave aparece pronto y disimulada?</b> Si está en el último tercio, llega tarde. Si está demasiado subrayada, el lector la verá.</p>
	<p><b>3. ¿Cada personaje tiene voz propia en los diálogos?</b> Tapa los nombres del diálogo: ¿se distingue quién habla? Si no, los personajes hablan todos igual.</p>
	<p><b>4. ¿El falso sospechoso es creíble?</b> Léelo simulando que no sabes la solución. ¿Apunta a otro personaje? Si no, refuerza las falsas pistas.</p>
	<p><b>5. ¿La revelación final es satisfactoria?</b> El final debe sorprender pero también encajar: el lector debe poder volver atrás y reconocer las pistas.</p>
	<p><b>6. ¿He eliminado adverbios y adjetivos innecesarios?</b> En misterio, menos es más. Tacha los “siempre”, “muy”, “realmente”, “muy rápidamente”.</p>
	<p><b>7. ¿Lo he leído en voz alta?</b> Si una frase no suena bien al leerla en voz alta, no funciona en la página. Reescribe o reordena hasta que fluya.</p>

## 6. Auto-rúbrica del relato

Antes de entregar el relato definitivo, el alumno o alumna se evalúa a sí mismo con esta rúbrica reducida. Sirve para detectar las debilidades antes de que las marque el docente. Si quieres una evaluación más completa por parte del profesor, usa la **Rúbrica 3 · Escritura creativa** incluida en el recurso *Rúbrica de evaluación lectora*.

Mi nombre	Título del relato			
EN MI RELATO...		NO	A MEDIAS	SÍ
Hay un detonante claro que arranca la historia.				
Los personajes principales tienen motivaciones definidas.				
La pista clave aparece pronto y bien disimulada.				
Hay al menos un falso sospechoso creíble.				
La revelación final encaja con las pistas sembradas.				
Los diálogos suenan a personas reales, cada uno con su voz.				
He revisado ortografía, puntuación y errores de tecleo.				
He leído el relato en voz alta al menos una vez.				

### Una nota final para el alumnado

Si has llegado hasta aquí con un relato terminado, has hecho algo que la mayoría de la gente no hace en su vida: has escrito una historia completa, con principio, desarrollo y final. Eso ya es un logro. No te preocupes si tu primer relato no es brillante: ningún primer relato lo es. Lo importante es haber descubierto el método. Ahora ya sabes cómo se construye una historia. La próxima saldrá mejor.

### ¿QUIERES QUE DAVID MATEOS VISITE TU CENTRO?

El autor realiza visitas a colegios e institutos: presentaciones de la saga *Valentina Roca*, talleres de escritura creativa y charlas sobre cómo construir una trama desde cero. Más información en [davidmateos.com](http://davidmateos.com)