

Índex

"Creativitat i animació: vells reptes, nous estils"

"El clown y el animador". Jesús Jara. *Actor i director teatral*

"Los colores de la voz". Jesús Marco Nácher. *Compositor, cantant, músic multiinstrumentista, actor i dibuixant*

"Creatividad, ideas Neuronilla". Patricia Díez i David Díez. *Fundación Neuronilla para la Creatividad e Innovación*

"La magia de la animación (con regalo)". Iván Arribas Pérez. *Mestre, mag i formador*

"NCA: nous conceptes d'animació". Salva, el musenacitu. *Musicosenderonaturocicloturista*

"Contes jocs". Almudena Francés i Mora. *Educadora social i especialista en animació lectora*

"Malabares y material reciclado". Gonzalo Fernández. *Mestre i artista de circ*

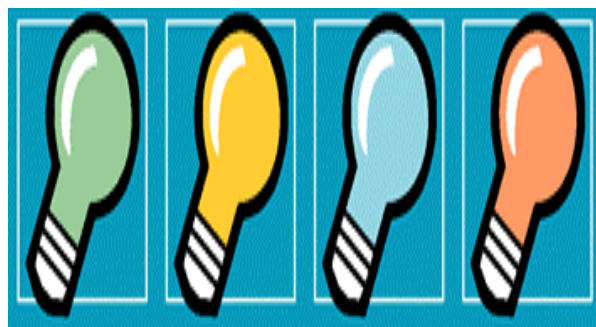
"ECOZANCOS: recreándose en las alturas". Saul Viciano Selma. *Responsable de l'Àrea d'Activitats del Servei d'Esports de la UJI. Vicente J. Valls Marínez i Roberto J. García Antolin. Professors del Departament d'Educació de la UJI*

"Dinámicas para grandes juegos de mesa". Saul Viciano Selma. *Responsable de l'Àrea d'Activitats del Servei d'Esports de la UJI. Vicente J. Valls Martínez i Roberto J. García Antolín. Professors del Departament d'Educació de la UJI.*

"Un taller de creatividad". Adolfo Carnero Peón. *Professor coordinador. IVAJ-Alacant*

El racó d'Internet: "Creativitat i animació a la xarxa"

Jornades sobre creativitat i animació: vells reptes, nous estils



Editorial

La revista *Animació* número 20 està dedicada íntegrament a les Jornades que es van celebrar a la ciutat de València els dies 21, 22 i 23 d'octubre de 2005 sota el títol "Creativitat i Animació: vells reptes, nous estils".

Aquestes Jornades, organitzades per l'Institut Valencià de la Joventut, en col·laboració amb la Regidoria de Joventut de l'Ajuntament de València, van tindre com a finalitat explorar els llenguatges expressius i artístics per a aportar una nova dimensió creativa i transformadora a la pràctica de l'animació.

Introducció

“Creativitat i animació: vells reptes, nous estils”

Les jornades que es van celebrar a la ciutat de València els dies 21, 22 i 23 d'octubre de 2005 sota el títol: Creativitat i animació: vells reptes, nous estils, van tindre com a finalitat explorar els llenguatges expressius i artístics per a aportar una nova dimensió creativa i transformadora a la pràctica de l'animació. El treball va girar al voltant de dos eixos principals: la creativitat i l'animació.

Creativitat

Amb la finalitat d'analitzar el fet creatiu, divergent i emergent. Plantejar sobre la taula el vell repte de la creació, amb la renovació dels nous estils de l'animació.

Animació

Tot intent d'intervenció suposa la necessitat d'estar actualitzat, de modificar plantejaments, d'innovar tècniques i metodologies, d'experimentar sobre l'emergent, d'interrelacionar llenguatges, persones i col·lectius. L'animació, en este sentit, s'entén com un procés de creació permanent, tot explorant nous recursos d'expressió i de comunicació que potencien el desenvolupament educatiu i personal dels xiquets i dels jòvens, entenent les persones en tota la seua riquesa i integritat intel·lectual, corporal, emocional i afectiva.



PROGRAMA

Conferència marc

Les veus de l'animació

A càrrec de Jesús Marco Nácher, músic i compositor, especialista en pedagogia de la veu i de la música

Tallers

Són el nucli central de les Jornades. Cent per cent pràctics, vivencials i experimentals. Cada participant en triarà un dels quatre proposats.

El 'clown', un navegant de les emocions

Impartit per Jesús Jara, actor i director teatral

Animar, en el sentit etimològic de la paraula, significa 'donar vida'. En este sentit el *clown* és complementari de l'animació, ja que també dóna vida. Els elements definitoris del pallaso, com ara la improvisació, la passió, la rialla, la ingenuïtat, l'experimentació, la curiositat, l'autenticitat i l'espontaneïtat, seran també els pilars metodològics del taller. Una experiència que ajudarà a afrontar el treball de l'animador en clau de *clown*.

Els colors de la veu

Impartit per Jesús Marco Nácher, compositor, cantant, músic multiinstrumentista, actor i dibuixant

Les diverses formes d'expressar ritmes, melodies i harmonies amb la veu o amb el cos poden portar a trobar la bellesa del disseny humà de compartir. Expressió i animació, globalització dels llenguatges artístics com a recurs educatiu. Tot, des d'una perspectiva creativa i transformadora de l'animació i de l'educació en el temps lliure.

Activar la creativitat

Impartit per "Neuronilla.com", Madrid

S'hi treballarà el desenvolupament del potencial creatiu d'una manera pràctica, participativa i vivencial. S'hi analitzaran els aspectes necessaris per a l'autoaprenentatge i s'hi experimentarà que es tracta d'una cosa integral, influïda mútuament per les relacions entre cos, emoció, raó, acció i context. S'hi comprovarà la seua aplicació a objectius personals i de grup, tant en entitats i accions d'animació i de temps lliure com en l'activitat professional.

La màgia de l'animació

Impartit per Iván Arribas Pérez, mestre, mag i formador

La màgia no consisteix només en un conjunt de trucs. És, sobretot, una manera de relacionar-se amb el públic, a través de la il·lusió, la sorpresa i el misteri indesxifrable. Un llenguatge que captiva igualment xiquets i adults de totes les edats.



Pot l'animador aprofitar-se del llenguatge de la màgia i utilitzar-lo com a element motivacional en les seues activitats?

Píndoles creatives

Minitallers de tres hores de durada amb un contingut pràctic i dinàmic. Es tracta d'aprendre a fer en tres hores alguna cosa que siga divertida, útil, que puga emportar-se a casa i ensenyar-se als amics. Es proposen quatre tallers i els participants en podran triar dos, un cada dia.

NCA

Impartit per Salva, el *musenacitu*, musicosenderonaturocicloturista

Si Einstein, en el seu dia, va formular l'equació ' $E=mc^2$ ', que va revolucionar el món de la física, en el taller es proposarà una altra equació que canviarà els paràmetres de l'animació a partir d'ara: ' $A= m3 \times c2$ '. Una fórmula que permet transformar l'intangible en tangible i allò que és avorrit en divertit.

Contes jocs

Impartit per Almudena Francés i Mora, educadora social i especialista en animació lectora

Una de les tècniques de creativitat més conegudes consisteix a ajuntar dues idees velles per tal de fer-ne una de nova. Això és 'contes jocs': contes jugats, contes cantats, contes ballats, contes perduts... Una metodologia que pot servir molt bé en els moments en

què és més difícil captar l'atenció i cal un moment d'esbarjo.

Malabares y material reciclado

Impartit per l'associació Monfeli

El reciclatge és un acte creatiu de primer ordre: transformar objectes inservibles en coses diferents i funcionals. Tota la vida s'ha reciclat, sobretot en èpoques de necessitat; però hui en dia, en les societats de consum, el reciclatge es converteix en un element educatiu fonamental per a salvaguardar el medi ambient. El taller en suposa una proposta més, divertida, creativa i ecològica.

Ecozancos: recreándose en las alturas

Impartit per Saul Viciano Selma, responsable de l'Àrea d'Activitats del Servei d'Esports de la UJI, i Vicente J. Valls Martínez i Roberto J. García Antolin, professors del Departament d'Educació de la UJI

Amb poc pressupost, una metodologia pràctica i habilitat, s'hi fabricaran ecoxanques casolanes i altres jocs creatius d'anar per casa: jocs de l'oca de cap per avall i altres propostes estrafollàries i divertides que no tenen massa a veure amb el que normalment s'entén per "esports".

Café tertúlia

En acabant de dinar, un espai per prendre café, xarrar i escoltar, de lliure participació, per intercanviar idees, a partir d'una experiència o d'un tema curiosos. Es plantegen dues tertúlies:

El 'Musenacitu' i l'animació intergeneracional

Dinamitzador: Salva, el *musenacitu*

'Clown' i animació, metodologies convergents?

Dinamitzador: Jesús Jara



Tallers

“El clown y el animador”

Jesús Jara

Actor i director teatral

El *clown* siente, reacciona y vive como cualquier persona a lo largo de las etapas de su vida: infancia, adolescencia, juventud, madurez y vejez, con un espíritu positivo, divertido y social basado en la capacidad de reírse de uno mismo y transmitir ternura.

El *clown* tiene como referencia a cada uno de nosotros cuando nos deslizamos hacia ese *otro yo* que es nuestro payas@. Por ello, en él se condensan y sintetizan todos nuestros rasgos más acusados, tanto los que mostramos con facilidad como los que ocultamos por razones personales o culturales. De modo que a través de él podemos ampliar y amplificar todos nuestros registros emocionales, vitales y de conducta. Y estos registros serán después la herramienta desde la que afrontar el trabajo.

Cuando el animador se encuentra ante el juego *clown*, está ante uno de los roles expresivos más complejos que existen. Complejo en cantidad e intensidad de emociones sinceras y espontáneas, porque l@s payas@s lo viven todo con pasión. A través de su experimentación enriquecerá, sin duda, los recursos creativos desde donde nutrir todas las actividades que desarrolle.

Como bien dice el programa de las jornadas de *Creativitat i Animació*, animar significa dar vida y el *clown* sabe mucho de eso. Filtra las experiencias a través del JUEGO, divirtiéndose y haciendo reír. Y la risa es fuente y símbolo de vida.

El vínculo entre ambas está presente en los mitos y costumbres de innumerables pueblos alejados y diferentes. Por poner sólo un ejemplo, en un rito de los jakuti, un pueblo de Asia septentrional, tres días después del nacimiento de un niño, las mujeres se reúnen para un almuerzo en honor de la diosa del parto. Una de ellas echa a reír hasta que todas ríen con ella. “Y esas risas provocarán en las mujeres la preñez”.

LA POÉTICA DEL CLOWN

Sus grandes verdades

El *clown* es y siempre debe ser **auténtico**.
El *clown* es sincero y espontáneo.
La mirada del *clown* es un espejo a través del cual vemos su interior y nuestro reflejo en él.
El *clown* es transparente. Sus intenciones se ven, incluso cuando intenta engañar.

El *clown* es complejo, es decir, está compuesto de multitud de elementos que conforman los múltiples rasgos de su personalidad, lo cual le confiere una gran riqueza expresiva y personal.



Sus emociones

De entre todas las emociones que habitan en un *clown*, una es imprescindible: la **ternura**.

En el registro emocional de un *clown*, éste puede pasar de un estado a otro con la misma rapidez que lo sienta dentro de sí.

El *clown* no es consciente de exagerar. Si lo hace, es debido a su **apasionamiento**, que le hace creer en la veracidad de su exageración.

El *clown* tiene una **buena autoestima**. Cree en su inteligencia, aún cuando ésta le traicione, lo cual ocurre con bastante frecuencia.

Su relación con el exterior

El *clown* es **curioso** ante el mundo que le rodea.

El *clown* no busca problemas. Se los encuentra... constantemente.

El *clown* no intenta provocar la risa, tan sólo espera el cariño del público. La risa se produce como consecuencia del choque entre su espíritu y su lógica, por un lado, y los de la sociedad y los demás, por otro.

El *clown* no pretende divertir sino divertirse. La diversión del público viene por añadidura.

Sus dualidades

El *clown* condensa en sí mismo a Don Quijote y Sancho Panza. Es **idealista y pragmático**. Soñador y realista.

El *clown* es persona de grandes proyectos y objetivos, pero en el camino suele encontrar pequeñas cosas que atraen su atención y se convierten en prioritarias.

El *clown* puede ser frágil o duro, fuerte o débil. Todo depende de su estado anímico, sus motivaciones y su soledad o compañía.



Su lenguaje

En la manera de expresar del *clown*, una imagen vale más que mil palabras.

En el *clown*, la comprensión y la utilización del lenguaje es lógica y primaria.

Su lado oscuro

El *clown* no insulta, expone sus opiniones y/o emociones a través de palabras que juegan ese rol. En su boca, cualquier palabra puede cumplir ese objetivo: *cantábrico*, *entelequia*, *tontornillo*, *raciocinio*, *pinacoteca*, *toliliputiense*, etc.

El *clown* no transmite violencia... ni cuando agrede.

El *clown* puede conducirse de manera cruel, siempre y cuando se produzca un efecto distanciador de dicha crueldad, para el que mira: inconsciencia al hacerlo, exageración al imaginarlo, excentricidad en la forma de realizarlo...

Sus acciones

En la manera de comportarse del *clown*, no existen tonterías. Todo lo que hace tiene una justificación, la suya. Eso convierte cualquiera de sus actos, incluso el más absurdo, en normal.

El *clown* permanece en constante estado de máxima sensibilidad, es decir, exento de la obligación de tener que hacer algo, y atento a cualquier percepción que le catapulte a hacer.

El *clown* siempre encuentra solución a cualquier problema, aunque ésta sea una **solución clown**. Esto es, impensable para cualquier otra persona, pero satisfactoria para él y coherente con su forma de ser.

Ser *clown* significa **estar clown**. Es decir, percibir, sentir, reaccionar y relacionarse desde ese estado, el estado payaso. La suma de todas las particularidades que conforman esta **poética**.

PROPUESTAS LÚDICAS PARA IMAGINAR Y PLANIFICAR

Existen multitud de posibilidades para permitir que los payasos ocupen nuestra realidad diaria. Abramos aquí el abanico de esa amplia gama con una serie de ideas adaptables a las diferentes actividades que abarca la animación.

A) Los payasos se ocupan del servicio de comedor de un colegio o albergue.

A continuación, detallaremos una probable distribución de tareas para los *clowns*:

- Dos *clowns* recogen los tickets de la comida, mientras seducen con su mirada a los que entran.
- Dos *clowns* se encargan de controlar la perfecta higiene de los comensales. Aquí es bueno recurrir a algo referencial para los asistentes. Por ejemplo, en un curso que se desarrollaba en un albergue, con una piscina en la que para entrar había que pasar un chorro de agua para desinfectarse, en el comedor, los *clowns* de la higiene rociaban con un pulverizador a los clientes.
- Un equipo de cuatro o cinco apunta los platos que soliciten los clientes, aunque luego todos comerán lo mismo, pues es de suponer que habrá un menú.
- Otro equipo del mismo número sirve los platos.
- Un *maître* se ocupa de que todo vaya bien y se interesa por la conformidad de los clientes.
- Un dúo o un trío visitan las mesas durante la comida interpretando canciones típicas del lugar. Si alguien sabe tocar un instrumento también será muy útil y divertido.

También se puede preparar un vestuario mínimo, pero vistoso y adecuado para la situación.

B) Los payasos ocupan la piscina de un polideportivo o cualquier otro lugar.

Sugerencias:

- Dos *clowns* entregan las entradas, previo pago de una prenda por acceder al recinto. La prenda puede consistir en entregar algo que lleven puesto o realizar alguna prueba, como dar un

beso, contar un chiste, saltar y gritar al mismo tiempo, etc.

- Un equipo se encarga de limpiar y reñir a los que ensucian, imponiéndoles castigos simbólicos, como hacer una buena acción, secar a alguien con la toalla, ayudar a salir del agua...
- Dos parejas de *clowns* socorristas informan a los bañistas de las medidas de seguridad. Lo hacen como las azafatas de los aviones, mientras uno habla, el otro gesticula. Es preciso preparar un esbozo del texto con anterioridad.
- Un grupo de monitores enseña a nadar a la gente, inventando, por supuesto, nuevos estilos de natación.
- Dos *clowns* se encargan del servicio de guardería.

C) Los payasos organizan unos campeonatos de atletismo.

Sugerencias:

- Los jueces que dan la salida en las pruebas de carreras lo hacen con trompetas de juguete, bocinas o cazús.
- Los que se encargan de medir los saltos lo hacen utilizando partes del cuerpo, como dedos gordos, uñas o culos, en vez de con un metro. Además la medición se realiza en grupos de tres.
- Los jueces de dorsales exigen de los atletas que se dibujen su propio dorsal, con alguna figura, además del número.
- Los objetos de lanzamiento (pesos, martillos, jabalinas, discos...) son sustituidos por otros más divertidos, como zapatos, colgantes, barras de pan o platos de aluminio.
- Inventar pruebas nuevas, como correr hacia atrás, vence el que llega el último, salto de carteras.
- El *podium* consiste en tres macetas colocadas al revés.
- Inventar himnos y cantarlos en directo...

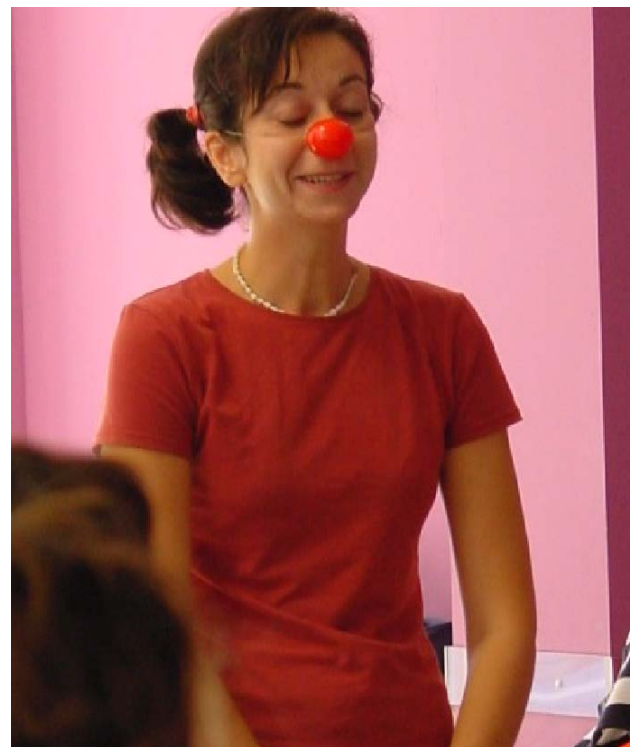
D) Los payasos salen a la calle para realizar buenas acciones

Sugerencias:

- Aguantar la bolsa de patatas fritas a un peatón que va comiéndolas
- Entre varios, desplazar en el aire la bicicleta de un ciclista que está cansado
- Rodear a una persona que tiene frío
- Cantar una canción romántica a una pareja

- Poner y quitar el cigarro en la boca de un fumador
- Animar como aficionados al ciclismo a alguien que lleva un carro de la compra muy lleno
- Ponerse entre el sol y una persona, para darle sombra
- Llevar el portafolios de un ejecutivo y marcar en el móvil el número que les dice mientras otro le busca un taxi...

Y la infinidad de ideas que se le pueda ocurrir a cada uno cuando se ponga manos a la obra con la propuesta.



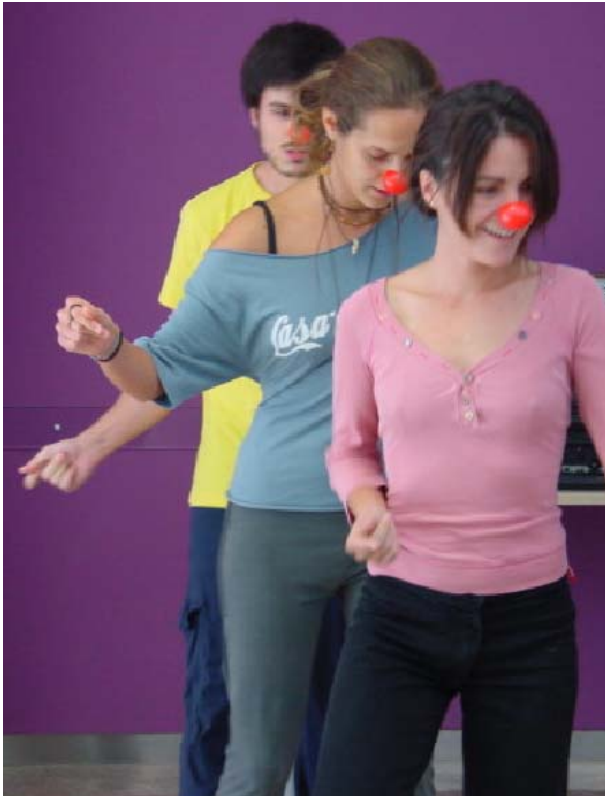
Además de intervenciones como las detalladas hasta ahora, en las que los *clowns* son parte organizadora y estimuladora de toda la actividad, existen infinidad de actividades en las que podemos imaginar a los payasos, esta vez, como elementos curiosos de lo que les rodea.

¿Qué pasaría si nos desplazáramos con un grupo de payasos a alguno de estos lugares?

- Un museo
- Un mercado
- Un espectáculo deportivo
- Un parque o un bosque, para estudiar la naturaleza
- Una fábrica, para conocer una cadena de producción

¿Y si después pidiéramos que, con la nariz de *clown* puesta, escribieran una redacción sobre lo visto y aprendido?

¿Es posible jugar un partido de fútbol, en el que todos, árbitros, entrenadores, jugadores y masajistas sean payasos? ¿Cuáles serían entonces las reglas? ¿Habría más deportividad?



¿Y si el fuego de campamento lo organizan payasos? ¿Será más divertido el viaje en autobús si nos relacionamos a ratos con la nariz? ¿Cantaremos mejor o peor? ¿Las letras serán iguales?

¿Qué ocurre cuando en el servicio de información de un hospital colocamos a dos *clowns*? ¿Son más amables los celadores de un hospital si llevan la nariz roja? ¿Un masaje es más relajante si lo da un payaso?

¿Y los conserjes payasos? ¿Son capaces de mantener el orden de una manera divertida? ¿Se pueden dar clases de matemáticas con el espíritu del *clown*? ¿Qué pasaría si un claustro de profesores lo realizaran payasos? ¿Se encontrarían mejores soluciones a los problemas planteados?

¿Porqué no incluir en el calendario escolar, junto al día de la Paz o el de la Constitución, el día del Buen Humor, o del Payaso, o de la Risa? Con pancartas, concurso de carteles, disfraces de payasos, representaciones preparadas con algunos de los ejercicios de este libro. Dibujos, esculturas y redacciones a la semana siguiente sobre lo que pasó en la celebración.

¿Se generará una mayor capacidad de comprensión en un problema familiar si nos ponemos la nariz? ¿Y qué pasará si cocina el payaso? ¿Encontrará nuevos ingredientes para los aburridos macarrones de siempre?

¿Inventará nuevos platos?

¿Por qué no puede el presidente de la comunidad de vecinos llevar nariz roja?

En fin, las posibilidades son infinitas. Sólo es necesario imaginar, planificar y, por supuesto, probar y experimentar.

Tallers

“Los colores de la voz”

Jesús Marco Nácher

**Compositor, cantant, músic
multiinstrumentista, actor i dibuixant**

La voz es una de las características esenciales que mejor define la personalidad del individuo.

A través de la voz expresamos nuestros sentimientos, pensamientos, necesidades y deseos. Una voz rica, expresiva y comunicativa permite afrontar con éxito objetivos personales y profesionales.



La voz hablada

La voz es una herramienta muy importante en las relaciones humanas. Nuestra vida está inmersa en un sinfín de momentos de comunicación en los que la voz forma parte esencial del proceso. Desde el saludo trivial hasta la ceremonia más trascendente los sonidos vocales facilitan la transmisión de información de una manera inmediata. En “El libro de los abrazos”, Eduardo Galeano escribe: “[...] *Cuando es verdadera, cuando nace de la necesidad de decir, a la voz humana no hay quien la pare. Si le niegan la boca, ella habla por las manos, o por los ojos, o por los poros, o por donde sea. Porque todos, toditos, tenemos algo que decir a los demás, alguna cosa que merece ser por los demás celebrada o perdonada.*”

Y es que el mágico proceso de la emisión vocal es el resultado de una larga evolución de la especie humana como consecuencia de esa necesidad vital de comunicarnos.

La voz cantada

Cantar es una de las maneras más expresivas para comunicar ideas y emociones. Con frecuencia, las personas se sienten incapaces por motivos de vergüenza, provocando una tensión que puede hacer experimentar cierto dolor o molestia al producir el canto.

Sin embargo, cantar es fácil y permite disfrutar de la música sin necesidad de adquirir ningún instrumento musical de gran presupuesto. Aprender a hacerlo en la edad adulta consiste principalmente en recuperar esa habilidad natural que tenemos al nacer y que hemos perdido por culpa de una serie de malos hábitos. Cantar fortalece la salud física y emocionalmente. Cuando se utiliza en el aprendizaje, ayuda en la dicción y a reducir problemas de tartamudeo. La actividad de canto también ayuda a conectar con la autoestima y la creatividad. Cuando se realiza en grupo, constituye una oportunidad excelente para disfrutar del placer de compartir.

El aparato vocal y su funcionamiento

Probablemente no se da importancia ni se reconoce el valor de la voz hasta que, por algún motivo, se pierde o se reducen drásticamente las posibilidades de su uso.



A través del análisis y la observación de la voz es posible detectar problemas y patologías tanto físicas como psicológicas. Después de cubrir una primera etapa en la que se realiza el diagnóstico, valoración o toma de conciencia de las condiciones vocales, se establecen los objetivos que se desean conseguir, ya sea a nivel personal o profesional.

En algunos casos las enfermedades de la voz son síntomas de problemas complejos de salud; en otros, simplemente pequeños o grandes errores funcionales. En todos los casos es recomendable establecer un proceso de educación y reeducación de la voz, donde conviene recordar que es especialmente importante respetar el ritmo de cada individuo.

La risa: el sonido de la alegría

Todos hemos podido comprobar como los estados de humor afectan a nuestra voz... y también como una voz determinada puede influir en nuestro estado de ánimo.



En el caso de la risa es notable su capacidad de contagiar a quien está al alcance de su sonido. La risa es probablemente uno de los mayores regalos que tenemos a nuestra disposición.

Se sabe que al reír se dilata el sistema vascular arterial, que se activa la glándula lacrimógena produciendo brillo en las pupilas y otros efectos beneficiosos para el organismo. La risa produce sobre todo una sensación de bienestar en todo el cuerpo y también en el pensamiento.

Al reír se moviliza el gran músculo del diafragma, ayudando a desbloquear la base del sistema de fonación.

El cuerpo como instrumento musical

Las posibilidades musicales del cuerpo humano son muchas. Ejercitarlas permite tratar aspectos como la psicomotricidad, la concentración o el ejercicio físico. Es una manera divertida de practicar una actividad con gran valor formativo y curativo.

Uno de los aspectos más interesantes de este enfoque es la capacidad de disociación, es decir, la posibilidad de generar dos o más actividades diferentes al mismo tiempo: mientras se marca un ritmo con las manos, los pies pueden ejecutar otro diferente al tiempo que con la voz se canta una canción. En este contexto encontramos la oportunidad de descubrir como tales habilidades forman parte del folclore o el simbolismo de las diferentes culturas de los pueblos.

Centrándonos en las posibilidades musicales de la voz, una de las mayores preocupaciones de muchas personas a las que les gustaría cantar, pero que no se atreven, es la afinación. Es un tema complejo que entra de lleno en la educación del oído y forma parte de la historia y de nuestro desarrollo cognitivo. En realidad, existen diversos sistemas musicales con sus correspondientes afinaciones y lo que para unos está afinado, para otros puede estar desafinado. Lo que en ningún caso conviene es que un sistema u otro impidan el placer que cualquier persona experimenta cantando o produciendo sonidos sin más.

Por añadidura, si ahuyentamos los miedos, habrá muchas más posibilidades de adaptarnos al sistema musical de nuestro entorno, ya que estaremos en disposición de escuchar con buena atención. Tal vez así podremos recuperar también la capacidad de jugar y experimentar para seguir aprendiendo como en las primeras etapas de nuestra vida.

Tan importante para la voz es su sonido como su silencio, espacio éste con el que se permite la percepción de la voz ajena. La tradición oral, con toda su sabiduría, nos recuerda siempre las distintas posibilidades:



*Quien canta su mal espanta...
y En boca cerrada no entran moscas.*

Saludos musicales

Jesús Marco Nácher

loscoloresdelavoz@telefonica.net

Tallers

“Creativitat, ideas Neuronilla”

Patricia Díez i David Díez
Fundación Neuronilla para la Creatividad e Innovación

Siete estímulos para potenciar la creatividad personal

¿Quieres estimular tu creatividad? Aquí tienes 7 caminos para orientarte. O desorientarte. Tómalos como estímulos para construir tu propio camino.

¡INVESTIGO! Activo mi interés y curiosidad

Cambio cuando “desaprendo”, cuando cuestiono lo establecido, cuando me pregunto “¿Y por qué no...?” o “¿Qué pasará si...?”. Renuevo mi mirada y percibo el entorno libre de prejuicios.

¡ME SORPRENDO! Huyo de la rutina

La transformación se produce cuando cultivo “lo que podría ser”. De hecho mi vida es ya en sí un proyecto creativo. Me enriquezco y me diversifico cuando pienso, siento y actúo de forma no previsible en mí.

¡CONECTO! Descubro interrelaciones

Genero ideas cuando descubro relaciones novedosas. Juego buscando nuevas metáforas y combinaciones, mezclo. Ante una situación o problema busco diferentes alternativas. Estoy abierto a lo ambiguo, absurdo e incierto porque son contextos en los que alimento mi creatividad.

ME MUEVO! Uso mi cuerpo

Emoción, pensamiento y cuerpo están íntimamente unidos. Dime cómo te mueves y te diré como piensas y cómo sientes. Desbloqueo mi cuerpo y me desbloqueo.

¡ME VALORO! Reconozco mi singularidad

Hay que tener valor para salirse de lo establecido. Descubro y valoro mis cualidades y peculiaridades, aquello que me hace único e irrepetible. Personalizo mis entornos. Me afirmo.

¡QUIERO! Beneficio al mundo con mis actos

Creatividad y ética han de ir unidas. Descubro y valoro las cualidades y peculiaridades de los demás seres. Valoro “lo diferente”. Construyo y reconstruyo. Utilizo la creatividad con fines positivos para la humanidad.

¡LO HAGO! Me atrevo a hacer aquello que quiero hacer

La motivación es esencial para la creatividad. Distingo mis deseos y hago cada vez más de las cosas que me gusta hacer y menos de las cosas que no me gusta hacer. Desde ya. Disfruto creando...

Concretando la creatividad en acciones

¿Quieres hacer algo para potenciar tu creatividad? La Creatividad es algo complejo que abarca a la persona

en todas sus dimensiones. En la actitud creativa interactúan emoción, razón, acción, cuerpo, contexto... También involucra a los grupos y sociedades.

Pero poquito a poco. Aquí tienes 20 sugerencias para llevar a la práctica una actitud creativa. Ninguna de ellas exige mucho tiempo.

1º Léelo.

2º Elige dos de ellas que te gustaría incorporar a tu vida. De momento sólo dos. Sólo aquellas que realmente te gusten y quieras hacer. Sólo aquellas que realmente vayas a hacer. No elijas las que no quieras hacer o que no vayas a cumplir.

3º Hazlo.

Mi libreta-bombilla

Llevaré algo para capturar todas las escurridizas ideas que se me ocurren en cualquier lugar.



El capricho

Al menos una vez cada dos días reservaré un tiempo para disfrutar de hacer con gusto algo de mi trabajo que me motive.

1 problema = 5 soluciones

Cada vez que me encuentre con una situación difícil generaré al menos 5 alternativas para afrontar el reto.

El elogio del día

Reforzaré, al menos una vez al día, alguna acción que me parezca positiva de las personas con las que trato.

Mi medalla

Me premiaré, al menos una vez al día, alguna acción propia que me parezca positiva.

Redecorando

Añadiré, al menos tres objetos para personalizar mi lugar de trabajo.



Moviendo el esqueleto

Practicaré alguna actividad física para que mi cuerpo dance.

¡Sorpresa!

Al menos una vez a la semana haré algo que no es habitual en mí.

Agua sin gas o gas sin agua

Reservaré, al menos una vez a la semana para generar ideas sobre un asunto sin evaluarlas.

Positivo por negativo

Cada vez que me queje de algo aportaré al menos un aspecto positivo de otra cosa.

¡Viva yo!

Una vez a la semana anotaré al menos 5 cosas que haya hecho bien, independientemente de si me han salido bien.

Objetivos creativos

Apuntaré en mi libreta-bombilla al menos 2 necesidades o focos creativos a la semana.

Pausa

En al menos dos decisiones o acciones de la semana, me daré 30 segundos para cuestionarlas o mejorarlas.

Beber de distintas fuentes

Curiosearé por distintos estímulos fuera de mi campo de trabajo.

Fluir

Me permitiré, al menos una vez cada dos semanas un tiempo para centrarme sin interrupciones en un trabajo enriquecedor.

Mi sentido de araña

Al menos una vez al día escucharé mis intuiciones aunque luego no les haga caso.

Copiando

Imitaré algo que haga bien otra persona.

Mi inversión en creatividad

Compraré ideas a la baja y venderé ideas a la alza.

Hacia arriba

Comunicaré a mis superiores al menos 3 ideas, iniciativas o propuestas mías al año.

Volando voy

Dedicaré al menos 30 minutos a la semana para generar ideas en torno a un objetivo creativo.

Basado principalmente en: Mihaly Csikszentmihalyi (1998) / Marga Iñiguez (1987) / Robert Epstein (2002) / Fundación Opera Prima (1999) / Anne Bacus y Christian Romain (1994) / Edward De Bono (1994) / Robert J. Sternberg y Todd I. Lubart (1997).

Elaborado por "Punto C. Estimulando la Creatividad" en una acción conjunta con: "Fundación Neuronilla" / "Ideas Itinerantes" / "Projecte Vaca" / "Creativitat".

Tallers

“La magia de la animación (con regalo)”

Iván Arribas Pérez

Mestre, mag i formador

“En los veinte años que llevo en el mundo de la animación, con ningún recurso he conseguido tantos resultados, en tan poco tiempo, como con la magia”.



1. UN VIAJE...

... En el espacio y en el tiempo. Trasladémonos a otra época y a otro lugar. Así, como por arte de magia...

Ya se reúnen los indios navajos en la “kiva”, ese punto especial reservado para los ritos y danzas tribales. Es muy pequeña, no sé si cabrán todos. ¡Mira!, los más afortunados han encontrado sitio en la parte delantera y permanecen sentados en el suelo. Otros se apretujan por detrás. Todos miran hacia un punto iluminado por las tenues antorchas... ¡Tanta expectación!... Todos esperan con ojos de niño, con verdadera fe y creencia hacia el mundo mágico y mítico, que el mago, el hechicero, realice su ritual, en medio del cual una flecha, empujada por el aliento del tótem de la caza, levite, vuele por el aire, cumpliéndose los deseos que satisfacen las necesidades más inmediatas de supervivencia.

La idea mágica de que si esto se cumple, todo el poblado tendrá suerte en la caza, y podrán ser alimentados sus cuerpos. Porque si el ritual tiene éxito todo está hecho. Todo lo que ocurra en el plano mágico del ritual sucederá en la realidad futura. Porque es lo mismo. Magia y realidad no

son dos conceptos distintos, son el mismo. Luego, sólo habrá que salir y cazar lo que ya está cazado. Con esa convicción, con esa motivación.

Pero la flecha aún está en el suelo. Ya sale el mago. El público está expectante. El hechicero comienza a danzar. Parece movido por los tambores y los cantos, como poseído. El mago parece entrar en trance y extiende los brazos con fuerza, con energía. Coge la flecha del suelo y la coloca cuidadosamente en un cesto con la punta dentro. Invita a uno de los guerreros a danzar. Justo en ese instante la flecha se levanta casi imperceptiblemente. Nadie la toca. Nuestro protagonista está a cierta distancia de la misma. Algunos se han percatado del prodigio pero no están seguros de que haya ocurrido realmente. Los cantos se intensifican y de nuevo el mago hace un gesto enérgico. Ahora es toda la flecha la que comienza a elevarse por encima del suelo, sin tocarlo.

El guerrero danzarán no puede creerlo. La flecha le sigue por el aire en sus movimientos. Convoca a los espíritus y la flecha aún sube más y más alto. Está volando.

El bailarín se detiene y todos ven cómo la flecha desciende y vuelve al cesto. El hechicero recoge la flecha y despide a la tribu que tardará un año en presenciar de nuevo el prodigio. ¿Cómo lo ha hecho? (luego te lo cuento).

2. LA MAGIA COMO RECURSO

Como veis, la idea de utilizar la magia como recurso en la animación sociocultural es muy antigua. Pero en este ejemplo real de la tribu de los navajos se aprecian con claridad muchos de los elementos necesarios en un espectáculo de “magia animada”.

La danza, la música, la participación de alguien del grupo, o del público, el misterio, la motivación, la magia increíble de una flecha que levita... Todo ello es un hecho sin igual. Inolvidable. Todos

hablarán del prodigio, y el prestigio del hechicero, como animador y motivador incansable y casi insustituible, será incrementado con creces.

- ✓ El *hechicero* eres tú. Sí, el animador o animadora.
- ✓ La *tribu* son todos aquellos que te rodean en el campo de animación, los niños y niñas, los jóvenes o adultos a los que va destinada tu animación.
- ✓ La "*kiva*" es el patio del colegio, un aula, un salón en la residencia de ancianos, una mesa en la tertulia de un café, una zona de acampada, un pub...
- ✓ La danza, los cantos, los gestos del hechicero... son todos los *recursos* que empleas para motivar, para animar, para crear ambientes.

Pero aquí hay algo más que se diferencia de todo hecho habitual en el campo de la animación: LA MAGIA.

Hay una flecha que levita y da sentido a todo los demás elementos que la envuelven. Y puede ser algo más sencillo pero igualmente prodigioso: una carta adivinada, caramelos que brotan de una caja vacía, monedas que aparecen de la nada, papeles que se queman y resurgen intactos de sus cenizas como si nada hubiera ocurrido, cuerdas que se cortan y se recomponen, cartas firmadas que viajan de un bolsillo a otro, pelotas que cambian de color, lecturas y adivinaciones de pensamientos, desapariciones, apariciones, transformaciones...

Todo ello produce emoción, emoción de misterio. Y esa es la clave. Gracias a un prodigio con secreto. Si no, que le pregunten al hechicero y a sus dos ayudantes el trabajo que les costó atar los finísimos hilos extraídos de la crin de un caballo para conseguir un hilo largo con el que mover la flecha.

3. ¿Y TÚ?

La magia es algo impresionante. Deslumbra, ilusiona, anima y produce misterio. Emoción de misterio. ¿Cuántas veces has visto a un mago y te has maravillado? La magia es una muy buena herramienta de animación y de creación de espectáculo. Además, la magia abre puertas y es una maravillosa manera de transmitir lo que somos y de darnos a conocer a los demás.

Quizá hayas pensado si tú podrías hacerlo. Es algo difícil, pero no imposible. Si necesitas introducirte en el mundo de la magia, hazlo paso a paso, poco a poco, despacio y sin prisas.

Cualquier arte o disciplina se aprende lentamente pisando sobre seguro.

Y, ANTES DE APRENDER UN JUEGO, RECUERDA que hay un dicho muy sabio en magia que dice: "No hay juegos buenos ni malos, sino juegos bien o mal hechos"

Es cierto. O por lo menos es cierto que un juego de magia mal hecho es un desastre. ¡Y, ojo!. La técnica manual puede ser complicada y perfectamente realizada. Lo que puede estar mal hecho es la puesta en escena, la presentación o el control de la atención, por ejemplo.

Insisto en que todos los juegos que aprenderemos son buenos. Es muy frecuente tener falta de fe en los juegos cuando simplemente se leen. Te enteras del secreto y te quedas satisfechamente decepcionado. Piensas que si lo haces te pillarán. Pero si están bien presentados funcionan perfectamente.

NO REVELES LOS SECRETOS BAJO NINGÚN CONCEPTO



El efecto es lo maravilloso. Si cuentas el secreto, adiós al misterio y pierdes prestigio. Un juego cuesta mucho de ensayar precisamente porque hay que esconder una trampa con todas las artimañas que vamos viendo, hay que darle una buena presentación...; y todo ello lleva a veces años de esfuerzo. ¿Los vas a tirar por la ventana desprestigiándote?... Yo creo que desvelar un juego es una falta de respeto al público, que nunca más podrá sentir la maravilla de lo emocionante al verlo de nuevo.

NO MACHAQUES A FAMILIARES Y AMIGOS CON LOS JUEGOS

Hazlos solamente en el momento adecuado, sin repetirte, no seas pesado. La gente puede llegar a huirte.

4. HAY MUCHO DONDE ESCOGER: RAMAS DEL ILUSIONISMO

A. MAGIA DE ESCENA

- ✓ Manipulación. Se necesita mucha habilidad y técnica. Se utilizan bolas, dedales, monedas, cigarrillos, cartas.
- ✓ Magia general. Con aparatos y accesorios (pañuelos, bastones, palomas y conejos, aros metálicos, cuerdas, flores...). Es muy vistosa y requiere "saber estar" en el escenario. Son necesarias ciertas dotes teatrales y elegancia.
- ✓ Grandes ilusiones. La mujer serrada, desapariciones y apariciones de personas, levitaciones de personas, la transformación de una mujer en un león...
- ✓ Magia cómica. Humor y magia. Gags y chistes mezclados con la magia como un todo. A través de la magia se llegan a situaciones cómicas.
- ✓ Mentalismo. Se consiguen efectos (siempre simulados) de telepatía, precognición, visión a distancia, previsión de pensamientos, viajes al futuro...
- ✓ *Pick-pocket*. Es el carterismo realizado por el ladrón de guante blanco. Se consiguen quitar relojes, corbatas, tirantes, pulseras sin que el espectador o espectadores lo adviertan. Precisa de una técnica muy cuidada, anticipando las reacciones de las "víctimas". También es necesaria gran personalidad y ciertas dotes de psicólogo. Al final se devuelve todo.
- ✓ Faquirismo. Normalmente desagradable. Pero esto atrae.

B. MAGIA DE CERCA

- ✓ Micromagia. Magia realizada a corta distancia. Desde medio metro hasta cuatro o cinco metros. Requieren una gran precisión y mucha sicología. Reúne las condiciones necesarias para crear una atmósfera mágica y hacer sentir emoción de misterio.
- ✓ Cartomagia. Magia realizada con cartas. Estos cincuenta y dos cartoncillos permiten unas posibilidades casi infinitas de efectos y procedimientos para llegar a sorprender.

5. ¡¡¡EL REGALO!!!

Ahí va. Sólo te ruego que lo practiques antes de realizarlo ante el público y que no reveles el secreto.

TRAGÁNDOTE UN CUCHILLO

EFFECTO

El mago se traga un cuchillo

Como suena. El efecto es tan real que merece la pena estudiar y ensayar la ejecución que es, más bien, de tipo corporal. Es muy adecuado para hacerlo después de una comida, en la tertulia, en un restaurante...

REALIZACIÓN

- Debes estar sentado ante una mesa y evitar tener espectadores a tus espaldas.
- Di: "Me he quedado con un poco de hambre".
- Coge el cuchillo como en la foto y muéstralo al público.



- Míralo haciendo una pausa, como si examinaras el cuchillo observando si está limpio o no. Así captas la atención. Estás sentado en una mesa, después de comer; por ejemplo, comenta que el médico te dijo que sería bueno que comieras de vez en cuando productos ricos en hierro... o acero, no recuerdas muy bien.
- Entonces giras las manos hacia tu cuerpo mientras vas diciendo lo del párrafo anterior y arrastras manos con cuchillo por la superficie de la mesa hacia tu cuerpo, ocultando el cuchillo con tus manos y cogiéndolo como en la foto.
- Cuando lleguen tus manos al borde de la mesa dejas caer el cuchillo en tu regazo. Mira al público y actúa con naturalidad en este momento. No mires el cuchillo aquí. Mira a los demás mientras hablas. La acción tramposa de arrastrar y dejar caer dura un segundo.

- Sin detenerte, tus manos suben en una acción continuada hacia tu boca, y haces la acción de ir comiéndote el cuchillo que supuestamente tapan tus manos.
- Muestra las manos vacías.
- Te aseguro que en ocasiones he observado no sólo asombro, sino pavor al ver cómo me comía el cuchillo. Hay que hacerlo creíble con una buena ambientación.



Píndoles creatives

“NCA: nous conceptes d'animació”

Salva, el musenacitu
Musicosenderonaturocicloturista

1. Què és?

Són nous conceptes d'animació desenvolupats durant més de 12 anys d'activitats socioculturals i de temps lliure.



Fruit del treball amb xiquets, joves, adults i grups especials (discapacitats, extoxicòmans, malats mentals i residents geriàtrics) aquest darrer és el col·lectiu a què més temps i esforç he dedicat.

2. ALGUNS NCA

$$a = m^3 \cdot c^2$$

{motivació intrínseca comunicar

animació = {motivació extrínseca

{motivació transcendental creativitat

Considerant que animació és donar VIDA, dotar d'ànima, i que la VIDA és moviment i acció (una pedra no té VIDA, és inanimada), teòricament podem dir que cal motivació per passar a l'acció.

Motivació intrínseca. És vocacional, surt de dins; no som animadors (A) per haver fet un curset, som animadors perquè ho portem dins i ho volem treure i demostrar.

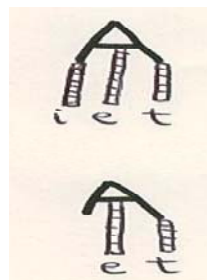
Motivació extrínseca. És material, ve de fora. Si en la nostra tasca diària com a animadors (A) disposem de les eines adients (p. e., tecnologia, ferramentes, jocs, instruments...) per a realitzar el nostre treball i, a més a més, ens ho recompensen econòmicament (€), ens sentirem doblement satisfets.

Motivació transcendental. És utòpica, però no impossible, ja que cal trobar l'espai de temps i el lloc adient per “arreglar el món”. Els animadors (A) tenim la sort de fer que allò irreal siga real i transformar impossibles en possibles, encara que siga durant un instant amb un joc, una cançó, un conte, una rialla en grup.

Només ens ho hem de creure!

Però què ocorre quan no tenim presents aquests 3 tipus de motivació?

... doncs, que no estarem al 100% estables com a animadors (A)



Una casa sostinguda per uns bons pilars o columnes –en aquest cas, els 3 pilars de motivació– serà més estable que si sols en té un.

Si en un moment donat en falla algun, sempre disposarem dels altres dos.

A part de bons pilars de motivació, com més millor, calen uns bons fonaments:

$$c^2 = (\text{creativitat}) \text{ comunicació}$$

Creas lo que creas, crea;
crees lo que crees, cree
(Diego Merino)

Cal fer i creure en allò que fem i poder-ho compartir, transmetre-ho a la resta i que la resta ens ho transmeta.

Reciprocitat, retroalimentació, en definitiva allò que cal, és bona COMUNICACIÓ.

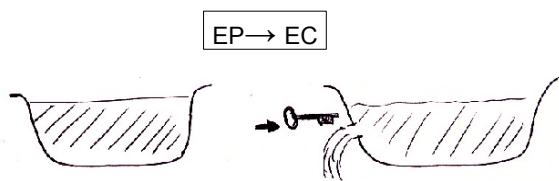
La metàfora del PANTÀ

Tots tenim un gran potencial per a crear i comunicar, el que ocorre és que de vegades no tenim consciència de les nostres possibilitats.

En el cas d'un PANTÀ (embassament), quan es troba ple d'aigua, tot ell és energia potencial (EP) i allò que cal fer és transformar-la en energia cinètica (EC).

—Però, com ho fem?

La teoria és ben fàcil, s'han d'obrir les comportes perquè l'aigua surti i moga unes turbines que generaran electricitat, o siga



Cada animador (A) ha de trobar la seva pròpia clau (única, personal i intransferible) per aprendre a obrir, però també a tancar, eixes comportes del PANTÀ.

La solució, doncs, és la clau; utilitzant tots els recursos disponibles per trobar eixa clau, sabrem aprofitar i transformar l'energia.

EL GRUP

Molt s'ha dit i molt s'ha escrit respecte a la teoria de la importància del grup en animació.

Sota el meu modest punt de vista, m'agrada parlar de GRUP quan més de 2 persones aprenen a compartir allò que porten dins per a la consecució d'uns objectius comuns.

1 individu sol = +

3 individus sols = + + +

3 individus junts = + + +

3 individus en grup = $X^3 = (x \cdot x \cdot x)$

El GRUP ens dóna la possibilitat de fer, de qualsevol xicotet canvi, una veritable revolució.

Gran		Quan la suma individual
Rotlle	GRUP	esdevé multiplicació
Únic		col·lectiva, podem començar
Persones		a parlar de GRUP

CN: Colocón natural

Una mateixa activitat (p. e., caminar) per una gran ciutat o al bell mig de la natura, fa que tot i cansar-nos igual, acabem trobant-nos esgotats o més vitals.

Els ions - de la natura (vegetació, aigua...) són estressants (estrés positiu) = vitalitat

Els ions + de la gran ciutat (asfalt...) són distressants (estrés negatiu) = esgotament

Com a fisio musennacitu asc CCC → fisioterapeuta musico sendero naturo cicloturista animador socio cultural conta canta contes, puc donar testimoni que:

1 jornada de senderisme = 1 setmana de salut

La natura equilibra la manca de ions - i no és estrany que ens trobem amb l'estat anímic molt més elevat i amb ganes de cantar, de viure, de respirar, de ser feliços, ens trobem davant el principi del *colocó* natural.



El que ocorre és que "és més fàcil" provar de desinhibir-se amb substàncies alienes al cos (p. e., alcohol) que buscant dins d'un mateix.

Llàstima!... Mai aprendrem a conèixer-nos prou.
Un bon monitor necessita el CN.

DCE i IMPOSOM

Una vegada hem sigut capaços d'experimentar i de ser conscients del nostre CN (*colocó* natural), podem anar més enllà i començar a treballar el desenvolupament de la creativitat espontània (DCE) i la improvisació poètica sobtada al moment (IMPOSOM), tenint sempre present dues premisses:

- A. El pensament mata l'acció
- B. D'enamorats i folls, tots en tenim un poc

Es tracta de ser una mica conscients del nostre subconscient de manera inconscient.

La policia

En cadascuna de les tasques que realitzem, els animadors (A) hem de tindre presents 2 tipus de policia que vetllaran per l'èxit de les nostres activitats:

CIA

Creativitat

Il·lusió

Autoestima

FBI

Felicitat

Benestar

Intel·ligència



Píndoles creatives

“Contes jocs”

Almudena Francés i Mora
Educadora social i especialista en animació
lectora

ON ACABA EL JOC I COMENÇA L'ANIMACIÓ A LA LECTURA?

Des dels seus orígens, després de la Segona Guerra Mundial, l'animació sociocultural ha sofert molts canvis i s'ha adaptat als interessos dels moviments socials, polítics i econòmics de cada època. Nosaltres considerem l'animació sociocultural com un exercici de “democràcia cultural”, és a dir, un àmbit de desenvolupament personal i col·lectiu que genera processos de participació cultural en els quals tots som creadors i espectadors. Però, lluny del que puga semblar aquesta definició tan atractiva, no ha estat fins als nostres dies que les institucions educatives han acceptat i vist amb bons ulls totes aquelles tasques educatives que es realitzen en el temps d'oci i que, alhora, van encaminades al desenvolupament intel·lectual i personal dels xiquets. D'aquesta manera, l'animació sociocultural ha aconseguit el prestigi que no tenia.

Per altra banda, la literatura infantil ha estat històricament la germana xicoteta de l'anomenada “literatura amb majúscules”; ha ocupat, doncs, una habitació de la casa relegada al soterrani i només habitada per l'univers femení i l'infantil. Fora d'aquest espai, una part de la crítica l'ha arribada a catalogar amb els termes de “paraliteratura” o, fins i tot, “subliteratura”.

Fins que un bon dia va haver casament: la més desprestigiada del món educatiu i l'oblidada de la literatura van decidir conviure per veure si d'aquesta manera podien guanyar terreny, i així és com va nàixer l'animació lectora per a infants i joves.

Però, el seu origen humil no li assegurava un futur clar. Tot i això, el treball i l'esforç de grans teòrics i professionals de la literatura, l'educació i l'animació han fet possible que aquesta disciplina guanye pes en els sectors educatiu i cultural.

Ara és hora que els professionals que ens estem formant en aquest àmbit apostem per la seriositat de la nostra tasca, ja que la feina que fem és tan important per al desenvolupament íntegre de les persones com qualsevol altra que tracte d'incidir-hi.

Diferents professionals ens han deixat beure de les seues fonts: Gianni Rodari, Daniel Pennac, Gemma Lluch, Anna Ballester, Carles Cano, les bibliotecàries anònimes, les mestres oblidades, els xiquets i les xiquetes, i també tota aquella gent que després de realitzar tasques monumentals llança un crit al buit, que és la xarxa d'Internet, esperant que algú recupere el testimoni.

És d'aquesta manera, agafant d'ací i d'allà, i sobretot jugant i aprenent amb els xiquets i les xiquetes, que hem aconseguit reunir unes quantes tècniques que ens funcionen alguns dies.

Que per què diem alguns dies? Doncs, perquè, com ocorre amb totes les activitats d'animació, l'èxit de les nostres també depèn de les característiques del grup i del nostre quefer personal. Per tant, tot el que ací plantegem és només una guia que a nosaltres ens serveix, però que cadascú ha d'adaptar a si mateix i al grup.



A continuació farem un xicotet esbós de la manera com nosaltres plantegem l'animació a la lectura.

Les premisses

Totes les nostres accions han d'estar orientades a INCENTIVAR la LECTURA. L'activitat ha de ser una porta a noves lectures; és important que el llibre estiga sempre present i siga el protagonista, encara que això es puga fer amb tota la subtilitat que calga.

El grup i l'animadora han de passar-ho bé. Tanmateix, entenem que la diversió no és únicament entreteniment. Tot i que aquesta és una activitat que

normalment té lloc en el temps d'oci, està pensada per a la FORMACIÓ DEL LECTOR.

El LLIBRE ha de ser el nostre punt de partida per portar-nos al joc i per retornar-nos al llibre. Com hem dit: és el màxim protagonista.

Les nostres activitats no serveixen per a avaluar la capacitat lectora o compressora dels grups sinó per a REFORÇAR-LA.

En tota activitat d'animació a la lectura el grup s'ha de sentir còmode per a EXPRESSAR-SE i CREAR, perquè el desenvolupament d'aquestes capacitats també desperte l'interès per la lectura. Per tant, la primera activitat que farem serà conèixer les persones amb qui anem a treballar. Si és un grup prèviament cohesionat (grup classe, grup de lectura), no serà sobrer aprofundir en diferents aspectes que ens ajuden a conèixer millor els interessos de cadascun dels membres.



Les activitats

En primer lloc, intentem que les activitats transmeten EMOCIÓ perquè les persones que tenim al davant senten la necessitat de llegir. Ho podem fer des del teatre, els jocs d'amagar, els jocs de descobriment de la biblioteca, les cançons, els diferents tipus de lectures, la investigació de temes relacionats amb l'autor/a, amb les lectures, jocs amb les il·lustracions... En definitiva, tot allò que ens apropa el llibre.

De tipus d'activitats per animar a la lectura, en podríem diferenciar diverses:

Activitats per animar a llegir un llibre concret. Són activitats relacionades amb l'argument del llibre i l'aprofundiment en el coneixement de la seua temàtica i de l'autor.

Activitats per aprofundir en un gènere o en la producció d'un autor, que es poden fer coincidir amb celebracions literàries. Per exemple, aquest any hem commemorat

els aniversaris d'Andersen, Jules Verne i d'*El Quixot* de Cervantes. Al voltant d'aquests esdeveniments s'han realitzat tot tipus d'activitats dirigides a la descoberta d'aquests autors i la seua obra a través de la lectura.

Activitats per "assaborir" les paraules. Els contacontes ens familiaritzen amb el llenguatge, desperten l'interès per la lectura, desenvolupen la imaginació i creen un clímax de complicitat amb el grup mitjançant les paraules.

Activitats per apropar altres gèneres, com ara el teatre, la poesia, els refranys, els aforismes, els clàssics... Una bona lectura en veu alta pot millorar-ne la comprensió.

On es fa l'animació lectora?

Nosaltres treballem només l'animació lectora que es fa fora de l'aula o com a mínim fora del currículum educatiu: normalment, la que es fa per iniciativa dels bibliotecaris o agents locals a les biblioteques o als centres educatius. Però l'animació lectora caldria fer-la des de l'escola, la família, l'esplai, la biblioteca, les extraescolars de ballet i, fins i tot, al cotxe anant de vacances... De fet, tots els agents socials haurien d'implicar-se en aquesta tasca.

Per acabar, volem dir que qualsevol activitat pot ser una bona activitat d'animació a la lectura: un treball manual, un joc, una eixida a la serra..., però no hem d'oblidar mai que les activitats d'animació lectora no tenen com a finalitat última disfressar-se, fer teatre, córrer o fer manualitats, sinó ANIMAR A LLEGIR.

De vegades, quan anem a una biblioteca o a una escola, els organitzadors de l'activitat ens demanen que els xiquets i les xiquetes s'ho passen bé o valoren l'activitat d'acord amb el grau de diversió que ha causat. Nosaltres tenim sempre present que anem a passar-ho bé, però que per a divertir-se no cal cridar ni fer xivarri; de fet, el que més ens reconforta quan acabem és que ens diguen "què bé ho hem passat!" i, també, veure com hem despertat en els xiquets i les xiquetes el plaer per la lectura i que busquen efusivament un llibre a les prestatgeries.

PÀGINES D'INTERNET AMB PROPOSTES D'ANIMACIÓ LECTORA

SOL (Servicio de Orientación Lectora)
Pàgina creada per iniciativa de la Federació de Gremis d'Editors i la Fundación German Sánchez Ruipérez amb la col·laboració del Ministeri d'Educació.
<http://www.sol-e.com/>

LITERATURA INFANTIL I JUVENIL
Podreu trobar contes classificats per temàtiques.
www.xtec.es/recursos/lit.inf

ANIMALEC
Pàgina orientada a públic infantil i a primeres edats. Es poden trobar jocs, articles, guies de lectura, recursos interessants..., per exemple, com fer un llibre gegant. No està massa actualitzada. www.iespana.es/animalec

PLAN DE LECTURA DEL MINISTERIO

Pàgina dirigida a pares i mares amb consells per tal de fomentar la lectura dels fills/filles. Entreu en l'apartat "animadors".

www.planlectura.es/guia_padres/index2.html

CERVANTES VIRTUAL

Pàgina molt interessant amb fonoteca, videoteca, tallers, catàleg de publicacions, etc.

www.cervantesvirtual.com/portal/platero

FUNDALECTURA

Creada per una fundació colombiana que treballa amb l'animació a la lectura que es fa des de casa. És molt interessant, perquè dóna moltes pautes a seguir.

www.leerenfamilia.org

FUNDACIÓN BERTELMAN

Conté una extensa informació per al desenvolupament de les biblioteques públiques.

www.fundacionberstelmann.es

FUNDACION GERMAN SANCHEZ RUIPÉREZ

L'objectiu d'aquesta institució d'àmbit no lucratiu és la creació, el foment i el desenvolupament de tot tipus d'activitats culturals i, molt especialment sobre el llibre i la lectura. Presenta activitats molt interessants per a animadors.

www.fundaciongsrp.es

FUNDACIÓ BROMERA

Organitza cursos per a la formació en l'animació lectora i el teatre; a més a més, en la seua pàgina podem trobar activitats i *links* interessants.

www.fundaciobromera.org

REVISTES ESPECIALITZADES EN LITERATURA INFANTIL I JUVENIL

REVISTA CLIJ

Conté articles i ressenyes tant de literatura infantil com d'animació lectora. www.revistaclij.com

IMAGINARIA

Revista electrònica argentina amb una gran quantitat d'informació sobre literatura infantil i juvenil. Presenta novetats, ressenyes, articles, enllaços i experiències.

www.imaginaria.com.ar

FARISTOL

Informació sobre literatura infantil i juvenil en llengua catalana, publicacions i estudis molt interessants. En el número 52 podeu trobar el resultat de l'estudi sobre hàbits lectors a Catalunya. <http://www.cclij.org/faristol/>

BIBLIOGRAFIA SOBRE ANIMACIÓ LECTORA

- Daniel Pennac. *Com una novel·la*. Empúries. Assaig sobre què fer perquè als xiquets els agrade la literatura.
- T. Motos. *Dinamizar textos*. Alhambra.
- Rafael Rueda. *Recrear la lectura*. Ed. Narcea.
- Carmen Domenech, Nieves Martín Rogero. *Animación a la lectura. ¿Cuántos cuentos cuentas tú?* Editorial Popular. Madrid, 1994.
- Gemma Lluch. *El lector model en la narrativa per a infants i joves*. Universitat de València, col·lecció Aldea Global.
- Gianni Rodari. *Gramática de la fantasía*. Booket. Barcelona, 2003.

Píndoles creatives

“Malabares y material reciclado”

Gonzalo Fernández
Mestre i artista de circ

UN RETO A LA GRAVEDAD

El circo es un mundo de gran riqueza artística. En él se fusiona la música, la acrobacia, el teatro, los malabares, equilibrios... y todo esto puede estar ahora en la educación.



Un arte que pertenecía a unos pocos e incluso en países como España estaba desapareciendo. Desde principios de los 90 empiezan a surgir asociaciones y colectivos de circo que desde un plano profesional y *amateur* lucharán para que este arte no desaparezca, y para eso es importante renovar y modernizar el concepto de circo arcaico que teníamos en nuestro país.

Gracias a la iniciativa de estas gentes, por toda nuestra geografía actualmente existen diferentes lugares y espacios donde se puede ver, aprender y practicar circo moderno.

Una de las disciplinas que más llaman la atención son los malabares. Con ellos podremos hacer que gente de todas las edades tengan un primer contacto con el circo.

Su práctica base e iniciación no depende de una buena preparación física ni unas infraestructuras específicas, y el material lo podemos llegar a construir nosotros

mismos. Lo que facilita que gente de todos los lugares, razas y nivel económico puedan tener acceso por igual a este bonito mundo.

Durante este taller se enseñará a los educadores y animadores cómo poder construir malabares a partir de material reciclado y su práctica básica. Con algo de interés y un poco de esfuerzo, se podrán adquirir recursos con los cuales despertar en el alumno la curiosidad por los malabares y el circo.

El circo es un arte que contiene una gran riqueza de conocimientos. En él se reúnen el teatro, la danza, la acrobacia, los equilibrios, los malabares, la música... Se practica desde hace muchos siglos y en la actualidad en algunos países es disciplina universitaria, incluso en países como Inglaterra existe la carrera universitaria de circo.

Pero en nuestro país es un arte desconocido que no cuenta con el apoyo de los organismos públicos y no se valora su grandeza. Menos mal que, desde hace ya unos años (principios de los 90), surgen grupos de personas que por toda España defenderán el circo y lo difundirán por diferentes lugares y ambientes.

Un circo nuevo: alejado de los maltratos de los animales, de la explotación de las personas y que busca por encima del morbo lo artístico y lo creativo.



Con este taller se pretende mostrar a educadores de diferentes ámbitos la belleza del circo y su importancia dentro de la educación.

Nuestro taller se llama "Malabares y material reciclado".

Los malabares, los podremos introducir en el ámbito educativo desde la educación infantil. En estas edades será como un juego y, poco a poco, iremos enseñando al alumno algunos aspectos técnicos que despertarán la curiosidad del discente sobre este maravilloso espectáculo.

Con estos objetos desarrollaremos en el alumno las capacidades perceptivo-motrices, y un gran sentido de la auto superación y el trabajo en grupo. Mediante las habilidades circenses seremos capaces de poder hacer cosas que creemos imposibles y esto nos reforzará nuestro autoestima haciendo que nuevos retos sean vistos desde una forma más positiva.

Como educadores nuestro papel principal es crear ilusión en nuestros alumnos por alguna cosa. No es importante el qué, simplemente tenemos que conseguir motivar a los niños para que hagan cosas que les gusten. Y así poder crear una sociedad que esté alejada del escepticismo actual en el que los niños sólo encuentran felicidad en un vídeo juego, una hamburguesa o comprarse la última camisa de marca que ha puesto de moda la televisión...

Para esto no tenemos que ser especialistas en todo lo que educamos, simplemente tenemos que tener ganas de aprender algo y saber como enseñarlo para despertar la curiosidad por ello.



En una hora cualquier persona está capacitada para jugar 3 pelotas de malabares. Y en pocas más se puede aprender la técnica base de otros malabarismos como: diábolos, palos chinos, platos chinos, cajas de cigarros, sombreros, cadenas... lo único que necesitamos para aprender esto es un poco de constancia y mucha paciencia. Luego sólo faltará algo de imaginación y ganas, y ya estaremos preparados para poder iniciar a nuestros alumnos en la práctica de los malabares.

Luego, si los alumnos se muestran muy interesados, les podremos facilitar y ayudar para que encuentren un lugar especializado (como una escuela de circo), donde podrán seguir progresando y especializarse en algo.

En Valencia tenemos L'espai de circ (www.espaidecirc.com)



Para la realización práctica de una unidad didáctica sobre malabarismos necesitaremos como material principal los malabares. Actualmente existen marcas o empresas educativas y deportivas que producen malabares a reducidos precios. Pero siempre será mayor si nos podemos construir nuestros propios materiales.

Nos saldrá más barato, desarrollaremos nuestra creatividad y valoraremos más el objeto. Y, si podemos utilizar materiales reciclados, ya será perfecto. ¿Qué mejor acción que aprovechar las cosas que otros no quieren ni saben utilizar?



Con este taller pretendemos difundir el circo para crear una mayor oferta cultural entre nuestros alumnos. Nuestra cultura reside en el fútbol y los toros, y ya es hora de mostrar otra realidad.

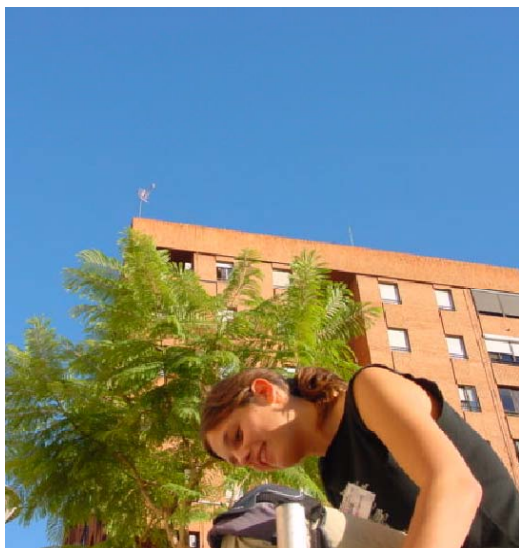
Píndoles creatives

“ECOZANCOS: recreándose en las alturas”

Saul Viciano Selma. Responsable de l'Àrea d'Activitats del Servei d'Esports de la UJI.
Vicente J. Valls Martínez i Roberto J. García Antolin. Professors del Departament d'Educació de la UJI

Todo empieza con el juego “esto es...” y ya no puedes parar. Rápidamente empiezas a ver posibilidades infinitas. Te sorprendes y necesitas más, hasta el punto que tomas nota y consultas bibliografía. La sorpresa se convierte en obsesión y la obsesión en estudio. Y ahí está, recto como un palo, marrón oscuro, hueco por dentro y de cartón. Ahí está, esperando hacer protagonistas a quienes lo hagan servir: los tubos de cartón. Una fuente inagotable de recursos, que nos hemos permitido definir y caracterizar, así como describir y comparar, con el único propósito de abrirle puertas en la educación del tiempo libre y compartir la alegría de haber descubierto algo: la construcción de zancos con tubos de cartón, paso a paso, fácil e interesante, ya lo veréis.

“La altura es un elemento mitificado por los niños; sus ídolos, los personajes de sus cuentos, sus padres, son altos; algo que él no es.” (Aguado, 1992, p. 23)



A todos nos gusta crecer, sentirnos altos, poder ver las cosas desde arriba, mirar a la gente por “encima del hombro”. Ponernos unos zancos nos va hacer ver el espacio de otra manera, tener que agacharnos para saludar a un amigo. A la hora de llevarlos a nuestro entorno educativo, nos surge un problema: ¿de donde sacamos unos zancos?... Los que nos pueden dejar tienen una altura que no estamos seguros de poder dominar, además sólo los queremos para divertirnos, para estar un rato, no podemos hacer una gran inversión económica.

Como docentes tenemos claro las ventajas de utilizar los zancos en los aprendizajes de nuestros estudiantes, las ricas experiencias motrices que aporta, los valores; X. Aguado profundizó en ello. Hemos realizado muchas experiencias prácticas buscando diferentes propuestas que trataban de resolver la gran pregunta que nos hacíamos, ¿cómo diseñar un zanco que sea económico, barato y resistente, que el aprendiz de zancudo pueda construirse él mismo independientemente de la edad, que sea fácil de construir, que la altura sea ajustable a cada zancudo en función de sus capacidades, que facilite el rápido aprendizaje y que el nuevo zancudo pueda llevarse a su casa?

Los tubos de cartón, esos tubos que se utilizan para transportar varillas, que son el eje de los rollos de telas nos parecieron un recurso a “explotar”. Cortamos los tubos con un cuchillo, unimos las piezas con cinta adhesiva de precinto, los fijamos a las piernas y “zas” hemos crecido, somos más altos, nos mantenemos con facilidad, podemos andar, y son míos, me los puedo llevar.

Ya podemos diseñar actividades de zancos en la escuela, en las fiestas recreativas, talleres para el tiempo libre...

Los niños, nosotros, veremos las calvas de la gente desde otra perspectiva, jugaremos estableciendo nuevas relaciones con el entorno (espacios, materiales...), el niño se sentirá mayor, ganará en autoestima, los adultos nos sentiremos niños, ganaremos en sociabilidad.

Os proponemos “conjugar” las posibilidades motrices y sociales de los zancos con la reutilización de material, una experiencia que no debemos dejar pasar.

Los tubos de cartón

Actualmente podemos encontrar tubos de cartón en el quehacer cotidiano de nuestras vidas, principalmente en productos propios de la limpieza (papel higiénico, plástico transparente, papel de aluminio...) y de la papelería (bobinas de papel, tinta para fax, fundas para mapas...). Utilizados en infinidad de ocasiones para la realización de manualidades ingeniosas, divertidas y baratas, debido a su tamaño y espesor nos permiten una manipulación y una transformación fácil y segura.



Pero para la práctica que nos concierne, concretamente la construcción de zancos, precisamos de tubos más largos y rígidos propios de la industria textil, utilizados en rolladoras para el transporte y distribución de la tela. Tubos que, una vez terminado su cometido, se convierten en un estorbo y su recogida es, más que una molestia, un alivio para el empresario. Por lo tanto, estamos delante de un material de fácil adquisición, con un coste de cero euros y que nos va a permitir poner al alcance de tod@s l@s niñ@s el mundo de los zancos, como muy bien ha defendido Xavier Aguado en su libro “Unidades didácticas para primaria II, los nuevos juegos de siempre” (1992, ediciones Inde), aliviando de esta forma la preocupación que trae consigo la fabricación o adquisición de zancos para tod@s l@s alumn@s.

Clasificación del material

Desde un punto de vista industrial, y a modo de curiosidad, existe toda una gama de productos clasificados desde diferentes criterios que van desde el prensado del cartón, al papel utilizado, así como el acabado, grosor, diámetros y longitudes. No es nuestra intención profundizar sobre el tema, pero se pueden encontrar catálogos y fichas técnicas en empresas dedicadas al cartonaje.

Dentro de la clasificación que apunta García Montes y Ruiz Juan, (2001, p. 154). los incluiríamos en el material no convencional o no específico de la actividad física concretamente material de deshecho o reciclable industrial de utilización inmediata, entendiendo reciclado como un “reciclaje ficticio” en el que se busca un uso alternativo, al objeto o materia, tanto en su forma original como transformándolo; con lo que, en definitiva, estamos alargando la vida del objeto y/o materia en cuestión o, lo que es lo mismo, retrasando su incorporación a las montañas de basura.

Características

Atendiendo a las características más importantes que debe cumplir el material para ser considerado como material curricular y recurso didáctico encontramos que los tubos de cartón se caracterizan por su:

- ✓ **Simplicidad:** de forma circular, alargada y hueco no presenta ninguna complejidad a considerar, más que la propia actividad o juego que se plantee.
- ✓ **Atractivo y motivante:** a simple vista y siendo de color marrón no parecen caracterizarse por su atractivo, pero si pensamos en las posibilidades que ofrece a la creatividad e imaginación del niñ@: cabañas, zancos, *mikado* gigante, escenografías, carros, estructuras..., efectivamente podemos considerar su atractivo y motivación
- ✓ **Polivalente:** como podemos observar en el mapa conceptual donde su utilización es casi inagotable: trasportes, equilibrios, golpesos, recepciones, pases, señalización, montajes, construcciones, ritmo...
- ✓ **Transformable:** fácil de cortar con una simple sierra de marquetería, fácil de ensamblar y unir con cinta de precinto, fácil de agujerear con un punzón o barrena, fácil de deshacer con agua, fácil de pintar con bases acrílicas, rotuladores y lápices de colores... fácil.
- ✓ **Complejidad adaptable:** la existencia en el mercado de diferentes longitudes, diámetros, grosor, prensado, etc. nos permite adaptar el material para facilitar su uso didáctico.
- ✓ **Fácil de trasladar o transportar:** aunque existen tubos de longitudes superiores a 180 cm (la medida estándar es 150), por su ligereza y forma circular resultan más fáciles de transportar, trasladar e incluso almacenar que las picas de madera comercializadas.
- ✓ **Seguro:** superficies lisas, sin riesgo de astillas (en caso de ruptura), rigidez relativa por estar hueco que nos permite sustituirlo por el pvc o la madera. El tratamiento industrial que tiene no es tóxico ni al tacto ni a la transformación.
- ✓ **Duradero o persistente en el tiempo:** aunque existen tubos de cartón con un grosor y

prensado considerable que los hacen duraderos, la humedad, los golpes fuertes y el roce con el suelo los deterioran con facilidad.

- ✓ **De mantenimiento simple y factible:** sólo hay que tener en cuenta la humedad y evitar colocar objetos de mucho peso encima de ellos. Además el hecho de que se rompan no es motivo para tirarlos a la basura, se pueden reciclar para otras propuestas.
- ✓ **Económico:** aunque se pueden comprar a las empresas fabricantes se pueden conseguir de forma gratuita en los almacenes de textil y embalaje y tiendas de venta de telas.



Consideraciones de seguridad

Como ya se ha comentado anteriormente en las características y clasificación, los tubos de cartón no presentan ningún problema de toxicidad ni peligro en su manipulación, pero cabe tener en cuenta:

1. Al ser material reciclado, por lo tanto utilizado ya para otro fin, muchas veces los tubos presentan desperfectos debido a golpes. Hay que tener en cuenta que los tubos utilizados como "patas" han de estar en perfecto estado para evitar que se rompan i provoquen accidentes.
2. Las herramientas, como sierras, cutex y demás, necesitan de una concienciación por parte de los participantes de su buena utilización y el respeto de las normas de seguridad de las mismas.

3. El uso de rodilleras ha de ser obligatorio, aunque se tenga un dominio de los zancos, las lesiones en las rodillas son las más frecuentes en las caídas con zancos.

Recreándonos en las alturas

Vemos en el mapa conceptual las diferentes posibilidades que puede darnos el tubo de cartón, dentro de los contenidos de educación física. Centrémonos ahora en la construcción de los zancos, paso a paso. Entendiendo que es susceptible de cambio y mejora, y que responde a la reflexión de varias experiencias del taller.

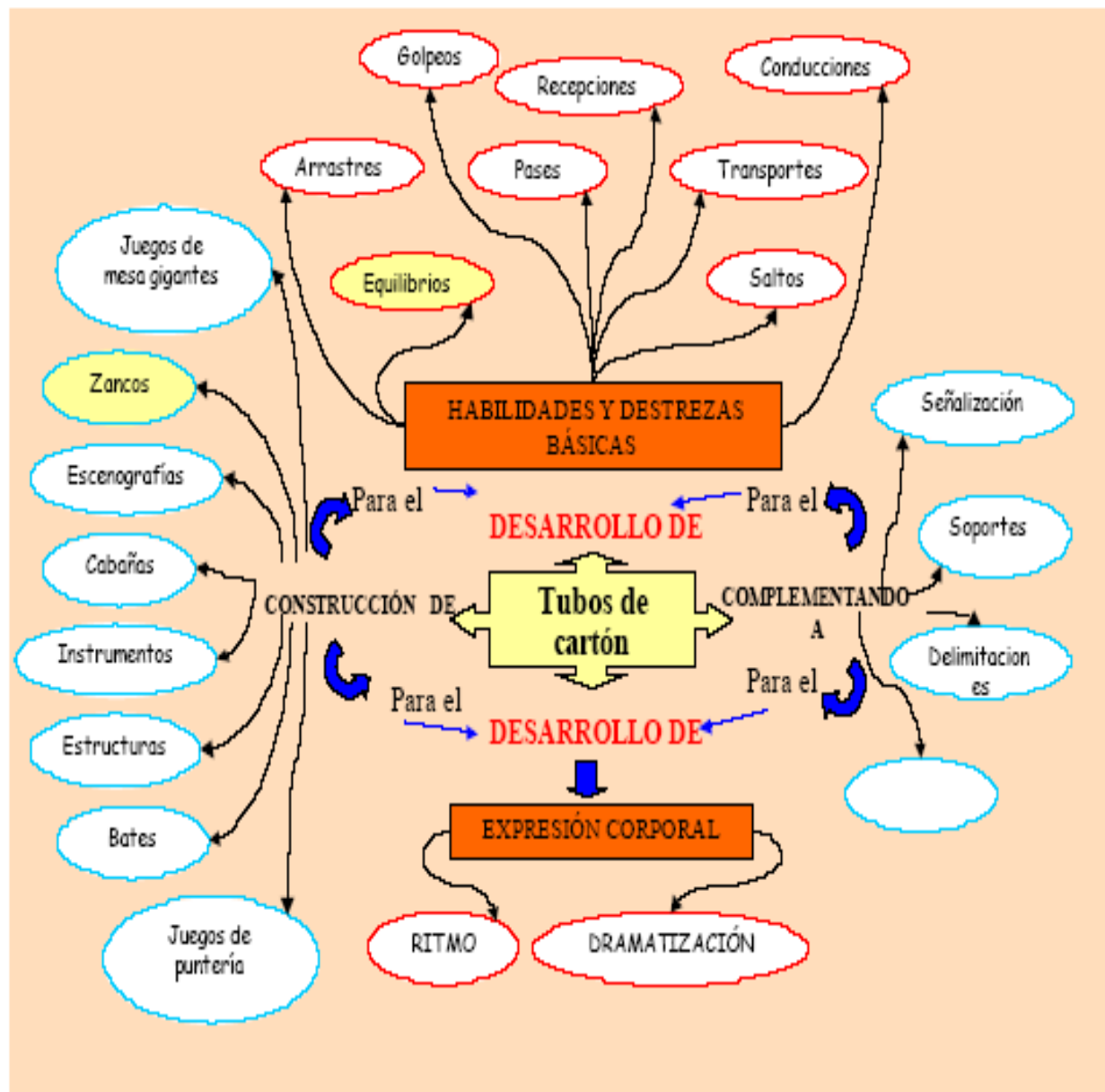


Material

Independientemente de la organización de la sesión de construcción es necesario para la realización de un par de eco zancos:

- A. Dos tubos de cartón de un grosor mínimo de 0,5 cm y de un diámetro no superior a 8 cm.
- B. Cinta de precinto, preferiblemente transparente.
- C. Una cinta métrica.
- D. Un rotulador permanente.
- E. Pinturas acrílicas, rotuladores o lápices de colores.
- F. Sierra de marquetería, o en su defecto, una sierra de hierro.





Construcción paso a paso

Cortar los tubos

Es importante encontrar la medida justa de corte de los diferentes tubos para el mayor aprovechamiento de los mismos.

Cortaremos 6 piezas de aproximadamente 20 cm, además de dos piezas 3 cm más largas que la medida de nuestro pie. Con estas 8 piezas construiremos el soporte de los zancos.

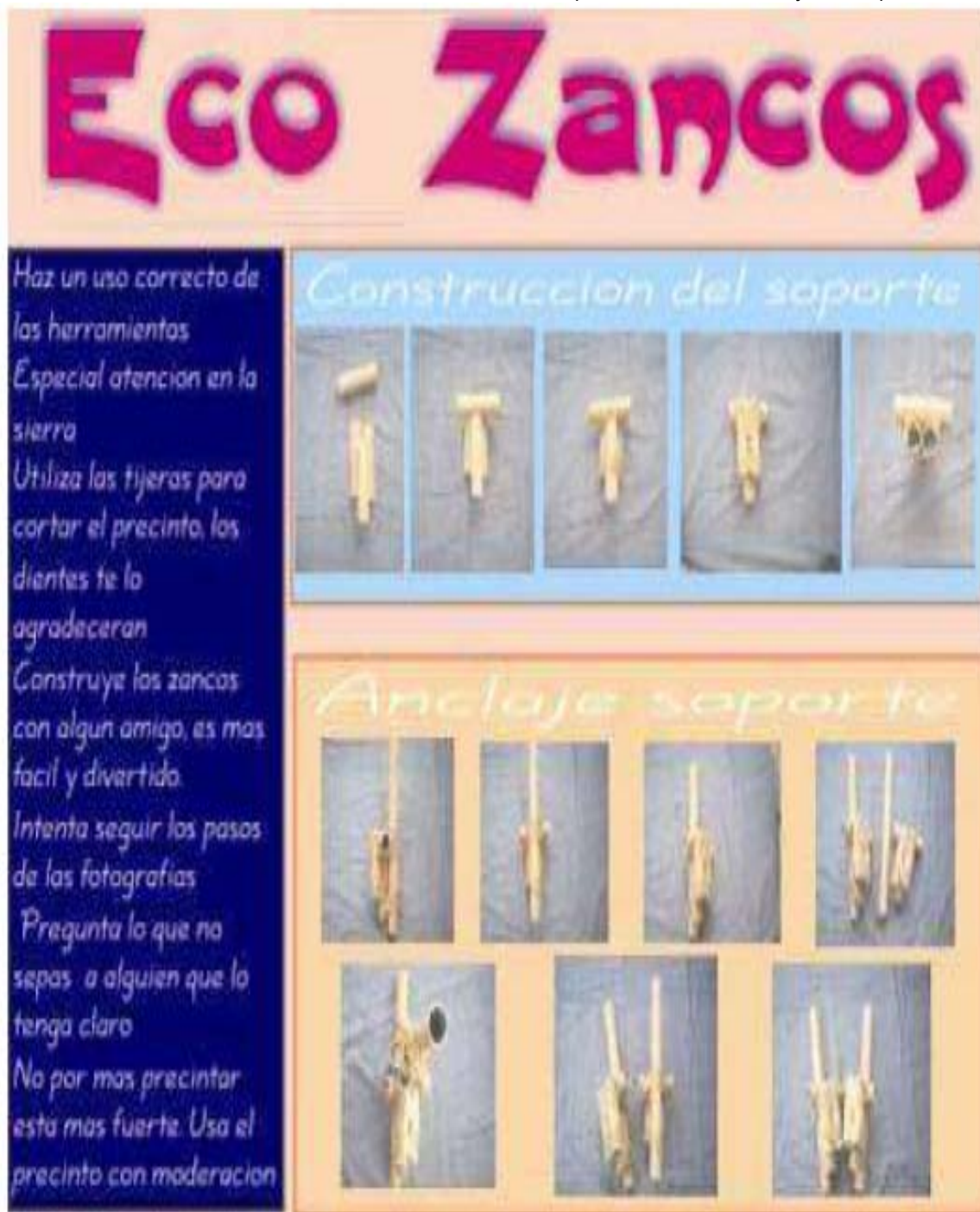
Las dos patas de los zancos deberán ser igual de altas. La medida de las mismas será la suma de la altura que queramos que tengan los zancos más la distancia entre nuestra planta del pie y la rodilla.



Construcción del soporte

El soporte es el encargado de fijar el pie al zanco convirtiéndose en la pieza clave de la construcción y, por lo tanto, de ella depende la seguridad de los zancos y su funcionalidad. **HAY QUE PRESTAR ATENCIÓN A SU CONSTRUCCIÓN.**

De los 6 tubos cortados de 20 cm (aproximadamente) cogemos 3 para la construcción de uno de los soportes. Los unimos, dejando un hueco, en forma de "L" en la parte superior para anclar más tarde un cuarto tubo (la medida del pie más 3 cm) que hará la función de base de anclaje. Los precintaremos provisionalmente, simplemente para que se sujeten, de tal forma que nos permita modificarlo rápidamente a la hora de fijarlo a la pata.



El siguiente paso es colocar el cuarto tubo en el hueco que hemos dejado, de manera que quede a ras con el resto de los tubos. Si no es así, lo rectificamos. Una vez montada la pieza, nos aseguramos que está segura y, con ayuda de otro compañero, la precintamos fuertemente asegurándonos que no se mueva por ningún lado. Hay que considerar que el tubo debe estar colocado de forma que, puesto el pie encima, el tobillo venga a parar a la línea central de la pieza y que la punta del pie no sobresalga del tubo. ¡No por más precinto se queda más fuerte!



Nota importante: el tubo que se coloca transversalmente en la parte de arriba debe ser, como mínimo, 3 cm más largo que el pie para evitar accidentes en las puntas de los mismos.

Si tenemos en cuenta que la pieza transversal ha de cubrir todo el pie –dejando unos 3 cm delante por seguridad– y que el tobillo ha de estar en el eje central de la pieza, habrá que construir una pieza específica para cada pie, ya que la pieza trasversal quedará ligeramente desplazada hacia delante.

Fijación del soporte a la pata

Una vez construidas las dos piezas de soporte, hay que anclarlas a las patas. Ahora es el momento de colocar el precinto lo más fuerte que se pueda para que se quede una pieza lo más compacta posible.

Tenemos que recordar la medida que queríamos de los zancos y colocar la pieza tomando como referencia la parte de arriba, que coincidirá con la altura del zanco que queramos.

Con ayuda de un compañero precintaremos fuertemente el soporte y la pata, utilizando la lógica de lo que se conoce en caballería como “amarre diagonal”; recordemos una vez más que lo importante no es la cantidad, sino la calidad del precintado, lo que sujeta fuertemente el soporte a la pata.

Decoración

Un a vez construidos los zancos nos dispondremos a la decoración, pintándolos de colores o de dibujos, dejando

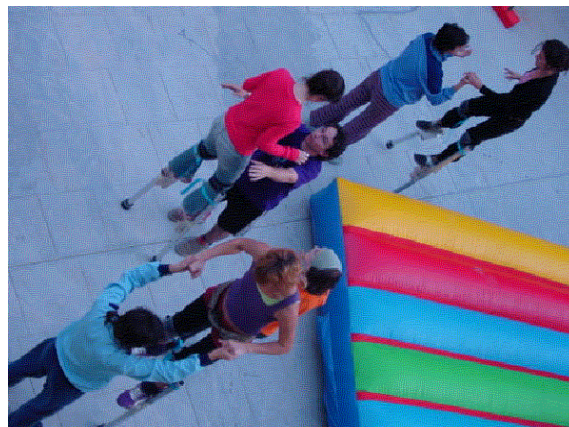
que fluya la creatividad y la originalidad entre los participantes. Hay que considerar la utilización de pinturas al agua, ya que pueden reblandecer los tubos.



Consideraciones

Es importante la elección de los tubos atendiendo a su rigidez, porque de ella depende la seguridad de nuestros alumnos.

Antes de colocarse los zancos, hay que revisar los soportes y asegurarse de que están completamente seguros. No por la utilización de más precinto son más seguros. Es importante que se apriete bien al colocarlo y, sobre todo, que el soporte se mueva lo mínimo. La posibilidad de cortar el precinto y colocar los soportes más arriba es muy sencilla y motivante para los participantes.



Si la práctica se plantea en Primaria hay que tener en cuenta que las piezas no suelen quedar muy sujetas, por lo que, se recomienda el trabajo por parejas para la construcción de los zancos. De esta manera pueden

ayudarse a sujetarse los tubos unos a otros para construir piezas más compactas.

Hay que valorar el tiempo y la infraestructura necesaria (mesas, sierras, metros, virutas de cartón...) para realizar la práctica dentro del horario docente. Tal vez sería más interesante cortar los tubos a las diferentes medidas con anterioridad y, si es posible, y por comodidad, con sierra eléctrica circular.

Aunque llevemos los tubos cortados, no está de más llevarse una sierra por si hay que ajustar alguna medida. El deterioro de los eco zancos se produce por la parte de abajo por estar en contacto con el suelo y soportar todo el peso. Existen diferentes formas para evitar que esto suceda, pero, debido a la complejidad, hemos decidido descartarlas.

La construcción de los zancos puede ser motivo de transversalidad con otras asignaturas, como ya han apuntado otros autores.

PLANTEAMIENTO PRÁCTICO DEL TALLER

Conscientes de que cada “maestrillo tiene su librito” y, por lo tanto, de que cada cual en coherencia con su planeamiento didáctico haga de esta receta lo que crea conveniente, hemos visto de interés dejar constancia de algunas consideraciones que puedan orientar y dar luz a la práctica con eco zancos.

Siendo una propuesta que nace desde la educación en el tiempo libre, buscamos la autonomía del participante, por lo tanto, aplicaremos estilos de enseñanza centrados en el alumno, motivando y reforzando las aportaciones propias de los participantes y dándoles la oportunidad de experimentar y equivocarse.

Aconsejamos el trabajo por parejas, sobre todo para la construcción de los soportes; para lo cual hemos diseñado una plantilla que puede tomarse como modelo.

Para el aprendizaje del manejo de los zancos, nos remitimos al libro de Aguado (1992) donde podréis



encontrar dibujos de las secuencias de aprendizaje, así como una batería de actividades posibles para la familiarización y control de los zancos.

VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Hay que considerar los eco zancos como una alternativa para la **iniciación** en el trabajo con zancos, por lo tanto, no podemos exigirles el mismo rendimiento que los comercializados. Es decir, que soporten saltos, giros bruscos, superficies heterogéneas...; aunque a más de uno nos ha sorprendido lo que se puede llegar a hacer con ellos.



El hecho de utilizar un material asequible, en cuanto al costo y manipulación, nos permite acercar la actividad de andar “por las alturas” a un amplio espectro de la población facilitándoles a los aprendices de “gigantes” un gran número de nuevas experiencias motrices.

El nuevo zancudo se ha construido sus propios zancos, todo lo referente a seguridad y confianza en el material es responsabilidad suya, al finalizar la sesión o el taller, podrá llevarse sus zancos y disponer de ellos cuando lo considere.

Con esta actividad no sólo hemos enriquecido el patrón motriz de los nuevos “zancudos” sino que hemos favorecido un trabajo en valores; se ha reciclado material, se ha construido un juego con ellos, hemos compartido y ayudado al otro a construir y a aprender a andar...

Bibliografía

AGUADO JÓDAR, X. (1992) *Unidades didácticas para Primaria II, los nuevos juegos de siempre*. Barcelona. INDE.

RUIZ JUAN, F.; GARCIA MONTES, M. E. (2001) *Desarrollo de la motricidad a través del juego, materiales convencionales y no convencionales como recursos metodológicos*. Madrid. Gymnos.

Píndoles creatives

“Dinámicas para grandes juegos de mesa”

Saul Viciano Selma. Responsable de l'Àrea d'Activitats del Servei d'Esports de la UJI.
Vicente J. Valls Martínez i Roberto J. García Antolin. Professors del Departament d'Educació de la UJI

¿Por qué hacer grandes juegos que ya tenemos en pequeño?

En nuestra infancia, y también nuestros padres e incluso abuelos, y ahora en la actualidad, tenemos en casa juegos de mesa con los cuales podemos pasar un rato o incluso una tarde agradable y divertida. Pero, cuántas veces hemos tenido una reunión de amigos, una comida familiar y, cuando resulta que llega la hora de jugar a un maravilloso juego de mesa que tiene la tía Pepa, ¡sorpresa!, o más bien disgusto y llores: el juego sólo admite cuatro jugadores y somos nueve personas para jugar.

Entonces llega el tío Antonio, que estuvo en el grupo Scout del barrio, y dice: Yo tengo la solución a vuestros problemas, chicos. ¡Mirad, aquí tengo una sábana mágica! Así que ¡¡todos a jugar!!

Los juegos que aquí presentamos permiten jugar a grandes y pequeños, altos y bajos, pesos pluma y pesos pesados, a blancos, negros, rojos y amarillos, y lo más importante es que siempre juegan todos.



El tablero

El tablero es la pieza clave para conseguir crear, con sólo un elemento, diferentes dinámicas y juegos. Nosotros utilizamos un tablero como el que aquí vemos, en el cual podemos jugar a juegos conocidos, como son el ajedrez, las damas, el tres en raya, el juego de la oca, la escalera, y también, haciendo

modificaciones del mismo, podemos jugar al trivial, al comeocos, al bingo, u otros juegos que nos podamos inventar.

1	2	3	4	5	6	7	8
28	29	30	31	32	33	34	9
27	48	49	50	51	52	35	10
26	47	60	61	62	53	36	11
25	46	59	64	63	54	37	12
24	45	58	57	56	55	38	13
23	44	43	42	41	40	39	14
22	21	20	19	18	17	16	15

La versatilidad del tablero nos facilitará la labor de creación de diferentes juegos, más aún cuando estamos al cargo de un grupo durante mucho tiempo. El tablero lo puede crear el propio grupo, siendo un factor motivante para luego implicarse más en el desarrollo del juego.

Las pruebas

Para el diseño de las pruebas tenemos que seguir estas reglas básicas:

1. Tienen que ser pruebas en las que se utilice poco material; de manera que, por un lado, nos abarate los costes y, por el otro, nos facilite tanto el transporte como la organización general del juego.
2. Las pruebas deben ser variadas y que no tengan una duración muy larga; máximo, un minuto.

3. La consecución de las pruebas debe llevarse a cabo de forma cooperativa e integradora. Debemos evitar pruebas donde se realce la forma física.

4. Debemos respetar unas normas mínimas de higiene por lo que evitaremos aquellas pruebas donde, por ejemplo, se tenga que beber de un mismo vaso y similares.



5. Intentaremos poner muchas pruebas donde el factor animación sea el más importante, de forma que dotemos al juego de un buen clima festivo.

Las pruebas, las podemos presentar de dos formas diferentes, según el tipo de dinámicas que vayamos a utilizar.

- Si utilizamos dinámicas de búsqueda, utilizaremos planillas donde existan una o varias pruebas.
- Si utilizamos dinámicas de control, donde un grupo controla a otro, utilizaremos fichas como la siguiente, donde aparezca la prueba y la solución. Estas fichas pueden estar divididas por colores



según la temática de las pruebas:

Las dinámicas

En los grandes juegos podemos realizar diferentes formas de dinamizar a los participantes, pero todas ellas se basan en dos grandes aspectos:

a) Juegos y dinámicas de búsqueda: donde los participantes siempre deben de ir a buscar la prueba que les corresponda. Esta búsqueda puede ser orientada, si existe un plano o unas directrices por las que puedan conseguir esa prueba que buscan, o pueden ser no orientadas, cuando los participantes sólo saben que tiene que buscar algo, pero no saben dónde. Normalmente las orientadas se utilizan en espacios grandes donde los recorridos son muy largos, por lo que interesa que los participantes no pierdan mucho tiempo y no se fatiguen pronto.

Sin embargo, para lugares cerrados y no muy grandes, es más motivante y dinámico la búsqueda no orientada. Estas dinámicas se pueden utilizar con un número indefinido de participantes.

b) Juegos y dinámicas de control: en estas dinámicas siempre un grupo de participantes controla al otro. Estas dinámicas son un poco más lentas, porque primero tira un grupo y hace la prueba correspondiente, y el otro grupo sólo controla. Por decirlo de otra manera, mientras unos están activos los otros están más pasivos, ya que sólo realizan control. En este tipo de dinámicas se utilizan más las fichas donde aparece la prueba y la solución. En estas dinámicas los

JUEGO DE JUEGOS	
Todo el equipo, leerá los labios a un compañero que dirá la siguiente frase sin emitir sonidos:	
“ Lo bueno si breve dos veces bueno”	
Solución: “ Lo bueno si breve dos veces bueno”	
E	
C	
2	

participantes siempre deben ser grupos pares para que el juego sea más dinámico.

Como hemos podido ver con anterioridad, la versatilidad que demos al tablero nos permitirá la realización de dinámicas y juegos muy diferentes. Describimos a continuación algunas que podemos realizar con más frecuencia:

1) El juego de la Oca. Basándonos en el juego de mesa y utilizando nuestro tablero, podemos dinamizar grupos muy numerosos. Para ello utilizaremos dinámicas de búsqueda: a cada casilla le corresponde una prueba que está puesta en una planilla por cualquier parte del

espacio de juego en que estemos. Los grupos llevan una hoja de control para saber en qué casilla están en cada momento.



Básicamente, el dinamizador o dinamizadora deberá llevar de forma clara el control del tablero donde se lanza el dado para avanzar por las casillas, y el control de pruebas donde se verificará que el grupo ha hecho la prueba correctamente.

2) El trivial. Nos basamos aquí en el juego de mesa por todos conocido. En este juego utilizaremos dinámicas de control. Pueden jugar muchas personas a la vez, pero siempre intentaremos agruparlas en grupos pares, de manera que se agilice el juego, ya que un grupo controlará al otro en cada tirada. En definitiva, un grupo a priori juega contra el otro. A mitad de juego podemos cambiar los grupos; es decir, si estaban jugando los oros contra las copas y las espadas contra los bastos, podemos cambiar y jugar los oros contra los bastos y las espadas contra las copas; pero las partidas no empezarían de cero, si no que seguirían como estaban hasta el momento del cambio.



Pautas para dinamizar los juegos de tablero

Debemos tener en cuenta ciertas consignas o pautas a seguir como dinamizadores, cuando nos enfrentamos a un grupo y queremos realizar un juego de estas características. El dinamizador o dinamizadora deberá:

1. Incentivar a los alumnos al trabajo en grupo, creando hábitos donde la cooperación esté por encima de la competición.
2. Ofrecer dinámicas que permitan una valoración del desarrollo del juego y no sólo del objetivo final
3. Proponer dentro de cada juego diferentes niveles de dificultad.
4. Proponer alternativas a los juegos diseñados, así como admitir sugerencias y propuestas por parte de los diferentes participantes; es decir, que ellos mismos diseñen las pruebas.



5. Motivar constantemente a los grupos, mediante refuerzos positivos, pruebas sorpresa, diseño de pruebas, donde los participantes tengan que disfrazarse.
6. Dejar bien claras, desde el principio, las reglas del juego y aplicarlas de la misma manera para todos los participantes.

El Juego de la Oca

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	Final

Recordad que para que el juego sea válido las casillas estarán firmadas por el animador del juego.

Opinió

“Un taller de creativitat”

Adolfo Carnero Peón

Professor coordinador. IVAJ-Alacant

Había un tema que daba reiteradamente vueltas en mi cabeza, y era el de cómo facilitar la necesaria tarea de renovar e innovar las actividades y proyectos que después de más de veinte años se realizan en el sector, pensando expresamente en las personas intervinientes y en aquellas que acuden a los programas y servicios que se ofertan. Propuse el tema y fue aceptado por el equipo de trabajo. Tras una búsqueda en la red, encontramos una página que nos animó a continuar con la idea, por ello solicitamos la colaboración de www.neuronilla.com y le propusimos que nos hicieran un taller cuyo objetivo fuera fomentar la actitud creativa.

Este artículo es personal, tal vez demasiado personal. Pretende reflejar lo que percibí y recuerdo de la actividad desarrollada en las jornadas sobre “Creació i animació: vells reptes, nous estils”, que se desarrolló en Valencia en octubre de 2005, y de añadidos producidos por una pequeña investigación sobre el tema.

Alacant, març de 2006

Las personas participantes van entrando en el aula, yo me siento y observo lo que va ocurriendo.

—Hola, me llamo Eva ¿Y tú?

—Hola, yo soy Amparo de Chirivella y trabajo de educadora.

—Yo soy —dice Eva— de Alicante y estoy en una asociación de servicios socio-culturales. No sabía a que taller apuntarme, también me atraía mucho el de magia, bueno ya veremos cómo sale.

—Hola soy Pat¹ —se presenta la ponente del curso— y espero compartir con vosotras/os este espacio de aprendizaje sobre la creatividad. Podemos empezar por presentarnos de una forma distinta, creativa; somos diecinueve personas, así que cada persona pedirá un número y éste indicará la tarea a realizar.

Así se van sucediendo las presentaciones:

—Yo soy... y cuando era pequeño...

—Yo soy... y recuerdo que una vez me sentí feliz cuando...
—Yo soy... y si fuera una película sería...
—Yo soy... y el animal que empieza por la primera letra de mi nombre es... y hace...
—Yo soy... y mi mote es, o me gustaría que fuera... porque...
—Yo soy... y si fuera un personaje de cuento sería...
—Yo soy... y si fuera otra persona de este grupo sería...
—Yo soy... y si tengo que seduciros con mi presentación lo haría...
—Yo soy... y mis rasgos de personalidad para mí son...
—Yo soy... y mi trabajo y/o estudios es/son...
—Yo soy... y lo que más me gusta que me hagan es...
—Yo soy... y me describo así..., como el objeto que más me gusta.
—Yo soy... y la anécdota que me ha ocurrido y os contaría es...
—Yo me llamo... y no soy... (cuenta una mentira de como es).
—Me llaman... y me voy a describir como una locura... que he hecho o me gustaría hacer.
—Soy... y la historia de mi nombre viene de...
—Canto mi nombre y me presento a ritmo de “rap, rap, rap, rap”.
—Yo soy... y... (cuenta dos características de él que son ciertas y una que es mentira, el grupo debe acertar cuál es la falsa.).
—Me llamo... y mi mayor deseo es...

Pero... ¿Qué es esto de la creatividad?... En nuestras cabezas resuenan conceptos como: un proceso, capacidad, aptitud, disposición, comportamiento, conducta, actividad mental, condiciones previas, decisión, actitud, etc., que genera ideas, productos, resultados, creaciones, producciones, realizaciones, obras, seres, modelos, esquemas, experiencias, soluciones, respuestas, alternativas, formas, relaciones lejanas, combinaciones, conversiones, hipótesis suposiciones, etc.

Dos pueden ser las características fundamentales, si seguimos a Ricardo Marín Ibáñez, en su libro *Creatividad: Innovación valiosa*:

- Por un lado la novedad; es decir, que sea innovador, distinto, desconocido, infrecuente estadísticamente, original, sorprendente, personal.

- Por otro, la característica de valor; es decir, satisfactoria, válida, útil, aceptada socialmente, enriquecedora para la sociedad o la organización, que resuelva un problema, siendo verificada, evaluada, adaptada, apropiada, aplicable y aplicada.

—Estoy un poco confusa, hay dos ideas que se mueven y se superponen en mi cabeza no dejándome ver claramente, y son la creatividad y la originalidad. ¿Es necesario, para ser creativa, ser original o

¹ Identificaré a la ponente del Taller como “Pat”, y así podrás dar rienda a tu imaginación eligiendo su nombre: Pataky (Elsa, actriz y musa), Patty (como la Smith, poetisa del rock y madre del punk), Pat (como Metheny, creador de imágenes musicales urbanas y genio de la guitarra), Patrick (como mi primo, que es profesor de FP y también pintor), Pat Martino (guitarrista de jazz), PAT (programa de alimentación al trabajador de Brasil), Pat Green (cantante country), Pat Morita (recuerda *Karate Kid*; actor de cine y asesor en artes marciales), Pat Masteloto (batería del grupo King Crimson), Patsy (como Kensit, artista y esposa, entre otros de Laim de Oasis, Patricia (como Highsmith, “poetisa del miedo” escritora e inspiradora de películas como *Extraños en un tren*, *El amigo americano*, *A pleno sol* y otras), Patricio (como el patrón de Irlanda), Patiño (como el director de cine), Patroclo (todo un clásico), etc.

viceversa, o cómo se articulan estos dos elementos? —
interviene Amparo.

—A ver, vosotras y vosotros, qué pensáis de la
cuestión que plantea Amparo —dice Pat.



Van surgint intervencions sin més ordre que el de
pedir la paraula per intervenir:

—Pienso que para ser original hay que ser creativo,
pero no lo tengo tan claro si es al revés.

—Pero, original ¿sería sinónimo de inédito,
radicalmente nuevo?

—Yo lo decía —vuelve a insistir Amparo— porque no
sé si para ser creativo hay que partir de la nada, o partir
de lo que ya existe, ¿cual es la condición de partida?

—Tener en cuenta —dice Pat— que un factor que
influye en la creatividad es “como vemos el mundo”.

—Creo que lo importante es llevar la creatividad a la
vida cotidiana, tomar conciencia de ello, prestar
atención, con reflexiones del tipo ¿qué hago, por qué,
qué límites tengo, qué otras formas posibles hay, etc.?
Por ejemplo, todos y todas hacemos ensaladas,
podemos intentar cambiar la ordenación de los
elementos, jugando con los colores, su colocación,
haciendo formas, buscando tres dimensiones,
cambiando los sabores y alternando los propios
elementos que utilizamos, de esta forma prepararemos
una ensalada nueva, creativa cada día, si no es original
/ inédita me da igual, pero es muy divertido y, para mí,
un reto muy sugerente.

—Pues yo, para aportar algo original, creo que el
pensamiento mata la acción, hay que hacer más y
“comerse el tarro” menos.

—Bueno —dice Pat—, tenemos las ideas, busquemos
el método.

A partir de estas ideas podríamos decir que la
creatividad sería una determinada forma de manejar la
información dando soluciones novedosas o distintas a
los problemas que se nos plantean. Al contrario que la
perfección, es una cualidad de la personalidad humana,
caracterizada por la apertura, la capacidad de producir
muchas ideas diferentes, originales (fluidez y
flexibilidad), de reestructurar / reorganizar / enriquecer
la información (elaboración) y por el entusiasmo. O
simplemente dar soluciones nuevas a nuevos

problemas, o dar soluciones distintas a problemas ya
conocidos.

Los **indicadores** de la creatividad que señala Ricardo
Marín, sintetizando las aportaciones de J. P. Guilford /
E. Paul Torrance / Viktor Löwenfeld, son:

- La sensibilidad para los problemas
- La fluidez
- La productividad
- La flexibilidad mental
- La originalidad
- Formular hipótesis
- Redefinir (usos inusuales)
- Mejora del producto
- Establecer relaciones remotas
- Elaboración reelaboración
- Síntesis
- Abstracción
- Análisis
- Organización
- Comunicación

—Distinguimos cuatro **elementos** respecto de la
creatividad —expone Pat:

+ La motivación-deseo (que podemos
simbolizar por el fuego); percibimos la
necesidad, la posibilidad, la pulsión.

+ La generación / creación-producción
(simbolizada por el aire), el fluir; generamos
opiniones, nos vamos soltando.

+ La evaluación o duda (simbolizada por el
agua); nos planteamos si la idea nos puede
servir, barajamos otras alternativas.

+ La concreción-desarrollo (cuya imagen es
la tierra), donde se aterriza y se plasma la
idea de una forma práctica y factible.

—Podemos imaginarnos líneas impulsoras que van del
fuego al aire, del aire al agua, del agua a la tierra, y de
ésta al fuego, y un gran vector que uniría el aire con la
tierra (la generación-producción con la concreción-
desarrollo).

Proceso creativo clásico. Se concretiza en cinco
momentos que se retroalimentan a sí mismos como un
bucle, como un muelle:

1º) **PREPARACIÓN.** Es el proceso de sumergirse
(conscientemente o no) en el objetivo del proceso
creativo. Algunos autores lo llaman “etapa de
cognición”. Implica la definición del objetivo
creativo, la recogida y manipulación de la
información —generar ideas sobre el problema—, y
el empleo de técnicas de creatividad.

2º) **INCUBACIÓN.** Supone, en gran medida, un trabajo
inconsciente pero real, que existe, donde se
establecen relaciones de todo tipo entre los
problemas y las posibles vías y estrategias de
solución, se visualiza desde puntos distintos a los
convencionales o habituales. Algunos autores la
denominan “combustión de ideas”. Su objetivo es
aumentar las alternativas de solución. Requiere
cierto descanso, relajo, distanciamiento o
alejamiento ficticio del problema, dejar la cuestión
aparcada en un lateral de la mesa, tiene que dejar

de ser el foco de nuestra atención consciente. A veces requiere cambiar de sitio (bus), relajarse (*bed* -cama-) y liberarse del problema (*bath* -ducha-), las tres “B” puede ser una buena regla nemotécnica.

3º) ILUMINACIÓN. ¡Ajá!, ¡Eureka!, Intuición.

Repentinamente se contempla la solución creativa más clara, es el “insight” que sorprende, con una componente de afecto positivo. Las distintas partes del rompecabezas se acomodan y resulta una idea nueva y comprensible.

4º) EVALUACIÓN / VERIFICACIÓN. Poner en acción la idea, decidir si es valiosa y válida. Etapa emocionalmente difícil pues requiere distanciamiento, no implicarse. Influyen los criterios del campo al que se refiera y la opinión del ámbito donde se pretende actuar.

5º) ELABORACIÓN. Desarrollo de la idea. Es la fase de trabajo y comunicación de la idea. Los procesos creativos suponen “un 1% de inspiración y un 99% de transpiración”, como dijo Thomas Edison.

—Pero, para ser creativa o creativo..., ¿hay que nacer con unas condiciones especiales, un nivel de inteligencia determinado, unas características de personalidad concretas, como puede ser la extroversión, la excentricidad?, ¿hay que estar un poco loca, ser rebelde, etc.?... En estos momentos estoy pensando en la familia Straus, en que el padre de Mozart era músico, en Andy Warhol, en los bohemios, dadaístas, los hermanos Carlos y Antonio Saura, en Dalí, etc. Me parece que la creatividad sólo está al alcance de unas pocas personas “tocadas” por algún don divino o rayo cósmico —plantea Amparo.

—Hay que desmitificar la creatividad —responde Pat—, todo ser humano puede ser creativo en mayor o menor grado; desde un punto de vista antropológico podríamos decir que la evolución del ser humano se ha basado en dos ejes: por un lado, la necesidad (el problema) y, por otro, la creatividad (el método), si excluimos la casualidad, naturalmente. Todos hacemos, o podemos hacer, actos creativos / originales / novedosos todos los días, esto es un buen “entrenamiento”, sobre todo si nos hacemos conscientes de ello.

La creatividad puede desarrollarse, educarse

La creatividad no es un talento natural. Aunque las condiciones “de nacimiento” favorecen (o dificultan) un mayor (o menor) grado de desarrollo. Todas las personas pueden potenciar (o atrofiar) su creatividad en función del entrenamiento y de factores ambientales.

Hasta cierto punto con un coeficiente de inteligencia normal, entre 120-130, según estudios realizados, creatividad e inteligencia crecen juntas (correlación positiva pero baja) y a partir de ahí son independientes. Es decir, la creatividad no depende directamente de la inteligencia, precisa cierta capacitación en un campo determinado, pero son dos conceptos diferenciados. Además, siguiendo a H. Gardner, podemos distinguir múltiples inteligencias: la lingüística, la lógico-

matemática, la espacial, la musical, la corporal-cinética, la interpersonal, la intrapersonal, la naturalista y la existencia; lo interesante es ser consciente de cada una de ellas y fomentarlas, entrenarlas, explotarlas.

Creatividad no es locura, es un proceso deliberado y sistemático. Aunque en una parte del proceso creativo debamos “escapar” de la realidad, en la otra hay que “pisar tierra”; una idea creativa ha de ser satisfactoria, aceptada socialmente, útil para lo que se pretende, que cumpla el objetivo o resuelva el problema, ser una “innovación valiosa”, en palabras de Ricardo Marín.

Creatividad no es hacer “cualquier cosa” con tal de que sea distinta.

La creatividad no es exclusiva de la rebeldía, aunque que para ser creativo/a hay que salirse del “camino establecido”, también hay que dominar el campo y adaptarse a la realidad, al contexto en que trabajemos. No es una actividad exclusiva del hemisferio derecho del cerebro, requiere también usar los conceptos y percepciones que corresponden al hemisferio izquierdo, ambos hemisferios están trabajando simultáneamente.

Usar la creatividad requiere un trabajo deliberado. La inspiración o intuición pueden hacer aportaciones valiosas pero se potencia con el trabajo deliberado y sistemático, como dijo Pablo Picasso “cuando llegue la inspiración que me encuentre trabajando”.

La desinhibición (o liberación) es importante pero no suficiente, ha de acompañarse de trabajo deliberado, intencional, que nos permita remontarnos por encima de nuestro nivel “normal” o habitual de creatividad.

Tener ideas creativas no es cuestión de suerte. La creatividad no se sustenta con la mera búsqueda aleatoria. No es un éxito frívolo. No consiste en “parir” ideas al azar esperando que alguna de ellas resulte valiosa.

La creatividad posee multitud de vertientes

Lo ideal es combinar trabajo individual y trabajo en grupo, ambos poseen ventajas y riquezas propias y perfectamente compatibles cuando el grupo funciona, tanto a nivel operativo —de la tarea— como a nivel socio-afectivo, con un “buen clima”.

Es tan necesaria la creatividad de saltos grandes (que establecen un nuevo paradigma), como de saltos pequeños (que producen nuevos y/o pequeños) productos.

Podemos diferenciar cuando una persona es brillante (expresa aspectos inusitados o interesantes), personalmente creativa (aporta productos creativos de los que sólo ella sabe) y creativa sin más (produce cambios en un campo determinado), como sugiere E. De Bono; como diferenciar una creatividad personal o “p-creatividad” (cuando su influencia está circunscrita a la cotidianidad y entorno inmediato de una persona) y creatividad histórica o “h-creatividad” (cuando produce cambios en nuestra cultura), como propone M. Boden.

La creatividad puede estar en todos los campos. Tiene multitud de aplicaciones. Tiene más que ver con nuestra actitud, nuestro estilo de vida (es una “decisión”, en palabras de R. J. Sternberg), y con la influencia mutua entre la persona y el contexto.

—Os propongo un simple ejercicio para vivenciar cómo todas las personas podemos ser creativas si nos ponemos a ello —añade Pat—; nos ponemos en círculo y de pie (activar el cuerpo también es importante para los procesos creativos), yo voy a pasaros este folio hecho un tubo, y cada uno de nosotros/as dirá una utilidad / objeto imaginario para el mismo. Antes, he de comentaros que normalmente asumimos reglas que no existen, pero que las damos por hecho, intentar cambiar esta imagen por una provocación: por ejemplo, pensar en un restaurante en el que no hay comida. Bueno, empezaré yo: esto es un tubo para guardar “lacasitos”.

- Un rulo de peluquería
- Un anillo para un dedo del pie
- Un rulo para amasar y hacer cocas
- Una rueda de un troncomóvil
- Un cohete supersónico “made in Spain”
- Un utensilio para masajear a mi colega
- Un consolador
- Un envase para transportar planos
- Una tubería para el trasvase
- Un tronco
- Unos catalejos para navegar por el Caribe en un barco pirata
- Un gusano
- Un tubo para respirar bajo el agua cuando hago submarinismo
- Una caña de pescar
- Una caña de cerveza
- Un sombrero para carnaval

Así seguimos enumerando ideas hasta que dimos varias vueltas al grupo, y parecía que las ideas no se agotaban, incluso cuantas más salían, más se nos ocurrían y las asociaciones eran cada vez más “sui-generis”, más divertidas y más sorprendentes.

La creatividad es como una estrella de cinco brazos, donde todos se interrelacionan con todos los sentidos y direcciones posibles, y estos brazos son el contexto, la razón, la emoción, el cuerpo y la acción; ésta es la imagen que nos proponen David Diez Sánchez de la “Fundación Opera Prima” y “neuronilla” para visualizar el conjunto.

—Para visualizar un poco el trabajo que hemos realizado hasta ahora vamos a realizar un ejercicio —propone Pat—. Cada persona habrá de detectar, en una práctica de introspección, cuál es su punto débil y cuál cree que es el o los aspectos que debe reforzar o trabajar prioritariamente, tanto en sus quehaceres individuales como en los procesos de grupo; para centrar la visualización, centraros en el proceso de toma de decisiones.

Cada participante en el taller realiza la tarea propuesta en una hoja individualmente.

Entre los puntos débiles aparecen aspectos como el miedo a la no-aceptación y/o rechazo del punto de vista propio, la inseguridad, ser invasivo en las comunicaciones

no respetando y oyendo “al otro”, ser demasiado exigente, perfeccionismo, testarudez y poca flexibilidad en las posturas y opiniones, evitar sistemáticamente los enfrentamientos y situaciones conflictivas, miedo al ridículo, la vergüenza, la incoherencia entre lo que pensamos y lo que manifestamos al exterior (ya sea para evitar conflictos o por falsa modestia al ocultar nuestro “lado oscuro”), etc.

Como puntos fuertes o potencialidades, se manifiestan aspectos relacionados con la capacidad de esfuerzo, la capacidad de organización, la capacidad de ser previsor-intuición, ser multi-tarea en el sentido de realizar variadas tareas y funciones (incluso las que no le son propias), ser simpático/a gracioso/a, conciencia de ser un servicio público, habilidad en el manejo de diversas herramientas y materiales (“ser un manitas”), el pensamiento positivo, la conciencia de la autocepción, la autoaceptación y autoestima (conocerse para crear), etc.

—Hemos visualizado, a partir de vuestras aportaciones inconvenientes Si detectamos que el grupo / equipo funciona mal a nivel afectivo es muy importante trabajarlo —matiza Pat—; en todo equipo es fundamental complementarse, repartir tareas y responsabilidades. El grupo también favorece la generación de ideas. Pensemos en que la diversidad nos da riqueza y complementariedad, pero el trabajo individual es importante para poder aportar ideas y propuestas.

Mihaly, Csikszentmihalyi ha conceptualizado el **fluir** (flow) como el estado de conciencia casi automático, de concentración intensa. Placentero. Experiencia óptima cuando la información que llega a la conciencia es coherente con nuestras metas, una relación entre las habilidades y los desafíos o retos, alcanzamos un estado de disfrute, llegamos a dar lo mejor de nosotros mismos. Nuestro rendimiento se incrementa sin que nos suponga esfuerzo. Las ideas y nuestra capacidad de trabajo aumentan y son sentimos muy bien, a gusto y contentos.

Está caracterizado, porque hay metas (cortas) claras en cada paso del camino, hay una respuesta inmediata a las propias acciones, actividad y conciencia están mezcladas, las distracciones quedan excluidas de la conciencia, no hay miedo al fracaso, la autoconciencia desaparece y el sentido del tiempo queda distorsionado, la actividad se convierte en autotélica, constituyendo un fin en sí misma; nos gusta y queremos disfrutarla, perpetuarla y repetirla, la actividad nos proporciona una realimentación positiva inmediata. Este es el estado deseable a la hora de plantearse la elaboración de un proyecto o una actividad, y más si lo realizamos desde una perspectiva creativa.

Un aspecto fundamental de la metodología propia de la animación socio-cultural es el **trabajo en, con y para el grupo**. Veamos a continuación algunas de las claves al respecto asociadas a los procesos de producir ideas creativas.

- ✓ Es básico propiciar el adecuado funcionamiento grupal a nivel socio-afectivo y de la tarea.
- ✓ Suele ser útil combinar el trabajo individual y el grupal.

- ✓ Buscamos ideas que aúnen innovació y valor (novedad y aplicabilidad).
- ✓ Son fundamentales los pasos de producir (ideas sobre qué hacemos y qué queremos hacer) y evaluar (tanto valorar alternativas como la ejecución de las decisiones adoptadas, en un movimiento espiral de retroalimentación constante).
- ✓ Las ideas son de todos y de todas, aunque alguien las inicie, pero las trabajamos entre todos/as.
- ✓ La motivación es el motor principal (tanto la de la tarea o como la de pertenencia al grupo).

El proceso podría ser más o menos el siguiente:

1. **LOS PREVIOS** (prepararse para...)
 - Recordar los principios de la creatividad y las “claves” y normas de la sesión creativa.
 - Definir el foco; preferiblemente sólo uno (ni demasiado amplio ni demasiado estrecho). De área general o de propósito. Lo creativo a veces es definir el foco (ojo, en algunas organizaciones los objetivos los marcan otras personas que no somos los técnicos). Posteriormente se podrá reformular, ampliar o cambiar.
 - Cuidar la motivación, los intereses, inquietudes y necesidades del grupo.
 - Realizar actividades de desinhibición.
2. **PRODUCIR** (generar ideas, alternativas...)
 - Se basa en el estímulo recíproco y la asociación libre de ideas.
 - Suspender la crítica durante esta fase, tanto a las ideas de los y las demás, como a las propias (desinhibición / ideas puente).
 - Todas las ideas son válidas, incluso las descabelladas y “alocadas”; se pueden incentivar cuantas más mejor. Es conveniente que las intervenciones sean breves y espontáneas (y dejando tiempo al/a la anotador/a). Se permite combinar y mejorar las ideas.
 - Recordar que es útil compaginar trabajo grupal² e individual (para aportar).
 - Utilizar técnicas de producción de ideas³, pensamiento lateral...
3. **VALORAR** (revisar lo que tenemos)
 - Es momento de ordenar, valorar y seleccionar las ideas (aquí se permite la crítica).
 - Puede ser interesante la intervención de personas distintas a las de la fase de producción.
 - Conviene fijar los criterios de la evaluación (de idoneidad, de coherencia, de factibilidad, de impacto, de sencillez, etc.)
 - También podemos clarificarlas según categorías: directamente utilizable, enfoque interesante, exportable a otros, para posterior examen, no para ahora, necesaria de más trabajo, potente pero no utilizable, interesante pero impracticable, escaso valor, para otro objetivo / proyecto, etc.

4. EL DESPUES

- Puede ser interesante recoger las ideas que produzcan los y las participantes después de la sesión, y guardar un “archivo” de ideas para utilizarlas con futuros focos de interés.
- Comunicamos el resultado (las ideas utilizables)
- Poner mucha energía para desarrollar las ideas.

En el funcionamiento grupal, hay cuatro elementos básicos que será necesario tomar muy en cuenta y analizar, ya que influyen mucho en el proceso y en el producto del mismo:

- Los intereses reales (objetivos)
- Los roles que se establezcan y la atención a los estilos de liderazgo (democrático, pasivo, autoritario).
- Las normas preexistentes (por ejemplo, el organigrama) y las que se establezcan para esta tarea en concreto (libertad total de expresión). A este respecto, además, es conveniente enfatizar:
 - La comunicación real (escucha y respuesta)
 - La responsabilidad colectiva/grupal
 - El trabajo cooperativo
 - La toma de decisiones por consenso
 - Y el afrontamiento de los problemas y conflictos

Los grupos funcionan a dos niveles:

- El nivel socio-afectivo, donde hay que cuidar el clima y la cohesión.
- El nivel de tarea, centrado en los objetivos y tareas a desarrollar.



Hay dos tipos de funciones fundamentales para la producción de ideas en grupo.

a) Las funciones del dinamizador o dinamizadora

- Impulsa, facilita, coordina el proceso (no sustituye a los/las participantes)
- Debe tener capacitaciones básicas sobre técnicas de creatividad, dinamización de grupos, y al mismo tiempo estar motivado/a y ser motivador/a.
- En los previos, su tarea se centra en:
 - Enmarca
 - Recuerda los principios de la creatividad, las claves y las normas de la sesión creativa
 - Motiva
 - Propone actividades de desinhibición

² Ver anexo I “Características del grupo de trabajo creativo”

³ Ver anexo II “Algunas técnicas de producción de ideas”

- Garantiza la definición del foco o centro de interés sobre el que se trabaja
- En la producción:
 - Arbitra evitando que se hagan valoraciones
 - Da la oportunidad de participar a todos/as y evita que alguien monopolice
 - Señala si se producen divergencias del foco prolongadas
 - Puede sugerir una nueva definición del foco
 - Asegura que se anoten las ideas
 - Controla el tiempo
 - Introduce “provocaciones” o propone técnicas de creatividad
 - Propone distribuciones entre trabajo en grupo e individual



- En la evaluación:
 - Propone formas de organizar la evaluación
 - Propone los criterios y categorías para seleccionar y ordenar las ideas
 - Ayuda a “aterizar”
- En el después:
 - Centraliza la recepción de las nuevas ideas posteriores a la sesión
 - Garantiza que se elabore un documento con el resultado (listas de ideas por categorías) y que quede archivado
 - Garantiza una correcta comunicación de los resultados (y su selección en función del público al que se dirige)
 - Refuerza (reconoce, estimula y agradece) a los/las participantes

b) Las funciones del anotador o anotadora

- Anota todas las ideas que se expresan, para:
 - Conservar todas las ideas a fin de realizar la evaluación posterior y las listas de resultado
 - Permitir su consulta durante la producción (a petición del/de la dinamizador/a o participantes)

- Liberar a los/las participantes para que no se “aten” a una idea
- Redacta las ideas de forma que tengan sentido, que se entiendan (puede pedir aclaraciones).
- Puede pedir breves pausas para anotar.
 - Decide si incluye o no una idea que parece repetida, aunque ha de respetar los ligeros matices que puede aportar una idea expuesta con anterioridad. En caso de duda es mejor consultarlo, pedir aclaraciones.
- Puede complementarse (pero no sustituirse) con una grabación, es un/a testigo de lo ocurrido (también puede observar otro tipo de contenidos que no sean exclusivamente ideas, por ejemplo participaciones producidas, etc.).

—Bueno, para el fin del taller nos piden que exponamos algo de lo que hemos trabajado o de lo que ha sido el taller —interviene Pat.

Después de una “lluvia de ideas” sobre el tema a elegir y el enfoque, Pat propone un método.

—Vamos a utilizar la **técnica de los “seis sombreros”**, para trabajar el tema; es una técnica diseñada en 1988 por Edward de Bono, que es un autor muy interesante y tiene bastantes publicaciones sobre creatividad. La idea es reflejar seis modos fundamentales de pensamiento, para visualizarlo y facilitar que cada miembro de vuestro grupo adopte este rol / tipo de pensamiento, Bono ideó seis sombreros, de distintos colores.

-EL BLANCO. Es el más neutral. Busca datos e información. Ha de ser aséptico y objetivo. No hace valoraciones. Se pregunta qué información tenemos, cuál se necesita, cómo obtenerla, qué vamos a hacer, de qué recursos disponemos.

- EL ROJO. Expresa sentimientos, intuición, presentimientos, emociones. Opina con total libertad y tiene permiso para ello, sin someterse a la racionalidad. Refleja un tipo de pensamiento que existe aunque oculto. Su intuición es un juicio global, complejo, con razones difíciles de identificar.

- EL AMARILLO. Es la visión lógica y positiva. Manifiesta optimismo, las potencialidades, la crítica positiva y constructiva el “buen rollo”. Expresa las razones para “sí”. Culturalmente es, posiblemente, el menos usado. Requiere un esfuerzo deliberado y consciente, es muy necesario en creatividad, es quien aporta factibilidad y valor añadido a las ideas, es optimista.

- EL NEGRO. Asume el juicio lógico negativo. Expresa la cautela, es crítico, sancionador. Manifiesta las razones para “no”, pretende evitar todo tipo de errores. Es una postura muy usada y útil. Hay que tener cuidado con el exceso, que equivaldría a ir de “mal rollo”.

- EL VERDE. Es el pensamiento creativo. Su función es generar y crear ideas nuevas, alternativas, posibilidades e hipótesis. Requiere esfuerzo creativo, técnicas pensamiento lateral, es, tal vez, el más abierto, descentrado e imaginativo.

- EL AZUL. Pretende controlar los procesos. Es el responsable, el moderador de los otros sombreros. Es el "meta-pensamiento". Asume el papel de quien dinamiza, quien facilita.

Es un método que aporta un marco general para la discusión. Habitualmente se usa para el trabajo en grupo, pero también puede ser individual, adoptando los distintos roles (se aconseja hacer anotaciones desde cada sombrero y registrarlas).

Ocasionalmente se utiliza esta técnica para incentivar un sombrero o salir de él (entre medias de una conversación habitual): "Vamos a ponernos el sombrero <X>", "Con el sombrero <X> diré que...", "Ponte ahora el sombrero <X>"; permitiendo, así, diversos enfoques, desde el yo, el tu o el grupo.

Su uso sistemático pide establecer una secuencia formal (en función de los objetivos, grupo, contexto, etc.).

Es importante entrenarlo para incorporarlo, y esforzarse por usar todos los sombreros, teniendo siempre presente que son categorías de conducta, de pensamiento, no de las personas que forman el grupo.

Tiene como ventajas que favorece la cooperación, provoca cohesión al facilitar el análisis conjunto en vez de toma de posiciones polares y enfrentamiento de argumentaciones. Neutraliza las posibles ofensas, al establecer una relación simbólica mediatizada por el sombrero y su color. Favorece la flexibilidad, la libertad y la modificación de los posicionamientos (ayudar a pensar), aumentando la productividad y la apertura de la percepción. Elimina la negatividad persistente, reduciendo la habitual preponderancia cultural del sombrero negro. Favorece el esfuerzo positivo y creativo, y el desarrollo personal y grupal.

El taller llega a su fin. Hemos jugado y trabajado lo que el tiempo nos ha dejado; recordad que la creatividad es un proceso, una gimnasia, para muchas personas una necesidad individual, y para nosotros casi una necesidad social. Hemos visto algunos conceptos, estrategias y técnicas, a partir de ahora el trabajo es vuestro, nuestro; hay mucho para leer, trabajar, adecuar, innovar, crear..., así que no olvidad que la creatividad, al contrario que la perfección, es un atributo humano, ¡explotadla!

Buenos días y buena suerte.

ANEXO I

CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE TRABAJO

Para sacar el máximo partido a la creatividad conjunta, hay que tener presente:

1. **Orientación a un objetivo.** Todos los integrantes deben tener claro el objetivo por el que se reúnen. ¿Qué se pretende?
2. **Dimensión del grupo.** De 6 a 8 personas es lo ideal. Más es nocivo porque añade confusión. Menos personas restan eficacia al cruce de ideas y asociaciones.
3. **Heterogeneidad.** El mejor grupo de trabajo en creatividad es aquél compuesto por personas con características personales y profesionales diferentes.
4. **Jerarquía.** Lo ideal es que no exista ningún grado de jerarquía entre los participantes. De ser así, puede dificultar el aporte de ideas de algún miembro.

5. **Tiempos de trabajo.** Las sesiones de creatividad tienen una duración y una periodicidad. La duración de cada sesión no debería ser superior a 3 horas.

6. **Integración de nuevos miembros.** El ambiente del grupo debe ser flexible a la entrada de nuevos participantes, aunque lo ideal en grupos de creatividad es su mantenimiento durante un periodo prolongado para optimizar su funcionamiento.

7. **Clima de trabajo.** En el grupo de creatividad debe existir un clima de **confianza** entre sus miembros, de **estabilidad** y de **cohesión**.

Cada una de estas variables repercute positivamente en el rendimiento del grupo creativo. La ausencia de cualquiera de ellas puede disminuir la eficacia de las técnicas.

ANEXO II

ALGUNAS TÉCNICAS DE CREATIVIDAD

A continuación se describen algunas técnicas que pueden ser útiles para trabajar la creatividad en diversos contextos.

1. Hábitos y costumbres producen un efecto positivo en el proceso creativo

A. Practicar la creatividad. Aprovechar cualquier oportunidad para ejercitar nuestra reactividad, la

práctica es necesaria para desarrollar la mente, como un músculo necesita del ejercicio para desarrollarse.

B. La experiencia como materia prima. Estar atento a las experiencias diarias vividas. Tratar de "sacar" información de cualquier situación experimentada y registrarla en nuestra memoria. La mente necesita ser alimentada con materia prima, base para la formación de las ideas. La experiencia de "primera mano" (vvida personalmente) resulta ser la mejor para el proceso creativo.

C. Juegos. Encarar los juegos como un desafío creativo. Pensar nuevas formas de lograr los objetivos del juego. Los juegos son un buen campo para el ejercicio de la creatividad. Todo depende del interés del participante.

D. Hobbies. Busque *hobbies* creativos o use la creatividad para aquellos que no lo son. Invente *hobbies* nuevos. Permiten el uso discrecional de la creatividad, es importante el interés de la persona.

E. Lectura. Considerar la lectura no sólo como un pasatiempo, sino también como una forma de ejercitar su mente, como una experiencia que puede proveer de "input" para nuestra imaginación. Las novelas de misterio y de ciencia-ficción suelen ser las más aptas para desarrollar la creatividad.

F. Escritura. Tratar de escribir algo diaria o semanalmente. La facilidad en la escritura es un índice básico de la aptitud creativa.

G. Tomar nota. Aprovechar cuando lea, estudie, asista a conferencias o vea una película para tomar notas. Esto, además de incrementar su concentración, le dará nueva información para aumentar su caudal creativo. Con el propósito de mover nuestra mente, el lápiz nos sirve como una palanca. Ayuda enriqueciendo la asociación de ideas, induciendo al esfuerzo y la concentración.

H. Fijar límites de tiempo y cuotas de creatividad. Fijarse cuotas de creatividad y límites de tiempo, el desafío incrementará seguramente su creatividad. Muchas personas creativas (escritores, publicistas, pintores, etc.) incentivan su imaginación por la imperiosa necesidad de lograr una "idea nueva" en un período limitado.

I. La observación y la perseverancia. Cuanto más alertas estamos, más posibilidades existen de que un hecho concreto redunde en una idea. Muchos de los descubrimientos importantes se hicieron observando atentamente un hecho y relacionándolo con el problema que nos venía ocupando desde hacía tiempo. La perseverancia, el "no darse por vencido", es otro de los factores que finalmente nos llevan a la creatividad, el desafío, el reto incrementará la creatividad.

J. Métodos ambientales. Elegir un buen lugar donde se pueda estar relajado y a la misma vez concentrado en el tema que nos preocupa es un factor importante en la efectividad del pensamiento creativo. Un lugar tranquilo, con colores apropiados y música adecuada suele favorecer la concentración en el lado derecho del cerebro dando lugar a la imaginación.

2. Técnicas individuales

A. Suspensión. Es una manera de acceder al uso del lado derecho del cerebro por "suspensión" del uso del lado izquierdo. Esto se logra generalmente de forma física ("jogging", trabajos físicos automáticos, etc.) o mental (meditación, hipnosis, música, discursos aburridos, etc.), actúa por falta de estímulo del lado izquierdo o por sobresaturación de información no relevante.

B. Cinemática. Visualizar imágenes, escenas, etc. en la mente con relación al pasado (evocación emotiva,

útil para relacionar) o con relación al futuro (visión, inspiración, inventos, etc.). Se refuerza con preguntas y concentración en los objetos visualizados y permite reconstruir escenas con un propósito determinado. Pensar es ver las imágenes en su mente pero con el sonido desconectado.

C. Escuchando. Así como puede visualizar imágenes en su mente, puede escuchar voces y sonidos; las voces son formas verbales de lo que siente y experimenta. "Escuchando" es una técnica que permite controlar esas voces de manera que pueda aumentar la concentración, ganar lucidez y comprensión o acentuar la intuición. Aumentando la concentración, eliminando todo lo impertinente e incongruente de las cosas que oye y poniendo las que le significan algo en su debida frecuencia, ganará lucidez y comprensión. A veces se producen diálogos ambivalentes que reflejan posturas divergentes o encontradas, otros preservarán sus valores y su motivación, ayudando a formular juicios equilibrados y prudentes. Al permitirse creer en la intuición, verá que la cantidad de vocécitas aumentará, hablarán más fuerte y la información será más exacta. Más adelante comprobará que constituyen una ayuda confiable y valiosa para su trabajo.

D. Asociación de ideas. La asociación de ideas ha sido, quizá, la técnica de creatividad reconocida más antigua (Platón y Aristóteles la mencionan). Es un mecanismo que integra imaginación y memoria interrelacionando un pensamiento con otro. La asociación juega un papel importante en el factor "accidental" que tiene la creatividad. Las tres leyes de asociación establecidas por los antiguos griegos son proximidad (un zapato de un bebé le recuerda a su hijo), similaridad (un cuadro de un león le recuerda a su gato) y contraste (un enano le recuerda a un gigante).

E. Brain-storming interno. El siguiente cuadro ilustra esa técnica:

Paso	Proceso	Sentimiento
I. Asentar el problema o la necesidad por escrito (preponderancia del hemisferio izquierdo)	Listar, definir, expresar en palabras, delinear.	Eficiente, en control, centrado en el tema.
II. Bombardeo de ideas (preponderancia del hemisferio derecho)	Aparecen ideas, sonidos, imágenes.	Relajado y sin inhibiciones; gran sensación de avance, el tiempo vuela.
III. Evaluación (preponderancia del hemisferio izquierdo)	Juzgar, eliminar, cuantificar.	Sorpresa por el volumen de ideas.
IV. Integración (hemisferio izquierdo y derecho)	Visión integral de la solución o concepto y completar los detalles.	Estimulado, animado, confianza en sí mismo.

F. Sueños deliberados. Descubrir cosas creativas en sus propios sueños. Es posible y frecuente encontrar soluciones a cuestiones durante o después del sueño, como una iluminación, al dejar de ser el tema central en el consciente. Se puede trabajar con los sueños

deliberadamente: eliminando imágenes que producen miedo y construyendo imágenes positivas; un gran interés por el tema lleva emotiva y racionalmente a saturarse de información; trabajar en el tema hasta ir a dormir puede ser una especie de sugerencia para soñar con él y, después de un sueño creativo, visualizarlo con claridad y registrarlo inmediatamente.

G. Oposición. Contemplar los problemas abstractos desde un punto de vista opuesto a lo normal, a lo obvio. Pistas posibles: visualizar el extremo opuesto de la situación, examinar el espacio circundante del problema, en lugar de centrarse en el problema mismo, invertir el objetivo, suponer que la información que se tiene no es correcta, hacer cosas distintas, jactarse, mentir, exagerar, cambiar el estilo de comportamiento (por ejemplo, la persona fría y distante que se preocupe de los sentimientos involucrados en el problema), olvidar lo que se sabe / conoce, invertir las características de todos los elementos del problema.

H. Relaciones forzadas. Parte de la asociación de ideas y profundiza en la misma estructurando las relaciones. Pensar que el "pos-it", gran creación, es una relación forzada entre el papel, el papel adhesivo transparente y otro elemento (nevera, informe, puerta, espejo, etc.).

I. Preguntas. Inducir el proceso creativo a través de preguntas que se generan partiendo de una consigna general. Identificado el problema o tema, contestar a preguntas del tipo ¿Por qué es esto necesario?, ¿Dónde debería hacerse?, ¿Cuándo deberá hacerse?, ¿Qué otros usos puede tener?, ¿Quién deberá hacerlo?, ¿Qué pasa si...?, ¿Qué relación tiene tal... con...?, ¿Qué otra cosa se nos ocurre sobre...?

J. Morfología. Consiste en un análisis estructural del problema que contiene cuestiones relacionadas con el funcionamiento (¿para qué sirve?), las cuestiones emotivas involucradas (¿a quiénes afecta?), las cuestiones tecnológicas (¿cómo está hecho?), las cuestiones relacionales (¿qué tiene que ver con...?)

K. Transformación. Consiste en buscar otras formas de hacer las cosas y está relacionada con la técnica de preguntas y la asociación de ideas. Pistas: ¿emplear de otro modo?, ¿tal como está?, ¿con modificaciones?, ¿con qué cambios?, ¿agrandar?, ¿qué se puede agregar?, ¿más tiempo?, ¿mayor frecuencia?, ¿más largo?, ¿adaptar?, ¿a qué se parece?, ¿qué podría copiar de algo similar del pasado?, ¿a quién se podría emular?, ¿modificar?, ¿nuevo aspecto?, ¿cambio de color, movimiento, sonido, forma, etc.? ¿Otros cambios?, ¿sustituir?, ¿qué otros componentes?, ¿otro material?, ¿otro proceso?, ¿otro lugar?, ¿otro enfoque?, ¿distinto accionamiento?, ¿disminuir? ¿qué quitar?, ¿más pequeño?, ¿más corto?, ¿dividir?, ¿simplificar?, ¿omitir?, ¿reorganizar? ¿intercambiar componentes?, ¿cambiar ritmo?, ¿invertir?, ¿dar vuelta? ¿invertir roles?, ¿combinar?, ¿mezclar?, ¿combinar conjuntos?, ¿relacionar aleatoriamente distintas partes?

3. Técnicas grupales

A. Brain-storming. El grupo intenta encontrar una solución para un problema específico acumulando todas las ideas que espontáneamente aportan sus miembros. Reglas básicas: la crítica de las ideas aportadas está prohibida (atenta contra su generación), la cantidad se prioriza sobre la calidad, todos los aportes son bienvenidos, no importa que sean irracionales o extravagantes, se pueden aportar nuevas ideas sobre las que se van aportando, todo queda registrado para su análisis posterior. El ideal es entre 5 y 10 personas.

B. Sinéctica. El grupo trabaja en forma interactiva con un cliente con un problema. Pasos: el cliente presenta el problema dando información a requerimiento del facilitador, el grupo reformula el problema de varias formas para asegurar su comprensión total, el cliente elige una de las formaciones como final del problema, el grupo propone varias soluciones, el cliente elige una hace algunos comentarios positivos y alguna crítica o reserva, el grupo propone dos o tres soluciones para vencer la crítica, el cliente selecciona una solución, y a partir de aquí se repiten los comentarios y críticas y las soluciones propuestas, hasta que el cliente queda satisfecho o se agota el tiempo (máximo 1 hora). Se suele trabajar con analogías reales o fantásticas.

C. Técnica de grupo nominal (TGN). Es una reunión estructurada de grupo, entre siete y diez personas, que procede con las siguientes características: generación en silencio de ideas individualmente y por escrito, retroalimentación por turnos de los miembros del grupo con el fin de registrar en la pizarra cada idea, discusión de cada una de las ideas registradas con fines de aclaración y depuración, votación individual sobre la prioridad de las ideas. Supera los problemas de los grupos que interactúan. Sus objetivos son asegurar los diferentes procesos para cada una de las fases de creatividad, equilibrar la participación entre todos los miembros, utilizar técnicas de votación matemáticas en la recopilación del juicio del grupo.

D. Delphi. Requiere por lo menos tres grupos de personas que cumpla cada uno con una de las siguientes tareas: de decisión (esperan el resultado del ejercicio), de apoyo (diseñan los cuestionarios y resumen los resultados), de entrevistados (emitirán su juicio contestando los cuestionarios). Sus pasos son: se plantea el problema y se diseñan los cuestionarios (grupo de decisión y grupo de apoyo), se distribuye el cuestionario al grupo de "entrevistados", el grupo de apoyo resume los resultados, elabora nuevos cuestionarios y los vuelve a distribuir a los "entrevistados" repitiéndose este paso las veces necesarias y estipuladas, el grupo de apoyo hace un resumen final que se envía a los "entrevistados" y al grupo de decisión.

El racó d'internet

“Creativitat i animació a la xarxa”

Alguns ponents de les jornades ens han aconsellat webs i nosaltres n'hem trobat altres pel nostre compte. Creiem que poden ser del teu interès si, com pensem, ets una persona creativa i animada:

(www.espaidecirc.com)



Pàgina de l'Associació Valenciana de Circ sobre un espai creatiu (l'espai de Circ) a la ciutat de València.

(<http://www.sol-e.com/>)



SOL (Servicio de Orientación Lectora)
Pàgina creada per iniciativa de la Federació de Gremis d'Editors i la Fundación German Sánchez Ruipérez amb la col·laboració del Ministeri d'Educació.

Amb un bon banc de recursos sobre LITERATURA INFANTIL I JUVENIL que inclou fitxers de narradors/es, escriptors/es, animadors/es a la lectura...

(<http://www.maratondeloscuentos.org/>)



Pàgina del “Maratón de los cuentos” de la ciutat de Guadalajara. Des d'este WEB podreu accedir a un munt de recursos del món de la Narració Oral.

(<http://www.neuronilla.com/>)



Portal de Neuronilla.com amb un munt de recursos creatius. Novetats i notícies, forums, xat còticocreatiu, biblioteca i una pila d'enllaços a l'apassionant món de la creativitat.

<http://www.quadraquinta.org/>



Web de creativitat i aprenentatge. Conté molts recursos per a fomentar la creativitat en el sector educatiu que poden ser útils i aplicables al món de l'animació.

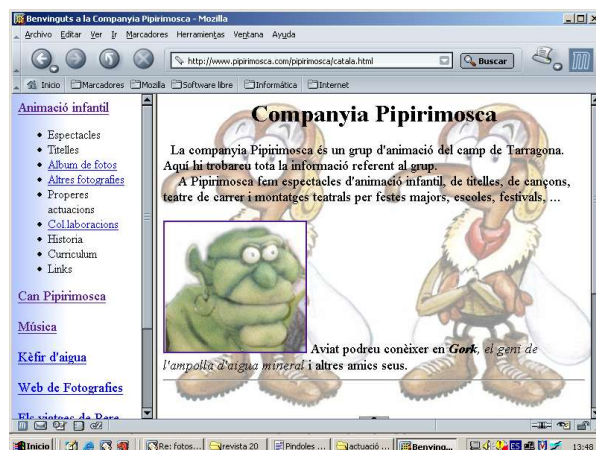
<http://www.clowns.org/index.html>



Alguna vegada ja t'hem parlat d'esta pàgina. Ara ho tornem a fer perquè ve al cas i perquè esta gent continuen barrejant amb gràcia les ganes de riure, l'animació, la gresca, la disbauxa, la creativitat i la solidaritat.

<http://www.pipirimosca.com/pipirimosca/catala.html>

Ens han aconsellat aquest web de Pere Pare de la Música, si més no curiosa i original. Es tracta d'un altre musenacitu que fa de l'animació i la creativitat la seua vida.



<http://www.fanpasnorte.org/>



Pàgina de la Federació Comarcal d'Associacions de Mares i Pares d'Alumnes Fanpas Norte de Galícia amb quantitat de recursos d'animació per a joves i xiquets.

<http://laactitudcreativa.blogspot.com/>



Un blog obert a l'intercanvi d'idees i reflexions, animat per Rafael Lamara Cotanda, expert en formació d'educadors en el temps lliure i autor del llibre:



Fruit de vint anys de formació sobre creativitat aplicada, proporciona reflexions i un repertori de 200 interesantíssims i molt aplicables recursos. Un text fresc, recent i necessari.

<http://homepage.mac.com/penagoscorzo/>



Professors de la Universitat de Mèxic animen i mantenen esta pàgina amb enllaços a texts (assajos), apliquen la creativitat per intentar canviar el món. Algun material està en Anglès.

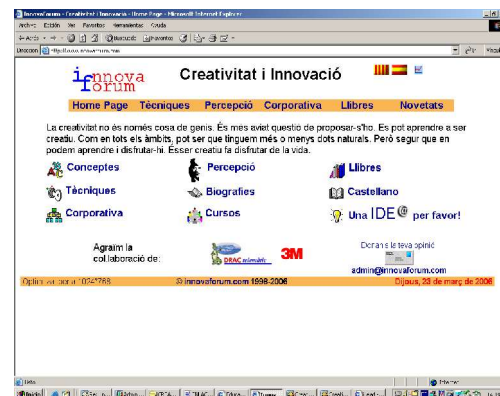
<http://www.iacat.com/>.

instituto avanzado de creatividad aplicada total



Permet adquirir llibres interessants sobre el tema, a través de la web, estructura múltiples àrees temàtiques (educació, art, ciència, organitzacions, lideratge, etc.), ofertes de formació, bibliografia bàsica i publica la revista electrònica "recrear". Una bona oportunitat per a bucejar en el tema.

<http://www.innovaforum.com>



Amb continguts sobre conceptes, creativitat corporativa, llibres, un bon repertori de tècniques, exercicis de percepció molt curiosos i bibliografies. Incorpora la ferramenta per a traduir-la al castellà.

<http://blog.pucp.edu.pe/blog/80>.



És un blog personal amb interessants articles, informació i múltiples enllaços. Dinàmica.