

Antropología

Módulo “Creatividad y literatura en el aula”

Material docente elaborado por la Dra. Cintia Carreira Zafra para la asignatura de Antropología en el Grado en Educación Infantil, Grado en Educación Primaria y Doble Grado en Educación Infantil y Primaria de la Universitat Abat Oliba CEU.

Primera parte: reflexiones sobre literatura y creatividad

En la introducción al libro *Gramática de la fantasía* comenta Rodari que:

Se habla aquí de algunos modos de inventar historias para niños y de ayudar a los niños a inventar por sí solos sus propias historias: pero quién sabe cuántos otros modos se podrían encontrar y describir. Se trata de la invención por medio de palabras. (...) Confío en que el librito sea también útil para quien cree en **la necesidad de que la imaginación tenga su puesto en la enseñanza**; para quien tiene fe en la creatividad infantil; para quien sabe **qué virtud liberadora puede tener la palabra**. (...) No para que todos sean artistas sino para que nadie sea esclavo.

Por otro lado, dice Daniel Pennac en una entrevista:

En mis tiempos, los niños no eran los clientes de la sociedad de consumo. Es decir, yo usaba la ropa que dejaban mis hermanos, comía lo mismo que mis padres, a la misma hora, íbamos de vacaciones al mismo lugar, todos juntos. Es decir, solamente los adultos eran clientes de la sociedad de consumo. Hoy, los niños son clientes completos, como los adultos, de la sociedad comercial. Tienen teléfonos, ropas, alimentos, distracciones en particular. Desde niños tienen la TV en el cuarto que los bombardea con publicidades que se dirigen a sus deseos. Deseos, deseos, deseos, que entran en conflicto con sus necesidades que se vuelven elementales, esenciales. Y no lo son, son deseos superficiales. **Las necesidades esenciales son de otra naturaleza: aprender a leer, a escribir, a comprender, a contar. Lo que caracteriza a la escuela contemporánea es ese conflicto entre necesidades y deseos.**

Hoy en día, la sociedad parece aniquilar la creatividad puesto que el hecho de fomentar deseos de segundo orden en los niños (ver la televisión, una muñeca, una pelota, unas vacaciones a un lugar concreto...etc.) hace que se olviden que son capaces de imaginar, de crear, de pensar. Como están plagados de deseos superficiales, no se dan cuenta que aprender a leer les servirá para conocer más historias, que escribir les servirá para contarlas, que contarlas fomentará que se puedan inventar historias nuevas que contar...y así sucesivamente.

¿Son lo mismo creatividad e imaginación? Las personas con mayor creatividad son aquellas que se sirven de su imaginación. No hay creatividad si no hay un mínimo de imaginación, esa capacidad de abstracción intelectual que supone el poder combinar ideas distintas. Una definición de imaginación de García Cuadrado: “la imaginación o fantasía es esa facultad que tiene por objeto el volver a considerar o hacer presente de nuevo (representar) algo que estuvo presente a los sentidos externos. (...) Funciona relativamente al margen de la realidad presente, pues mira más bien hacia el pasado. (...) Como la imaginación es un archivo de percepciones, éstas se pueden combinar para obtener nuevas

síntesis sensoriales, puesto que a veces los objetos imaginados no existen en la realidad, sino únicamente en la imaginación”.

Así pues, cuando la imaginación consiste en la representación mental, la creatividad implica una creación, servirse de esas representaciones fantásticas, irreales (o no necesariamente), y crear algo nuevo.

Sir Ken Robinson habla sobre la creatividad, el pensamiento divergente, la capacidad que tiene la mente de no pensar linealmente y de que ello le lleve a tener ideas con valor, lo que él define como creatividad.

Véase el vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=Z78aaeJR8no>

También existe una crítica a la acción de las escuelas en tanto que éstas matan la creatividad. Véase el vídeo de Ken Robinson: <https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>

En resumen, concluimos añadiendo que, al fin y al cabo, dada nuestra naturaleza de seres humanos, todas las capacidades de las que disponemos funcionarán en mayor o menor medida siempre y cuando la situación en la que nos encontremos sea favorable a ellas. Esto nos conduce a la reflexión sobre la relación maestro-alumno: está en manos del maestro facilitarle al alumno que desarrolle su creatividad, potenciar su imaginación, hacerle partícipe del mundo de fantasía en el que, por edad, el niño debería estar sumergido (dentro de unos saludables límites). Por ello, y recurriendo a la doctrina clásica aristotélica sobre el amor, esbozaremos la importancia del amor personal del maestro para con su alumno, un amor entendido como amor de persona, aquél para quien se quiere el bien, de modo absoluto, incondicionado, un amor de benevolencia en el que se busca que la otra persona crezca y se desarrolle, el amor de amistad (*philia*). En última instancia, y como Daniel Pennac comenta en *Mal de escuela*, él empezó a darse cuenta de todo su potencial cuando notó que su profesor quería el bien para él, que su profesor le tenía en cuenta, que hacía la clase especial para todos y cada uno de los alumnos, satisfaciendo la intrínseca necesidad de saberse amado por lo que uno es incluso si no cree ser demasiado.

El juego lingüístico

El juego lingüístico es un elemento muy favorable para fomentar la comunicación y la reflexión sobre la lengua. Puede llevarse a cabo a cualquier edad, y es fácil animar a los niños a que participen y se interesen por algo si el mediador de ese aprendizaje es el juego. El juego, por tanto, facilita la producción de textos, ya sean orales o escritos, así como a reflexionar sobre esa misma producción de textos cuando es realizada por otros (en este caso podrían ser sus compañeros, por ejemplo). La acción de jugar coloca sobre la mesa todos aquellos elementos que propulsan un aprendizaje significativo, en el que predomina la interacción a la luz de la creatividad y del ingenio.

Existen muchas razones por las cuales los juegos en el aula una gran herramienta educativa. Los juegos...:

1. Son experienciales, los alumnos aprenden haciendo
2. Permiten adaptarse a los distintos modelos de aprendizaje
3. Sostienen el aprendizaje, pueden servir como repaso y consolidación de los aprendido
4. Sirven para dar *feedback* inmediato sobre la cuestión que tratan
5. Refuerzan la idea de que el aula es un lugar en el que uno puede divertirse, en el que fluye una energía agradable de aprendizaje
6. Introducen contenidos y materiales complicados que, a simple vista, pueden resultar amenazantes para los alumnos
7. Complementan el trabajo de clase o incluso el que se realiza en casa
8. Enseñan a ceñirse a unas normas, a ser organizado en los pasos
9. Fomentan el trabajo individual y el trabajo colectivo
10. Sustituyen el aprendizaje memorístico que no resulta significativo

Las habilidades lingüísticas que los juegos intentan favorecer son el habla, la escucha, la lectura y la escritura. Dentro de ese marco de habilidades, las dos competencias básicas principales son la competencia lingüística y la competencia discursiva. Mientras que con la primera se entiende el uso y la reflexión sobre la prosodia y la fonética, la ortografía, el léxico, la sintaxis y la gramática, la segunda abarca el uso y reflexión sobre las propiedades del discurso oral y escrito en un sentido global. Esto es: coherencia y cohesión, variedad discursiva (relato, debate descripción, explicación de un proceso...etc.) y adecuación al contexto (registro lingüístico) según el destinatario y el espacio social. Existen también unas habilidades generales necesarias para que el juego sea un éxito, a saber: la memoria, la creatividad, el ingenio, la agilidad mental, la cooperación...etcétera.

Para tener una visión de conjunto de la dinámica de los distintos juegos que se proponen en un aula es importante organizar y pautar bien las actividades que se van a realizar, es decir, plasmarlo todo por escrito, incluyendo las competencias generales y lingüísticas que cada juego desarrolla. Como todo docente sabe, la gestión de la actividad es uno de los grandes retos del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que rompe las barreras unidireccionales que se establecen en la comunicación entre los alumnos y el profesor y las amplía, haciendo que se extiendan hasta situaciones reales de comunicación. Así pues, en lo que respecta a plasmar por escrito el resumen de la actividad, podríamos usar un esquema como el del siguiente ejemplo:

NOMBRE DEL JUEGO

Habilidades lingüísticas: Escribir, leer, hablar, escuchar.

Competencia lingüística: Ortografía, pronunciación, adjetivos, derivación, morfología del nombre, morfología del verbo (subjuntivo/imperativo, condicional/futuro), lectura en voz alta, lectura comprensiva...

Competencia discursiva: Cohesión textual, coherencia textual, formulación de preguntas, aproximación al texto poético/teatral/narrativo, estructura argumentativa, uso de figuras retóricas...

Otras habilidades: Ingenio, imaginación, cooperación, concisión, ironía, agilidad mental, autoestima, sensibilidad poética, atención, rigor, actitud persuasiva, agilidad en el uso del diccionario...

Duración: 15 minutos cada turno, con un total de 2h divididas en 2 sesiones de 1h.

Organización del grupo: Actividad colectiva, pequeños/grandes grupos, por parejas, rotaciones...

Materiales: Bolígrafos, papel, periódico, libro de cuentos, libreta para escribir, pizarra, ordenador/es (adjuntar el material que se utilizará, es decir, el cuento/poema/lista usados).

Gestión del aula: Pasos del desarrollo de la actividad.

Variantes: El mismo juego con las variantes que se estimen necesarias (según contexto y necesidades).

Segunda parte: actividades para desarrollar la creatividad en el aula mediante la literatura

1) *Poesía: palabras encarceladas*

A cada grupo se le da una lista numerada de palabras (la cantidad de palabras dadas variará según la edad de los alumnos). Los criterios de selección de las palabras, escogidas previamente por el profesor, deberían ser a) palabras estéticamente bellas b) palabras relativamente extrañas o desconocidas para los alumnos con tal de que puedan aprender vocabulario nuevo c) palabras fáciles de combinar para crear un poema con una temática entendible (es decir, que tal vez todas ellas contribuyan a crear un estado de ánimo concreto a saber alegría, tristeza, o bien que sean capaces de describir una acción o situación). Una propuesta de palabras podría ser: 1 arduo 2 inmóvil 3 plata 4 volátil 5 sedoso 6 desértico 7 rayo 8 agradable 9 leitmotiv 10 ausencia.

Hecho eso, es decir, con las palabras numeradas dadas, los alumnos deberán crear un poema en el que incluyan las palabras de la lista en el orden en el que se les ofrece. De la lista expuesta, no podrán escribir la segunda palabra (inmóvil) hasta que hayan escrito la primera (arduo). Evidentemente, se les puede dar cierto margen para que cambien el género y el número de las palabras con tal que formen una unidad.

Una variante de la actividad sería que el profesor tuviera en mente el modelo de un poema y que de éste mismo extrajese las palabras que les da. Por ejemplo, del poema propuesto, se podría crear la siguiente lista: 1 casar 2 agua 3 pobre 4 sol 5 labraré 6 regaré 7 frente 8 corazón 9 cantar 10 abriré

Novia del campo, amapola

Juan Ramón Jiménez

Novia del campo, amapola
que estás abierta en el trigo;
 amapolita, amapola
¿te quieres **casar** conmigo?
 Te daré toda mi alma,
tendrás **agua** y tendrás pan.
 Te daré toda mi alma,
 toda mi alma de galán.
Tendrás una casa **pobre**,
yo te querré como un niño,
tendrás una casa pobre
 llena de **sol** y cariño.

Yo te **labraré** tu campo,
tú irás por agua a la fuente,
yo te **regaré** tu campo
con el sudor de mi **frente**.
Amapola del camino,
roja como un **corazón**,
yo te haré **cantar**, y al son
de la rueda del molino.
Yo te haré cantar, y al son
de la rueda dolorida,
te **abriré** mi corazón,
amapola de mi vida.
Novia del campo, amapola,
que estás abierta en el trigo:
amapolita, amapola,
¿te quieres casar conmigo?

Una de las ventajas de recurrir al uso de un modelo consiste en que abre la posibilidad de que, una vez ellos hayan creado sus poemas, se les presente el original y puedan compararlos para ver las distintas posibilidades creativas que ofrece una selección de palabras. Otros autores que escriben poemas sencillos pero interesantes para niños: Federico García Lorca, Luis García Montero...etc.

2) *La clarividente: fábulas*

Seleccionamos unas cuantas fábulas de Esopo atendiendo a los valores que se quieran destacar. Para cada fábula se preparan unas preguntas de comprensión lectora que, no obstante, favorezcan la posibilidad de una futura reflexión sobre aspectos del cuento que después tendrán que plasmar por escrito en forma de cuento. No necesitan, si quiera, responder las preguntas. Simplemente les sirven como apoyo a la actividad. Después de tener en cuenta esas preguntas (que también habrán subrayado aspectos relacionados con la moraleja de la historia), se les pedirá que continúen escribiendo la fábula como si hubiese pasado el tiempo, es decir, que tomando la situación final que presenta la fábula, inicien la continuación de este final como si hubiese transcurrido el tiempo.

Por ejemplo, en la fábula del águila y la zorra:

Preguntas previas:

—¿Podrían ser el águila y la zorra amigos al cabo de veinte años?

—¿Puedes imaginar por qué el águila podría estar enfadada con la zorra? ¿Cómo habría tratado a la zorra el águila después de que se hubiera comido a sus hijos?

—¿Qué le dirías al águila?

—¿Cómo se siente la zorra después de comerse las crías del águila? ¿Crees que pude dormir bien por las noches?

Posible respuesta:

“Al cabo de muchos años, la zorra se sentía muy mal por lo que hizo. Mientras tanto, el águila lloraba todas las noches preguntándose por qué tuvo que comerse primera las crías de la zorra. De todos modos, siguieron siendo amigas y, sorprendentemente, se ayudaron la una a la otra en la dura batalla por la supervivencia, porque ser un animal es una tarea muy difícil. Si hubiera estado allí cuando pasó, le hubiera dicho a la zorra que no dejase a sus crías solas, porque ahora ella...”

3) *Iniciar una narración: binomio fásico*

Podríamos catalogar esta técnica como muy adecuada para crear narraciones nuevas, para sembrar el germen de lo que podría llegar a ser una gran historia. Para esto tenemos que decir dos palabras al azar; invéntense cuantas creativas maneras de jugar a la elección de palabras, tales como, por ejemplo, decirle a dos alumnos que salgan a la pizarra y escriban una palabra al azar, lo más rara posible, sin que uno mire la palabra del otro. Las palabras no deberían tener relación entre ellas, porque de ese modo será más interesante la conexión entre ellas.

Cuando ya se tienen las dos palabras, suceden dos cosas: en primer lugar, estas salen de su contexto al combinarse entre ellas mentalmente y, además, luego se deben asociar y ligar mediante otras ideas que los alumnos deben inventar. En ésta página se encuentran más detalles sobre el proceso:

http://www.rmm.cl/index_sub3.php?id_contenido=18630&id_seccion=10695&id_porta_l=1924

4) *La bolsa mágica: microcuentos*

Para tener preparada la actividad por adelantado, se recortarán palabras de revistas o periódicos. No es necesario que sean palabras individuales, pueden ser dos o tres palabras juntas si tienen sentido y ayudan a la creación de la historia, pero sí sería importante recortar una gran variedad de ellas, es decir, nombres, verbos, pronombres, conjunciones, determinantes, adverbios...etc. Recortadas las palabras, se introducen en una caja/bolsa desde donde los alumnos tendrán que extraerlas.

Con ellas se les pedirá que creen un microcuento de entre aproximadamente quince o veinte palabras, añadiendo un máximo de cinco palabras por su cuenta. Pueden modificar

ligeramente las palabras recortadas que tengan (género y número) si eso hace que la redacción sea más coherente siempre y cuando puedan después explicar esos cambios.

5) *Ensalada de cuentos: mezclar personajes*

La actividad consiste en presentar cuentos a los alumnos, conocidos, si acaso; cuanto más conocidos más divertido será. Y se les presentan los cuentos con trozos borrados. Parágrafos, palabras, frases, lo que se estime necesario. La ausencia de esa información hará que ellos tengan que rellenar los espacios vacíos. Se les animará, además, a rellenar la información con datos de otros cuentos. Por ejemplo: si leemos que “Blancanieves se probó _____”, podemos escribir que “Blancanieves se probó un zapatito de cristal que luego perdió”, haciendo alusión a la historia de Cenicienta, y así introducir cuantos cuentos sea posible.

Téngase en cuenta que será muy importante saber cuánto espacio omitimos, qué palabras o expresiones y que dependiendo de la edad de los alumnos, habrá que omitir más o menos fragmentos y guiar más o menos la actividad.

6) *Utopías para la autoestima*

-Había una vez un niño que se llamaba Carlitos

-¿Cómo yo?

-Como tú.

-Era yo.

-Sí, eras tú.

-¿Qué hacía?

-Ahora te lo cuento.

Con este fragmento introduce Gianni Rodari una interesante explicación sobre cómo trabajar la autoestima de los niños poniéndolos a ellos como personajes. Aunque es un recurso más bien utilizado por las madres, tiene mucho potencial en la escuela para crear relatos que interesen a los niños, por un lado, y que fomenten, por el otro, hábitos positivos de conducta. El error más común sería abordar este tipo de relato con un tono moralizante, haciendo hincapié en el reproche típico de una madre: “había una vez un niño que no se quería comer toda la comida, y que se peleaba con su hermanito pequeño...”. Rodari apuesta por una visión positiva en la que se fomenten las utopías cuyo improbable cumplimiento no es de interés para el niño:

El juego es mucho más fructífero si lo utilizamos para poner al niño en situaciones agradables, para hacerles realizar empresas memorables, para presentarles un futuro de satisfacciones y compensaciones, contándoselo como un cuento. Sé muy

bien que el futuro no será casi nunca feliz como un cuento. Pero no es eso lo que importa. Por el momento, hace falta que el niño haga reserva de optimismo y de confianza para enfrentarse con la vida. Y así, no descuidamos el valor educativo de la utopía. (...) Si Carlitos tiene miedo de la oscuridad, el Carlitos del cuento no lo tenía en absoluto, hacía lo que nadie tenía el valor de hacer, iba adonde nadie tenía el valor de ir...(...). No se trata, pues, de estimular en el niño fantasmagorías vacías (...) sino de darle una mano que pueda imaginarse e imaginar el propio destino. (...) Este mecanismo permite introducir mensajes en las historias, con la seguridad de que llegarán a destino.

Así pues, esta actividad consiste en estimular la creatividad de los niños haciéndolos partícipes de una utopía fácilmente imaginable por ellos. Bastaría con inventar un cuento que llamase la atención pero fuese sencillo, con el niño como protagonista, destacando aspectos suyos que le gusta mucho hacer (lo que denotaría, como se ha visto, la mirada atenta del profesor sobre su alumno) y añadiendo aquellos que jamás pensaría que puede hacer.

7) Juegos de simulación: el naufragio

Se trata de llegar a un acuerdo entre todos los alumnos para escoger un número determinado de objetos a partir del planteamiento de una situación ficticia. Se plantea a los alumnos lo siguiente:

Imaginad que os encontráis en un naufragio. A duras penas habéis conseguido llegar a una isla donde tendréis que pasar tres años de vuestra vida, sin salir de allí para nada. Viviréis en estas condiciones:

—Ocuparéis un espacio físico que mide 20 kilómetros cuadrados y que se encuentra repartido de la siguiente manera: un cuarto es un lago de peces, un cuarto es tierra de cultivo, un cuarto es un bosque salvaje y un cuarto es un terreno sin cultivar.

—El clima del lugar es estival, con una temperatura constante de 30° C durante el día y de 20° C durante la noche. Sólo llueve 30 días al año.

—Las únicas personas con las que os relacionaréis durante vuestra estancia en la isla serán vuestros compañeros de clase.

Entre todos podéis rescatar tres objetos de los 35 que hay en el barco. Os tenéis que poner de acuerdo entre todos para decidir qué tres objetos de la lista decidís llevaros.

LISTA DE OBJETOS

1. Un equipo de pesca
2. Dos palas y dos picos de jardinería
3. Tres raquetas de tenis y veinte pelotas

4. Dos guitarras
5. Veinte pastillas de jabón
6. El cuadro de la Gioconda
7. Un aparato de música recargable con energía solar
8. Una mochila para cada uno
9. Cien rollos de papel higiénico
10. Una vaca y un toro
11. Cien cajas de conservas surtidas
12. Cien libros de literatura clásica
13. Cien botellas de bebidas refrescantes
14. Un camión y 4000 litros de gasóleo
15. Una barca de remos
16. Diez barras de metal
17. Cien cajas de cerillas
18. Un caballo de seis años
19. Antibióticos
20. 100 sacos de harina
21. Tres barajas de cartas
22. Un gato siamés
23. Artículos de belleza
24. Semillas de diversas clases
25. Un procesador de textos
26. Cinco armarios llenos de ropa
27. Veinticinco fotografías de personas queridas
28. 5000 hojas de papel para escribir
29. Un fusil y 100 balas
30. Un equipo de pinturas al óleo y 30 tubos de recambio
31. Material para hacer un reportaje fotográfico
32. Dos tiendas de campaña de tres plazas cada una
33. Una batería de cocina
34. Tres depósitos de agua de 5000 litros
35. Una linterna para cada uno

Lo importante es que toda la clase llegue a un pacto. Para ello individualmente y por parejas se escogerán tres objetos, los que se consideren más apropiados y aquellos de los que puedan darse razones de su importancia. En grupos de cuatro o seis se compararán los objetos escogidos y se comentarán las razones de la selección. Si no hay coincidencia, deberán llegar a un acuerdo para seleccionar tres objetos de entre los que ha escogido cada pareja. Un portavoz de cada grupo anotará en la pizarra los tres objetos que el grupo ha escogido. El objetivo es que cada portavoz justifique su elección (la del grupo). Luego se abre turno de intervenciones, se designa un moderador que conduzca la discusión y establezca un turno de palabras. Si fuera necesario y no se llegase a un claro acuerdo, al terminar el debate se podrían seleccionar los tres objetos de cada grupo por medio de

votaciones. Posteriormente, cada alumno debería justificar por qué ha rechazado un objeto de entre los que ofrece la lista.

En este caso, podríamos plantear (crear a nuestro gusto) variantes nuevas de simulación. Por ejemplo: estáis subiendo el Kilimanjaro pero tenéis que ir abandonando el equipaje que lleváis. Sólo podéis llevaros 12 objetos de los 30 totales. La expedición dura una semana, la temperatura es de 11° C durante el día y -5° C durante la noche. La altitud son 5916 metros y no encontraréis agua. Es importante pensar bien la lista de objetos que se llevan. También se puede plantear la cuestión de decidir las tres cualidades más importantes que debe reunir una persona para ser considerada modélica en su profesión, afición o cargo público (pareja ideal, amigo o amiga, maestro, policía, madre, padre, conserje, vecino, conductor de autobús, alcaldesa, médico...). Las 30 cualidades pueden ser: afectuoso, alegre, autoritario, atractivo, generoso, honesto, justo, joven, listo, obediente, ordenado, rico, seguro, sincero, tolerante, mañoso, trabajador, valiente, divertido, elegante, elocuente, fiel, flexible, fuerte, culto, considerado, decidido...etc.

Bibliografía

Aristóteles (2012), *Ética a Nicómaco*, Madrid, Alianza Editorial.

Badia Armengol, Dolors y Vilà Santasusana, Montserrat (2009), *Juegos de expresión oral y escrita*, Barcelona, Graó.

García Cuadrado, José Ángel (2010), *Antropología filosófica: una introducción a la Filosofía del Hombre*, Pamplona, EUNSA.

Gómez Palacios, José Joaquín (2011), *Taller de narraciones. Mitos, leyendas y poemas*, Madrid, Editorial CCS.

Pennac, Daniel (2008), *Mal de escuela*, Barcelona, Mondadori.

Pennac, Daniel (2012), “El 99% de la literatura industrial es basura”, extraído de: http://www.revistaenie.clarin.com/literatura/ficcion/Daniel_Pennac_0_728327184.html

Rodari, Gianni, (2002), *Gramática de la fantasía: introducción al arte de contar historias*, Barcelona, Editorial Planeta.