



**I.A.C.A.T.**  
Instituto Avanzado de  
Creatividad Aplicada Total

AI analógica  
PV resolutora  
SCP innovadora  
ID inventiva  
MTO fantástica

MULTI-MENTE

analítica  
DF sintética  
PC flexible  
TL expresiva  
ART fluida  
TI

SER  
HUMANO

YO CREO

TÚ CREAS

ACTIVACIÓN

CREATIVIDAD

www.iacat.com

CREADOR INTEGRAL

CREATIVIDAD, EL GEN DEL INGENIO  
PARA reCREARTE LA VIDA ENTERA

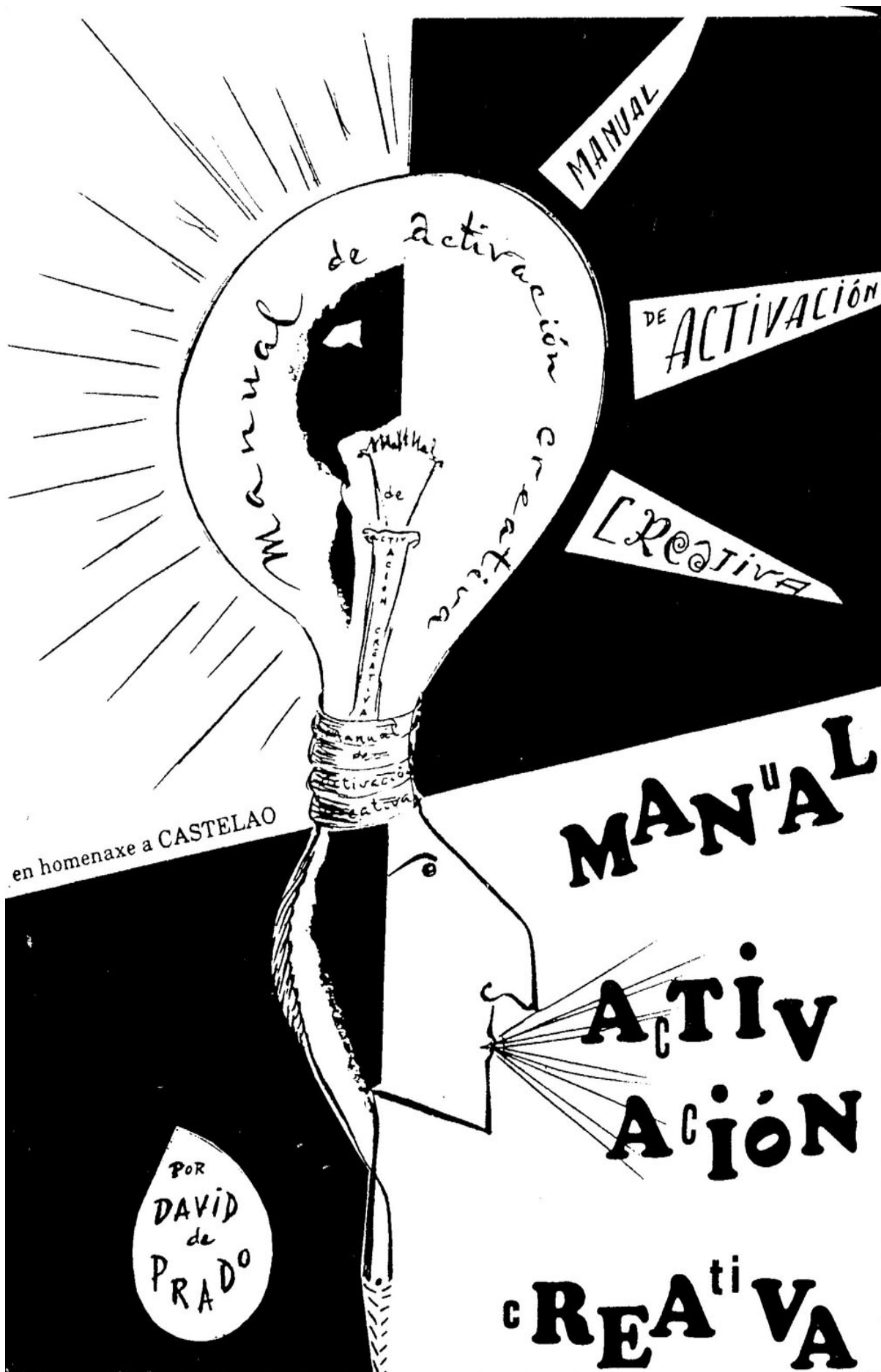
## 18 ACTIVADORES

de la

## CREATIVIDAD INTEGRAL

*Dr. David de Prada*

2004



MANUAL

DE ACTIVACIÓN

CREATIVA

Manual de Activación Creativa

Manual de Activación Creativa

en homenaxe a CASTELAO

MANUAL

ACTIVACIÓN

CREATIVA

POR DAVID de PRADO

DEDICATORIA

A MIS ALUMNOS DE LA ESCUELA DE MAGISTERIO DE SANTIAGO, AUGURANDO CONFIANZUDAMENTE QUE ELLOS HARAN VALIDO ESTE "PAPEL DE DIDACTICA" CON SUS SUGERENTES, NOVEDOSAS, SORPRENDENTES Y VARIADAS INICIATIVAS SOBRE EL MISMO Y CON LOS TORBELLINICOS E INAGOTABLES TRABAJOS Y EJERCICIOS EN EL SUGERIDOS.

Profesores  
(Alumnos)



L	aboratorio de
I	nnovación y
D	irección
E	ducativa

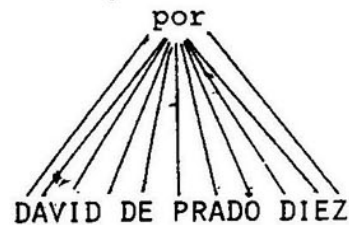
ICE. de la U. de Santiago



MANUAL DE  
ACTIVACION  
CREATIVA

para una programación alternativa y motivadora

por



DAVID DE PRADO DIEZ

Prologo: MIGUEL ZABALZA

Introducción: SATURNINO DE LA TORRE

EDITA: Centro de estudios creativos- LUBRICAN

D. LEGAL: C. 164-87

I.S.B.N.: 84-398-8912-7

Maqueta: D.P.D.

Colección: Papeles DiDi para profesores Nº 5

Febrero, 1987

Santiago de Compostela, España.

# PRESENTACIÓN

Amigo lector, quizás sea ésta la primera ocasión que se te presenta de analizar, estudiar y ejercitar desde una perspectiva sistemática y práctica un tema de moda como es la creatividad, la imaginación y la fantasía.

Todos estamos dotados de esta potencialidad trascendental para el cambio, el progreso y la auto renovación personal y profesional: Todos somos íntimamente creativos e imaginativos desde niños.

No obstante el sistema de socialización en la familia, la escuela y la empresa la arrincona, la censura, la inhibe y la fosiliza, cuando no la machaca y reprime hasta dejar limitado su uso a la creación individual de tipo plástico, literario o musical, inofensiva para la estabilidad y mantenimiento involutivo del sistema enlatado y en conserva. De modo que el grito de la juventud en el mayo francés del 69 ¡LA IMAGINACION AL PODER! sólo fue un fútil deseo, una ilusión utópica desvanecida en puro slogan.

Fue un grito acusador de la inaplazable urgencia de cultivo y estimulación de la creatividad en una sociedad en crisis en todas sus esferas, sujeta al cambio tecnológico, massmediático y social más profundo, amplio y rápido que se haya dado en la historia de la humanidad y cuyas consecuencias definitivas aún no se han producido ni sentido en toda su extensión, pues afectarán a todas las áreas de la vida.

Este preciso manual de ACTIVACIÓN CREATIVA de la imaginación creadora va destinado a los que usan la imaginación por oficio como los publicitarios, los inventores e investigadores y los creadores integrales.

Sirve también para llevar a cabo una programación alternativa y motivadora en cualquier área de la actividad humana que quiera significarse, pon concebir, desarrollar y trabajar de un modo distinto, innovador, divertido, rompedor de moldes, modos y hábitos de pensar, decir, expresar y comunicar.

Estas técnicas sencillas, fáciles de aplicar por legos y profesionales en el ocio y el trabajo, son el resultado de una selección de los procedimientos más eficaces para crear, imaginar, fantasear, resolver, metaforizar, expresarse y actuar de modo original, desde la profundidad del yo.

Es una síntesis de más de 25 años de ensayos y experimentos con diversas técnicas de creatividad en distintas áreas: desarrollo humano, calidad total, publicidad, solución de conflictos, mejora de relaciones y productos, arte y diseño, poesía experimental.

He practicado, ampliado y mejorado estas técnicas con resultados satisfactorios y atractivos con distintos colectivos de profesionales de la banca, la automoción, los servicios sociales y médicos, el comercio, el desarrollo psicológico, la formación y la enseñanza con profesores desde el preescolar a la universidad.

Las técnicas de estimulación de creatividad están programadas paso a paso para obtener los resultados acordes con el modelo de proceso creativo que cada una despliega. Los variados ejemplos de actividad creativa de cada una facilitan la comprensión y ejercitación.

El manual intenta ser operativo para un primer contacto con la creatividad, de modo que, sin necesidad de instructor, individualmente o en pequeño grupo puedas comprobar, a través de la *práctica* de distintos procedimientos creativos, en qué consiste el despliegue de la creatividad más diversa y global, ya ue cada técnica representa una porción limitada de la misma.

El manual te ofrece la oportunidad de ejercitar cada técnica lo más ampliamente posible, realizando varias veces el mismo activador creativo con temas distintos

**para un mínimo desentumecimiento, desbloqueo y despliegue de una facultad que tú, sin duda, tienes disminuida, aletargada o imposibilitada. De hecho puedes sobresalir y ser efectivo en uno o varios procesos desencadenados por alguna de las técnicas relativas a la creatividad con la palabra, pero puede que tu capacidad de representación visual y plástica la tengas limitada por el miedo al fracaso inducido por un mal aprendizaje de fracaso en las clases de pintura y dibujo.**

**Estos activadores creativos son como breves catalizadores que se han probado como más eficaces para despertar, dinamizar y actualizar ese potencial y tesoro desconocido que es la imaginación creadora. Son como muletas para auxiliar en la recuperación del hemisferio derecho, en el que yace olvidado, la mar de tiempo, el pensamiento divergente, alternativo, intuitivo, globalizado, innovador e imaginativo.**

Cuando te hayas ejercitado suficientemente cada técnica y te sientas con seguridad en la misma, aplicándola de modo fácil y sencillo, podrás prescindir de este apoyo artificial y caminar por tu cuenta con más confianza, soltura y gusto por la "corredora", el camino de cabras, el sendero de montaña, el camino vecinal, la carretera y la autopista de la creatividad.

**Cuando se ha ejercitado suficientemente cada activador creativo en cualquiera de los ámbitos de expresión profundos y enrevesados vericuetos del aula, de la comunicación, de la inventiva y la acción, convertirás en arte vivo e innovador muchas de las actividades que toques. Pero esta meta ideal sólo se logra tras mucho ensayo y mucha práctica y análisis después de 5 a 10 años. Este manual sólo pretende servir de ayuda facilitadora de despertar, desperezamiento y despliegue de tu creatividad.**

**Si tomas este manual como guía de entrenamiento seguro de tu creatividad, habrás de practicar un mínimo de diez veces cada activador creativo, lo que sumaría 180 prácticas complejas y diversas de creativa dad.**

**Si estas tareas individuales se añadieran a otras tantas realizadas en equipo con tus compañeros de aula u oficina -una por día de trabajo durante un año- se podría garantizar un enriquecimiento creativo personal y profesional excepcional de los practicantes y facilitadores, profesores, consultores, jefes de equipo, especialistas en desarrollo humano en la dimensión de la creatividad, las inteligencias y lenguajes expresivos.**

**Yo como autor y amante entusiasta del potencial de la imaginación creadora, el mayor capital de los individuos y los pueblos, me daría por muy satisfecho con una práctica semanal continuada de, al menos, una actividad creativa personal del profesor con sus alumnos, del jefe de equipo y sus colaboradores, del directivo y su grupo de gestión.**

Sin embargo he de reconocer que la ausencia de una práctica sistemática de la capacidad de información unida a la recreación e inventiva es tan poco frecuente como incomprensible. Sería desequilibrado e injusto, más aún necio y anormal no emplear los procesos creativos en todo. Es como si sólo una vez a la semana (unas horas) anduviéramos con ambos pies, utilizando no solo el hemisferio izquierdo racional sino también el hemisferio cerebral derecho, el de la creatividad, y el resto de la semana, marcháramos, sorprendente y estúpidamente, apoyados solamente con un pie, el derecho, el menos creativo, es decir, como si estuviéramos cojos, sin estarlo.

**Todo lo obligado que no surge por propia iniciativa en respuesta a una necesidad sentida, aunque sea positivo y lo necesitemos, resulta de entrada poco aceptable; nos revelamos por el hecho de que alguien nos oriente y nos ordene respecto a lo que debemos hacer, a dónde debemos ir y por qué camino. No deseamos ni padres ni maestros.**

**La creatividad es una puerta abierta al aprendizaje y afirmación de la propia iniciativa y de la libre expresión de las propias ideas y deseos, por más que ésta venga limitada y facilitada por unas directrices o activadores que la investigación y la experiencia han demostrado como eficaces para asegurar la recuperación y el despliegue de la creatividad anquilosada, reprimida y paralizada por la polio de un**



sistema socio-cultural y educativo opuesto a la innovación y renovación continuas, **a la búsqueda de nuevas ideas, respuestas y procedimientos, a la iniciativa de nuevas empresas y proyectos de toda índole, al derecho de soñar con la utopía y esforzarse para hacerla realidad con creatividad adoptadora y transformadora de la realidad, pedazo a pedazo, día a día.**

No quisiera, pues, que te vieras "obligado" o forzado a seguir paso a paso la ejecución de cada activador en todos y cada uno de sus pormenores. Si algo no te sugiere nada, pasa a otro punto y si se te ocurren cosas marginales, no las deseches, sino profundiza en ellas. Sé que inicialmente cuesta romper el hielo que congela, inmoviliza, amordaza nuestra libre iniciativa, nuestra expresión y creatividad total.

**En cualquier caso intenta ser original, único e irrepetible con una actitud lúdica lo más alegre, desenfadada, loca y desinhibida que puedas.** Haz las cosas de modo nuevo y distinto; exprésalas de otra forma; *no* te repitas con las mismas palabras; dilo con dibujos, con música, con frases comentadas y slogans; emplea nuevos materiales para expresarlo o construirlo. Inventa algo **nuevo cada día. No te repitas como un robot o u loro. Eres un ser creador por naturaleza. Sé consecuente.**

Es esencial para fomentar la creatividad el empleo simultáneo de distintos lenguajes o formas de expresión para comunicar una misma y única idea: **empleando el lenguaje verbal** usual o literario-analógico (**fundamentado en símiles y analogías**), el plástico visual (**uso de diseño, de esquemas gráficos, etc.**), el sonoro musical, el mímico-corporal (**decirlo con gestos y movimientos**), el inventivo-narrativo (**imaginando sucesos e historietas**), el constructivo (**expresándolo con cuestiones o elaboraciones y trabajos tecnológicos o manuales**), etc.

Por último, la creatividad no se estimula ni se ejercita simplemente leyendo u oyendo pasivamente, pues su esencia es la acción innovadora, inventiva o ensoñadora, más que reproductiva. Por eso, este manual de activación de la creatividad integral no es una teoría de la creatividad, sino una ordenada sistematización para la aplicación y el entrenamiento de la misma. Has de leer las orientaciones de cada activador y pasar inmediatamente a la práctica del mismo, que sigue paso a paso las tareas o etapas de su desarrollo preciso y pautado en el epígrafe 4 de cada activador o técnica. "Ser creativo significa considerar el proceso total de la vida como un proceso de nacimiento, y no tomar cada estado de la vida como un estadio final. La mayoría de la gente muere antes de nacer plenamente. La creatividad significa nacer antes de que uno muera". Eric Fromm *Ser creativo, significa considera-lo proceso total da vida como un proceso de nacimiento, e non tomar calquera estado da vida como un estadio final. A maioria da xente morre denantes de nacer plenamente. A creatividade significa nacer denantes que un morra. (E. Fomm)*

## **INDICE:**

### **1ª PARTE:**

#### **LA ACTIVACIÓN CREATIVA PARA EL CAMBIO DE ACTIVIDAD Y ACTITUD MENTAL.**

- 1 LA ACTIVACIÓN CREATIVA PARA EL DESARROLLO MENTAL: CONCEPTOS BÁSICOS
  - 1 LA CREATIVIDAD COMO VARIACIÓN ORIGINAL
  - 2 LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO DESENCADENANTES, FACILITADORES Y ENTRENADORES DE LA IMAGINACIÓN.
  - 3 LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO MODELOS DE PENSAMIENTO PRODUCTIVO, INNOVADOR E IMAGINATIVO.
  - 4 LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO MODELOS PARA EL CAMBIO PROFESIONAL, COMUNICATIVO Y DIDÁCTICO
  - 5 EL CAMBIO RADICAL DEL ROL DIRECTIVO PROFESORAL RESULTANTE DE UNA ACTIVACIÓN CREATIVA SISTEMÁTICA.
  - 6 CRITERIOS Y FACTORES DE IDENTIFICACIÓN DE LA CREATIVIDAD
  - 7 LA ACTIVACIÓN FLEXIBILIZADORA DIVERGENTE E IMAGINATIVA DE LA MENTE.
  - 8 INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL EMPLEO DEL MANUAL DE ACTIVACIÓN CREATIVA.

### **2ª PARTE:**

#### **DESCRIPCIÓN EJEMPLIFICADA DE LOS ACTIVADORES CREATIVOS.**

- 1 **ACTIVADORES CREATIVOS DE ANÁLISIS:**
  - 1 ACTIVADOR CREATIVO 1: EL TORBELLINO DE IDEAS (T.I.)
  - 2 ACTIVADOR CREATIVO 2: EL JUEGO LINGÜÍSTICO (J. L.).
  - 3 ACTIVADOR CREATIVO 3: DESGUACE DE FRASES. (D. F.)
  - 4 ACTIVADOR CREATIVO 4: ANÁLISIS RECREATIVO DE TEXTOS (A. R. T.)
  - 5 ACTIVADOR CREATIVO 5: LECTURA RECREATIVA DE IMAGEN (L. R. I.)
- 2 **ACTIVADORES CREATIVOS DE BÚSQUEDA Y SÍNTESIS CATEGORIAL:**
  - 1 ACTIVADOR CREATIVO 6: BÚSQUEDA INTERROGATORIA (B.I.)
  - 2 ACTIVADOR CREATIVO 7: INTEGRACIÓN DIVERGENTE CATEGORIAL (IDC)
  - 3 ACTIVADOR CREATIVO 8: FLEXIBILIZACION AGILIZACION MENTAL (FAM)
- 3 **PROCEDIMIENTOS CREATIVOS LÓGICOS DE SOLUCIÓN, PROYECTO Y APLICACIÓN INNOVADORES:**
  - 1 ACTIVADOR CREATIVO 9: PROS Y CONTRAS. ALTERNATIVAS.
  - 2 ACTIVADOR CREATIVO 10: PROYECTO VITAL.
  - 3 ACTIVADOR CREATIVO 11: BIONICA (B).
  - 4 ACTIVADOR CREATIVO 12: SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS (SCP).



**4 ACTIVADORES CREATIVOS DE TRANSFORMACIÓN FANTÁSTICA:**

- 1 ACTIVADOR CREATIVO 13: METAFORIZACION ANALÓGICA (MA).
- 2 ACTIVADOR CREATIVO 14: ANALOGÍA INUSUAL (A.I.).
- 3 ACTIVADOR CREATIVO 15: MÁQUINA TRANSFORMADORA (Ma.T.).
- 4 ACTIVADOR CREATIVO 16: METAMORFOSIS TOTAL DEL OBJETO (Me.T.O.).
- 5 ACTIVADOR CREATIVO 17: EL RELAX IMAGINATIVO (R.I.).
- 6 ACTIVADOR CREATIVO 18: IMITACIÓN TRANSFORMATIVA (I.T.).

## Iª PARTE

# LA ACTIVACIÓN CREATIVA PARA EL CAMBIO DE ACTIVIDAD Y ACTITUD MENTAL

## ORIENTACIONES TEORICO-PRACTICAS

La creatividad es el principio de los principios de la educación moderna (*Ricardo Marín*)  
 A criatividade é o principio dos principios da Educação moderna. (*R. Marín*)

Eu estudio para vos redimir —¿E o qué escribenu os libros tamén estudou nos libros?

### 1. LA



## ACTIVACIÓN CREATIVA PARA EL DESARROLLO MENTAL: CONCEPTOS BÁSICOS

### 1. LA CREATIVIDAD COMO VARIACIÓN ORIGINAL

**La creatividad en su concepto más lato, de dominio popular, que aquí en principio asumimos, es crear algo anteriormente no existente, lo que entraña novedad, que sea nuevo o distinto de lo ya existente, y originalidad, que su carácter único, inusual, no usual o de uso poco o nada común, infrecuente, lo haga llamativo y sorprendente por ser lo nunca visto.**

**Pero como no se puede crear de la nada, hay que contar con lo preexistente, con la cultura, información, conocimientos y habilidades dadas, con la tradición heredada, de este modo, puede ser fácilmente que no se sea enteramente original, sino en mayor o menor grado. Deberíamos respetar o recordar el dicho latino "Nihil novi sub sole", matizando la traducción "No hay nada (totalmente) nuevo bajo el sol".**

**Crear, pues, en sentido humano y cultural es combinar los elementos de un producto cultural de un modo innovador, originando un producto y en buena medida distinto del primitivo y, por tanto, original.**

**En cierto modo** la innovación y originalidad pueden afectar y proyectarse a varios aspectos del trabajo productivo: la concepción y diseño (la idea), el modo de desarrollarla, los métodos e instrumentos de ejecución, el soporte y materiales de que se hace, **el modo de enmarcarla y presentarla, cuantas más variaciones novedosas se introduzcan en el mayor número de aspectos mayor grado de originalidad mostrara el producto final, u obra creativa.**

## **2. LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO DESENCADENANTES, FACILITADORES Y ENTRENADORES DE LA IMAGINACIÓN.**

**Los activadores creativos se concentran en el logro de pensamiento divergente, innovador, original, constituyendo la fuente primigenia del pensar abierto, libre, imaginativo, plástico, fantástico, y, sobre todo, siendo la raíz estimuladora esencial de cualquier tipo de proyecto o acción, de admirable frescura y de alternativas tan provocativas y novedosas como definitivas, a veces.**

**Estos activadores de la creatividad sirven de desencadenamiento y estimulación, de cultivo y práctica sistemática del pensamiento divergente, buceador e inquisidor de nuevas perspectivas y enfoques, de nuevas metas y métodos, de nuevos estilos y realizaciones, pudiéndose aplicar todos y cada uno de ellos a una idea, a un objeto, a un producto cultural, a un problema, a un fenómeno; al método y proceso de ejecución; a las metas y funciones que pueden cumplir y cumplen; a la manipulación de los materiales y -al modo de presentarlos, etc.**

**Estos activadores creativos pueden conceptuarse como entrenadores del ingenio y de la inteligencia global -divergente y lógica -intuitiva y racional o discursiva-, siempre y cuando se practique un mismo activador, un número tan elevado de veces a tan variados productos u objetos, en tan varias situaciones y campos del saber que la activación o simple estimulación se convierta en un hábito de trabajo intelectual creativo, que se realiza espontánea, rápida, fácil, efectiva y agradablemente en las más difíciles y extrañas situaciones y temas, constituyendo más una forma de pensar que una técnica o instrumento facilitador del pensamiento divergente.**

**Esto sólo se consigue al cabo de varios años de práctica frecuente, pues el hábito de respuesta cerrada, repetitiva, imitativa, convergente y lógica está tan fuertemente enraizado, debido a tantos años de escolarización y socialización machaconamente**

**pasiva y conformadora, matadora de la iniciativa personal, que castiga toda forma de pensar y expresarse que no haya sido previamente prescrita por la tradición, la autoridad y el poder constituido y ejercido en la escuela y organizaciones de socialización y modelamiento de conductas, ideas, valores, ideales y hábitos.**

**Por esto es tan urgente e imprescindible aplicar en la enseñanza y en el trabajo social Y PÑROFESIONALÑ técnicas y mecanismos activadores de la creatividad, como los aquí presentados. Sólo así se compensará medianamente el poder destructivo y enajenador o anquilosante de los procesos naturales de convergencia que tienen los factores educativos y sociales por sí o a través de los massmedia.**

**Porque el hombre, frente al animal, es un ser viviente creativo e innovador, capaz de modificar los hábitos y patrones de la especie y del propio individuo para adaptarse a las circunstancias y sacar de ellas el máximo partido, o para variarlas o transformarlas de modo que produzcan el máximo beneficio y placer, o que logren los deseos y proyectos del sujeto o colectivo social con la máxima eficacia y el mínimo esfuerzo.**

**Las Fichas de Respuesta de este manual de activación creativa constituyen un formato o soporte material para facilitar o ahorrar el modo de producción creativa de cada activador.**

### **3. LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO MODELOS DE PENSAMIENTO PRODUCTIVO, INNOVADOR E IMAGINATIVO.**

**Estos activadores creativos no son otra cosa que formas de proceder o pensar creativa, divergente e imaginativamente, pormenorizadamente descritas paso a paso, tarea a tarea, para que cualquier sujeto de inteligencia normal pueda fácilmente poner en marcha y ejercitar, cuantas veces desee, las actividades mentales creativas y expresivas que cada activador desarrolla.**

**Realizar cada activador es ejercitar de una forma distinta o poco habitual el pensamiento y la capacidad de inteligencias múltiples, que lo sustentan. Cada activador pone en acción formas varias de pensamiento creativo, con funciones de análisis, de búsqueda original, de contraposición dialéctica, de visión metamorfoseante, de fantásticas proyecciones, de percepción y expresión plástico-visual, de propuestas múltiples e ideas varias, de alternativas inusuales, etc.**

**Pese a la diversidad tan notoria que entrañan las técnicas y activadores creativos de análisis, de síntesis, de proyectos o solución o de juego de fantasías, todas ellas tienen un común denominador: estimular, reavivar, ejercitar y consolidar el mortecino y apagado potencial creativo, innovador, transformativo e imaginativo, que yace fosilizado o anquilosado, por desuso, en todos y cada uno de los hemisferios derechos de los cerebros de cada ser humano, en los que radica el pensamiento creativo, intuitivo, globalizador, plástico, inventivo e imaginativo.**

#### 4.-LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO MODELOS PARA EL CAMBIO PROFESIONAL, COMUNICATIVO Y DIDÁCTICO

**Desarrollar en cada propuesta, objeto, asunto, tema o lección uno o más activadores creativos para despabilar y actualizar mediante la acción comprensiva la inteligencia creativa plural** y para garantizar, de cara al futuro, que la creatividad sea solo una palabra mágica, de moda, sin contenido operativo alguno, sino un estilo de pensar, de actuar y de ser consolidado, inevitable, irrefrenable, irreprímible: **que nadie pueda poner ni freno ni bozal a la creatividad**, madre de la invención, raíz de todo progreso e innovación tecnológica, científica, artística, literaria y social.

Que los profesores y **profesionales** mismos no lleven puesto como algo natural o habitual, el freno represivo a su propia fantasía y pensamiento divergente, pues de ser así se lo impondrán -como lo más natural del mundo- a sus propios alumnos y **colaboradores**, para que **inhibidos y reprimidos no sean capaces de conocerse, reconocerse y expresar lo que llevan dentro**, sino copia de los mismos conocimientos, **clichés mentales y hábitos de comportamiento de sus preceptores y sus jefes**.

**Por ello proponemos los activadores creativos como modelos para el cambio personal y profesional en la escuela, en la empresa y en las relaciones sociales y el ocio. Con ellos se avanzará en el camino de una transformación radical -de raíz- y con profundidad -en la esencia de lo que se hace- de lo que son en la práctica las relaciones de trabajo, de aprendizaje y enseñanza**

Estas formas de socialización conservadora y reproductiva en la escuela y la empresa tienen una característica informativa, pasiva, repetitiva, controladora, cerrada, coartadora de toda iniciativa personal, machacadora de toda curiosidad exploradora, olvidada de todo proyecto vital imaginativo, marginadora de los problemas y de su sistemática solución imaginativa.

**La escuela ha socializado la rutina, la mediocridad, el conformismo, la muerte de la imaginación creadora colectiva, el anquilosamiento de la libre expresión divergente, la cooperación en el análisis de la problemática y carencias personales, culturales y sociales y en la búsqueda de soluciones alternativas generadas por los propios alumnos, no repetidas en boca del profesor-libro.**

**Muy cercano a este modelo de cultura y clima social se encuentran la mayoría de profesiones y organizaciones productivas.**

**Según nuestras investigaciones empíricas y según la teoría y la mayoría de las conclusiones de numerosos expertos en el tema desde Guilford y Torrance a Biondí, Parnés y Treffinger, la creatividad en la escuela y en las organizaciones promueve entre otros estos efectos:**

- La riqueza expresiva, variedad de vocabulario y fluencia ideacional.
- **La facilidad y claridad de expresión verbal y plástica auxiliada por el ejemplo o analogía idóneas.**
- **La fuerza, vitalidad y originalidad del pensamiento.**

- La sensibilidad intuitiva más agudizada ante la belleza, la verdad, la justicia, la perfección y sus contrarios.
- La experimentación práctica y el ensayo innovador, espoleados por una curiosidad insaciable que crece y se incrementa a sí misma.
- La estimulación del interés, afán de saber, la motivación de los estudiantes y profesores, de los directivos y los colaboradores, animados por el carácter activo, libre, divertido y divergente de la creatividad, que parte de las sugerencias, intereses y necesidades de todo el grupo social.
- La iniciativa y búsqueda de alternativas, superadoras de la rutina repetitiva y reproductiva: no hay que repetir de Pe a Pa lo que dice el libro, el jefe o el profesor, hay que re-hacerlo, re-crearlo de modo personal, distinto, original. Esta es la esencia de la creatividad, que es fin y medio de enseñanza por encima del dominio memorizador de los contenidos en las legislaciones educativas y en la moderna psicopedagogía.
- La revitalización de la imaginación y la fantasía.
- Un clima abierto, libre y democrático de escucha, respeto, tolerancia y abierto de todas las ideas e iniciativas, en él que los participantes se sienten a sus anchas, como peces en el agua, alegres, cómodos y vitales.

## 5. EL CAMBIO RADICAL DEL ROL DIRECTIVO PROFESORAL RESULTANTE DE UNA ACTIVACIÓN CREATIVA SISTEMÁTICA.

El rol del profesor, que determina sus actividades y las de sus alumnos y su estilo de relación con los alumnos y con el saber, cambia radicalmente con la práctica creativa docente propia de estos activadores de divergencia que aquí se proponen, de acuerdo con la apreciación de los profesores que mantienen esta línea.

Es obvio que este cambio no se da de la noche a la mañana, por ser radical; si no que han de transcurrir varios años de docencia creativa e innovadora para que ese cambio se afirme, se interiorice y se viva de modo cómodo e integrado en la propia manera de ser.

Es un cambio sustancial cuya total culminación puede ocupar toda la vida profesional de un profesor, si no ha tenido una fuerte formación y práctica creativa. La acción y formación en creatividad será tanto más difícil, laboriosa, bloqueante y problemática cuanto más cerrado, convergente, dogmático y satisfecho de los modos habituales de enseñanza expositiva que afectó y sigue afectando a la mayoría del profesorado en la práctica.

Será mucho más fácil, cómoda, deseable, satisfactoria y rápida para los profesores con una mayor dosis de capacidad creativa, innovadora, expresiva e imaginativa, pues los modelos creativos docentes convienen y encajan



armoniosamente con su estilo creativo e innovador de pensar y actuar como personas y como profesores.

En el cuadro adjunto se señalan los distintos roles profesoriales derivados de la investigación sobre la creatividad.

**El cambio del rol del profesor, del animador y facilitador de la formación y los aprendizajes y de los jefes de equipo** se producirá inevitablemente si, por ejemplo, aplica diariamente una técnica docente como el torbellino de ideas, tal como lo prescriben los expertos, como complemento y/o alternativa sustitutoria de la exposición magistral: con el transcurso del tiempo el profesor se sentirá más aceptador, más abierto, **más tolerante y respetuoso**, con más variedad de iniciativas didácticas, confiando más en las potencialidades del alumno, menos directivo y controlador, más innovador y democrático, dejando más iniciativa a los alumnos, más atento a sus necesidades e intereses, con más opciones y alternativas para abordar las lecciones, los temas y los problemas, etc.

Si a esta técnica añadimos otras más complejas como la **Solución Creativa de Problemas (S.C.P.)**, el **Relax Imaginativo (R.I.)**, la **discusión y dramatización o Role-playing (R.P.)** o la mayoría de los activadores creativos que presentamos en este breve manual de desarrollo de la creatividad, es obviamente inevitable que se produzcan cambios radicales no sólo en el rol y práctica de los docentes sino en su forma de concebir, pensar y actuar, al tiempo que cambian las estructuras conceptuales, actitudinales y comporta mentales de sus alumnos. Y lo mismo cabría decir de quienes dirigen equipos, departamentos y organizaciones de todo tipo.

Con los activadores creativos introducimos variantes innovadoras y nuevas en la enseñanza y en la convivencia y trabajo para una mejora cualitativa radical, pues les afectan en sus procesos, metas, relaciones, actividades y recursos instrumentales didácticos que constituyen el meollo, la esencia constitutiva de la educación, la cultura y la vida.

\*: Prado, O. El Torbellino de Ideas, hacia una enseñanza más participativa. Cincel Kapelusz. Madrid., 1.982.

#### ROLES PROFESORIALES

TRADICIÓN REPRODUCTIVA.  (División de roles)	PREVISIÓN PROGRESISTA CREATIVA  (Roles compartidos por profesor/alumnos)
--	--

<p>1.- El profesor enseña, transmite (Rol expositor).</p> <p>2.- El alumno imita, escucha, reproduce, repite (Rol conformador).</p> <p>3.- El profesor programa, el alumno ejecuta; evalúa solo el profesor (Rol director/controlador).</p> <p>4.- El profesor sanciona, premia o castiga (Rol juez/judicador/sancionador).</p> <p>5.- El profesor se centra en cubrir programas, con tenidos (Rol sistematizador/enciclopédico).</p> <p>6.- El profesor se preocupa del orden, el silencio, la disciplina (Rol policía).</p> <p>7.- El profesor ha de mantener la estructura de poder jerárquico, el clima de distanciamiento, individualismo y seriedad, para imponer las tareas docentes no deseadas (Rol autoritario y comunicador)</p>	<p>1.- El profesor estimula, motiva, enseña a pensar, crear, aprender (Rol estimulador, desarrollador).</p> <p>2.- El alumno escucha -explicando-, imita -transformando-, reproduce mejorando, crea y produce, inventa, expresa desde dentro (rol innovador).</p> <p>3.- El profesor y alumno por igual comparten la iniciativa de planificar, ejecutar y valorar sistemáticamente : (rol co-gestor del aprender).</p> <p>4.- El alumno autovalora su actividad y sus productos; su interés es su premio; mejorar lo deficiente es el sustituto del castigo (alumno evaluador-rectificador).</p> <p>5.- Los objetivos no son los contenidos ni los programas, sino el trabajo constructivo (Rol creador).</p> <p>6.- El desorden, el ruido es natural y necesario para la comunicación viva, para el análisis y la organización posterior (Rol analítico-sintético/desestructurador-ordenador-constructivo).</p> <p>7.- El profesor ha de crear un nuevo «clima» de relación cálida y afectiva, de divertida cooperación y de producción original y lúdica, en el que las tareas son jubilosamente recreadas (Rol comunicador)</p>
---	--

## VALORES Y ACTITUDES RADICALES DEL PROFESOR DIRECTIVO.

DOCENCIA Y DIRECCIÓN CONSERVADORA REPRODUCTIVA	DOCENCIA Y DIRECCIÓN PROGRESISTA CREATIVA
<p>1.- <b>Desconfianza del alumno v de sus potencialidades e intenciones (pesimismo pedagógico).</b></p> <p>2.- Ya lo sabe iodo, no ouoa, esia satisfecho (auto suficiencia conservadora y conformista).</p> <p>3.- Sentido del deber y la verdad absolutos (tendencia al dogmatismo)</p> <p>4.- <b>Él dirige, manda v ordena, los otros obedeced y ejecutan dócilmente (autocracia y sumisión).</b></p> <p>5.- Cierre a variados y contrapuestos intereses (unidimensionalidad).</p> <p>6.- <b>preferencia por lo sistemático, lo simple, lo problemático (reduccionisia/simplificador).</b></p> <p>7.- <b>orientado a la tarea por costumbre y al logro de resultados por condicionamiento social del sistema productivo.</b></p>	<p>1.- Confianza radical en las potencialidades, iniciativas y proyectos del alumno (optimismo antropológico).</p> <p>2.- <b>Esta aprendiendo siempre a desarrollarse como persona v profesional (insatisfacción impulsadora e innovadora)</b></p> <p>3.- <b>Sentido del juego, del placer, del trabajo y de las verdades relativas, útiles ( sentido flexible y pragmático).</b></p> <p>4.- <b>todos (cha.) Proponen y participan en la toma de decisiones (poder compartido).</b></p> <p>5.- <b>Apertura a nuevas experiencias y variadas aficiones (riqueza pluridimensional).</b></p> <p>6.- <b>Preferencia por lo complejo, lo vario, lo problemático, lo extraño (problematizador complejizador).</b></p> <p>7.- <b>Orientado a la persona, al clima y al proceso por convicción y sentido humano, sin desdeñar el valor de los productos creativos, como aportación original a la cultura personal y social</b></p>

Para no convertirse en un robot, es necesario estimyular el pebnsamiento divergente e innovador, con una actividad expresiva, plural y lúdica. Tenemos que rebortar con la nueva savvia de cada amanecer. *(DR de Prado)*

Para non se converter nun robot, compre estimular-lo pensamento diverxente e innovador, cunha actividade expresiva, plural e lúdica. Temos que rebrotar ca fértil savia de cada amencer. (*D. de Prado*)

### 3. PERSONALIDAD DESARROLLADA EN LOS ALUMNOS, LAS PERSONAS, LOS PROFESIONALES Y LOS TRABAJADORES

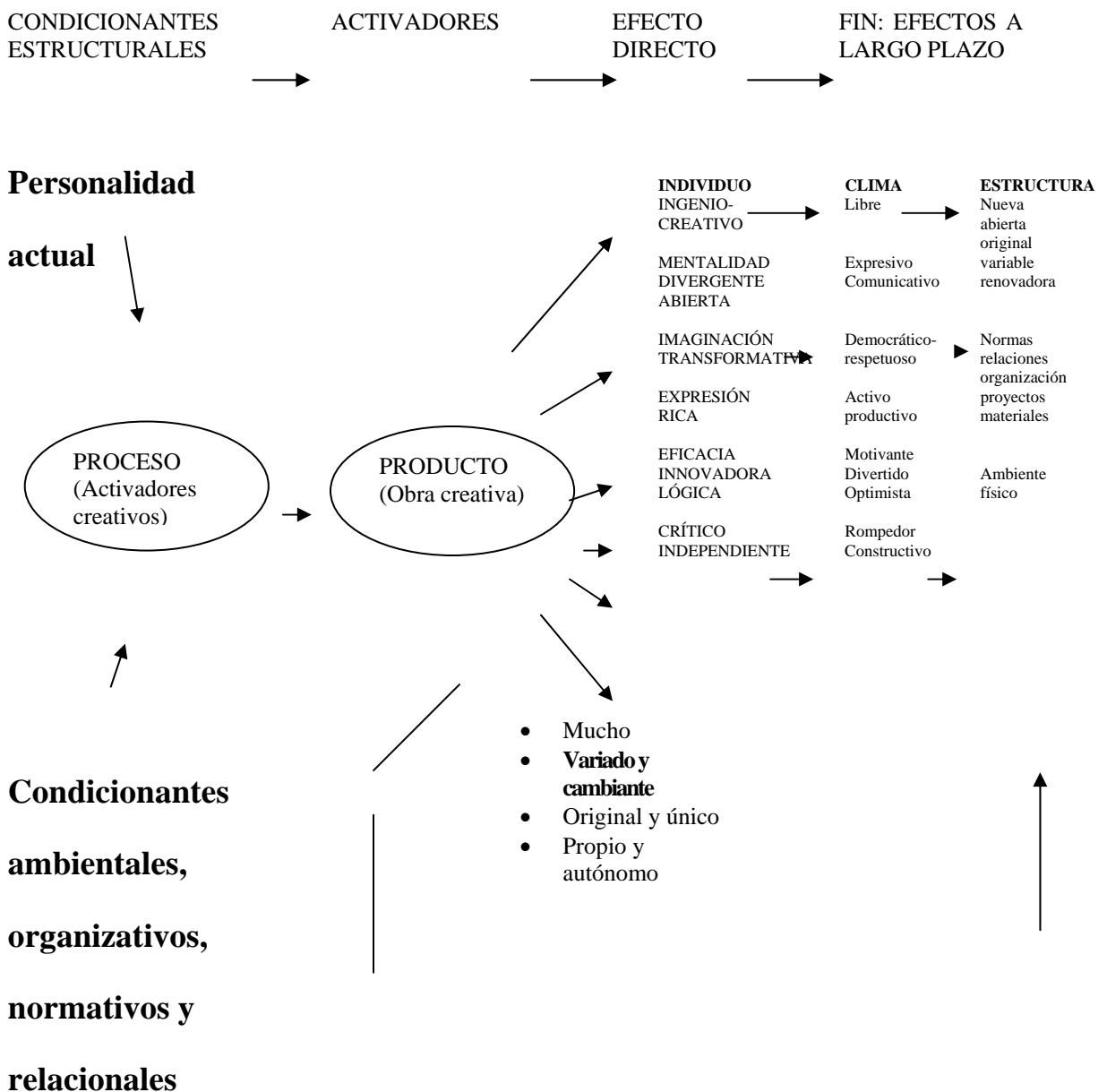
ENSEÑANZA Y CLIMA INFORMATIVOS REPRODUCTIVOS	CULTURA Y ENSEÑANZA CREATIVASE INNOVADORAS
<p>1.- Aprender es estar informado.</p> <p>2.1.- Imitadores, obedientes y sumisos: conformistas pasivos.</p> <p>2.2.- Respeto a la autoridad como figura.</p> <p>2.3.- Reproductor</p> <p>3.- Sujetos dirigidos y controlados: si alguien no planifica y supervisa no se aprende, ni se hace nada, irresponsabilidad personal y profesional.</p> <p>4.- Sujetos subyugados, subditos, tímidos, sin iniciativa.</p> <p>5.- Sujetos que memorizan / sistematizan la cultura "muerta".</p>	<p>1.- Aprender es estimularse y conocer para actuar y transformar: desarrollarse plenamente/</p> <p>2.1.- Creadores con iniciativa e independencia de decisión y acción ( y pensamiento), pero activos e inconformista</p> <p>2.2.- Respeto al valor de lo que se hace/</p> <p>2.3.- Innovador, renovador, mejorador, creador.</p> <p>3.- Sujetos con iniciativa para pensar y hacer, para cooperar en planes concretos y asumir responsabilidades.</p> <p>4.- Sujetos activos con autoestima por su trabajo y productos.</p> <p>5.- Los seres estructuran, expresan, crean cultura y desarrollan invenciones y proyectos ORIGINALES</p>

<p>6.- Sentirse vigilados, amantes del orden y la disciplina externa.</p> <p>7.- Individualismo y jerarquía de poder/autoridad: seria frialdad pasiva.</p> <p>8.- Desconfianza sobre las posibilidades/limitando las acciones subsiguientes de auto-desarrollo.</p> <p>9.- Autosuficiencia y conformismo necios y paralizantes.</p> <p>10.- Imposición del deber y verdad absoluta (conservadurismo dogmático).</p> <p>11.- Autoritarismo , sumisión y sujeción.</p> <p>12.- Unidimensionalidad académica (rendimiento).</p> <p>13.- Tarea y logro de resultados impuestos.</p>	<p>6.- Afición al análisis, de estructuración v organización-con juntados.</p> <p>7.- Cooperación en equipo, comunicación valida y productividad lúdica y re-creativa.</p> <p>8.- Optimismo potenciador de lo que se es y se carece por la acción transformativa.</p> <p>9.- Insatisfacción critica impulsadora de la búsqueda e innovación.</p> <p>10.- Sentido pragmático de lo útil y lo placentero.</p> <p>11.- Democracia y poder compartidos (co-gestión).</p> <p>12.- Pluralidad de intereses y acciones más ricas. (Capacitación y competencias)</p> <p>13.- Clima, proceso y persona como valores básicos junto a productos innovadores.</p>
---	---

## 6. CRITERIOS Y FACTORES DE IDENTIFICACIÓN DE LA CREATIVIDAD

La creatividad se manifiesta en aquellos productos, obras o conductas que muestran características de variedad, riqueza, expresividad, renovación, novedad y originalidad respecto al modelo de partida, respecto a obras o conductas habituales en la cultura o entorno vital del sujeto.

La obra, el producto o resultado final lleva el sello del proceso que lo generó, y pone en evidencia las cualidades de la personalidad de su autor, matizadas, sin duda, y, en gran medida, condicionadas por los factores ambientales, sociales y culturales que la circundan





**La creatividad se puede diagnosticar, identificar y evaluar en cada uno de los factores que intervienen en su desencadenamiento; de lo más evidente y objetivo - el producto- u obra creativa- a lo más profundo, enraizado y permanente -la personalidad del autor-, pasando por el análisis de lo más efectivo y esencial -el proceso o actividades creativas desencadenadas por los activadores- se puede tener una valoración tentativa de los condicionantes ambientales de clima, normativa y organización que obstaculizan o potencian la creatividad.**

**Hay que resaltar que no se deben perder de vista los fines que se persiguen a largo plazo, resultantes de la práctica y análisis sistemáticos de procedimientos y técnicas creativas.**

**Estos fines son una síntesis simplificadora de los múltiples objetivos-efecto que genera y pone en practica cada activador creativo.**

**A la larga, tendremos estos resultados palpables:**

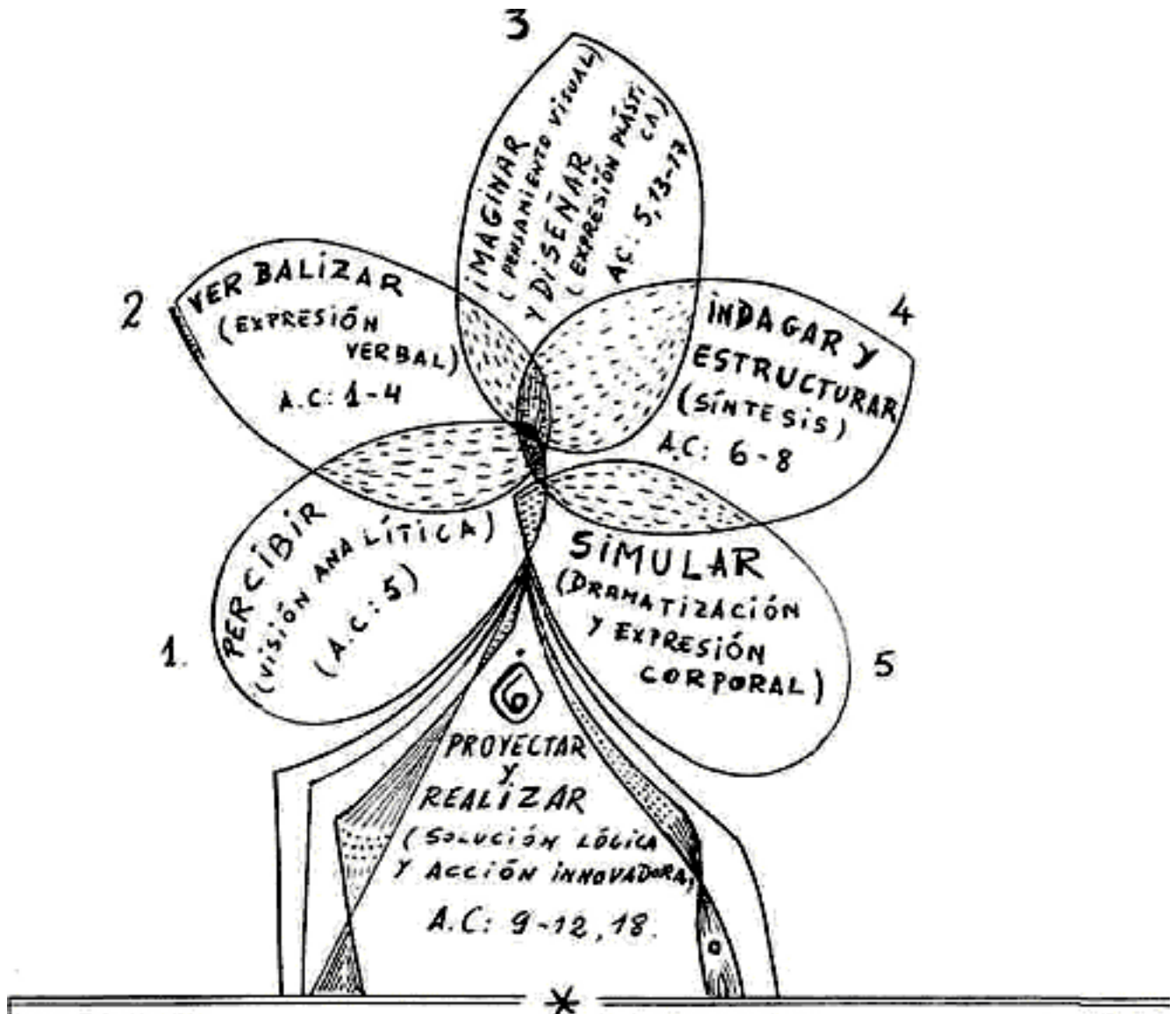
- Una personalidad más creativa, de orientación imaginativa, innovadora, transformativa, investigadora y con capacidad de planificación muy racional y de ejecución más eficaz.
- **Un clima de trabajo individual y grupal más libre, más interesante, más comunicativo, más tolerante y democrático.**
- **Unas estructuras normativas, organizativas, de relación y de trabajo más abiertas, con mayor iniciativa, con una capacidad permanente de innovación, de adaptación a nuevas circunstancias y de mejora, donde los sujetos se sienten personas autónomas, responsables, apreciadas, útiles y con iniciativa.**

**Se suelen barajar muchos criterios para determinar el valor creativo de un producto de modo más o menos preciso y objetivo. Entre los más comúnmente empleados por los investigadores se señalan estos criterios de diagnóstico:**

a) La productividad: **cantidad de ideas desarrolladas en el producto o trabajo.**

b) La flexibilidad: **o cantidad de categorías distintas, de forma, material, tamaño, proceso, fin, usos, efectos, ventajas, fabricación, autor, etc, que incluye.**

c) La originalidad o novedad, **determinada por el grado de infrecuencia o inusualidad de la misma en el contexto en el que el autor se mueve (antes él no había visto ni hecho nada igual: originalidad psicológica) o bien en el contexto cultural universal (no existía nada igual, lo inventó: Originalidad sociocultural).**



d) La integración armoniosa con un estilo personal en una obra que sistematiza y expresa el sentir profundo y el pensamiento revelador del creador

## 7. LA ACTIVACIÓN FLEXIBILIZADORA DIVERGENTE E IMAGINATIVA DE LA MENTE.

El desarrollo integrado de la inteligencia en su dimensión lógica-convergente y creativa imaginativa requiere una práctica variada de operaciones mentales y formas de expresión (verbal, plástico, visual, corporal, etc...) sobre un mismo objeto o tema. El fruto natural de estas actividades debe concluir en un proyecto de acción innovadora o artefacto que transforme el entorno y el interior del propio equipo creador.

### VISIÓN SINÓPTICA DE LOS ACTIVADORES DE LA CREATIVIDAD

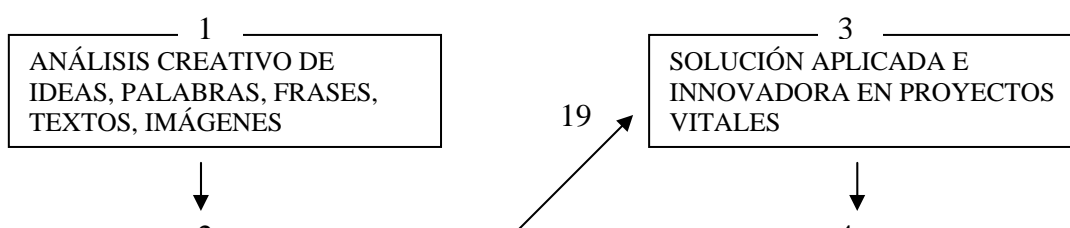
En este apartado presentamos una síntesis sucinta de los distintos activadores creativos especificando sus objetivos o efectos esperados como resultado de su práctica frecuente y sistemática.

Los hemos agrupado en estas cuatro categorías en relación con la función mental preponderante:

- 1°. Activadores creativos de análisis
- 2°. Activadores divergentes de búsqueda y síntesis clasificatoria.
- 3°. Procedimientos lógicos de solución, proyecto y aplicación innovadora.
- 4°. Técnicas creativas de transformación fantástica.

Parece evidente que el proceso integrado de estas agrupaciones sigue unas etapas lógicas de análisis, síntesis y aplicación innovadora, para culminar con modelos de fantasía original y llamativa que se apartan radicalmente de las formas convergentes de pensamiento y actuación y que han de servir para encontrar nuevos productos, ideas e invenciones que pueden enriquecer las tareas creativas más clásicas de análisis, síntesis y solución aplicada (Cfr. Esquema 1)

### PROCESO DE DESARROLLO Y CLASIFICACIÓN DE LOS ACTIVADORES CREATIVOS.



SÍNTESIS DE ACTIVADORES CREATIVOS: PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES.

## PROCEDIMIENTOS CREATIVOS DE ANÁLISIS

ACTIVADOR CREATIVO	OBJETIVOS-EFECTO
1. Torbellino de ideas (TI)	<b>Agotar ideas, fluencia y flexibilidad ideacional, libre expresión</b>
2. Juego lingüístico con palabras (J.L.)	<b>Romper el sentido unívoco de la palabra. Hacerla nueva, reinventarla</b>
3. Desguace de frases (D.F.)	<b>Reestructurar combinatoriamente la frase o enunciado, encontrar lo opuesto, lo distinto, etc.</b>
4. Análisis recreativo de textos (A.R.T.)	<b>Recrear los títulos, componiendo otros lo más originales posibles</b>
5. Lectura recreativa de imagen (L.R.I.) (Diseño/Fotos/Cuadros)	<b>Traducir una imagen en mil palabras, leer su mensaje y su forma, color, Contenido....Transformarlo</b>

## ACTIVADORES CREATIVOS DE BÚSQUEDA Y SÍNTESIS CATEGORIAL

ACTIVADOR CREATIVO	OBJETIVOS-EFECTO
6. Búsqueda interrogativa libre (B.I.L.)	<b>Acostumbrarse a encontrar preguntas</b>

<p>7. Interrogación divergente categorial (I.D.C.)</p> <p>8. Flexibilidad/agilización mental: todo el objeto (F.A.M)</p>	<p><b>antes que respuestas, agudizar el olfato inquisitivo</b></p> <p><b>Saber preguntar por algo sin que nada se escape, dar un nuevo sentido y forma original a las preguntas</b></p> <p><b>Ser capaz de elaborar un discurso con sentido y organización lógica de modo abundante de lo superfluo, usual, desconocido o extraño</b></p>
--	---

PROCEDIMIENTOS LÓGICOS DE SOLUCIÓN, PROYECTO Y APLICACIÓN INNOVADORES

<p>9. Pros/contras Previsión de consecuencias</p> <p>10. Proyectos vitales (P.V.)</p> <p>11. Biónica (B.)</p>	<p><b>Explorar lo real en su dinámica positiva (pros y ventajas) y negativas (contras, desventajas, dificultades, lagunas)</b></p> <p><b>Prever las consecuencias positivas/negativas de cualquier acción y prevenir cómo atajarlas</b></p> <p><b>Planificar de modo realista proyectos de acción vital, de empresas nuevas o de invención de recursos o trabajos originales</b></p> <p><b>Derivar de un fenómeno o estructura funcional de un ser vegetal o animal, una tecnología útil</b></p> <p><b>Plantear problemas de modo llamativo,</b></p>
---	--



12. Solución creativa de problemas (S.C.P.)	<b>exagerado o novedoso y dar los pasos para su solución ingeniosa</b>
---	--

## TÉCNICAS CREATIVAS: TRANSFORMACIÓN FANTÁSTICA

13. Metaforización analógica (M.A.)	<b>Comparar lo incomparable (rana-coche)</b>
14. Analogía inusual (A.I.)	<b>Dado un artefacto o idea u objeto, reconvertirlo en otro distinto</b>
15. Máquinas transformativas (M.T.)	<b>Cambiar por mecanismos automáticos un material en productos</b>
16. Metamorfosis total del objeto (Me. T.O.)	<b>Relajarse identificándose con un proceso natural</b>
17. Relax imaginativo (R.I.)	<b>Fomentar el espíritu innovador y productivo más allá de la imitación reproductiva</b>
18. Imitación transformativa (I.T.)  Chistes gráficos, publicidad, objetos, cuadros, titulares de prensa, disparates, etc.	<b>Transformar totalmente un objeto en todos sus elementos materiales, formales, funcionales, relacionales...</b>

**Parece evidente que ante un tema, cuestión, dificultad o conflicto que constituye objeto de tratamiento creativo, divergente e innovador, conviene aplicar al menos un activador por cada uno de los cuatro tipos de procedimientos de estimulación creativa.**

**Cuantos más activadores se empleen, más amplia será la perspectiva de la realidad explorada y más rica, varia, objetiva e inusual y original será la visión de la misma, y, por supuesto, más larga y laboriosa habrá de ser la actividad lógica de evaluación, planificación y ejecución que le ha de seguir.**

**En el ámbito de la enseñanza, para una misma lección, en sus distintos epígrafes y apartados, se pueden aplicar distintos activadores en función de los objetivos de desarrollo creativo, crítico, decisional, planificador e innovador que se persiguen o en función de los objetivos tradicionales de aprendizaje cognitivo retentivo de los contenidos de los programas. En este caso hay que insistir en las síntesis clasificatorias expresadas en forma gráfica. y plástica, que garantice una visión global de cada tema o cuestión.**

**En los primeros ciclos de enseñanza hemos comprobado que se puede aplicar con éxito la mayoría de actividades aquí propuestas, reduciendo los pasos a 2 ó 3, disminuyendo, de ordinario, el número de respuestas y su riqueza, y procurando crear estímulos o activadores dramáticos y plásticos originales como punto de partida. Hemos comprobado que activadores tan difíciles como la analogía inusual (nº 14) funcionan con gran rendimiento incluso en preescolar; y otros como la Solución creativa de Problemas se emplean con subnormales no profundos con acierto.**

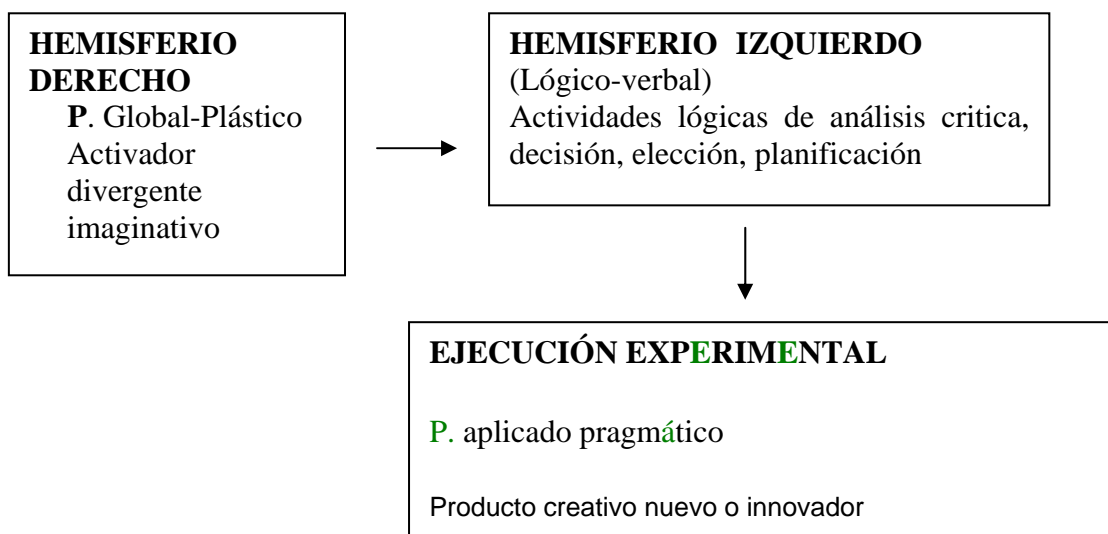
**En la segunda etapa y el Bachillerato pueden ser aplicados con éxito todos los activadores creativos, al igual que se hace con universitarios en la mayoría de las más prestigiosas universidades de EEUU (MIT, Fundación de Educación Creativa de la Universidad de Buffalo) y URSS, donde es preceptivo algún tipo de entrenamiento creativo en todas las áreas del saber.**

El carácter lúdico, divergente, humorístico, plástico, participativo de la actualización creativa e imaginativa suele chocar con el carácter serio, mecanicista, repetitivo, individualista, y, a menudo, aburrido, de la enseñanza académica usual, por lo que hay que prevenir su minusvaloración "inconsciente" como algo superficial, utópico e irrealista en los primeros ensayos, que por otra parte suelen resultar chocantes, por lo novedoso e inusual, ocasión dando una cierta desorientación, duda, inseguridad y desconcierto desagradables e inspiradores de rechazo para las mentalidades más lógicas, ordenadas, serias y conservadoras, a las que la desorganización inicial de la activación creativa sume en una fuerte insatisfacción desasosegada y ansiógena, máxime si después no se introduce una valoración y estructuración clasificatoria, por falta de tiempo, o por no estar acostumbrados a ordenar y agrupar en la medida en que todo viene clasificado en los libros.

**Nunca se debe perder de vista el proceso cerebral-mental divergente-creativo-**

imaginativo y convergente -evaluativo- crítico -clasificador- planificador que han de ir siempre acompañados, finalizando en la ejecución experimental controlada, que se ha de manifestar en un producto, objeto, invención o ensayo creativo (libro cómic, audiovisual, etc).

**ESQUEMA: LOS ACTIVADORES CREATIVOS COMO DESENCADENANTES Y PUNTO DE ARRANQUE DEL PROCESO LÓGICO PLANIFICADOR POSTERIOR**



8.

INST

**RUCCIONES GENERALES PARA EL EMPLEO DEL  
MANUAL DE ACTIVACIÓN CREATIVA.**

**1. FINES DEL MANUAL DE ACTIVACIÓN CREATIVA**

**Ofrecer un conjunto variado de formas de estimulación del**

**pensamiento divergente e innovador que pueden ser aplicadas a cualquier tema o materia en cualquier lugar y trabajo, y que de ordinario están reprimidos o rechazados en el sistema educativo y social.**

**Servir de guía fácil de inclusión de tareas y procedimientos creativos en la enseñanza de cualquier materia como complemento de los modelos tradicionales expositivos-informativos de enseñanza para hacerla más dinámica, participativa, motivadora, productiva, divertida, original y loca, útil y aplicada.**

**Activar mínimamente la escasa creatividad e imaginación de**

**los profesores y compensar la convergencia de los materiales didácticos (libros de texto) con el desarrollo completo de las actividades,; técnicas y recursos didácticos creativos aquí presentados.**

**Servir de modelos desencadenadores de un cambio sustancial en la enseñanza y en el rol profesoral.**

## **2. PROCESO DE DESARROLLO DE CADA ACTIVADOR CREATIVO**

**Cada técnica o actividad tiene su propia teoría y justificación -su razón de ser-, su propio proceso de desencadenamiento y efectividad, debiendo concluir con distintas actividades de culminación o integración creativa de diversa índole; sketch de dramatización, elaboración detallada de ejecución de alguna alternativa interesante, absurda o imposible, síntesis lógica o esquema gráfico, comic, dibujo publicitario, narración, guión de audiovisual, etc. Sin estas actividades de culminación, el pensamiento divergente, valioso por sí, parecerá algo divertido, pero de escasa aplicación o de difícil encaje en un sistema ;convergente y cerrado como es la docencia.**

**La creatividad es dispersión, apertura, variación en los modos de pensar y en las formas innumerables de expresar ese pensamiento, venciendo la tentación-tendencia a repetir lo sabido sin variación.**

**Pero a este proceso de divergencia, fantasía o extrañamiento han de seguir siempre actividades convergentes y lógicas de pensamiento sistematizador y pragmático.**

**El profesor necesita estrujar su creatividad, como un limón, para obtener todo su jugo-juego, de modo que se avive su imaginación dormida o reprimida por el sistema socializador uniformante que mata la originalidad originaria. Para ello ha de repetir cada activador, técnica o procedimiento creativo en distintos temas al menos, tres veces, de modo que se sienta tan a gusto con esta nueva forma de usar**

**productiva e innovadoramente su mente como con el pensamiento reproductivo, imitativo y representacional, que copia fielmente la realidad.**

**Ha de tener estas normas para que el proceso creativo individual o grupal sea lúcido y eficaz:**

- **No rechazar ni censurar ninguna idea por loca, estúpida, entraña, inoportuna, y desechable que sea.**
- **Escribir la idea de modo concreto y completo lo más amplia posible, no en síntesis descarnada.**

### **3. REALIZACIÓN DE LOS ACTIVADORES CREATIVOS: INSTRUCCIONES Y SUGERENCIAS**

1.- Ejecución de las tareas según las fichas de cada activador.

**El lector puede desarrollar cada actividad y técnica creativa directamente, tal como se presentan en este Manual de Activación Creativa, con sus actividades de aplicación didáctica.**

2.- Reflexión introspectiva

**Después de cada ejercicio, el sujeto ha de reflexionar introspectivamente sobre:**

- a) el proceso mental o intelectual estimulado, el tipo de operaciones mentales desencadenadas.**
- b) La dinámica emotiva que acompañó a la tarea intelectual, las censuras, frustraciones sentidas, el grado de satisfacción experimentado y su justificación.**
- c) El nivel y el estilo creativo personal manifestado en los ejercicios, sus limitaciones personales, lo que precificaría para un mejor rendimiento, etc.**

3.- Análisis didáctico

**Así mismo debe hacer para cada actividad o activador creativo una reflexión didáctica sobre su valor para la enseñanza o tratamiento del tema, sus posibles buenos o limitados resultados, las variaciones de aplicación, la facilidad de**

**aplicación a otros temas, las causas posibles de sus limitaciones y cómo obviarlas, etc. Seguir el cuestionario de Evaluación del Activador Creativo.**

#### 4.- Aplicación a temas o lecciones de clase

**Puede ser interesante desarrollar todas las actividades o bastantes de ellas en un mismo tema, que necesariamente ha de ser del contenido de los programas o libros de texto. Es deseable que elijas una lección concreta para que después puedas contrastar, en términos de contenidos desarrollados, en qué medida los procedimientos creativos abordan total o parcialmente los mismos.**

**Has de comprobar qué aspectos del contenido del programa oficial de dicho tema quedan marginados y considerar su importancia científica y su valor sociocultural.**

**Así mismo puedes ver si se introducen otros apartados de interés psicológico, científico o social o de actualidad, o desconocidos, de nueva investigación, que no se abordan en el libro.**

#### 5.- Desarrollo controlado con pequeños grupos

**Has de desarrollar alguna de estas tareas con un grupo de alumnos y las adjuntarás valoradas a tu propio trabajo personal para contrastarlas.**

#### 6.- Producción audiovisual

**Intenta desarrollar un audiovisual -guión y ejecución- en no menos de 10 cuadros o planos para una o varias de las actividades**

#### 7.- Evaluación global del Programa

**Es necesario hacer una valoración final de la eficacia e interés de este Manual de Activación Creativa, tanto en el desarrollo de tu imaginación creadora como procedimiento didáctico de programación de actividades didácticas alternativas para hacer una enseñanza menos libresco, más implicadora, más viva y divertida, más participativa, imaginativa e innovadora. Para ello te puede auxiliar completar el cuestionario de evaluación global.**

#### 8.- Profundización teórico practica

**Por último, no debe pasar por alto la reflexión teórico-práctica psicopedagógica sobre cada técnica, leyendo algo más sobre cada una de ellas o sobre la creatividad en general, para lo que se remite a la bibliografía correspondiente.**

**La creatividad es dispersión, apertura, variación en los modos de pensar y en las formas innumerables de expresar ese pensamiento, venciendo la tentación y tendencia a repetir lo sabido sin variación.**

Pero a este proceso de divergencia, fantasía o extrañamiento han de seguir siempre actividades convergentes y lógicas de pensamiento sistematizador y pragmático, de diseño y realización.

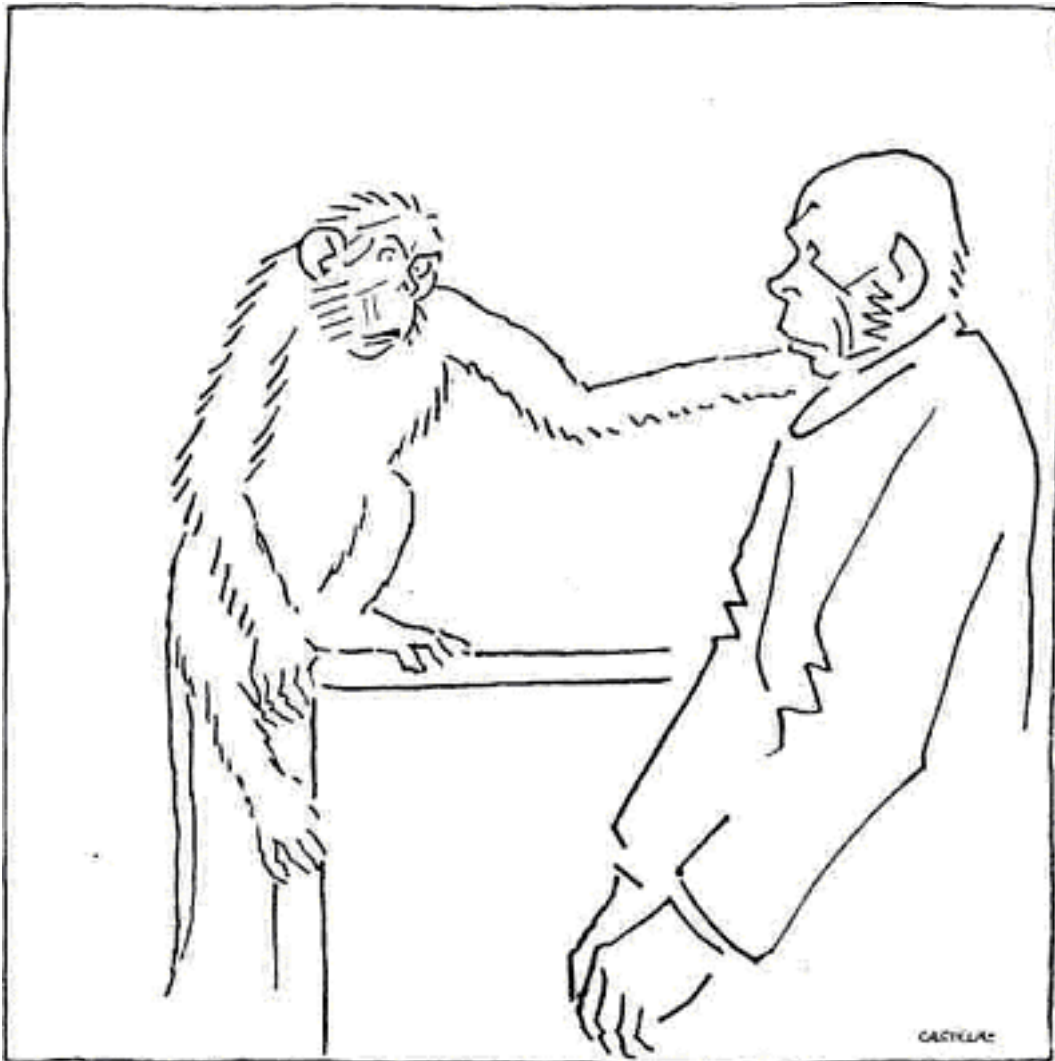
El profesor necesita estrujar su creatividad y la de sus alumnos, como un limón, para obtener todo su jugo-juego, de modo que se avive su imaginación dormida o reprimida por el sistema socializador uniformante que mata la originalidad originaria. Para ello ha de repetir cada activador, técnica o procedimiento creativo en distintos temas, al menos, diez veces, de modo que se sienta tan a gusto con esta nueva forma de usar productiva e innovadoramente su mente como con el pensamiento seguro reproductivo, imitativo y representacional, que copia fielmente la realidad.

**Ha de tener estas normas para que el proceso creativo individual o grupal sea lúcido y eficaz:**

**a) No rechazar ni censurar ninguna idea por loca, estúpida, extraña o inoportuna y desechable que sea.**

**b) Reproducir y escribir la idea de modo concreto y completo lo más amplia posible, no en síntesis descarnada.**

Definimos como unha técnica creativa, calquera cousa que nos dea ou nos leve a un ponto de vista fresco, unha técnica para comezar un novo camino de pensa-mento que ben pode levamos a unha conclusión exitosa. (*Von Fange*)



O MONO – Si quieres seguir sendo home, non imites a ningún...

I

**2ª PARTE:**  
**DESCRIPCIÓN EJEMPLIFICADA**  
**DE LOS**  
**ACTIVADORES CREATIVOS**



## ACTIVADOR CREATIVO. 1º

# EL TORBELLINO DE IDEAS (T.I.)

### 1.- SENTIDO Y VALOR UNIVERSAL DEL T.I.

El **Torbellino de ideas** o "**Brainstorming**"<sup>11</sup> es la técnica fundamental de desarrollo creativo, diseñada por Osborn en 1.954 en su libro LA IMAGINACIÓN APLICADA, para el trabajo publicitario, el diseño industrial y la imagen corporativa.

Desde entonces es aplicado para los más variados cometidos:

- La publicidad en todas sus fases y el diseño de campañas de marketing,
- El estado psico-emocional de la conciencia individual o institucional,
- La creación literaria y el abocetamiento plástico,
- La alta gestión y la prospectiva en el planeamiento estratégico,
- La dinámica de grupos para generar un espíritu y clima de libertad de pensamiento , desinhibición y espontaneidad con pluralidad de iniciativas y propuestas por cada miembro,
- El desarrollo de temas y lecciones por parte de los alumnos de modo autónomo y de acuerdo con sus intereses, etc. dando origen a numerosas variantes.

### 2.- JUSTIFICACIÓN DEL T.I.

- Sirve para fomentar la libertad de expresión, la desinhibición grupal, el no dejar cosas en el tintero, liberar el subconsciente, explorar libremente un tema o sacar todas las ideas que el sujeto o grupo tiene acerca del asunto o cuestión.
- Presupone que en el consciente cultural y en el inconsciente oscuro existen numerosas impresiones, imágenes, emociones grabadas, que pueden ser evocadas de modo libre y automático, acercándonos al mundo lejano de las alegrías soterradas de la infancia y a los traumas aterradores y a los sueños fantásticos de lo desconocido, lejos del imperio de las secuencias racionales y de las convenciones preestablecidas.
- La técnica del Torbellino de ideas es una representación del desván caótico y envejecido e la memoria.
- Es la libre asociación del psicoanálisis y de la escritura y pintura automática del surrealismo.

### 3.- OBJETIVOS EFECTO DEL T.I.

- Pretende obtener el mayor número de ideas y sugerencias, lo más variadas posibles, incluso llamativas, absurdas y originales en el menor tiempo posible (de 10 a 30 minutos) sobre un tema o cuestión.
- Produce fluencia ideacional y agilidad mental, un clima mental y social de libertad de expresión, de respeto, tolerancia, escucha y desinhibición.

### 4.- PROCESO O TAREAS DE DESARROLLO DEL T.I.

#### 1. PREPARACIÓN

### **Se recuerdan las reglas de oro del T.I.**

- No rechazar ni censurar ninguna idea o matiz, escribiéndolas de modo completo tal como van surgiendo.
- Proceder con rapidez, sin discusiones.
- Escuchar las ideas anteriores o de otros, añadiendo elementos, mejorándolas, etc.

### **Se clarifica el propósito y fines del grupo al aplicar el TI. Servirán de evaluación de la sesión.**

#### **Se recuerdan las metas del TI**

- Agotar las ideas, imágenes y recuerdos de cada sujeto respecto al asunto, explorando el subconsciente insospechado, absurdo o irracional aparentemente. Su lenguaje es la imagen y la metáfora.
- Explorar todos los espacios posibles del tema así como otros afines o asociados en todos sus aspectos, aunque no tengan que ver con el propósito o proyecto del grupo.
- Lanzar ideas originales, sorprendentes, chocantes, que rompan el sentido lógico, racional y convencional del discurso. Intentamos ir más allá de lo conocido hacia lo fantástico, oscuro o misterioso.

## **2. EJERCITACIÓN FLUIDA**

### **1º.- Estimulación imaginativa para hacer fluir las ideas**

Se plantea un problema, cuestión o pregunta abiertos y vivos que tengan múltiples posibles respuestas o enfoques, animando a dar el mayor número de ideas.

### **2º.- Promoción de las ideas, imágenes y evocaciones**

Se responde durante varios minutos, extensamente, sin parar, cuanto se ocurre.

### **3º.- Valoración de las ideas y propuestas**

Entre otras se pueden hacer estas actividades de explotación de las ideas y sugerencias, teniendo siempre en cuenta los objetivos y sentido del proyecto del grupo y los propios intereses personales de cada individuo del grupo:

- Elige las mejores para tu gusto o propósito, señalándolas con una cruz, puedes valorarlas por prácticas, útiles, beneficiosas, generosas, hermosas, humorísticas, etc
- Subraya las originales, extrañas o imposibles y elabora un plan paso a paso para hacerlas viables y ejecutarlas.

### **4º.- Ampliación de las ideas.**

- Completa las ideas inexactas, abstractas y genéricas, haciéndolas operativas y tangibles.
- Escribe a partir de una palabra frases kilométricas.

### **5º.- Síntesis creativas, asociadas al proyecto acordes con la iniciativa y talento de los participantes.**

- Haz una síntesis o clasificación de las ideas de modo gráfico o en esquema: **mapa conceptual**
- Esboza un comic, un anuncio publicitario, con slogan.
- Rescribe el tema de un modo original
- Inventar un cuento o historia sorprendente empleando las 5 ideas más sugerentes.

## 6º.- Evaluación del comportamiento y la creatividad del grupo

### Comprueba las conductas inhibitoras del facilitador o de los participantes:

- Rechazo de ideas por irracionales, absurdas, irreverentes o irrelevantes par el proyecto.
- Discusión y crítica de las ideas durante el proceso de ideación grupal. Provoca el silencio y auto desestima del individuo y del grupo, generando malestar psicológico profundo: No me aceptan, no gustan mis ideas e intereses, se ríen de ellas y de mí. Me están despreciando.
- No se toman las ideas de todos, pues las ideas que desagradan al grupo no se registran.

### Mide la creatividad desplegada por el grupo creativo:

- Contando el número de ideas habidas: verbos, adjetivos, nombres, adverbios, frases hechas. Es la **productividad ideacional verbal, la riqueza mental del grupo.**
- Especificando el número de categorías distintas obtenidas o variedad de respuestas. **Es la flexibilidad y apertura mental** o capacidad de abrir la mente a los más diversos ámbitos de la vida y trabajo sin encerrarse en su campo de actividad.
- Señalando y resaltando la validez y calidad de ideas originales, extrañas, únicas, chocantes, inusuales, provocadoras de sorpresa, humos y turbación, sacándonos del campo de lo racional y esperado Es **la originalidad de pensamiento y expresión**

## 5.- APLICACIÓN PROFESIONAL.

¿Cómo explicarías el T.I. en tu área de trabajo?. Concreta una propuesta. Desarróllala. Llévala a la práctica.

## 6.- EJEMPLO DE APLICACIÓN DEL TORBELLINO DE IDEAS (T.I) SOBRE EL TEMA DEL ÁRBOL

### 1.- Estimulación desencadenante del TI

Después de **recordar las reglas del TI en el grupo - no rechazar ninguna idea, proceder con rapidez, sin discutir, escuchar las propuestas ajenas para mejorarlas o superarlas-** se propone una cuestión, un tema o una pregunta abierta, candente, suscitadora de curiosidad y participación libre:

"¿Qué te gustaría saber sobre el árbol, qué podrías descubrir por ti mismo o entrevistando a un sabio o investigador, buen conocedor del tema?.

Haz hipótesis contestando sobre lo que tú crees que será acertado, útil o de interés para tus propósitos y compruébalo después.

IMPORTANTE: Cada miembro del grupo propone aquellas preguntas o asuntos que a él le interesen más. El grupo en su conjunto se verá motivado e integrado al ver que todas las propuestas de interés para cada sujeto son aceptadas por igual.

### 2.- Promoción de ideas

### Hipótesis de respuestas variadas

¿Qué funciones cumplen las raíces a parte de las obvias	Absorber el agua con sales minerales.
---	---------------------------------------

de sustentación y arraiga miento a la tierra?	
¿Cómo hacen para chupar el agua? ¿Cómo son y cómo funcionan sus vasos capilares?	Como si fueran esponjas por impregnación o por aspiración del vacío que dejan en sus vasos finos.
Las plantas sirven naturalmente para adornar, dar frescor en el verano (con su sombra y el enfriamiento del aire en su verdor), renovar el aire eliminando el anhídrido carbónico, acoger el nido de los pájaros, orugas, hormigas...	¿Cómo realizan estas funciones tan diversas?
De las plantas el hombre hace fuego, para calentarse, muebles y casas de madera, pasta de celulosa para fabricar papel; el hombre primitivo usó como herramienta para trabajar la tierra, como arma o bastón para defenderse, como fuente natural de sustento (sus frutos), como lugar de cobijo y defensa...	La cultura escrita depende del árbol y gran parte de nuestra civilización. Relata otras relaciones.  El hombre en la prehistoria debió vivir muy ligado al árbol. ¿Qué otros beneficios o enseñanzas reportó?
¿Cómo evoluciona el árbol a partir de la semilla?  ¿Qué contiene la semilla tan pequeña para que de ella nazcan árboles tan grandes a veces, y otras tan pequeños?  ¿Qué factores determinan la longevidad de los árboles? ¿Y su fertilidad?	Se desarrolla, crece, se nutre y muere.  Las características de lo que es el árbol de su especie en los genes.  Su naturaleza y la riqueza del medio ¿Cómo mejorar ambas?
Un árbol da peras, ¿podría llegar a dar manzanas? ¿Cómo? ¿Y fresas?, sí/no, ¿en qué casos?	Mediante injertos...sí....
¿Qué funciones cumplen las hojas?	Defenderlo del sol, respirar, son como sus pulmones
¿Para qué sirve la corteza?  ¿Si llegasen a desaparecer los árboles, qué pasaría?	

**Otra forma sencilla de proceder sería:**

1°.- Decid todo lo que se os ocurra sobre los árboles a cada sujeto del grupo, sin rechazar nada.

2°.- Confesad con libertad todo lo que no sabéis y os gustaría saber.

**3.- Valoración y explotación de las ideas**

**1.- Evaluación del grado de creatividad:**

- Productividad ideacional: mas de 150 palabras o ideas.
- Originalidad: al menos 4 o 5 ideas son novedosas o de difícil concepción. Usualmente en los primeros torbellinos de ideas apenas surgen ideas originales, surrealistas, absurdas, pues los sujetos están sometidos al imperio de la razón y el miedo al ridículo, y a la propia inhibición y represión de las ideas y pulsiones irracionales, lúdicas o provocativas, que rompen el orden de las costumbres y moral establecida

## 2.- Tendencia absorbente o dominante

Este resultó ser un torbellino de preguntas más que de contestaciones, excluyendo otras opciones de pensamiento: Está bien poder preguntar, sorprenderse con las incógnitas que a uno le gustaría despejar antes de dar información, o buscarla.

La tarea siguiente consistiría en seleccionar las preguntas más valiosas para el proyecto y las más llamativas y desarrollarlas con nuevos TI

## 3.- Agrupamiento y ordenación lógica

Agrupar las cuestiones en una estructura cognitiva que organiza la visión del completa del grupo sobre la cuestión:

- Materia de que están hechos los árboles.
- Partes de que consta.
- Funcionamiento global por partes.
- Beneficios naturales .
- Aplicaciones artificiales
- Mejora y transformaciones
- Problemas que tienen en la sequía, el invierno; enfermedades.

## 4.- Integración creativa..Invención.

- Mira al microscopio una raíz, y dibujar la estructura de la misma.
- Comprueba cómo absorbe el agua y asciende por el tronco. Imaginar un artilugio similar, mecánico como elevador del agua (Biónica). Diseñalo y fábricalo.
- Explota tu fantasía plástico-narrativa: Dibuja formas de árboles extraños y originales y dales nombres (DADA). Cuenta un cuento con esos diseños como base

## Síntesis lógica

Parte	Función
Hoja	Adorno, frescor, respiración, purificar el aire.
Fruto	Alimento, regeneración (semilla).
Tronco	Sustento, defensa contra la intemperie.
Raíz	Fijación, alimentación

Narración literaria:

El hombre prehistórico y el árbol.

El árbol: de la cuna a la sepultura.

## 7.- AMPLIACIÓN BIBLIOGRÁFICA.

Lee el capítulo del libro "El Torbellino de Ideas". Ed. Cincel 1.982 de D. De Prado y haz una síntesis breve y varias aplicaciones de cada capítulo

**ACTIVADOR CREATIVO 2°.****EL JUEGO LINGÜÍSTICO (J. L.).****1.- SENTIDO GENERAL DEL JUEGO LINGÜÍSTICO.**

- Jugar con las palabras es una actividad constructiva-transformativa de creatividad espontánea, que los creadores literarios han elevado a categoría artística.
- Es una fórmula para romper el estereotipo anticreativo más fuertemente arraigado desde los primeros años: la fijeza significativa y estructural de la palabra.

**2.- JUSTIFICACIÓN**

- El juego lingüístico está pensado para lograr flexibilidad semántica mental al buscar posibles sentidos o significados a una palabra conocida o no, apoyados en la impresión general, en su raíz, en su sonido, etc.
- Sirve para acumular entorno a un vocablo una familia de palabras afines u opuestas por sus características formales o semánticas, e incluso para crear otros totalmente nuevos cambiando alguno de sus elementos.

**3.- OBJETIVOS EFECTO DE JUEGO LINGÜÍSTICO**

- Se intenta lograr un cúmulo de palabras, expresiones, dichos, etc., afines o diferentes de la palabra clave de que se parte, en plan torbellino de ideas.
- Se avanza en el análisis de los elementos de que consta: raíz, sufijos, prefijos, partes arbitrarias, etc.
- Sirve para lograr un enriquecimiento verbal-ideacional, consistente en la acumulación de sonidos onomatopéyicos, sensaciones y evocaciones, sinónimos y opuestos...

**4.- PROCESO O TAREAS DE DESARROLLO DEL JUEGO LINGÜÍSTICO**

1°.- Pensar y expresar los múltiples significados posibles con distintas expresiones, según vengán a la memoria e los participantes.

2°.- Escribir palabras o expresiones afines o relacionados en plan T.I. (familia de palabras).

3°.- Analizar su estructura, descomponiéndola en sus diversos elementos. Por ejemplo: Colaboración (cola, labor, oración; col, acción, ion; coacción, etc.). Escribir sin tino ni propósito frases con la palabra original y sus partes: colaborar, juntar con cola;"ora y labora".

4°.- Cambiar alguna letra, quitarla, añadirla, etc., para crear nuevas palabras y definir las. Colaboración: profundizar en la acción comunitaria, darse cuenta de que y con quien se trabaja.

5°.- Componer múltiples frases, expresiones, etc., sirviéndose de cuantos elementos han aparecido en las tareas anteriores en relación con el proyecto.

**5.- EJERCICIO ORIGINAL DE INTEGRACIÓN CREADORA**

- Utilizando todos los elementos haz un ejercicio literario acorde con el proyecto: versos, narración, comic, etc.
- Dibuja la palabra original o alguna derivada o parecida, contrastándolas, sirviéndote de la exageración.

**6.- APLICACIÓN PROFESIONAL**

Pon un ejemplo desarrollado de empleo del juego lingüístico en tu área de trabajo o sobre el tema o materia de que te ocupas. ¿Para qué puede servir?, ¿Qué efectos diversos podría tener?

## 7.- EJEMPLO DE APLICACIÓN DE JUEGO LINGÜÍSTICO: EL ÁRBOL.

### 1.- Sentido o significado.-

Fuente de vida, vegetal, estático, fijo al suelo.

Ser que se alimenta de agua y sales por sus raíces, y de aire por sus hojas.

Es muy útil en la escala biológica:

Piedra ---> Árbol ---> Animal----> Hombre.

### 2.- Familia de palabras en cadena torbellínica:

Árbol	Arboleda	Árbol de la vida	Casa del ave
Raíz	Bosque	Arboladura	Celulosa-papel-papiro
Hojas	Robledal	En-arbolar	Mesa-libro-cultura
Tronco	Verdor	Carbón vegetal	Arbolillo-arborícola

### 3. Descomposición lingüística

Arbolado	En arbolar	Arborícola
Ar lado	enar/volar	
Bol	lar	
Bola	árbol	
Bolado		

### 4.- Transformación y definición de la palabra.

Árbulo: va de boca en boca, cambiando, perdiendo hojas y a veces ramas: acaba inidentificable.

Arbolo: un árbol que de tanto recibir bolazos, ha quedado pelado.

Arbusto: un arbolito en forma de cabeza y torso humano.

Arbolista: árbol con hojas de libro o chica estudiosa en forme de árbol.

Arboladura: petrificación del árbol, árbol con explosivos, árbol caradura.

### 5.- El árbol enarbola la bandera de sus frutos para defenderse del hacha.

El árbol vocifera en silencio sus riquezas ¿Nadie oye sus susurros?

Del árbol al bosque: Juego al escondite y a la emboscada.

En la copa del árbol gotean / gorjean los pájaros.



## **ACTIVADOR CREATIVO 3. DESGUACE DE FRASES. (D. F.)**

### **1.- SENTIDO GENERAL**

La descomposición de un todo significativo como la frase es el proceso inverso a la composición o creación lingüística espontánea, por lo que la acción inversa entraña una posterior combinación constructiva que ayuda a vivenciar el proceso mecánico de constricción lingüística, descuartizándola y ayudando a caer en la cuenta de sus mecanismos de un modo lúdico.

### **2.- JUSTIFICACIÓN**

- La frase, como unidad significativa superior, es un elemento óptimo para descomponer y componer arbitraria o lógicamente otras nuevas oraciones o sentencias con distintos sentidos. Permite ampliar el pensamiento y la expresión de modo sencillo y rápido.
- Ayuda a captar los valores, significados y estructuras nuevas que se generan en las nuevas frases, fomentando la flexibilidad lingüística, sintáctica y semántica.

### **3.- OBJETIVOS-EFECTO**

- Se intenta fomentar el análisis y revisión en los procesos básicos lenguaje-pensamiento, agilizando la mente para facilitar la fluencia en pensar y expresarse.
- Sirve especialmente para jugar con slogans, frases hechas, proverbios, principios ético-políticos, valores sociales o estereotipos, titulares de prensa, etc.

### **4.- TAREAS DE DESARROLLO DEL DESGUACE DE FRASES**

1º. Subraya las dos o tres palabras clave de la frase.

2º. Asocia a cada una de ellas expresiones o palabras de similar significado o forma que pueden sustituirlas.

**Luz:** sol, vela, día, luzbel, fuego, bombilla, electricidad, iluminar, encender.

Rescribe la frase inicial sustituyéndola con nuevas palabras.

3º. Busca palabras o expresiones de significado opuesto o simplemente distinto; Luz: noche, a ciegas, a oscuras, oscurecer, oscuridad, tinieblas, apagón.

4º. Sustituye la palabra inicial con las nuevas palabras y comprobar la variación, validez, o falsedad de la nueva proposición.

5º. Escribe palabras, al azar. Sustituye las palabras clave de la frase por otras de un ámbito lingüístico concreto, -el fútbol, o la cocina-, y compón nuevas frases.

### **5.- EJERCICIOS CREATIVOS DE INTEGRACIÓN**

- Dibujar dos frases contrapuestas resaltando su validez/ falsedad de interés para tu propósito

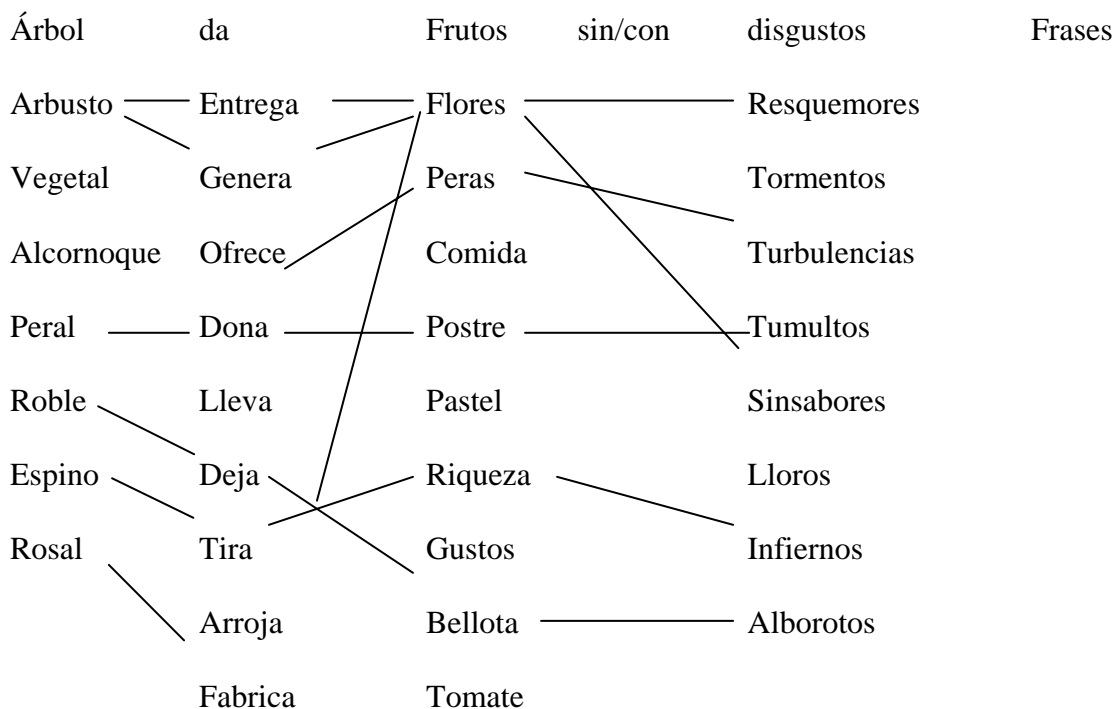
- Escribir una narración o descripción contrapuesta apoyándote en el slogan, refrán o estereotipo elegido jugando con el sinsentido o absurdo de una de las frases creadas. Define el antislogan o antirefrán.

## 6.- APLICACIÓN PSICO DIDÁCTICA PROFESIONAL

- Reflexiona sobre la utilización de este mecanismo de desguace en tu área o materia de trabajo.
- Pon un ejemplo desarrollado de empleo sobre una proposición que refleje un valor sustantivo en la misma.
- ¿Qué ventajas / inconvenientes podría tener? (T. I.)

## 7.- EJEMPLO DE DESGUACE DE FRASES:

### El árbol da frutos, no disgustos.



## 2.- Expresiones contrarias/distintas/complementarias.-

Árbol	da	Frutos	disgustos	Frases
Piedra	Quita	Peligros	Alegrías	
Pedernal	Saca	Males	Dulzuras	
Poste	Elimina	Raíces	Contento	
Hierba	Mata	Hojas secas	Felicidad	
	Roba	Flores	Cielos	
	Destruye	Podridos	Albricias	
	Recibe		Dicha	
	Recoge		Alegrones	
	Seca		Júbilo	
			Regocijo	

## 3.- Palabras al azar.

Cuchara	Come	Sopa	Monte / mesa
Bolígrafo	Lucha	Ideas	Libro / libreta
Árbol	Da	Frutos	Disgustos / júbilo

### SUGERENCIAS

- Construye frases más amplias, siguiendo las líneas de cada palabra.
- Construye frases cambiando sólo una palabra de la frase original mezclando elementos del punto 1 y 2.
- Recurrir, si fuera preciso, a diccionarios de sinónimos o de familias de palabras, como el "Diccionario Ideológico de la Lengua Española", de J. Casares., Ed. G. Gili.

## 2.- PROPUESTAS NUEVAS Y EJEMPLOS DE DESGUACE DE UNA FRASE

PROPUESTAS	EJEMPLO (USAR LA ALABANZA VERBAL: PARA MOTIVAR)
<p>Separar las palabras de la misma                      Añadir palabras nuevas completando o cambiando el sentido</p> <p>Tachar letras (quitar) (la A)                      Sustituir por otras letras (la A)                      Añadir otras letras                      Separar las sílabas                      Situar las palabras en desorden, en distinto orden.                      Léela al revés.                      Hacer una sopa de sílabas/letras</p> <p>Sustituir una palabra o parte por un dibujo (jeroglífico)                      Eliminando letras, combinando las sílabas, construir otra frase. Montar una estructura con la frase.</p> <div data-bbox="293 1021 767 1184" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> </div> <p>Escribir lo mismo con menos letras o sílabas (síntesis).                      Crear una palabra de síntesis. Decirlo con dibujos</p> <p>Decirlo en verso (pareado), cantando.</p>	<p>Usarla Ala Ban Zav Erbal</p> <p>Usar mucho la alabanza V, con fuerza</p> <p>Usar a mazo la alabanza V. a matar.</p> <p>US. R L. .L.B.N.Z. VERB.L</p> <p>OSAR LO LI BONZO VIRBOL</p> <p>ASAR LA ALE BASTA TERGAL</p> <p>US-AR-LA-AL-ABA-NZA-VER-BAL</p> <p>USLAR ALBA LANZA BALREV</p> <p>LABRE VAZNABAL AAL RASV</p> <p>US BAL LA VER VAL ALL SAR ER ZA.</p> <p>BANZA USAR LA LABA VERBAL</p> <p>USA LA BAZA VERBAL</p> <div data-bbox="943 1236 1225 1496" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> </div> <p>US-A-LA-BANZORAL</p> <p>ALABANZUSAR</p> <p>BIENBIENBIEN BIN BIEN VA iun tren de Bien!                      Bien Bien Bien Requete-bién                      Viento en popa/el rendímiént Va fetén.</p>

PROPUESTAS	EJEMPLO
<p>Decir lo contrario sustituyendo las palabras por antónimos</p> <p>Decir lo mismo con sinónimos</p>	<p>Desusa la alabanza                      Malusa la alabanza                      Abusa de la alabanza                      Usa el desprecio                      Usar el elogio/Parabién</p>



ACTIVADOR CREATIVO 4º  
**ANÁLISIS RECREATIVO DE TEXTOS (A. R. T.)**

### **1.- SENTIDO GENERAL DEL ANÁLISIS RECREATIVO.**

- Cuando se analiza un texto con sentido científico tradicional se buscan sus aciertos, se resaltan sus fallos de modo crítico, se busca en su estructura profunda, se valora globalmente el estilo.
- El enfoque creativo orienta el análisis hacia la comprensión del mismo para recrearlo, transformando originalmente el texto básico, que se recompone y se rehace en todo o en parte, dándole un sentido similar o distinto y contrario al mensaje.
- Se puede trastocar el estilo, pasando de serio a bufón, de culto a popular, de lírico a dramático, de adjetival a verbal, etc.
- Consiste en transformar al lector o crítico en un recreador. Esta es la mejor forma de entender al autor original, poniéndose en su lugar en el instante mismo de escribir el mismo texto con sus ideas, sus sentimientos, o los contrarios. Con el estado de ánimo. Propósito y pensamientos que surgen en el lector, que combina con los del autor de modo libre y sin limitación

### **2.- JUSTIFICACIÓN**

Es un mecanismo elemental de creación, sin caer en las redes de la imitación de modelos, el aprovechar la estructura sintáctico-semántica del texto original y los propios recursos lingüísticos -palabras, metáforas, etc- recreados, sirviéndose de los activadores creativos del juego lingüístico y desguace de frases.

### **3.- OBJETIVOS EFECTO DEL ANÁLISIS CREATIVO DE TEXTOS**

- Sentirse creador al nivel del autor del texto original, comprobando lo fácil que resulta aprender a crear literariamente de modo original explotando los recursos ajenos.
- Entender que la mejor (única) forma de comprender un producto creativo consiste en intentar ponerse a su altura. Comprobar sus características, las partes de que se compone, las sensaciones que desencadena, sus aciertos expresivos. Trabajando como el propio autor original, captando su estado mental y emocional, replicándole sin intención de imitarlo o copiarlo.

### **4.- TAREAS DE DESARROLLO**

1º.- Lee el texto subrayando las palabras y expresiones (verbos, nombres, etc.) que resultan clave para la comprensión del sentido.

2º.- Subraya con rojo las expresiones y figuras de lenguaje (metáforas, símiles, epítetos, etc.) que enriquecen literariamente el texto.

3º.- Busca y crea otras expresiones y figuras afines / contrarias y escríbelas (activador creativo N° 2 y 3)

4º.- Encuentra la estructura lógica o expresiva que unifica el texto y juega con ella. Reitérala exageradamente, poniéndola en evidencia sonora o semántica

### **5.- RE-CREACION ORIGINAL**

Re-escribir el texto con palabras distintas manteniendo el mismo estilo o bien con sentido y estilo distinto, variando el mensaje y el modo de expresarlo.

## 6.- APLICACIÓN PROFESIONAL PSICODIDÁCTICA

¿Cómo podrías utilizar esta idea de imitación transformativa en tu campo de acción profesional? Busca algún ejemplo y desarróllalo.

## 7.- ACTIVIDADES CREATIVAS SOBRE UN TEXTO (POEMA): COMENTARIO EX-PRESIVO, RECREATIVO Y RECONSTRUCTIVO.

### TEXTO ORIGINAL DE ROSALÍA DE CASTRO

Unha vez tiven un cravo  
 cravado no corazón,  
 e eu non me acordó xa se era aquel cravo  
 de ouro, de ferro ou de amor.  
 Sóio sei que me fixo un mal tan fondo,  
 que tanto me atormentou,  
 que eu día e noite sen cesar choraba  
 cal chorou Madalena na Pasión.  
 "Señor, que todo o podesdes  
 –pedinlle unha vez a Dios–,  
 dáime valor para arrincar dun golpe  
 cravo de tal condición".  
 E doumo Dios, e arrinqueino;  
 mais...¿quen pensara...? Despois  
 xa non sentín máis tormentos  
 nin soupen qué era delor;  
  
 soupen so que non sei qué me faltaba  
 en donde o cravo faltou,  
 e seica, seica tiven soidades  
 daquela pena... ¡Bon Dios!  
 Este barro mortal que envolve o espírito  
 ¡quén o entenderá. Señor...!

ROSALÍA DE CASTRO: Follas novas. Libro I ("Vaguedás "). Composición número X.

### 1. ¿Qué se puede aprender de una poesía?

### Como aprender a hacerlo.

1. Leerla de un modo emotivo, sorprendente y original	1. Leerla en trozos, en distintos tonos (broma, serio / ritmo lento)
2. Aprenderla de memoria y recitarla con sentimiento	2. Aprenderla verso a verso, recitarla de un modo vivo, resaltando el sentido de las palabras.
3. Sentir el ritmo	3.- Leerla acentuando fuertemente las palabras id. suavemente.
4. Sentir el sentimiento y las ideas del poeta: comprenderlo	4.- Ponerse en la situación de poetas o protagonistas "verse un clavo clavado" y recitar con su dolor, o expresarse al respecto

5. Sentir su musicalidad y expresarla con música propia	5. Recitarla con música o cantando
6. Conocer la estructura: - su ritmo (acentos) - su rima - el número de sílabas	6. Representar gráficamente su estructura formal Una vez tuve un clavo.
7. Representarla con gestos y mímica	7. Mientras uno lee, el resto dramatiza exageradamente el sentido.
8. Imaginar la situación que llevó al poeta a este estado de ánimo	8. Discutir qué le pudo ocurrir al poeta / inventar una historia.
9. Recrearla: ser o hacerse un poco poeta a lo Rosalía (“Rosaliarse”)	9. Escribir un texto en prosa poética utilizando el vocabulario y emociones del poeta / cambiar los versos y nombres más importantes / decir lo contrario.
10. Hacer un cómic con una ilustración audiovisual	10. Dibujar verso a verso o estrofa a estrofa, dibujar los momentos clave de la poesía; dibujar los objetos y personajes que aparecen (el autor/ Dios, clavo, soledad)..

## 2.- OTRAS ACTIVIDADES.

- Léelo de diferentes formas: un verso cada uno, o en pequeño grupo, repitiendo algún verso, corto en coro.
- Escuchar una canción de Amancio Prada, Aprenderla. Cantarla de modo original.
- Poner una canción de Rosalía en Rock gallego.
- Decirlo con las propias palabras, expresando el mismo sentido.
- Decir lo contrario, expresando sentimiento de alegría, por el clavo.
- Decir lo mismo que el poema con palabras que tengan significado parecido.
- Escribir prosa poética, hacer una paráfrasis interpretativa.
- Cambiar las palabras clave, verbos, nombres, adjetivos con libertad, manifestando y significando nuevas ideas.
- Ponerlo en pasota/bufo/hiperbólico/feminista.
- Dibujarlo en comic. Darle color al poema.
- Hacer una comedia musical.
- Dramatizarlo.
- Inferir la concepción de la vida del poeta, su filosofía vital.

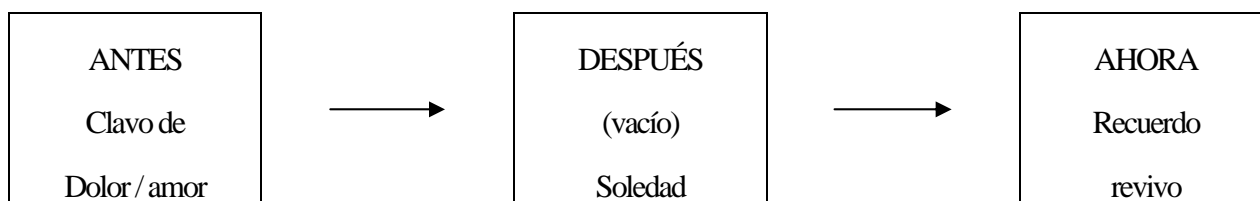
## 3. PROTOCOLOS DE COMPARACIÓN DE ELEMENTOS ANALÓGICOS.-



	CLAVO	ESPINA
DIFERENCIAS		
PARECIDOS		

	CLAVO		
	DE ORO	DE HIERRO	DE AMOR
DIFERENCIAS			
PARECIDOS			

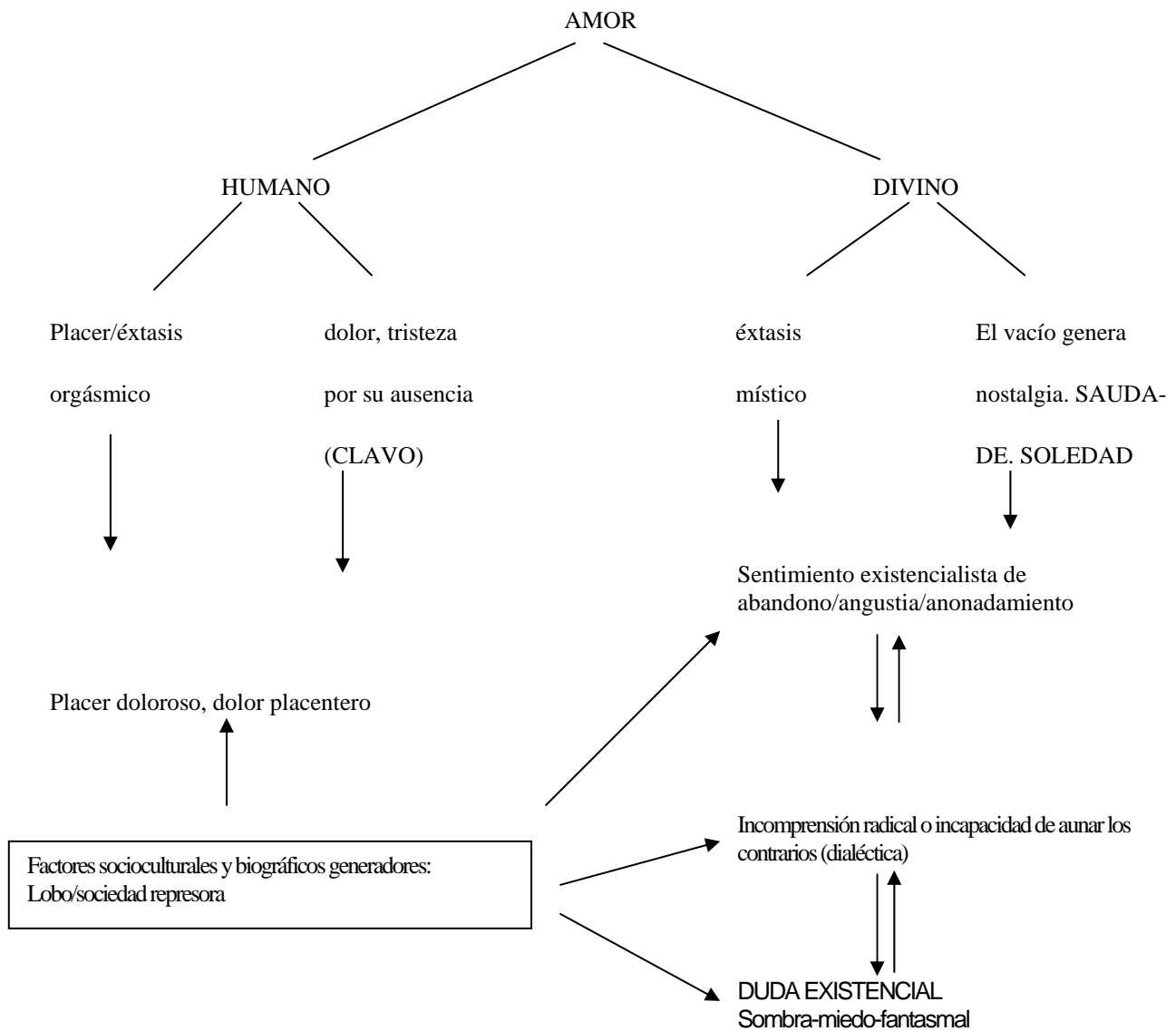
## 5. ESQUEMATIZACIONES GRÁFICAS DEL CONTENIDO CENTRAL



## 8. ALGUNAS VENTAJAS DE ESTAS ACTIVIDADES

- La música cambia el ritmo de la poesía, el recitado hace evidente el ritmo total de la poesía (lectura calmada, lenta / rápida, resaltando con el acento las palabras clave, las metáforas;
- cambiarlas, poner otras nuevas.
- Enriquecer el vocabulario buscando palabras contrarias, similares, etc.
- Se enriquece el contenido con matizaciones de los sentimientos de soledad, pasión, amor, dolor (mínimo, máximo) de los personajes (Magdalena, Dios, poetisa, y hombre ausente), de las acciones -verbos- y de las cosas (clavo).
- Se actualiza a Rosalía con palabras técnicas: computadora, robot, avión, planeta espacial-

- Se analiza el ritmo / aliteraciones: clavo-clavado, ambiguo-profundo.
- Se evita la redundancia original con simplificaciones: lo que hace sufrir día y noche, siempre, a la inversa.



- TAREAS:
- Comprobar los fenómenos y situaciones de Rosalía en su biografía y escritos en prosa, la existencia consciente y expresa de estos factores.
  - Comprobar las ideas y sentimientos de este poema en otros: citar los versos y esquematizar las ideas.

## 6. RE-CREACIONES DE LA POESÍA DE ROSALÍA

### 1.- HISTORIA HIPOTÉTICA DESENCADENANTE DO POEMA

#### 1º. Clave abstracta.

Rosalía vivía rodeada dos seus. Un día chegou para ela a in-felicidade personificada na soidade; unha soidade tan radical que facía que aínda estando rodeada, de todos, se sentise cada vez máis soa.

Tentou superar esta soidade, pero tan afeita como estaba a ela, tan mergullada nela se atopaba, que cando conseguiu desprenderse deses magoa tan envolvente, máis desvalida aínda se sentía.

#### 2º. Descríbelo en clave narrativa.

#### RECREACIÓN POÉTICA: CO SENTIDO SEMELLANTE

Unha vez tiven unha espiña  
tan fonda no corazón,  
xa non sei de qué era esa espiña  
se de rosa, de cardo ou de tabrón  
Só lembro que me feriu  
que tanto me atormentou,  
que en todo tempo morría  
como Cristo na Pasión.

Dona, que todo o podedes,  
pedinlle nuha ocasión  
arrincádeme esa espiña  
espiña do meu corazón.

Condeneme e arrinqueina

#### EXPRESA LO SENTIMENTO CONTRARIO

Xa me esquncín daquel cravo  
que tiña no corazón,  
e nin me acordo ca se era aquel cravo  
de ouro, de añil ou de flor.  
Soio sei que sentín un ben tan fondo  
que tanto me enardeceu (levantou, extasiou)  
que eu día tras día, noite tras noite

Disfrutaba chea de pasión.

“Señor que todo o podedes  
pedinlle unha vez a Dios”

Daime valor (faiame o favor) de non me  
arrincar nunca  
este creavo de tan doce amor.

E, fíxome Dios, e inzoume (medroume)  
mais que eu pensara despois

mais... ¿quen pensara?. Logo  
 esquencín esa ferida,  
 non souben qué era dor;  
 souben que algo faltaba  
 onde a espiña morou.  
 Naquela pena pensei ¡Miña Dona!.

“Xa non sentín mais tormentos  
 nin supen o que era delor.”  
 Soupen só que non sei qué me fervía  
 Onde este cravo estourou  
 e sei que tiven tola ledicia  
 dende aquela ¡Bon Dios Mon Amour!  
 Este fervor vital  
 Este explosivo fervor vital  
 Que embebeda alma e corpo  
 ¡Queno entenderá, señor!  
 ¡qué tolura de amor, señor!

(Respetado da propia poesía):(“)

#### RECREACIÓN POÉTICA CAMBIANDO AS PALABRAS

Unha vez sufrín un engado  
 que moito me marcou  
 xa non sei se era real ou ilusión,

#### PARÁFRASIS POÉTICA ONTE FOISAUDADE

De metáis preciosos e graves era o cra vo que me feria  
 en certos crepúsculos  
 de onte.

porque as veces o vivía e as veces non.

Sentín tanto o amador

que case me desfallou,

e sempre o intentaba  
desfacer a ilusión. "Imaxinación, ben podeades  
axudanne a saír de tal situación, e non sei se  
estou ou non'. E logreino e sain, mais.-féxeno e  
me desengadou aínda sufrín mas co desengaño  
que con antiga ilusión;

un espacio baleiro

eu nin aparecen

estou vin

a soidade!

De repente me aprexiou

¿ilusión, realidade?; Cal é millor?

Naufregaba ñas tronadas de dentro e as

ondas da maneira triste escoxegábanme

polas meixelas.

Sortían de min pregrarias salgadas, da  
gorxa angosta a hallou e saudade eruptou escara e  
pérdense ñas sebes verdes e sombrisas. Enton-todo foi  
silencio e ausencia e fíxose noite nos crepúsculos de  
onte.

## ACTIVADOR CREATIVO 5°.

### LECTURA RECREATIVA DE IMAGEN (L. R. I.)

#### 1.- SENTIDO GENERAL

Estamos en la era de la imagen y de la comunicación audiovisual -cine, televisión, vídeo-, la enseñanza, la formación y la expresión deben asumir una posición no sólo crítica sino transformativa de los mensajes y medios, enseñando a recrear los contenidos y las estructuras irónicas que los vehiculizan. En la publicidad la revisión crítica, irónica, burlona o humorística de los mensajes icónicos o verbales tiene una vertiente interesante de desarrollo creativo.

No solo hay que enseñar, formar, comunicar aprender y enseñar, comprender y comunicarse imaginativamente con medios y procesos audiovisuales sino que hay que enseñar en todas las materias y áreas de acción y relación humana a expresarse en imágenes para cultivar la imaginación o procesamiento mental basado en imágenes o pensamiento visual (Mckim)

#### 2.- JUSTIFICACIÓN

Este activador sirve para comprender los entresijos y elementos de la comunicación visual, en sus modelos más simples -diseño, foto cuadro- intentando una descomposición o desguace analítico del original para construir nuevas y originales imágenes a partir de sus desechos.

#### 3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA LECTURA TRANSFORMATIVA DE LA IMAGEN

- Ver objetivamente lo que aparece, logrando inferencias lógicas que nos acerquen al meta-lenguaje y al mensaje fundamental.
- Transformar el mensaje y su vehículo visual en expresión plástica y verbal, concibiendo nuevos diseños del mismo mensaje (re-creación) y propuestas totalmente originales y sorprendentes que casi no recuerdan el modelo en otros nuevos (creación por analogía).

#### 4.- PROCESO DE DESARROLLO DE UNA LECTURA CREATIVA DE IMÁGENES

##### 1º.- Lectura objetiva inferencial

Se hace un análisis descompositivo de sus elementos varios:

- Describir objetos representados en el cuadro de modo objetivo, inferior el tema o leit-motiv: ¿De qué habla? ¿Qué mensaje transmite?
- Delimitar los elementos formales en relación con el tema:  
¿Qué modo de representación usa?. Dibujo realista, expresionista, colorido, etc. ¿Qué composición emplea?.
- Concretar en palabras mordientes y motivantes el sentido o mensaje del cuadro.  
Si hay algún texto, título o palabra ¿Qué mensajes denotativos y connotativos transmite? ¿Qué significa objetivamente?

##### 2º.- Lectura re-creativa

- Intenta decir lo mismo variando los elementos representados, los formales y los lingüísticos, trastocándolos, cambiando su apariencia, su ropaje, el lugar que ocupan. Diseña un nuevo cuadro.
- Intenta decir lo contrario, variando la forma de diseño, el color, la estructura o bien los elementos representacionales; usa el collage.
- Introduce personajes distintos con nueva expresión plástica y verbal.

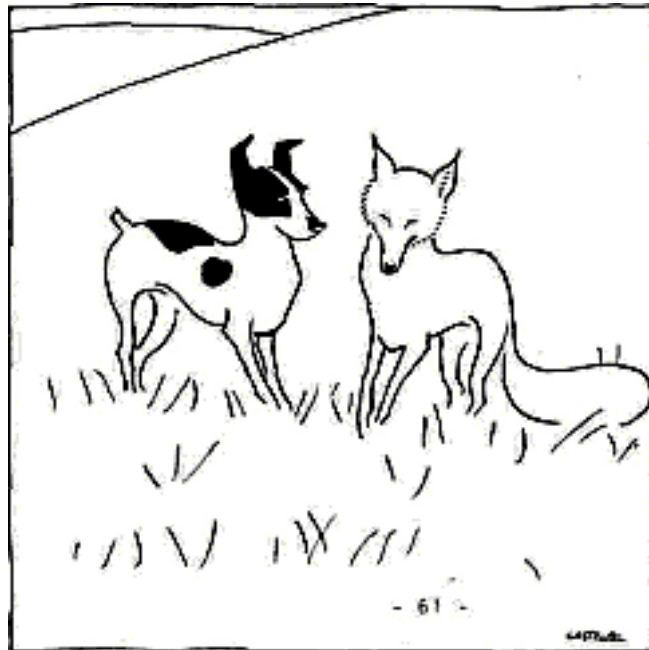
## 5.- APLICACIÓN PSICODIDÁCTICA PROFESIONAL

¿Cómo aplicarías este proceso en un tema cualquiera de tu área de trabajo?. Elige un diseño, imagen publicitaria o foto y aplícalo, ¿qué ventajas tendría? ¿Por qué eliges ese y no otros?

## 6.- EJEMPLO DE LECTURA CREATIVA DE IMAGEN SOBRE " O CAN E O RAPOSO" DE CASTELAO.

O CAN: Domésticate, home, e verás

O REPOSO: Non che nacín para can





## 1.- VISIÓN OBXECTIVA

**O can:** fálalle a raposa, é rabelo (sen rabo) e non parece de palleiro (está ben coidado), ten pintas negras no lombo, ñas orellas e no fuciño.

**A raposa:** ten as orella guichas/tesas pra es^ coitar inellor e os olios pechados (pero non vai durmida pola vida) Desconfía do can (parece que quere marchar ó irñais mínimo ataque: é desconfiada), ten o rabo moi grande.

**O lugar:** O monte é pelado, non ten Srbores, O lugar ou escena ten herbas altas: é un prado non lonxe da aldea.

**A actitude:** Entran en plan de amizade, de tala, de coqueteo (?) e ligue. Están preto un do outro.

**Lectura:** CASTELAO

## 2. INTERPRETACIÓN INFERENCIAL

Fidelidade e amizade co home

Vive na casa: é doméstico, está domesticado

Inemigo da raposa/amigo defensor dos intereses do home

É astuta e desconfiada

Silandeira e nocturna

É ladrón: rouba galiñas e mata

É libre: vive por sí, sen dono: é autónoma

Liberdade de expansión

Lugar neutral, a igual distancia do monte e da aldea

Falar: intelixencia e personificación

Amizade, confianza, comunicación e intento de convencer

É a sinatura do autor

## 3.- MENSAXE CENTRAL PROBABLE (Vid. p. 2).

- Presenta unha escena de amor entre dous animáis que en realidade se odian.
- Un can pedíndolle explicacións á raposa por entrar no seu terreo.
- O can pedíndolle á raposa que vaia vivir con el: vaino pasar bomba.
- ¿Cómo dous animáis que se odian poder ter momentos de amizade?
  - A raposa pedíndolle que se vaia ó monte: así será libre.
  - Castelao pídlle o home, por boca de dous animáis, que non sexa parvo, que non se deixe domesticar, que sexa libre e astuto como a raposa.

## 4.- DIÁLOGOS POSIBLES

- ¿Pasámo la noite xuntos?

- ... Poís a qué veño?...

- Non quero que me mates mais galiñas

- ¿qué como?

- ¿Qué tal andas de pasta?

- ¡Coma un tren!. (Son un pastel).

## 5.- RECREACIÓN.

- **Por sustitución de todo los sujetos:** ovella/lobo; rato/gato; coenllo, can, formiga/elefante; chicnara/formiga (fábula); galiña-vaca/ raposo. Arroaz/sardina; Gavilán/pomba.. Escopeta personificada/raposo; machada/árbore; bolígrafo/folio. Obreiro/empresario, mestre/veno.
- **Por modificación del personaje principal:** Can grande/can sucio e famento, can señorial, can coxo, can gordecho. Raposo con gafas (sabio), con alas, con escopeta, con sombreiro cursi, etc.
- **Por modificación del habitat o espacio escénico:** No bosque, na rúa da aldea, na neve, no galiñeiro, no deserto.

## 6.- RECASTELANDO.

Reelabora un nuevo dibujo, a imitación do de Castelao, y conviértete en un Castelao de hoy.

**ACTIVADORES CREATIVOS**

**DE**

**BÚSQUEDA Y SÍNTESIS CATEGORIAL**

## ACTIVADOR CREATIVO 6°

# BÚSQUEDA INTERROGATORIA (B.I.)

### 1.- SENTIDO GENERAL

El hombre es un animal que busca e indaga: es un ser que intenta encontrar las respuestas a múltiples preguntas.

Interrogarse e interrogar es una tarea esencial del ser inteligente, estimuladora de la curiosidad y fuente continua del conocimiento y creación.

### 2.- JUSTIFICACIÓN

- Esta actividad pretende agudizar la capacidad de asombro y descubrimiento, de preocuparse por escudriñar los deseos de saber de cada sujeto, de despertar su atención por lo que puede ser conocido.
- Antes de dar respuestas, se genera el afán por encontrarlas, más que informar, hablar de conceptos, teorías o datos, se inquiera por las fuentes, el proceso y los resultados de la información, su valor y utilidad, procurando cubrir y satisfacer el hueco o laguna de saber, los errores o ignorancia sobre el asunto.
- Es preguntarse por lo que se desconoce, por el interés y valor del conocimiento y por el modo o procedimientos para llegar a conocerlo.

### 3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA INTERROGACIÓN LIBRE

- Con este activador puesto en práctica antes de abordar cualquier tema, se logra un diagnóstico de los intereses de investigación y de saber que preocupan el sujeto o grupo, pudiendo programar autónomamente los propios objetivos y tareas de satisfacción de la necesidad de conocer y aprender.
- Puede generar nuevos intereses, métodos y formas de aprendizaje y comunicación, manteniendo viva la curiosidad por el saber y descubrir, que se puede dar en cualquier situación y momento de la vida, preguntando a quienes están implicados en esa cuestión o tema.

### 4.- ETAPAS DEL PROCESO DE BÚSQUEDA INTERROGATIVA

1.º Haz un torbellino de ideas sobre las cosas que te gustaría saber sobre el tema o cuestión colocando los asuntos en columna.

2.º Escribe al margen de las mismas, formulaciones precisas y concretas en forma de preguntas preparadas para entrevistar a un sabio "imaginario" sobre el tema.

3.º Intenta lanzar hipótesis o conjeturas realistas y fantásticas sobre cada una de esas preguntas.

4.º Busca las respuestas correctas en un diccionario científico o entrevistando a un experto

## 5.- EJERCICIOS CREATIVOS DE INTEGRACIÓN

Pon un círculo en las preguntas más interesantes para tu proyecto y piensa porqué, que aportación pueden dar.

Formula alguna pregunta llamativa, original o absurda.

Realiza algún ejercicio literario o plástico original sobre el tema aprovechando las preguntas y respuestas.

Convierte una sucesión de preguntas y respuestas en contenido publicitario

## 6.- APLICACIÓN DIDÁCTICA PROFESIONAL

- Reflexiona sobre el valor de este activador lingüístico en tu área de trabajo.
- Idea una nueva forma de aplicación a algún tema concreto y desarróllalo ¿qué ventajas e inconvenientes le ves?.

## 7. EJEMPLO DE INTERROGACIÓN INQUISITIVA DE BÚSQUEDA / INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA DEL RIO.

- Comprueba si son acertadas en un buen manual de geografía

T.I. SOBRE LO QUE ME GUSTARÍA SABER	PREGUNTAS	TORBELLINO DE RESPUESTAS
1. Lugares preferentes de nacimiento	1. ¿Porqué suelen nacer en las montañas?	Hay más agua por la nieve y lluvia que en ellas se acumula, hay cuevas / oquedades en las que se acumula. En las de lluvias y deshielo (comprobar las crecidas a lo largo del año ¿cómo?)
2. Peligros de desbordamiento	2. ¿En qué épocas se suelen desbordar? ¿Cómo prevenirlos? ¿Cómo evitar sus desastres?	
3. Beneficios del río	3. ¿Qué utilidad y provecho se saca del río? ¿Qué industrias se benefician o se forman con su apoyo?	Se pesca, se riega, se baña, se hacen deportes náuticos (piragüismo). Molinos de harina, centrales eléctricas, celulosa, etc.
4. Problemas de regulación	4. ¿Cómo regular el caudal incrementándolo en las épocas de estiaje?	Mediante embalses...
5. Impacto en la población	5. ¿En que tramos del río suelen situarse los pueblos y ciudades? ¿Porqué?. Localizarlas en un mapa y justificarlas con hipótesis lógicas. ¿Cómo afecta a la vida de las personas?	En los llanos, porque se aprovecha mejor el cultivo.
6. Flora y fauna	6. ¿Qué animales viven en cada tramo del río? ¿qué paisaje le rodea?	Cangrejos, truchas...
7. Partes del río	7. ¿En qué se parecen y diferencian los tramos alto, medio y final del río?	

## ACTIVADOR CREATIVO 7º

# INTEGRACIÓN DIVERGENTE CATEGORIAL (IDC)

### 1.- SENTIDO GENERAL

- Cuando se analiza una realidad, tema u objeto, se puede proceder de modo libre y espontáneo, pero también se puede explorar de modo sistemático siguiendo un proceso categorial, que garantice la consideración de todos y cada uno de sus elementos componentes, sin descuidar ninguno.
- Indagar interrogativamente la globalidad completa de un objeto, producto, cuestión o problema es el objetivo último de esta actividad.

### 2.- JUSTIFICACIÓN

- Siguiendo un esquema categorial, se puede abordar con lógica cualquier tema o cuestión, interrogando con amplitud y variedad sobre cada componente o aspecto del mismo.
- Sirve para hacer una acumulación exhaustiva de datos e ideas, que los sujetos tienen acerca del tema: **información y pensamiento completo y ordenado**

### 3.- OBJETIVOS EFECTO

- Saber interrogar de modo abierto, divergente e inusual de modo estructurado.
- Conseguir respuestas nuevas con preguntas originales, permitiendo ver la realidad con los ojos nuevos de la fantasía.
- Acostumbrar a preguntar sobre cualquier cosa con sentido lógico o con fuerza sorprendente e imaginativa.

### 4.- ETAPAS O PROCESO DE DESARROLLO

#### 1.- Realiza preguntas cerradas y usuales o divergentes y novedosas sobre estas categorías de la realidad:

- 1º. Componentes **formales**: forma, líneas, superficie, color, sonido, sabor, etc.
- 2º. Componentes **materiales**: partes, material de que está hecho, conexión de las partes (estructura)...
- 3º. Componentes **funcionales**: funcionamiento, aplicaciones y usos.
- 4º. Dimensión **eficiente**: autor, usuario, pasado-futuro, fabricación (proceso, costes), etc.
- 5º. Dimensión **final**: intención de su realización, fin último al que sirve.
- 6º. Dimensión **existencial**: ventajas, inconvenientes, fallos, problemas, modo de mejorarlo.
- 7º. Dimensión **relacional**: relación con otros objetos, animales, personas o lugares en los que se podría situar.

#### 2.- Contesta ampliamente a las preguntas en plan T.I.

**IMPORTANTE:** El grupo puede decidir los tipos de componentes o dimensiones para su proyecto

### 5.- EJERCICIOS CREATIVOS DE INTEGRACIÓN

- Dibuja alguna interrogante más sobresaliente. Haz un comic.

- Escribe un ensayo o ejercicio descriptivo objetivo o irreal-fantástico.
- Reformula las preguntas en plan humorístico, irracional o absurdo.
- Haz las preguntas con la mentalidad de una flor, un místico, un punky, etc.

## 6.- APLICACIÓN PROFESIONAL PSICO DIDÁCTICA

- Programa un tema o asunto para que sea desarrollado por ti o tu grupo mediante interrogación divergente y T.I., procurando seleccionar las preguntas con un criterio motivacional de utilidad de las dimensiones exploradas y de valor científico-informativo de profundización y sistematización de las ideas y proposiciones más relevantes.
- Escribe cinco ventajas y cinco inconvenientes de una enseñanza y aprendizaje con interrogación divergente categorial en cada lección, por su valor motivacional y comunicacional
- Aplica la ID categorial a un póster, o producto publicitario. Comprueba sus beneficios y ventajas comunicativas: impacto, motivación a la compra, satisfacción de necesidad de conocer o descubrir, mantenimiento de la atención de la audiencia, reconocimiento y fijación de la marca, relevancia de las características diferenciales...

## 7.-EJEMPLO DE INTERROGACIÓN DIVERGENTE POR CATEGORÍAS SOBRE LA FLOR

COMPONENTE	PREGUNTAS	TORBELLINO DE RESPUESTAS
1. Formales	1. ¿Qué formas variadas puede tener una flor? (Describelas/dibújalas)	1. Soporte: cáliz (por su forma)
	2. ¿Qué tacto, olor, tamaño y color tienen?¿o podrían tener?. Inventa una flor	Reproductor: estambres-pistilos
		Atractivo: corola
2. Materiales	1. ¿De qué partes constan?¿En qué se diferencia cada parte?	2. ¿Cómo lo comprobarás?¿Con qué medios?
	2. ¿De qué sustancias químicas se componen?	1. Convertirse en fruto apetitoso y/o perpetuar la especie
	3. ¿Cómo se relacionan las diferentes partes?	2. Dar olores agradables y colorido, para alegrar la vida, felicitar y agasajar, adornar un jardín o casa
3. Funcionales	1. ¿Qué funciones naturales cumplen las flores?	3. Comercio de flores producidas en cantidad/originalidad. Simbolizan virtudes: violeta=humildad, rosa=amor, etc...
	2. ¿Para qué sirven las flores?	4. Redactar la biografía de la flor de un día
	3. ¿Qué ventajas y beneficios acarrear?	1. La naturaleza, los árboles, el sol y calor de la primavera, los abonos y el agua, un clima apropiado

4. Eficiente	<p>4. ¿Cómo se desarrollan?(Vida de una flor)</p> <p>1. ¿Quién la crea?¿cómo se origina una flor?</p> <p>2. ¿A quién le afecta o la usa?¿cuándo?</p> <p>3.¿Cómo se cultiva?¿y se fabrica? ¿Para qué sirve en última instancia? ¿Cuál es su razón de ser?</p>	<p>2. El jardinero, el florista, en los días de fiesta, bodas, nacimientos, entierros, etc.</p> <p>3. Haz una experiencia de cultivo de flor silvestre. Mantener la especie: reproductora y embellecedora</p> <p>Se marchitan fácilmente, duran poco, necesitan cuidados esmerados. Pierden el color, son tránsito hacia el fruto.</p> <p>Aprendiendo de ellas, observándolas, experimentando</p>
5. Final	<p>1.¿Qué problemas y fallos tienen las flores?</p> <p>2. ¿Cómo se podrían evitar?</p>	<p>Me atraen, me relajan, me embriaga su color-olor</p>
6. Existencial	<p>3. ¿Cómo mejorar su forma, color, estructura, cultivo, etc.?</p> <p>4. ¿Cómo se relaciona conmigo, con un niño, con una droga, con un sol achicharrante?</p> <p>5. ¿Cómo viviría en el polo, en el desierto?</p>	

“Educar es preparar para enfrentarse con el mañana. Educar es una tarea por definición prospectiva, futurizante”

## AMPLIACIÓN

Lee el artículo "la estimulación e interrogación divergente" y especialmente el ejemplo de interrogación divergente por categorías.



## ACTIVADOR CREATIVO 8º

# FLEXIBILIZACION AGILIZACION MENTAL (FAM)

### 1. - SENTIDO GENERAL

- Cuando se contempla la realidad, se ve solo una parte, la que resulta más visible, evidente o familiar, de modo que se empobrece la visión del objeto al reducirlo a su forma, materia y uso más común, olvidándose de todo lo demás.
- Esta tendencia psicamental lleva a una fijeza funcional y conceptual, en la que cristalizan los estereotipos y prejuicios o conceptos fijos y muertos que inhabilitan para ver los objetos / personas en toda su compleja, variada y sorprendente realidad, dificultando el procesamiento natural creativo e innovador.

### 2. - JUSTIFICACIÓN

- Este activador intenta posibilitar un discurso variado y vivo de la mente cuando se posa sobre cualquier fenómeno natural o artificial, académico o cotidiano.
- Dinamiza y expande el pensamiento para que opere de un modo productivo, sacándole de la cómoda pereza y de la rutina, enajenadoras.
- Facilita la flexibilidad mental, la exploración del objeto de pensamiento o del discurso en todas las vertientes y desde todas las perspectivas, para elegir después aquellas más pertinentes al propósito del trabajo intelectual o comunicativo del equipo.

### 3. - OBJETIVO EFECTO

- Tener variedad y fluencia ideacional sobre cualquier tema por difícil que parezca o por desconocido que sea.
- Poder hilvanar de modo rápido e improvisado un discurso coherente, sino en relación con datos reales, en forma de hipotética información.

### 4. - TAREAS DE DESARROLLO

- Describe una realidad simple, familiar, y concreta -sello, tiza, bombilla, etc-, de tu mundo científico o profesional, siguiendo un esquema categorial como el que se adjunta en la ficha de respuestas.
- Realiza la misma actividad, sobre un tema desconocido o fantástico: la sinéctica o la "rancarjih", la palmera humana.

### 5.- EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN CREATIVA

- Dibuja el tema u objeto usual y familiar de modo fantástico.
- Convierte en fantástico y original el objeto familiar concreto: diseñalo y descríbelo.

### 6.- APLICACIÓN PSICO DIDÁCTICA PROFESIONAL

- ¿Para qué puede servir este modelo de activación creativa en tu área? Elige un tema, una lección concreta y di cómo lo presentarías de modo atractivo a tu audiencia con palabras y diseños.

- Reflexiona sobre las 5 ventajas e inconvenientes de este modelo creativo.
- Propón un formato similar o muy distinto derivado de este para aplicarlo a un plan publicitario.

## **7.- EJEMPLO DE FLEXIBILIZACION Y AGILIZACION MENTAL APLICADA AL PELO.-**

### **Forma-tamaño**

El pelo tiene forma de hilo, hecho como de piel endurecida; es cilíndrico y fino, pudiendo adoptar distintas longitudes y formas gracias al moldeamiento innovador del peluquero.

### **Color**

Sus colores naturales van desde el negro ensortijado azabache o cucaracha al rubio dorado o al blanco plateado pasando por las más variadas gamas de castaño. Pero los tintes y las modas permiten ver en nuestros días los más sorprendentes diseños y colores, desde el verde vegetal al rojo cresta de gallo.

### **Sonido**

Aunque su comportamiento es silencioso e inerte, al ser tensado y pulsado puede producir los más variados sonidos, en función de su grosor simple o conglomerado y de su longitud; con los pelos, como cuerdas de un instrumento, se puede formar una orquesta.

### **Partes**

El pelo tiene un bultito en su raíz con el que se inserta y fija en el cuero cabelludo, conectándose al tejido viviente, y permitiéndole su crecimiento, sin que haya sensibilidad animal en el mismo. El pelo no siente dolor si se le corta. En su interior, si se observa al microscopio, es hueco.

### **Materia**

La materia de que está hecho es como cuero endurecido, oliendo a cuero quemado si se le aplica una cerilla, enfurruñándose y retorciéndose con agitación. En realidad el pelo es como una prolongación de la piel que ayuda a defenderse del frío.

### **Funciones y usos**

El pelo tienen entre otros usos y funciones la protección de ciertos miembros importantes -cerebro, órganos sexuales- del frío, ocultándolos y llamando la atención sobre los mismos. Con su manipulación artística el pelo se convierte en un signo de identidad personal. Con un pelo se pueden hacer muchas cosas, una espiral, una cuerda para atar o para sacar sonidos, un compás para trazar círculos, se puede hacer un cuadro impresionista si los pelos tienen en múltiples colores, se puede investigar al microscopio, etc.

### **Eficiencia y arte**

Los peluqueros y cada sujeto pueden moldearlo y teñirlo a su gusto, creando cortes, diseños y peinados fantásticos y provocativos. Cada época ha tenido sus preferencias y modas cambiantes. En occidente hoy, las mujeres lo suelen llevar largo y transformable mientras los hombres lo llevan corto y con pocas modificaciones.

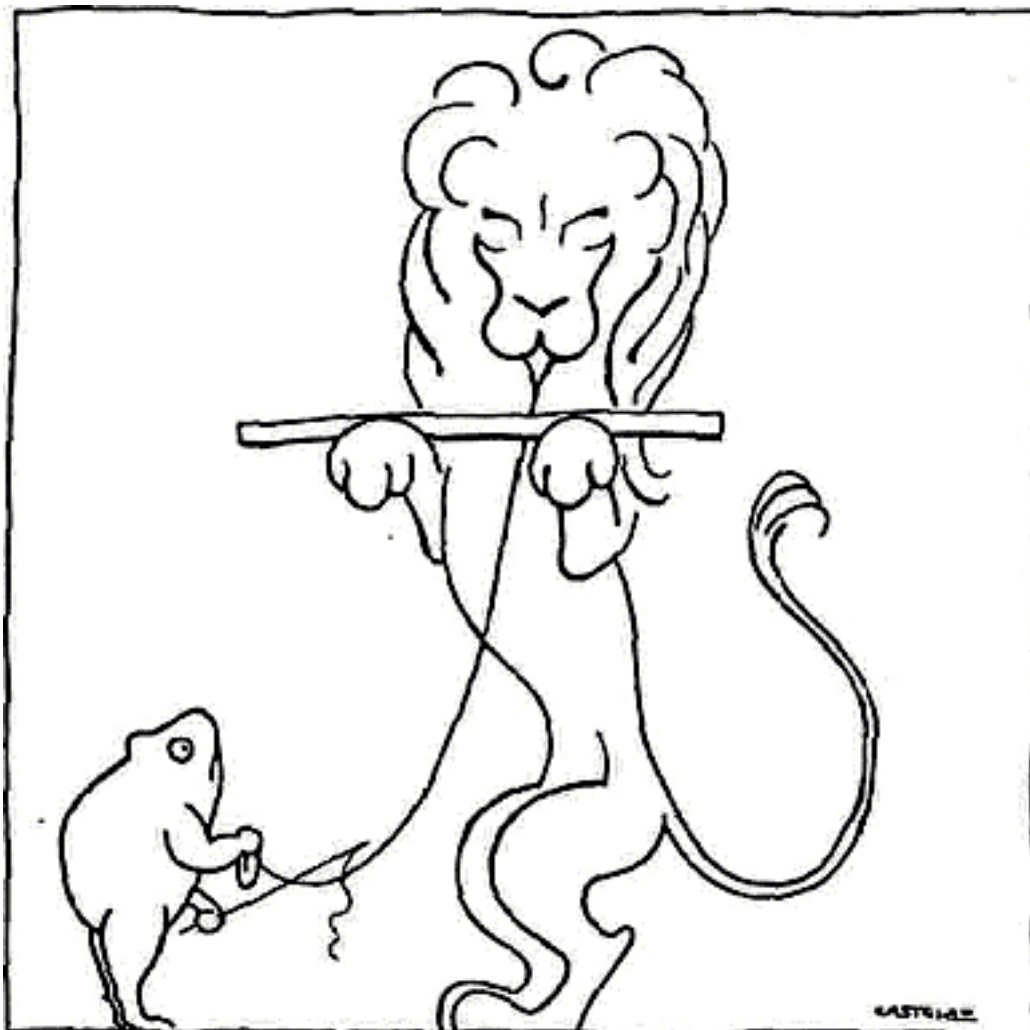
### **Producción**

El pelo se puede fabricar con productos químicos, se intenta hacer crecer cuando uno se queda calvo, y se logra definitivamente eliminar la calvicie con todo tipo de pelucas o peluquines, pues el crece-pelo de momento puede que no llegue a ser más que una tomadura de pelo...

### **Limitaciones y ventajas**

El pelo tiene sus problemas y conflictos: puede enredarse causando dolor si se peina; en su interior se puede guarecer desde un diminuto piojo molesto y picajoso a la venenosa víbora de unas ideas sinuosas, perversas o agresivas. Se ensucia con facilidad y hay que lavarlo con champúes especiales y costosos. Lo más grave de todo es que "a los cien años todos calvos".

**O león domesticado pol-o sapo**



**ACTIVADORES CREATIVOS LÓGICOS  
DE SOLUCIÓN, PROYECTO Y APLICACIÓN  
INNOVADORES**

## ACTIVADOR CREATIVO 9º

# PROS Y CONTRAS. ALTERNATIVAS

### 1. - SENTIDO GENERAL

- El temor a ver el lado malo de las cosas, a correr el velo de lo prohibido u oculto es un obstáculo normativo-social interiorizado, que precisa ser transgredido para impulsar el sentido experimentador, curioso y aventurero del ser inteligente, base y clave de todo descubrimiento e invención.
- Por ello se insta a explorar los pros-ventajas y contras-inconvenientes y problemas o fallos reales y posibles de los mismos, con la finalidad de tomar una decisión acertada y mantener un sentido de prevención de los probables errores, averías o inconvenientes de cualquier cosa.

### 2. - JUSTIFICACIÓN

- Se intenta lograr seres más cautos y prudentes intelectualmente, menos confiados y obtusos, más abiertos a explorar lo bueno y lo malo de las cosas.
- Se procura generar un espíritu escéptico y relativista intelectualmente y optimista volitiva y operacionalmente, al prever siempre alternativas de mejora y superación de las desventajas y fallos.

### 3. - OBJETIVO EFECTO

- Activar el interés positivo por lo real de búsqueda, indagación, conocimiento y apropiación por su valor e importancia, de sus beneficios y utilidades, mientras se previene de sus peligros reales o potenciales.
- Neutralizar la estereotipia social sobre ciertos temas conflictivos o atractivos, que producen rechazo o aceptación automática debido a su carga excesivamente positiva o negativa.

### 4. - TAREAS DE DESARROLLO

1º.- Reconoce y escribe todas las ventajas reales y probables o posibles, actuales o futuras del objeto o tema en cuestión.

2º. - Explora y prevén todas las desventajas e inconvenientes, todos los peligros y problemas que tiene o podría generar.

3º - Prevé mecanismos y acciones concretas de prevención y / o corrección de cada uno de ellos.

### 5.- EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN CREATIVA

- Valora cada propuesta del punto anterior de acuerdo con criterios de incidencia real y llega a una conclusión razonada del valor relativo del objeto. ¿Lo elegirías? ¿Por qué?
- Exagera los pros y contras y dibújalos en conjunto o por separado.
- Haz un debate entre dos grupos de sujetos, unos forofos y defensores a ultranza y otros denostadores y enemigos acérrimos de dicho fenómeno o propuesta.

### 6.- APLICACIÓN PSICODIDÁCTICA PROFESIONAL

- Elige una propuesta, opción que has de elegir y explora los pros, contras y alternativas.
- Pon varios ejemplos de cómo aplicarías y a qué este modelo de activación creativa en tu área de trabajo o en tu vida diaria
- Señala 5 ventajas y 5 inconvenientes a este modelo de pros y contras y propón nuevas alternativas

## 7.- EJEMPLO DE APLICACIÓN DEL ACTIVADOR "PROS-CONTRAS: ALTERNATIVAS" AL ROMANTICISMO

### 1. Pros o ventajas.-

- La gente y el artista se sentían muy vivos con intensidad, al borde del abismo y del éxtasis, con osadía.
- La fantasía hacía trascender las limitaciones y penurias afectivas, económicas o sociales del presente escapando al pasado, a lejanas tierras, y culturas, o proyectando un futuro imaginario.
- El enamoramiento y el misterio se aunaban en ardientes y fervorosos, divinos e infernales, de atormento y éxtasis juegos y engaños de amor.
- La frustración generó una lírica melancólica y tierna becqueriana o agresiva y desesperada a lo Espronceda.
- La fantasía dio pie a cuentos o leyendas de misterio, de claro de luna, de miserere y cementerio, etc.
- Enraíza con los sentimientos vivos y contradictorios del ser humano, y todos se siguen sintiendo románticos.

### 1. Contras o inconvenientes

#### CONTRAS O INCONVENIENTES

- El artista sufre, se emociona se desespera, se dispara un tiro.

Esta acabado. En el cementerio otro poeta canta elegíacamente su muerte y se inmortaliza.

- Se olvida la materialidad sucia de las cosas y la vida, de los negocios y los juegos, de los sudores, hambre y trabajo del pueblo llano.

- Se pena, se lucha, se debate y se muere por amores imposibles de musas albas, de musaraña.

#### PREVENCIÓN O CORRECCIÓN

Tomar tía, tranquilizantes o la alternativa de otras esperanzas.

Imitar o simular la muerte, de mentiras.

El enfadarse con la realidad y sentirse universal con los demás.

El realismo/el naturalismo será su sucesor natural.

Sustituir el amor de Dulcinea por el de Fredegunda y Teofrastra.

### 3. Integración creativa.

- Diseña un comic romántico.
- Piensa en escenas o situaciones románticas: nárralas.
- Lee una poesía romántica de Bécquer, Espronceda o Rosalía y transfórmala, actualizada o paródiala con guasa.
- Lee un drama o leyenda, imprégnete de su espíritu y narra otra sobre la vida de hoy. Representalos.

## ACTIVADOR CREATIVO 10°. **PROYECTO VITAL**

### **1.- SENTIDO GENERAL**

- La vida personal y profesional es un engranaje de proyectos más o menos explícitos y conscientes que se van realizando día a día. A menudo esos proyectos vienen impuestos por la rutina, los hábitos o las circunstancias, sin que sean objeto de especial consideración y programación para su mejor acierto en la ejecución o para su más fácil evitación, si no son propuestas valiosas y deseables personalmente.
- Hacer conscientes y traducibles a programas de fácil ejecución exitosa los deseos e ilusiones es una meta o aspiración general en la que no se han ejercitado con sabiduría la conjunción de la fantasía creadora y la lógica realista de una planificación que lleve al logro, incluso, de lo utópico o inalcanzable.

### **2. - JUSTIFICACIÓN**

Con este ejercicio se pretende familiarizar al sujeto con una práctica sistemática que integre soñar, planificar y ejecutar pequeños / ambiciosos planes vitales personales / profesionales, auxiliándose del poder de la imaginación en la triple tarea de soñar y desear, elegir y planear, ejecutar y conseguir,

### **3. - OBJETIVOS EFECTO**

- Acostumbrar a planificar hasta el mínimo detalle para evitar la pereza y comodidad mental de: "Esto es imposible". "No tengo medios para hacerlo".
- Crear un sentido realista de inteligencia práctica y ejecutiva, necesario para los espíritus amantes de la fantasía y la evasión de la cruda realidad.

### **4. - TAREAS DEL PROCESO**

1º. - Formula un deseo o ilusión del modo más concreto posible.

2º. - Haz un T.I. sobre todos los pasos que debes dar, los recursos y actividades que debes poner en juego para lograrlo.

3º. - Ordena lógicamente esos pasos de modo temporal.

4º. - Refuerza y especifica los más difíciles con un nuevo T.I.

5º. - Valora de 1 a 10 la dificultad y coste de los mismos, sumando el total de los puntos que constituirían un indicador del esfuerzo y tesón que precisas para conseguir hacer realidad tu deseo o ilusión.

### **5. - EJERCICIOS DE INTEGRACIÓN CREATIVA**

- Haz un cuento de hadas sobre el tema.
- Representa gráficamente el plan proyectado
- Haz un slogan y dibujo animando a otros a cooperar en su logro.

### **6. - APLICACIÓN PSICO DIDÁCTICA PROFESIONAL**



- Aplica este modelo a una lección de tu materia o a un asunto de tu trabajo profesional.
- Aplícalo para lograr trabajos útiles en tu área de conocimiento más allá de su uso convencional.
- Haz un proyecto inusual, nuevo para obtener beneficio de tu carrera, de un trabajo o producto ordinario con el propósito de hacerlo más útil o para que te sirva a ti y a otros con otras finalidades..

## 7. - EJEMPLO DE PROYECTO VITAL.

### 1. - ILUSIÓN O DESEO:

Experimentar placer y alegría en una clase de lengua y literatura como profesor / alumno. Dejar de aburrir y aburrirse.

### 2. - PASOS, ACTIVIDADES, RECURSOS NECESARIOS:

**1. Piensa y escribe torbellínicamente** libros, temas, novelas, poesías y actividades que han gustado sobre esa materia:

- Hacer una selección de los que más me gustaron.
- Pensar cómo podrían resultar aún más divertidos.
- Llevarlos a cabo sistemáticamente.

### 2. - Pide a otros una relación similar para intercambiar.

**3. - Escribe las tareas, libros y cuestiones desmotivadoras** que no te han dado satisfacción en lengua, provocándote aburrimiento, disgustos, sinsabores o tristeza

- para desterrarlos.
- para ver cómo los puedes hacer simpáticos y atractivos.

### 4. - Lleva a cabo los puntos 1, 2 y 3.

**5. – Descubre más alternativas**, si el elenco de propuestas anteriores es limitado. Busca nuevas actividades del mundo de la comedia, el espectáculo, el humor, el disparate, etc.

**6. - Ensaya actividades curiosas**, chocantes o provocativas de creatividad literaria, como las propuestas en este manual o en el libro de Rodari “ Gramática de la Fantasía.”

### 7. - Dramatiza la vida y obra conjuntada de un autor.

**8.- Potencia la expresión total, simultánea o sucesiva**, usando varios lenguajes para expresar un mismo problema, proyecto o situación: el descriptivo narrativo, el comic, la representación dramática, musical y plástica, la ejecución en maqueta o artefacto, y la grabación en video o audiovisual. **Proyectar lo creado en un espectáculo público.**

## 3. - HAZ UN T.I. DEL PUNTO 1º : ACTIVIDADES AGRADABLES

- La poesía rítmica modernista R. Darío.

- Los romances, el Romancero Gitano de García Lorca.
- Las leyendas románticas (Bécquer), los Milagros de Berceo.
- Los videos, los cuentos sobre obras literarias.
- Escribe redacciones precedidas por torbellino de ideas que aporta vocablos, expresiones, metáforas, etc., que hace fácil y rápida la escritura.
- Realiza una representación de sketches o capítulos de obras improvisados
- Traduce en vena cómica, humorística o disparatada textos serios de diversos autores, pudiendo orientarte con los activadores' de Desguace de frases, Análisis recreativo de textos e Imitación transformativa,
- Emplea como modelo de recreación el Diccionario de Coll, la antología del disparate, etc.
- Haz un carnaval con los personajes y autores, escenas de la literatura o un circo, o una feria, etc.
- Lee textos interesantes.

#### **4. - T.I. DE LO QUE TE ABURRIÓ O DISGUSTÓ EN LENGUA Y LITERATURA**

- Aprender nombres, fechas, datos de autores y obras sin más.
- Estudiar la gramática, pues no es aplicable ni útil cada lección. empleando ejercicios de construcción y re-creación.
- La poesía compleja y difícil de entender.
- Las exposiciones críticas y pasivas.
- Los exámenes por la tensión y preocupación nerviosa que crea.
- El dar la lección. y examinarle

#### **5. - T.I. SOBRE CÓMO LLEVAR A CABO ALGUNAS DE ESTAS COSAS EN TONO FESTIVO.**

**6. - ESPECIFICAR FORMAS DISTINTAS Y ORIGINALES DE HACER** eficazmente cada sugerencia del TI. Ensayar varias para elegir la que mejor resulte.

## TIPOS DE PROYECTOS VITALES

Conviene distinguir varios tipos de proyectos vitales:

1º. - **Proyectos vitales trascendentales**, de por vida, que cuestionarían el sentido de la propia existencia, respondiendo a la cuestión: ¿Yo para qué estoy aquí? ¿Qué voy a hacer de mi vida?.

2º. - **Proyectos profesionales trascendentales**: ¿Qué sentido y finalidad quiero darle a mi trabajo? ¿Qué busco con él, además de un medio de subsistencia? ¿Cómo podría mejorar el sentido de mi trabajo profesional? ¿Sobre qué aspectos, técnicas y colectivos debería centrarse?.

3º. - **Proyectos ocasionales o accidentales limitados en el tiempo**, que se refieren a cuestiones puntuales de mayor o menor relieve, pero que una vez realizados se dan como pasados o superados: aprender un nuevo idioma, realizar un viaje para perfeccionarlo al país de origen; escribir un libro de poesía y narraciones cortas; organizar una fiesta de disfraces.

Por lo que respecta al **tiempo de ejecución** conviene distinguir:

- Los proyectos breves o de muy corto alcance que se realizan en días o semanas.
- Los de corto alcance temporal, que se pueden llevar a cabo en meses.
- Los de medio alcance, que se realizan entre uno y tres años.
- Los de largo alcance que se ejecutaran entre 3 y 5 años, como una carrera

### *Creación de una flora plástica futurista*

Aclarado, pues, que las flores naturales no nos interesan, nosotros los futuristas, para alegrar, vivificar y decorar nuestros cuadros y nuestros ambientes, hemos iniciado la creación de una flora plástica

ORIGINALISIMA  
ABSOLUTAMENTE INVENTADA  
COLOREADISIMA  
PERFUMADÍSIMA

y, sobre todo, inagotable, dada la infinita variedad de ejemplares..E! pintor futurista BOT ha dado ya una muestra de esa flora fantástica, yendo más allá de la estilización de las flores, pintando con técnica realista y construyendo plásticamente flores inexistentes en la naturaleza.

Sigamos construyendo plásticamente nuestra flora, coloreándola violentamente y perfumándola con los más intensos perfumes.

Las flores futuristas, con el dinamismo de sus formas y la síntesis de los colores combinados en los hallazgos más originales. constituyen una de las más interesantes afirmaciones del futurismo en el arte decorativo.

### *Equivalentes plásticos de olores artificiales*

Los perfumes naturales tienen su exacto equivalente plástico en las flores, de forma que cada especie y el perfume correspondiente se evocan recíprocamente mediante la asociación de las sensaciones visuales y olfativas.

Yo afirmo que, además de tal afinidad asociativa, producto de la habitual simultaneidad entre ambas sensaciones, SE DA ENTRE FORMA-COLOR Y PERFUME UNA RELACIÓN DE CORRESPONDENCIA COMO LA QUE EXISTE ENTRE MÚSICA Y COLOR.

Para demostrar esta correspondencia he realizado algunas interpretaciones plásticas y coloreadas de los perfumes sintéticos más en boga (orégano, Chipre, condesa azul, etc.). Cada uno de los embriagantes perfumeados creados por la industria moderna para las bellas elegantes de Roma, Milán, París, podrá tener un equivalente plástico flora! que lo interprete.

Además, he ampliado el campo de la investigación, construyendo interpretaciones plástico-colorísticas, que han resultado muy expresivas, de algunos de los olores más característicos (bencina, ácido fénico, cloroformo, etc.). Pueden construirse con los más diversos materiales: sedas, terciopelos, telas coloreadas tensadas con alambres o pegadas en carrones, madera pintada, celuloide, papel de estaño, etc. Cada artista podrá, en fin, expresarse en esta nueva forma con los medios más variados. Abrimos así un nuevo campo de investigación y de creación artística para la moderna sensibilidad futurista, ya educada en las más audaces y sutiles exploraciones por los conciertos sinfónico-colorísticos y por la lectura de las tablas táctilísticas marinetianas.

Noviembre 1929

**Un sistema educativo y unos profesionales de la enseñanza que se limitan a reproducir las pautas e informaciones recibidas, bien podríamos calificarlos de "estranguladores del futuro". Porque, la sociedad que no avanza, retrocede; y quien no progresa al ritmo de su tiempo, queda relegado.**

SATURNINO DE LA TORRE

## ACTIVADOR CREATIVO 11° BIONICA (B)

### 1.- SENTIDO GENERAL DE LA BIONICA

Los diversos seres de la naturaleza en su conjunto o en partes funcionales y anatómicas pueden ofrecer un ejemplo analógico de que derivar un modelo constructivo para fabricar un artefacto o máquina útil.

Imitar a ¡a naturaleza no sólo ha sido un objetivo del arte sino que hoy es un objeto de análisis para la invención tecnológica, pues la perfección y el equilibrio del funcionamiento y estructura de los seres vivos son admirables.

### 2.- JUSTIFICACIÓN

Esta técnica consiste en trasladar analógicamente las formas y estructura, funciones y funcionamiento de la naturaleza al mundo del diseño y construcción de nuevos objetos, artefactos. contribuyendo de modo útil a un conocimiento más operativo de las ciencias biológicas, por lo que puede ser una estrategia motivadora para su estudio, al proponer la manipulación y aplicación práctica de las cosas que se estudian.

### 3.- OBJETIVOS EFECTO

Acostumbrarse a ver los fenómenos naturales con sentido y metas artificiales de diseño -arte- y de fabricación -artefacto--

Enriquecer la visión y estudio de la naturaleza, dándole un sentido útil y aplicado.

Fomentar la curiosidad y comprensión más profunda de los fenómenos de la naturaleza.

### 4.- TAREAS DE DESARROLLO

4.1.- Estudiar a fondo el modo de funcionamiento y la estructura formal de un ser vivo. Hacer una síntesis descriptiva.

4.2.- Esquematizarlo con un dibujo.

4.3.- Hacer una maqueta con diversos materiales, pensando para qué podría servir o qué podría hacer; inventarle un nombre.

### 5.- EJERCICIOS CREATIVOS DE INTEGRACIÓN

5.1.- Hacer un cuento (comic) en el que el animal personalizado exprese sus vivencias al convertirse en máquina útil, pero sin vida propia.

5.2.- Imaginarse, inventar, diseñar un ser natural fantástico a partir del estudiado y describir la anatomía y funciones de ese ser inventado como por ejemplo el escorpión camarero-

### 6.- APLICACIÓN DIDÁCTICA

6.1.- Indicar el valor de esta actividad en la enseñanza de las ciencias: pros y contras.

6.2.- Pensar en la aplicación de la Biónica a otras materias, bien por sí o bien como modelo adaptado o cambiado

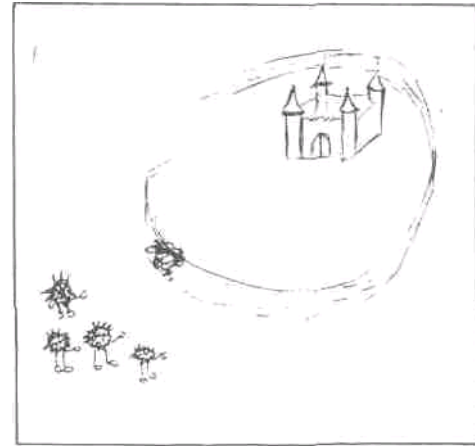
### 7.- DOS EJEMPLOS DE BIÓNICA.-

7.1.- Sistema de defensa del organismo como una guerra. (\*).

PROCESO

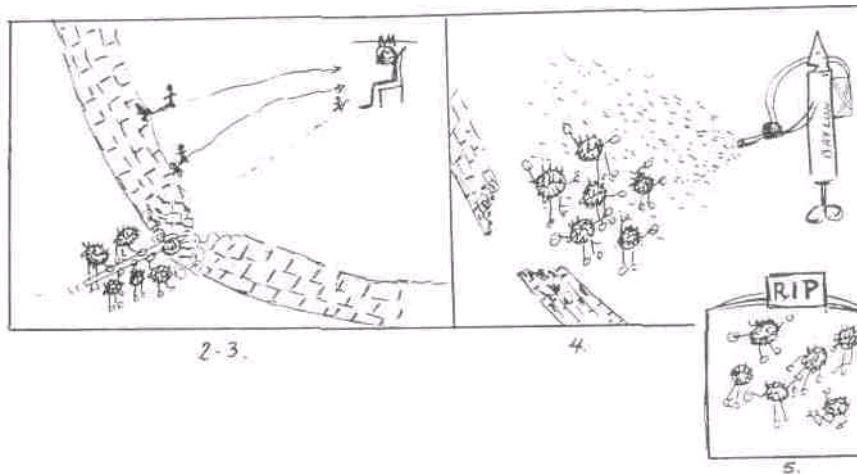
- 1.- Se produce una lesión.
- 2.- Hay una invasión de cuerpos extraños (virus)
- 3.- El mensajero (sensores) lo advierte al jefe (cerebro)
- 4.- El ejército de choque entra en acción con sus anticuerpos auxiliado por los antibióticos (maquina ametralladora/insecticida).
- 5.- Se da la victoria tras la muerte de los virus infecciosos.

COMIC



1.

(\*) Realizado por T. Fernández, C. Loza, M. Lesión, M. Cortinas.

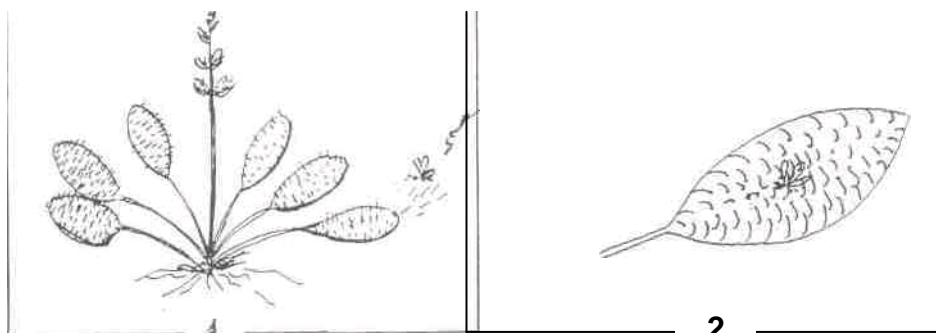


2-3.

4.

5.

7.2.- Captura e ingestión del insecto por la Planta carnívora "DROSERA"



1

2

### PROCESO.-

- 1.- El insecto se posa sobre la hoja atraído por secreciones que desprende la planta.
- 2.- Entonces se desencadena un estímulo que pliega los pelos glandulares sobre el insecto, éste queda atrapado.
- 3.- Posteriormente la planta segrega sustancias enzimáticas que digieren al animal..

### *Creación de una flora plástica futurista*

Aclarado, pues, que las flores naturales no nos interesan, nosotros los futuristas, para alegrar, vivificar y decorar nuestros cuadros y nuestros ambientes, hemos iniciado la creación de una flora plástica

*ORIGINALISIMA  
ABSOLUTAMENTE INVENTADA  
COLOREADISIMA  
PERFUMADÍSIMA*

y, sobre todo, inagotable, dada la infinita variedad de ejemplares..E! pintor futurista BOT ha dado ya una muestra de esa flora fantástica, yendo más allá de la estilización de las flores, pintando con técnica realista y construyendo plásticamente flores inexistentes en la naturaleza.

Sigamos construyendo plásticamente nuestra flora, coloreándola violentamente y perfumándola con los más intensos perfumes.

Las flores futuristas, con el dinamismo de sus formas y la síntesis de los colores combinados en los hallazgos más originales. constituyen una de las más interesantes afirmaciones del futurismo en el arte decorativo.

### *Equivalentes plásticos de olores artificiales*

Los perfumes naturales tienen su exacto equivalente plástico en las flores, de forma que cada especie y el perfume correspondiente se evocan recíprocamente mediante la asociación de las sensaciones visuales y olfativas.

Yo afirmo que, además de tal afinidad asociativa, producto de la habitual simultaneidad entre ambas sensaciones, SE DA ENTRE FORMA-COLOR Y PERFUME UNA RELACIÓN DE CORRESPONDENCIA COMO LA QUE EXISTE ENTRE MÚSICA Y COLOR.

Para demostrar esta correspondencia he realizado algunas interpretaciones plásticas y coloreadas de los perfumes sintéticos más en boga (orégano, Chipre, condesa azul. etc.). Cada uno de los embriagantes perfumeados creados por la industria moderna para las bellas elegantes de Roma. Milán, París, podrá tener un equivalente plástico flora! que lo interprete.

Además, he ampliado el campo de la investigación, construyendo interpretaciones plástico-colorísticas. que han resultado muy expresivas, de algunos de los olores mas característicos (bencina, ácido fénico, cloroformo, etc.). Pueden construirse con los más diversos materiales: sedas, terciopelos, telas coloreadas tensadas con alambres o pegadas en carrones, madera pintada, celuloide, papel de estaño, etc Cada artista podrá, en fin, expresarse en esta nueva forma con los medios más variados. Abrimos así un nuevo campo de investigación y de creación artística para la moderna sensibilidad futurista, ya educada en las más audaces y sutiles exploraciones por los conciertos sinfónico-colorísticos y por la lectura de las tablas táctilísticas marinettianas.

Noviembre 1929

AZARI

F.A.

Un sistema educativo y unos profesionales de la enseñanza que se limitan a reproducir las pautas e informaciones recibidas, bien podríamos calificarlos de "estranguladores del futuro". Porque, la sociedad que no avanza, retrocede; y quien no progresa al ritmo de su tiempo, queda relegado.

SATURNINO DE LA TORRE

DINAMO



FLOR DIANA



FLOR RASCACIELOS



FLOR IMAN



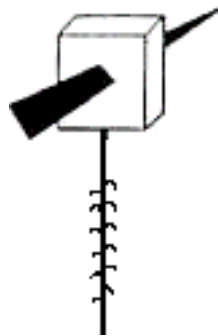
FLOR GUADANA



PAPIRO



COMPENETRADOR



PALETA EN FLOR



FLOR DE FERIA





## ACTIVADOR CREATIVO 12\*

**SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS (SCP)****1.- SENTIDO GENERAL DE LA SCP**

- La vida personal, social y profesional consiste en abordar problemas, deficiencias y dificultades y encontrarles soluciones apropiadas y eficaces.
- Tener inteligencia en la práctica no es otra cosa que saber enfrentar los conflictos y enigmas de cada día y resolverlos con tino, adaptándose, en parte, a la realidad o transformándola en la medida de lo posible.

**2.- JUSTIFICACIÓN DE LA SCP**

- Si la enseñanza ha de ser viva y preparar para la vida, ha de centrarse en descubrir, plantear y resolver problemas de toda índole en cada materia y lección.
- Resolver muchos y variados problemas, da seguridad y confianza para afrontarlos con éxito, pues la práctica capacita mental y emocionalmente.

**3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA SCP**

Aplicando a diario en la enseñanza y en el trabajo profesional la Solución Creativa de Problemas, se consigue:

- sensibilizar a los sujetos hacia los problemas,
- percibir los fallos y las deficiencias de las situaciones, comportamientos y objetos comunes,
- prevenir posibles consecuencias negativas y conflictos de las acciones, máquinas o productos,
- ser capaz de plantear problemas con el mayor número de datos antes de dar soluciones,
- ser más objetivo y realista,
- ser una persona y profesional resuelto, decidido y resolutor

**4. - TAREAS DEL DESARROLLO DE LA SCP****1. - Sensibilización**

Elige un objeto o tema familiar y predice diez fallos o deficiencias que puede tener y otros diez perjuicios o efectos negativos que puede ocasionar.

Selecciona el último producto con su envoltura o cartel publicitario que has comprado y encuentra cinco posibles complicaciones, dificultades o peligros que tiene o te puede crear

**2. - Planteamiento del problema**

- Explora los efectos negativos y beneficiosos del problema o conflicto, las contradicciones, los puntos oscuros.
- Analiza y valora sus causas y consecuencias,
- Reconoce las tentativas fallidas de solución,

### 3. - Alternativas de solución

Imagínate el mayor número posible de soluciones para ese problema que sean reales, fantásticas e imaginarias, posibles o imposibles.

### 4. - Valora las soluciones

- Valora cada solución según criterios de aplicabilidad y coste de 0 a 10.
- Elige las dos mejores o más efectivas, por difíciles que sean.

### 5. - Programa

Planea, paso a paso, su puesta en práctica, previendo las consecuencias negativas.

6. - Planea estrategias de cómo obtener apoyo, recursos, medios, cooperación, implicando al mayor número de personas.

## 5. EJERCICIOS DE CREATIVIDAD INTEGRADA PLÁSTICO LITERARIA

- Visualiza el problema exagerándolo y dibujándolo en su totalidad, en sus partes.
- Haz un cuento o narración en el que presentes el desarrollo desde sus causas hasta sus consecuencias y alternativas de solución. Ponlo en comic.
- Representa esquemáticamente el problema con flechas de flujo.

## 6. – APLICACIÓN PSICO DIDÁCTICA PROFESIONAL

- Valora los pros y contras de la técnica del SCP en tu materia o área de trabajo
- Plantea varios problemas sobre temas de tu área y resuélvelos definitivamente

## 7. - EJEMPLO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS: "EL RIO"

### 1. Sensibilización a

#### 1º. Fallos y deficiencias

- Que se contamina el agua
- Que se desborda
- Que no tenga mucho caudal
- Que sea muy caudaloso
- Que tenga mucha fuerza de arrastre
- Que esté en zona montañosa con poca vertiente y lleve de ordinario poca agua

#### 2º. Perjuicios

- Se mueren los peces, no se puede beber
- Se inundan los campos, deshace las cosechas, destruye casas, etc.
- Se seca en verano, nos deja sin riego, no es navegable
- No se puede vadear
- Abre cataratas y rápidos peligrosos para la navegación
- Sorprende con sus crecidas torrenciales

## **2. Planteamiento del problema con la solución de pequeños problemas:**

¿Qué posibilidades tiene el riachuelo del pueblo de que se desborde? ¿Cuándo?  
¿Cómo prevenirlo?.

## **3. Es preciso recabar los datos pertinentes acerca de**

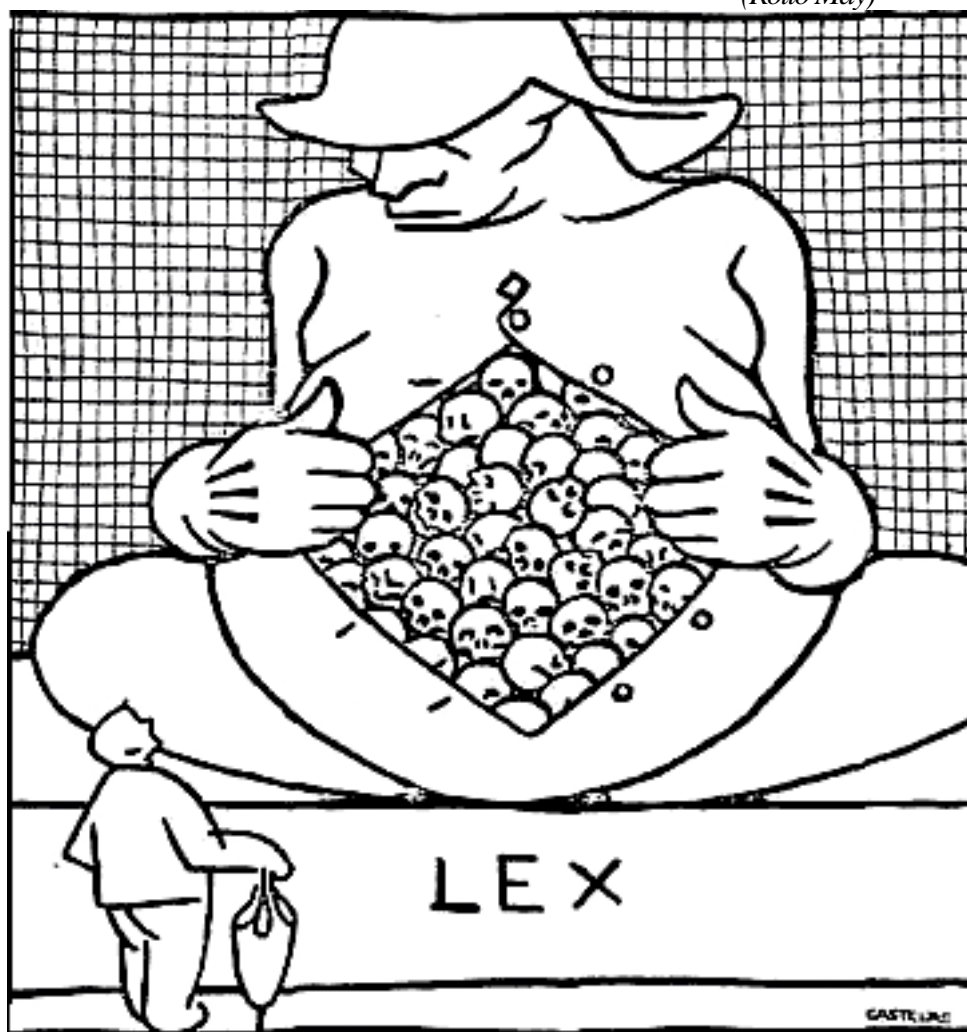
- El caudal del riachuelo del lugar en m de agua que pasa por minuto en varias épocas del año. ¿Cómo lo podrías determinar?.
- La capacidad del cauce en determinadas zonas de más probabilidad de desbordamiento.
- La cantidad de lluvia que cae por metro cuadrado en varias épocas del año.
- La estimación de la cantidad de agua que cae en la cuenca: medida de la cuenca sirviéndose del mapa del ejército.
- Estimación del nivel alcanzado cuando más ha llovido en los últimos años, ¿Cuántos más litros de lluvia por metro cuadrado podría acoger su cauce sin desbordarse?

## **Caso de probable desbordamiento del río. ¿Qué posibles alternativas de solución existen?.**

- Prever los lugares de desbordamiento y profundizarlos y vallarlos.
- Eliminar los trazados muy sinuosos, haciendo una zanja recta.
- Hacer un embalse si no fuera muy costoso.
- Ir a vivir a otra zona.

**Creatividad es el encuentro del ser humano intensivamente consciente con su mundo.**

*(Rollo May)*



**O agrario- ¿Cómo quieres que che respete si cheiras a podre?**

ACTIVADORES CREATIVOS  
DE  
TRANSFORMACIÓN FANTÁSTICA

## ACTIVADOR CREATIVO 13º

**METAFORIZACION ANALÓGICA (MA)****1.- SENTIDO GENERAL DE LA M.A.**

- La metáfora es una figura de lenguaje que junto a otras afines como analogía, el símil, la comparación, la alegoría, etc., se emplea con frecuencia en la creación literaria.
- La metáfora recurre al mecanismo de asociación remota entre fenómenos que ordinariamente no se dan a un tiempo, si bien tienen algún elemento en común. La creatividad no es otra cosa que la fuerza y agudeza mentales para conectar lo que no está asociado en la naturaleza ni en la cultura.

**2.- JUSTIFICACIÓN DE LA M.A.**

- No sólo por su valor literario sino por su esencial aportación al funcionamiento y despliegue creativo, la metáfora y la analogía constituyen el núcleo principal de técnicas creativas tan importantes y clásicas como la Sinéctica de Gordon (1.962).
- Es un mecanismo de pensamiento y expresión eminentemente plástico y visual, facilitando la comprensión de un fenómeno oscuro o desconocido con el apoyo de otro más concreto y familiar con el que se establece un paralelismo comparativo en varios aspectos, sirviendo de ejemplo clarificador.

**3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA METAFORIZACION ANALÓGICA**

- La M.A. estimula el pensamiento visual e imaginativo que se apoya en imágenes y representaciones plásticas que acaba siendo desbancado y arruinado por el abuso de códigos verbales, empleados casi en exclusiva.
- La M.A. ayuda a clarificar el pensamiento, a encontrar nuevas ideas y productos, y a expresarse mejor buscando ejemplos fácilmente acoplables del mundo cotidiano.

**4.- TAREAS DE DESARROLLO DE LA M.A.**

1º. Busca objetos, formas, acciones o sonidos y fenómenos que se le parezcan por su forma o color o material, estructura o modo de funcionamiento. Después añade una frase que diga algo que sea propio o característico del primer objeto. **El río es una cinta de plata que flexible y saltarina canta en la montaña y se duerme y explaya en la llanura.**

2º.- Propón al azar una serie de palabras referidas a fenómenos y objetos concretos de la vida. Intenta construir varias metáforas sobre el mismo objeto. **El río es un folio en blanco o de celofán en el que saltan los peces de las palabras.**

3º.- La metáfora es pensamiento visual. Dibuja cada una de ellas.

**5.- INTEGRACIÓN CREATIVA**

- Elige una o varias metáforas o analogías y procura hacer algo original, útil o fantástico con ellas (título o núcleo de un cuento, poesía o comic, etc.)

- Crea una gran variedad de metáforas en torno a un objeto con otros de una misma área o familia semántica y crea algo plástico con todas ellas (Río y vestidos/menaje de cocina/etc.)

## 6.- APLICACIÓN PSICODIDÁCTICA PROFESIONAL

- Discute pros y contras de este proceso de metaforización aplicado a un tema o lección de tu materia o área de trabajo profesional o afición personal.
- ¿Cómo sacarías más partido de la M.A. en la misma?. Haz un ejercicio completo.

## 7- EJEMPLO DE METAFORIZACIÓN ANALÓGICA DEL ÁRBOL.

### 1. Objetos analógicos

- Poste de la luz
- Lámpara de pie
  
- Barco de vela
- Catedral

### 2. Frase símil o metáfora

- El árbol es un poste de luz que vivifica-electriza el aire, llenándolo de oxígeno
- El árbol es como una lámpara que expide frescura y verdor en su entorno
- El árbol es un río que nace de la semilla insignificante de una fuente
- El árbol es un barco de vela anclado en el puerto del bosque de por vida
- El árbol es la catedral en el jardín de la ciudad

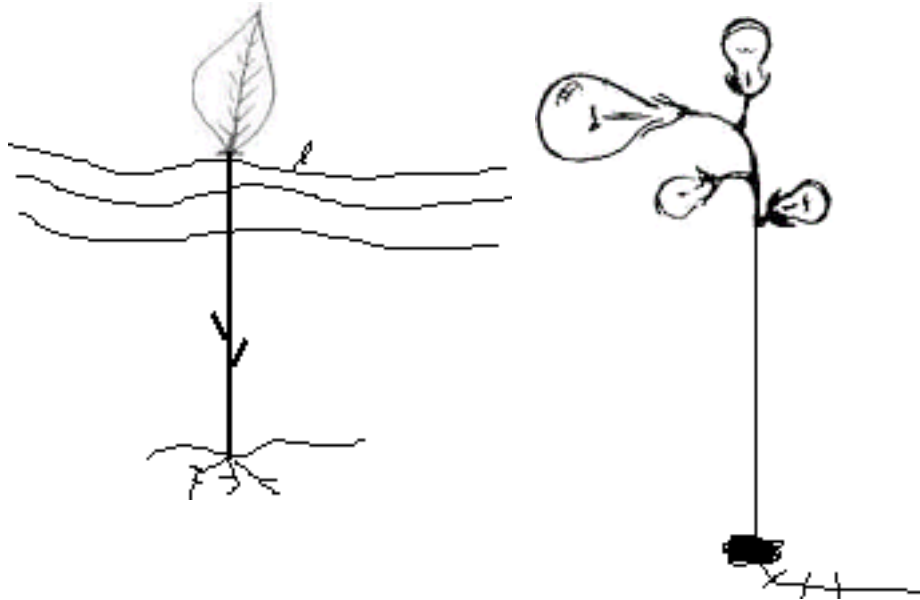
### 2. Objetos al azar

- Boli/folio
- Cuchara
- Televisión

### 2. Frases de comunalidad

- El boli exuda su savia en forma de pensamientos en la sábana del folio, mientras el árbol la absorbe
- El árbol como las sales minerales del subsuelo con la cuchara filiforme de sus raíces
- El árbol recoge en sus ramas a los pájaros y las antenas de la televisión las imágenes que vienen volando por las ondas

### 3.- Diseño gráfico de la metaforización.





**ACTIVADOR CREATIVO 14º****ANALOGÍA INUSUAL (A.I.)****1. SENTIDO GENERAL DE LA A.I.**

- Se puede establecer una comparación sistemática entre dos fenómenos de objetos distintos, sin evidente parecido a primera vista, retando los dichos populares de “no confundir el culo con las témporas y la velocidad con el tocino”.
- Hay un supuesto filosófico que asegura la comunalidad de lo diverso en las categorías esenciales de sustancia, materia, elementos formales, componentes, etc., de los distintos reinos de la naturaleza.

**2.- JUSTIFICACIÓN DE LA A.I.**

- La analogía inusual busca establecer una asociación lógica entre objetos y fenómenos muy dispares, que aparentemente no tienen nada q de parecido entre sí. ES un reto a la lógica y la imaginación encontrar muchas relaciones entre una gallina y un coche, entre Colón y el teléfono.
- Agudiza el ingenio, revitalizando percepción visual interna para enlazar formas, colores, movimientos de un objeto con los de otro muy distinto y distante y produciendo conexiones inconscientes y vivas, sorprendentes y e iluminadoras de nuevas realidades soñadas o fantaseadas..

**3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA A.I.**

- Acostumbra a ver la realidad interconectada por lazos invisibles para el ojo material.
- Procura escudriñar y preguntar por lo que une más que por lo que separa a los seres, crean una curiosidad permanente que fomenta la búsqueda de nuevas relaciones y metáforas.
- Ayuda a comprender, comparar, criticar y sintetizar lo más diverso y complejo con lo mas familiar y simple.

**4. TAREAS Y FASES DE DESARROLLO**

1º.- Elige dos cosas o fenómenos de la naturaleza o la cultura, lo más complejos y de diferente reino (el árbol y una copa de cristal). Haz un torbellino de ideas sobre uno ellos y después intenta encontrar elemento a elemento, parte a parte lo que le correspondería del otro.

2º.- Estructura las respuestas en las categorías de partes externas/internas, acciones y funciones, características objetivas (forma, color...) y subjetivas, ventajas y perjuicios, etc.

**5. INTEGRACIÓN CREATIVA**

- Haz un dibujo de invención sinéctica superponiendo ambos elementos de la analogía (árbol auto movilizado o automóvil arborescente), especificando sus ventajas y dificultades, como funciona, etc. Bautízale con un nuevo nombre, pues es un nuevo ser.
- Inventa una historieta fantástica sobre él mismo. Ilústralo con dibujos.

## 6.- APLICACIÓN PSICODIDÁCTICA EN TU AREA O MATERIA

- Pon varios ejemplos de analogías para un tema o lección dada y desarróllalos.
- ¿Qué funciones formativas y ventajas psicopedagógicas le ves a este ejercicio?
- Profundiza en la A.I. desarrollando un material didáctico original para el asunto o tema que desarrollas con gran interés

## 7.- EJEMPLOS DE ANALOGÍA INUSUAL (A.I.)-

<b>EL ÁRBOL</b>	<b>UNA COPA DE CRISTAL</b>
Tiene raíces para fijarse al suelo	Se asienta sobre una base o pie
Se sustenta sobre un tronco sustentante	La base y la parte superior se unen por una columnita
Está hecho de celulosa	Se fabrica de vidrio
Sirve para purificar el aire con la función clorofílica, da frutos, madera, resinas	Es un instrumento para depositar el agua, vino, licores, etc.
Bebe el agua mineral del subsuelo	Con él se beben los líquidos
Es un ser viviente	Es un ser inerte, mineral
Sí crece, pero no se mueve de lugar	No crece, puede rodar y se puede desplazar
Se poda	Corta, cuando se rompe
Lo hiende el rayo y el hacha	Se resquebraja y rompe con golpes no muy fuertes
Con él trabaja el leñador, el carpintero	Lo usa el barman, lo fabrica el vidriero
Vive en el campo	Se emplea en las casas, ciudad, pueblo
En él se posan los pájaros, las gotas de lluvia	Se echa agua o vino de la botella o grifo
Con la madera se puede hacer una copa	Con la copa no se puede hacer un árbol



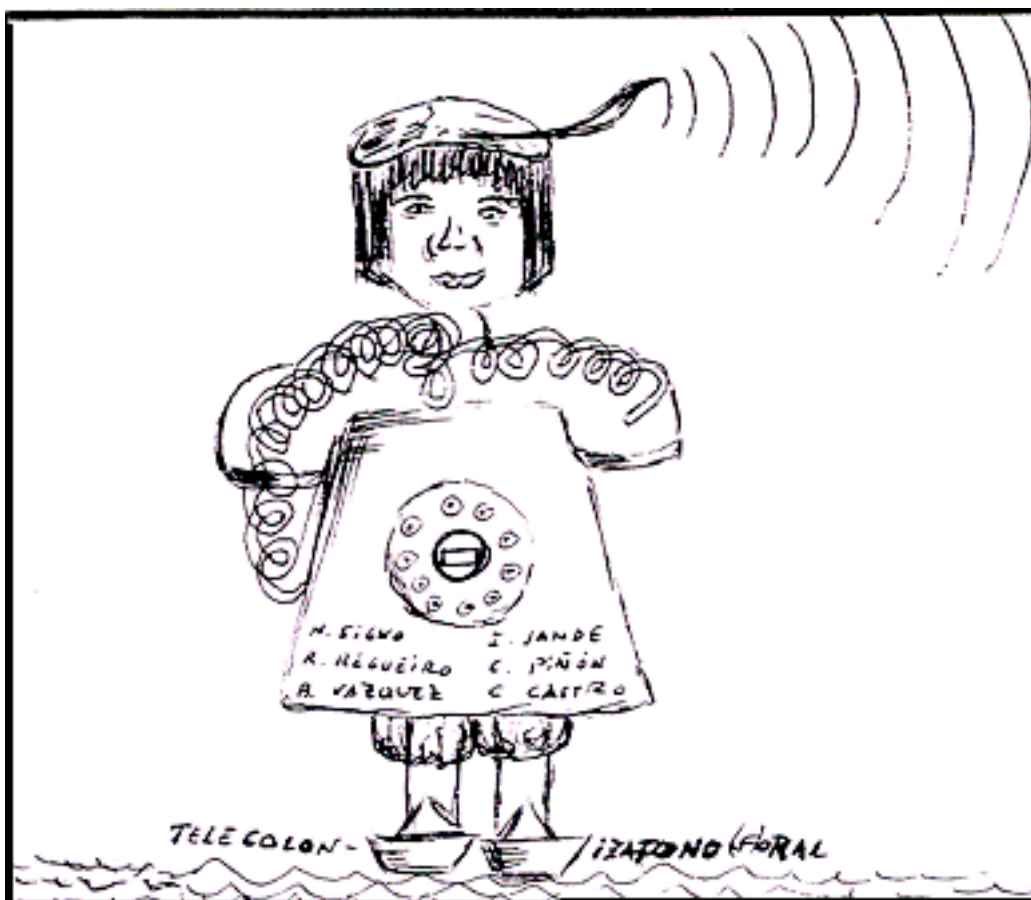
copino  
copárbol

### CRISTÓBAL COLÓN

- 1.- Aventurero
- 2.- No se sabía su origen
- 3.- Descubridor
- 4.- Abre nuevas rutas
- 5.- Rechazado en Portugal
- 6.- "Amigo de los indios"
- 7.- Explotador.
- 8.- Viajó en carabelas por mar.
- 9.- Conoció a los Reyes Católicos.
- 10.- Relacionado con comerciantes, cartógrafos.
- 11.- Se equivocó de rutas.
- 12.- Fue reconocido posteriormente. - 13.- Tuvo un hijo.
- 14.- Tenía 2 ojos, 2 oídos y boca.
- 15.- Sabía idiomas.

### TELÉFONO

- 1.- Puede proporcionar aventuras.
- 2.- Inventado por Bell
- 3.- Instrumento para descubrir.
- 4.- Abre nuevas rutas.
- 5.- Aceptado en todas partes.
- 6.- Telefónica discrimina al rural.
- 7.- Explota los bolsillos: tarifas de telefónica.
- 8.- Viaja a través del mar por cables.
- 9.- Los R.R.C.C. no lo conocieron.
- 10.- Relaciona a todo tipo de gentes.
- 11.- Puede dar lugar a equivocaciones.
- 12.- Reconocido en todo el mundo.
- 13.- Tiene muchos descendientes (supletorios)
- 14.- Tiene 10 ojos, y un auricular.
- 15.- Se habla por él en distintos idiomas.



<b>EL RIO</b>	<b>LA CIUDAD</b>
Discurre por los campos	En la ciudad discurren las personas
Lleva agua	Se usa el agua en múltiples funciones
Puedes ahogarte en sus aguas	Puede ahogarte la contaminación
Los peces se mueven libres	Se comen peces y las personas se mueven con rapidez
Puede ir sucio de lodos y barro	La ciudad ensucia con basuras
Une ciudades	Están unidas por ríos, calles, carreteras
Su cauce orienta la corriente	Encauza las gentes a los lugares
Puede ser utilizado para los transportes	En ella se transportan mercancías, pasajeros, etc.
El río tiene crecidas y estiaje	La ciudad crece y decrece, puede quedar casi desierta en verano
El río tiene curvas (meandros)	La ciudad también
El río deposita residuos (sedimentación)	La ciudad deposita basura
El río crea residuos (erosión)	La ciudad crea residuos (basura)
El río transporta residuos	La ciudad transporta basura
El río nace en un lugar geográfico	La ciudad también
El río muere (desemboca)	La ciudad puede morir
El río tiene desniveles	En la ciudad hay desniveles
El río tiene contornos	La ciudad está contorneada
Hay cataratas	Hay gente con cataratas en sus ojos
El río suena	En la ciudad hay ruidos

En el río aparecen cadáveres torturados

Para algunos la ciudad es una tortura



EL NUMERO	EL PELO
Infinidad	Infinidad (no se pueden contar)
Legión	Cepillas el pelo
Bichos que se mueven en las hojas	Piojos
Ente matemático	Ente muerto
Bonitos o feos	Unos son bellos y otros no tanto
Rojos	Pelirrojos
Azules	Pelitos a la mar
Largos, engorrosos	Difíciles de desenredar
Decimales	Estropeados
Naturales	Sin teñir
Cero	Calva (sin un pelo)
3 y 8	Rizos (bucle)
1	Melena
Nº pi	Coletas
Infinito	Yeti peludo
Negativos	Caída del pelo
Nº en blanco	Canas
10	Bo Derek
9	Catherine Deneuve
distintas operaciones	Peinados variados
Restar	Depilar
Nº complejo	Moño
Irracionales	Punki
Crecientes a infinito	Crece
Metafísica de la matemática	Física del sudor
Se hacen problemas	Te crean problemas
Arte de Matemática	Arte de Estética y peluquería
Raíz cuadrada	Raíz capilar
Nº entero	Melena
Racionales	Corte de pelo

Te hacen sudar	Los pelos también
Nos cortan	Los cortamos
Fraude en las cuentas	Peluca

### RELATO BASADO EN LA A.I.

El sábado por la mañana entró una señora en el salón de peluquería, quería ordenar un poco los números de la cabeza.

Yo le expliqué que le podría quedar muy bien un 8 sobre su cabeza o bien varios unos recogidos en un 8; ella me decía que estaba tan harta que a veces quería reducir sus números a cero. Yo la disuadí pues después no podría realizar más operaciones.

Le expliqué que eso era una tontería y que se probase los nuevos cortes al 3 y al 4.

Después de darle un masaje desde la raíz cuadrada a los decimales y aclarar con abundante tinta, nos decidimos por un clásico

Al día siguiente me la encontré con su fraude en números rojos.

### VENTAJAS DE LA ANALOGÍA INUSUAL.

En la opinión de los que realizaron estas experiencias la A.I. sirve para:

- Relacionar y comparar temas distintos.
- Buscar nuevos caminos para demostrar una misma cosa.
- Entrar a fondo en lo abstracto, haciéndolo más concreto y visible.
- Tratar de convertir algo complicado y difícil en algo más sencillo, familiar y fácil.
- Desarrollar un espíritu más crítico e inconformista, más independiente, con mayor libertad frente al sistema cultural.
- Facilitar la conexión y comunicación expresiva.
- Realizar una experiencia nueva, divertida y sorprendente que nos hace ver que dos cosas, que aparentemente son tan diferentes y contrarias, se pueden relacionar con un poco de imaginación, obteniendo ideas nuevas.
- Suscitar mayor interés por el tema, haciéndolo actual (si es pasado) y cercano al personal o al alumno.

**Profundiza y lee el artículo "La analogía creativa", fijándote en los distintos formatos que se ofrecen.**

## ACTIVADOR CREATIVO 15° MÁQUINA TRANSFORMADORA (Ma.T.)

### 1.- SENTIDO GENERAL DE LA TRANSFORMACIÓN AUTOMÁTICA

- La creatividad en esencia consiste en no replicar y reproducir lo dado, imitándolo sino en transformar lo ya sabido y producido recomponiéndolo en un nuevo producto o idea con los elementos de lo dado.
- El mundo de la tecnología, que caracteriza la civilización del progreso, se define por la transformación y reciclaje permanente de unos materiales y objetos con otros mediante acciones o máquinas que los desestructuran para configurar otros nuevos con los desechos.
- Lo mismo cabría decir del mundo de la cultura, que representa un esfuerzo continuo de los talentos profesionales para superar la tradición aportando algo nuevo a las obras producidas por los antepasados genios que motivan a las nuevas generaciones a ir más allá, más lejos, avanzando hacia un futuro distinto deseado e imaginado mediante combinaciones y reestructuraciones renovadoras de distintas formas culturales.

### 2.- JUSTIFICACIÓN DE LA M.T.

- Se intenta construir máquinas transformadoras en las que definimos el **input** (lo que se introduce, el objeto que se quiere cambiar) y el **out-put** (lo que sale, el producto que se desea obtener) y el **proceso** de transformación y fabricación (cómo opera, que forma tiene, etc. el mecanismo transformador) y comprobamos y establecemos las limitaciones de funcionamiento.
- Hay que visualizar de modo simple el mecanismo creador transformativo. La máquina puede ser simple (de un solo paso o transformación) o polivalente (de proceso serial y elaboración de diversos formatos y productos).

### 3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA MECANIZACIÓN TRANSFORMATIVA

- Establecer circuitos mentales lógicos que representan procesos funcionales simples o complejos. **Pensar en procesos. Inteligencia dinámica.**
- Visualizar los procesos para una mejor consolidación. **Inteligencia imaginativa.**
- Crear actitudes lúdicas y positivas hacia todo tipo de cambio incitando a su condensación en formas visuales y prácticas como en el campo industrial. **Inteligencia práctica aplicada**

### 4.- ETAPAS DE DESARROLLO DE MÁQUINAS TRANSFORMATIVAS

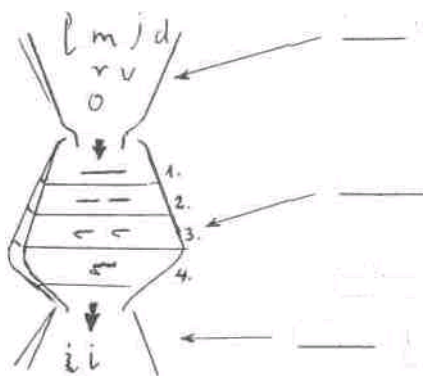
1º. Definir el producto que se quiere obtener y sobre todo el mecanismo transformador que le sea apropiado.

2º. Esquematarlo en un diseño o mecano.

3º. Bautízala con un nombre emblemático y un slogan comercial.

## DESCRIPCIÓN DE LA MAQUINA

input: letras o signos



Input: Letras o signos

Proceso: (1) estirarlas y (2) acortarlas (3) dándoles forma de "i"

Se puede complejizar con 4º paso (c) vibratorio que haría (i).

Output: producto final: í del mismo tamaño y forma

## 5- APLICACIÓN DIDÁCTICA EN TU MATERIA

- 1.- Piensa en alguna máquina transformadora que puedas desarrollar en una lección o tema de tu materia, especialmente valiosa y significativa para describir y visualizar procesos materiales y/o lógicos.
- 2.- Piensa en máquinas que se utilizan en tu área de trabajo o estudio y rediseñalas con arreglo al punto 4. Después transfórmalas para producir productos distintos.
- 3.- ¿Qué interés y valor didáctico le ves a este activador transformativo?
- 4.- Haz una maqueta en cartón de tus máquinas didácticas, pide a tus alumnos que las realicen.

## 6.- EJEMPLOS DE MAQUINAS TRANSFORMADORAS.-

## 6.1. Máquina incubadora.-

4.4.4.4.

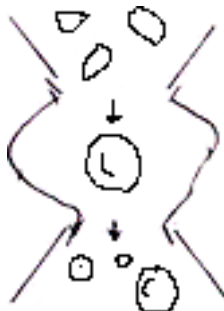


Out-put: obtener un pollito.

Proceso: se incuba en calor maternal o de lámpara.

In-put: poner el huevo en la incubadora.

## 6.2.- Máquina formadora redondeadora. –



Out-put: hacer canicas

In-put: trozos de madera, piedra.

Proceso: limar, pulir, en redondo.

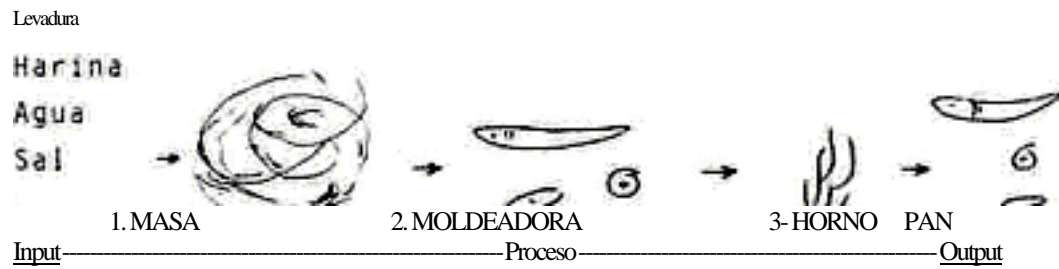


### 6.3.- Máquina panificadora.-

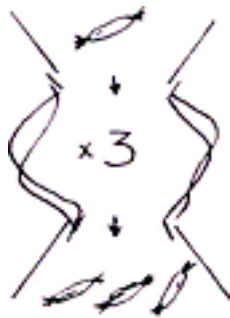
In-put: harina, sal, levadura y agua.

Proceso: amasado, modelamiento de formas/cocción con calor.

Out-put: bollos de distintas formas



### 6.4.- Máquina triplicadora



## ACTIVADOR CREATIVO 16

# METAMORFOSIS TOTAL DEL OBJETO (Me.T.O.)

### 1. - SENTIDO GENERAL DE LA Me.T.O.

- En la naturaleza todos los seres vivos evolucionan transformando su forma, tamaño y funcionamiento desde la diminuta semilla, huevo o célula germinal hasta el adulto completo.
- De modo fantástico podemos concebir cualquier ser u objeto como algo sujeto a los cambios y modificaciones de mejora o empeoramiento, que lo enriquecen y embellecen o por el contrario lo vuelven malo o feo, deformándolo o desfigurándolo don lo más variados o insospechables formatos.

### 2. - JUSTIFICACIÓN DE LA Me.T.O.

- Con este activador creativo prendemos fuego a la fantasía metamorfoseante que se dispara con poderes mágicos para cambiar dinámica, caprichosa u ordenadamente la anatomía, el funcionamiento, los usos, el tamaño, el color, las formas, etc., de cualquier ser u objeto.
- Es la fórmula más lábil, ágil de dar a la imaginación una operatoria innovadora cambiante, cuya imagen más exacta es la llama del fuego, siempre el mismo fuego sin mantener nunca una misma forma.

### 3. - OBJETIVOS EFECTO DE LA Me.T.O.

- Con esta técnica se intenta **disparar una dinámica de pensamiento ágil, flexible y transformativo**, frente al procesamiento habitual productivo, conformativo, representativo de la realidad estática invariable.
- Así se genera una personalidad **abierta al cambio natural, artificial y fantástico** como actitud mental y vital, al tiempo que se mantiene **viva la fantasía y el pensamiento visual primigenio**.

### 4.- TAREAS DEL PROCESO METAMORFOSEANTE

#### 1. Cambio físico material

Se va transformando lo exterior, su color, su forma, su constitución, el material de que esta hecho por otros varios colores, formas, materiales. Se agranda o achica notoriamente, se

#### 2. Cambio funcional

Se le concibe realizando nuevas funciones, usándolo de modo distinto, viéndolo funcionar de modo más simple o complejo.

#### 3. Cambio de fabricación

Se crea de modo distinto, por distintos autores o agentes; se le ve desde que nace hasta que desaparece; es transparente.

#### 4. Cambio relacional:

Se relaciona de modo nuevo y original con el hombre, el niño, la flor, la piedra, la lluvia; se sitúa en lugares inhóspitos, difíciles o extraños por ser extremos -sin agua, sin luz, con calores espantosos..., sin ley de gravedad, etc- concibiendo como se adapta, etc.

### 5. Cambio afectivo psicolingüístico

Cómo siente, qué problemas tiene, cómo se comunica, qué lenguaje usa, etc.

### 5. - SÍNTESIS CREATIVA APROVECHANDO LA Me.T.O.

- Diseña los procesos transformativos intermedios en plan comic, mostrando la gradación del cambio.
- Haz un cuento fantástico en primera persona: tú eres el que te transformas, sientes, vives nuevas formas y funciones

### 6. - APLICACIÓN PSICODIDÁCTICA EN TU ÁREA

- Piensa en qué se adapta de modo natural la metamorfosis total a algún tema o fenómeno de tu área cultural de trabajo y descríbelo plásticamente por ser fenómenos transformativos o de proceso cambiante
- Señala varios temas y objetos que sean fácilmente objeto susceptible de metamorfosis transformativa y resulta interesante o útil desde el punto de vista del aprendizaje, la formación o la producción cultural o industrial.

### 7. - EJEMPLO DESARROLLADO DE METAMORFOSIS TOTAL DEL OBJETO: LA ESCOBA.

#### 1. METAMORFOSIS DEL SER ESENCIAL(M<sup>a</sup>. Pilar Rodríguez R.)

OPERACIONES DE TRANSFORMACIÓN	RESULTANTE (Descríbelo verbalmente)	DISEÑOS (Exprésalo gráficamente)
<b>1. METAMORFOSIS FORMAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artificial</li> <li>• Mineral</li> <li>• Vegetal</li> <li>• Animal</li> <li>• Humana</li> <li>• Geométrica</li> </ul>	Escoba-huracán Escoba de cristal Escoba-arbusto Escoba-rabo de ardilla Escoba-señor flaco Escoba cómica	

<p><b>2. METAMORFOSIS CUANTITATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agigantar</li> <li>• Achicar</li> <li>• Quitarle</li> <li>• Añadirle</li> <li>• Dividirle</li> <li>• Multiplicarle</li> <li>• Combinarlo con otros</li> </ul>	<p>Escoba larguísima para barrer de lejos con ayuda de prismáticos.                  Escoba chiquita para hormiga hacendosa.                  Escoba con mango sólo para barrer del mundo la gente con cuento.                  Escoba acaricia-manos forrada de terciopelo por el mango.                  Escoba mil-usos, partida por la mitad y unida por imán.                  Cinco escobas unidas.                  Escobas cassette para barrenderos con marcha.</p>	
<p><b>2. METAMORFOSIS FUNCIONAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Funcionamiento</li> <li>• Usos y funciones</li> </ul>	<p>Escoba valedera para hacer espantapájaros.                  Escoba para hacer prácticas de peluquería.</p>	
<p><b>4. METAMORFOSIS CONSTITUTIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quitarle</li> <li>• Añadirle</li> </ul>	<p>Escoba de un solo filamento para escribir de lejos.                  Escoba bolígrafo para amas de casa olvidadizas.</p>	

**2. METAMORFOSIS DEL SER CAUSAL EXISTENCIAL**

OPERACIONES DE TRANSFORMACIÓN	RESULTANTE	DISEÑOS
<p><b>5. MODIFICACIÓN CAUSAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificar su autor</li> <li>• Variar el proceso de elaboración</li> <li>• Pasado, presente y futuro</li> </ul>	<p>La escoba la inventaron los ricos para barrer el montón de sus caudales.                  El mango está hecho con chapitas de tapas de cerveza pegadas, la escoba de púas de abeto.                  El pasado es la xesta, el presente la escoba aspiradora, el futuro el robot-chacha-limpiatodo.</p>	
<p><b>6. MODIFICACIÓN FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificar su finalidad</li> </ul>	<p>La finalidad de la escoba es volar, posee un motorcito y es muy práctica. No ocasiona problemas de aparcamiento.</p>	

<p><b>7. MODIFICACIÓN EXISTENCIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificar su existencia</li> <li>• Hacerlo útil</li> <li>• Hacerlo inútil</li> <li>• Hacerlo bueno</li> <li>• Hacerlo malo</li> <li>• Mejorarlo</li> <li>• Empeorarlo</li> <li>• Hacerlo posible</li> <li>• Convertirlo en imposible</li> <li>• Darle realidad</li> <li>• Hacerlo irreal</li> <li>• Hacerlo diabólico</li> <li>• Hacerlo angélico</li> </ul>	<p>La escoba es un atributo sólo para personas muy especiales realmente escogidas, se usa como bastón de mando.</p> <p>Es muy útil, vale para barrer, para limpiar el inodoro, para limpiar tela-arañas...</p> <p>Es inútil no vale para nada, existen aspiradoras que lo hacen todo. Escoba caricias. Si le das un besito te rasca la espalda. Escoba mala. Atiza si le tocas.</p> <p>Mejorarla con un lacito colorado, como el de la "Ratita Presumida". Empeorarla-embadumarla de borras de café. Con la escoba que yo tengo recorro toda España. Real. Vale para barrer. Irreal. Al tocarle desaparece Diabólica. Asusta a los niños por la noche. Angélica. Conduce a los ciegos. Cambia pañales a bebés.</p>	
---	--	--

**3. METAMORFOSIS DEL SER RELACIONAL**

OPERACIONES DE TRANSFORMACIÓN	RESULTANTE	DISEÑOS
<p><b>8. METAMORFOSIS RELACIONAL</b> (Relación con el medio)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar su posición</li> <li>• Con seres afines</li> <li>• Estar en solitario</li> <li>• Estar en grupo</li> <li>• Situarlo en ambientes extraños</li> <li>• Revuelto</li> <li>• Ordenado</li> <li>• Quedar combinado con otros elementos</li> <li>• Resultar sustituido por otros</li> </ul>	<p>Escoba con mango horizontal y filamentos pegados a través del mismo.</p> <p>Escoba viuda de su escobón. Familia de escobas. Papá-escobón. Mamá escoba. Hijo escobito. Hija escobilla.</p> <p>La escoba vive en el mar, la usan las sirenitas para barrer las olas.</p> <p>Escoba con mango torcido, filamentos a lo largo del mango, por abajo un zapatón. Sirve para dar patadas. Usa cobardicas de puños débiles.</p> <p>Caña larga, hueca por dentro, por agujeros por dónde se sopla; con el aire que despide se puede barrer y dejar todo pulcro. Se soplará por el agujero adecuado, según la altura del sitio a limpiar.</p>	

<p><b>9. METAMORFOSIS PERCEPTIVA</b> (Relación con el sujeto)</p> <p>Modificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Su color</li> <li>• Su sonido</li> <li>• Su tacto</li> <li>• Su sabor</li> <li>• Su olor</li> <li>• Ponerlo en movimiento (vida)</li> <li>• Dejarlo quieto (muerto)</li> </ul>	<p>Escoba caimán; cambia de color según el lugar en donde está.</p> <p>Al barer se escucha la "Vª Sinfonía de Beethoven". Es tan suave como un cojín.</p> <p>Por la punta es de caramelo y sabe a pirulí de la Habana.</p> <p>Al barer desprende olor a hierbabuena.</p> <p>Con polvos mágicos tiene vida. Se pone delantal y trabaja sola.</p> <p>Perdió su corazoncito de nudo de castaño. No se mueve. Hay que moverla</p>	
<p><b>10. METAMORFOSIS LINGÜÍSTICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambiar su nombre</li> </ul>	<p><b>CHIRINPICUELA</b></p> <p>Hace cosquillas a todo lo que encuentra por delante</p>	

ACTIVADOR CREATIVO 17  
**EL RELAX IMAGINATIVO (R.I.)**

### **1. - SENTIDO GENERAL DEL RELAX IMAGINATIVO**

- El soñar despierto viendo, como en una película, los fenómenos u objetos que se suceden es un procesamiento natural de la mente en situaciones de duerme vela o de soñar, cuando la férrea ley de la lógica, la abstracción y la preponderancia de la palabra dejan libre al pensamiento visual e imaginativo, sintético, analógico, plástico, anárquico, suelto, sin leyes de encadenamiento discursivo lógico, que impone la dictadura de la realidad, de los sentidos y del sentido común y lo socialmente correcto.
- Este cambio del hemisferio izquierdo lógico preponderante al izquierdo creativo e imaginativo, genera descanso, libera la tensión neuronal y fisiológica, relaja...

### **2. - JUSTIFICACIÓN DEL RELAX IMAGINATIVO**

- El relax imaginativo facilita la concentración visual interna, la imaginación lúdica y dúctil, la relajación inducida, el uso sistemático del hemisferio derecho como compensación al predominio cultural del izquierdo.
- Resulta muy satisfactorio desde el punto de vista de la salud mental tanto por la distensión relajadora como por la integración vivencial con la naturaleza, con cuyos fenómenos el sujeto se identifica física y afectivamente, en los que paulatinamente se va transformando.
- Genera una vivencia positiva del yo, al sentirse identificado con los seres minerales, vegetales y animales de la naturaleza, de la que el ser humano es un microcosmos compendiador, en lo alto de la pirámide de la evolución

### **3.- OBJETIVOS EFECTO DEL RELAX IMAGINATIVO**

- El R.I. sensibiliza emotiva y corporalmente al sujeto, haciéndole sentir sucesos y cosas impensables o imposibles como hechos históricos pasados recordados o futuros ilusionantes anticipados, así como fenómenos del mundo natural o artificial, en los que se introduce como protagonista, en lugar de simple espectador exterior.
- Ayuda a sentirse más integrado en sí mismo con la energía y formas vivas de la naturaleza.
- Fomenta la autoestima y fortalecimiento interior al identificarse con la montaña sólida, con el árbol enraizado firmemente en la tierra, con el sol radiante de luz y energía.
- Flexibiliza la estructura sustantiva del ser, al sentirse muchas cosas enriquecedoras sucesivamente, como ha ocurrido en el propio desarrollo humano desde el óvulo fecundado al adulto, desde lo diminuto y complejo del gen que contiene la configuración total del ser adulto a la figura bella y enriquecida a lo largo de las variadas experiencias de la vida del viejo

### **4.- ETAPAS Y TAREAS DEL R.I.**

#### **1º. Acomodación ambiental y física.**

Se crea una atmósfera de silencio y penumbra en la sala. Se cierran los ojos. Se eliminan las preocupaciones. Se concentra la atención en las sensaciones del cuerpo.

### **2º. Relajación directa**

Mediante tensión fuerte durante dos minutos con su consiguiente distensión y descanso, se van relajando miembro a miembro las manos y brazos, los pies y las piernas, el vientre y el pecho, tensándolos por expansión, el cuello y la cara.

### **3º. Viaje fantástico**

- Te vas imaginando como poco a poco la anatomía de tu cuerpo se va transformando en su tamaño y aspecto externo. Sin dejar de ser tu mismo con todas tus funciones, te vas adaptando hasta llegar a ser el fenómeno, objeto o animal del tema que quieres explorar.
- Vas cambiando libre e imaginativamente, sintiendo, viendo, oyendo, oliendo, viviendo los distintos procesos y formas que adoptas para imitar o reproducir los fenómenos que estudias.
- Resaltas tu metamorfosis apoyándote mucho en las sensaciones, sentimientos y sirviéndote del símil y analogía para describir fenómenos nuevos.
- Describes con palabras lo que vas viendo en tu imaginación y lo esbozas plásticamente. .

### **4.- Vuelta a la realidad**

- Poco a poco vas viendo tu cuerpo recuperar su anatomía natural.
- Te sientes como eres.
- Tocas tus piernas, tu vientre, tu pecho, tu cabeza.
- Eres tú mismo, el de siempre, enriquecido por las características y sentido y valores del objeto o fenómeno con que te identificaste..

## **5. ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN CREATIVA**

- Diseña en plan comic el proceso, los pasos clave del fenómeno natural o artificial sobre el que has hecho el R.I. dándoles las denominaciones científicas.
- Describe cómo te has sentido, que dificultades has tenido, etc. al realizar el T.I.
- Propón otras actividades o tareas académicas.

## **6.- APLICACIÓN PSICO DIDÁCTICA PROFESIONAL**

- ¿Qué ventajas le ves en tu materia o área de trabajo? ¿Qué inconvenientes y dificultades?
- ¿Qué temas te parecen más fácilmente tratables con la técnica del R.I.? Esboza el proceso narrativo en varias líneas de dos de ellos.
- Haz lo propio con un tema que te parezca muy difícil, aparentemente imposible.

## **7.- EJEMPLO DE RELAX IMAGINATIVO: DE FLOR A FRUTO. LA POLINIZACIÓN Y FECUNDACIÓN.-**



## 1. Adaptación corporal.

El Sol se despierta, poco a poco va asomando su cabeza entre dos montañas, te sonrío. Tú te encuentras en una finca y poco a poco te vas transformando en una flor de un manzano.

Tu cabeza se viste en forma de corola blanca, tu cuello es verde, tu cuerpo se alarga, y se alarga y estrecha, y tus pies se pegan al tronco del árbol, te mueves con él viento, te sientes radiante de color, fragancia y alegría.

Eres una flor.

La mañana es radiante, cálida, bonita, todo es bello a tu alrededor. Es un día de fiesta: es tu cumpleaños; todas tus compañeras, las flores, lucen sus vestidos más hermosos; con todos los colores del arco iris.

## 2. Polinización.

A lo lejos se divisa una pandilla formada por toda clase de insectos: mariposas, abejas,... son tus invitados. Aún están lejos.

Oyes sus canciones (música Vivaldi). Poco a poco sus cánticos te aparecen más claros. Ya se acercan, ya están a la puerta. Lllaman. Tu papá, que se llama Floro II, les abre la puerta, y todos pasan a la enorme finca.

Tú te encuentras rodeada por tus hermanas las flores. Cada uno de los invitados trae un regalo en sus diminutas, débiles patas. Es un paquetito envuelto en un papel transparente de color amarillo: Son granitos de polen, a ti te lo entrega una exótica abeja proveniente de poniente, y te lo deja colocado sobre tus estigmas. Te sientes muy feliz.....

## 3. Fecundación

Eres feliz viviendo la larga aventura de estos pequeños gigantes que vienen de una flor masculina. Tú te sientes muy femenina, los recibes con una gran alegría y satisfacción. Sientes que os granitos diminutos de polen que han quedado pegados a ti van descendiendo lenta, muy lentamente, por un largo túnel, el tubo polínico. Notas un pequeño cosquilleo dentro de ti. Te sientes feliz. Ahora el tubo polínico conduce estos granos de polen a una vida muy amplia, una gran sala, el ovario, y es aquí donde los anitos de polen se encuentran con sus compañeros, los óvulos. Tus esencias su encuentro y te estremeces. Notas que dentro de ti algo está cambiando. El óvulo que tu guardabas tan cuidadosamente

tu interior ya no es un óvulo y el grano de polen ya no es polen. Se ha realizado la fecundación. Se han unido para formar una realidad nueva. Tú te das cuenta de ello. Eres feliz, estás contera

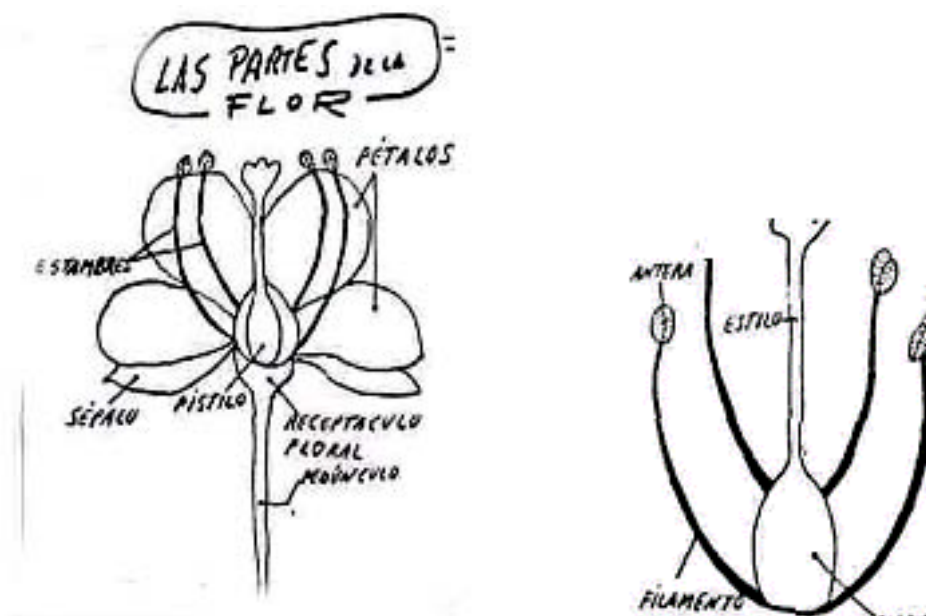
y satisfecha de poder vivir esta maravillosa realidad. Poco a poco vas notando cómo tus pétalos se van cayendo, vas perdiendo atractivo, los insectos ya no se fijan en ti, lo que antes era tu ovario va creciendo, engordando más y más. Tu tristeza al perder

belleza se convierte en alegría al ver que has dado vida a un fruto coloradito, carnoso, jugoso, crece, crece, va engordando cada vez más: te has convertido en una manzana, guardas en tu interior unas pepitas duras, son las semillas, Eres muy feliz al darte cuenta que puedes dar nueva vida, que puede nacer de ti una nueva planta, y con ella vas a dar a luz a muchas flores, muchos frutos, muchas semillas. Te sientes feliz, satisfecha.....

## 4. Actividades de explotación didáctica sobre el R.I.

- Describe como te has sentido durante el R.I.
- indica los momentos en que te encontraste mejor.
- Indica aquellos en los que te encontraste peor.
- Expresa con viñetas los diferentes momentos de la narración.
- ¿Qué crees que pasaría si no hubiese flores?.
- Haz un diálogo entre la abeja y la flor.

- Inventa un menú para la fiesta que el señorito polen y la señorita óvulo quieren ofrecer a sus amigos y amigas el día de su unión.
- Indica con viñetas las aventuras del grano de polen desde que deja la antela hasta que llega al estigma.
- Inventa un chiste en el que los protagonistas sean flores.
- Haz una narración de como crees que se siente la flor cuando se transforma en fruto.
- Diseña una flor que no existe, pero que te gustaría que existiese (indica el nombre de sus partes).
- Diseña un fruto que no existe, pero que te gustaría que existiese.
- Diseña un manzano original. Indica el nombre de sus partes.
- Dramatiza la semilla que se está transformando en árbol.



## 8. RELAX IMAGINATIVO SOBRE LA LECHE

Eres blanca, espumosa, suave, quizás algo resbaladiza, te mueves con soltura, eres libre, estás templadita y un poco adormilada, recuerdas como en un sueño que fuiste hierba en un campo y ya no lo eres, que fuiste harina y ya no lo eres, que fuiste agua y ya no lo eres... Pero de hierba, harina y agua naciste un día. En el vientre de la vaca se fueron uniendo las partes de tu cuerpo que venían por distintos caminos. ¡Ah; un golpe fuerte, una descarga,uf! y te conviertes en una gota de leche que resbalas tranquila por las paredes de la ubre. ¡Cuidado! otra hermana tuya se formo y te viene encima. Las dos os fusionasteis, sois una misma gota más grande. ¡Y otra gota; y otra más, mas... Ya estás ocupando toda la ubre. Estás calentita, ihum!; y muy a gusto.

De pronto sientes un gran apretón, te estiras, pasas por un canal muy largo..., te sientes encogida, casi no puedes respirar, ... ¡Ah;

sales al aire libre, respiras profundamente, estás alegre y fresca. Te encuentras en un caldero.

Una persona te lleva a un lugar muy lejano para ti. Ves cosas muy bonitas que no habías visto nunca: árboles, flores, piedras, vacas..., la vaca de donde saliste... Eres feliz.

Oyes un ruido extraño, ves un objeto que se mueve: es un camión. Te juntan con leche de otras aldeas, te cuentan muchas cosas que tú no conocías aún. Te sientes zarandeada en el recipiente. La compañía es muy agradable y apenas te das cuenta que ya has llegado a una gran fábrica.

Pasas por tubos de diferentes tamaños, pero como eres delgadita. y flexible te acomodas muy bien a todo. En un cierto punto sientes que algo te falta, te encuentras un poco más débil, te han quitado un poco de grasa y sigues corriendo, corres, corres... estás muy ligera. Un pequeño golpe te detiene, miras y no ves nada. Está todo oscuro. Te han metido en una

pequeña bolsa, te cuesta respirar, sientes que te empujan, te golpean, son otras bolsas de leche. El ruido de un motor te adormece y cuando despiertas te encuentras de nuevo libre... en un vaso, en las manos de un niño.

ACTIVADOR CREATIVO 18  
**IMITACIÓN TRANSFORMATIVA (I.T.)**

**Productos: chistes, palabras inventadas, disparates, cuadros, cuentos.**

### **1.- SENTIDO GENERAL DE LA IMITACIÓN TRANSFORMATIVA**

- Acostumbrarse a analizar los modelos lingüísticos, conductuales, plásticos, literarios, etc., no para reproducirlos o memorizarlos al pie de la letra, sino para aprender los procesos mentales y creativos que los generaron y volverlos a aplicar.
- Mostrar la asimilación paulatina del producto y proceso s implicados en su realización, creando, a partir del modelo original, nuevos productos originales, bien por cambio o sustitución de algunos de sus elementos, o bien por analogía transformando el contenido y tema por otro opuesto o distinto, manteniendo la misma o parecida estructura formal.

### **2.- JUSTIFICACIÓN DE LA I.T.**

- El imitar innovando o cambiando algún elemento es un procedimiento muy simple y, casi, natural de creatividad.
- Es, sin duda, el más cómodo de realizar, el más seguro en sus logros y el más fácil de asimilar.

### **3.- OBJETIVOS EFECTO DE LA I.T.**

Con la I.T. se pretende instaurar en las formas de comportamiento sociocultural y de trabajo intelectual un estilo innovador y recreativo, que consciente y explícitamente reproduce no con un afán de fidelidad conservadora y reproductora sino de cambio para trasponer el deseo, sentido y visión del copista mágico falsificador.

Se busca dejar la impronta y sello personal en el modelo de partida mediante mecanismos

- de trasgresión lúdica,
- de falsificación iluminadora,
- de transmutación engañadora,
- de deformación enriquecedora,
- de corrupción vivificadora y
- de mejora expresiva.

### **4.- PROCESO O TAREAS DE DESARROLLO DEL I.T.**

- 1º. Analiza y desguaza los elementos formales y de contenido del modelo
- 2º. Aplica esos mecanismos o trucos de creación del autor variándolos a tu antojo y según tu habilidad para recrear la obra.
- 3º. Utiliza parte de los desechos del desguace para crear otros chistes, palabras o disparates similares en un área o tema concreto de contenido dispar.

### **5. ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN CREATIVA**

- Desarrolla nuevos productos a partir de los anteriores empleando tus mejores habilidades y aficiones.

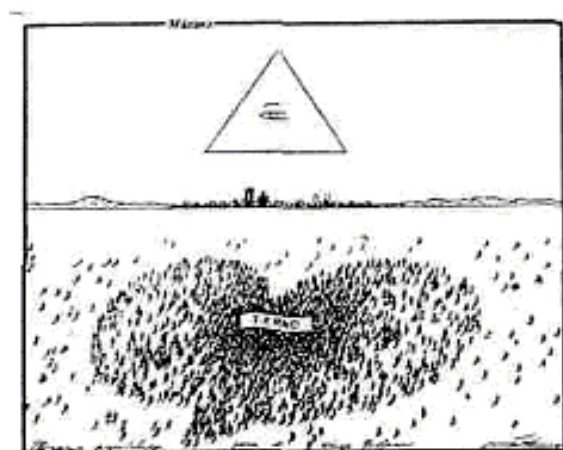
- Presenta o representa con varios lenguajes los productos reformados de modo original
- Realízalos con materiales nuevos y extraños en un soporte poco común o exprésalos y difúndelos con procedimientos originales: en recital poético, o radio o con hojas de árbol, en acordeón, etc.

## 6. APLICACIÓN PSICODIDÁCTICA

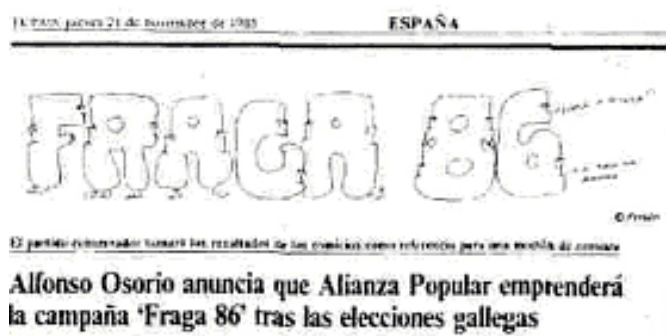
- Aplica este activador a un tema, lección o asunto de tu área de trabajo y comprueba su valor motivacional o de facilitación de aprendizaje, su capacidad para crear nuevas formas de relación o supervisión y análisis de calidad, o de actividades ingeniosas para los compañeros o para desarrollar materiales, protocolos y artefactos didácticos novedosos y originales.
- Señala las ventajas e inconvenientes de este activador creativo.
- Piensa en los temas más apropiados para una aplicación eficaz.
- ¿Qué aplicaciones y utilidad se le puede sacar a esta actividad al margen de la enseñanza, en la industria, en los mass media (cine, prensa, T.V.), en la publicidad, en las organizaciones, en el ocio, en el comercio?.

## 7. EJEMPLOS DE IMITACIÓN TRANSFORMATIVA

- Varios ejemplos de imitación transformativa y recreativa de frases y textos se ofrecen en los activadores nº 3 y 4 y de diseños gráficos, chistes, cuadros, etc., los puedes ver en el activador nº 5.
- A continuación se te ofrecen algunos otros estímulos de diseño, humor y publicidad para que tú los recrees, tras un breve análisis de sus elementos plásticos y verbales, y tras descubrir su mecanismo creativo original, sorprendente o inusual.
- Procura hacer con ellos actividades y aplicaciones de interés en tu área profesional



Pra ti, xa amigo  
 a tarde era toda  
 coxegar de trigo.  
 Pra ti, xa amor  
 a tarde era toda  
 mapaular en flor  
 (Rabada-Villar)



La tecnología es un patrimonio universal

las 1

Nuestro mayor capital son las personas.



Ti serás mais grande que mín, ¡pero eu levo visto cada cousa!

