

“El buen alumno es el que repite bien; y, si no repite bien, repetirá curso”.

Se buscan Profesores analógicos, funcionales, antitéticos, aleatorios, inventivos, lúdicos

Creatividad en el aula

Jesús Garrido
Formador de educadores

En la localidad de Arecibo, Puerto Rico, estuvo en funcionamiento desde hace años una gran pantalla de radar con el ilusionante objetivo de recoger señales de vida que cualquier día, tal vez, pudiesen llegar a la tierra procedentes del universo.

Una de las explicaciones sencillas que hicieron a los escolares visitantes consistía en colocarles unos auriculares, con el fin de que escuchasen posibles misteriosos ruidos, tal vez voces electrónicas o gemidos estratosféricos. La ilusión era grande, pero el reto ansiado nunca se cumplía del todo. Hay que insistir, decían.

- “¿Escucháis alguna señal?”. Todos respondían: “¡síiiii!”
- Pues ahora tenéis que enviarles un sonido diferente. Si lográis que la señal que vosotros percibís, cambie, es que existe alguien por ahí arriba que está contestando a vuestra demanda.
- Insistid en ello: al principio, repitiendo vuestra señal y, después de diez veces de repetir vuestra señal, cambiadla por otra diferente. Si ellos cambian también la suya, es que estáis en contacto con algún extraterrestre.

Nadie consiguió del todo una respuesta clara; pero todo el mundo salía convencido de que “oía levisimas voces lejanas” y que volvería a Arecibo con mensajes especialmente estudiados para lograr una inédita respuesta sideral.



Cuidado, virus creativo

Es el letrero que deberían tener algunos pupitres privilegiados; algunos solamente, para hacer más interesante la amenaza.

En esto consistiría la fatal consigna: “Si alguna vez habla el profesor y recibe la esperada respuesta por parte de los alumnos, no hay garantía alguna de que la creatividad exista; si, por el contrario, la respuesta es diferente a lo esperado, una de dos: o el alumno practica la técnica del despiste o la creatividad sideral se ha instalado en clase”.

Entonces, sólo entonces, el pupitre del tal alumno debería ser clausurado, las señales de emergencia activadas y habría que informar sin demora a las autoridades competentes, por si procede un embargo inmediato, o tal vez una drástica cuarentena porque, para amenaza de muchos, ¡el virus creativo se habría colado en el aula!



Analógicos



Inusuales



Antitéticos



Aleatorios



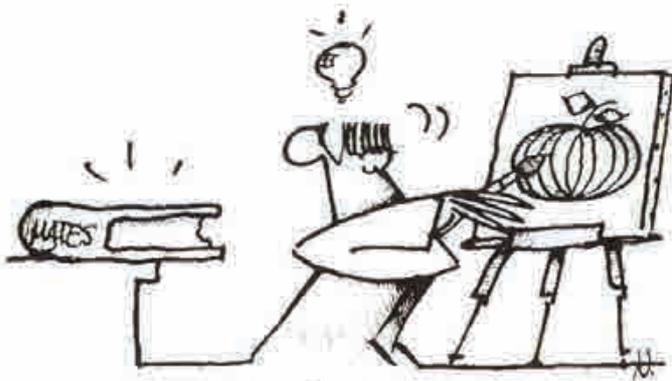
Inventivos



Lúdicos

Estos son, por ejemplo, algunos de los puntos clave que es necesario activar para que la creatividad encuentre su eco en cada una de las asignaturas.

Basta entrar en el aula y comprobarlo: si encuentras alguna analogía en el lenguaje de profesores, si algo que no funciona se entrega a las manos hábiles de los alumnos para que se ponga en marcha, si se aplaude el que alguien dude y construya antítesis de lo que rotundamente se afirma en el libro de texto, si cualquier acontecimiento o juicio se mete en el tubo analítico de ensayos y errores, si un cierto desorden y caos aleatorio rompe horarios y edades en favor de un aprendizaje más espontáneo, si cada día al menos se registra un nuevo invento y se tocan las campanas a rebato, si todo el mundo juega sus cartas sin miedo de pérdidas o ganancias - en fin, vaya párrafo - la creatividad ha encontrado humus y plancton de agua viva en el fondo de su océano.



1. ANALÓGICOS

Imaginate, por ejemplo, un aula en la que nunca se llamase al pan, pan ni al vino, vino. Pues así va esto de las analogías: de la misma forma que esto se parece a esto, esto segundo se parece mucho a lo que tienes ahora enci-

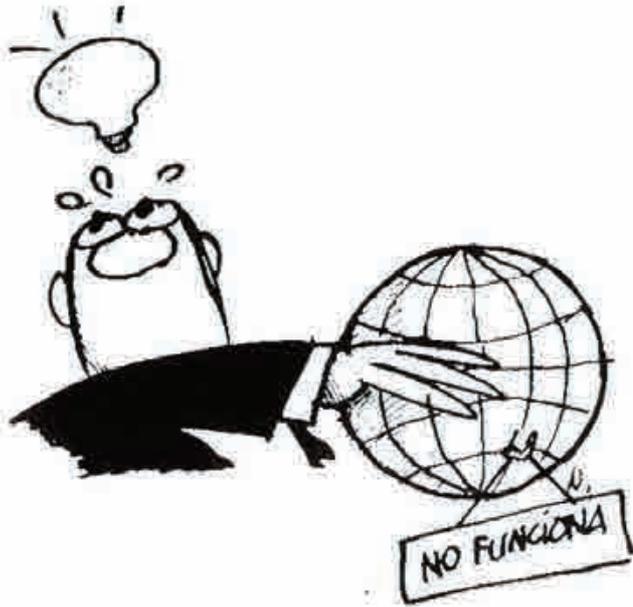
ma de la mesa. O, con otro ejemplo, si la figura una tiene relación con la dos que está a su lado, la tercera se relaciona con la figura C, ¿de acuerdo?

Pues, mira: en los cursos de creatividad nos pasamos horas buscando analogías y después nos vamos a las diversas clases de distintas asignaturas y nos esforzamos por comprobar cuántos intentos analógicos existen en las explicaciones de las asignaturas.

Antiguamente, recuerda, no existían los nombres fijos para las personas: a cada uno le caía encima el mote que le correspondía con los hechos o esperanzas que sobre él existían. ¿No era eso mucho más creativo?: a Eugenio le decían "el bien nacido"; a Raquel, la "oveja dulce"; a Esaú, "el peludo"; a Ana, "compasión"; a Tadeo, "el valiente"; a Dalila, "rizo ondulado". ¿No resultaría chusco el que te llamaran por lo que eres o haces en clase, o en la calle, o en casa? Analogía pura: relación de semejanzas entre cosas distintas.

- ✓ Comenzamos por algo simple, **tríos de palabras**, a las que se les busca un sentido común y analogía posible: mesa - avión - lluvia, y así tríos al azar, hasta hartarnos.
- ✓ Seguimos con **mapas analógicos**, por ejemplo, dentro de la UE: Francia es a Rusia como Italia a Bélgica. ¿Por qué? Animate que ahora tenemos 13 países más en puertas europeas; al menos, aprenderás geografía e historia.
- ✓ Buscar analogías inusuales en tres situaciones diversas: luchar - pintar - comer.
- ✓ Más complicado: añadir **tres variables** (dirección, tamaño, forma) a tres objetos distintos (rectángulo, círculo, triángulo) y formar analogías, teniendo en cuenta las tres variables. Divertido, brillante, rápido y exigente ejercicio.
- ✓ Describir **modelos biónicos**, aplicando la morfología de seres vivos a cacharros electrónicos. Te agradecerán tu humanismo.
- ✓ Ten a mano **10 refranes** y coloca unos cuantos a diversas noticias del periódico. ¿Te has ganado el puesto de sentencioso por aquello de "¿a cada cual lo suyo y cada oveja con su pareja?"
- ✓ Selecciona cinco **músicas** diferentes y graba medio minuto de cada una: después, delante del grupo, compara cada música a una situación del colegio; o también a una situación de tu vida, o a una asignatura, o a un curso de creatividad.

- ✓ En una **Promoción de Ideas**, poneos todos a bailar, recordando que cada medio minuto, la música cambia radicalmente: un vals, una muñeira, una marcha, una canción de cuna, un aria de ópera, un rock. Con la pareja de baile tenéis que promocionar ideas sobre un tema elegido para el grupo, pero con esa condición: hay ideas que surgen con el ritmo del vals, otras en analogía con la muñeira, algunas que se encadenan con el pimpampún de marcha, etc. Después, cada pareja de baile, las cuenta al grupo total.
- ✓ Analogía a **tres columnas**: En la primera columna vertical, coloca el nombre de 10 objetos; en la segunda columna vertical, 10 nombres de personajes; en la tercera columna vertical, situaciones diversas en las que se pueden encontrar o estar esos objetos o esos personajes. Combinar, a suertes, el primer objeto con el tercer personaje y la sexta situación o con otras diversas. Escribe una pequeña historia coherente de "objeto + personaje + situación", al azar. Bastan diez líneas: es suficiente para tu buen guión de cine.
- ✓ ¿Conoces el ejercicio del **"sentidoto"**? Recoge un hecho que impresione especialmente. Intenta expresarlo analógicamente a través de tus sentidos: con la vista, con el gusto, con el tacto, con el olfato, con tus oídos y palabras.



2. FUNCIONALES

Algo que "no funciona" necesita arreglarse. En la estación de autobuses de cierta ciudad no funcionaban las escaleras mecánicas y aquello era el caos para maletas, impedidos y ancianos. La respuesta siempre era la misma: "es muy caro el repararlas y, además, ese modelo ya no se construye en fábrica". Al que repusieron fue al concejal de obras, que no funcionaba. Se hizo un nuevo hueco y la escalera camina.

Si en cada colegio se le colgara un letrero de "no funciona" al que no carbura, otro gallo nos cantaría. Cada uno, para no enfadarse mucho, tendría opción a escoger el modelo a su medida y color, colgándose del cuello; no funciona, no funciona, no funciona.

- ✓ Analizar un **diseño**: el material, mejor que, peor que, ¿por qué?; la forma: mejor que, peor que, ¿por qué?; diseños similares: ventajas, desventajas; imaginar cambios; evaluar resultados reales de un diseño: durable, atractivo, cómodo, seguro, económico, manejable, efectivo, necesidad.
- ✓ **Escalera de abstracción**: Trazar en el suelo, con cinta adhesiva, 50 escalones. Decir el problema, aclarar el porqué y subir un escalón... hasta llegar a explicar veinte o 30 porqués. ¿Y esto, por qué... y esto por qué?... llegando a la mayor abstracción; al porqué más abstracto, a la causa más última y lejana que origina el problema. Después, bajar, preguntándose en cada escalón: ¿es posible arreglar este porqué concreto? La coincidencia de abstracción con el de posibilidad de arreglo = funcionalidad de la solución. Es un ejercicio muy fácil y esclarecedor.
- ✓ Cambio de frases **abstractas por funcionales**: no digas "necesito una bici" sino "necesito desplazarme"; no digas "necesito unas gafas" sino "necesito ver"; no digas "necesito una cafetera" sino "necesito despejarme". Tal vez la bici, las gafas, la cafetera no son la solución funcional, que puede ser más creativa y mejor que la anunciada.
- ✓ El esquema **RCP**, Resolución Creativa de Problemas, es casi siempre funcional: instalación de **sensores** para ver qué es lo que no funciona, recogida de **datos**, definición del **problema**, encontrar la **idea**, seleccionar la **solución**, lograr **compromiso** con la solución.
- ✓ Entrevista con **extraterrestres**. Les explicamos para qué utilizamos cosas funcionales y ellos nos indicarían cómo funcionan ellos para lograr los mismos fines y tal vez con mejores resultados.
- ✓ Sesión de **defectuología**: por qué no sirve este sacacorchos, por qué no funciona esta clase, por qué te mojas con el viento, por qué no me gusta este diccionario, qué le falta o qué le sobra a este refresco. En fin, ponerse chinchas para todo durante una hora, no más, no sea que nos volvamos quejicas para siempre.
- ✓ No puedo **vivir sin...** ¿por qué? ¿Podrías sustituirlo con...?
- ✓ Por **generación espontánea**: algo que naciera en mi cabeza, en mis orejas, en mis pies, en mis ojos, en mi banco, en mis manos... en fin... ¿Para qué?
- ✓ **Verbos creativos**: Adapta, Modifica, Amplía, Disminuye, Sustituye, Volver a comenzar, Combina.
- ✓ Estado de **emergencia**: ¿qué harías si...? falta el agua, la luz, se bloquea una puerta, pierdes la memoria, pierdes un zapato, te tragas un caramelo y no puedes respirar, te roban la ropa en la piscina, te toca la quimiola y te cayó el boleto por la ventanilla del tren.



3. ANIÉTICOS

Margarita era más alta y más delgada que su madre. Tenía 22 años. Enfermera ya de profesión y plaza en ciernes. Nunca lograba que su madre, posesiva a raudales, dejase de armar bulla cada vez que intentaba que su hija comiese más, mucho más, "¡a dónde vamos a parar con esa delgadez, que a nada conduce!".

Un día llegó un psiquiatra extranjero a la Facultad de Medicina y les explicó a las enfermeras las guerras que arman muchos enfermos que no quieren corregirse y prefieren sencillamente no curar para seguir siendo atendidos.

Un remedio eficaz, les dijo, es hacer con ellos lo contrario que esperan: en vez de insistirles que tomen esto o hagan aquello, pasar de ellos, como si nada. Ya preguntarán y reventarán de curiosidad al ver que nos comportamos de un modo completamente contrario a lo esperado.

Margarita, enfermera, lo practicó con su madre. Llegó a casa y se lo contó secretamente a su padre: "voy a comer todo lo que mamá me diga, no le voy a dar importancia alguna".

Efectivamente, llegó el primer plato de sopa y Margarita no reaccionó, como era usual, ante el primer cucharón; al contrario, dejó que su madre le sirviera el segundo y también el tercero, a plato lleno. Primer disgusto, su madre murmuró por lo bajo: "¿Qué pasa aquí... hoy vienes despistada, no?... ¡Estas hijas de hoy...!"

Siguió murmurando y mascando tragedias cuando se fue a la cocina con los platos vacíos de sopa. A su vuelta al comedor, llegó el momento crucial: un bistec gordito (ni mu por parte de Margarita)... Patatas fritas a barrer (silencio total)... un refrito de tocino (se lo comió también entero). Primera lágrima de la madre (aquí pasa algo, se dijo).



Recogió todos los platos, se fue con ellos y la fuente resbaló en la cocina. ¿Qué pasa?

- Nada, hoy dormí, dijo la madre entre sollozos contenidos.

Sirvió después el postre, natillas pasteles de mazapán. Que engordan lo suyo. Margarita, sorprendentemente, se los comió todos y repitió, uno a uno.

- El hipio fue total ¿Queréis acabar conmigo? ¿Qué os pasa?, dijo la madre ya desesperada.

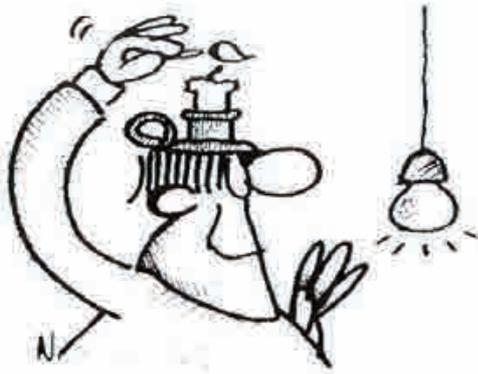
- Mamá, no pasa nada: simplemente, no me puse en contra... Anda, arréglate. Y esta tarde vienes conmigo a la Facultad. Hay un doctor muy simpático que nos va a explicar qué pasa cuando nos comportamos con alguien de un modo contrario a lo esperado.

- Sí, doctor, me puse muy nerviosa cuando se comió los tres cucharones de sopa, dos bistecs, tocino frito y patatas a montones. ¿Qué le pasa a mi hija, pensé? ¿Estará embarazada? ¿Querrá irse ya de casa? De todo sospeché cuando vi que se cruzaba la mirada con su padre y a mí no me decía nada... y aceptaba todo, sin rechistar.

ACTIVIDADES

Colocar una **palabra indiscreta** en un crónica elegante de sociedad y cambiarle el sentido a todo. Intercambiar títulos de una **foto** del periódico, de manera que dé vuelta a la noticia y le cambie el significado. ¿Para qué **otra cosa** valdría un aparato de televisión, un lápiz, un tenedor, un libro, un cuadro de pintura abstracta, una lata de conserva, una corbata, una cometa, un guardia de tráfico, una bicicleta, una linterna en un oficio que no fuera el suyo, sino tal vez el contrario? ¿Sí, en medio de las palabras violín y aplausos, colocamos la

palabra **desconcierto**, cómo sería la crónica? Inventar un **currículum vitae** sorprendente, demostrando que no vales para nada en el trabajo que solicitas, pero lo dices con tanta gracia que te eligen, seguro. Decir tanto lo que **no estás haciendo** en tu clase, que la gente entendería muy bien a qué te dedicas, qué estudias, qué sientes en este momento. ¿Qué cosas cambiarían en la vida y serían más eficaces si se hiciera exactamente **lo contrario**?



4. ALEATORIOS

La palabra inglesa "Serendipity" significa algo así como "buscar una cosa y encontrar otra". Se aplica a los inventos que se lograron gracias a una cierta casualidad: encuentras algo que te da luz para inventar aquello que tanto buscabas. El origen de la palabra viene de una leyenda de Sri Lanka, donde existía un reino llamado Serendip. Los tres príncipes tenían la suerte de encontrar soluciones inesperadas a sus problemas de una manera inesperada (Suplemento Aula / Mundo)

El italiano Galván se fijó en que las patas de una rana muerta se retorcieron al tocarlas con un escalpelo metálico y

colgarlas de una barra de hierro; pero Volta, inventor de la pila eléctrica demostró que la electricidad se producía porque la carne de la rana conectaba los dos metales, formándose un circuito. Y llegó a la invención de la pila, al combinar unos metales con otros, mezclándolos con una reacción química.

-La semilla de una planta se pegaba a los calcetines que llevaba De Mestral, y así inventó el velcro.

-Fry y Silver inventaron un pegamento, pero les salió mal ya que no se les secaba del todo y esto dio a una salida muy útil: los post-it amarillos que se pegan y despegan a placer.

-Edison estaba sentado a la orilla del Lago Battle, en las montañas de Sierra Madre, con una caña de pescar. Según cuenta en su libro George Hufsmith, a Edison se le rompió el bambú de la caña y lo echó a una fogata y notó que la fibra del bambú aguantaba mucho tiempo encendida, sin consumirse. Enseguida buscó un filamento que tardase tiempo en apagarse. ¿Se le encendió allí su bombilla?

-Dicen que Newton vió caer la manzana, pero al mismo tiempo allí en el firmamento estaba la luna sin venirse abajo: ¿serán las mismas fuerzas las que sostienen el satélite y hacen que la fruta se pegue un meco en la tierra?

5. INVENTIVOS

El invento tiene mala prensa cuando se le dice a los niños desde muy pequeños: "Es un trasto, siempre anda inventando algo para hacer cualquier cosa, no se le puede dejar solo". O a un alumno: "¿No te ha quedado la cabeza hueca? ¿Qué genio! ¡Acabas de inventar el mediterráneo!"



Sin embargo, el periódico está lleno de problemas que todavía no alcanzan ni atisbo de solución: la mejor poesía está por escribir, el más rebelde virus sigue sin identificar, la guerra más fatal no hay ya

quien la enmudezca, la pobreza crece y los ricos se multiplican sólo dentro de su especie, los niños se vuelven oficialmente tontos cuando la escuela los evalúa y los maestros viven cada vez con más estrés y menos dinero mientras todo el mundo habla de que es necesario invertir lo mejor en la educación.

En los Proyectos Educativos surge hasta cuarenta veces la palabra creatividad, pero muchos alumnos no tendrán en su vida la oportunidad de escoger profesor, elegir compañeros de estudio, seguir el propio estilo de aprendizaje, caminar a su propio ritmo de tiempo y espacio, trabajar y ser evaluado por sus resultados en grupo, ejercer crítica sobre la metodología seguida en una asignatura, exponer sus ideas propias o manifestar sus intereses en cualquier tema o mostrar en un examen su poder creativo.

He aquí algunos signos que dificultan la creatividad y el invento

- ✓ Pedimos **respuestas** en vez de **soluciones**.
- ✓ Los juicios prematuros: "así no te saldrá nunca"
- ✓ La triste **frase**: "siempre se hizo así y no nos ha ido tan mal"
- ✓ Nos llenamos de **disculpas** cortas ante temas importantes: haría falta... no disponemos de...
- ✓ Comenzar la clase con principios lógicos y **deductivos**: primero, qué es poesía...
- ✓ Miedo a la **pérdida de control** en el grupo creativo.
- ✓ El **programa** obliga; pero ¿por qué la creatividad no está en el programa?
- ✓ Fiar-se de lo que afirman los **expertos** en el libro de texto.
- ✓ Abundancia de lo **competitivo** y no admitir que la creatividad es quien triunfa en la mayoría de situaciones en la vida.

- ✓ Imaginarse la vida como un **hecho cerrado** y no como un proceso.
- ✓ Acepta, hijo, las cosas como se dicen: **otros ya pensaron** por ti.
- ✓ En los **exámenes** no van a preguntarte por tu creatividad.
- ✓ El buen alumno es el que **repite** bien; y, si no repite bien, repetirá curso.
- ✓ Se buscan primero los llamados objetivos básicos (**OB**) y luego los altos objetivos (**AO**); pero un niño aprende a hablar porque necesita comunicarse (**AO**) y a continuación viene lo llamado básico en la escuela mediocre: pronunciar mejor, usar palabras del diccionario, construir frases de sujeto - verbo - complemento (**OB**)
- ✓ Algunos profesores no tienen la suerte de que se le admitan sus inventos e ideas creativas en la **organización del centro**; y después tampoco se atreven a desarrollarlas en sus clases.

6. LÚDICOS

Estábamos en Barcelona y nos propusimos dar un curso de creatividad a gente entendida: Eran 22. Nos propusimos tomarlo "muy en serio".

Los cursillistas esperaban en el pasillo y fueron llamados, uno a uno, y por lista. La estrategia entraba dentro de la "seriedad preparada".

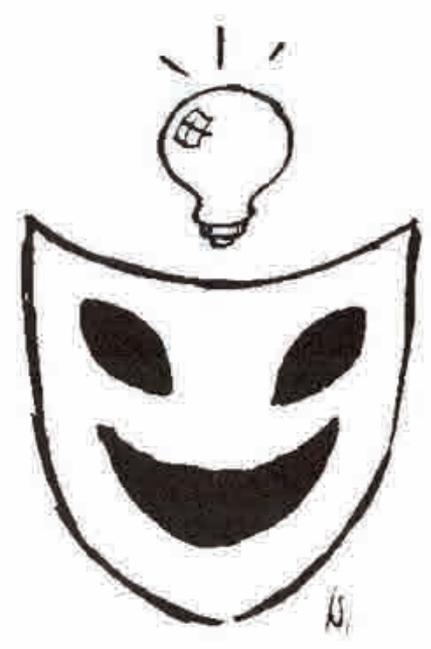
Cada vez invitábamos a uno a entrar secretamente dentro de la sala, sin que los demás percibieran lo que pasaría allá dentro. Al entrar, cerrábamos la puerta y le introducíamos su mano - y - brazo - adjunto en un caldero lleno de pintura, roja o azul, a escoger. Después, el "pintado" se iba al centro de la sala y allí esperaba en silencio, sin saber cuál sería su suerte. Como en los colegios se prohíbe manchar el suelo, recogía las gotas de su mano pingojosa y las devolvía a su brazo ya pintado.

Otra vez a la puerta y, uno a uno, encalderados de pintura, se iban colocando, no sé por qué, en el centro de la sala, apretujados, avergonzados, sin saber cómo salir del apuro. Preguntaban y ninguno de los tres profesores - un psiquiatra, una pintora y yo mismo - daba respuesta alguna.

Al cabo de unos tres minutos, una chica de 22, cursillista, rompiendo el aire trágico que ahogaba al grupo, se jugó la matrícula y, lanzada contra la pared blanca, aplastó allí la figura de su brazo - y - mano - adjunta. Todos pidieron permiso - ¡permiso para ser creativos! - y lograron sobre la blanca pared su primer cuadro plástico.

Nos sentamos en el suelo - no había sillas - y preguntamos: ¿qué es creatividad?

A todo el mundo se le olvidó la definición técnica que traen los libros. Por fin, salió algo muy bonito: "Estás en un apuro, decían - nadie sabe qué hacer - a alguien se le ocurre una idea - se atreve con la pared - los demás le siguen - alguien hace una foto - la gente aplaude - ¡lo conseguimos!" ¿No es eso ser creativos?



Les indicamos que lavaran manos y brazos en unos calderos, llenos de agua, pero con resina oculta y pegajosilla. Alguien gritó, al ver la reacción de que aquella pintura formaba más y más grumos: "¡Esto tiene truco!" La pintura, efectivamente, no se iba. No había toallas. ¡Secaros con la Vanguardia, periódico grande y bueno! El papel se pegaba y levantaron los brazos como molinos empapelados al viento.

¿Qué es creatividad? Alguien gritó, agitando sus aspas alborotadas: ¡Hacer algo con esto, puñetas; hacer algo.... con estooooo!

Pusimos la danza del molino de viento... El Curso había comenzado.

A veces el juego se convierte en lo más serio que podemos hacer. ■

Para saber más

* Todo lo descrito aquí no es más que una charla sobre "actitudes creativas"; pero es necesaria después la aplicación a las asignaturas. ¿Quieres saber algo más?

* **Curso de Creatividad RePE.**
churpe@telefonica.net Te enviaremos gratis por correo electrónico una amplia bibliografía sobre creatividad.