

La creativitat, font de solucions

En la construcció de la cultura de la pau és fonamental saber afrontar els conflictes de manera creativa i *noviolenta*. Per tant, ens cal preparar-nos i educar-nos per assolir les habilitats i conèixer les estratègies personals i col·lectives que ens ho han de facilitar.

Entre aquestes habilitats és important desenvolupar la CREATIVITAT i la imaginació com a element clau en el procés de transformació de conflictes a l'hora de detectar problemes i, sobretot, D'IDEAR SOLUCIONS.

En aquest document trobareu algunes reflexions i activitats didàctiques per treballar la creativitat des de la perspectiva positiva del conflicte.

Objectius didàctics

- Adonar-se de la importància d'imaginar totes les solucions possibles a l'hora de construir alguna cosa que desitgem. Anar més enllà dels límits inexistents que a vegades ens imposem.
- Experimentar algunes tècniques d'elaboració de solucions creatives.
- Valorar el treball de l'expressió i la creativitat com a camí per desenvolupar habilitats creatives.

Continguts i activitats

1. La necessitat de sortir del quadre

* * *
* * *
* * *

Prova d'unir aquestes 9 punts amb 4 línies rectes sense aixecar el llapis del paper. No pot quedar cap punt sense que hi passi alguna de les 4 línies per sobre.
Al final del capítol trobaràs la solució.(/)*

La creativitat es vincula a la capacitat de saber resoldre problemes. Aquesta capacitat es relaciona amb la conjunció de les característiques personals, el saber orientar un procés i el saber elaborar uns resultats.

En aquest sentit disposem d'estratègies que ens poden ajudar, tant a elaborar noves propostes davant d'un problema en concret, com -en el marc educatiu- a treballar el desenvolupament d'habilitats personals.

Davant del neguit de buscar com resoldre un problema és fàcil que ens trobem amb algun obstacle. Els més habituals són: la dificultat de canviar respostes estereotipades; la incapacitat de modificar la percepció; bloqueigs socials, culturals o emocionals, o l'excessiva familiaritat amb un tema. És important saber sortir de l'esquema quadriculat en què sovint ens autolitem sense adonar-nos-en.

Activitat 1: La diagonal per alçades

Intenció educativa: Visualitzar la tendència que sovint tenim a imposar-nos més límits dels que realment existeixen. Prendre consciència de la necessitat de sortir del "*pensament quadriculat*" a l'hora d'imaginar solucions a un problema. Buscar respostes creatives a un problema plantejat.

Temps estimat: 20 minuts

Material: Aula amb taules que es puguin retirar

Desenvolupament: Es demana a tot el grup "que, en silenci, s'organitzi en una fila d'extrem a extrem de l'aula formant una línia diagonal, segons les alçades dels alumnes", aquesta és l'única pauta que se'ls dona. Es repeteix diverses vegades demanant-los que busquin noves possibilitats.

Avaluació: Com us heu sentit? Com us heu organitzat? Quines dificultats heu tingut? Com les heu solucionat?

És interessant observar que habitualment els grups s'organitzen del més alt al més baix o a l'inrevés. La consigna inicial sols demana que s'organitzin per alçades, però això no limita a fer-ho només del més alt al més baix, es poden ordenar seguint diferents criteris: un alt i un baix, un alt i un baix...; el més alt al mig i formar un triangle; etc.

Com explica George Lafèriere, sempre hi ha $n+1$ possibilitats de resoldre un problema o situació, és a dir, sempre hi haurà alguna nova solució (+1) a part de totes les que hàgim pogut imaginar i assajar (n).

2. La creativitat i l'expressió

Una bona manera de treballar la creativitat amb els nois i noies és a través de l'expressió.

"La creativitat expressada és la forma més elemental de creativitat, caracteritzada per l'espontaneïtat i la llibertat"¹

Treballar la creativitat des de l'expressió ens permet treballar la imaginació, la flexibilitat, les habilitats comunicatives, la capacitat d'expressar emocions, la capacitat de reconèixer que poden existir diferents percepcions entorn d'un mateix problema, i la improvisació.

També ens permet experimentar imaginant solucions a partir del cos, i no només des del pensament (com diria Einstein, utilitzar el llenguatge gestual i muscular permet pensar activament amb el cos)².

Tot plegat ens pot ajudar a ampliar notablement els nostres propis recursos i habilitats per trobar respostes creatives als problemes.

¹ Tomàs Motos

² Georges Lafèriere ho diu d'una altra manera: "el cerebro come las ideas, la práctica ayuda a desarrollarlas".



En aquest dibuix s'hi veu una dona, alguns la veuen jove i elegant, altres vella i demacrada, qui té raó? Tots, ja que hi podem veure les dues dones. Sempre hem de pensar que, en un moment donat, hi pot haver maneres de copsar les coses diferents de com nosaltres ho fem.

Com diu Tomàs Moto "*tot acte expressiu es basa en un moviment de doble direcció: del món exterior envers la persona (impressió) i de la persona envers el món exterior (expressió). Sols podem expressar-nos si ens deixem impressionar pel que ens rodeja o interpel·la*". Per tant, serà important desenvolupar la *receptivitat* des del treball dels sentits, i l'*expressivitat* des del notar, identificar i comunicar les sensacions, les emocions i els pensaments que ens provoca allò que rebem. Quan expressem allò que primer hem rebut però transformat en quelcom nou, aleshores estem creant; per tant, desenvolupar la *creativitat* implica treballar la receptivitat i l'expressivitat.

Tot això ho fem des dels diferents llenguatges expressius: rítmico-musical, dramàtic, corporal, escrit, oral i plàstic. També des de la improvisació, la cooperació, el joc i la mescla ³.

Activitat 2: Teatre de la imatge

Intenció educativa: Treballar la receptivitat a través de la concentració, l'observació i l'escolta com a habilitats necessàries per desenvolupar la creativitat. Escoltar les idees que sorgeixen del cos i del moviment a partir del treball d'improvisació. Valorar de quina manera imatges sorgides espontàniament i construïdes només amb els nostres cossos, poden evocar-nos als uns i als altres idees tant diferents i poden servir-nos de suggeriment per tractar un tema. Preparar l'alumnat per a l'activitat 4.

³ La tècnica de la mescla, propugnada per Georges Laferrière, és la posada en pràctica de tot tipus de combinacions possibles en les activitats: d'organització dels/les alumnes, de ritmes, de grau de dificultat, del temps, dels espais, etc.

Temps estimat: 30 minuts (10 minuts per a la 1^a part i 20 per a la segona, tot i que aquesta resta en funció del nombre de petits grups que sigueu i els comentaris que genereu).

Material: Una aula àmplia i sense cadires. Us pot ser d'ajuda utilitzar música per facilitar la concentració dels/les alumnes.

Desenvolupament:

1^a part: escalfament

Es convida els membres del grup a caminar aleatòriament per l'espai, és interessant que no camini tot el grup de manera igual en una mateixa direcció. Se'ls demana que caminin endavant, endarrere, ràpid, en càmera lenta, descobrint tot l'espai de la sala, i les pautes que l'animador consideri.

Se'ls convida que cadascú observi un company/a sense ser descobert, i discretament n'imiti els moviments. És fàcil que de mica en mica tot el grup faci els mateixos moviments, estem treballant la concentració i la receptivitat.

Es demana als alumnes que continuïn caminant individualment per l'espai. Es paralitza el grup i tal i com estan situats es divideix el grup en dos (A i B). Seguiran caminant i de tant en tant els A -individualment i cadascú al seu ritme- és quedaran quietes com estàtues en posicions diverses (a terra, tocant la paret, drets...); els B, quan trobin un A en forma d'estàtua el complementaran col·locant-se en la postura que vulguin modificant l'estàtua inicial. Es repeteix el mateix amb els rols intercanviats (A complementen les estàtues que fan B).

2^a part: construïm estàtues col·lectives

Es fan grups de 7 a 12 membres. Es demana a un grup que faci una estàtua col·lectiva davant dels companys/es. Per fer l'estàtua, els membres del grup sortiran d'un a un: el primer se situarà en la posició que vulgui, el segon el complementarà, el tercer s'afegirà a l'estàtua, i així fins al darrer. Quan estigui l'estàtua completa, la resta del grup comentarà què els suggereix i com ho poden relacionar amb un tema concret que l'animador pot plantejar en aquell moment o pot haver introduït previament. És important que mentre els espectadors observen i comenten la imatge, aquesta es mantingui muntada i quieta, sobretot les expressions de les cares). Es tracta de contrastar com pot evocar-nos imatges molt diferents i imaginatives segons cada persona i com ens pot servir de suggeriment per entrar en un tema en concret (el que hagueu escollit). Finalment, li buscareu un títol relacionat amb el tema. Desfaran l'estàtua sortint d'un a un, és a dir, el primer a entrar sortirà el primer, després el segon, etc. És interessant paralitzar l'estàtua després d'haver-ne sortit dos o tres nois/es, tornar a observar com s'ha modificat i imaginar què ens suggereix, probablement sortiran coses molt diferents de quan l'estàtua era completa. Seguidament ho fan la resta de grups.

Avaluació: És interessant observar com imatges sorgides espontàniament i construïdes només amb els nostres cossos, poden evocar-nos idees tant diferents en uns i en els altres i poden servir-nos de suggeriment per tractar un tema.

Altres indicacions: És important tenir present que aquest tipus d'exercicis requereix un escalfament inicial: podeu fer el que nosaltres us proposem, allargar-lo o modificar-lo tant com cregueu convenient. També requereix un clima de confiança i cooperació en el grup.

Si veieu que l'activitat us dóna joc i disposeu de temps, podeu afegir-hi una 3^a part: en aquesta cada grup, en un marge de 5 a 10 minuts, ha d'elaborar una seqüència d'imatges estàtiques (de 2 a 6) sobre el problema plantejat i possibles solucions. Cada grup presentarà la seva proposta al gran grup per ser comentada i recollir les idees que en sorgeixin.

És interessant fotografiar les estàtues, pot ser material útil per treballar posteriorment o per si voleu comunicar-ho a algú.

Activitat 3: Creació d'històries

Intenció educativa: Desenvolupar la imaginació com a habilitat fonamental per a la creativitat. Treballar la improvisació. Analitzar un conflicte. Preparar per a l'activitat següent.

Temps estimat: 40-45 minuts

Material: Aula àmplia i amb cadires que es puguin retirar, un diari.

Desenvolupament:

1ª part: Els personatges

Situat el grup en cercle, cadascú presenta el company/a de la seva esquerra com un personatge fantàstic i n'explica un xic la història personal, somnis i habilitats (des d'una estrella del rock al primer astronauta que arriba a Mart, un domador d'elefants..., com més insòlit millor). És aconsellable animar el grup a proposar personatges positius per tal que tothom se senti còmode amb el seu.

Els personatges caminen per la sala i a la indicació del professor/a se saluden amb els companys/es-personatges amb qui es creuen, estan tristos, contents, adormits, nerviosos, tenen fred, juguen amb una pilota..., i totes aquelles situacions que l'animador vulgui proposar. És interessant que els alumnes interactuin entre ells en algunes de les accions.

2ª part: L'objecte imaginari

Se situa el grup en cercle i es deixa un objecte al mig (per exemple, un diari enrotllat), es tracta que surti un o una alumne/a i faci una acció amb l'objecte mostrant al gran grup què s'imagina ell o ella que és allò (per exemple, imagina que és un raspall de dents, agafa l'objecte i fa el gest de rentar-se les dents), deixa l'objecte novament al centre del cercle i espera que surti algú altre. Si costa que surtin alumnes es pot passar l'objecte al del costat en lloc de deixar-lo al mig del cercle i fer una ronda perquè tothom ho faci com a mínim una vegada.

3ª part: Creació d'històries

A partir de les propostes que hagin sorgit a la 2ª part, dels personatges de la 1ª, i -si es considera oportú- del tema-conflicte que es vulgui plantejar per treballar, es demana que en petits grups inventin i dramatitzin una petita història. Poden utilitzar tots els personatges o no, fer cadascú el seu personatge inicial o intercanviar-se'ls, utilitzar tots els objectes o només algun, etc. Cada petit grup (de 7 a 12 persones) disposa de 15-20 minuts per preparar la història. Cada grup representarà la seva història davant el gran grup.

Si heu considerat interessant plantejar un tema-conflicte, quan ho cregueu oportú (al final de cada història o al final de tot) podeu deixar algun temps per debatre i analitzar el tema proposat en funció dels suggeriments que hagi plantejat cada representació.

Avaluació: Es interessant que comentin com s'han sentit: ha sigut fàcil? Us heu sentit còmodes? Us han agradat les històries? O qualsevol sensació o comentari que vulguin compartir.

Serà important avaluar a fons aquelles idees que les històries suggereixin entorn del conflicte plantejat, com a recurs per analitzar-lo.

Altres indicacions

Si no considereu oportú introduir un tema de conflicte per analitzar, aquest exercici serveix senzillament per desinhibir, desenvolupar la imaginació i el treball de grup, i passar una estona divertida per preparar el grup per a l'activitat següent.

3. El dret al deliri

Si ens creiem la premissa n+1, vol dir que davant dels problemes que ocasionen conflictes, sempre podem trobar una solució diferent. Potser la part més difícil és ser capaços de sortir del nostre dia a dia per pensar des d'un escenari completament diferent, i per tant, des d'una altra perspectiva, repensar les solucions. Això demana una actitud flexible, imaginativa i espontània que podem aconseguir a partir de desenvolupar progressivament habilitats expressives i imaginatives, i d'utilitzar metodologies específiques que promoguin processos creatius.

Activitat 4: Els exploradors

Intenció educativa: Ser capaços de plantejar solucions creatives a alguns dels problemes analitzats al llarg del treball.
Experimentar com des del crear una situació específica i des d'una actitud concreta podem facilitar el procés creatiu de buscar solucions a problemes.

Temps estimat: 40-45 minuts

Desenvolupament: Es formen grups de 7-8 alumnes. Cada grup s'inventa un univers "totalment delirant" i, sobre tot, desconnectat de tota referència real o imaginària (es posen noms, definicions de rols, condicions físiques i socials, etc. modificades respecte de la pròpia realitat). Seguidament s'escull el tema o problema que volem treballar i s'imagina la forma en què ha sigut resolt en el seu món delirant. És important respectar les dades i limitacions del problema en la transposició a l'univers propi de cada subgrup.

Acabada aquesta primera part, els gran grup juga als "exploradors": interroga un petit grup sobre la seva manera de resoldre el problema, de forma molt simple i primària, buscant precisions a propòsit de les coses més evidents. D'aquesta manera el petit grup preguntat haurà d'anar cada vegada més lluny en les seves idees i solucions, si fa falta improvisarà respostes. És important apuntar totes les respostes. S'inverteixen els papers fins que tots els petits grups han sigut explorats, i un cop finalitzat el procés d'exploració, en gran grup s'analitzaran les solucions trobades pels diferents grups i es decidirà quines propostes es consideren viables.

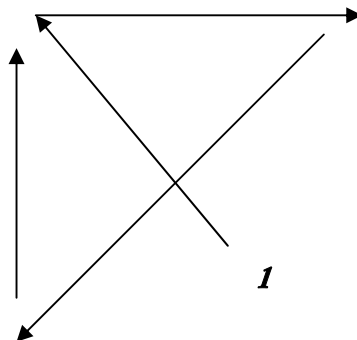
Avaluació: Com us heu sentit? Han sortit coses interessants? Us han sorprès les propostes recollides? Quines poden ser viables i quines no?

Altres indicacions

Perquè aquesta activitat tingui èxit cal una bona cohesió de grup i capacitat imaginativa, és per aquest motiu que la proposem al final, després de les activitats 1, 2, 3 que ens ajuden a preparar els alumnes.

**Dinàmica extreta d'un recull de tècniques de creativitat sense autor.*

**/Solució:*



A vegades cal sortir del requadre en què mentalment ens limitem per trobar la solució del problema, pensar creativament demana una actitud oberta a la recerca fora del quadre.

➤ **Una pel·lícula:** *La estrategia del caracol*

➤ **Un text:**

Un científico, que vivía preocupado con los problemas del mundo estaba resuelto a encontrar los medios para aminorarlos. Pasaba días en su laboratorio en busca de resupuestas para sus dudas.

Cierto día, su hijo de 7 años invadió su santuario decidido a ayudarlo a trabajar. El científico, nervioso por la interrupción, le pidió al niño que fuese a jugar a otro lado. Viendo que era imposible sacarlo, el padre pensó en algo que pudiese darle con el objetivo de distraer su atención.

De repente se encontró con una revista, en donde había un mapa con el mundo, justo lo que precisaba. Con unas tijeras recortó el mapa en varios pedazos y junto con un rollo de cinta se lo entregó a su hijo diciendo:

"Como te gustan los rompecabezas, te voy a dar el mundo todo roto para que lo repares sin ayuda de nadie".

Entonces calculo que al pequeño le llevaría 10 días componer el mapa, pero no fue así.

Pasadas algunas horas, escucho la voz del niño que lo llamaba "Papa, papa, ya hice todo, conseguí terminarlo".

Al principio el padre no creyó en el niño. Pensó que sería imposible que, a su edad, hubiera conseguido recomponer un mapa que jamás había visto antes.

Desconfiado, el científico levanto la vista de sus anotaciones con la certeza de que vería el trabajo digno de un niño. Para su sorpresa, el mapa estaba completo. Todos los pedazos habían sido colocados en sus debidos lugares.

¿Cómo era posible? ¿Cómo el niño había sido capaz? De esta manera, el padre preguntó con asombro a su hijo:

- *"Hijito, tu no sabías como era el mundo, ¿Cómo lo lograste?"*
- *"Papa, respondió el niño; yo no sabía como era el mundo, pero cuando sacaste el mapa de la revista para recortarlo, vi que del otro lado estaba la figura de un hombre. Así que di vuelta a los recortes y comencé a recomponer al hombre, que si sabía como era. Cuando conseguí arreglar al hombre, di vuelta la hoja y vi que había arreglado al mundo".*

Gabriel García Márquez

Abril 2004