



educación y comunicación
17: 27-34 Nov. 2018

IMAGINACIÓN, FANTASÍA Y CREATIVIDAD EN LA CLASE. PROPUESTAS DE ACTUACIONES

Imagination, fantasy and creativity in the classroom.

M^a Esperanza Mirabet Medina.
IES J.L. Tejada. El Puerto de Santa María (Cádiz) (España)
E.mail: espemirabet@gmail.com

Resumen:

El propósito de este artículo es mostrar una reflexión sobre algunos aspectos imprescindibles en la Educación: la imaginación, la fantasía y la creatividad; las cuales nos permiten el desarrollo del aprendizaje y la autonomía personal. En el fomento de las mismas subyace un aspecto lúdico que no debe ser despreciado. Hay que dar importancia a las producciones creativas del alumnado. Esta reflexión manifiesta su necesidad y utilidad en las aulas para contribuir a la evolución global de la persona, pero también la necesidad de facilitar a la comunidad educativa propuestas para su estímulo.

Palabras claves: Educación, imaginación, creatividad, aspecto lúdico, aprendizaje

Abstract:

The purpose of this article is to show a reflection on some essential aspects of Education: imagination, fantasy and creativity; which allow us to develop learning and personal autonomy. In the promotion of them underlying a playful aspect that should not be despised. We must give importance to the creative productions of the students. This reflection manifests its need and usefulness in the classrooms in order to contribute to the global evolution of the person, but also the need to provide the educational community with proposals for its stimulation.

Keywords: Education, imagination, creativity, playful aspect, learning

Recibido 24-07-2018 / Revisado 05-08-2018 / Aceptado 19-09-2018 / Publicado 01-11-2018

Consideraciones iniciales

Confieso abiertamente que como docente tengo debilidad por algunas lecturas, películas o artistas que han marcado mi trayectoria, no solo por el deleite al contemplarlas, leerlas, escucharlas, en definitiva, ... admirarlas, sino por la lección aprendida con ellas. Es por eso, que me gusta compartirlas con el alumnado con la esperanza de moverlo a la reflexión, al debate o a la discusión. Muchas veces, el hecho resulta productivo y se consigue la respuesta esperada. Entre estas debilidades, El nombre de la rosa de Umberto Eco (1980) o su adaptación cinematográfica (Jean-Jacques Annaud, 1986), no dejan de sorprenderles: el diálogo reflexivo, su trasfondo filosófico enmarcado en un juego de novela de intriga, llama siempre la atención.

Hay un pasaje singular en el desarrollo de la trama, que podemos tomar como punto de partida en el tema que nos ocupa. Es aquel diálogo en el que Jorge de Burgos demoniza la risa porque “deforma las facciones y hace que los hombres parezcan monos”, a lo que William de Baskerville contesta que los monos no ríen pues la risa es “atributo humano”. ¡Qué ágil Eco! Y es que numerosos estudios apuntan a esa pequeña diferencia entre el ser humano y el simio. La capacidad de hacer pinza con el índice y el pulgar supuso bajar del árbol, caminar, el fuego y otras tantas cosas, pero fundamentalmente abrir la mente a la imaginación, a la creación, al deleite.

La imaginación, la creatividad y la fantasía parecen ir de la mano en los últimos tiempos, tanto para ensalzarlas como para todo lo contrario. Aunque resulte paradójico vivimos un momento en el que, por un lado, se apuesta por la necesidad de potenciar la

creatividad en el desarrollo del ser humano, mientras que por otro se alzan voces temerosas de un descontrol desmedido que le impida alcanzar la madurez. De hecho, y para ser sinceros, no hay un verdadero interés por este “trinomio” hasta prácticamente el siglo XX: los estudios mostraban cierto desdén por un enfoque psicológico de las actividades imaginativas, en la línea de lo que ya filósofos como Platón apuntaron. Otros, se han acercado a ellas resaltando su importancia a nivel individual o científico, Alessandroni (2017) los recoge en un interesante estudio. Es Vygotski (1931) quien las considera funciones psicológicas humanas. Su estudio y aplicación en el ámbito educativo tiene como referente obligado a G. Rodari (1973) y su añoranza de lo que Novalis (1772-1801) deseaba: una Fantástica frente a la Lógica. Rodari recoge un amplio abanico de experiencias con las que demostrar cómo potenciar la creatividad en las aulas. El aspecto lúdico que subyace en cada una de ellas es indiscutible. Porque el juego plantea un desafío que ayuda al desarrollo del individuo: a buscarse, a conocerse.

La importancia del juego como herramienta para aprender no es una novedad. En todas las culturas y desde la antigüedad aparecen pruebas de ello. Un ejemplo que resulta llamativo es el Juego de la Oca. Tal y como lo conocemos, esto es, un juego de mesa aparece en 1880. Al parecer, uno de los más antiguos se remonta a 1640. Atienza (1981) realiza un recorrido sugerente que une este singular juego con el Camino de Santiago. Interpretaciones a un lado, que cada cual elija la que le plazca que para eso es un juego, lo cierto es que el tablero del juego de la oca tiene casillas que ponen a prueba al jugador: la cárcel, la muerte, ... en un círculo mágico. En la actualidad seguimos jugando y aprendiendo con él. Pero no es el único



ejemplo. Recoge Payá (2007) la experiencia de cómo San Jerónimo utilizaba letras con materiales como el marfil para que el niño las aprendiera, o cómo Erasmo prefería emplear golosinas para confeccionarlas y de esa manera hacer atractivo el alfabeto. Por no hablar de los saberes populares que nos incitan a educar “deleitando”. Entonces, ¿por qué esa reticencia a emplearlo en educación? Que se altere el espacio y el orden de la clase, no puede paralizar al profesorado. Realmente no parece razón de peso.

Y es que a pesar de los esfuerzos de psicólogos, pedagogos y educadores por entender la importancia de esta herramienta que fomenta la imaginación y potencia la creatividad en el proceso de enseñanza, siempre se alzan voces que frenan e invitan al retroceso: cuidado con que se desborde la imaginación; atención a que no se logre la madurez y dejemos al alumnado en “el reino de la fantasía”.

Quizá el problema radique en esa adjudicación del juego a la diversión, como apuntó Prensky (2001). A la “demonizada risa” de Jorge de Burgos, ya que no tiene lugar en el trabajo entendido este último como algo serio, medido en resultados cuantificables. ¿Por qué separar de forma tan drástica ambos aspectos? ¿No podemos disfrutar trabajando desarrollando nuestro potencial creativo? La vida en general plantea muchas situaciones en las que se hace necesaria la búsqueda de soluciones creativas. Arroja luz a este respecto Csikszentmihalyi (1997) que nos propone pequeños retos en nuestra vida diaria para motivarnos y de este modo conseguir la armonía entre la tarea a realizar y la satisfacción en lograrla. Ese flujo armonioso que regula nuestra mente nos mantiene alertas, activos y posibilita el fomento de nuestros recursos creativos. Llegados a este punto, se entiende que negar la

imaginación y la creatividad como parte de la mente humana supone un error. Todos y todas en mayor o menor medida las poseemos. Aprender a usarlas es importante en un mundo de constante cambio. Parafraseando a Romo Santos (1997) la creatividad es necesaria para el avance y la supervivencia. Y tal y como se ha venido apuntando con anterioridad, una opción indiscutible para su fomento se desarrolla en el aula entendida como espacio abierto, teniendo el juego didáctico como metodología.

El juego plantea un lugar que bien puede ser un tablero, un campo deportivo o un nivel virtual, pero también plantea retos que superar y tiene reglas que asumir desde el minuto uno en el que el se emprende la partida. Lo importante es transmitir que en la vida real no hay “partidas extras” o “vidas de regalo” pero sí muchas posibilidades de perseverar, luchar por lo que quieres y asumir derrotas antes de que llegue el “game over”. Por lo tanto, dotar de recursos imaginativos y potenciar la creatividad en este juego que es la vida resulta crucial.

Pero ¿cómo hacerlo? Apuntaba el psicólogo Diego Tomé (2017) la posibilidad de entrenar la creatividad “hasta generar un hábito” y que el profesorado debía practicar con el ejemplo proponiendo nuevos métodos, dinámicas o estrategias y no tirar la toalla si alguna de ellas no sale como esperábamos.

Tuve la oportunidad de plasmar en un artículo que sobre el fomento de la creatividad en el aula se publicó en la revista digital Libro Abierto, lo importante de la labor docente como integradora y facilitadora de estrategias dinamizadoras del espíritu crítico entre el alumnado, de manera que les permitiera “crecer, crear y construir”. Y todo ello a pesar de un profesorado sometido en muchas ocasiones a la rutina

de un proceso educativo cargado de horas, cambios legislativos, la ratio de las clases, ... Comentaba en aquella ocasión que quizá la clave es “acercarse a la experiencia creativa con el alma del infante que se muestra deseoso de experimentar con el juego”.

La ludificación, ahora conocida como gamificación por aquello del inglés, aporta mejoras considerables frente a las metodologías tradicionales, algunas recogidas por Prieto y otros (2014): combate el tedio de la rutina de la clase, provoca un aprendizaje en el que se aprende errando, además de propiciar el razonamiento crítico, la psicomotricidad y la relación social.

Y es aquí donde está la clave, la filosofía de la gamificación.

La gamificación

Este concepto cobra importancia en el siglo XX, cuando psicólogos y pedagogos ingleses deciden volver a revisar la relevancia del juego en la didáctica de la educación; también, y seamos francos, por la importancia que los videojuegos ganan a pasos agigantados entre nuestros infantes y adolescentes.

Lo complejo llega cuando bajo este término se diversifican las actuaciones y el vocablo sufre acepciones varias: los *Serious games* para aludir a videojuegos creados con un fin más allá del puramente lúdico. La Educación basada en juegos, en la que el juego se incorpora a la actividad didáctica como algo complementario y la *Gamificación* como la incorporación de aquellas mecánicas de lo lúdico al proceso educativo.

Así pues, por gamificar se ha considerado, en ocasiones, solo el sentido de la incorporación del

videojuego en la clase. Otras veces, se ha tomado como toda una corriente alternativa y diferente, que pasa por enfrentarse a la clase con una metodología en la que el juego y sus reglas sirvan de base a su estructuración. Aclaratorios resultan los estudios de Foncubierta y Rodríguez (2014), para quienes la gamificación es una actividad que viene acompañada con el pensamiento y los elementos característicos del juego, que posee un componente emocional considerable por lo que el alumnado toma las experiencias como vividas, sentidas.

El trasfondo pedagógico de la gamificación resulta, cuanto menos, de lo más interesante. Sus ventajas pasan por: lograr plantear retos en los que subyacen el deseo y la motivación por aprender, mantener viva la curiosidad mediante el empleo de recursos propiciados por la fantasía como la narración, los enigmas o el misterio, desarrollar la tolerancia al error y la autonomía personal gracias a las pruebas en las que conseguir logros, pero en las que se puede fracasar.

En resumidas cuentas, la gamificación no es crear un videojuego, ni utilizar uno creado, no necesariamente implica usar las TIC, pero también podríamos hacerlo, porque el concepto alude a algo que engloba todo esto, algo de lo que venimos hablando desde el comienzo de este artículo: el fomento de la imaginación, la fantasía y la creatividad a través del juego.

Así pues ¡a jugar y crear!

Algunas actuaciones

A tenor de lo expuesto, no parece necesario volver a recordar que la escuela, el instituto y la universidad son espacios que deben propiciar la reflexión del



hecho educativo, fomentando la libertad creadora, la flexibilidad en el proceso de enseñanza, respetando ideas y construyéndolas. Y no será por escasez de estrategias, puesto que, en los últimos tiempos, afortunadamente, el profesorado comprometido y con ganas de ejercer la docencia con metodologías innovadoras cuenta con una importante cantidad de propuestas con las que iniciarse en nuevos retos. Como profesora de Lengua castellana y Literatura aplico algunas de estas dinámicas para facilitar el entrenamiento de la imaginación y la creatividad de la que venimos hablando. Algunas son simples juegos con palabras que incitan a la creación literaria y al disfrute colectivo, otras son ejemplos del uso crítico y responsable de las TIC en el aula. En todas, la participación del discente es fundamental para su implicación, desde la confección de materiales hasta en ocasiones la elaboración de las reglas y recompensas.

Sin ánimo exhaustivo y a modo de ejemplo, me gustaría empezar con una actividad que sigue vigente y con respuestas fructíferas entre el alumnado. Se trata de “El binomio fantástico” de Rodari, quien nos invita a crear historias a partir de dos palabras que aparentemente no tienen relación. Esta técnica, llevada a los diferentes géneros literarios puede ayudar a crear historias como cuentos o relatos breves, pero también poemas o letras de canciones.

Como variante de esta, podemos utilizar otras dinámicas atractivas como el “Juego de dados”. Para llevarla a cabo, resulta interesante dividir la clase en grupos. Cada grupo elabora un dado con una cartulina. A partir de este momento podemos hacer varias versiones del juego: por una parte, la posibilidad de escribir en cada cara del dado personajes, lugares,

espacios, tiempo, con lo que cada grupo se dejará llevar por la imaginación creando narraciones a partir de lo que el azar le conceda. Por otra, si se quiere, cada grupo toma el dado de un equipo contrario y escribe en cada cara palabras diferentes y con ellas debe construir un relato.

No hay que tener miedo de la edad del discente. Un juego que gusta entre los adolescentes es el “¿Qué es / Quién es?”: una vez acabado un tema, si quieres repasar los conceptos estudiados (morfología, hechos o personajes históricos...) podemos jugar con el grupo clase. Al azar se elige a un alumno o alumna que durante un momento sale del aula. Con el resto del alumnado se llega al acuerdo sobre qué concepto, periodo histórico o personaje literario, científico, filosófico, se le va a preguntar al compañero o compañera que permanece fuera del aula, ajeno a la decisión. Una vez llegados a un acuerdo se escribe en un papel que permanece custodiado por el docente. Se invita al estudiante a entrar, sabiendo que desde ese momento puede realizar preguntas que el resto de la clase puede contestar con un sí o un no, ...si no consigue adivinarlo, no pasa nada, se escribe en la pizarra y se continúa el juego con otro personaje, periodo o concepto. Posteriormente puedes usarlos para repasar, o en el caso de la clase de lengua para crear historias.

Algunas de las dinámicas con mayor acogida entre el alumnado tienen su origen en la televisión y más concretamente en programas y concursos. Nos guste o no, la televisión nos acompaña en el día a día. Démosle un buen uso. Recuerdo el didáctico artículo de Moreno (2017) en el que nos demostraba el fomento de la creatividad a través de algunos programas televisivos. En esta línea, uno de los

juegos que más sorprendentes para repasar conceptos y aprender vocabulario, no solo en castellano sino en francés o inglés, es el “Rosco de Pasapalabra”. Evidentemente elaborado por el alumnado y utilizado en clase estableciéndose grandes ligas entre grupos.

¿Y qué decir de los juegos de rol? Tal y como apuntan los estudios al respecto, la oportunidad de permanecer detrás de un avatar, o de interpretar un rol, puede ayudar en el crecimiento en autonomía personal, al tiempo que concede cierta seguridad, tan importante para que el infante o el adolescente se desarrolle. El mercado está lleno de juegos y videojuegos con la posibilidad de utilizar una interfaz, pero en la práctica diaria del aula, las ocasiones son más reducidas. Una estrategia docente que camina en este sentido es la que mezcla la lectura con el juego de rol: para ello y una vez dividida la clase en grupos, cada uno de ellos va a tener un lector, un resumidor y un contador. Los papeles van cambiando tres o cinco días. El lector realiza la lectura general al grupo. El resumidor realiza un resumen de lo que ha entendido que pasa al contador. Este último irá grupo por grupo contando de forma resumida qué es lo que ha comprendido.

Desde mi experiencia en el aula, hay varias actividades realmente inspiradoras que ayudan al estudiante al fomento de la expresión escrita, del manejo de los elementos narrativos y por supuesto de la competencia artística, ¿cómo no iban a servir de base para el desarrollo de su creatividad? Hablamos de elaborar un cómic, o los poemas pintados. Si además lo acompañamos con la idea de ser partícipes de un producto final y de poder contemplarlo, el éxito está asegurado: en el centro en el cual ejerzo mi labor docente, se aprovechan algunos días especiales como la celebración de efemérides, entre ellas, el Día

del Libro, para realizar exposiciones de los trabajos realizados.

Nos centramos, por un momento, en la Biblioteca Escolar considerada como ese eje cultural vertebrador de los centros educativos, entendiendo la importancia de esta en todo lo relacionado con proyectos en los que se fomente la creatividad, pero con el cuidado y el respeto necesarios para no vincularla exclusivamente por su importancia en las Artes y muy especialmente en la Literatura, pues entonces, estaríamos haciendo un mal uso de ella, amén de no estar entendiendo el concepto de la creatividad, de la imaginación, de la fantasía. Son muchas las estrategias que desde la BECREA de un centro escolar se pueden fomentar para propiciar el fomento de las competencias y por supuesto de la creatividad. De entre todas ellas, me gustaría detenerme en la elaboración de los “Itinerarios lectores”. Sabemos lo importante que es la elaboración de itinerarios de lectura apropiados a la edad, nivel o etapa del discente. De hecho, la normativa vigente incide en la importancia que estos tienen para el desarrollo del hábito lector y de la comunicación, por supuesto, de la competencia lingüística. Para García Guerrero un itinerario lector es:

«El conjunto de lecturas literarias, recreativas e informativas que un centro educativo ha dispuesto como fundamentales (y siempre dentro de la flexibilidad a la hora de nuevas incorporaciones) para que el alumnado adquiera experiencia lectora literaria relevante y bagaje cultural» (García Guerrero, J. 2012: 41)

Y es en la elaboración de este, donde tenemos que contar con el alumnado y su desiderata. No podemos obviarla: la lectura infantil y juvenil, tantas veces denostada; el cómic, considerado género menor, muy



especialmente el manga. ¿Por qué no aprovechar y hacer participe a los estudiantes de la creación de sus itinerarios? Resultan meritorios los trabajos de algunos centros como los del IES La Vega del Guadalete de la Barca de la Florida, o los del IES La Granja de Jerez de la Frontera, sin olvidar los del EEI Viento del Sur de Cádiz y los del IES J.L. Tejada Peluffo de El Puerto de Santa María, por citar solo algunos ejemplos.

No podemos olvidar las Gyncanas lectoras organizadas en la Biblioteca o aprovechando cualquier espacio del centro educativo. A este respecto, es crucial entender por parte del profesorado que el Centro Educativo es un organismo vivo, que crece e interrelaciona con su entorno. Es por ello, que no debemos temer a salir del aula, del centro, y contar con las familias o con asociaciones culturales cercanas a las que invitar a estas actividades. Recuerdo con cariño, por la implicación de todo el centro, en un Scape Room organizado por mi compañero de Educación Física. ¿Por qué no hacerlo también con la participación de la familia?

Algo parecido, no olvidemos que tanto de forma analógica como digital estamos construyendo pensamientos en parámetros muy similares, es lo que ofrecen algunos juegos y aplicaciones digitales.

La posibilidad de realizar paneles con padlet, symbaloo, o crear códigos QR para sus libros favoritos, es una oportunidad muy atractiva.

En este sentido, una propuesta metodológica interesante es la WebQuest. Surge en 1995 gracias a los profesores Bernie Dodge y Tom March. Parte de la incorporación de internet en el aula. Es una metodología para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje, al tiempo que puede fomentar el trabajo

interdisciplinar. Entre lo más destacado se encuentra el hecho de que los estudiantes no tienen que buscar la información, puesto que en el diseño de la webquest ya están previstas las fuentes de donde obtener esa información para gestionarla. Se potencian algunas competencias tales como: la lectura y la comprensión de textos, la escritura y la comunicación a través de textos, la creatividad y el aprendizaje en grupos. De lo que se desprende el uso crítico de la información y de internet. Lo importante es que no solo el alumnado estimula la creatividad, sino que el profesorado también lo hace y puede compartir sus creaciones en algunos portales educativos (Portal Educativo Educ.ar.). En la misma línea nos encontramos con la aplicación educativa Quizlet.

Pero si hay un juego educativo, en mi opinión fascinante, es Skype Mystery. Inventado por profesores ofrece la posibilidad a dos equipos participantes de dos aulas conectadas a través de Skype, de adivinar la ubicación de la otra clase haciendo a cada uno preguntas que proporcionen pistas. Es apto para cualquier nivel educativo y lo podemos utilizar para enseñar materias como geografía, historia, lengua, matemáticas y ciencia. Recomendables son los trabajos realizados por el IES Virgen del Carmen de Puerto Real (Cádiz).

Conclusiones

Estas experiencias suponen meramente ejemplos de la amplia gama de propuestas con las que fomentar la imaginación y la creatividad. Pero no conseguiremos nada si nos obstinamos y seguimos ciegos, sin querer ver el cambio en el ámbito educativo. Hace poco un compañero comentaba que habíamos abandonado al *homo sapiens* por el *homo digitalis*, alguno apunta al

homo ludens en clara alusión a Huizinga, J. (1938). Sin embargo, esta tendencia a etiquetar y etiquetarnos es un grave error. Cualquier clasificación apriorística nos dejará huérfanos de la realidad en la que vivimos, ya que el hombre en la actualidad ni es *Sapiens*, ni *Ludens*, ni *Digitalis*, más bien una mezcla de todos ellos. Que ninguno anule a los demás.

A lo largo de estas páginas se ha intentado mostrar la importancia de motivar la creatividad, de fomentar la imaginación en los centros educativos. Son elementos claves para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de todas las materias, pero fundamentalmente para el progreso del individuo como ser libre y capaz.

Referencias

Alessandrini, N. (2017). Imaginación, creatividad y fantasía. En Lev S. Vygotski: Una aproximación a su enfoque sociocultural. Universidad de Costa Rica. Portal de Revistas Académicas. 31, 122.

Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (Flow)*. Una psicología de la felicidad. Barcelona: Kairos.

Eco, U. (1982). *El nombre de la rosa*. Ed. Lumen.

Foncubierta, J.M. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Editorial Edinumen.

Huizinga, J. (2008). *El homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Gamificación Educativa. URJC. Disponible en: <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa>.

García Atienza, J. (1983). *Guía de la España mágica*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.

García Guerrero, J. (2012). *Contribución de la biblioteca escolar al fomento de la lectura*. Sevilla: Consejería de Educación, Junta de Andalucía.

Moreno, P. (2017). *Ser creativos desde la BECREA*. Propuestas de actuaciones. Revista de las bibliotecas escolares de Andalucía. Consejería de Educación. Junta de Andalucía.

Payá, A. (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación contemporánea*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad de Valencia, Servicio de Publicaciones.

Prensky, M. (2001). *Nativos e inmigrantes digitales*. Recuperado de: Institución Educativa SEK. Cuadernos SEK 2.0. Disponible en:

<https://www.marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf>

Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J., y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión*, Vol 7, No 2.

Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Argos Vergara S.A.

Romo Santos, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona / Buenos Aires: Paidós.

Ruiz, L. y Mirabet, E. (2017). Experiencias creativas en el IES José Luis Tejada Peluffo. Revista de las bibliotecas escolares de Andalucía. Consejería de Educación. Junta de Andalucía.

Tomé, D. (2017). Entrenar la creatividad hasta generar un hábito. Revista de las bibliotecas escolares de Andalucía. Consejería de Educación. Junta de Andalucía.

Vygotski, L. (2013). *Obras Escogidas*. Madrid: Ed. Antonio Machado.