

1. Selección de técnicas de expresión y animación través de centros de interés o ejes de animación.

No existe una técnica única que pueda ser aplicable siempre en cualquier circunstancia. Lo importante será tratar de que la técnica que se utilice sea la más adecuada para ese grupo, para esos objetivos y sus características y centros de interés, ya que las técnicas son más útiles si se adaptan o combinan con otras.

En relación a las técnicas de animación, encontramos un concepto clave, centro de interés, que se utiliza en la programación de actividades de ocio y tiempo libre como eje en torno al cual giran todas las actividades de un grupo; los centros de interés son los ejes en torno a los cuales deben girar las actividades del grupo de acuerdo con la maduración, intereses y necesidades de los destinatarios. El monitor o coordinador, debe crear en el grupo un ambiente estimulante que permita a los destinatarios de la actividad, disfrutar de la misma y participar activamente en ella, aspectos que se conseguirán si la actividad está acorde con los intereses del grupo.

A los centros de interés, se denominan también ejes de animación, ya que serán la base o eje central sobre el que se planificarán las actividades de ocio y tiempo libre. Para que la elección del centro de interés sea lo más acertada posible, es conveniente conocer al grupo con el que vamos a trabajar, de esta forma, podemos acercarnos más a sus intereses.; por ejemplo, el eje en torno al que pueden girar las actividades para un grupo de adolescentes entre 14 y 16 años, para una actividad puntual de 4 horas de duración, puede ser la música. Éste sería el centro de interés en el que se basarían todas las actividades a desarrollar y que podrían estar relacionadas con la creación de una música o canción, coreografía...

En general, hay que considerar:

- Habrá que tener en cuenta que las técnicas no son sólo juegos que motivan, si favorecen la motivación pero también tiene otras muchas finalidades.
- Adaptar las técnicas. Diseñar una técnica con tiempo y conocimientos teóricos sobre el funcionamiento de un grupo. Antes de adaptarla es mejor buscar una que ya esté diseñada.
- Se trabaja con grupos con lo que habrá que tener en cuenta diferentes componentes, como estilos de comunicación, niveles de cohesión, funciones y normas internas, etc. para el buen funcionamiento y así trabajar con el grupo como unidad, no como una suma de sus partes.

Hay que tener en cuenta para elegir las técnicas de expresión y animación adecuadas:



- Los objetivos que se persiguen: Existen técnicas que persiguen objetivos distintos. Lo primero será definir los objetivos y después elegir la técnica. Las dinámicas de grupo son medios para lograr un objetivo. Lo importante es tener claro el objetivo a lograr en el grupo. Estos objetivos pueden ser, por ejemplo, conocerse más, estudiar un tema con detenimiento, tomar decisiones... Para cada objetivo que el grupo necesita lograr, los dirigentes

pueden seleccionar una o varias técnicas adecuadas para lograr el objetivo propuesto.

- La madurez y entrenamiento del grupo: No todas las técnicas suponen la misma complejidad. Si el grupo tiene poca práctica habrá que empezar por técnicas sencillas, con una participación gradual. Si apenas conocen las técnicas tendrán que ser guiados con más detalle.
- El tamaño del grupo: Es una de las condiciones que más determinan el uso de una u otra técnica. No todas las técnicas pueden utilizarse en todos los grupos. El comportamiento de los grupos depende en gran medida de su tamaño. En los grupos pequeños la cohesión es más fácil, existe mayor seguridad y confianza, todos se conocen y mantienen relaciones afectuosas. En cambio en los grandes predomina el desconocimiento y las relaciones son provisionales.
- Ambiente físico: No todas las técnicas requieren el mismo tiempo y espacio. Cada técnica grupal requiere determinadas condiciones del ambiente físico que habrá que tener en cuenta si no queremos que se vean deterioradas las posibilidades del rendimiento del grupo.
- Características del medio externo: Todos los grupos están en un contexto social que influye en el trabajo del grupo. Con esto se debe utilizar técnicas que rompan con las costumbres.
- Características de los miembros: Edad, intereses, motivaciones... evitando situaciones incómodas para alguna persona del grupo.
- Experiencia y capacidad del animador: No todas las técnicas requieren de la misma destreza del responsable de la sesión de trabajo en grupo. El grupo necesita un animador que ayuda a identificar las necesidades, cuida que los miembros del grupo permanezcan fieles a los objetivos, garantiza la unión entre todos y motive para que se progrese.



1. ¿Qué se entiende por centro de interés?

- a) Un tema relacionado con los intereses del niño.
- b) Un espacio de interés para los niños.
- c) Una de las bases de la pedagogía de la expresión.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.



2. ¿Qué factores crees que se consideran que influyen en la selección de técnicas de animación?

- a) Meteorología, objetivos a perseguir y la madurez del grupo.
- b) Capacitación del animador, características del medio externo y habilidades artísticas del grupo.
- c) Madurez del grupo, objetivos a perseguir y tamaño del grupo.
- d) Tamaño del grupo, temporada y ambiente físico.



3. Álvaro ha comenzado a trabajar en un hotel como animador sociocultural; los destinatarios de las acciones de animación van a ser principalmente niños y niñas menores de 12 años, sobre todo extranjeros que vienen con sus padres de vacaciones. ¿Cuáles son los centros de interés que deberá trabajar?



4. Plantea tres centros de interés diferentes que se puedan proponer para cada uno de los siguientes contextos:

- Campamento de 3 días en una granja-escuela con niños en edades comprendidas entre los 6 y los 8 años.
- Actividad de 4 horas de duración con adolescentes entre 12 y 14 años.
- Tres meses de Animación a la Lectura con jóvenes entre 16 y 17 años.

2. Psicopedagogía de la expresión: teoría y características. Valoración de lo lúdico, la expresión creativa y las identidades socioculturales. Metodologías de aplicación de técnicas y recursos expresivos.

La propuesta pedagógica de la Expresión ludocreativa se constituye en base al reconocimiento de la naturaleza humana que se impulsa lúdicamente en los aprendizajes y en nuevas relaciones, que es creativa en la medida que puede expresarse y que desde la interactividad con el objeto creado surge la posibilidad de una articulación con los conocimientos, con la propia subjetividad y con la comprensión de valores que lo relacionan a la integración social. Construyendo un proyecto pedagógico en este siglo XXI.

En la actualidad, los principios de la Pedagogía de la Expresión ludocreativa son difundidos y enseñados a nivel académico por el Doctor Raimundo Dinello (Montevideo, Uruguay).

La propuesta de Expresión ludocreativa se organiza abriendo un campo pedagógico donde el sujeto se experimenta creativamente a través de las áreas de expresión, llegando a reconocer el conflicto pedagógico, desde donde inicia un proceso de articulación con conocimientos y valores, es decir formas de evolucionar en su inteligencia cognitiva, emocional y social.

Para sustentar el desenvolvimiento de las actividades de expresión se implementan las animaciones pedagógicas de las áreas de expresión; actividades de expresión que podemos reunir en cinco familias reconocidas en su modalidad artística y que pueden aplicarse de la siguiente manera:



- **Expresión plástica:** Las actividades que estimulan la experimentación de sensaciones y emociones, correspondiendo a una percepción plástica de objetos del mundo exterior, nos ubican en la lógica matemática de las formas, texturas y colores de la materia y permiten que el mundo interior pueda tener presencia objetivada en una original creatividad. Hay una posibilidad de desarrollar una particular sensibilidad a través de la contemplación y modificación del objeto creado.
- **Expresión musical.**
Las actividades que desarrollan una sensibilidad de expresión musical, conllevan formas de apreciación de estructuras primarias de todo lenguaje comunicativo como lo es el propio alfabeto de cada idioma; apreciación de sonidos y composiciones del contexto natural y social de cada comunidad cultural. Por medio de juegos y ensayos musicales cada sujeto ingresa al mundo de la comprensión de la infinita gama de sonidos y al entendimiento básico de escucha que necesita toda orquestación de idiomas.
- **Expresión escenográfica.**
Por el teatro, los títeres y otras formas de una puesta escenográfica se desarrollan las capacidades de recrear la realidad y de comprender como se mueven los personajes en ella. Permiten explorar la permanente dinámica del Ego y los Alter-egos que pueblan fantasías y conflictos de relaciones interpersonales. Siendo tales representaciones una vía educativa para aclarar innumerables conflictos que frecuentemente llevan a los grupos a situaciones de caos comportamentales.
- **Expresión de movimiento psicomotor.**
El desarrollo de las posibilidades de expresión y creación a través del cuerpo, que son también en y por el cuerpo; no pueden entenderse como un agregado a los programas de estudios y menos aún como un manejo de válvulas de energías físicas, sino que es parte intrínseca, puesto que aseguran el funcionamiento biológico y el bienestar anímico del sujeto. La expresión corporal es la matriz de nuestra presencia en el mundo social.
- **Expresión de danzas y leyendas del folclore.**
Las actividades de comprensión y dramatización de leyendas, como aquellas de entrar en la histórica significación de danzas y cantos del folclore, alusivos a las epopeyas de la trayectoria de un pueblo, permiten comprender la historia personal más allá del dato biográfico del nacimiento. Toda afirmación de identidad es un estímulo de aprendizajes que el sujeto comprende como un paso de auto reconocimiento y crecimiento personal.

Estas áreas de expresión brindan la posibilidad a cada sujeto de descubrirse como protagonista de sus aprendizajes y comprender que todo crecimiento se inicia desde el interior de sí mismo.

Las actividades de expresión son una afirmación de identidad del sujeto, es un aprender a convivir con sus emociones y percibir que en la continuidad está la madurez de su convivencia social. Por el proceso de creatividad se explicita la unicidad del ser: pensar, hacer y sentir. Las emociones del ser sustentan el saber y un poder transformar.

Dichas actividades de expresión son aplicadas en innumerables modalidades para los diferentes niveles de la escolaridad y de la formación profesional, aunque siguiendo una secuencia metodológica que se confirmó a través de las múltiples experiencias realizadas en diversas Instituciones de Latinoamérica y Europa:

- Iniciación lúdica.
- Actividades de expresión creativa.
- Focalización del conflicto pedagógico
- Experimentación y/o búsqueda de informaciones.
- Articulación en nuevas concepciones.

El reconocimiento de las emociones del sujeto permite un proceso de aprendizaje integral y modifica la visión de todo proyecto pedagógico, en el cual se focaliza el protagonismo de quién aprende, dada precisamente su posibilidad de expresarse. Todo ello se corresponde con la afirmación de los Derechos de cada individuo, que se explicitan aún en la Convención sobre los Derechos de la Infancia (Noviembre 1989) y que adquieren una dimensión política supranacional en la Asamblea de la UNESCO (Jomtien 1990) con la declaración de la Educación para todos.

Desde entonces hay una clara bifurcación en las Ciencias de la Educación: una, que continúa con estructuras didácticas de estratificación, selección y exclusión; y otra, que reconociendo el valor de las vivencias que sustentan los aprendizajes desarrolla una metodología basada en la expresión de cada uno y abre un campo pedagógico de interacción del Sujeto – objetos – sujetos. Facilitando así el mayor aprendizaje de todos.

Ello implica profundas modificaciones, nuevas perspectivas de integración de los individuos en la comunidad educativa e inclusive de visionar las perspectivas de formación de ciudadanía. Se transforma el rol del adulto que decidía tanto de los contenidos como de las formas de enseñanza - aprendizaje y se amplía el espacio pedagógico al poder articular emociones, conocimientos y convivencia.

La pedagogía centra su esfuerzo en crear las posibilidades para que cada individuo pueda emerger como sujeto través de sus aprendizajes. Toda adquisición personal es una conmoción, es decir una comprensión de sus emociones y una elaboración conceptual que le permiten evolucionar tanto en sus conocimientos como en sus relaciones de convivencia.

Las realidades ecológicas y socioeconómicas que se viven actualmente exigen una mayor comprensión del ser humano y por tanto una necesidad de redefinir el significado de su existencia; la conceptualización de inteligencia emocional abre una nueva dimensión que sobrepasa la dependencia al productivismo y da esperanzas de una educación de diálogo entre el sujeto y su comunidad de ser en el mundo.



5. Uno de los principios de la Psicopedagogía de la Expresión es la utilización de objetos de la naturaleza o de la vida cotidiana como forma de potenciar y estimular la creatividad del niño. Plantea una actividad para niños de 8 a 10 años en la que se tenga en cuenta este principio.



6. Completa el siguiente texto:

ludocreatividad, retroalimentación

La psicopedagogía de la expresión plantea la enseñanza mediante la _____, sin abandonar la metodología pedagógica. Esta rama de la pedagogía comprende el trabajo con grupos heterogéneos mediante procesos de _____.



7. Elige lo que creas más adecuado: la expresión creativa...

- a) Perfecciona las destrezas artísticas del niño.
- b) Fomenta las capacidades comunicativas del niño.
- c) No influye apenas en el desarrollo cognitivo del niño.
- d) Ninguna de las respuestas anteriores es correcta.

3. Actividades globalizadas: conceptos, características y fundamento.

3.1. Integración de lenguajes, técnicas y recursos.

La globalización es para Decroly el primer principio pedagógico basándose en que el desarrollo del niño se basa en sus percepciones y éstas se basan en el niño, abarcando sincretismo y una vez percibida la totalidad, su curiosidad le lleva a investigar y descubrir las partes del todo, llegando a un cierto análisis.

Da mucha importancia al desarrollo biológico y la higiene física, para lo cual hay que crear un ambiente adecuado y estimulante. Hay que diferenciar a los alumnos según sus características y necesidades, adecuando los objetivos a sus capacidades. Estimular las actividades necesarias para que el niño se adapte al ambiente que ha de tener cuando sea adulto, a través de una educación basada en la actividad.

Hay que partir de las necesidades del niño: Decroly conoce al niño, comprende que es un ser activo y singular y hace su programación centrada y sacada de los intereses y necesidades infantiles.

A partir del concepto de globalización se formulan los “centros de interés” (el niño aprende lo que le interesa, de sus necesidades) que son congeniar los saberes armónicamente ensamblados, atendiendo a la atención, comprensión, expresión y creación respetando las diferencias individuales de los niños. Basa la educación en la actividad. En los centros de interés están todas las áreas de estudio

Un centro de interés se basa en la globalización de las diferentes áreas del currículo en un tema de interés real que se apoye en las expectativas e intereses del grupo con el que se trabaja. Este centro de interés debe:

- Generar todo el proceso educativo.
- Ser capaz de interrogar, cuestionar o preocupar al grupo.
- Reflejar la realidad.
- Ser dinámico y vital.
- Desarrollar unos contenidos de uso práctico para el alumno y la sociedad.

- Ser planificado entre todos los componentes del grupo, planificación que debe contemplar la evaluación de todo el proceso y ser dinámica, adecuada a las necesidades del grupo estructurada.

El pensamiento del niño a estas edades percibe un todo completo y no las partes de la totalidad. Al captar algo su atención lo percibe en primer lugar como algo complejo y posteriormente va analizando y captando los elementos simples que conforman la totalidad del objeto. Primero es el todo, luego las partes.

Además, el niño sólo aprende lo que le interesa y los intereses de los niños nacen sus necesidades. Es tarea del dinamizador buscar las necesidades de sus chic@s y establecerlas como objeto de trabajo.

Teniendo en cuenta estas dos importantes premisas nace la idea de trabajar en la educación del ocio y tiempo libre a partir de centros de interés.

El centro de interés es una unidad de trabajo que articula todos los aprendizajes que debe realizar el niño en torno a un núcleo operativo. También se pueden definir como unidades de programación en las que se encuentran reunidas de una forma global todas las áreas alrededor de un núcleo operativo temático que interesa a los alumnos porque es fruto de una de sus necesidades.

Estas necesidades se pueden agrupar en cuatro bloques:

- La necesidad de alimentarse.
- La necesidad de luchar contra la intemperie.
- La necesidad de defenderse de los peligros.
- La necesidad de actuar, trabajar, descansar, divertirse y desarrollarse.

Este método facilita al dinamizador y a sus chic@s el tratamiento de un conjunto de contenidos que se agrupan según el tema central, elegidos en función de las necesidades, intereses de los chic@s.

Proviene del movimiento de la Escuela nueva. Traslada el eje de la actividad pedagógica al niño.

Se asemeja a la unidad didáctica, pero su fuente es lo que el dinamizador supone que le interesa a los niños. Está ligado a las supuestas necesidades evolutivas de los niños y a las características del grupo. Tiende a ser pasajero, a diferencia del emergente grupal, y además es más individual.

La elección de los centros de interés debe hacerse sobre la base de las características del grupo de chic@s, dentro del contexto en que se desenvuelven habitualmente adaptando la intervención educativa en tiempo libre a la realidad de cada grupo.

Es preciso que se reflejen en la planificación del proyecto, para que sirva de orientación a todo el equipo de monitores.

Los centros de interés siempre parten de aquello que motiva o estimula al niño. Para ello se debe preguntar y/o investigar abiertamente sobre los intereses propios de los chic@s, sean cuales sean. A partir de aquí se establecen las actividades en torno a este tema.

3.2. Características.

El centro de interés permite:

- Generar un ambiente propicio en el aula, ya que el tema es de interés para el grupo.
- Facilitar el aprendizaje activo, las personas investigan, buscan, analizan, solucionan, aplican, negocian...
- Motivar hacia el objeto de aprendizaje en tiempo libre, la elección es hecha con el grupo.
- Favorecer la autonomía del aprendizaje en tiempo libre, hay un objetivo claro, de análisis, investigación... y el grupo se organiza para llegar a él.
- El uso integrado y significativo de las TIC. Especialmente para la búsqueda de información y para la presentación y difusión de las conclusiones.-
- El uso de fuentes de información diversas: prensa, biblioteca, libros, materiales de las actividades...
- La comunicación oral o escrita de lo aprendido: del resultado y de las distintas fases y pasos de trabajo que se van sumando.
- Impulsar la evaluación formativa de las actividades, las propias personas analizan y seleccionan, por tanto valoran.
- La utilización de organizaciones diferentes del espacio y del tiempo. Permite trabajar individualmente, en parejas, grupo...
- Impulsar la funcionalidad de lo aprendido fuera del ámbito del tiempo libre. El tema es de interés en alguno de los ámbitos de la persona: social, laboral y personal.

Las razones para trabajar con centros de interés son:

- Parte de los intereses y necesidades del grupo.
- Facilita la comprensión de una realidad que se presenta como única y compleja.
- Da una visión global de los problemas.
- Potencia la participación.
- Desarrolla la creatividad.
- Convierte al grupo en sujeto activo de aprendizaje.
- Proporciona recursos para solucionar los problemas planteados.
- Ayuda a aprender a aprender.

3.3. Diseño y desarrollo de temas globalizadores.

Gestión de las actividades globalizadas.

La mejor manera de abordar este punto es poniendo un ejemplo de centro de interés globalizador: “las fiestas”.

PROGRAMACIÓN
Contexto
Objetivos
Contenidos
Descripción de la actividad
Metodología
Recursos materiales
Organización
Evaluación

- **CONTEXTO.**
 - PARTICIPANTES: 2º de educación Infantil, familias y monitores.
 - CENTRO: Escuela infantil.
 - BLOQUE CURRICULAR: La vida en sociedad.
 - TIEMPO: otoño, la fiesta se celebrará un viernes del mes de noviembre.

- DURACIÓN TOTAL: 2 semanas.
- OBJETIVOS.
 - GENERALES: Conocer y participar en fiestas, tradiciones y costumbre de la comunidad a la que se pertenece, valorándolas como manifestaciones culturales.
 - ESPECÍFICOS: Tomar conciencia de pertenecer a una comunidad. Participar activamente en la preparación y celebración de la fiesta.
- CONTENIDOS.
 - CONCEPTOS: Costumbres y folklore de la comunidad de pertenencia. Hechos relevantes que suceden en otoño.
 - PROCEDIMIENTOS: Observación e interés por sucesos del entorno. Participación en celebraciones propias de la comunidad a la que se pertenece.
 - ACTITUDES: Interés y alegría por participar en las celebraciones comunitarias.
- DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
 - FASE 1. PREPARACIÓN. La semana anterior: se anuncia a los padres la fiesta, mediante carteles y notas que los niños llevan a casa. Se convoca a padres voluntarios para participar en su preparación. Durante la semana: los niños de 2º preparan los adornos (cadenetas, murales de hojas secas, castañas recortadas con una cara pintada...). Día anterior a la fiesta: 15:30 a 16:30 h. Abrir las castañas, preparar pegatinas con forma de hoja seca para recibir al resto de los padres, organización de un juego para todos los participantes, elección de las 2 castañeras (Responsables: madres voluntarias y personal de la escuela: mínimo 6 personas).
 - FASE 2. CELEBRACIÓN. Día de la fiesta: (organización de última hora). 15:00 h, comienzan a sacarse castañas en el horno de la cocina (responsable: 1 cocinera). 15:30 h Preparación del espacio de fiesta: colgar adornos, montar las mesas, hacer cucuruchos de papel, disfrazarse de castañera (madres voluntarias y personal del Centro: mínimo 6 personas + 2 castañeras). 16:00 h Comienza la fiesta (inicio): los niños van acudiendo con sus profesoras, se sacan las castañas en fuentes (responsable: cocinera), las castañeras comienzan a repartir cucuruchos con castañas "como si las vendieran" (responsables: 1 madre y 1 profesora) (actividad de iniciación). Van llegando los padres y las madres: se les acoge con una pegatina a modo de "pin" (responsables: 3 madres). 16:30 h Se anuncia el juego -por ejemplo, al ser otoño: carrera de globos-, invitando a la participación de todos (responsables: 2 madres y 1 profesora). 17:00 h Fin de la fiesta: canción de despedida.

- **METODOLOGÍA.**
 - **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.** Enfoque globalizador: la fiesta se preparará como un centro de interés ligado al otoño, en el que cada grupo tiene unos cometidos específicos que culminan con la celebración.
 - **ESTRATEGIAS EDUCATIVAS** Anticipación: todos los niños deben conocer cómo será la fiesta, cuándo y en qué medida colaboran en su preparación.
- **MATERIALES.**
 - Castañas (especificar peso).
 - Material de plástica para los adornos (especificar tipo y cantidad).
 - Papel para los cucuruchos.
 - Bandejas (asar y sacar).
- **ORGANIZACIÓN.**
 - **PREPARACIÓN PREVIA:**
 - Reunión para la coordinación del equipo de dinamizadores, reparto de tareas y detalles.
 - Convocatoria a los padres.
 - Compra de castañas.
 - Organización de la reunión de preparación con las madres.
 - Los adornos deben estar a tiempo para que las madres y dinamizadores responsables ambienten el espacio.
 - Reservar el espacio (sala multiusos) para el día de la fiesta.
- **EVALUACIÓN.**
 - **EVALUACIÓN DE RESULTADOS:** Cumplimiento de los objetivos.
 - **EVALUACIÓN DEL PROYECTO POR EL EQUIPO DE MONITORES:** Indicadores: nivel de participación de los padres, adecuación de la organización, incidentes y soluciones dadas, cumplimiento de responsabilidades, resultado de las actividades, grado de satisfacción general (niños, padres, equipo).

3.4. Valoración de la creatividad en el diseño de la oferta de actividades de tiempo libre.

La generación de nuevas ideas es esencial para el desarrollo de una sociedad y un valor fundamental en una sociedad digital. Todos tenemos momentos de inspiración, pero el pensamiento creativo también es un proceso que tiene sus técnicas y herramientas.

Antes de nada, hay que tener presente que, por supuesto, no todos tenemos la mismas condiciones para hacer cosas creativas, sin embargo, también conviene aclarar que la creatividad forma parte de la condición humana y que se puede entrenar y desarrollar si se usan las herramientas y técnicas para aumentar la creatividad. Éstas son algunas de las más conocidas y te servirán para estimular la imaginación y fomentar tu pensamiento creativo.

3.5. Técnicas y recursos para fomentar la creatividad.

3.5.1. *Brainstorming o lluvia de ideas.*

Es una técnica grupal, recomendable para grupos de entre 6 y 12 personas, que tiene como objetivo conseguir que todos los miembros de un equipo expresen sus ideas libremente, prescindiendo de espíritu crítico.

Para que esta técnica sea productiva es conveniente crear un entorno positivo y evitar los juicios negativos. Todos los miembros deben tener siempre presentes cuatro reglas fundamentales que son claves para responder a la pregunta cómo generar ideas creativas:



- Prohibida la crítica a las ideas.
- Toda idea es bienvenida.
- Intentar lanzar todas las ideas que sean posibles dentro del tiempo que se ha estimado para ello.
- Buscar la asociación de ideas para evitar divagar o perderse por otros caminos.

El coordinador del grupo escribe bien visible, a la vista de todos, el problema a tratar, y va anotando las ideas que se van proponiendo. Estas personas deben dinamizar y animar al grupo

lanzando las preguntas adecuadas para aumentar la creatividad y las propuestas del resto de miembros del equipo.

Si llega un momento en el que no se producen más ideas, el coordinador lee las ideas anotadas hasta el momento con el fin de refrescar a los demás miembros del grupo que deben reflexionar sobre ellas, ya que serán la base.

Para ello, el coordinador, en colaboración con todo el equipo, las ordena por grupos y temáticas para facilitar su análisis y se procede a la priorización y evaluación. Aquí es donde se descartan unas y se destacan otras como válidas.

Finalmente, una vez aceptadas las ideas, se pueden mejorar, lanzando nuevas preguntas sobre ellas.

3.5.2. Mapas mentales para aumentar la creatividad.

Es otra de las actividades para trabajar la creatividad. Se trata de crear una representación gráfica de un tema, idea o concepto, plasmado en una hoja de papel de la forma más visual posible: utilizando palabras clave, diferentes lápices o rotuladores de colores, flechas, dibujos sencillos, etc. De manera que la idea central quede en el centro del papel y las secundarias fluyan desde él.

Los mapas mentales permiten desarrollar y potenciar la creatividad, además de otras capacidades mentales como la lógica, la asociación de ideas, la concentración y la memoria. Su uso permite incrementar el rendimiento y la agilidad mental, además de la capacidad de asimilar y procesar cualquier tipo de información. Los mapas mentales ayudan a organizar la información y a poner las cosas en perspectiva. ¿Cómo hacer un mapa mental?:

- El problema a tratar se escribe, o se representa con un dibujo sencillo, en el centro del papel o la pizarra, y se rodea con un círculo para llamar la atención sobre él y lograr que todo el equipo tenga presente en todo momento qué es lo esencial.
- Las ideas relacionadas deben irradiar desde ese centro en forma ramificada hacia los extremos del papel. Las conexiones entre las ideas se representan mediante flechas que indiquen la dirección que nuestra mente debe seguir. Es conveniente ir dejando espacio en blanco a medida que vamos confeccionando el mapa mental, con el fin de que más adelante se puedan ir desarrollando o perfeccionando esas ideas.
- Finalizado el mapa con todas las relaciones representadas, se debe observar como si fuera la primera vez que lo vemos, para activar nuestro lado crítico. Esto permite aumentar la creatividad a la hora de detectar posibles lagunas, información que falta, o áreas en las que se debe seguir profundizando.

- Por último debemos dejar el mapa abierto a nuevas posibilidades, por si surgen nuevas conexiones y asociaciones de nuevas ideas creativas.

3.5.3. Seis sombreros de pensar.

Muchos nos hacemos la pregunta: ¿cómo generar ideas? Con esta técnica, además de fomentar la creatividad, profundizaremos en el tema a tratar mediante un análisis minucioso de éste. Se utiliza la metáfora de ponerse o quitarse sombreros de diferentes colores: blanco, rojo, negro, amarillo, verde y azul. Cada color representa una actitud que debemos tomar y defender cuando nos colocamos en la cabeza, imaginaria o realmente, ese sombrero.

Esta técnica para generar nuevas ideas nos permite además, simplificar el pensamiento, ya que el grupo va tratando una perspectiva tras otra (lógica, información, creatividad, crítica, etc.) También ofrece a cada participante la oportunidad de adoptar distintos puntos de vista y roles de pensamiento, cada vez que se “quita un sombrero” y se “coloca” otro.

Los sombreros pueden combinarse, no hay por qué usar uno cada vez. Cualquier miembro del grupo puede pedirnos que nos pongamos un sombrero, o nosotros a ellos. Todos los miembros pueden ponerse a la vez el mismo sombrero, o cambiar alternativamente, según lo que se vaya a decir, aunque no es necesario cambiar de sombrero para cada afirmación. Lo ideal es seguir una secuencia previamente definida.

- Sombrero blanco.

Al usarlo nuestra mente debe comportarse como un ordenador, manejando hechos y cifras, y actuando de manera neutral y objetiva, sin interpretar ni opinar nada al respecto. Los datos deben exponerse tal cual, sin argumentación, ni explicación alguna. Al exponer los datos, debemos hacer una clara distinción entre hechos creídos y hechos verificados. Si aportamos datos creídos se debe especificar que lo son y si finalmente resulta que estos hechos son fundamentales para el problema, debemos verificarlos.

- Sombrero rojo.

Es lo opuesto al blanco. Se refiere a las emociones, sentimientos y aspectos no racionales del pensamiento. Permite expresar todas las intuiciones, presentimientos, etc., sin necesidad de justificar ni explicar lo que se siente. No tienen por qué ser emociones lógicas ni coherentes. Este sombrero permite expresar opiniones en modo de sensación.

- Sombrero negro.

Representa el lado lógico y crítico. Deja de lado la creatividad y los aspectos más generativos y constructivos del pensamiento. Debe ser un pensamiento lógico y veraz, pero

no tiene por qué ser justo. Su objetivo es señalar los errores de forma objetiva. Debe también señalar riesgos, peligros, diferencias y problemas potenciales que puedan surgir en el futuro.

- Sombrero amarillo.

Representa el lado positivo y optimista. Es el pensamiento constructivo que siempre ve los beneficios de algo. El sombrero amarillo permite expresar ese optimismo, pero debe hacerse aportando argumentos y explicando las razones de ese optimismo. Es la actitud opuesta al sombrero negro. El pensamiento del sombrero amarillo es el contractivo y generativo. Se ocupa de la operatividad, de hacer que las cosas ocurran.

- Sombrero verde.

Es el pensamiento creativo y lateral. Se encarga de las nuevas ideas, nuevos conceptos y nuevas percepciones, del cambio. Debe desechar viejas ideas y generar otras nuevas. El mero hecho de “ponerse” el sombrero verde no nos convertirá en más creativos, pero ofrece una oportunidad para serlo y dejar de lado nuestro aspecto crítico o negativo. El sombrero verde te ofrece la oportunidad de buscar e indagar nuevos caminos, buscar una alternativa para encontrar ideas innovadoras y nuevas.

- Sombrero azul.

Debe organizar el pensamiento y dar las instrucciones necesarias para pensar y controlar al resto de sombreros. El azul sugiere distancia, tranquilidad y autodomínio, pero también es el color del cielo, que está por encima de todo. El azul no se limita a organizar la utilización de los otros sombreros, sino que también permite al que lo lleva organizar los aspectos del propio pensamiento, tranzando el camino que se debe seguir.

El sombrero azul también es el encargado de realizar la síntesis final y la preparación del acta de la reunión.

3.6. Consejos y técnicas de creatividad para niños y jóvenes.

Uno de los principales temas de debate para padres y monitores es el referido a cuáles son las mejores actividades y técnicas para estimular la creatividad en los niños y jóvenes. Al igual que ocurre en el mundo de los adultos, existen técnicas para fomentar el pensamiento creativo desde niños, que se apoyan en actividades, juegos y talleres creativos que les ayudan a estimular su imaginación y desarrollar la creatividad.