

ESTO NO ES UN JUEGO

This is not a game

MONTSERRAT R. HERRERO
Universidad Complutense de Madrid
mrherrero@pdi.ucm.es

Recibido: 15 de junio de 2011

Aprobado: 29 de julio de 2011

Resumen

En este artículo se presenta un paradigma de aplicación de Técnicas de Creatividad, que seguidas paso a paso dan como resultado un juego denominado irónicamente “Esto no es un juego”. Pretende ser una opción a poner en práctica con grupos formados por individuos heterogéneos, desmotivados, con baja autoestima, ansiedad, estrés o en situación de bloqueo emocional. Actividad especialmente indicada por tanto para contextos hospitalarios como herramienta lúdica que posibilite incidir de manera positiva en el bienestar de los pacientes ingresados. La propuesta es suficientemente abierta como para poderla adaptar al tipo de materiales de que se disponga en cada momento, edad de los individuos, situación, número de personas participantes, tiempo disponible, etc. Por tanto estimamos que resultará de gran utilidad para aquellos educadores que deseen realizar actividades que dinamicen y cohesionen al grupo. El artículo forma parte de la investigación que se está realizando para la Tesis Doctoral “Museo Construido y Mi Jardín Cerebral” en el marco de la beca predoctoral del Campus de Excelencia Internacional, Campus de Moncloa. Dicha investigación está codirigida por el Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la Facultad de Bellas Artes de la UCM y por el Grupo de Aplicación de Telecomunicaciones Visuales, Departamento de Señales, Sistemas y Radiocomunicaciones de la E.T.S.I. de Telecomunicación de la UPM.

Palabras Clave: Técnicas de Creatividad, juego, combinación aleatoria, Aprendizaje Colaborativo.

Herrero, M.R. 2011: Esto no es un juego. *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 23, Núm. Especial, 123-134

Abstract

This article presents a paradigm of application of Technologies of Creativity, which followed stepwise they give like proved a game named ironically “This is not a game”. It tries to be an option to putting into practice with groups formed by heterogeneous individuals, not motivated, with low autoesteem, anxiety, stress or in situation of emotional blockade. Activity specially indicated therefore for hospitable contexts as playful tool that it makes possible to affect in a positive way in the well-being of the entered patients. The offer is sufficiently opened like to be able to adapt it to the type of materials of which number of persons arranges in every moment, age of the individuals, situation, participants, available time, etc. Therefore we think that it will ensue from great usefulness for those educators who want to put in practical activities that they stir into action and union between the group. This article forms a part of the investigation that is realized for the Doctoral Thesis “Constructed Museum and My Cerebral Garden” in the frame of the scholarship predoctoral of the Campus of International Excellence, Campus de Moncloa. The above mentioned investigation is co-directed by the Department of Didactics of the Plastic Expression of the Faculty of Fine Arts of the UCM and by the Group of Application of Visual Telecommunications, Department of Signs, Systems and Radio Communications of the E.T.S.I. of Telecommunication of the UPM.

Key Words: Technologies of Creativity, game, random combination, Cooperative Learning.

Sumario: 1. Introducción, 2. Contexto de la acción, 3. Desarrollo del taller. Aplicación paso a paso de Técnicas que permiten el Desarrollo de la Creatividad. 4. Conclusiones. Referencias

1. Introducción

Presentamos la puesta en práctica de diversas Técnicas de Creatividad encadenadas cuyo resultado aquí expuesto se ha denominado “Esto no es un juego”. Se trata de una propuesta muy abierta que consiste en ir resolviendo varios problemas planteados de forma sucesiva en una serie de pasos, en cada uno de los cuales se aplicaría una técnica distinta de desarrollo de la creatividad.

No se pretende por tanto presentar un ensayo ni el resultado de un estudio concreto acerca de la creatividad, tema tratado en profundidad por innumerables teóricos. Se trata simplemente de ejemplificar una propuesta que sea sencilla de poner en práctica con diversos grupos en diferentes contextos, especialmente aquellos que llevan implícito una situación adversa, como es el caso del ámbito hospitalario.

“Esto no es un juego” no viene a ser más que un mero ejemplo de entre todas las posibilidades que podrían surgir aplicando la misma consecución de técnicas a grupos diferentes en otros contextos, con otros materiales, etc. Es lo interesante de poner en marcha estos procesos o técnicas a modo de juego grupal, el resultado es tan imprevisible como lo pueda ser la mente humana; y más si cabe con las inmensas probabilidades, variaciones, permutaciones y combinaciones que resultarían de sumar y activar los diversos ingenios, capacidades e inteligencias de los distintos participantes, al tratarse de una actividad en grupo.

Existen determinadas técnicas que fomentan esta capacidad que en realidad tenemos todos para inventar, o crear, y que además se puede utilizar en la resolución de cualquier tipo de problema académico o de la vida cotidiana.

Educación y fomentar la creatividad constituye un objetivo pedagógico y una necesidad social. Muchos problemas importantes parecen resistentes a las formas convencionales de abordarlos y reclaman “soluciones creativas”. (Belver y Ullán, 2006)

En el caso del contexto hospitalario afrontar el hecho de la estancia desde la creatividad podría resultar de gran ayuda. Y es que en este ejercicio que proponemos las posibilidades de resultado no tienen límites ya que se manifestarán elementos tan comunes y cotidianos como la visualización de todas las alternativas posibles a nuestro alcance, combinaciones y recombinaciones de unos elementos con otros, planteamiento de objetivos, replanteamiento del problema, la elección de materiales, toma de decisiones... El hospital es un lugar en el que las decisiones son limitadas, por lo que la puesta en práctica de dispositivos que estimulen y dinamicen al individuo trabajando en grupo podría resultar muy gratificante.

¿Os atreveríais a probar esta experiencia? ¿Preparados para ser más creativos? ¿Realmente las Técnicas de desarrollo de la Creatividad son útiles y funcionan? ¿Es el contexto hospitalario un lugar propicio para ello?

2. Contexto de la acción

Uno de los objetivos más importantes de la presente propuesta es que sea tan abierta que quepa la posibilidad de poder aplicarse en los más diversos contextos con la tipología de personas también lo más diversa y variada posible. Aunque sería ideal para aquellos grupos en los que se quiera desarrollar especialmente la motivación, la autoestima (especialmente importante en el caso de pacientes hospitalizados) y el aprendizaje colaborativo.

[...] la mayoría de los estudios indican que los grupos verdaderamente cooperativos surten un efecto positivo en la empatía, la tolerancia hacia las diferencias, los sentimientos de aceptación, la amistad, la confianza personal [...] (Woolfolk, 2006).

Vamos a matizar desde el comienzo que se necesitan varias sesiones para conseguir un resultado como el que se presenta en “Esto no es un juego”.

En este caso se ha llevado a cabo con un equipo heterogéneo de personas que estaban realizando el MFPS (Master de Formación al Profesorado de la ESO, FP, Bachillerato y Enseñanzas de Idiomas de la UCM). El grupo participante es heterogéneo, proveniente de disciplinas muy distintas. Ninguna de las personas participantes habían puesto en práctica este tipo de técnicas, aunque implícitamente sí, ya que su trayectoria profesional implicaba el desarrollo de proyectos innovadores y originales. Por tanto, se trata de hacer explícito un proceso que sin duda cualquier persona ha puesto en práctica muchas veces en su devenir cotidiano. Además se presenta explicado en fases paso por paso para que se pueda identificar la estrategia y el resultado en cada momento. Por tanto se trata de evidenciar un proceso que aún estando presente en muchos ámbitos de la vida cotidiana no es explícito o no de forma consciente, en el que además el azar interviene y es fundamental.

La puesta en práctica de esta experiencia en formato de juego, como se ha dicho, es grupal, siendo una actividad que no precisa un líder, sino que únicamente requiere de una persona que desempeñe la figura de moderador y facilitador de la actividad, una persona que registre todas las ideas que van surgiendo en cada momento y que posea la habilidad de aprovechar la potencialidad que da el grupo y la puesta en común de ideas.

3. Desarrollo del taller. Aplicación paso a paso de Técnicas que permiten el Desarrollo de la Creatividad

A continuación pasamos a describir paso a paso todo el proceso y la técnica utilizada en cada momento. En concreto vamos a utilizar algunas técnicas tan populares como la “tormenta de ideas” y otras menos conocidas, algunas de las cuales han sido descritas en el modelo CAIT para el proceso de Personalización (Fundación Encuentro, 2005).

3.1. 1er. PASO: “Técnica del Brainstorming general” (tormenta de ideas)

Es una técnica para generar mucha cantidad de ideas, sin importar a priori la calidad de las mismas. Para aplicarla con éxito debe constar de tres etapas:

1. Se describen los hechos, se identifica y plantea el problema,
2. Se buscan soluciones produciendo ideas bajo cuatro reglas:
 - Juicio diferido (la crítica está prohibida),
 - Imaginación libre (se da la bienvenida a cualquier idea),
 - Producción cuantitativa (producir cuantas ideas sean posibles) y utilizar el efecto sinergia cruzando las ideas de unos y otros.
3. Se evalúan las soluciones propuestas y se eligen la mejores.

En este caso la premisa de partida decidida por el grupo era tratar el problema de la identidad en el momento actual. A partir de la “tormenta de ideas”, una de las propuestas que surgió varias veces era que el 85% de la población humana mundial habita en ciudades. Finalmente después de todo el proceso de puesta en común el tema a tratar es la “Identidad Urbana”.

3.2. 2º PASO: “Técnica de palabras al azar”

A continuación vamos a producir una variación ciega de ideas a través del uso de palabras al azar para estimular una gran variedad de ideas impredecibles. Seleccionada al azar una, cada palabra disparará otras e imágenes relacionadas con ellas y así sucesivamente.

Procedemos a aplicar esta técnica buscando en el diccionario (Rancés, 1975) *identidad* por una parte y *urbana* por otra, y el resultado es que se presentan otras palabras interesantes en la misma página de las que nosotros buscábamos, a partir de las cuales se genera un debate interesante. Por ejemplo la primera definición de identidad que figura en nuestro diccionario es “*idéntico*” y no algo que caracteriza a una persona y la diferencia de la otra. Estas son algunas de las palabras que figuraban en la misma página y que generaron múltiples opiniones y comentarios (*Figuras 1 y 2*):

“IDENTIDAD: f. calidad de idéntico // hecho de ser una persona cosa la que se supone o busca// Igualdad cuyos dos miembros son idénticos.
 Identificar: v. tr. y r. hacer que dos cosas sean o parezcan idénticas // (For.) Reconocer si una persona es la que se supone o se busca.
 ...
 Ideología: f. ciencia de las ideas. // manera de pensar de cada uno.
 ...
 Idioma: m. lengua de una nación // modo especial de hablar en algunas ocasiones.
 Idiosincrasia: f. temperamento y carácter propio de cada cual.
 ...
 Idiotez: f. falta congénita y completa de las facultades intelectuales.
 ...
 Ídolo: figura de falsa deidad // fig. lo que es excesivamente amado.
 ...
 Ignaro: ignorante.
 ...
 Igual: adj. de la misma naturaleza, cantidad o calidad // liso, liano // muy parecido...”

Figura 1. Extracto elaborado a partir de la página 552 del Diccionario Rancés. Diccionario Ilustrado de la lengua Española

“URBANO: relativo a la Ciudad // cortés, atento.
 Urbe: ciudad, en especial la popularia.
 ...
 Urbi et orbi: a todo el mundo
 ...”

Figura 2. Extracto elaborado a partir de la página 1067 del Diccionario Rancés. Diccionario Ilustrado de la lengua Española

A partir de este tema o problema elegido, seguimos buscando información que nos ayude a optimizar el resultado. Por ejemplo vamos a buscar información acerca del origen de la Ciudad, no nos interesa profundizar demasiado pero sí tener una información clara y breve que nos de más posibilidades para combinar y debatir:

“Durante el gótico [...] se produce el resurgimiento de las ciudades como centro económico para la producción y el comercio [...] Durante el gótico el dinero empieza a mover el mundo [...] Las ciudades [...] crean gobiernos corporativos, y los reyes, ansiosos por controlar a la nobleza, empiezan a otorgar Cortes, Parlamentos [...] Dios era importante, pero en el siglo XIII empezó a adorarse a una nueva deidad, la moneda [...] Nacen los Ayuntamientos [...] Surgen las Universidades para huir de la intransigencia de las escuelas episcopales que la Iglesia [...] Y las Lonjas donde la nueva clase social desarrolla sus actividades económicas, la burguesía [...] esta clase acapara un nuevo poder, el dinero [...] Johannes Guttenberg inventa la imprenta, el primer medio de comunicación de masas [...]” (Ibarz M., López M. P. y Sans E., 1999)

También buscamos algún artista de referencia que haya tratado el tema de la Identidad Urbana. Aprovechando una exposición que había en el momento de la realización del taller en La Fábrica, decidimos trabajar con la obra de Kim Soo-ja (Figura 3).

Kim Soo-ja ha realizado proyectos de intervención específica en diversos espacios durante los últimos años utilizando el formato de instalaciones, fotografías, performances y vídeos. Su trabajo invita a la reflexión sobre el lugar que ocupa el hombre en el mundo y su confrontación a los problemas esenciales de la existencia. Concretamente vamos a trabajar con la obra “A needle woman (mujer aguja)” que es una serie de vídeos iniciada en 1999, tal vez la obra que le ha dado mayor visibilidad internacional. La artista viajó a ocho ciudades en varios continentes, entre ellas varias de las urbes más populosas del mundo: El Cairo, Nueva Delhi, Lagos, Londres, Ciudad de México, Nueva York, Shangai y Tokio. Por lo general son presentados como proyecciones de gran formato, en cuya imagen se ve a la artista de espaldas en una calle concurrida de la ciudad y a los transeúntes en dirección a la cámara -que se encuentra a una distancia considerable. La profundidad de campo tiene como efecto un “aplanamiento” de la imagen en la cual se funden figura y fondo y es difícil calcular la cercanía entre la artista y los paseantes que vienen a su encuentro. La artista está inmóvil en actitud de meditar, totalmente pasiva frente a la reacción de la gente. Esta pasividad genera una tensión: en todo momento estamos esperando que sea molestada o incluso agredida. Una de las lecturas inmediatas que suscita la obra es la de la incómoda relación del individuo frente a la sociedad. A Needle Woman es, en palabras de Paulo Herkenhoff, “la cartografía de un ‘ser desplazado’, el estatus de extranjero en otro país y la condición del inmigrante urbano”. El contraste entre

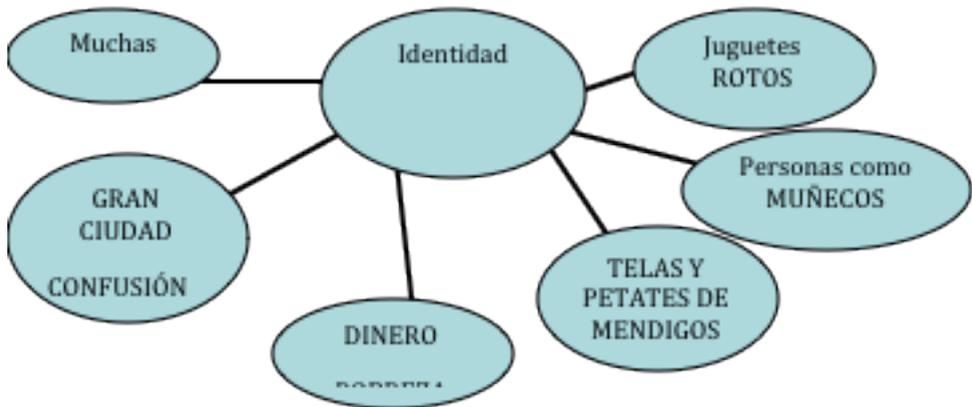
un paisaje urbano lleno de color y vitalidad, y la imagen inmóvil de la artista, vestida siempre con la misma túnica gris (que recuerda la ropa de los indigentes y los sin-techo, presentes en las metrópolis contemporáneas) añade una lectura política a esta confrontación individuo/sociedad que atestigua sobre su voluntad de aludir más a la condición humana que a una historia particular, presentándonos “el alma perdida de la modernidad globalizada”.



Figura 3. Imágenes extraídas de la Web oficial de la artista <http://www.kimsooja.com/>

4.3. 3er. PASO: “Técnica Combinatoria”

Crear es combinar, es decir, construir estructuras y ensamblajes a partir de elementos pre-existentes. En realidad, la fuerza de la inteligencia consiste en seleccionar lo relevante y combinarlo de muchas formas hasta comprenderlo en profundidad. Por eso hay que dejar que las ideas y los pensamientos se combinen al azar unos con otros. Si combinamos la información de diferentes maneras, aumentamos las posibilidades perceptuales de crear algo original. Por ello hemos puesto sobre la mesa los conceptos que al grupo le han parecido más interesantes o destacables, y después mediante la “Técnica del Diagrama”, consistente en trazar un árbol irregularmente ramificado que ayuda a relacionar las ideas y los pensamientos, permitiendo alcanzar la realidad en muchas direcciones a la vez y poner junta toda la información recogida para poder establecer las primeras conexiones que nos lleven a los primeros resultados.



Diagrama

A partir de este diagrama las primeras ideas que se barajan era la de realizar una serie de “Trajes Urbanos” o de supervivencia para las grandes urbes:

- “El gratuito”: Traje confeccionado con papeles de periódico gratuito.
- “La burbuja de silencio”: Traje consistente en una gran burbuja protectora.
- “Camaleón”: Ideal para mendigos, fabricado a partir de imágenes fotográficas de la calle de tal forma que al portador le convierte en invisible situado en ese mismo punto.
- “Money money”: Traje de ejecutivo confeccionado con tarjetas de crédito... ideal para la ciudad.
- “Soy legal”: Así podrás llevar tu documentación a mano, DNI, pasaporte, tarjeta de la Seguridad Social... Sólo lo pueden llevar los ciudadanos legales.
- “Avalancha”: Protector contra las avalanchas de la hora punta, lleva incorporados varios airbag o flotadores.
- “Muerto por la Pub”: Es un traje con carteles de publicidad.

Se presentarían como si fuese un catálogo de moda, especificando que esos trajes no se fabricarían y no se comercializarían. (Esta idea finalmente fue descartada).

Pero también surgió otra palabra interesante: MUÑECOS. Esta palabra derivó en el segundo resultado del proceso creativo: muñecos de trapo. ¿Por qué muñecos?

Ante esta nueva pregunta el equipo se vuelve a documentar y descubrimos que desde tiempos inmemoriales se han representado miedos y supersticiones con la ayuda de pequeños muñecos contruidos de forma artesanal con materiales muy diversos: piedra, madera, telas. Por ejemplo la muñeca Herero de Namibia, es de una tribu que vivía de la ganadería, la fabrican las mujeres con pelo natural y telas, el tocado de muñeca son unos cuernos. Transforman el miedo en objeto. También está la Boneca portuguesa (de trapo y sin rostro que se hace para colocarla en la cama la noche de bodas, es una oda a la fertilidad), la conocida Venus de Willendorf, ... (Figura 4).

Aplicando nuevamente la técnica combinatoria llegamos al consenso de fabricar muñecos de tela iguales. Fabricamos un patrón muy sencillo con forma de ser humano esquematizado, aunque proporcionado (Figura 5), a partir del cual cortaríamos todos los muñecos. Los muñe-

cos no tienen cara, ni edad, ni sexo. Además en el proceso surgió dejarlos huecos, inertes, sin peso. Aunque son de telas diferentes, al verlos juntos parece una gran masa homogénea, que es la sensación que nos producen las calles más concurridas de las ciudades en general, y en los vídeos de Kim Soo-ja en particular.



Figura 4. Venus de Willendorf



Figura 5. Plantillas utilizadas para realizar todos los muñecos

4.4. 4º PASO “Técnica de hacer Preguntas”:

Una clave de todos los creativos es su profunda e intensa curiosidad y un alto grado de indagación. Y es que la pregunta es la punta de lanza de la inteligencia y de la creatividad.

¿Qué hacemos con los muñecos (Figura 6ª y 6b)? ¿Cómo los presentamos? ¿En una urna de cristal? ¿Hacemos un juego de relaciones: añadir a los muñecos corchetes y tiras de velcro para que se pudiesen unir unos con otros...? ¿Juego de la diana: construir una diana con velcro, y un tirachinas de tal que se pueda jugar a lanzar los muñecos para ver cuál se queda enganchado? ¿?¿?¿?¿?¿?...



Figura 6a y 6b. Los muñecos.

4.5. 5º PASO. Esto no es un juego: METRÓPOLY

Como resultado de todo este proceso creativo y de los debates surgidos en el grupo, proponemos colocar a los muñecos en un espacio que simule una ciudad para invitar al “juego”.

Dicho juego estará compuesto por un “tablero” que será una tela con una ilustración de una ciudad con una serie de casillas cosidas de color amarillo y rojo que forman una interrogación (Figura 7); más un dado de tela con aspecto infantil, muy suave con los números cosidos (Figura 8) y por último una cajitas con unas tarjetitas amarillas y rojas con sendos mensajes escritos en cada una de ellas.

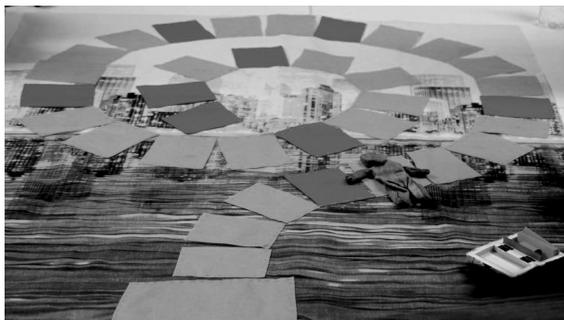


Figura 7. El tablero de juego.



Figura 8. El dado

El funcionamiento de este “juego” es similar al Juego de La Oca y consiste en que cada persona elige un muñeco, dicho muñeco de tela se coloca en la casilla inicial del tablero. Cada participante lanza el dado y en función de la puntuación obtenida va avanzando, en cada casilla que caiga tiene que leer una tarjeta del color correspondiente, amarilla o roja, y seguir las instrucciones que le marca dicha tarjeta.

Los textos de las tarjetas se eligieron con el objetivo de provocar confusión, llamar a la reflexión acerca de determinados problemas de identidad, obsesión por la estética, enfermedades que requieren una constante mediación, desigualdades que quizás se acentúen de

forma más dramática en las grandes urbes, faltas de oportunidades. Para la elección de estos contenidos se utilizó la Técnica del Brainstorming de una forma ya muy fluida y productiva.

- ...
- Eres ADICTO AL GIMNASIO sigue jugando, estás en forma.
- Enhorabuena, te ha tocado una operación de CIRUGÍA ESTÉTICA. Ahora sí que de verdad podrás ser feliz. Sigue jugando.
- Tienes ESTRÉS, debes tomar (medicina). No puedes parar de jugar, aunque con la ayuda de las medicinas vas mejor.
- Eres COMPRADOR COMPULSIVO, aguanta un poco y sigue jugando hasta que abran las tiendas.
- Eres HIPONCONDRIACO, automedicate y sigue jugando.
- ...

Figura 9. Ejemplos de algunos de los textos que aparecen en las tarjetas amarillas.

- ...
- Eres un INMIGRANTE sin papeles, estás fuera del juego.
- Eres un MENDIGO sin hogar, estás fuera del juego.
- Eres DISCAPACITADO, estás fuera del juego.
- Eres un ANCIANO, estás fuera del juego.
- ...

Figura 10. Textos de las tarjetas rojas.

(En caso de haber creado este juego con un grupo de personas hospitalizadas, habría que revisar los textos elegidos para las etiquetas y someterlos al criterio de los terapeutas o psicólogos especializados antes de elaborarlas o de presentarlas ante el grupo).

Por último terminamos la experiencia con una serie de preguntas y con un debate ¿Qué os ha parecido el resultado? ¿Qué os ha parecido el juego? ¿Creéis que realmente es un juego? ¿Os gustaría jugar? ¿Creéis que es demasiado explícito? ¿Qué se pretende con este juego? ¿Se consiguen los objetivos marcados? ¿Realmente llama a la reflexión?

4. Conclusiones

Lo destacable de esta experiencia ha sido que un grupo heterogéneo de personas, con una formación muy diferente, haya podido trabajar de una forma colaborativa y haya conseguido llegar al consenso mediante el debate en cada paso a seguir. Realmente ha primado más llegar en cada momento a una decisión consensuada que a una imposición de una individualidad determinada. Ejemplifica la situación que puede darse en un hospital, en que evidentemente pueden coincidir ingresadas en un momento dado personas muy diferentes, pero que esa circunstancia no dificultaría poder construir algo en común mediante esta práctica. Realizar un ejercicio similar podría ser un revulsivo que repercutiera positivamente en la mejora de la calidad de vida y la autoestima de los pacientes participantes.

El propio proceso ha sido realmente interesante y valioso ya que se ha planteado a modo de juego, en el que cada individuo actuaba como un “nodo” o elemento

de conexión con los demás y sus ideas. El resultado ha sido la construcción de un juego, aunque de forma retórica se haya llamado “Esto no es un juego”, pero incluso cada paso a seguir en cada momento se ha planteado de una forma lúdica. En el caso de las personas hospitalizadas resulta especialmente importante poder romper la rutina de una forma divertida mediante juegos: La relación entre juego y salud es especialmente significativa (Belver y Ullán, 2008). Precisamente este artículo se enmarcaría en la trayectoria del proyecto CurArte (Ullán, 2006), que es un proyecto de investigación multidisciplinar sobre juego y creatividad infantil/juvenil en contextos hospitalarios que, desde hace varios años, se está llevando a cabo entre el Departamento de Psicología social y Antropología de la Universidad de Salamanca y el Museo Pedagógico de Arte Infantil de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

“[...] El juego permite la expresión de sentimientos, el intercambio de roles y el control de materiales, conceptos y acciones, aspectos todos ellos con capacidad para reducir el impacto negativo de la hospitalización en el paciente [...]

[...] la gran cantidad de tiempo “desocupado” de que disponen los enfermos mientras se desarrollan las pruebas diagnósticas o los tratamientos. Esto constituye una importante dificultad psicológica, ya que favorece el estrés y la angustia ligada a estas situaciones de enfermedad [...]

[...] Así pues, las actividades propuestas por los materiales de juego deben ocupar el tiempo de los niños, ocupando sus mentes, distrayéndolas de otros estímulos estresantes, tanto internos (sus propias sensaciones corporales como dolor, malestar, etc.), como externos (aparatos, material hospitalario, etc.)” (Belver y Ullán, 2008)

El **contexto** será determinante y estrechamente relacionado con el funcionamiento y resultado de la actividad ya que no se trata sólo de abordar la creatividad como una capacidad que posee cada individuo por sí mismo, sino como una variable en la que influyen los ambientes y los contextos, y que además realizada en grupo es mucho más rica y fructífera. Los posibles resultados serían infinitos como ilimitadas son las posibles combinaciones que se podrían producir, “Esto no es un juego” es el resultado de haber aplicado las técnicas con ese determinado grupo, con esos materiales y ese momento; en el momento que cambien las variables el resultado también podría ser diferente.

El hecho de experimentar la creatividad y poder hacerla realidad reporta al individuo un **incremento de la propia autoestima**, tan necesaria para emprender cualquier tipo proyecto o para la recuperación de una enfermedad. Tener unos buenos niveles de autoestima repercute directamente en la motivación y en el estímulo que anime a una persona o a un grupo de personas a mostrar interés por realizar algo. La autoestima y por ende la motivación son como el motor y la fuerza para trabajar, para poder afrontar cualquier obstáculo que surja en la vida diaria. Hay muchas situaciones adversas que podrían aparecer en el devenir cotidiano, por ejemplo el enfrentarse a una hospitalización, provocando un bloqueo o un estancamiento, tanto individual como grupal. Pues por qué no aderezarlas con unas técnicas que nos ayuden a ser más creativos y por tanto a ver las circunstancias desde otro punto de vista. Teniendo otra

perspectiva probablemente las dificultades no lo sean tanto. Si conseguimos potenciar la autoestima y la motivación, por tanto, conseguiríamos mejorar la calidad de vida de algunas personas, y por qué no mediante la creatividad.

Uno de los objetivos primordiales en el planteamiento de esta propuesta es el fomento y desarrollo del **aprendizaje colaborativo** combinando el talento de cada uno de los miembros que componen el grupo para la realización de la actividad. Que seamos capaces de trabajar y de aprender de forma colaborativa, se hace indispensable en nuestro mundo globalizado y diversificado para potenciar el aprendizaje social y emocional que hasta ahora no eran tan importantes. Y es que con el desarrollo de las Nuevas Tecnologías, la forma en que nos relacionamos y aprendemos se ha convertido más en un juego de conexiones y selecciones entre conceptos y fuentes de información que en una cuestión de “almacenamiento de conocimientos individual”. Ya no es tan importante que “alguien lo sepa todo” como que muchos sepan algo y lo compartan trabajando en grupo para llegar a objetivos de mayor magnitud, fomentando con ello la empatía, la tolerancia y la confianza en el trabajo en equipo.

¡Atrévete a jugar!

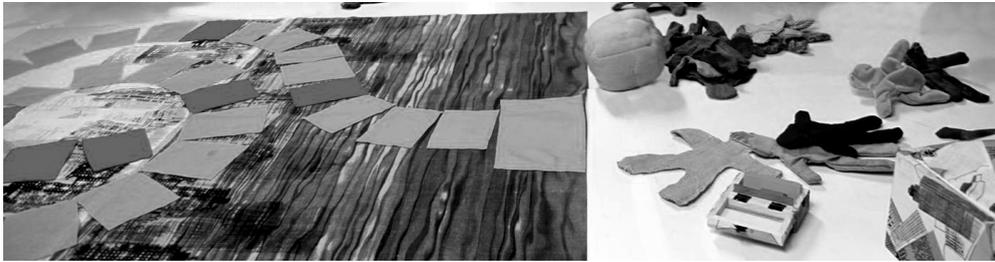


Figura 11. Los elementos que componen el juego: el tablero, los muñecos, el dado y las tarjetas.

Referencias

- Beltrán Llera Jesús A., Pérez Sánchez Luz F. 2003: *El proceso de personalización, Experiencias pedagógicas con el modelo CAIT*. Edita Fundación Encuentro, Madrid.
- Belver, M. H. y Ullán, A.M. 2008: *Cuando los pacientes son niños. Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica*. Editorial Eneida, Madrid.
- Belver, M. H. y Ullán, A.M. 2006: *La creatividad a través del juego*. Amarú Ediciones, Salamanca.
- Belver, M. H. y Ullán, A.M. 2005: *Los niños en los hospitales: espacios, tiempos y juegos en la hospitalización infantil*. Ediciones Témpera, Salamanca.
- Csikszentmihalyi, M. 1998: *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós, Barcelona.
- Ibarz Mercé, López María Paz y Sans Elisabeth, 1999: *El milenio a través del Arte*. Magazine.
- Diccionario Ilustrado de la Lengua Española RANCÉS. Editorial Ramón Sopena. 1975.
- Woolfolk Anita (2006 primera edición): *Psicología educativa* (novena edición). Universidad del estado de Ohio. Impreso en México, Pearson Educación.