

8. Imaginar

Imaginar es percibir mentalmente una cosa que no se ha experimentado. Es una forma de creatividad. Libres del mundo de los hechos, inventamos, vagamos buscando imágenes mentales nuevas. Fingir, crear, idear, fantasear son maneras de liberarnos de la rutina.

La fantasía es una forma de imaginación. Fantaseamos cuando somos capaces de imaginar aquello que no percibimos, pero que no es necesario que sea contrario a los hechos. Así, podrías visitar un mercado de frutas y verduras y te podrían enseñar tipos de fruta extraña que no has visto nunca antes. También podrías construir, por medio de la imaginación, una pintura o una imagen de cómo piensas que podría ser el interior de aquella fruta extraña. Supongamos que te la imaginas verde con semillas de color lila. Tú nunca has visto nada igual, está claro, pero conoces los colores verde y lila, y sabes qué son las semillas, de manera que, en este caso, tu acto de imaginación implica reunir de una manera nueva estos materiales ya conocidos. Dicho de otro modo, todo acto de imaginación se apoya en la experiencia previa, pero la reagrupa y reconstruye de tal manera que parece fresca, nueva y diferente.

1. Crear

Se usa en sentido amplio y contiene muchas actividades. Aquí la consideraremos en sentido «puro» y hablaremos de la creación a partir de casi nada. Por ejemplo:

- ▶ Sobre una hoja de papel en blanco crear un paisaje y unos personajes que puedan servir para una historia.
- ▶ Con materiales de reciclaje, confeccionar un mural que tenga un tema claro: niños, montañas, aviones, etc.
- ▶ Cada niño y niña se disfraza de un personaje (vestidos y pinturas o sólo pinturas) y después creamos un cuento.

2. Inventar

A veces, la invención es considerada como la parte de la imaginación destinada a la creación de instrumentos, de técnicas, etc.

- ▶ Hacerse con algunas herramientas (martillo, destornillador, lima, sierra, etc.) y preguntar para qué sirven. Inventamos otros usos posibles.
- ▶ Inventar pequeñas soluciones para algunos problemas de la clase: la puerta queda siempre abierta, las sillas molestan, no hay suficiente espacio para guardar juguetes, libros, etc. Podemos probar las soluciones, si no funcionan haremos una crítica.

3. Idear

Tiene que ver con proyectar, pensar por adelantado, prever salidas, soluciones o alternativas. *Idear* viene de *tener ideas*. Ahora proponemos un concurso de ideas.

- ▶ ¿Qué hacemos para...
 - no mojarnos cuando llueve?
 - no tener que comer cuando tenemos hambre?
 - no tener que ir al colegio?
 - poder ir al colegio cada día?

4. Imaginar

Pensar cómo tendría que ser una casa si la construyésemos en medio de un lago, en las ramas de un árbol, en la falda de una montaña, sobre el hielo, etc.

juegos y actividades lúdicas

1. Preguntarse

- ▶ ¿Es posible o imposible imaginar...
 - un hombre que fue a la luna?
 - que en la luna hay casas?
 - que mañana será ayer?
 - que algún niño puede ser padre de su padre?
 - que hay niños que no van al colegio?
 - que no tuviésemos nombre?
 - un cuento que fuese de miedo?
 - unos niños que lo supiesen todo?
 - un mundo sin juguetes?

2. Concurso de inventos

Por grupos, inventar algo que sirva para mejorar la vida de la clase o de la escuela. Es necesario que diseñen o construyan los objetos ideados.

3. Práctica especial

- ▶ ¿Cómo dibujaríamos el dolor de barriga?
- ▶ ¿Cómo describiríamos un pájaro que no hemos visto nunca?
- ▶ ¿Cómo representaríamos la alegría?

4. Imaginar

- ▶ ¿Se puede imaginar que...?
 - alguien vuela sin alas.
 - llueve y no llueve a la vez.
 - es de día y de noche a la vez.
 - un día seré mayor y llevaré bigote.
 - podré nadar bajo el agua.

5. Redondo y cuadrado

Pedir a los niños y niñas que digan nombres de cosas redondas: pelotas, ruedas, platos, etc. Después preguntar qué pasaría si estos objetos fuesen cuadrados. (Debes asegurarte de que los niños saben qué quiere decir *redondo* y *cuadrado*).

Al final, pedimos que dibujen algún objeto que siempre suele ser redondo y que ahora nos lo imaginemos cuadrado, por ejemplo, una pelota, una rueda, etc.

6. Las nubes

Aprovecha un día que haya nubes y pide a los niños y niñas que relacionen las formas de las nubes con algo que conozcan. La mejor manera de realizar la actividad es tumbados boca arriba en el patio, pero será necesario convenir en el orden de intervenciones. Una pelota grande o un objeto vistoso puede hacer de mediador para pedir turno. Lo más interesante es que expliquen la relación que establecen entre el conjunto y las partes.

Será necesario hacer que se den cuenta de que las nubes se mueven y que las figuras se desvanecen para crear formas nuevas.

7. Sillón de imaginar

Crear un sillón especial, una silla, un cojín, un lugar para realizar ejercicios de imaginación. Se pueden establecer turnos para que todos los niños y niñas hagan el ejercicio:

- ▶ Condicionales: «si yo fuera un rey, entonces...»; «si yo fuera un astronauta, entonces...»; «si yo fuera mayor, entonces...»; etc.
- ▶ Para contar cuentos: a quien le toque, se sienta en el sillón y empieza a inventar un cuento. Después, otro continúa el cuento que, entre todos, irán inventando.

● jugar con cuentos

1. La barriga del buey

Imaginar cómo debe sentirse Garbancito en la barriga del buey. En primer lugar, cada niño y niña dirá cómo cree que debía estar Garbancito (posición, temperatura...), para crear una primera aproximación. Después, estirados en el suelo, lo representarán. La maestra ayudará a crear la sensación, pidiéndoles que cierren los ojos y que sientan la oscuridad, que noten la humedad, que se sientan encerrados, que noten las paredes blandas, que perciban los sonidos que se oyen en la barriga, etc.

Una vez hecha la experiencia, los niños y niñas verbalizan qué han sentido y lo relacionan con la experiencia de Garbancito.

2. Alargar el final

Para todos los cuentos, continuar el final. Una vez acabado el cuento, procurar seguir con lo que sucedió después. Este final se puede alargar sólo un poco o puede ser el inicio de un nuevo cuento, como en el caso de una saga. Recordad que hay ejemplos literarios de esta forma creativa.

3. Contrarios

Inventar un cuento nuevo donde el pequeño sea mayor; el mayor, pequeño; el feo, bonito; el mago, un personaje sin poderes mágicos; un personaje sin poderes mágicos, mago; etc. Primero cambiar un solo elemento, y, poco a poco, ir complicando los cambios.

4. Inventar

- ▶ ¿Qué harías si fueses un personaje de cuento?
- ▶ ¿Cómo te sentirías si fueses el patito feo?
- ▶ ¿Cómo reaccionarías si fueses Garbancito?
- ▶ ¿También querrías atrapar un *saci*?
- ▶ ¿Qué pasaría si fueses la bella durmiente?

Se trata de que hagan el esfuerzo imaginativo de situarse dentro del personaje como ejercicio de imaginación y también de empatía.

5. La palabra infiltrada

A partir de unas cuantas palabras que se puedan relacionar con un cuento, más una palabra extraña, intentar rehacer el cuento. Por ejemplo, Garbancito, dinero, col, buey y zapato.

6. Inventar un cuento

Esta actividad implica el ejercicio de muchas habilidades y, por tanto, es compleja, pero muy interesante. Para llevarla a cabo con un cierto orden se podrían seguir las siguientes pautas:

- Definición de los personajes.
- Selección de protagonista/s.
- Representación gráfica de protagonista/s.
- Creación de posibles argumentos.
- Elección de un argumento básico.
- Secuenciación de la acción.
- Finalmente, la maestra redacta el texto con el consenso general.

Se acaba repartiendo los papeles y dramatizando el cuento. Se pueden usar también personajes de los cuadros de la colección fija o variable.

jugar con el arte

Situarse delante de un cuadro escogido –si puede ser, en diapositiva o transparencia– de manera que todos los niños y niñas puedan verlo bien, y luego hacer preguntas sobre él.

1. ¿Dónde van?

Después de observar atentamente el cuadro *Pareja a caballo* de Kandinsky, preguntar:

- ▶ ¿A dónde va la pareja? (Decidir si la pareja va o vuelve y, en ambos casos, a dónde o de dónde).
- ▶ ¿Quién les espera o quién los ha expulsado?
- ▶ ¿Tienen hambre, sueño, etc.?
- ▶ ¿Se bañarán en un río o no?
- ▶ ¿Son príncipes en su ciudad o son criados?

2. Con los ojos cerrados

Después de ver el cuadro *Pesca nocturna en Antibes*, que describan lo que ven o que narren la acción que se muestra. Después de un tiempo de «inmersión», y quizás con los ojos cerrados, les pedimos que:

- ▶ imaginen los sonidos que deben oírse.
- ▶ imaginen los olores que deben sentirse.
- ▶ imaginen el sabor de los helados que comen las dos mujeres.

3. Inventar qué sucede dentro del tren

Mirando el cuadro *El tren de Murnau*, explicar qué puede haber dentro de este tren: personas, animales, comida..., y de qué tipo. Procura que los niños y niñas piensen quiénes son los pasajeros; cuando tengan protagonistas, que intenten saber a dónde van, de dónde vienen, cómo son, etc.

4. Poner un sobrenombre

Explicar cómo son los animales que están en *El campo labrado*, y ponerles un adjetivo.

- Caballo — Presumido
- Caracol — ...
- Conejo — ...

Si se quiere, después se puede crear una historia que cuente la relación que existe entre ellos.

5. Escogemos un cuadro

Escoger el cuadro que más les haya gustado e inventar una historia sobre sus personajes; sean humanos, animales o figuras geométricas.

6. Mascota

Dibujar un personaje como el de Miró, y que sea la mascota del aula.

7. Dos cuadros

Escoger dos cuadros e inventar una historia que los relacione. Es necesario que los niños y niñas decidan qué cuadros quieren relacionar.

8. Escoger colores

Pintar dibujos con los colores que dominan en los cuadros. Un día, teniendo en cuenta un cuadro como modelo, otro día, otro. En el caso de *Mendigos a orillas del mar*, procurar que se den cuenta de que sólo pueden pintar en azul.

preguntas sobre *imaginar*

- ▶ ¿Cómo acabarías...?
- ▶ ¿Cómo continuarías...?
- ▶ ¿Tú qué harías?
- ▶ ¿Se te ocurre alguna manera de...?
- ▶ ¿Podemos inventar otras formas de...?