

TECNICAS CREATIVAS DE LENGUAJE*

FICHERO: LENGUAJE

TITULO: MAGNIFICACION DE LO OBVIO
PLANO DE LA LENGUA: TEXTUAL
MATERIAL NECESARIO:
PROCEDENCIA:

13

Cortázar en su "Historia de cronopios y famas" no da "Instrucciones para subir una escalera". Tip y Coll en su espectáculo nos enseñan cómo se debe llenar un vaso de agua.

Estos dos ejemplos siguen, cada uno a su manera, la técnica del "extrañamiento", que es, como dice Sklovsky (cfr. "El lenguaje y el entendimiento", Noam Chomsky, pág. 45), llevar lo evocado (lo normal, lo cotidiano) a la esfera de una nueva percepción.

Es decir, se trataría de acercarse a algún acontecimiento o a alguna persona, como si fuera la primera vez que nos ponemos en contacto con él o como si pertenecieran a un mundo ajeno al nuestro, de aislarlo de su entorno familiar y cotidiano, extraerlo de la categoría de los hechos de vida.

La técnica o el procedimiento tiene su utilidad en el aula, por cuanto este proceso de elejamiento y de redescubrimiento de las cosas nos ayuda a entenderlas y relativizarlas.

Se pueden hacer en el aula miles de sugerencias. A modo de ejemplo, he aquí dos:

- * Cómo contaría un extraterrestre, al regresar a su planeta, cómo es una discoteca un sábado por la tarde.
- * Cómo describiría una gaviota una playa de moda abarrotada un domingo de agosto.



TITULO: LA RISA AZUL DEL ALAMO LEJANO
PLANO: TEXTUAL (POETICO)
MATERIAL NECESARIO: ARCHIVO DE PALABRAS DE LA CLASE
PROCEDENCIA: "LA GRAMATICA (H)ECHA POESIA"

14

Utilizamos fichas del archivo de la clase con el objetivo, en este caso, de estudiar los adyacentes y los componentes preposicionales.

* Proponemos un verso inicial o dos versos iniciales:

"Divisamos en una nube
 la risa azul del álamo lejano"

* Combinando las palabras escogidas u obtenidas al azar del fichero, vamos repitiendo la misma estructura del verso o de los versos iniciales.

* Se pide después un poema personal.

Ejemplo: Desde un nube

Divisamos en una nube
 la risa azul del álamo lejano,
 la mirada ausente del cielo anaranjado,
 la lágrima triste de la estrella romántica,
 el cielo roto de la libertad cautiva.
 Todo esto veré
 cuando yo suba otra vez"

* Eladio Cano. M.C.E.P.- Málaga

TECNICAS CREATIVAS DE LENGUAJE

TITULO: PRE-FIJOS O PRE-MOVIENTES
PLANO DE LA LENGUA: FONETICO/LEXICO-SEMANTICO
MATERIAL NECESARIO:
PROCEDENCIA: "GRAMATICA DE LA FANTASIA" / "COMO JUGAR Y DIVERTIRSE CON PALABRAS"

15

Dice Rodari: "Una manera de hacer productivas las palabras, en sentido fantástico, es deformándolas. En el centro del juego está el uso de un prefijo arbitrario. Yo mismo he recurrido a ello en numerosas ocasiones. Basta el prefijo "des-" para convertir un sacapuntas, objeto cotidiano y despreciable, además de peligroso y ofensivo, es un "des-sacapuntas", objeto fantástico y pacifista, que no sirve para sacar la punta a los lápices, sino para hacerla crecer cuando se ha gastado".

Las posibilidades que esta técnica ofrece son múltiples y sugerentes. Es, de entrada, una forma de crear binomios fantásticos, para seguir con Rodari. He aquí algunas de estas posibilidades:

1. En dos montones separados, se ponen papelitos con prefijos y papelitos con nombres. Se escoge un papel de cada montón: Saldrán objetos inexistentes, animales fantásticos, palabras sugerentes, sobre las que se pueden montar divertidas historias.

Otra aplicación de esta técnica es jugar con otro tipo de elementos para formar los dos montones de palabras; nombres y verbos, nombres y adjetivos ...

Siempre, después del juego, cada uno/a debe improvisar un texto oral o escrito con los elementos que le han tocado en suerte.

2. Por mero afán registrador, anotar todas las posibilidades de prefijación a partir de un núcleo. Por ejemplo, del Núcleo "parar" salen las conocidas "comparar", "amparar" ... pero pueden salir muchas más.

3. Creación de neologismos. Si existe la palabra "letra", ¿por qué no va a existir la palabra "reletra"? Hay, por tanto, que definirla y buscarle un significado, a la manera de los diccionarios.

4. Existe "trabajar", luego también existe "trasubir". Como se observa, aquí la técnica es considerar como sufijo una parte de la palabra que no lo es, inventarse o traicionar la etimología. Se encuentran, aguzando mucho el ingenio, multitud de sugerencias:

A modo de ejemplo, con-sola: con-acompañada

c'uerpo; c'alma

cala-mar: cala-río

pro-meto; pro-saco



TITULO: LA PALABRA INTRUSA
PLANO DE LA LENGUA: LEXICO-SEMANTICO
MATERIAL NECESARIO:
PROCEDENCIA:

16

Se elabora una serie de palabras (entre seis y diez) atendiendo a cualquier criterio, teniendo en cuenta el introducir una palabra que no se ajusta a ese criterio.

Se escribe en la pizarra la serie o se dice en voz alta y se ha de descubrir esa palabra intrusa.

Los alumnos hacen sus propias listas de palabras y las proponen a la clase.

Algunos criterios a la hora de confeccionar las listas pueden ser:

- campos semánticos
- familias de palabras
- número de letras o de sílabas
- ausencia o presencia de un determinado fonema
- clases de palabras (partes de la oración).

FICHAS JUEGO PARA LA CREATIVIDAD*

FICHERO: CREATIVIDAD

TITULO:LA NAVE ESPACIAL 9
CARACTERISTICAS DEL ESPACIO:AULA, GIMNASIO O PASILLO
MATERIAL:UN PANDERO
EDAD: DESDE PREESCOLAR
DURACION: MINIMO 15 MINUTOS
Nº JUGADORES: TODOS
RELACION ENTRE JUGADORES: UNO ATACANTE, RESTO DEFENSORES

DESARROLLO:

Se forman dos filas que harán un pasillo de defensores. En un extremo el animador (Capitán de la nave), en el otro extremo el atacante.

```

                oooooooooo
capitán 0          0 atacante
                oooooooooo
    
```

Los defensores se sitúan en dos filas frente a frente y hombro con hombro, a una señal acordada estiran los brazos para coger al atacante.

El animador da la señal para que el atacante corra por el "pasillo" a tocar al "capitán". A una señal acordada los defensores intentarán capturar al atacante; si lo capturan se cambia por un defensor y éste se hace atacante.

NOTA: Los defensores no pueden mover los pies.



TITULO: GRAFICCIÓN 10
CARACTERISTICAS DEL ESPACIO: AULA O GIMNASIO
MATERIAL: PIZARRA O PAPEL CONTINUO
EDAD: DESDE 3º DE E.G.B.
Nº JUGADORES: TODOS
RELACION ENTRE JUGADORES:

DESARROLLO:

El animador/a hace un trazo en la pizarra, pregunta ¿qué es? al grupo.
 Quien lo acierte hace otro trazo que modifica al anterior, pregunta ¿qué es?.
 Quien acierte hace otro trazo que, de nuevo, cambia el dibujo... esto puede ser otro juego o una variante de lo anterior.
 Con las palabras que aparecen se pueden formar historias.

* Cándido Medina. G.T. Salamanca. M.C.E.P.

FICHERO DE MANUALIDADES

LACAS Y CLOISONE

17

MATERIALES NECESARIOS:

- Tablex.
- Papel cusé (papel grueso plastificado por una o las dos caras).
- Lacas de bombilla.
- Escayola.
- Cola blanca común.
- Barniz incoloro.
- Esmalte nacarado.
- Plomo líquido (cloisoné).
- Pinceles. Trapos o bayetas.



PROCESO DE ELABORACION:

Se lija el tablex y el papel cusé por la parte que no interese, y con un pegamento cualquiera, se va pegando poco a poco procurando no salgan bultos.

Se elige un modelo y se pasa al papel cusé, una vez trazado el dibujo a lápiz se va pasando con el plomo líquido sobre las líneas trazadas a lápiz.

Una vez terminado este proceso se espera a que seque unas 24 horas. Después se hace una mezcla de escayola (60%) con cola blanca (40%) y un chorrito de agua corriente, se va dando vueltas y es preciso que queden grumos, se va depositando esta mezcla grumosa sobre las partes del dibujo que queramos resaltar en volumen. Debe esperarse a que seque unas 4 o 5 horas.

Después se da esmalte nacarado (aislante del papel) en las zonas donde no va la escayola, pero no hay que dar mucha cantidad pues se corre el peligro de que cuartee.

Cuando se ha secado preparamos en un pequeño recipiente laca de bombilla y barniz (más barniz que laca, para que no quede muy oscuro).

Una vez aplicado se va poniendo barniz solo goteando sobre lo anterior para "hacer aguas".

Tarda aproximadamente unos 15 días en secar totalmente.



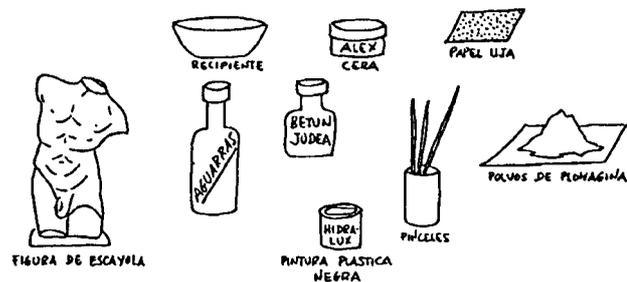
TRABAJOS CON ESCAYOLA

IMITACION A PLOMO

18

MATERIALES NECESARIOS:

- Figura de escayola.
- Papel de lija fina.
- Recipiente pequeño para mezclas (metálico).
- Cera de suelo amarilla.
- Aguarrás.
- Betún de judea.
- Polvos de plomagina.
- Diversos trapos o bayetas.
- Pincel de pelo duro.
- Pintura negra plástica común.



PROCESO DE ELABORACION:

Se toma la figura de escayola bien seca y se lijan las imperfecciones. Se pinta con una brocha toda su superficie con pintura plástica negra. Se espera a que seque, y mientras tanto, se puede ir preparando la mezcla de una parte de cera amarilla de suelo con tres partes de aguarrás. Esta mezcla se pone al baño maría y la vamos disolviendo lentamente.

Una vez disuelta se le añade una parte de betún de judea.

Se deposita en un trapo o papel un poco de polvos de plomagina. Se va mojando el pincel en la mezcla cera-aguarrás-betún de judea con la plomagina y se va aplicando sobre el objeto de escayola. Hay que hacerlo con pincel duro.

Cuando esté seco, con un trapo, se le va dando brillo.

-33-

D. N. C. U. S.