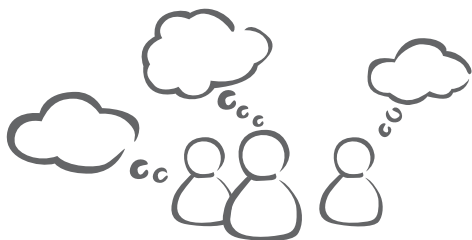


Capítulo 6

Imaginación gratificante

La vida bulle en la mente



Facultad humana de actuar mentalmente con las imágenes recibidas por los sentidos, conservadas neurológicamente y evocadas para actuar con ellas.

En la mente humana fluye el pensamiento sostenido por imágenes sensibles. Según el lema de los filósofos y teólogos medievales de signo aristotélico-tomista: “nada hay en la mente que primero no haya pasado por los sentidos”.

La imaginación es una facultad con doble actuación: la capacidad de recibir imágenes (sensación), vincularlas con otras anteriores (percepción), integrarlas en esquemas ya construidos (asociación) y actuar con ellas.

Esa actuación se puede hacer en dos sentidos o tareas: conservarlas y evocarlas cuando conviene depende de la memoria. Combinarlas para producir otras imágenes nuevas es lo que podría llamarse fantasía.

La memoria realiza cuatro operaciones: graba con facilidad o dificultad, conserva con fugacidad o tenacidad, evoca con prontitud o lentitud, y reconoce e identifica con fidelidad o confusión.

La fantasía, que popularmente es a lo que se denomina “imaginación”, produce fantasmas o imágenes mentales. Y las produ-



Es importante poner la imaginación del alumno en plan productivo: es la primera de las fuerzas que hacen posible divertirse durante el tiempo académico, si el profesor sabe usar la suya.

ce por cuatro procedimientos: aumenta, disminuye, suma o suprime los elementos o formas de la imagen que le evoca la mente. Esa compleja labor de la mente se denomina en términos sencillos “pensamiento sensible” o “sentidos interiores”.

Mentes privilegiadas y muy entrenadas pueden actuar ocasionalmente con pensamientos puros, sin soportes sensibles (imágenes): relaciones matemáticas, conceptos físicos o metafísicos, principios o leyes especulativas.

Pero lo normal es pensar con imágenes, cuando nos evadimos en estado de vigilia (evasiones o distracciones) o cuando combinamos figuras en el sueño (ensueños).

Esta visión de la fantasía es de suma importancia en la educación, sobre todo en niños y gentes sencillas. Los conceptos abstractos se aprenden pero no se comprenden: quedan reducidos a términos vagos. Pero los conceptos sensibles se combinan con facilidad y son los que nutren los fantasmas, es decir, de los productos de la fantasía.

El educador deben mirar las facultades de la fantasía, la memoria y la imaginación, como especialmente importantes para hacerse comprender lo suficiente por

sus educandos. Solo la experiencia y el trato frecuente con ellos permiten al profesor entender que los “sentidos externos” y los llamados “sentidos internos” son decisivos para la transmisión de la cultura.



Fantasía

Es la cualidad o facultad humana que nos permite combinar las imágenes que recibimos a través de los sentidos y producen en nuestra mente otras imágenes nuevas. La imaginación es la facultad para elaborar y actuar con imágenes. Si las imágenes se retienen y evocan cuando conviene, se habla de memoria. Pero si hablamos de combinación de imágenes, se alude a la fantasía.

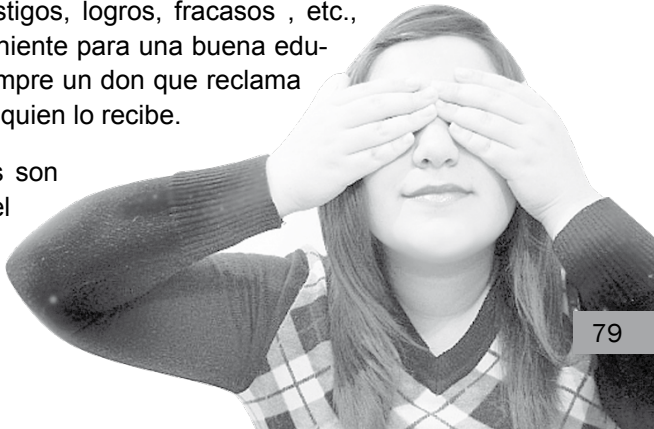
Las imágenes de los sentidos depositadas en la mente (la memoria), pueden ser objeto de varias acciones: incremento en tamaño o forma, disminución, suma o fusión, resta o supresión. Además, se pueden poner en funcionamiento en estado de sueño (y se producen sueños o ensueños) o en estado de vigilia (y se producen fantasmas) que continuamente fluyen en la mente.

La fantasía es la base de la acción mental, pero pueden producirse desajustes, como la alucinación (producción de imágenes sin estímulos externos) o la ilusión (falsa interpretación de sensaciones que la fantasía malinterpreta).

Y, además, es facultad imprescindible para la presentación del mensaje cristiano, como lo es para cualquier otro terreno del saber. La fantasía debe ser usada con moderación y correcta orientación, siempre en forma positiva y rechazando las formas negativas, punitivas o represivas. Los miedos son negativos en la educación.

Pero sensorializar excesivamente la figuras positivas: premios, castigos, logros, fracasos , etc., tampoco es conveniente para una buena educación, que es siempre un don que reclama la colaboración de quien lo recibe.

Los fantasmas son técnicamente el producto de la fantasía. Pero no tienen entidad.





La fantasía no está para entretener a las personas, sino para dar impulso en su vida. Ayudar a inventar caminos y acciones nuevas. Y sus productos pueden ser hermosos y agradables, pero también nocivos y desagradables.

No son reales. Por eso nacen y se esfuman con gran rapidez. Pero con frecuencia dejan una estela, que es la que define la mente de las personas. Popularmente son las figuras de existencia imprecisa y misteriosa que pueden actuar entre los hombres

y exacerbaban la fantasía.

Poder de la imaginación

Hay que observar antes de nada que la palabra imaginación tiene dos sentidos diferentes según se emplee para designar la imaginación reproductora o la imaginación combinatoria (creadora).

La primera no es otra que la memoria de las imágenes; la segunda, aun teniendo relaciones con la memoria, difiere notablemente de esta: aunque la imaginación reproductora sea una simple provincia de la memoria, puede ser interesante examinarla aparte, pues se sabe que algunos tienen muy desarrollada la memoria de las ideas y en modo alguno la de las imágenes, y viceversa. ¡Hay personas que son incapaces de pensar de otra manera que con palabras!

Aquellos en quienes la memoria de las imágenes predomina son de varios tipos:

- auditivo
- visual
- motor

Por otra parte, hay que observar que existe probablemente una memoria motriz diferente de las demás clases de memoria. Es la que origina cierta regeneración de los datos que almacenamos al removerlos con frecuencia y al proyectarlos hacia la representación motora, tanto cuando soñamos dormidos, como cuando fantaseamos despiertos.

La memoria es susceptible de dividirse casi indefinidamente; por ejemplo: la memoria de las palabras escritas, de las palabras oídas, de las palabras leídas; memoria de la emisión de sonidos, de la articulación en la lectura; memoria del sentido de las palabras, es decir, de su enlace con las ideas. Estas son tantas y tan diferentes memorias que se comprueba que en casos de amnesia que una de ellas puede estar alterada sin que ocurra lo mismo con las demás. Como consecuencia de esa memoria, la fantasía puede desplegarse en las mismas direcciones, pues se nutre las imágenes conservadas por la memoria. Mediante la hipnosis se puede llegar a realizar lo mismo experimentalmente y a aislar, como si se tratase de una memoria especial, no importa el recuerdo.

Las aptitudes especiales de los hombres dependen, al menos en parte, del género de memoria que esté más desarrollado en ellos y del tipo de fantasía predominante que se desarrolla. Se podría decir, pues, que existen tantas clases de talento como tipos de memoria y fantasía predominan en los individuos. Aunque la memoria esté lejos de ser todo en la inteligencia, sería muy difícil lograr algo sin recuerdos o procesos combinatorios de los recuerdos.

El papel de la imagen en la vida psicológica de la mente es muy grande; la razón misma supone sin cesar no solamente la memoria de las ideas, sino también la de los hechos, y psicológicamente los hechos son imágenes que se mantienen (memoria) y que se combinan dinámicamente (fantasía).

Las ideas mismas van acompañadas, la mayoría de las veces, de imágenes verbales o sentidas. Y la imagen parece, más que la idea, capaz de despertar el sentimiento y también la acción; así, el sentimiento juega en la imaginación un papel muy considerable.

**EN LA ACTIVIDAD DOCENTE
LA IMAGINACIÓN ES UNA PALANCA DE ACCIÓN.**

Da herramientas para sustituir, enfrentarse saber moverse de forma original en la realidad.

Es una válvula de escape. Expresa deseos y necesidades muy profundas, vitales, reales y auténticas. Suelen ser deseos que se relacionan a través del inconsciente con las sensaciones y necesidades de los primeros años de vida (el juego, el bienestar, los mimos, etc.).

Arroja luz sobre los hechos oscuros que no sabemos por qué nos ocurren, relacionándose con el psicoanálisis y la libre expresión.

La imaginación actúa en las mentes de todos los hombres. Poco o mucho, todos la poseen. Y cada uno la aplica a su campo. Los docentes sueñan con mejorar el modo de decir, de hacer, de comunicar.

Pero hay que protegerla, pues también se desgasta, se estropea, se deforma e inhibe ante los sistemas y tradiciones educativo-sociales. La imaginación es un potencial muy grande si sabemos utilizarlo.

De lo contrario la despreciamos, la arruinamos. Por eso, debemos aprender a utilizar la imaginación para todo; para curar, hablar, escribir guiones y hacer la vida divertida a quienes nos rodean.

Cuatro consignas para usar bien la imaginación en la tarea docente

- Llamar la atención...
pero por algo que merece la pena.
- Prometer cosas hermosas...
pero no defraudar.
- Prometer protagonismo al alumno...
pero luego dejarle elegir.



- No engañar nunca...
que sepan que habrá esfuerzo.

Entonces la mente se despertará por dentro. Habrá imaginación.

A un grupo de cien docentes le preguntaron: ¿Para qué y cuándo usas la imaginación?

Las diez respuestas más frecuentes fueron:

- Cuando toco, convierto figuras, objetos o imágenes en escenas interesantes.
- Cuando hablo con humor, y creo y recreo nuevas situaciones.
- Para pintar, para hacer creaciones de alguna manualidad o con dibujos.
- Cuando me aburro la uso como evasión, hago viajes y me divierto.
- Cuando tengo preocupaciones, intento focalizar pensamientos positivos.
- Cuando leo todo lo imagino y veo los hechos del libro como reales.
- Cuando preparo mis lecciones, siempre pienso cómo hacerlo mejor.
- Cuando escucho música o sueño, me vienen imágenes y sensaciones.
- Para trabajar con todas las artes (drama, composición escrita, etc.).
- Cuando quiero imitar lo que otros hacen y hacerlo mejor.

La actividad imaginativa se caracteriza por la capacidad de crear mundos fantásticos íntimos y propios donde el sujeto es generalmente el protagonista y donde no existen límites ni restricciones de ninguna clase para el impulso de su libertad. Fundamentalmente, consiste en formar representaciones de objetos, situaciones o afectos, etc., en ausencia de estos.

Pero la actividad imaginativa no es solo una representación y actualización del pasado, sino que abarca también la posibilidad de proyección en el futuro de anticipación en ese mismo futuro, de la construcción de utopías y de la liberación del estrecho horizonte del presente.

La reconstrucción del pasado. Gracias a la imaginación construimos un mundo íntimo, propio y nuevo. El pasado se hace presente con la ayuda de la memoria, recobrando una vida nueva y original mediante la actividad imaginativa. La riqueza, variedad y libertad de la imaginación hacen posible la reconstrucción de experiencias pasadas conscientes como inconscientes, donde la única ley que impera es la de la satisfacción personal, que rompe los moldes de lo real y las rígidas relaciones de la causalidad (no casualidad), o las fronteras del espacio y del tiempo.

La anticipación del futuro. La anticipación es el aspecto más creativo de la imaginación y, por supuesto, el más original. Mediante la anticipación podemos imaginar objetos, mundos, situaciones y experiencias jamás realizadas. La anticipación salta por encima de los estrechos horizontes de la vida cotidiana y se eleva por encima del aquí y del ahora. Ya no son el pasado o el presente los que cobran vida, sino el futuro.

Y también hay que saber poner en juego todos los factores que influyen en la fantasía y son los motores e la acción intencional o espontáneas de las personas. Por que la imaginación, como cualquier otra facultad humana, depende de distintos factores que influyen en ella, al tiempo que la condiciona:

Factores de tipo interno. Son las tendencias individuales, el tipo de asociación, el estado de humor, las experiencias anteriores, etc. Por



ejemplo, las distintas formas de la sensibilidad dan como resultado los distintos tipos de fantasía: fantasía visual, como la del pintor; auditiva, como la del músico; cinestésica, como la de los acróbatas.

En educación hay que saber actuar con todas las imágenes que puede y debe producir la fantasía.



Factores de tipo externo. Entre estos hay que enumerar los estímulos, situaciones, elementos y circunstancias exteriores que potencian, provocan y afectan de alguna manera la fantasía. Tomemos como ejemplo el arte. La imaginación artística se ve influida por la civilización y la cultura de la época.

Hay, por lo tanto, una imaginación subjetiva y otra objetiva. Son aquellas formas de la imaginación en las que predomina lo subjetivo –cuando el artista expresa lo que siente en su intimidad–, o lo objetivo –cuando el artista expresa lo que todos ven– porque se da en la realidad exterior, y a él le impresiona de una manera estimulante.

El profesor tiene que usar en su actividad docente todas las formas de imágenes que dan acción a la mente:

- Las **icónicas**, o imágenes normales: figuras, siluetas, modelos.
- Las **eidéticas**, que son imágenes que persisten inmediatamente después de una percepción y se conservan y actúan como modelos de otras.
- Las **oníricas y las hipnagógicas**, que son las que surgen cuando se pierde la conciencia en el sueño y aparecen incoherencias, salvo en los periodos de sueño profundo, pero que circulan por la mente.

Especial importancia se tiene que dar a la fantasía creadora, que es la actividad que se orienta a la producción de imágenes y series de imágenes nuevas, es decir, que no contentan con reproducir las recibidas por los sentidos.

CÓMO USAR LA IMAGINACIÓN PARA HACER AGRADABLE LA CLASE

- 1. Inventar algo nuevo no es correr aventuras. Es pensar con alegría.**

Interesa que los inventos no sean del profesor sino de los alumnos.

Esto no siempre es posible, aunque se dé la máxima libertad y se actúe con flexibilidad ante las “salidas de tono” que a veces se produce por parte de los escolares. Pero si se sabe diferenciar bien lo que es invención y lo que es ocurrencia, lo que es conseguir un objetivo o realizar una experiencia, y lo que puede resultar una evasión y una aventura, se podrá hacer cosas muy interesantes con los alumnos de una clase.

Hasta que el profesor no descubre el valor de la fantasía no se pone en disposición de hacer su docencia interesante, provechosa e incluso divertida.

- 2. Inventar acciones nuevas que aseguren el movimiento.**

Interesa desde un baile hasta una dramatización, siempre fruto de la mente.

Ello quiere decir que se debe tener siempre bien claro un objetivo operativo en la mente. No se trata de hacer algo original por la sola satisfacción de hacerlo, pues entonces se incurre en mero activismo. Realizar algo implica agrado, pero no siempre. Lo que sí es cierto es que en las etapas infantiles, que coinciden con las escolares, la acción resulta agradable a los niños. La pasividad resulta irritante.

Y si a la acción se le añade la novedad, que satisface la natural curiosidad de quien no tiene almacenadas excesivas experiencias, el agrado queda garantizado en el aula y fuera de ella.

- 3. Dejar que la mente vuele es sano. La evasión es siempre dulce.**

Interesa en ciertas etapas como la del animismo a los 4 y 5 años.

Aunque, también es interesante –muy interesante– en la preadolescencia.

Se quiere con ello recordar que hay “periodos sensibles” para soñar. En psicología, el periodo sensible es el momento evolutivo en el que una función se halla más reclamada o la persona se halla mejor dispuesta para conseguir una destreza o adquirir una habilidad.

Las metodologías que se apoyan en la fantasía (dramatizaciones, cuentos, relatos de aventuras, poemas líricos o épicos, viajes virtuales, planificaciones científicas, experiencias exóticas, tienen asegurada su aceptación y garantizados sus efectos gratificantes en esos periodos.

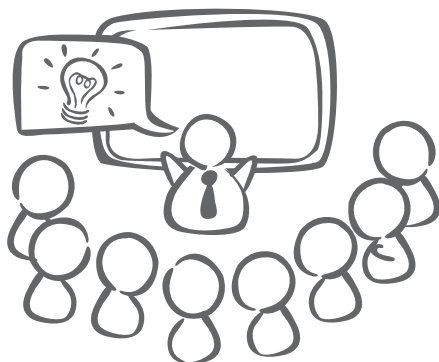
Incluso, hay que saber conjugar las utopías con el realismo para hacer al alumno feliz en el aula.

4. Simular situaciones ideales y deseadas despierta el apetito.

Interesa centrar la atención en ideales ambiciosos.

Quien no aspira a superar muchas situaciones rutinarias, apenas si puede caminar con desahogo por la vida escolar. Aspirar y suponer que se puede conseguir una meta, aunque sea ambiciosa, precisa de la fantasía. Sin ella no se puede pensar en el futuro.

Hay que saber moverse en el ámbito escolar con fuertes ambiciones de que las cosas salgan bien. Quien espera el triunfo puede luchar por conseguirlo. Quien se da por derrotado pierde la mayor parte de las energías y se hunde con facilidad en la depresión o en la frustración.



LISTA DE ACTIVIDADES DE IMAGINACIÓN EN CLASE CON ALUMNOS DE PRIMARIA Y SECUNDARIA

Un viaje virtual. Simular un recorrido determinado desde un avión, en busca de las montañas más altas del mundo, ríos, mares. Describir lo que se ve o que se sabe que existe abajo, en tierra. Interesante para una lección de geografía o economía.

Un debate entre personajes históricos, sociales o políticos. Simular la realidad de un personaje importante y formular una arenga justificando su conducta, sus ideas, sus libros o sus logros en su tiempo de gobierno o de acción. Someterse a las críticas de los gobernados, que son todos los otros alumnos de la clase. Interesante para los temas de historia, filosofía o literatura.

Un duelo de figuras geométricas. Perfilar una figura con papel o cartón (superficial o volumétrica), y proclamar las excelencias. Explicar las fórmulas del volumen o de la superficie, y la abundancia con que se encuentra en la naturaleza.

Interesante para **geometría** o para **cálculo**.

Una conferencia o experimento en el laboratorio de un centro científico imaginario. Se realiza en la clase ante los alumnos, pero dando explicaciones a los presentes, quienes luego deben criticar, comparar y mejorar las formas o términos empleados por el científico imaginario. Interesante modo para las ciencias de la naturaleza, ramas de física o la química.

Una pasarela o un desfile internacional de modelos, exponiendo cada uno sus atuendos, y redactando frases, todo en el idioma que se trate como objeto de estudio, como por ejemplo el inglés. Los presentes actúan como periodistas o críticos, y tienen que escribir la crónica, crítica o información periodística (por supuesto, todo en ello en el bello **idioma extranjero**).

Un **juego inventado** por los mismos escolares quienes, por turnos, cada semana o en fechas fijas convierten en juego algo de lo explicado en alguna asignatura. Tiene sentido de repaso y de aclaración. Sirve muy bien para **todas las asignaturas**.