



LA MÀQUINA DE PENSAR I CREAR. EL CIRCUMRELATOR

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT (alumnat d'ESO)

Els nois i noies hauran de crear un text creatiu utilitzant un circumrelator (que hauran de dissenyar i, posteriorment, construir amb una impressora 3D) que els ajudarà a escriure textos literaris.

Aquesta activitat fomenta l'escriptura, la creativitat i la interdisciplinarietat.

Intervenien en l'activitat els àmbits de llengua i tecnologia. També s'hi poden incorporar activitats de visual i plàstica.

Títol. Construeix un poema lul·lià per a l'astuta guineu o el noble bou

Què és un circumrelator?

Una joguina creativa, basada en l'Ars combinatòria lul·liana, que ajuda els nois i noies a estimular i accelerar els processos creatius relacionats amb la composició de contes, poemes o d'altres gèneres literaris. Esdevé, també, una eina que serveix de guia a l'hora de cercar idees i obtenir material creatiu.

Per què serveix?

Per viure la creació literària com una experiència positiva. Escriure literatura esdevé un joc d'associacions i d'atzar a partir del qual crear un text literari deixa de ser una activitat angoixant pels menys experts -- el buit de la pàgina en blanc, escriure com a imposició, escriure des de la distància emocional, etc.--, per convertir-se en un joc que beu del poder suggerent i evocador que cada paraula té en les experiències i vivències de cada persona.

L'ús d'aquesta eina parteix d'una metodologia lúdica i creativa basada en el poder evocador de paraules, l'atzar i les associacions suggerents que l'Ars combinatòria proporciona. A partir d'aquí, els nens i nenes obtindran un seguit d'expressions, frases o versos bonics i suggerents que hauran de polir i enllaçar per tal de donar forma a una composició literària i artística.

DESCRIPCIÓ DEL PROJECTE

Durada del projecte: 6 hores de llengua + 6 hores de tecnologia distribuïdes en tres fases + 3 hores de Visual i Plàstica (opcional):

- fase inicial: 2 hores (classe de llengua)
- fase intermèdia: 6 hores (classe de tecnologia)
- fase final: 4 hores (classe de llengua) + 3 hores (classe de visual i plàstica, opcional)

Dinàmica de l'activitat:

A la fase inicial, el/la professor/a de llengua explicarà la dinàmica de l'activitat, el projecte i el producte final.

El professor iniciarà l'activitat fent mirar les imatges o dibuixos de la guineu i el bou per veure què els suggereixen.

Després els farà llegir dos fragments seleccionats de "El llibre de les bèsties" de R. Llull on apareixen els personatges de la guineu i el bou.

Posteriorment els alumnes triaran un dels dos animals i el seu tret de personalitat associat, l'astuta guineu o el noble bou, per fer-los un poema.

A l'aula es farà una pluja d'idees de paraules relacionades amb el nom d'un dels dos animals, una selecció d'aquestes i la combinació de les paraules seleccionades. Cada alumne farà un dibuix i un esborrany del seu circumrelator en el qual inclourà les paraules triades.

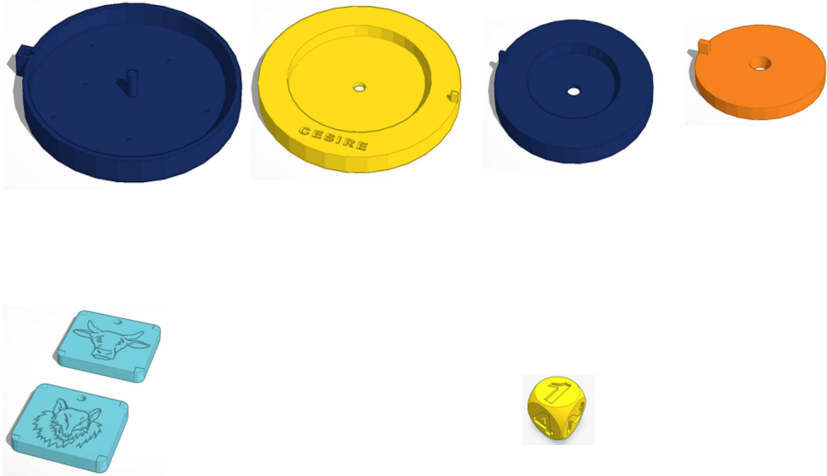
Entre tots els circumrelators creats, se'n triaran dos (un per a cada personatge) per poder construir-los a la classe de tecnologia.

A la fase final, els alumnes tornaran a la classe de llengua per construir el seu poema. Amb l'ajut del circumrelator, escriuran el poema lliure creatiu i el revisaran.

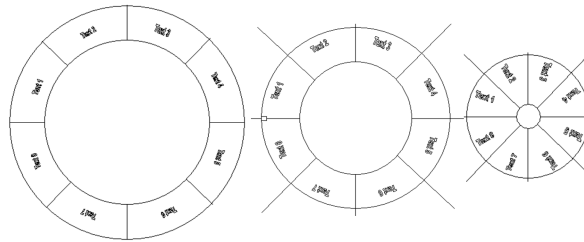
Circumrelator de mostra:



Fase inicial	Àmbit lingüístic	Durada: 2 hores
Tasca 0. Selecció lèxica (evocació d'idees)	Aquesta activitat inicial està recollida d'una proposta de l'Instituto Cervantes. Es proposa als alumnes que, a partir d'una paraula central o temàtica, un text o una imatge suggeridora, facin una pluja d'idees amb paraules associades a la temàtica central. Aquesta activitat parteix del poder evocador que tenen les paraules per despertar el món interior de l'alumnat. A partir d'aquesta evocació el professor anirà disposant les paraules de manera horitzontal, en algun tipus de suport visual Després escriurà la paraula temàtica de manera vertical i demanarà als alumnes que pensin paraules que comencin per les diferents lletres que conformen la paraula temàtica. Exemple: Paraula temàtica: La guineu Pluja d'idees horitzontal: manipuladora, astuta, poder, guanyar, interès, carronyera, etc. Pluja d'idees en vertical: G: guanyar, guerra U: unir, untar I: instint, intenció N: negociar, nociva E: esclavitzar, empenyar U: utilització, ultratge	

Tasca 1. Combinació (associació d'idees)	L'alumnat haurà de triar 24 paraules, d'entre el llistat que han anat elaborant durant la tasca 1. Aquesta selecció haurà de tenir en compte la musicalitat, riquesa expressiva, tot cercant l'equilibri entre les diferents categories gramaticals. Hi ha d'haver un equilibri entre les categories gramaticals a què pertanyen les paraules (d'aquests 24 mots, 8 han de ser noms, 8 adjectius i 8 verbs). A partir d'aquí, els alumnes dissenyaran el seu propi circumrelator. Aquest instrument està format per tres cercles concèntrics de diferent mida. En cadascun dels cercles escriuran els mots de la manera següent: en el cercle exterior els 8 noms seleccionats, en l'intermedi els 8 adjectius i en l'interior els 8 verbs.
Fase intermèdia	Àmbit tecnològic Durada: 6 hores
Tasca 2. Creació de l'objecte: el circumrelator	Construcció del circumrelator Descripció El circumrelator vol emular la màquina de lògica ideada per Ramon Llull i descrita en la seva Ars Magna. Durant els anys vuitanta Frank Laverty va proposar l'ús del circumrelator com a instrument per fer aflorar idees creatives. La forma física del circumrelator pot tenir dissenys diversos cosa que permet diferents variants de realització. En aquest cas, es proposa emprar la impressió 3D com a tècnica de fabricació. El disseny presentat consta de quatre peces circulars que configuren el circumrelator pròpiament dit, un dau i dos medallons amb la imatge de dos personatges lul·lians (que es vincula amb l'activitat d'Educació visual i plàstica). De tots ells es disposa dels fitxers d'impressió en format stl. 

A més s'han d'imprimir i retallar, en cartolina o en acetat transparent, les plantilles que s'han d'enganxar al damunt dels tres cercles interiors del circumrelator.



Com es fa?

L'activitat, des de la perspectiva de la tecnologia, pot plantejar-se des del disseny fins a la construcció o bé partir de la solució adjunta i procedir a la seva impressió.

Admet un plantejament intermedi que consisteix a dissenyar els medallons d'identificació dels personatges lul·lians.

Per altra banda, cal modificar, imprimir, retallar i adherir les plantilles amb els mots que formaran part de l'activitat de creació literària. S'adjunten les plantilles per elaborar els camps semàntics que entrin en joc. A mode d'exemple, s'adjunten dos jocs amb característiques de dos personatges lul·lians, la guineu i el bou.

Fase final	Àmbit lingüístic	Durada: 4 hores
Tasca 3. Composició del text creatiu	Ara és el moment d'utilitzar el circumrelator i un dau per crear el text. Com el farem servir? Per fer funcionar el circumrelator caldrà utilitzar un dau per donar impuls, primer al cercle exterior tantes vegades com ho indiqui el número del dau. L'alumne s'ha de fixar en la fletxa que hi ha al circumrelator perquè li indicarà la paraula que haurà de fer servir. Haurà de fer el mateix amb cadascun dels altres dos cercles restants. A partir d'aquí, cal utilitzar les rengleres de combinacions, que l'atzar li ha proporcionat, per escriure els versos del seu poema, començant per la que marca la fletxa. L'alumne pot fer girar el circumrelator tantes vegades com vulgui per tornar a tenir material per escriure els seus versos, és a dir, es pot tornar repetir el procés tantes vegades com sigui possible per aconseguir nou material.	
Tasca 4. Revisió del	En aquest moment cal fer una revisió del text per donar-li una	



text	forma definitiva i coherent, per aconseguir una unitat textual amb cohesió i sentit. Caldrà polir el text per donar-li una forma literària i artística consistent.
Tasca 5. Text final	Ara és el moment de produir l'escriptura definitiva del text creatiu. Algunes mostres de produccions d'alumnes en llengua catalana: El noble bou El Bou promet fer sempre el bé. Però, quin destí sagnant té la promesa! Tranquil per naturalesa, a la força canviarà el jurament, amb la seva bondat, sense lluitar, tindrà massa paciència. Va voler ajudar la guineu i es va sacrificar. El consell de la guineu li produí confiança. Però la confiança cega no l'ajudà, i llavors la va palmar. Laura Llovera Ibort 3r ESO Institut Fort Pius L'astuta Guineu La guineu promet no fer traïció, Però, quin pobre destí té la promesa! Dient mentides és hàbil, et sedueix quan conversa, espavilada i àgil. Sempre aconsegueix guanyar. Traïció rere traïció, de tot pot escapar. Però un dia arribà que la venjança la va matar. Leire Rabenberg Ruíz 3r ESO Instiut Fort Pius
Fase final (opcional)	Àmbit Visual i Plàstica Durada: 3 hores
Tasca 6. Il·lustració	Si s'escau, des de l'àmbit de Visual i Plàstica es pot fer una activitat per dibuixar l'animal que hauran triat, i després imprimir-lo amb una impressora 3D. Com que en <i>El Llibre de les bèsties</i> apareixen molts animals, aquest treball es pot diversificar, tant en aquesta part de Visual i plàstica, com en la de Llengua. 