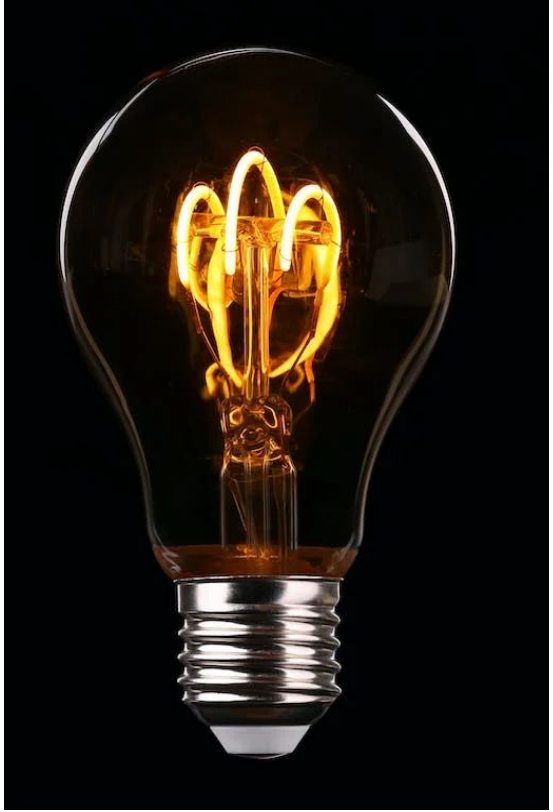
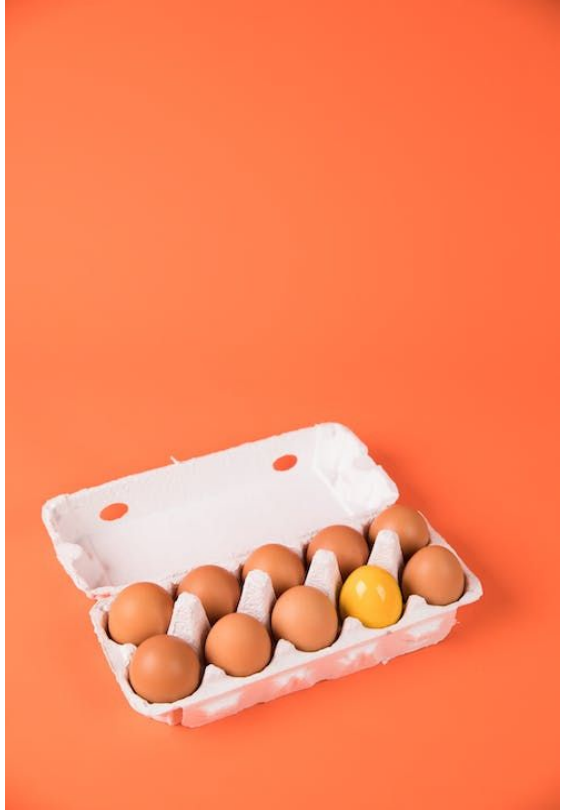
Recursos, estrategias e ideas para trabajar la creatividad en el aula de ELE (Sesión 1)

Manuela Mena

¿CREATIVIDAD?



NOVEDOSO



ORIGINAL

ÚTIL

¿CREATIVIDAD EN EL AULA?

¿Por qué llevar la creatividad a la clase de idiomas?

Espacio libre de juicios

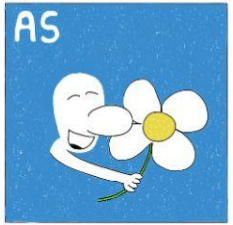
SOLUCIONES
MÁS EFICIENTES
PARA LA CLASE

SORPRESA, EMOCIÓN, MOTIVACIÓN

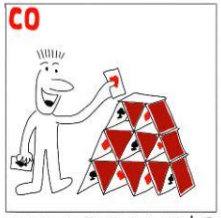
Las dimensiones de la creatividad en el aula

DOCENTE

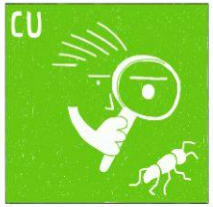
Características del docente creativo



APRENDIZAJE SENSORIAL



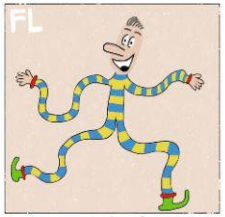
CONSTANCIA



CURIOSIDAD

EMOCIÓN

EXPERIMENTACIÓN

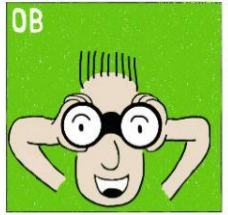


FLEXIBILIDAD

IMAGINACIÓN

INTUICIÓN

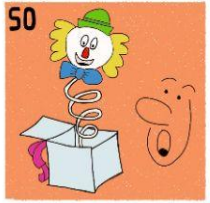
MOTIVACIÓN



OBSERVACIÓN

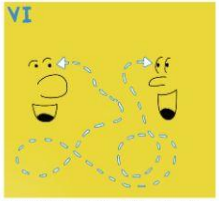
PASIÓN

REFLEXIÓN



SORPRESA

TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD



VISUALIZACIÓN

El uso de ejemplos inusuales y actividades y estrategias didácticas que apelen a las emociones juega un papel muy importante en el proceso de aprendizaje de la L2, pues su empleo tiene un efecto positivo en la capacidad de retentiva, atención, motivación, memoria, toma de decisiones, etc. de los estudiantes. (Immordino-Yang & Damasio, 2007)

DOCENTE
PROCESO
ACTIVIDADES Y RECURSOS

Características de una tarea creativa

- Supone un reto
- Presenta un contenido relevante
- Está personalizada
- Contiene un elemento sorpresa
- Procura generar intriga
- Proporciona opciones
- Supone un ‘riesgo’ controlado
- Buscan que el alumno genere una respuesta original

DOCENTE
PROCESO
ACTIVIDADES Y RECURSOS
ALUMNADO

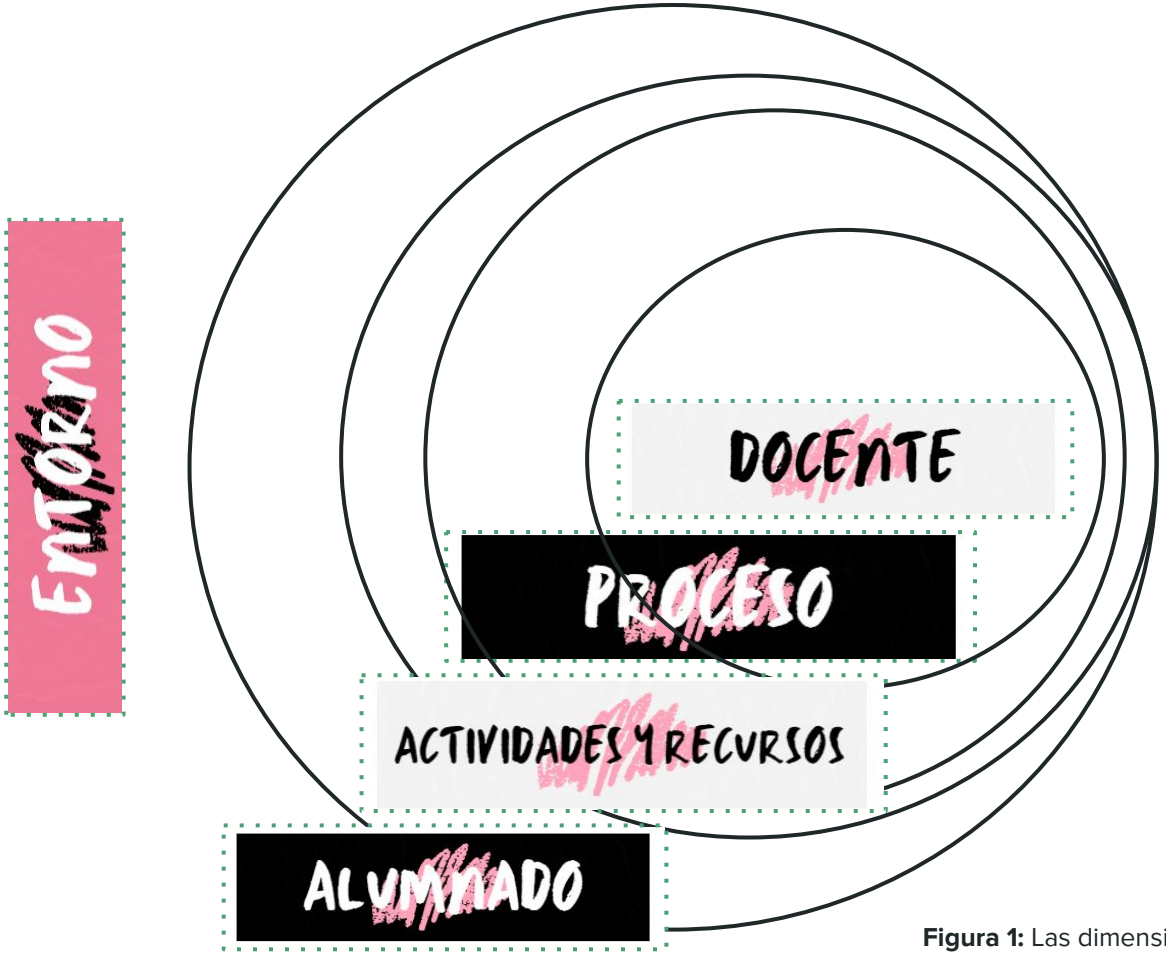


Figura 1: Las dimensiones de la creatividad en el aula

¿Cómo ‘creativizar’ el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Gramática y léxico
- Actividades de escucha y producción oral
- Producción y comprensión escrita
- Ideas de proyectos y artefactos
- Reflexiones finales

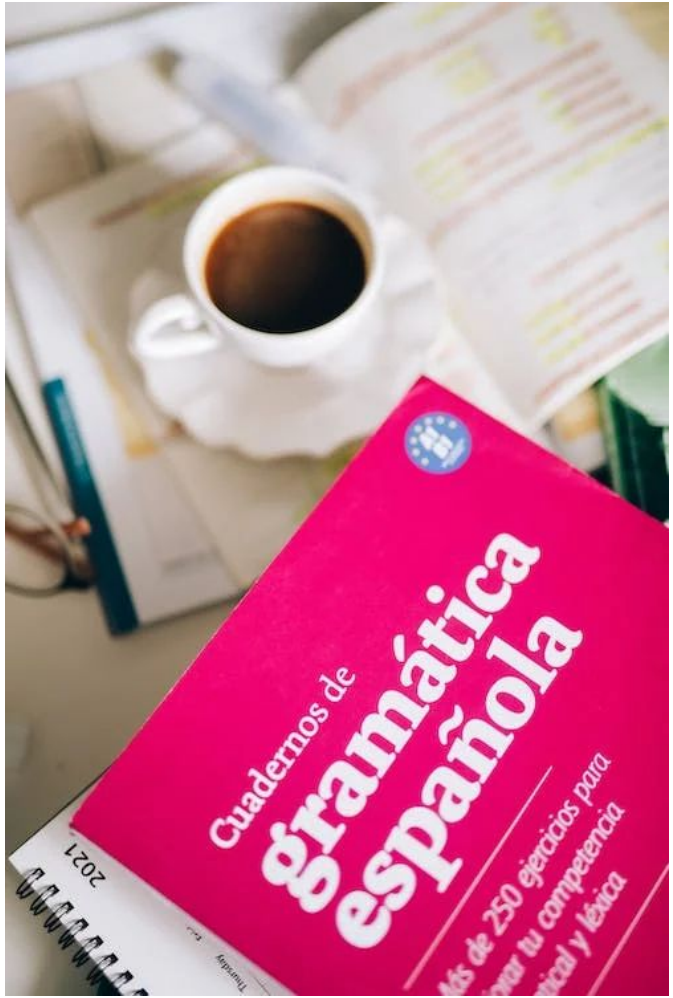
Actividades creativas para trabajar la gramática y el léxico

CARRERAS GRAMATICALES

Prepara trozos de papel con las diferentes reglas y usos de algún punto de gramática .

Por equipos, un estudiante de cada equipo corre a la mesa del profesor, memoriza alguna de las reglas y regresa para dictarla. Los estudiantes se van turnando como en una carrera de relevos hasta tener todas las reglas anotadas e ilustradas con sus propios ejemplos, dibujos, memes... Finalmente, cada equipo expone sus pósters gramaticales al resto.

Si las reglas están en la lengua materna de los estudiantes, el profesor puede pedirles que las intenten traducir, transformando así la actividad en una tarea de mediación.



CADA OVEJA CON SU PAREJA

Selecciona una serie de expresiones idiomáticas relacionadas con el tema de estudio. Escribe las expresiones en trozos de papel de color verde y las definiciones para las mismas, en trozos de papel azul. Reparte las tiras de papel y pide a los estudiantes que se muevan por el aula buscando a su pareja. Cuando todas las 'ovejas hayan encontrado a su pareja', comprueba que las asociaciones sean correctas y pídeles escribir un mini texto con las 4 ó 5 que más le hayan llamado la atención.

Estar en las nubes
Costar un ojo de la cara
Ser uña y carne

¿CONOCES LAS REGLAS?

Divide una de las paredes del aula en zona roja y zona verde. Seguidamente, pega, sobre la zona roja, varios posits enumerados con oraciones que contengan errores gramaticales producidos por los propios estudiantes a lo largo del curso. Para hacer la actividad más interesante, también puedes incluir algunos posits que contengan oraciones sin errores. Por equipos, los estudiantes reciben unos cuantos posits de la zona roja e intentan corregirlos. Si la corrección está bien, el profesor moverá el posit a la zona verde.

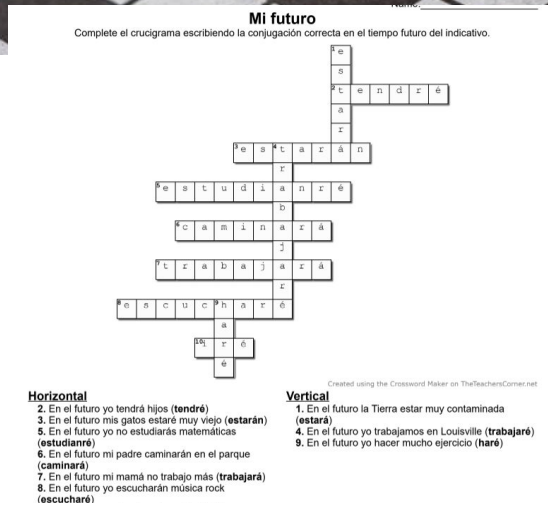
- Usos de ser y estar+adjetivo calificativo (C1)
- Adverbios y expresiones de tiempo (B2)
- Se me da bien/mal (B1)
- Uso de estar para la ubicación (En la ciudad) (A2)

CRUCIGRAMAS GRAMATICALES / LÉXICOS

Un "crucigrama gramatical" es una actividad educativa que emplea un crucigrama para enseñar conceptos de gramática y vocabulario. En lugar de definiciones, los crucigramas gramaticales presentan pistas que requieren conocimiento y comprensión de reglas gramaticales, como identificar partes del discurso, conjugaciones verbales, estructura de oraciones, entre otros.

Por ejemplo, en un crucigrama gramatical, la pista para una palabra cruzada podría ser "Primera persona del singular del presente de indicativo del verbo 'hablar'". La respuesta sería "hablo".

Estos crucigramas no solo desafían el conocimiento de palabras, sino que también ponen a prueba la comprensión de las reglas gramaticales y la aplicación de conceptos lingüísticos para completar las palabras en el crucigrama.



TEXTOS QUE DESAPARECEN

Proyecta un diálogo en el que se trabaje algún punto de gramática o léxico que quieras trabajar en clase. Léelo en voz alta en clase por primera vez para que copien la entonación, la pronunciación, etc. Muéstralo durante algunos minutos y explícales que tienen que memorizar todo lo que puedan del mismo porque, tras unos minutos, mostrarás el mismo texto pero con algunos huecos.

Vuelve a mostrar el texto con alguna de la información eliminada y procede de la misma manera hasta que, finalmente, se muestren solamente algunas palabras del mismo. A partir de esas palabras restantes, pide a los estudiantes que, por parejas, intenten reproducir el diálogo lo más fielmente posible, de manera escrita u oral.

A fin de ayudarles en la reproducción del diálogo, puedes proyectar algunas imágenes que tengan que ver con el contenido.

Actividades de escucha y producción oral

SHERLOCK HOLMES

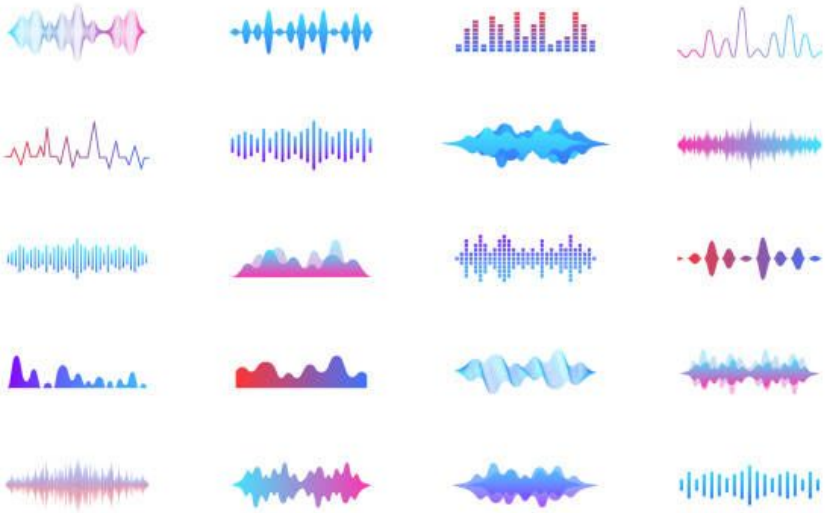
Invita a tus estudiantes a convertirse en Sherlocks. Prepara una caja con diferentes objetos y pídeles que cada uno deposite en la bolsa algún objeto personal pero que no les identifique claramente. Un estudiante saca un objeto de la bolsa y describe su función. A fin de ayudar al estudiante, puedes proyectar algunas frases *¿es un objeto viejo o está rayado? ¿Se puede guardar en un bolsillo o en una bolsa?...* El grupo trabaja conjuntamente para deducir el carácter del propietario e inventar alguna anécdota a partir del objeto. El propietario del objeto se convertirá en el próximo Sherlock.

ISLAS

Prepara tarjetas con las letras del abecedario y colócalas por la clase. Explica a tus estudiantes que se encuentran nadando en un mar y que las tarjetas con letras representan islas. Cuando des la orden, los estudiantes tendrán que 'nadar' hacia la isla que empiece por la letra de: su libro/poema/comida/serie/película favorita o cualquier otro comando que hayas dado. Una vez lleguen a la isla, deberán usar las preguntas y el vocabulario ubicado por el profesor allí para entablar conversación con aquellos que hayan 'navegado' hasta allá.

AUDIO THEATER

Crea un teatro de audio de misterio en el que los estudiantes tengan que escribir una historia a partir de los sonidos que escuchan.



‘ESCUCHA’ LAS DIFERENCIAS

Entrega a los estudiantes un texto y pídeles que lo lean con detenimiento, intentando recordar todo lo que puedan del mismo. Resuelve todas las posibles dudas que puedan surgir de vocabulario para asegurarte de que todos han comprendido de lo que trata el texto.

A continuación, explícales que van a escuchar el mismo texto pero con algunas variaciones y detalles diferentes y que tendrán que escuchar con detenimiento para anotar todas las diferencias que encuentren.

Pídeles que contrasten sus notas con algún compañero. Después, proporcionales el original para que vean las diferencias.

CONVERSACIONES SECRETAS

Muestra a algún estudiante un papel con un tema 'secreto'. Inicia la conversación sobre el tema con la condición de que ninguno revele de qué se trata. Cuando los otros jugadores que están escuchando creen tener una idea de cuál es el tema, se unen a la conversación. Los estudiantes no pueden hacer preguntas; sólo podrán escuchar y pensar alguna forma de 'colarse'. Si los jugadores creen que el nuevo jugador no sabe de qué pueden preguntar: *¿De qué estás hablando?* Si el jugador acierta, la conversación termina. Si, por el contrario, dice un tema equivocado, la conversación continúa. El objetivo final del juego es participar en la conversación secreta.

A: *¡Vaya aroma tan delicioso!*
B: *Sí, es increíble cómo despierta los sentidos.*
A: *Me encanta disfrutarlo por las mañanas, es como un ritual que me llena de energía.*
B: *Totalmente de acuerdo, para mí es indispensable comenzar el día así.*
A: *Además, es tan versátil, se puede disfrutar de diversas maneras.*
B: *Exacto, desde la preparación hasta el momento de saborearlo, es todo un placer.*

NI SÍ NI NO

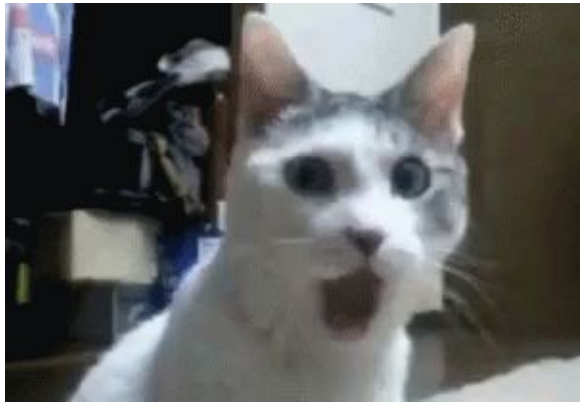
Prepara una serie de cartas sobre temas tratados en clase (rutinas, hobbies, familia, trabajo, estudios...). Cada carta puede contener unas 5-6 preguntas relacionadas entre sí. Por ejemplo:

¿Vives en ...?
¿Te gusta vivir aquí?
¿Has vivido muchos años en esta ciudad?
¿Hace buen tiempo en...?

Asegúrate de que las cuestiones están formuladas de tal manera que la primera respuesta que venga a la cabeza sea sí o no.

En clase, explica a tus estudiantes que van a jugar al juego de 'Ni sí, ni no'. El objetivo es intentar responder a todas las preguntas de su tarjeta sin responder sí, no o respuestas que contengan estas palabras. Explica las normas en detalle, como que tampoco podrán repetir respuestas o tardar más de X segundos en responder.

El ganador será el estudiante que más cartas tenga al final de la partida.



Producción y comprensión escrita

EL COMETEXTOS

Entrega a los estudiantes un texto con únicamente un título y algunas palabras clave. El resto del cuerpo del texto se ha suprimido dejando, en su lugar, huecos y signos de puntuación. Por equipos, los alumnos se mueven por el aula tratando de completar el texto con las palabras y las frases colocadas por las paredes. El texto en el que se base la actividad debe versar sobre un tema que resulte familiar a los alumnos, por lo que esta estrategia se utiliza mejor hacia el final de una unidad de trabajo.

BOLAS DE PAPEL

Haz una copia del mismo y arrúgala hasta convertirla en una bola de papel. Procura dejar visibles partes del texto que reporten información, frases o palabras clave. Si lo deseas, también puedes preparar varias bolas en las que se deje ver información diferente. Lanza las pelotas a varios estudiantes y pídeles que digan en voz alta las frases o palabras que alcanzan a ver. Anótalas en la pizarra. Cuando tengas una lista considerable de términos, pídeles que te digan de qué creen que trata el texto y que intenten escribir un pequeño resumen del mismo empleando las palabras anotadas.

MÍMICA PARA INSPIRARSE

Explica a tus estudiantes que van a tener que inventar una historia colectiva a partir de gestos y mímica. Marca el contexto escribiendo un tema en la pizarra, por ejemplo, ‘Mi receta favorita’, ‘Una tarde en el gimnasio’, ‘La peor fiesta de mi vida’... A partir del tema, el primer estudiante tiene un minuto para iniciar la historia a partir de, exclusivamente, mímica. Transcurrido el minuto, el siguiente estudiante deberá continuarla por donde el compañero la dejó. Cuando todos los estudiantes hayan participado y la historia esté completa, pídeles que la escriban de manera individual.

HISTORIAS AL MÁS PURO ESTILO ‘HEMINGWAY’

Escribe en la pizarra la traducción de una de las historias breves más famosas escrita por Hemingway: “*Zapatos de bebé en venta. Sin Estrenar*.”

Explica a tus estudiantes brevemente quién fue Hemingway, su paso por España, etc. A continuación, muéstrales ejemplos de historias breves en las que no se suelen usar más de 10 palabras.

Debate con ellos sobre la dificultad de escribir este tipo de historias y cuál puede ser su función u objetivo principal. Seguidamente, escribe en la pizarra el siguiente texto: *Una historia. Diez palabras. ¿Cuál es la tuya?*

Explícales que van a tener que escribir un mini relato de no más de 10 palabras. Cuando las tengan y hayan sido corregidas, los estudiantes intercambian relatos a fin de continuarlos a partir del input dado por el compañero. Finalmente, eligen una banda sonora para su relato y lo leen al resto de la clase. Si se desea, se pueden dar premios: al más original, al más emotivo, al mejor escrito, etc.

CARRERA DE PALABRAS

Divide una pared del aula en cuatro secciones: sustantivos -adjetivos - verbos - adverbios. Entrega posits de colores a los estudiantes y pídeles que, durante cinco minutos, hagan una lluvia de idea y escriban, por ejemplo, en los posits rosas adjetivos; en los amarillos, sustantivos; en los naranjas, verbos y en los verdes, adverbios (una palabra por posit). Transcurridos los 5 minutos, pídeles que los coloquen en la columna correspondiente. Repasa todos los términos para asegurarte de que todos conocen los significados. A continuación, divide la clase en tres o cuatro equipos y explícales que van a tener que escribir una historia en sus equipos usando palabras de los posits.

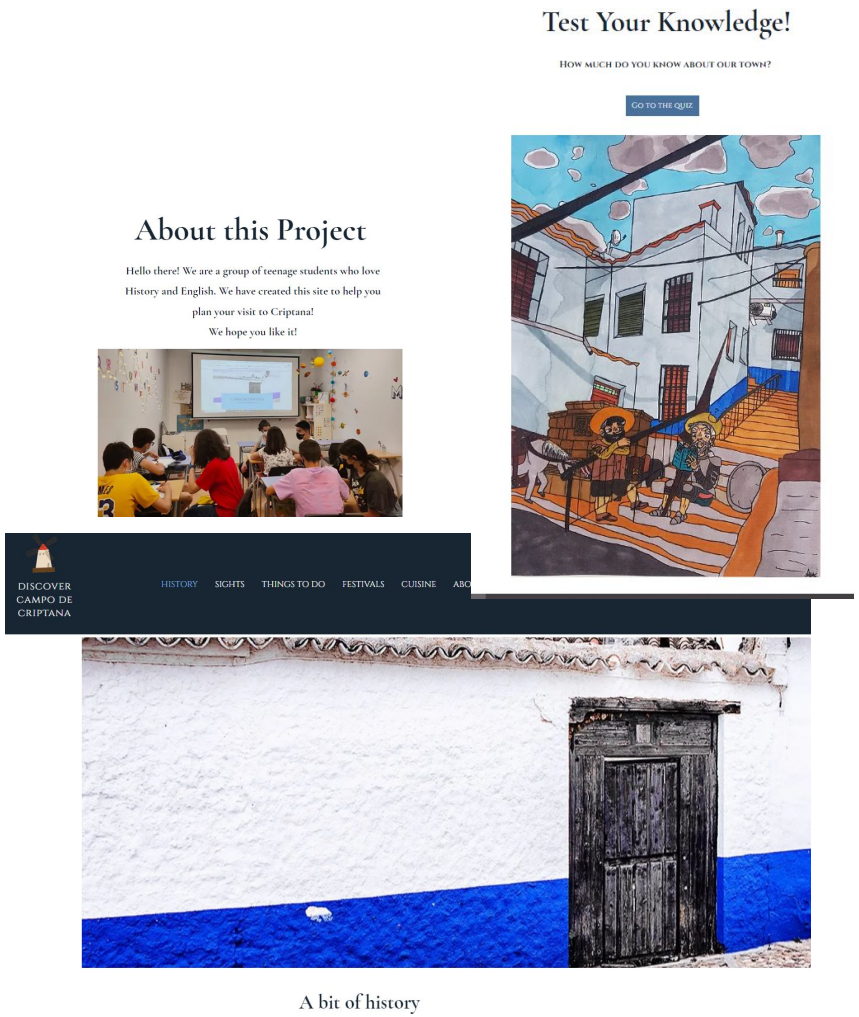
Para hacer la actividad más interesante, utiliza algunas reglas y restricciones como, por ejemplo, que tengan que ir corriendo a la pared a recoger una palabra cada 5 minutos para incluirla en su historia.. También puedes marcar el tiempo verbal de la historia al comienzo, la temática, las palabras taboo, etc.

Ideas de proyectos y artefactos

PROYECTO WEB

- ★ Los estudiantes producen textos y toman fotos de los lugares y monumentos más emblemáticos de su zona o localidad.
- ★ Con ayuda del profesor, elaboran una web informativa sobre su ciudad.

https://mmena30.wixsite.com/visitcampodecriptana



UNA VIDA DE REVISTA

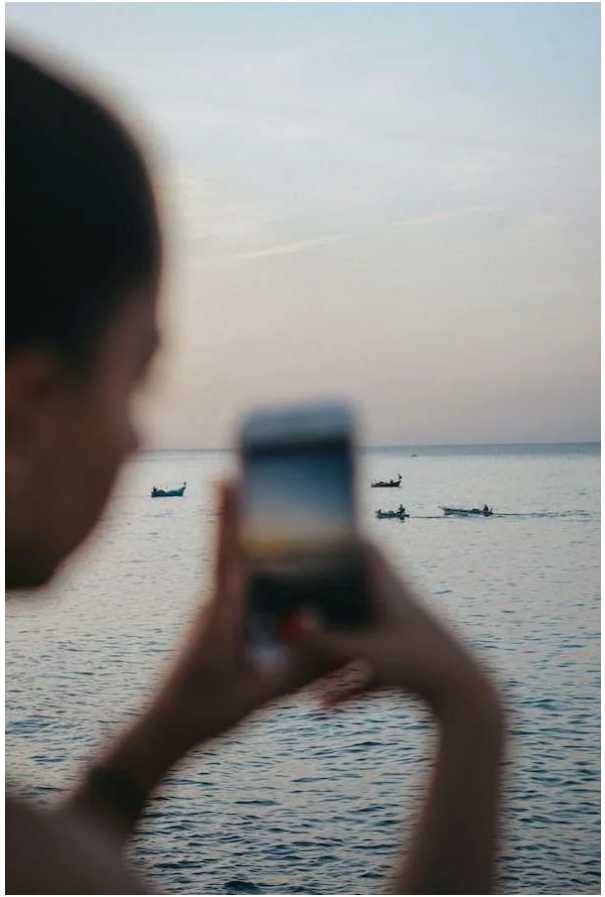
- ★ Los estudiantes producen textos y toman fotos de los lugares y momentos especiales en sus vidas.
- ★ Con ayuda del profesor, elaboran una revista digital personalizada.

Idea original: Prof. Diego Ojeda

‘PICTURE’ IT

El profesor entrega a los estudiantes un listado de **‘cosas’ que deben ‘capturar’ en imagen,** es decir, de elementos, sentimientos, conceptos, expresiones, etc., que deben buscar y fotografiar en su entorno.

Por ejemplo, el profesor puede pedirles que ‘capturen’ una imagen que les evoque la palabra ‘amistad’. Para cada término, concepto, expresión o punto de gramática de la lista, los estudiantes deberán hacer una instantánea que, posteriormente, pegarán en algún documento, físico o digital, y presentarán al resto de compañeros.



PÓSTER INTERACTIVO

- ★ Los estudiantes trabajan sobre un punto de gramática concreto o sobre un campo léxico determinado.
- ★ Buscan una canción, un pasaje de un libro que les guste, un gif, un texto con emojis, una fotografía personal o un post que tenga que ver con la tarea requerida y combina estos elementos en el póster.
- ★ El profesor proporciona feedback a los estudiantes y, finalmente, estos presentan sus creaciones al resto de compañeros.

Adaptables, transformables, personalizables.

- ➔ CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL A2
- ➔ CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL B1
- ➔ CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL B2
- ➔ CONTENIDO FUNCIONAL Y GRAMATICAL C1

¿CREATIVIDAD EN EL AULA?

- ★ Existe un **ambiente seguro**, **relajado** y **libre de juicios.**
- ★ Se abraza el **error** y se entiende como una **oportunidad de aprendizaje**.
- ★ El **elemento sorpresa** está presente.
- ★ Los estudiantes generan sus propios materiales en base a sus intereses (**empoderamiento, prosumidores**).
- ★ Existe **necesidad comunicativa**.
- ★ El **profesor** es un **experto** en su materia.
- ★ Se trabaja con **diferentes agrupaciones** (individual, por parejas, en equipos...)

Bibliografía

- Clare, A. & Marsh, A. (2020). The Creative Teacher's Compendium. ELT Pavillion.

- Jordan, A (2014). Creativity in the Classroom. Schools of Curious Delight. 5th Edition. Routledge.

¡GRACIAS!

Manuela Mena
mmena30@gmail.com