



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación
**Máster en Enseñanza de Español como lengua
extranjera**

Trabajo fin de máster

El proceso creativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de ELE

Presentado por: María Alejandra Cuéllar Ayala

Tipo de TFM: Propuesta didáctica

Director/a: Enrique Ferrari Nieto

Ciudad: La Haya

Fecha: 19/09/2019

Firma: María Alejandra Cuéllar Ayala

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo desarrollar una propuesta didáctica en la que el proceso creativo, a través de la expresión plástica, sirva como herramienta para interiorizar significativamente el aprendizaje del español como lengua extranjera. Propone una serie de actividades destinadas a reactivar la capacidad creativa del aprendiente para poner en práctica sus conocimientos previos de manera atractiva y motivadora, contribuyendo a la fijación de contenido lingüístico y socio-pragmático.

Con la idea de colocar al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque humanístico, las actividades estarán destinadas a involucrarlo en su totalidad, vinculándolo afectivamente con la lengua meta. La creatividad, el juego y las artes plásticas -herramientas didácticas que gozan de gran acogimiento en la enseñanza infantil- servirán para que el aprendiente siga desarrollando su capacidad creativa, razón por la cual, la presente propuesta está enfocada concretamente a adultos con un nivel B2 de español.

En los últimos años se ha revalorizado la importancia de la expresión artística para el desarrollo integral del individuo ya que ayuda al aumento de la autoestima al tener un mejor conocimiento de sí mismo, además, permite reconocer y expresar emociones y sentimientos que pueden favorecer al aprendizaje debido al aumento de la motivación.

Palabras clave

Español como lengua extranjera, expresión plástica, creatividad, aprendizaje significativo, nivel B2.

Abstract

The purpose of this Master's Thesis is to develop a didactic proposal in which the creative process, through visual expression, serves as a tool to significantly internalize the learning of Spanish as a foreign language. It proposes a series of activities aimed at reactivating the creative capacity of the learner to put their previous knowledge into practice in an attractive and motivating way.

With the idea of placing the student at the center of the teaching-learning process from a humanistic approach, the activities will be designed to involve him in their entirety, linking it affectively with the target language.

Creativity, play and the visual arts are didactic tools that enjoy great acceptance in children's education, but the adult also needs to continue developing their creative capacity, which is why the present proposal is specifically focused on B2 level adult learners. of Spanish and that are not living in a Spanish-speaking environment.

In recent years, the importance of artistic expression for the integral development of the individual has been reassessed since it helps to increase self-esteem by having a better knowledge of oneself, it allows to recognize and express emotions and feelings that can favor learning due to the Increased motivation.

Keywords

Spanish as a foreign language, plastic expression, creativity, significant learning, level B2.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación y planteamiento del problema.....	7
1.2. Objetivos.....	8
1.2.1. Objetivo general	9
1.2.2. Objetivos específicos.....	9
2. MARCO CONCEPTUAL	9
2.1. Desde una perspectiva humanística.....	9
2.2. El pensamiento post-método.....	12
2.3. El proceso de aprendizaje	14
2.4. El ser creativo	16
2.5. El proceso creativo en el aula de ELE	20
2.6. Herramientas para el aula creativa.....	23
3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	26
3.1. Presentación.....	26
3.2. Objetivos.....	27
3.2.1. Objetivo general.....	27
3.2.2. Objetivos específicos.....	27
3.3. Contexto.....	28
3.4. Metodología.....	28
3.5. Actividades.....	29
3.5.1. Actividad 1: <i>Quién soy?</i>	30
3.5.2. Actividad 2: <i>Yo en el tiempo</i>	32
3.5.3. Actividad 3: <i>Yo en el espacio</i>	34
3.5.4. Actividad 4: <i>Yo y los demás</i>	36
3.5.5. Actividad 5: <i>Cuenta cuentos</i>	37
3.5.6. Actividad 6: <i>Había una vez</i>	39
3.5.7. Actividad 7: <i>Portada y prólogo</i>	40
3.6. Cronograma	41
3.7. Evaluación	43
4. CONCLUSIONES	45
4.1. Líneas de investigación futuras	46
4.2. Limitaciones	47
5. BIBLIOGRAFÍA	48
6. ANEXO	51

El arte supremo del profesor consiste en despertar la alegría por la expresión creativa y el conocimiento.

Albert Einstein

1. INTRODUCCIÓN

La música, la pintura, la literatura, el cine son formas de expresión artística que han sido utilizadas en las últimas décadas en la enseñanza de lenguas extranjeras a través de metodologías más eclécticas, debido a las posibilidades didácticas que ofrecen. De ahí nace la idea de invitar al aprendiente de español de nivel B2 a poner en práctica sus conocimientos del idioma con la ayuda de la expresión plástica y del proceso creativo.

Toda manifestación artística ayuda al ser humano a explorar sus pensamientos y emociones de una manera única. Teniendo en cuenta que el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier campo está directamente relacionado con el aspecto afectivo y que por ende toda experiencia vivencial favorece el aprendizaje, se entenderá que en la medida en que se vivan las cosas, se experimenten emociones y sentimientos, se interiorizará mejor el aprendizaje.

La globalidad en la que se enmarca la sociedad actual exige a sus integrantes, de todas las edades, una formación ya no bilingüe sino plurilingüe, o mejor aún pluricultural. El incremento del flujo migratorio ha dado como resultado la formación de familias pluriculturales que comparten más de tres idiomas. Lo cual, para los más pequeños no supone ningún problema pues tienen la capacidad de adquirir de manera natural las lenguas segundas con las que esté en contacto.

Sin embargo, los adultos no gozan de ese privilegio y tienen que enfrentarse a un proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, el cual se ve condicionado por factores como la motivación, la edad, la ansiedad o la inseguridad que provoca el tratar de entablar una conversación en otro idioma. Estos factores pueden estar relacionados directamente con el alumno, con el profesor o con el centro docente. No resulta ajeno escuchar a un alumno decepcionado y un tanto frustrado por no conseguir mejorar su competencia comunicativa, ya sea porque el contenido del curso no atiende a sus necesidades y se encuentre realizando tareas inadecuadas, o porque el curso está sistemáticamente dirigido a aprobar un examen de nivel.

En ocasiones, los manuales con los que se trabaja también representan un limitante al dejar de lado el tema cultural, enfocándose en cuestiones meramente lingüísticas. O pero aún, no toman en cuenta los intereses y necesidades del aprendiente.

Esto provoca desinterés en los temas a trabajar y por supuesto una pérdida de la motivación que orilla al alumno a abandonar el curso. Sobre todo en los niveles intermedios, cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje pierde aceleración y el alumno se siente un poco estancado. En otras palabras, llega un momento en el que el alumno deja de formar y verificar nuevas hipótesis ocasionando la posible fosilización de su interlengua, la cual, por su carácter dinámico, debe estar en constante proceso de cambio, desarrollo y revisión según las reglas que ha interiorizado. En caso de no hacerlo, retrocederá a un estado de desarrollo anterior o se fosilizará.

Selinker, quien introdujo el término por primera vez en 1972, define como interlengua a un sistema lingüístico de transición. Es decir, en su intento por comunicarse en la lengua meta, el aprendiente construye una especie de lengua híbrida que contiene elementos lingüísticos tanto de su lengua materna como de la lengua meta (Roldán, 1989).

El concepto de fosilización en la Teoría de la interlengua de Selinker se refiere a la permanencia de ciertos aspectos de pronunciación, de reglas gramaticales y del uso del vocabulario, independientemente de la cantidad de instrucción recibida. El hecho de que los fenómenos fosilizables en la interlengua no se erradican nunca y otros reaparecen regularmente, conduce a Selinker a la afirmación de que las estructuras psicológicas latentes están de alguna manera presentes en el cerebro almacenadas por un mecanismo de fosilización (Alexopoulou, 2011).

Otro de los factores que ocasionan el estancamiento en el aprendizaje de una L2 es la ansiedad. Para algunos alumnos resulta muy difícil realizar algunas tareas clásicas del aula de idiomas pues su estado de ansiedad los bloquea de tal manera que no son capaces de expresarse oralmente, por ejemplo. Esto tiene que ver con la personalidad del aprendiente, con su timidez, con la falta de confianza en las propias posibilidades, con su estilo de aprendizaje, en resumen, tiene que ver con sus vivencias. El ser humano aprende y recuerda en función de las actividades que realiza, por eso resulta importante diseñar actividades que lo involucren en su totalidad, como ser humano poseedor de una cultura, conocimientos y experiencia que puede y debe utilizar para participar activamente en el proceso y favorecer el aprovechamiento didáctico.

Cada vez son más los profesores que apuestan por la concepción de programas que fomenten una formación integral del alumno que, desde una perspectiva humanística, les ayuden a educar en empatía, sensibilidad y respeto, desarrollando una competencia creativa y emocional, factores que están íntimamente ligados al proceso de aprendizaje.

La creatividad es una característica inherente al ser humano, desarrollarla resulta esencial para sobrevivir y vivir bien, “es un estado del pensamiento, pero también una disposición emocional que tiene que ver con el pensamiento crítico que pone énfasis en ciertas habilidades cognitivas relacionadas con capacidades emocionales” (López, 2006, p.21). Cualquier tarea relacionada con el arte presenta beneficios para el cerebro. Todas las actividades artísticas son un instrumento clave para aumentar la motivación y mejorar la interacción social.

Para evitar el aburrimiento del alumno y del mismo profesor al repetir mecánicamente todos los cursos los mismos contenidos, es necesario recurrir a la creatividad, de manera que el alumno se divierta y le sea más fácil crear sus propias producciones. Hay que atreverse a abandonar las rutinas para no caer en la resignación y claudicar. Albert Einstein dijo: “la creatividad es la inteligencia divirtiéndose”.

El problema es que, una vez superada la edad infantil, muchas personas tienden a creer que no son creativas, que no tienen la capacidad de dibujar, escribir o producir algo nuevo y original. Culpa de ello lo tiene, en buena parte, el entorno social que lo rodea, el sistema educativo o incluso, es la misma persona quien se coarta. La añeja tradición de educar para tener éxito en la vida, con la idea de que todo debe estar bien hecho, provoca un tremendo temor al fracaso, frenando así la creatividad. Ken Robinson, reconocido experto en creatividad y educación, suele decir que el ser humano es educado para perder su capacidad creativa pues el sistema educativo se basa en la idea de la habilidad académica con una jerarquía basada en dos ideas. La primera de ellas es que las materias más útiles para el trabajo estén en la cima. Y la segunda se refiere al dominio que la habilidad académica tiene sobre la inteligencia. Esto tiene como consecuencia que muchas personas altamente brillantes, creativas, creen que no lo son porque en la escuela o no valoraron sus capacidades reales o fueron estigmatizados.

La creatividad crece, se desarrolla, se enseña, se entrena. El alumno debe aprender a manejar su potencial creativo, para lo cual es necesario, en primer lugar, que se recupere a sí mismo, que pierda el temor a equivocarse y que entienda que no hay errores sino diferentes resultados. Las emociones juegan, en este sentido, un papel muy importante pues a mayor emoción, mayor creación.

El arte en general, cultiva la sensibilidad en el ser humano y fomenta el conocimiento del yo interno. El dibujo, la pintura o la construcción, constituyen un proceso complejo en el que el ser humano reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado.

1.1. Justificación y planteamiento del problema

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, es importante establecer un vínculo afectivo entre el alumno, la lengua meta y el docente, de manera que pueda desarrollarse una empatía entre esta triada, en un ambiente relajado y de confianza. Todo esto hace que el alumno se sienta motivado a aprender.

En los niños, la motivación se relaciona con los afectos y es un elemento fundamental para desarrollar su capacidad de aprender a través del aprendizaje significativo, porque un niño motivado en un niño que confía en sus conocimientos (Barbero, 2016).

La expresión plástica es una herramienta que puede ser útil en el aula de ELE para crear ese vínculo. Por medio de esta, las personas comunican sus sentimientos, su visión del mundo, su realidad y sus sueños. Es también un acto de comunicación, dado que hay un emisor, un canal y un receptor. Aunque en este caso el receptor aporta su propia interpretación.

“Este acto comunicativo, nace de la esencia de la naturaleza en su condición de ser social, comunicativo, provisto de una capacidad innata para la interrelación, cuya potencial proyección infieren a la relación creador – obra – espectador una sugestiva relación de conexión comunicacional” (Ruiz, 2018, p.122). Esto, comparado con el aprendizaje de lenguas, refleja que el aprendiente, al igual que el espectador, aporta su propia subjetividad al acto del conocimiento. Cuando este acto se alcanza, la persona se transforma porque sus horizontes de conocimiento y de actuación se han expandido.

El planteamiento de este trabajo surge de la inquietud de diseñar una propuesta didáctica basada en el pensamiento post-método, que salga de lo convencional y resulte tanto atractivo como motivador a los aprendientes de ELE. El interés de esta propuesta es entender la relación entre la creatividad y la educación, en específico en la enseñanza de lenguas extranjeras, partiendo de la idea de que en ambas se involucra la acción, la experimentación, la conceptualización, el análisis y la dedicación.

Para entender esta relación, se recurrirá a la expresión plástica, la cual aporta un conjunto de herramientas didácticas que pueden aplicarse en cualquier asignatura por ser considerada como una forma de educar en la creatividad, en la expresión personal y para desarrollar del pensamiento divergente. A través de ella el alumno tiene la oportunidad de indagar en su interior y generar nuevas producciones.

Por lo tanto, el presente trabajo de fin de Máster, propone la realización de un taller, en donde el alumno desarrolle la creatividad y la curiosidad hacia el aprendizaje de español, utilizando la expresión artística para estimular y promover la comunicación. Si con los niños funciona, debería hacerlo también con los adultos, cuya creatividad y curiosidad se ven mermadas a medida que la edad va avanzando.

El componente estético, afectivo y emocional que se deriva del proceso creativo, convierten las tareas didácticas en experiencias motivadoras que fomentan la interacción y el intercambio de ideas. De esta manera resultará más fácil que el alumno se involucre personal y subjetivamente.

1.2. Objetivos

Este trabajo pretende establecer una relación entre el proceso creativo y el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera a través de la expresión plástica como herramienta transversal, para desarrollar la competencia creativa y emocional del estudiante y establecer un vínculo afectivo entre este y la lengua española, que le permita reafirmar conocimientos y mejorar su competencia comunicativa e intercultural en un ambiente seguro, respetuoso, con bajos niveles de estrés para que pueda fluir su capacidad creativa.

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de intervención basada en el enfoque por tareas que, a través de un andamiaje, integre la expresión plástica, el proceso creativo y el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE que contribuya al mejoramiento de las cuatro destrezas básicas con la ayuda de actividades significativas que involucren al aprendiente en su totalidad.

1.2.2. Objetivos específicos

Para lograr el objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Enunciar los beneficios de las artes plásticas para el desarrollo mental e intelectual.
- Estimular el desarrollo de la creatividad en el campo de la educación.
- Proporcionar la teoría y herramientas necesarias para la incorporación de la expresión artística como herramienta didáctica en el aula de ELE.
- Planificar actividades que contribuyan a desarrollar el potencial creativo del alumno y con ello su competencia comunicativa.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. Desde una perspectiva humanística

El alumno posee una serie de experiencias, valores y conocimientos previos sobre el mundo, sobre su propia cultura y su lengua, sobre otras lenguas y sobre sí mismo, todo este bagaje nutre el proceso de enseñanza-aprendizaje de una LE cuando se toma en cuenta a la hora de diseñar actividades didácticas que conviertan el aprendizaje en un proceso vivencial, involucrando afectivamente a los participantes.

Sin embargo, ese mismo bagaje hace patente la existencia de diferencias individuales, tanto en la personalidad como en el estilo de aprendizaje. Estas variables han conducido a un cambio de pensamiento con respecto a lo que se considera importante para el aprendizaje, haciendo necesario un análisis sobre las necesidades objetivas y subjetivas del alumno.

El valor de los métodos humanísticos consiste en mejorar la práctica didáctica al considerar aspectos como la identidad personal del aprendiente, su autoestima y su capacidad creativa. Con respecto a la autoestima, José Antonio Alcántara (2001), afirma que esta influye en el aprendizaje, en el grado de responsabilidad que asume el alumno, en su capacidad creativa, en su autonomía personal y en su capacidad para establecer relaciones sociales satisfactorias.

Los enfoques humanísticos tienen sus bases en los postulados básicos del constructivismo, cuyo modelo de enseñanza se caracteriza por:

- Una participación activa del alumno.
- Atención centrada en los procesos cognitivos que favorecen el aprendizaje
- Énfasis en el uso de las distintas estrategias de aprendizaje empleadas para reorganizar los contenidos.
- Reconocimiento de que cada persona aprende de una determinada manera, lo que requiere estrategias metodológicas pertinentes que estimulen las potencialidades y los recursos de cada persona.
- Fomento del autoestima del aprendiente, pues es preciso que este valore y tenga confianza en sus propias habilidades para resolver problemas, comunicarse y aprender a aprender.

Con respecto al último punto, los alumnos con baja autoestima tienen grandes dificultades al realizar intercambios comunicativos, lo cual obstaculiza el avance de la clase en general. Estos son algunos de los rasgos que, según Bermúdez (2000), los caracterizan:

- Son muy perfeccionistas: se concentran más en el resultado que en el proceso.
- Generan muchos pensamientos negativos que obstaculizan el aprendizaje.
- Tienen un temor excesivo a cometer errores y la duda les causa ansiedad.
- No les gusta perder, esto ocasiona que no se relajen ni disfruten a la hora de jugar.
- Tienen miedo a hablar en público por su gran sentido del ridículo.
- Cuando trabajan en grupo no tienen iniciativa ni son entusiastas.
- Muchas veces optan por la pasividad para evitar ser evaluados.
- Son poco creativos y espontáneos.

Desde una perspectiva humanística, la metodología de enseñanza debe estar dirigida al fomento de un aprendizaje integral en los aprendientes, tanto a nivel intelectual como afectivo, por lo tanto, el profesor debe buscar la adquisición real de contenidos

didácticos en el pensar, sentir y actuar mejor, lo que al final, se verá reflejado en las acciones de la vida diaria de los aprendientes (Cádiz, 2012). Por tal motivo, si no se toman en cuenta las variables anteriormente mencionadas, es probable que el proceso conduzca al fracaso.

Entre las teorías clásicas que se interesan por el aprendizaje integral se encuentra la de Krashen, quien defiende, con su hipótesis del filtro afectivo, que “todo proceso de aprendizaje va acompañado de una vivencia afectiva, que puede determinar el carácter positivo o negativo, la transitoriedad o la permanencia de lo aprendido”(Llovet, 2012, p.127). Por su parte, Dulay (1982) considera que los rasgos de personalidad que permiten el mejor ingreso del input son aquellos relacionados con la capacidad de participar en los sentimientos y las ideas de los demás, es decir, la empatía, la disponibilidad y la confianza en sí mismo. Se puede deducir con esto que lo que posibilita la actividad intelectual son las emociones.

Asher y Simpson (1994) demostraron, con el método pedagógico *Total Physical Response*, que la capacidad de comprender mensajes en lengua extranjera aumenta cuando van asociados a una acción física, es decir, cuando implican la vivencia activa y física del aprendiente.

Carl Rogers (1980) afirma que el alumno promoverá su propio aprendizaje en cuanto este llegue a ser significativo para él. Esto sucede cuando en la experiencia se involucra a la persona como totalidad, cuando se involucran sus procesos afectivos y cognitivos y cuando el aprendizaje tiene lugar en forma experimental, enfrentando problemas prácticos, como por ejemplo montar una obra de teatro.

Uno de los principios fundamentales de la sugestopedia, método humanista desarrollado por el Dr. Georgi Lozanov, es que las personas tienden a retener más información cuando relacionan el significado con las emociones, este es uno de los principios bajo los cuales se diseñan los mensajes publicitarios para conseguir conectar con el público y convertirlos en clientes potenciales. Las personas recuerdan con mayor facilidad aquel anuncio que les robó una lagrima, el que les puso la piel de gallina, o aquel con el que se rieron a carcajadas y, por supuesto, tienen una mayor disposición a invertir en ese producto. Por ejemplo, en la cultura occidental, es en la época navideña cuando las personas tienen los sentimientos y las emociones a flor de piel y es cuando campañas como la de la lotería de Navidad tienen tanto éxito.

Para el Dr. Lozanov (2009), “la sugestibilidad es un elemento de la personalidad independiente de la inteligencia: en función del tipo de sugerencias recibidas se estimula o desestimula a un ser humano. Las sugerencias negativas son fuente de inhibiciones y disminuyen la capacidad real del individuo, pero ayudándole a que se libere de las limitaciones sugeridas por su entorno desde su infancia, se consiguen grandes mejoras en la personalidad y en la conducta y se elevan también significativamente los niveles de aprendizaje” (Lozanov, 2009. Recuperado de www.lozanov.org).

La sugestión participa constantemente en todo proceso comunicativo, ya sea aumentando o disminuyendo el poder del mensaje que se emita, eso depende del inconsciente de cada individuo. Para practicarla en el aula de idiomas, se recomienda crear un ambiente agradable en el aula, poniendo atención en la luz, en el entorno, en la entonación de la voz y en todos aquellos elementos que hagan del aprendizaje un disfrute, aumentando la motivación por aprender y fomentando la creatividad.

Continuando en el terreno de lo afectivo, se puede concluir que las emociones influyen de manera significativa en el aprendizaje pues forman parte de la psicología de los seres humanos. Las experiencias son las que hacen a una persona crear referentes en su mente, recordar situaciones vinculadas al aquí y al ahora, a su momento presente, enriqueciéndole y aportando significado a su realidad. Es posible entonces, crear esas vivencias en el aula de ELE a través de actividades más flexibles y con la ayuda de herramientas transversales como la expresión plástica.

2.2. El pensamiento post-método

Con lo expuesto en el epígrafe anterior se deduce que para desarrollar el taller propuesto en el presente trabajo, tanto la postura del profesor como el método empleado debe adaptarse a lo que requiere el alumno, sin embargo, la realidad dentro de las aulas indica que usar un método específico no siempre satisface las necesidades pedagógicas de los aprendientes. Desde esta perspectiva se considera que el pensamiento post-método ayudará a alcanzar los objetivos planteados, puesto que vincula diversas soluciones a las dificultades de la enseñanza de lenguas extranjeras, en este caso, del español.

Para B. Kumaravadivelu (2012), catedrático en el Departamento de Lingüística y del Desarrollo del Lenguaje de la Universidad de San José California en Estados Unidos,

el método es un concepto limitado y limitador porque los principios y prácticas que lo constituyen pueden ser empleados en cualquier situación sin considerar las necesidades e intereses de un grupo concreto de aprendientes, ni tampoco se toma en cuenta la experiencia y expectativas de un grupo determinado de profesores, los cuales, de manera pasiva, ponen en marcha los preceptos del método o métodos elegidos.

El post-método es una corriente metodológica humanística sobre la enseñanza-aprendizaje de segundas lenguas que consiste principalmente en la superación del método. Persigue una pedagogía generada por los profesionales sobre el terreno, de acuerdo a sus experiencias profesionales y personales; es sensible a las necesidades, deseos y situaciones concretas; está conformada por tres principios organizativos:

1. Particularidad: comporta una verdadera comprensión de los factores lingüísticos, sociales, culturales, políticos y educativos que determinan el aprendizaje y la enseñanza en un contexto específico.
2. Carácter práctico: supone una verdadera comprensión de conocimiento pedagógico que surge del aula, construido por la práctica docente.
3. Posibilidad: supone una comprensión inequívoca de la conciencia sociopolítica que aprendientes y profesores aportan al aula para que esta pueda funcionar como catalizador de una transformación personal y social.

Kumaravadivelu (2012) recomienda al profesor de lenguas extranjeras que adopte un modelo cíclico, integrado, interactivo, multidireccional y multidimensional por medio de una propuesta modular articulada en cinco módulos, a los que en conjunto llama KARDS (por el acrónimo en inglés):

Knowing: desarrollo de la base de conocimientos profesionales, procedimentales y personales.

Analyzing: analizar las necesidades, la motivación y la autonomía del aprendiente.

Recognizing: reconocer sus propias identidades, creencias y valores.

Doing: ejercer la docencia, teorizando y dialogando.

Seeing: observar y controlar sus propias acciones educativas.

Con esto se pretende alcanzar un aprendizaje interactivo y participativo en el aula fomentando un pensamiento interdisciplinar en donde se preste atención a las diferentes perspectivas, experiencias, conocimientos, metodologías y orígenes geográficos o culturales, porque la enseñanza de una lengua va más allá de la transmisión del conocimiento fonológico, sintáctico y pragmático sobre su uso, también contribuye en la transformación de la propia cultura tanto del docente como del aprendiente dando sentido a las experiencias vividas por ambos. Aprender un idioma también implica adoptar otra cultura, conlleva una ampliación del conocimiento del mundo y con ello un cambio de perspectiva hacia la vida.

2.3. El proceso de aprendizaje

Cada persona posee diferentes rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que pone en funcionamiento a la hora de resolver problemas, adaptarse a situaciones determinadas, aprender de experiencias cotidianas y tener habilidad para comunicarse. Existen maneras de aprender, estrategias, ritmos y niveles de eficacia como personas en el mundo. Es por eso que el proceso de aprendizaje o la manera en cómo se adquieren los conocimientos ha sido y será objeto de estudio.

Los principios de la psicología cognitiva, el constructivismo y el interaccionismo social, interesan principalmente para el desarrollo de este trabajo pues son teorías que muestran interés por el significado, por su comprensión por parte del sujeto y por los procesos en los que su comprensión tiene lugar y se hace accesible al sujeto. Están centradas en la persona y en sus experiencias previas de las cuales se sirve para realizar nuevas construcciones mentales.

Para Ausubel (2000), el aprendizaje significativo enfatiza la importancia de partir de los conocimientos previos del alumno y del empleo de contenidos que sean significativos para él. Esto implica un reconocimiento de los vínculos entre los conceptos, los cuales son guardados en la memoria a largo plazo.

Este psicólogo, que ha dado grandes aportes al constructivismo, distingue tres tipos de aprendizaje significativo que se complementan entre sí:

- Aprendizaje de representaciones: se refieren a la asociación de un símbolo con un objeto concreto y objetivo.

- Aprendizaje de conceptos: es la asociación de un símbolo a una idea abstracta, algo con un significado muy personal, accesible solo a las experiencias personales del individuo.
- Aprendizaje de proposiciones: es la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, el resultado posee un significado denotativo y uno connotativo. Este último se lo da la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos.

Es importante remarcar que para que el aprendizaje sea significativo es requisito indispensable que el alumno muestre interés por aprender así como una actitud positiva al realizar las actividades planeadas, pues se trata de involucrar en el proceso emociones y actitudes que solo pueden aflorar a través de la motivación recibida por parte del docente.

El interaccionismo social, por su parte, considera que el individuo va construyendo su realidad a partir de las interacciones en las que participa, por lo que el aprendizaje tendrá lugar cuando estas sean significativas para él, de esta manera es el propio alumno quien construye su conocimiento y su comprensión de la lengua meta.

Al respecto, Lev Vygotski (1978) subrayó la importancia de las relaciones entre el individuo, la sociedad y la cultura bajo la que éste es criado. Con el concepto de *zona de desarrollo próximo*, ha logrado que el aprendizaje se considere como una actividad más social que individual. Dicho concepto se refiere a “la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto (en caso de los niños) o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vygotski, 1978, p.133). Para obtener mayor provecho de este proceso es necesario construir estrategias, a las que llama *andamiajes*, a partir de objetivos concretos y del nivel de desempeño del aprendiente.

Es posible llevar a cabo un andamiaje colectivo, el cual consiste en la interacción entre grupos de iguales, es decir, entre grupos de alumnos con habilidades cuantitativa y cualitativamente similares, de esta manera se ejerce un efecto reforzador del proceso de aprendizaje, ya que se realiza una consolidación mutua del aprendizaje al construir conjuntamente los conocimientos. Aunque el docente debe

estar pendiente de que todos los alumnos participen activamente y evitar que se formen dependencias.

Además del trabajo en equipo, de tomar en cuenta las necesidades, los intereses, la experiencia y los conocimientos previos del aprendiente, de crear un ambiente de respeto en el que se sienta seguro y pueda disminuir los niveles de ansiedad, existe otro factor que puede contribuir a la configuración del aprendizaje significativo. Se trata de la estimulación de la creatividad en el aula de ELE.

2.4. El ser creativo

Mucha gente piensa que el ser creativo se corresponde solo con aquellos que nacieron con cierto don para crear o inventar algo nuevo, que se limita a describir a los que tienen ideas originales y centran su trabajo en áreas como las artes, la publicidad o la mercadotecnia. Lo cierto es que no hay nada nuevo bajo el sol, lo único que hace a alguien original, ser creativo, es la forma de ver la vida, de buscar soluciones a los problemas que enfrenta cotidianamente, así como su capacidad para imaginar, crear e innovar con lo que tiene a la mano. Bajo esa perspectiva todos los seres humanos son creativos.

El término creatividad no solo pertenece al mundo artístico, en los últimos años se ha introducido también en el ámbito educativo, empresarial, científico y tecnológico. Hoy en día, se concibe la creatividad como una herramienta de transformación social y presente en todas las personas (Chacón, 2005, en López, 2018).

El ser creativo ha sido descrito por varios autores, entre los que podemos citar a Ausubel (1986) quien, desde una doble perspectiva, indica cuáles son las características que lo describen. Desde un punto de vista cognoscitivo, el ser creativo se define como tolerante, original, abierto a nuevas experiencias y poseedor de una amplia gama de intereses. Desde un punto de vista emocional, se define al ser creativo como autosuficiente, fuerte, maduro, dominante, independiente, individualista y con un alto autoestima.

Una de las características de la capacidad creativa es generar muchas ideas, cuantas más mejor, dejar fluir, ser flexible con ellas. Deben ser ideas con valor y para ello una persona creativa necesita investigar, observar, tocar, buscar, jugar a pensar

creativamente, desarrollar la capacidad de transformar la realidad. Ser capaces de mirar de distintas formas, desde distintas perspectivas y buscar diferentes soluciones. Para estar dispuestos a crear, primero hay que perder el miedo a cometer errores y a aprender de ellos pues cada equivocación es una oportunidad más de crear. Ejemplo de ello son los numerosos inventos que han sido el resultado de errores o casualidades, como el caso del famoso Post-it o el mismo microondas. Esto se ha dado porque las personas han tenido la capacidad de observar, de analizar, de abrir su mente y darse cuenta que una idea puede alcanzar distintas direcciones.

Los niños son expertos en el tema, pues en ellos la creatividad se encuentra en su estado más puro y libre porque confían en ellos mismos, se atreven, se arriesgan sin temor a ser juzgados. No hay nada más enriquecedor que ver a un niño jugar con una caja de cartón convertida en barco pirata, o montar un castillo en el salón de la casa con sillas y almohadones. Estas escenas son un ejemplo fehaciente de que la creatividad y el juego son elementos indisolubles. El niño se deja llevar, se pierde en el juego, crea mundos y personajes imaginarios a través de los cuales expresa sus emociones. Por lo tanto, el juego es una forma de comunicación, Winnicott (1971) lo describe como lo natural y universal, como una experiencia siempre creadora y una forma básica de vida. Es la intersección del mundo interior con el mundo exterior. Para él, lo que hace que el individuo sienta que la vida valga la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la apreciación creadora.

Para Huizinga (1972), quien estudió el juego como fenómeno cultural, se trata de “una acción libre y voluntaria, que ocurre dentro de los límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría”(p.45). Coincide con Winnicott al considerarlo uno de los elementos espirituales fundamentales de la vida.

El juego como recurso creador pone a trabajar en el individuo todo el ingenio que posee, así como su originalidad, la capacidad intelectual y la afectividad y por ende la creatividad. Lo importante en cualquier acto creativo es el proceso de la expresión. Las experiencias creativas pueden ayudar al individuo a expresar sus sentimientos, emociones y sensaciones en el aquí y el ahora, en el momento presente. Situado en el ámbito del aprendizaje, el juego tiene la capacidad de estimular la atención y la implicación de los alumnos en las tareas que realizan.

Es posible y además necesario seguir desarrollando la creatividad una vez superada la infancia para formar seres humanos plenos y felices. Una mente creativa es una mente abierta, condición fundamental del individuo que conforma la sociedad actual, una sociedad en cambio permanente que pugna por la pluriculturalidad.

El concepto de creatividad ha sido estudiado desde varias perspectivas por la psicología y la pedagogía con el objetivo de enseñar a pensar de forma original y práctica. Se ha estudiado desde el individuo y su personalidad, desde las organizaciones, desde el producto creativo, como proceso cognitivo o como mecanismo inconsciente. Longoria (2004) por ejemplo, distingue varios tipos de creatividad:

- Plástica: se relaciona con las formas, colores, texturas, proporciones y volúmenes.
- Fluente: es la creatividad de los sentimientos, los afectos y las actitudes; en ella predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo y el espíritu quimérico, lo religioso y lo místico.
- Filosófica: este tipo de creatividad puede florecer en la generalización del conocimiento e interpretación del mundo.
- Científica: aplica el ingenio y el talento de la investigación de nuevos conocimientos.
- Inventiva: es la aplicación talentosa de las ideas, las teorías y los recursos a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Social: es la creatividad en las relaciones humanas. Su meta es la excelencia en la convivencia feliz, en el bienestar general y particular y en la obtención del bien común.

La psicóloga Teresa Amabile (1983) hace hincapié en la relación entre creatividad y motivación y describe a la primera como el encuentro entre la motivación intrínseca, los conocimientos que se relacionan con el dominio y los procesos relativos a la creatividad. Afirma que la motivación que surge desde el interior de cada individuo es la que incide positivamente en la producción creativa y que además es el único componente capaz de ser influenciado por el ambiente. De ahí la importancia del papel que el profesor desempeña al crear ambientes y entornos seguros que propicien la actitud creativa.

Por su parte, Vlad Glâneanu (2010) explica que, a lo largo del tiempo, la creatividad ha sido comprendida desde tres paradigmas: el del Él (el genio solitario); el del Yo (la persona creativa) y el del Nosotros (la relación con el ambiente social). Puede

considerarse a este último como el más adecuado puesto que para que surja la creatividad es necesario el diálogo y el intercambio social y es el contexto sociocultural quien le otorga determinado valor. Este paradigma se relaciona con el carácter social de la Zona de Desarrollo Próximo de Vigotsky anteriormente mencionada.

El modelo sistemático de Mihaly Csikszentmihalyi (1998, p.21) describe a la creatividad como “el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas; una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación.” De manera que se produce una transformación en el campo en el que se desarrolla dicha innovación.

Por otra parte, el cerebro humano funciona a base de conexiones conocidas como mapas mentales por medio de las cuales el cerebro vincula varios puntos de conocimiento, experiencia, costumbres culturales, creencias, etcétera. Se reconocen dos maneras de pensar y de establecer conexiones: el pensamiento convergente y el divergente.

El pensamiento convergente se utiliza en problemas de solución única como en matemáticas en donde se establecen conexiones tradicionales que van en una dirección. Mientras que el pensamiento divergente o lateral, término acuñado por el psicólogo Edward de Bono, establece conexiones en muchas direcciones, en diferentes planos, desarticulando estructuras para ofrecer un número infinito de posibles soluciones. Establece conexiones nuevas para probar su funcionalidad e innovar. Por lo tanto, el cerebro debe ser entrenado para que se acostumbre a generar conexiones divergentes y no solo convergentes y pueda desarrollarse la creatividad.

El enfoque de la cognición creativa busca identificar y describir las operaciones cognitivas que subyacen en el pensamiento creativo. Concibe a la creatividad como un proceso que emplea estructuras mentales ordinarias, por lo tanto, forma parte de la vida cotidiana y puede ser desarrollada. Para Finke (1997) el ciclo del proceso creativo se da en dos fases: por una parte la generación de ideas y por otra la explotación de las mismas. Esto se llevan a cabo a través de la inferencia y la metáfora, la recuperación de ideas e imágenes en la memoria y la combinación, la expansión y la síntesis conceptual o visual que origina estructuras preinventivas, fuente de los productos creativos (Vergara & Perdomo, 2017).

Todos estos modelos y conceptos sobre la creatividad conducen a un punto en común y se refiere a que el aprendizaje y la creatividad no suceden de forma individual sino cooperativa y colaborativa en función del entorno creado por el soporte del profesor y de los otros alumnos en un contexto sociocultural determinado.

2.5. El proceso creativo en el aula de ELE

El proceso creativo es la combinación efectiva de momentos de divergencia y convergencia experimentados durante la labor creativa. Este atraviesa por diferentes pasos (preparación, incubación, intuición, evaluación y elaboración) a lo largo de los cuales ocurren un sinnúmero de retornos a momentos anteriores que pueden cambiar la percepción y los objetivos planteados inicialmente (Csikzentmihalyi, 1998). De ahí que el resultado final termine siendo, a veces, completamente diferente a lo que se había pensado en un principio. Porque durante este proceso el individuo involucra todo su ser, se cuestiona a sí mismo, explora en su interior y se responde de acuerdo a sus experiencias y conocimientos previos.

La noción actual de creatividad, que la sitúa como un proceso educable, ha llevado a que las escuelas adopten la importancia de educar para la creatividad (Sandoval, 2016). Para Robinson (2006) la creatividad ahora es tan importante en educación como la alfabetización y debe tratarse con la misma importancia. Sin embargo, cabe señalar que no solo se debe educar para ser creativos sino también hacer uso de esta para obtener un aprendizaje significativo.

La expresión artística, como herramienta transversal en el aprendizaje, fomenta el desbloqueo del proceso creativo y contribuye al proceso del equilibrio intelectual y emocional de las personas (Martínez, 2006). Incorporar elementos artísticos, tales como el dibujo y la pintura, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE ayuda a aumentar la curiosidad, la atención, la participación lúdica del alumno, favorece la investigación, el desarrollo cognitivo, así como la asimilación de conocimientos y la memorización debido a su carácter práctico y manipulativo, los cuales están relacionados directamente con la acción.

Como se dijo anteriormente, se ha de apostar por una enseñanza creativa al tiempo que se desarrollan los contenidos curriculares (López, 2018). Es necesario dejar espacio para la ocurrencia de cosas inverosímiles, invención de historias fantásticas y argumentos creativos (Sandoval, 2006) y si esto se refuerza con una imagen u objeto

creado por el alumno, el resultado será mucho más eficaz. Si se le da más importancia al ser que al saber, todo lo que sucede en el interior de la persona durante el proceso creativo podrá exteriorizarse de una manera más fluida.

El Marco Común Europeo de Referencia hace mención a los usos estéticos de la lengua como aquellos usos imaginativos y artísticos que son importantes tanto en el campo educativo como en sí mismos. Menciona que las actividades estéticas pueden ser de expresión, de comprensión, interactivas o de mediación y pueden ser orales o escritas (MCER, 2001, p.59).

Hoy en día son muchos los profesores que pugnan por un cambio de paradigma en el campo de la educación, destacando la importancia de educar a los niños en las artes plásticas como una herramienta para desarrollar su competencia emocional y mejorar con ello el aprendizaje en cualquier disciplina, tomando en cuenta que cognición y emoción van siempre de la mano. ¿Pero en dónde se quedan los adultos que ya han pasado por el sistema educativo tradicional dejando adormilado su potencial creativo y su disposición para jugar?

A medida que el niño se enfrenta a un sistema educativo que le enseña que el aprender es cosa seria y no de juego, va perdiendo gradualmente esa disposición natural a la acción creativa. De ahí la importancia de seguir desarrollando en la edad adulta la gestión de las emociones a fin de mejorar la calidad de vida. La expresión a través de las artes plásticas representa una herramienta por medio de la cual puede generarse la adquisición de nuevos conocimientos, al tiempo que enriquece la capacidad de expresión y comunicación y de ampliar la concepción del mundo. Es una forma de conocimiento que articula la inteligencia y la sensibilidad del aprendiente (Civit & Colell, 2004).

El vínculo existente entre creatividad y lenguaje está reconocido por expertos como Chomsky (1969) y Humboldt (1990). Los estudios sobre cognición y bilingüismo muestran que los sujetos bilingües tienden a tener mejores niveles de desempeño en funciones como la solución de problemas, la memoria, el control metacognitivo y la creatividad (Vergara, 2017).

La expresión plástica está considerada tradicionalmente como una forma de educar en la creatividad y la expresión personal. Es el medio que pone en contacto a los alumnos con la producción artística y visual, ya sea como espectadores o como

generadores de nuevas propuestas. Pero también aporta un conjunto de herramientas didácticas aplicables en otras asignaturas (da Silva, 2016). Tal es el caso que ocupa a este trabajo en la enseñanza de español como lengua extranjera.

Por medio de la expresión plástica se pretende que el alumno aumente su observación, aprenda a entender, seleccionar y elaborar su pensamiento, desarrolle su espíritu crítico al dar su opinión sobre su trabajo y el de los demás. Desde luego, al ser un acto de comunicación, los alumnos aprenden a comunicarse de distinta manera, a relacionarse con su entorno, escuchando, siendo tolerantes, respetuosos y empáticos al volverse más sensibles, por lo tanto su mentalidad es más abierta pues percibe y entiende el mundo desde distintas perspectivas.

La inclusión de las artes plásticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE ofrece a los alumnos la posibilidad de ver la clase como un espacio de intercambio social, donde se promueve el acercamiento a la cultura de la lengua meta, partiendo del reconocimiento de la propia cultura del alumno. El arte constituye una herramienta importante para promover la curiosidad hacia los otros, hacia su cultura y hacia el trabajo colectivo.

En el momento en que el individuo empieza a crear, intervienen elementos de su consciente e inconsciente que se hacen presentes durante todo el proceso creativo. Elementos que hablan de su personalidad y de su visión del mundo, rasgos que es necesario redescubrir para llegar tener un profundo conocimiento de sí mismo y actuar en consecuencia. Durante la actividad artística se involucran sentimientos y emociones que le imprimen al producto un valor significativo.

Trátase de pintura, escultura, escritura, música o drama, el arte es el reflejo de las tendencias internas de la sociedad y representa un campo idóneo para el desarrollo de la expresión personal y de la comunicación con uno mismo y con los demás (López, 2004). Hay que recalcar que lo más importante es el proceso creativo, durante el cual realmente tiene cabida el aprendizaje, pues es cuando el alumno piensa, valora, decide, manipula y experimenta para crear una obra determinada. “El proceso creativo es una herramienta del pensamiento que puede ser empleada de forma intencional y educativa para producir un resultado, este puede ser practicado, aprendido o enseñado, es decir, puede mejorarse con el entrenamiento” (Grupo SI(e)TE, 2012, p.10).

En resumen, algunas de las ventajas que ofrece el desarrollar el potencial creativo del alumno a través de las artes plásticas como herramienta para la didáctica de ELE son:

- Ayuda a regular la ansiedad que produce el expresarse en una lengua extranjera.
- Posibilita las estructuraciones del lenguaje y del pensamiento.
- Contribuye a la exploración interna, al reencuentro con el propio individuo y al autoconocimiento.
- Posibilita el aprendizaje significativo.
- Aumenta la motivación al aprendizaje.
- El aprendizaje se consigue a través de la experimentación y la práctica.
- Estimula la capacidad del alumno para resolver problemas.
- Incentiva capacidades mentales.
- Favorece la concentración.

2.6. Herramientas para el aula creativa

“¿A qué juego cuando juego?” “¿estamos dispuestos a jugar?” estas son las dos primeras preguntas que deben plantearse en el aula tanto el profesor como los alumnos al iniciar un taller creativo de enseñanza-aprendizaje de ELE. La apuesta del presente Trabajo de Fin de Máster es que todos los participantes se involucren en el proceso dejándose llevar de la mano por la mancuerna juego-creatividad. Para lo cual no necesariamente deben tener dotes artísticos ni mucho menos tener un amplio conocimiento de las técnicas. Tampoco se exigen materiales de alto costo ni de la mejor calidad. Hay que recordar, por ejemplo, que los niños son capaces de crear “obras de arte” con material reciclado y que lo importante es lo que sucede durante el proceso creativo, mucho más que el producto final en sí. Por lo tanto, se invita a ser creativo en todos los sentidos.

Lo que sí se exige es tener la mente abierta y dispuesta a recibir estímulos que potencien el aprendizaje a través de la expresión creativa y lúdica. Se exige también entender el juego como parte esencial de la vida, que no es exclusivo de los niños.

Para comenzar el taller es absolutamente necesario generar un entorno empático, flexible y seguro, que permita los errores, la libertad de acción y de pensamiento. Un ambiente en el que los alumnos se sientan en confianza para expresar emociones y sentimientos en la lengua meta sin temor a la crítica. Para lograrlo, el profesor debe hacer uso del poder de la observación y apelar a la sensibilidad, todos los detalles

cuentan. Debe ser una especie de Sherlock Holmes para encontrar el punto que conecte o acerque a todos, a demás del español (ya sea un color, olor, sabor, una textura, un tipo de música, una película, etc.). Los primeros dibujos arrojarán muchas pistas.

El profesor, como mediador de contenidos, debe dar soporte al aprendiente en su proceso de aprendizaje. Mediante la expresión plástica, el docente ofrece unas herramientas para saber ver, saber representar y saber interpretar el mundo que les rodea así como su mundo interior. Al mismo tiempo, se le ofrece al aprendiente un espacio de crecimiento personal para jugar, experimentar, probar, crear, adivinar, intuir, etc. (Civit & Colell, 2004).

Las actividades deben estar definidas por las necesidades de aprendizaje del grupo, para lo cual el profesor debe ser flexible y capaz de improvisar en caso necesario, debe estar atento a las oportunidades de aprendizaje que se generen en el aula a partir del despliegue del input y de la interacción en clase para atreverse a dejar en la mesa el guion establecido y atender primordialmente a las necesidades reales de los alumnos. De igual manera, resulta imprescindible contextualizar la clase teniendo en cuenta los factores históricos, sociales, políticos y culturales, sin pasar por alto que en el aula hay implicados distintos tipos de estudiantes.

No es necesario que el docente sea un artista pero sí debe tener conocimientos básicos sobre el lenguaje visual, el cual está formado por el punto, la línea, la superficie, el color, la textura, el volumen y la forma. Para combinar todo estos elementos es necesario tener en cuenta la medida, el agrupamiento, la estructura, la dirección, el movimiento, el ritmo, el equilibrio, la simetría, la proporción, el contraste y la armonía. Por supuesto, todos estos conceptos deben ser introducidos progresivamente conforme el alumno realice sus producciones.

Como se ha mencionado anteriormente, es posible desarrollar la creatividad mediante ejercicios de entrenamiento, los cuales se pueden poner en práctica al comienzo de la clase. A continuación se enumeran algunas actividades que pueden ser de gran utilidad:

Conexiones forzadas

Anotar en dos columnas una serie de conceptos numerados sin relación aparente entre sí. Con la ayuda de unos dados, elegir un concepto al azar de ambas columnas y

jugar con ellos a relacionarlos entre sí para crear una idea, aunque esta resulte muy disparatada.

Los seis sombreros

Esta técnica fue desarrollada por Edward de Bono y consiste en analizar un problema desde seis perspectivas diferentes: la lógica, el optimismo, el abogado del diablo, la emoción, la creatividad y la dirección general. Se trata de ponerse en la piel de estos seis personajes, los cuales son representados por diferentes colores.

Cuestionándolo todo

Este ejercicio es muy utilizado en el ámbito de la publicidad donde el pensamiento lateral o divergente es muy importante. Consiste en anotar todas las ideas que componen un concepto y preguntarse de qué manera podrían quedar en entredicho cada una de ellas. La idea es identificar creencias sin fundamento y llegar a crear ideas divertidas.

Piensa fuera de la caja

A través de este ejercicio los alumnos deben transformar objetos en algo diferente, por ejemplo, se colocan en la mesa un vaso un pañuelo y una vela y con estos tres objetos deben darle forma a otro. Para ilustrar el ejercicio se puede revisar con anterioridad el trabajo fotográfico del artista Chema Madoz, quien tras reunir elementos dispares encuentra un punto de relación dándole a la imagen una potencia muy particular.

Inventar mundos

Con este ejercicio se desarrolla la capacidad de abstracción, indispensable para una mente creativa. Se trata de plantear una serie de preguntas a partir de visualizar detalladamente una fotografía o una secuencia fotográfica desordenada y darles respuesta para crear una historia.

Una metodología que pueden emplear los alumnos es la colaboración creativa, John-Steiner sostiene que “el conocimiento no solo se concibe como un proceso situado y socialmente distribuido sino que, además se considera que es el diálogo y la diversidad de perspectivas, unidos en una meta común, lo que realmente revela el papel de la colaboración. De esta manera, el pensamiento comunitario se compromete en la construcción del conocimiento” (John-Steiner, 2000, p.196).

En cuanto a los contenidos lingüísticos será la misma práctica quien los determine. Pueden tratarse temas referentes al color, el volumen, la textura, o las diferentes técnicas de dibujo y pintura. El alumno tiene la oportunidad de expresar su opinión con respecto a su trabajo y el de los demás, a tratar de interpretar las diferentes creaciones y de ver si lo que ha hecho cada uno es entendido de la misma forma por los demás. Con ello reforzará las estructuras lingüísticas aprendidas. Los temas a desarrollar pueden surgir a partir del mundo personal o del grupo, de sus vivencias, sus sentimientos o emociones. En el entorno se pueden encontrar infinidad de temas interesantes e incluso se pueden encontrar en él infinidad de materiales con los que trabajar. Por supuesto, el mundo del arte es también un referente esencial, una fuente de inspiración y sobre todo, una forma de conocimiento. A partir de reconocidas obras artísticas se puede jugar no solo a hacer la propia versión de la misma sino a darle continuidad a su historia.

3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. Presentación

La creatividad es la capacidad de conectar ideas entre sí de manera original y novedosa según lo que se experimenta en cada momento, partiendo de esta idea, se presenta la propuesta de intervención del presente Trabajo de Fin de Máster, la cual consiste en realizar una serie de actividades que le ayuden al alumno a reactivar su creatividad, trabajar con sus emociones, realizar un proceso de reconocimiento interno y a partir de ahí poder mejorar su competencia comunicativa, reforzando los conocimientos lingüísticos previamente adquiridos.

Cada una de las actividades desarrolla las destrezas comunicativas de manera integral. Se ha hecho una revisión al Plan Curricular del Instituto Cervantes (PCIC) para incluir los contenidos gramaticales, fonéticos y léxicos que en él se recomiendan de acuerdo al nivel B2. En ellas se emplean la creatividad, las artes plásticas y visuales como elemento transversal.

Se trata de una propuesta que sea vista como un taller que, de manera flexible, divertida, interactiva, manipulativa y creativa, conduzca a los alumnos a la producción escrita y oral de acuerdo a sus intereses y motivaciones. Por lo que es necesario, previo a la puesta en marcha de las actividades, hacer una reflexión sobre

el contenido de cada una de ellas, la relación que guardan con el currículo y las competencias a desarrollar.

Las actividades que se plantean van encaminadas a una tarea final que consiste en la producción en grupo de un cuento ilustrado. Para lo cual los participantes deberán poner en práctica diferentes estrategias creativas, favoreciendo el aprendizaje significativo. El trabajo en equipo potencia la interacción en la lengua meta, el desarrollo de las destrezas orales y la destreza de la producción escrita.

3.2. Objetivos

Con la puesta en marcha de esta propuesta de intervención se persigue que el alumno experimente un disfrute estético, así como un acercamiento cultural y emocional a la lengua meta, logrando así un aprendizaje significativo al ser partícipe en la construcción del conocimiento, para lo cual se plantean los siguientes objetivos específicos

3.2.1. Objetivo general

- Activar procesos de aprendizaje y estimular la reacción emocional y vivencial del aprendiente de español por medio de la expresión plástica y la colaboración creativa.

3.2.2 Objetivos específicos

- Reactivar el potencial creativo y el pensamiento divergente del alumno.
- Reafirmar los conocimientos lingüísticos previamente aprendidos con la ayuda de la creación plástica.
- Fomentar la producción original de textos escritos y hablados por medio de la introspección.
- Vincular al alumno emocionalmente con el idioma español para que lo interiorice y lo haga parte de él.
- Suscitar climas de aprendizaje flexible como vía para potenciar la creatividad, la sensibilidad y la capacidad crítica.
- Elaborar un cuento ilustrado con las producciones plásticas de los alumnos.

3.3. Contexto

La presente propuesta didáctica está dirigida a alumnos mayores de edad, con un nivel B2 de español en un contexto de aprendizaje formal, los cuales viven fuera de cualquier país hispanohablante, cuyos intereses se centran en el ámbito personal, es decir, en su vida privada, familia y amigos, realizan prácticas individuales tales como lectura por placer, la escritura de un diario personal, se dedican a un interés particular o a una afición, tienen un gusto especial por la cultura y las artes.

Se trata de un aula multicultural con un máximo de 6 participantes para que las intervenciones orales sean más frecuentes y puedan evaluarse mejor los aspectos relacionados con la pronunciación.

El espacio donde se desarrollará el taller propuesto debe contar con una mesa de trabajo, un lugar para guardar las producciones de manera segura, un ordenador con acceso a internet, una pantalla y un armario para los materiales. Debe ser un espacio limpio, evitando la saturación de imágenes y disponiendo el mobiliario de manera que los alumnos tengan libertad de movimiento.

El taller se llevará a cabo al terminar el curso del nivel B2 para que el alumno afiance los conocimientos poniéndolos en práctica. Las sesiones tendrán una duración de dos horas y se impartirán semanalmente.

3.4. Metodología

La propuesta didáctica está planeada desde una perspectiva humanística en donde se coloca al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto significa que, para que el alumno se mantenga motivado, logre vincularse con la lengua meta y pueda desarrollar su autonomía, es fundamental tener en cuenta sus necesidades, capacidades, intereses y expectativas. Lo cual supone que el profesor debe estar consciente de que en el aula de ELE conviven diferentes personalidades, culturas, concepciones del mundo y estilos de aprendizaje que, por supuesto, estarán presentes durante todo el proceso.

Como constructor de su propio conocimiento, el alumno realizará una serie de tareas posibilitadoras que desarrollen su potencial creativo y den como resultado, a través del aprendizaje significativo, la producción original de discursos orales y escritos.

Se valdrá de la escritura colaborativa como estrategia para integrar y potenciar el desarrollo de las diferentes destrezas. La escritura implica planear, revisar, reescribir hasta llegar al producto final y predispone a los alumnos para explorar sus recursos lingüísticos, cognitivos y afectivos a partir de la motivación que genera el acto de escribir (Swain & Lapkin, 1998). Este tipo de trabajo involucra la lectura comprensiva, la escucha activa y la interacción oral para exponer ideas, resolver problemas y alcanzar acuerdos (Vergara & Perdomo, 2017).

Esto culminará con la realización de una tarea final colaborativa, por lo tanto la metodología que se implementará se basa en el enfoque por tareas. Este modelo permite a los alumnos interactuar en situaciones concretas y significativas y estimula el saber, el saber hacer y el saber ser, es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal.

El grupo reducido de participantes facilitará que la producción de la tarea final se realice de manera conjunta. Los alumnos aplicarán para ello, las estrategias de producción escrita cobijados siempre por actividades que estimulen la creatividad.

Todas las producciones realizadas en las tareas posibilitadoras estarán incluidas significativamente en el producto de la tarea final. Por lo que se convertirá en la propia historia de cada participante.

Es importante que previo al comienzo de la primera sesión los alumnos tengan claros los objetivos del taller, cual es el papel que juega el proceso creativo para afianzar el aprendizaje del español, así como las tareas y duración del mismo.

Se le asignará una carpeta a cada alumno para que pueda guardar sus trabajos y dejarlos en el aula para poder manipularlos posteriormente. Asimismo, cada uno contará con un cuaderno en donde, a manera de diario, irá anotando sus experiencias con cada actividad realizada. Esto servirá como reforzamiento de conocimientos y además como instrumento de evaluación.

3.5. Actividades

Como ejercicio de calentamiento se recomienda dedicar los primeros diez minutos de cada sesión a hablar sobre el estado de ánimo de cada alumno. Preguntar por ejemplo: ¿cómo estás? ¿cómo ha ido tu día? ¿qué has desayunado/comido? Esto ayuda a reducir el filtro afectivo y relajar tensiones. Además, por supuesto, de fijar estructuras gramaticales a través de la repetición.

3.5.1 Actividad 1

Actividad 1	¿Quién soy?
Objetivos	Crear un personaje. Repasar formas de presentación. Escribir una biografía. Crear un autorretrato.
Contenidos	Funcionales: reconocer el formato de una biografía, dar y pedir información, expresar preferencias. Léxico: colores, partes del cuerpo, estados de ánimo, nombres propios, emociones. Gramaticales: descripciones con ser y estar, adjetivos calificativos, tiempos del pasado (indefinido, imperfecto).
Destrezas	Expresión oral y escrita, comprensión auditiva y lectora.
Dinámica	Trabajo individual durante la primera parte de la clase. Exposición grupal en la segunda parte.
Recursos	Fotografías, recortes de revistas, papeles de colores, retazos de tela, material reciclado, pegamento, marcadores de color, folios blancos tamaño A3.
Duración	2 horas
Técnica	Collage, recorte con las manos.

Desarrollo

Tras la actividad de calentamiento descrita anteriormente, la clase comienza con la presentación breve de cada uno de los participantes. ¿Quién soy? es la pregunta que se lanza. El profesor se presenta antes que todos haciendo énfasis en el uso correcto de ser y estar y las formas de presentación.

Posteriormente el profesor explicará los objetivos, contenidos y dinámica de la actividad. Los alumnos contarán con un folio blanco tamaño A3. Los materiales estarán colocados en el centro de la mesa al alcance de todos.

El objetivo es crear un personaje basado en la personalidad y características físicas de cada alumno, hacer una especie de autorretrato. El profesor recomendará la técnica de cortar con las manos, la cual consiste en dar forma a un trozo de papel sin usar tijeras, también se puede usar trozos de tela o recortes de revistas. Sin embargo, los alumnos deben sentirse libres de emplear la técnica y materiales con los que se sientan más seguros para permitir que el proceso creativo fluya sin provocar estrés.

Una vez terminado el personaje, se colocarán en el centro de la mesa para que todos puedan ver el trabajo de cada uno y expresen cómo se sintieron durante el proceso. Este es el momento para introducir o repasar vocabulario referente a las emociones y para hacer descripciones.

Para introducir la siguiente actividad, el profesor proyectará en la pantalla la imagen de la portada de “El libro de Gloria Fuertes” (Altés, 2017) junto con la breve biografía de la escritora. El objetivo es identificar el formato de una biografía, además de invitar al alumno a conocer la obra de dicha autora.

A continuación los alumnos trabajarán en parejas para la elaboración de la biografía de sus personajes. A manera de entrevista uno de ellos obtendrá todos los datos posibles del personaje de su compañero: nombre completo, lugar y fecha de nacimiento, lugar de residencia, estudios, ocupación, familia, pasatiempos. El entrevistador irá tomando nota. Una vez recopilada la información, los alumnos deberán escribir la biografía del personaje utilizando los tiempos del pasado, mismas que serán leídas en corro y con la ayuda de todos se corregirán los errores. La entrevista es una actividad que estimula el uso espontáneo de la lengua, a través de la cual el alumno puede hacer uso de sus propios recursos lingüísticos.

Por último, se expondrán los trabajos realizados para que sean reconocidos por los alumnos y de ser necesario, agregar alguna otra característica a los personajes. A manera de cierre se creará un espacio catártico durante el cual los alumnos podrán expresar cómo se sintieron realizando las actividades.

La actividad que pueden realizar en casa es volver a escribir la biografía de sus personajes en su cuaderno de trabajo haciendo las correcciones que se indicaron durante la clase. También es importante que escriba su opinión sobre las actividades realizadas.

El profesor explicará que la próxima actividad tiene que ver con el tiempo lanzando preguntas como: ¿Qué es el tiempo para mí? ¿Cómo lo aprovecho? Imaginar un viaje en el tiempo, ¿a qué época iría?

3.5.2. Actividad 2

Actividad 2	Yo en el tiempo
Objetivos	- Ubicar los personajes en un tiempo determinado - Repasar los tiempos verbales
Contenidos	Léxico: campo semántico del tiempo, emociones y sentimientos Funcionales: dar y pedir información y opinión, valorar, expresar posibilidad, expresar gustos, deseos y sentimientos. Gramaticales: imperfecto, indefinido, subjuntivo, sustantivos, adjetivos, demostrativos, posesivos.
Destrezas	Comprensión auditiva y lectora, expresión oral y escrita
Dinámica	Trabajo en grupo y en parejas
Recursos	Fotocopias, pantalla, conexión a internet, folios, materiales diversos.
Duración	Dos horas
Técnica	“Group Sketching”

Desarrollo

Durante la etapa de calentamiento, el profesor recibirá a los alumnos con la frase: ¿Qué tal? ¡cuánto tiempo (sin vernos)! ¿Qué has hecho durante este tiempo? De esta manera se introducirá el tema de la actividad: el tiempo. En corro se hará un mapa mental sobre este concepto.

En la pantalla, el profesor proyectará el video de la canción “El Reloj” extraído de YouTube, tras escucharla y ver las imágenes, los alumnos debatirán sobre las emociones que les despierta, sobre los apegos y momentos importantes de la vida. Se definirán también las diferencias y similitudes del significado del tiempo entre la cultura de los alumnos y la cultura hispana.

Posteriormente el profesor les repartirá las fotocopias con la transcripción de la canción con el objetivo de revisar las estructuras gramaticales en subjuntivo. Para entender su significado, en parejas, los alumnos intentarán escribir las oraciones en indicativo y deducir la diferencia de significado.

Con las ideas que se han trabajado durante la sesión, los alumnos trabajarán con la técnica “Group sketching”, la cual consiste en ver una misma idea desde diferentes ángulos gracias a la acción grupal. Se les repartirá a cada uno un folio en blanco tamaño A3, en el que cada uno tiene que empezar a dibujar el principio sobre la idea de viajar en el tiempo, después de unos minutos los folios cambian de persona y prosigue el dibujo iniciado por el compañero. Terminan de dibujar cuando todos los folios dan la vuelta completa. Al final cada alumno muestra el resultado y se hace una reflexión sobre el proceso creativo y el resultado de los dibujos. El alumno activará las funciones de dar y pedir opiniones, valorar y expresar sentimientos.

Es hora de sacar de la carpeta a los personajes y ubicarlos en el tiempo con la ayuda de los dibujos recién elaborados. Se trata de hacer un ejercicio de reflexión grupal para llegar a un consenso sobre cuál obra corresponde a cada personaje y por qué. Con la primera idea que les venga a la mente deben ponerle un título a la obra.

En parejas los alumnos expresarán su interés en determinada época contestando a la pregunta: Si pudieras viajar en el tiempo, ¿a qué época te trasladarías? y hablarán sobre el contexto sociocultural de la época elegida.

Después cada alumno deberá añadir a la biografía de su personaje el tiempo en el que se desarrollará su historia.

3.5.3. Actividad 3

Actividad 3	Yo en el espacio. Yo nací en...
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Describir el país de nacimiento. - Hablar de tradiciones y costumbres de la propia cultura y de la cultura meta. - Narrar una anécdota. -Revisar los verbos del pasado.
Contenidos	<p>Funcionales: dar y pedir información, pedir confirmación, expresar acuerdo y desacuerdo</p> <p>Léxicos: campo semántico de paisaje, clima, comida</p> <p>Gramaticales: descripción con ser y estar, adjetivos, sustantivos, posesivos, tiempos verbales.</p>
Destrezas	Expresión oral y escrita, comprensión auditiva y lectora
Dinámica	Trabajo grupal e individual.
Recursos	Materiales diversos, folios blancos tamaño A3, objetos cotidianos, fotos, pegamento, pintura, lacas.
Duración	Dos horas.
Técnica	Arte objeto.

Desarrollo

En la actividad de calentamiento se recomienda que el profesor pregunte: ¿Qué hiciste el fin de semana? De esta manera se activará el uso de los tiempos verbales del pasado.

Después de la introducción el profesor proyectará en la pantalla un vídeo promocional de su país de origen. Mientras los alumnos tomarán nota de lo que más les llame la atención. Al finalizar, preguntará a los alumnos sobre sus impresiones y deberán hacer uso de adjetivos calificativos.

A continuación, cada alumno buscará en internet una foto que muestre un lugar representativo de su país y para presentarla al grupo deberá pensar en las

características que más le gusten del lugar donde nació. Se hablará de colores, tipos de paisaje, olores, sensaciones, clima, flora y fauna.

Posteriormente el profesor explicará la técnica del Arte objeto, la cual consiste en modificar uno o varios objetos que, en principio, no tienen nada en común, para dar forma a un nuevo objeto significativo.

Los alumnos dispondrán de una caja con objetos cotidianos y pensando en su lugar de nacimiento, deberán elegir tres o cuatro para manipularlos de tal forma que realicen una representación de su país. Al mismo tiempo podrá reflexionar sobre las características y funcionalidades de los objetos elegidos.

Una vez terminados los trabajos se realizará una exposición para apreciar el trabajo de todos. Al presentar la obra individualmente cada alumno describirá el significado del objeto así como las alusiones que hace de su país. El resto de los participantes pueden hacer preguntas y comentarios al respecto. Al final podrán expresar su experiencia durante el proceso creativo.

Es hora de sacar de la carpeta al personaje, la biografía, el dibujo del tiempo y ubicarlo en el espacio. El alumno deberá ensamblar la obra plástica y tomar una foto. Después añadirá en la biografía la descripción del lugar: características físicas del suelo, colores de los edificios, el clima, la época del año, en donde se encuentra.

3.5.4. Actividad 4

Actividad 4	Sentimientos
Objetivos	-Activar la competencia metafórica (cotidiana y visual) del alumno -Activar la competencia sociocultural del alumno al hablar de conceptos universales como los sentimientos.
Contenidos	Léxico: campo semántico relacionados con los sentimientos y las cualidades, colores. Gramaticales: adjetivos, sustantivos, demostrativos.
Destrezas	Comprensión auditiva y lectora, expresión oral y escrita.
Dinámica	Trabajo en grupo y en parejas.
Recursos	Periódicos, revistas, fotografías, materiales diversos.
Duración	Dos horas.
Técnica	Collage

Desarrollo

Durante la actividad de calentamiento el profesor confiesa ser un enamorado de la vida y les pregunta a los alumnos ¿qué significa eso?

Para comenzar, los alumnos activarán sus conocimientos previos y su competencia intercultural al hablar sobre sentimientos y cualidades del ser humano, conceptos universales como la belleza, el talento, la angustia, el egoísmo, el amor o la locura.

El profesor proyectará en la pantalla un video en el que se narra el cuento “El amor y la locura” (<https://www.youtube.com/watch?v=GTgoLMAPLec&t=13s>), el alumno deberá anotar los sentimientos y cualidades que reconozca y después se revisarán en grupo. Posteriormente los alumnos tratarán de exponer lo que entendieron y abrir un debate sobre la moraleja del cuento. Tendrán oportunidad de activar la función de dar opinión y expresar acuerdos y desacuerdos.

La siguiente actividad es un juego sugerido por Gianni Rodari (1983) llamado “el binomio fantástico” que sirve para activar la imaginación. Consiste en elegir dos palabras que no tengan ninguna relación entre sí y que al unir las se produzca un significado un tanto insólito o fantástico, la creatividad del alumno deberá lograr que los dos elementos extraños puedan convivir y descubrir relaciones insospechadas en los eventos más corrientes.

En esta actividad, los alumnos se dividirán en dos grupos y utilizarán las palabras que aparecen en el cuento que se ha revisado anteriormente, y otras que podrán elegir del diccionario. La idea es formar metáforas cotidianas que sirvan como punto de partida para la redacción de su propio cuento.

Para reforzar la fijación de los conceptos, los alumnos elegirán una de las metáforas para ilustrarla con la técnica de collage. El profesor dará una breve explicación sobre las metáforas visuales, elementos empleados comúnmente en los cómics, en el cine o en la publicidad. Dará las pautas para poder realizarlas (ver anexo 1) y les mostrará algunos ejemplos, los alumnos tendrán que inferir su significado de acuerdo a la experiencia previa de cada uno. Una vez terminados los trabajos se exhibirán y se comentarán en el grupo invitando a los alumnos a realizar dos lecturas, la del significante y la del significado, respondiendo a las preguntas ¿qué es? y ¿qué significa?.

Para finalizar, los alumnos escribirán su experiencia en su cuaderno de trabajo.

3.5.5. Actividad 5

Actividad	Cuenta cuentos
Objetivos	Introducir al alumno a la estructura narrativa del cuento. Redactar un cuento.
Contenidos	Funcionales: sugerir, dar opinión, expresar sentimientos. Léxicos: colores, texturas, sentimientos y emociones. Gramaticales: subjuntivo, condicional, adjetivos calificativos, imperativos.
Destrezas	Expresión oral y escrita, comprensión auditiva.
Dinámica	Trabajo en equipo
Recursos	Pantalla, materiales diversos.
Duración	Dos horas.
Técnica	Descomposición y reconstrucción. Mural colectivo.

Desarrollo

En la actividad de calentamiento el docente preguntará por el estado de ánimo de los alumnos. Posteriormente recordará el cuento sobre el amor y la locura y les preguntará ¿qué hubiera pasado si la locura hubiera acompañado a otro de los personajes del cuento? o ¿si el amor se hubiera escondido en otro lugar?

Después del debate generado, se presentará en la pantalla una reconocida obra de arte, como por ejemplo, Las Meninas, de Velázquez. El docente dará una explicación sobre el autor y la obra. Por su parte, los alumnos deberán hacer una descripción de la escena y hablar sobre las emociones que les transmite.

Por supuesto habrá diferentes puntos de vista que serán la base para la siguiente actividad, la cual consistirá en reconstruir la obra practicando estructuras como: Y si le quito esto, y si le muevo, y si le pongo, yo le pondría, yo le cambiaría. Pero además deberán crear un cuento a partir de la escena representada, para lo cual, el docente explicará brevemente la estructura narrativa del cuento (planteamiento, nudo desenlace) así como las funciones de Propp, mismas que deberán otorgarles a los personajes de la obra.

El trabajo será en colaboración creativa, para ello contarán con uno o varios pliegos de papel que serán adheridos a la pared para realizar un mural. Se les proporcionará a cada uno una copia de la obra, misma que podrán manipular para lograr el objetivo y crear su propia versión.

Al terminar la nueva propuesta contarán la historia al docente quien irá tomando nota de los errores. Cada alumno deberá escribir la narración en su cuaderno de trabajo una vez asimiladas las correcciones.

Para finalizar los alumnos hablarán sobre sus experiencias durante el proceso creativo.

3.5.6. Actividad 6

Actividad	Yo y los demás. Había una vez...
Objetivos	Redactar un cuento. Fomentar la creación colaborativa. Emplear los tiempos del pasado.
Contenidos	Funcionales: elaboración de juicios personales, expresar ideas propias, sentimientos y fantasías. Gramaticales: tiempos del pasado, marcadores temporales, conectores.
Destrezas	Expresión escrita y oral, comprensión auditiva y lectora.
Dinámica	Trabajo en equipo.
Recursos	Materiales diversos.
Duración	Dos horas.
Técnica	Mixta

Desarrollo

En esta etapa del taller ya se cuenta con 6 personajes bien definidos y con características muy diferentes. La tarea ahora es que los alumnos activen el pensamiento divergente para lograr relacionarlos unos con otros y, partiendo de las producciones plásticas, se establezca una colaboración creativa cuyo resultado sea un cuento ilustrado.

A estas alturas ya se pueden perfilar los temas que interesan al grupo y con el objetivo de precisar la línea de trabajo se expondrán los trabajos realizados a lo largo del taller, dentro de los cuales se encuentran los personajes, diferentes épocas en las que sitúan y distintos lugares.

Una vez que los alumnos hayan visto la exposición y hayan expresado sus comentarios sobre el proceso, se colocarán los trabajos en una caja, de manera que no puedan ver el interior y se situará en el centro. El profesor explicará la dinámica, la cual consiste en que cada alumno, por turnos, meterá la mano a la caja y sacará el primer objeto o papel que coja. Debe mostrarlo a los demás y con lo primero que le evoque comenzar una historia. El siguiente alumno deberá hacer lo mismo y continuar el relato con el objeto que sacó. Así, progresivamente hasta llegar al último

participante quien concluirá la historia. Considerando que solo son seis alumnos, puede dar una segunda vuelta para alargar o enriquecer el relato. No importa qué tan inverosímil resulte, lo primordial es que el alumno se deje llevar por la fantasía.

Mientras el profesor irá tomando nota textual de la narración para al final proyectarla en la pantalla y juntos reflexionar sobre los errores que se hayan podido cometer.

Posteriormente, cada alumno ilustrará su narración y para ello se valdrá de la técnica y los materiales que más le acomoden. Lo harán en un formato común para poder ensamblarlo a manera de libro. No sin antes tomar fotos de cada trabajo para que cada quien pueda conservar una copia.

En su cuaderno de trabajo podrá describir la experiencia vivida durante el proceso creativo.

3.5.7. Actividad 7

Actividad	Portada y contraportada
Objetivos	Diseñar una portada y contraportada. Expresar opinión sobre el taller. Sugerir temas para próximos talleres. Evaluar las actividades realizadas.
Contenidos	Funcionales: dar y pedir información, expresar opinión, sentimientos y emociones. Hacer sugerencias.
Destrezas	Expresión oral y escrita, comprensión lectora y auditiva.
Dinámica	Trabajo individual y en grupo.
Recursos	Materiales diversos.
Duración	Dos horas.
Técnica	Dibujo respuesta.

Desarrollo

Después de la actividad de calentamiento, la última tarea de los alumnos es diseñar la portada, la contraportada y escribir un prólogo donde narren brevemente el proceso que experimentaron para escribir el cuento ilustrado. Para ello deberán trabajar en equipo. Podrán también incluir las biografías de los autores con los autorretratos creados en clase.

Una vez terminado y ensamblado el libro, se tomarán fotos y se compartirán de manera digital para que cada uno pueda hacer una impresión.

Con la realización de la tarea final se ha llegado a la culminación del taller no sin antes proponer un espacio catártico para permitir que cada miembro del grupo exprese sus vivencias en relación con el trabajo realizado durante el taller. Sirve para hacer explícitos los sentimientos y emociones que hayan experimentado los alumnos, provocados por la actividad grupal. Al docente le permitirá valorar el impacto de las actividades realizadas en cada uno de ellos.

Esta sesión servirá también para realizar una evaluación del taller a través de un cuestionario. Ya que se hayan expuesto todas las ventajas y desventajas, las experiencias negativas y positivas, entonces los alumnos deberá realizar un último dibujo que responda a la pregunta: ¿qué me ha dejado esta experiencia? Y el que lo desee puede agregar un comentario breve.

3.6. Cronograma

La programación de la secuencia didáctica está planeada para ponerse en práctica a lo largo de siete sesiones de dos horas cada una, las cuales tendrán lugar una vez por semana, por lo tanto se requieren de siete semanas para su aplicación. Debido a la naturaleza flexible de la propuesta, los tiempos que aparecen en la tabla son sugeridos, pudiendo modificarse dependiendo de la actitud y la implicación de los alumnos.

Sesión/Semana	Actividad	Duración	Tiempo de la sesión
1 ¿Quién soy?	Actividad de calentamiento	5'	2 hrs.
	Presentación	15'	
	Autorretrato	30'	
	Exposición	15'	
	Biografía	30'	
	Exposición	15'	
	Espacio catártico	10'	
2 El tiempo	Actividad de calentamiento	10'	2 hrs.
	Mapa mental	15'	
	Canción “El Reloj” y estructuras gramaticales	30'	
	Group sketching	40'	
	Práctica en parejas	15'	
	Práctica individual	10'	
	Actividad de calentamiento	10'	
3 Yo nací en...	Visionado de video	15'	2 hrs.
	Presentación de mi país	25'	
	Arte Objeto	40'	
	Exposición	15'	
	Completar biografía	15'	
	Actividad de calentamiento	10'	
4 Sentimientos	Hablar de sentimientos y cualidades	10'	2 hrs.
	Visionado de vídeo	15'	
	Metáforas cotidianas	20'	
	Metáforas visuales	40'	
	Exposición	15'	
	Escribir experiencia	10'	
5 Cuenta cuentos	Actividad de calentamiento	10'	2 hrs.
	¿Qué hubiera pasado si...?	10'	
	Descripción de obra de arte	15'	
	Estructura narrativa del cuento	15'	
	Reconstrucción de la obra	30'	

6 Había una vez	Cuento	20'	2 hrs.
	Espacio catártico	20'	
	Actividad de calentamiento	10'	
	Exposición de toda la obra	15'	
	Creación de cuento	40'	
	Ilustración del cuento y ensamble	40'	
	Escribir experiencia en el cuaderno	20'	
7 Cierre y evaluación	Actividad de calentamiento	10'	2 hrs.
	Portada y prólogo	40'	
	Espacio catártico	30'	
	Dibujo respuesta	20'	
	Aclaración de dudas	10'	
	Cuestionario de evaluación	10'	

3.7. Evaluación de la propuesta

La evaluación es un instrumento que permite recoger información que lleva, tanto al docente como al alumno, a tomar decisiones con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, debe ser continua, sumativa, formativa y cualitativa.

La propuesta de intervención emplea como herramienta transversal la expresión plástica para la fijación de contenido lingüístico, sin embargo, en ningún caso se evaluará la estética de la obra creada. No obstante, el alumno realizará una auto y coevaluación de su proceso creativo, misma que tendrá lugar al final de cada clase, durante el espacio catártico, que servirá también para evaluar las actividades por medio del siguiente cuestionario:

1. Aprendí
2. Ya sabía
3. Me gustó
4. No me gustó
5. Me gustaría saber más a cerca
6. Una pregunta que todavía tengo es que

7. El tiempo de las actividades fue suficiente	Sí	No
8. ¿Las actividades fueron accesibles?	Sí	No
9. ¿El material fue adecuado?		
10. Yo cambiaría		

Esta evaluación continua y cualitativa por parte de los alumnos permitirá valorar el grado de adecuación, utilidad y efectividad del taller. Se apreciará la aportación de sugerencias para la posible mejora del mismo.

Por su parte, el docente evaluará la participación de los alumno a través del siguiente cuestionario:

1. ¿Los alumnos se involucraron?
2. ¿Se interesaron en las actividades?
3. ¿Cuál fue su actitud durante la jornada?
4. ¿Hubo interrupciones que dificultaran la secuencia en el desarrollo?
5. ¿El tiempo de las actividades fue suficiente?

El cuaderno de trabajo de cada alumno servirá como instrumento para llevar a cabo la evaluación continua y formativa. Todas las producciones escritas en ese cuaderno serán revisadas y comentadas por el docente. También por medio de la observación y corrección en el aula se llevará a cabo la evaluación formativa.

La corrección se realizará de manera colaborativa, de manera que todos aprendan de los errores de todos. El docente puede hacer notar la existencia de un error mediante la corrección implícita haciendo énfasis en la entonación. En caso de detectar algún caso de fosilización se hará uso de tarjetas amarillas para que el alumno se percate del error y logre corregirlo.

Al principio de cada actividad, se realizará una evaluación inicial, cuyo objetivo es identificar los conocimientos previos del alumno con respecto al tema a tratar.

Con la siguiente rúbrica se busca llevar un control sobre los avances de cada alumno para poder darle una retroalimentación en la que se le hagan notar sus puntos fuertes y los débiles.

Aprendizaje esperado a favorecer	Logrado	En proceso	Se le dificulta
Interpreta y ejecuta los pasos a seguir para organizar y realizar diversas actividades.			
Narra anécdotas, cuentos y relatos siguiendo la secuencia de sucesos con coherencia y cohesión.			
Escucha y entiende la narración de anécdotas, cuentos y relatos.			
Expresa qué emociones le provocan ciertos sucesos o pasajes (gusto, sorpresa, miedo, etc.).			
Puede leer en voz alta con buena pronunciación, ritmo, pausas, entonación y énfasis adecuados.			
Usa vocabulario rico y variado adecuado al nivel B2.			
Utiliza estructuras gramaticales adecuadas al nivel B2.			
Contribuye consistente y activamente con información, opiniones y habilidades sin tener que solicitárselo.			
Ayuda al grupo a identificar los cambios necesarios y lo alienta para realizarlos.			

4. CONCLUSIONES

El objetivo de este trabajo es diseñar una propuesta de intervención que integre en un andamiaje la expresión plástica, el proceso creativo y la enseñanza-aprendizaje de ELE para que, a través de actividades motivadoras, el aprendizaje del alumno se torne significativo. Al respecto se puede afirmar que el objetivo se ha cumplido, que la investigación realizada tiene un fundamento teórico avalado por los estudios e

investigaciones en psicología cognitiva, neuropsicología, psicología lingüística y creatividad.

Para que el aprendiente logre tener éxito en su competencia comunicativa, las investigaciones sobre adquisición y aprendizaje insisten en que deben tomarse en cuenta factores como la edad, los intereses, la forma de aprendizaje, la motivación de los mismos o la metodología empleada. Se ha comprobado también que, a través de metodologías con base humanística, es posible llevar a cabo procesos en los que la comprensión del significado cobra mayor importancia porque lo integra en su vida real, en sus interacciones cotidianas, lo hace parte de sí mismo de acuerdo a las experiencias vividas y lo interioriza haciéndolo accesible y recuperable.

El ser humano, como ser social, llega a ser competente en una LE a través del trabajo colaborativo, porque solo por medio de la interacción con los demás podrá poner en práctica sus conocimientos y se dará cuenta de los errores que comete, estos le ayudarán a mejorar y a aumentar su producciones.

Por su parte, el docente debe promover el optimismo, el sentido del humor, la creatividad, así como establecer una atmósfera confiable y segura para favorecer la motivación, la participación, la comunicación, el autoconocimiento de los alumnos y la imaginación. Estos deben sentirse seguros para dejarse llevar y expresarse a través de las artes plásticas como lo ha hecho el ser humano desde los primeros tiempos y así interiorizar y asimilar sus conocimientos de español.

4.1. Líneas de investigación futuras

Hoy en día la creatividad en el ámbito educativo ha cobrado tal importancia que resulta imprescindible desarrollarla no solo en los niños sino también en los adultos y además en todos los ámbitos de la vida. Vivir creativamente es la consigna que todo individuo debe seguir. Actualmente se llevan a cabo diversas investigaciones sobre la relación de la creatividad y el aprovechamiento didáctico en distintas disciplinas y en diferentes niveles de educación. Se debe tomar en cuenta todo lo que involucra el proceso creativo, a través de este se puede observar la personalidad del aprendiente, su capacidad y disposición para aprender, sus limitaciones y fortalezas, qué es lo que lo motiva y qué es lo que no le interesa, pero si se quiere ir más allá, puede, el mismo aprendiente, conocerse a sí mismo y trabajar en sus limitaciones.

La línea de investigación a seguir es, en primer lugar, la puesta en práctica de la presente propuesta de intervención ya que hasta aquí, se ha quedado en un plano teórico. A partir de ahí, lo segundo será analizar su aceptación y con los resultados que arroje la evaluación realizar los ajustes necesarios para mejorarla.

4.2. Limitaciones

Una de las limitaciones con la que se puede encontrar el profesor de ELE a la hora de poner en marcha el propuesta que se ha presentado en el presente trabajo es no tomar en cuenta la forma de aprendizaje de cada alumno pues se puede producir un choque metodológico. Sobre todo en los aprendientes adultos, quienes han adquirido ciertos hábitos de aprendizaje que son muy difíciles de cambiar. Es un hecho que existen alumnos a los que la práctica libre y los ejercicios que demandan una participación creativa les producen cierta ansiedad y se sienten más cómodos con una práctica más cerrada con ejercicios estructurales y repetitivos.

Por tal motivo es sumamente importante que antes de comenzar, el aprendiente conozca y entienda la naturaleza y los objetivos del taller propuesto. Debe estar dispuesto al cambio y a vivir nuevas experiencias, a dejarse guiar por sí mismo para lograr un mejor autoconocimiento que lo llevarán a mejorar su aprendizaje. De la misma manera se le pide al profesor ser flexible, respetuoso con las diferencias personales de cada alumno y además ser consciente de que algunas de las actividades pueden provocar ansiedad. Para evitarlo es preciso crear un vínculo emocional en el grupo que fomente un ambiente de confianza y seguridad.

Otra de las limitaciones podría ser el desconocimiento o la falta de instrucción del docente para incluir y desarrollar la competencia creativa en el aula de ELE a través de la expresión plástica. Es verdad que no es un requisito indispensable ser un artista pero si debe estar familiarizado con las diferentes técnicas para poder tener una oferta lo más variada posible y sobre todo tener sensibilidad y empatía.

El alumno debe comprometerse a asistir a todas las sesiones programadas para poder llevar una continuidad y llegar juntos al objetivo final. En cualquier caso puede hacer trabajo en casa, sin embargo, el trabajo comunitario es mucho más enriquecedor.

Por otra parte, aunque exista una gran necesidad de que el sistema educativo se adapte a las necesidades de los cambios del presente, la educación en la creatividad

todavía no se imparte como se quisiera. Esto hace que este tipo de propuestas sean implementadas por docentes independientes.

5. BIBLIOGRAFÍA

Alexopoulou, A. (2011). La función de la interlingua en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas* (9), 86-101.

Alcántara, J. (2001). *Educar la autoestima*. España: CEAC.

Amabile, T. (1983). The social Psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology* Vol. 45 (2), 357-377.

Andueza, M., Barbero, A., Caeiro, M., da Silva, A., García, J., González, A., Muñiz, A. y Torres, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en educación infantil*. Logroño: UNIR.

Asher, J., Simpson, M. (1994). *The Encyclopedia of Language and Linguistic*. Oxford: Pergamon Press.

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós

Bermúdez, Ma P. (2000). *Déficit de autoestima. Evaluación, tratamiento y prevención en la infancia*. Madrid: Pirámide.

Cádiz, J., Villanueva O., Astorga, M. y Echenique, M. (2012) ¿Profesores competentes o humanizadores? *Educación y Educadores* Vol. 15 (3), 535-546.

Civit, L. y Colell, S. (2004) EducArt. Intervención educativa y Expresión Plástica. *Revista de intervención socioeducativa* (28), 99-122.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la inversión*. Barcelona: Paidós.

Dulay, H. (1982). *Language Two*. England: Oxford University Press.

Glâveanu, V. (2010). Paradigms in the study of creativity: introducing the perspective of cultural psychology. *New ideas in psychology*, 28 (1), 79-93.

Grupo SI(e)TE. Educación. (2012) Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no solo actor de sus propios proyectos. *Revista de Investigación en Educación*, Vol.10 (1), 7-29.

Si(e)te Educación, es un grupo de pensamiento constituido por los catedráticos de Pedagogía: A. J. Colom; J. L. Castillejo; P. Ma Pérez-Alonso; T. Rodríguez; J. Sarramona; J. M. Touriñán y G. Vázquez, de las Universidades Illes Balears, Valencia-Estudi General, Oviedo, Autónoma de Barcelona, Santiago de Compostela y Complutense de Madrid.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

John-Steiner, V. (2000). *Creative Collaboration*. Oxford, New York: Oxford University Press.

Kumaravadivelu, B. (1994). The Postmethod Condition: Emerging Strategies for Second/Foreign Language Teaching. *Tesol Quarterly*, Vol. 28. (1), 27-48.

Kumaravadivelu, B. (2012). La palabra y el mundo. Entrevista con B. Kumaravadivelu. MarcoELE. *Revista de didáctica de español como lengua extranjera*, (14), 1-10.

Llovet, B. y Cerrolaza, M. (2012). Una visión humanista del aprendizaje/enseñanza de ELE: valores y principios metodológicos. *Monográficos marcoELE*. (10), 123-135.

Longoria, R. (2004). *Pensamiento creativo*. México: Compañía Editorial Continental.

López, B. (204)). Arte Terapia. Otra forma de curar. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, (10), 101-110.

López, M. y Martínez, N. (2006). *Arteterapia. Conocimiento interior a través de la expresión artística*. Madrid:Tutor.

López, O. y Sandoval, C. (2018). *El quehacer creativo: un desafío para nuestra cotidianidad. La creatividad como fortaleza positiva en el contexto escolar*. Madrid: Dykinson.

Lozanov, G. (2009). *Suggestopedia today*. Rusia: *Lozanov.org*. Recuperado de www.lozanov.org

Richards, J. y Rodgers, T. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Robinson, K. (2006). TED. Recuperado de www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=nl

Rogers, C. (1980). *El poder de la persona*. México: El Manual Moderno.

Roldán, E. (1989). ¿Qué es la interlengua? *Documentos Lingüísticos y Literarios* 15, 11-12.

Ruiz, D. (2018). El arte definido como acto comunicativo. *AV Notas revista del CSM Andrés de Vandelvira de Jaén*. (6), 11-123.

Swain, M., Lapkin, S. (1998). Interaction and Second Language Learning: Two Adolescent French Immersion Students Working Together. *The Modern Language Journal* 82 (3), 320-337.

Vergara, A. y Perdomo, M. (2017). Fortalecimiento de la expresión oral y escrita en inglés a través de un andamiaje de escritura creativa colaborativa: un estudio de diseño desde la cognición distribuida. *Forma y Función*, Vol. 30 (1), 117-155.

Vygotski, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Austral.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Editorial Gedis.

6. ANEXO

C O M P L E J I D A D	Operación de significado		
	Estructura visual	Conexión A está asociada a B	Configuración
			similitud
Yuxtaposición Dos imágenes lado a lado			
Fusión (dos imágenes combinadas)			
Reemplazo La imagen presenta puntos que remiten a una imagen ausente			
RIQUEZA			

Fuente: Apuntes para explorar la metáfora visual por Adriana de la Rosa.
<http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2014/01/bello-como-el-encuentro-casual-de-una.html>