

La literatura en las clases de inglés: hacia la producción creativa

María Jimena Ponz

mariajimenaponz@gmail.com

Mercedes Vernet

mercedesvernet@yahoo.com.ar

La literatura se ha ganado un lugar de privilegio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. Provee un contexto fantástico desde el cual proponer actividades y tareas que invitan a los alumnos a usar su imaginación y creatividad, a involucrarse personal y activamente en el proceso, a desarrollar sus habilidades de producción oral y escrita. La motivación que despierta la literatura crea una atmósfera de trabajo alegre y libre de tensiones. Es por eso que elegimos acerca material literario a nuestros alumnos una y otra vez. El propósito de nuestro trabajo es presentar algunas experiencias didácticas surgidas de proyectos con el poema "My Robot Does my Homework" y el relato de Alice in Wonderland. Estas han brindado excelentes oportunidades de enriquecer la enseñanza y de disfrutar con el uso creativo de la lengua.

Introducción

La literatura se ha ganado un lugar de privilegio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. Provee un contexto fantástico desde el cual proponer actividades y tareas que invitan a los alumnos a usar su imaginación y creatividad, a involucrarse personal y activamente en el proceso, y a desarrollar sus habilidades de producción oral y escrita. La motivación que despierta la literatura crea una atmósfera de trabajo alegre y libre de tensiones. Es por eso que elegimos acercar material literario a nuestros alumnos una y otra vez. El propósito de nuestro trabajo es presentar algunas experiencias didácticas surgidas a partir de la lectura de *Alice in Wonderland* y "My robot does my homework", llevadas a cabo en instituciones bilingües con niños de 6 y 7 años. Estos proyectos han sido disparadores de numerosas oportunidades de enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y del uso creativo de la lengua.

Marco teórico

El Diseño Curricular de Inglés para Educación Primaria de la provincia de Buenos Aires (2008), señala la necesidad de exponer a los niños a una diversidad de tipos discursivos para posibilitar un acceso rico a la cultura letrada. Y es a través del uso de distintos tipos discursivos que el docente desarrolla una conciencia en el alumno sobre el tipo de interacción que se establece en un discurso, el rol de los participantes, el tópico y su función.

Creemos que de todos ellos, los literarios son los que atraen naturalmente a los niños, ya que despiertan su curiosidad e interés, a la vez que estimulan su imaginación. El placer que despierta la ficción infantil impacta favorablemente en el ambiente de trabajo, en especial cuando los libros elegidos apelan a temas universales con los que los niños pueden identificarse, la secuencia narrativa es clara y las ilustraciones capturan su atención. (Ghosn, 2002: 174)

Como todos sabemos, los textos literarios son una fuente de lengua importante. Los alumnos son expuestos a instancias de uso naturales que crean un contexto significativo y memorable. A través de la escucha y narración de cuentos y poemas, los alumnos pueden mejorar su fluidez, entonación y pronunciación, enriquecer su vocabulario y gramática en la lengua inglesa, al igual que a través de todos los proyectos destinados a alentar la producción oral (Shedadeh, 2004).

El contexto literario permite que los niños desarrollen el pensamiento crítico a través de diversas operaciones mentales requeridas al analizar el texto. Maria Ellison (2010: 26) destaca el lugar del andamiaje brindado por el docente para que los alumnos puedan ir más allá de la mera recopilación de hechos. A través de preguntas que planteen verdaderos desafíos, los alumnos pueden describir, inferir, explicar, comparar, contrastar, resolver problemas, crear alternativas, evaluar.

A partir de la teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner, 1993), tenemos en cuenta que los niños aprenden mejor si el proceso de aprendizaje involucra *todos* los sentidos. A través del uso del tacto, la vista y el oído, los niños ponen en práctica todas sus inteligencias y participan a través de tareas que requieren un rol *activo* en el proceso de aprendizaje de la lengua, donde el docente actúa como mediador o facilitador.

Encontramos también en la literatura un medio para favorecer la inteligencia emocional, que ayuda a los niños a conocer sus sentimientos y los de los otros, y para comprender instancias del comportamiento humano. Además, ayuda a desarrollar empatía, sus habilidades para negociar y cooperar, fortaleciendo su inteligencia interpersonal.

Por último, consideramos fundamental el aspecto intercultural en la formación de nuestros alumnos. Según John Corbett (2003), el uso de la lengua implica mucho más que el intercambio de información. La lengua es el principal instrumento por medio del cual construimos y mantenemos nuestro sentido de identidad personal y social; es la *herramienta* con la que afirmamos nuestro lugar en el mundo. La literatura ayuda a conocer y respetar otras tradiciones y costumbres, a compararlas con las nuestras y redescubrir quiénes somos.

No podemos ignorar las ventajas que trae el trabajo con la literatura en la clase de inglés, ya que es fuente de motivación y placer, brinda exposición a la lengua y favorece el desarrollo del pensamiento crítico y las inteligencias múltiples, y contribuye en el proceso de construcción de la identidad de los niños. Estas razones nos llevan a diseñar tareas creativas desprendidas de los textos literarios.

Experiencias didácticas con la literatura

Las experiencias que comentaremos a continuación se originan a partir del trabajo con el poema “My Robot Does My Homework” en primer año y del trabajo con *Alice in Wonderland* en segundo año de instituciones bilingües. En ambos grupos, la mayoría de los alumnos comenzaron su aprendizaje del inglés a los tres años de edad.

Los objetivos son comunes:

- Desarrollar la *oralidad* dentro de contextos auténticos.
- Desarrollar la competencia comunicativa e intercultural
- Estimular la imaginación y la creatividad
- Desarrollar el pensamiento crítico
- Colaborar en su educación como personas independientes, tolerantes y responsables.

Secuencia didáctica a partir del poema “My Robot Does my Homework”

Se inicia la secuencia didáctica con un interrogante: ¿qué es para mí un robot? Cada alumno

relaciona el concepto de robot con su conocimiento del mundo y ante la diversidad de respuestas pedimos que nombren robots famosos, donde surgen ejemplos de programas de televisión, películas y juguetes (*Robotech, Little Robots, Transformers, Terminator, Niño Robot, Robots, Star Wars, Yo Robot, Wall-e*, entre otros) para luego realizar una búsqueda en internet de imágenes de robots de distintos países. Para su sorpresa, no todos los robots se asemejan a las formas humanas, y un robot japonés es muy similar a uno argentino. En segundo lugar, buscamos juegos de robots que se juegan en otros países, con el objetivo de construir actitudes positivas de aceptación (*openness*) y curiosidad dando la posibilidad a los alumnos de descubrir información cultural y compararla con la de su propia cultura (Ellis) favoreciendo el desarrollo de su competencia intercultural.

Accedemos al sitio web del escritor de poesía infantil Kenn Nesbitt para oírlo recitar su poema llamado "*My Robot Does my Homework*". (Anexo 1) Cada uno de los alumnos en su rol activo de lector u oyente, construye el significado del texto a través de distintos procesos internos que le permiten llegar a interpretar dicho texto (Rinvolucrí, 2008). Es por eso que un mismo poema imprime distintas huellas en cada uno de los oyentes (que nadie es perfecto; que hay que esforzarse para lograr lo que uno quiere; que cada uno de nosotros es único con sus defectos y virtudes; que cada uno cumple un rol dentro del contexto social en el que vive).

Es a partir de este poema que decidimos confeccionar nuestros propios robots, tarea que requiere la realización de las siguientes actividades preparatorias.

Utilizando como disparador un fragmento de la película *Wall-e* (Disney Pixar, 2008) introducimos el tema del cuidado del medio ambiente. Desde un primer momento se apela a la descripción oral de las imágenes en donde los alumnos asocian conocimientos previos y reciclan lo aprendido anteriormente; identifican a los personajes principales y el contexto en el que se desarrolla la historia para luego intentar predecir el argumento, respondiendo oralmente preguntas simples.

Prestamos especial atención a la información transmitida mediante elementos paralingüísticos, ya que los personajes de la película no comparten la misma lengua (sólo pronuncian sus nombres (Eva y Wall-e) y se comunican con gestos, movimientos y signos. Destacamos la importancia de los mismos en la comunicación oral.

Durante la proyección de la película, los alumnos nombran espontáneamente no sólo ítems léxicos aprendidos anteriormente sino también frases basadas en formatos que han adquirido en otros contextos para aplicarlos a nuevas situaciones. Es a partir de sus propias producciones orales que van construyendo el mensaje que la película nos quiere dejar: todos y cada uno de nosotros somos responsables desde nuestro lugar de cuidar el planeta. Conversamos acerca de los distintos tipos de residuos y de cómo podríamos clasificarlos.

Luego, pensamos en cómo sería ese robot que puede hacer la tarea por mí, y en cuales serían esos rasgos distintivos o esas cualidades especiales que harían que mi robot fuera semejante a mí. En forma individual, cada alumno construye con la ayuda de las nuevas tecnologías un diseño de su robot ideal utilizando el programa *Paint*.

Una vez finalizados los diseños, los alumnos se alejan de las pantallas y describen su creación para que el resto de la clase adivine de qué robot se trata. Este primer acercamiento al género descriptivo en un contexto significativo prepara a los alumnos para las etapas siguientes del proyecto, ya que desde un primer momento empezamos a descubrir la estructura que subyace a todo discurso.

Procedemos a la confección de un robot con materiales descartables o reciclables que los alumnos van recolectando con la ayuda de sus familias. Es así como con latas, cajitas de remedios, papel de revistas y diarios, potes de yoghurt, cajas de zapatos y botellitas de plástico logran construir con sus propias manos un robot para jugar.

Estos robots y sus creadores son entrevistados por la docente en primer lugar, quien se hace pasar

por una periodista en un juego de roles y los invita a su programa de televisión para hacerles preguntas personales y ver y escuchar a sus creaciones. De esta manera cada alumno responde preguntas relacionadas con su nombre, edad y procedencia y presenta a su robot quien luego va a cobrar vida propia y a responder preguntas con respecto a su nombre y sus capacidades o habilidades especiales. Los alumnos ofician de ventrílocuos dando vida a sus robots con una voz propia y luego deben demostrar sus habilidades especiales (volar, nadar, saltar). Paulatinamente la docente cede su lugar de periodista a distintos alumnos que piden ocupar su lugar para que ellos también puedan tomar el rol de entrevistador.

Los resultados obtenidos con esta actividad son sorprendentes, no sólo por el hecho de que los alumnos no han preparado con anterioridad su discurso y responden de manera espontánea con excelente fluidez sino también por su capacidad de adaptar todo lo aprendido a nuevos contextos en nuevas situaciones. Por ejemplo, uno de ellos nombra a su robot '*Herbivore*' para luego comentar que se alimenta a base de plantas. El tema de los animales carnívoros y herbívoros se había presentado unos meses atrás y gracias al permanente reciclaje de todo lo aprendido vuelve a surgir en este proyecto en forma inesperada y natural.

Se proyecta un fragmento del DVD *Hi-5 Robot Number One* (Discovery Kids) que presenta distintas clases de robots para utilizar la canción *Robot Number One* con la que se inicia cada episodio; los alumnos crean *colaborativamente* sus propias estrofas esforzándose por mantener el ritmo y la rima, en las que describen las habilidades de dicho robot, para luego bailar y representar la nueva versión de la canción. (Anexo 2)

Nuevamente en el gabinete de informática con la ayuda de las computadoras, cada alumno escribe una breve presentación de su robot (utilizando el programa *Word*) mencionando su nombre y habilidades para luego imprimirla y colocarla frente a su robot en la exposición organizada para sus padres y alumnos del Primer Ciclo de EGB (Anexo 3). Mientras los espectadores disfrutaban de la exposición los alumnos cantan la canción que con tanto orgullo han inventado.

A modo de cierre, la docente como modelo lector lee a sus alumnos el cuento *The Okay Book*. Siguiendo el estilo de dibujos simples y frases cortas con un mismo formato, son los propios alumnos quienes escriben las dos últimas páginas del mismo construyendo su propio mensaje de tolerancia y aceptación de uno mismo y de los demás. (Anexo 4)

Secuencia didáctica a partir de la lectura de *Alice in Wonderland*

El proyecto literario surgido a partir de la lectura de *Alice in Wonderland* es disparado por la aparición del personaje principal en las aventuras del libro de texto utilizado en segundo año de la educación primaria. Tras el interés que despierta un personaje conocido en un nuevo contexto, decidimos recuperar a Alice a través de la escucha de la adaptación del libro de Lewis Carroll.

Debido a la extensión del libro, la lectura en voz alta tiene lugar a lo largo de un mes. Dos veces a la semana, los alumnos se sientan en ronda para descubrir los nuevos lugares que visita Alice y los personajes que allí encuentra. Si bien se trata de una adaptación, hay muchas instancias de lengua desconocida por lo que la lectura es acompañada por gestos e ilustraciones.

Al finalizar cada capítulo, docente y alumnos inician el intercambio de las ideas principales del fragmento leído, aprovechando no sólo para aclarar los puntos más importantes de la trama si no también para expresar sus opiniones sobre los eventos fantásticos. Las discusiones orales se transforman en oportunidades naturales de uso de la lengua adquirida hasta entonces por lo que muchos alumnos se encuentran motivados para comentar los episodios.

En otras oportunidades, las discusiones son disparadas a través de las ilustraciones clásicas que

cumplen la doble función de estimular la imaginación de los alumnos, cuyas imágenes de los personajes se corresponden sólo con las creadas por Walt Disney, y la de reconstruir la secuencia narrativa, que les permite expresar nuevamente su asombro y extrañeza ante las situaciones narradas. Otra de las funciones primordiales de las ilustraciones es la de colaborar en la identificación de los sentimientos de los personajes, en especial de Alice, facilitando así el desarrollo de la inteligencia emocional. Más de una vez, los niños se ponen en el lugar de Alice, especulando sobre sus actitudes como si fueran el personaje principal.

También el proyecto a partir de *Alice in Wonderland* colabora en el proceso de lecto-escritura ya que permite crear actividades escritas que requieren la lectura de frases cortas y párrafos completos además de la escritura de palabras clave. El contexto motivador favorece el logro de respuestas correctas a actividades con un nivel de complejidad mayor al que los alumnos están acostumbrados.

Otra de las tareas orientadas hacia el progreso de la lecto-escritura es la descripción de los personajes en forma escrita. Cada uno de los niños propone oraciones para describir en detalle la apariencia física de algunos de los personajes ficticiales. Le dictan al docente las oraciones, que son escritas en la computadora para ser utilizadas luego en una presentación a través del programa *Power Point*(Anexo 5)

Paralelamente, se desarrollan tareas que exigen la respuesta creativa de los niños. A partir de una melodía conocida, correspondiente a la canción del libro "*Tall or short*", los alumnos se disponen a crear una canción de presentación de *Alice* titulada "*Tall and short*" que alude a sus cambios de tamaño frecuentes. De esta manera, se intenta llegar a los niños con una inteligencia musical más desarrollada para que participen en la composición colaborativa de la canción. Los alumnos proponen los versos cantando mientras que la docente escribe las alternativas dictadas en el pizarrón. El producto final supera las expectativas docentes ya que logran incorporar creativamente muchas palabras y expresiones aprendidas anteriormente. (Anexo 6)

Otra de las tareas se origina a partir de la lectura del episodio de la carrera que corren los animales del libro, rompiendo las reglas del juego. En *Wonderland*, nadie dice "Preparados, listos, ya... ", y cada personaje empieza y termina su participación en la carrera cuando quiere. Otra inversión de las reglas está dada por la ausencia de un único ganador, todos son ganadores según Dodo. Luego de comparar oralmente los dos tipos de carreras, se representan las dos versiones, de manera de transferir la escena del género narrativo al género dramático.

La experiencia se enriquece con una estrategia de intervención textual (Pope, 1995) que consiste en inventar una escena donde los mismos personajes participan de un juego tradicional cuyas reglas se alteran al "estilo *Wonderland*". Se elabora una lista de los juegos tradicionales aprendidos a lo largo del año (*Queenie, Queenie; Spelling Bee; I spy*) para despertar la conciencia intercultural. Luego, los niños se reúnen en grupos de cuatro y eligen un juego y crean una nueva versión a partir de la alteración de algunas de sus reglas. Después de veinte minutos, cada grupo pasa al frente y representa su versión para la puesta en común. A partir de los aportes de cada grupo, se crea entre todo el grado una versión de *Queenie, Queenie...* denominada *Duchess, Duchess...* que alude al personaje ficcional que lanza un bebé al aire, por lo que el juego inventado utiliza un muñeco en lugar de una pelota. También se representan las dos versiones, la tradicional y la inventada. En realidad, la nueva versión se convierte en uno de sus juegos favoritos y en varios recreos los niños continúan jugando de la misma manera.

Otra de las instancias de esta secuencia didáctica conduce al diseño de un reloj extraño. A propósito del reloj de *Mad Hatter*, que indica los días en lugar de la hora, los alumnos dibujan en su cuaderno el reloj que ellos mismos crean y luego pasan al frente para compartir su invento con los compañeros. Luego se seleccionan algunos para diseñarlos en tamaño más grande para decorar el salón: así se crean, en cartón, un reloj que indica el tiempo (soleado, ventoso, etc.), otro que indica

las actividades rutinarias (lavarse las manos, almorzar, vestirse, etc.) y otro que indica los personajes con quienes debe encontrarse *Alice* en la ficción. (Anexo 7)

Cada una de las tareas planteadas, en nuestra opinión, colabora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua ya que obliga a los alumnos a involucrarse en él. Así, cada uno aprende al hacer algo, valiéndose de sus habilidades y estilos. En todos los casos, se estimula un uso natural de la lengua, orientado a la expresión de ideas propias y la creación de diversos productos: textos, canciones, escenas dramáticas y objetos.

Reflexión final

Los niños como lectores activos y críticos no sólo de textos sino de contextos y realidades, construyen día a día su proceso de aprendizaje en busca de su propia identidad dentro del contexto social en el que viven. Para facilitar el mismo, diseñamos tareas que alcanzan todos los sentidos de los niños, teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y los niveles de desarrollo de sus inteligencias.

A partir de los textos literarios, cualquiera sea su género, los niños aprenden en contextos reales y auténticos. Así, la producción creativa se desprende naturalmente y se entrelaza con contenidos de las ciencias sociales y naturales, de la informática, de la música y las artes plásticas, *con y a través de* una segunda lengua, ya que la lengua deja de ser sólo un *fin* en la clase de inglés para ser también el *medio* a través del cual conocemos, investigamos, comparamos, describimos y desciframos el mundo que nos rodea para descubrir nuestra propia identidad. Los proyectos literarios se convierten en memorables, cercanos al ámbito de experiencia de los niños.

La literatura infantil transforma la lengua, donde sustantivos y verbos desaparecen para darle el lugar a la fantasía.

Bibliografía

Barboni, Silvana; Beacon, Griselda y Porto, Melina (2008) *Diseño Curricular. Inglés*, Dirección General de Cultura y Educación, Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.

Corbett, J. (2003) *An Intercultural Approach to English Language Teaching*, Multilingual Matter, Clevedon, England.

Ellis, Gail *Developing intercultural competence with children in the English language class*. <<http://www.counterpoint-online.org/download/179/Thresholds-1-Gail-Ellis.pdf>> [Consulta: Noviembre 2011]

Ellison, Maria (2010) "Make them think! Using literature in the primary English language classroom to develop critical thinking skills", *E-FABULATIONS*.

Gardner, H. (1983) *Multiple Intelligences: The theory in practice*, New York, Basic Books.

Ghosn, I. (2002) 'Four good reasons to use literature in primary school ELT', *ELT Journal*, Vol. 56/2.

Graddol, David (2006) *English Next*. Londres, British Council.

Holzworth, M., Hall, B., Stucchi, A. *Los docentes como mediadores de lectura*, Programa Provincial La escuela lee más.

Nesbitt, K. (2005) .< <http://www.counterpoint-online.org/download/179/Thresholds-1-Gail-Ellis.pdf>> [Consulta: Noviembre 2011]

Pope, Rob (1995). *Textual Intervention, Critical and Creative Strategies for Literary Studies*. Londres. Routledge. Interface Series.

Rinvolucrí, M. (2008) *How Umberto Eco sees the reading process.*)
<<http://www.poetry4kids.com/poem-334.html>> [Consulta: Noviembre 2011]

Shehadeh, Ali (2004). "Encouraging Output". *English Teaching Professional*, Número 31, Marzo 2004.

ANEXO 1

Poesía: "My Robot Does My Homework"

My Robot Does My Homework

My robot does my homework.

He helps me every night.

*The trouble is he doesn't get
too many answers right.*

He'd probably do better

at homework but, you see,

I built him, so he only knows

the things he learned from me.

--Kenn Nesbitt

ANEXO 2

Nueva versión de la canción "Robot Number One".

Robot Number One

Robot Number One

hit the switch and turn me on

Robot Number One

we're gonna have some fun!

I can sing

I can dance

I can fly

To the sky

I can run

I can swim

I can jump

Sing with me

4, 3, 2, 1...

ANEXO 3

Exposición de robots



ANEXO 4

Creación de “*My Okay Book*”



ANEXO 5

Diapositiva con la descripción de uno de los personajes principales.

DODO



- It's blue.
- It's very tall and fat.
- It's enormous.
- It's got wings and feathers.
- It's got two legs.

- It's got strange toes.
- It's got a big peak.
- It's got a long neck.
- It's got a small tail.
- It's very strange.

ANEXO 6

Nueva canción:

“Beautiful Alice”

Tall and short

Thin and young

My name is Alice in Wonderland

Long hair and wavy hair

Fair hair and blue eyes

Beautiful Alice in Won-der-land

ANEXO 7

Fotos de los relojes inventados

