ADELA ISABEL MARTÍNEZ LEBLANCH
JORGE ROMÁN MUÑOZ HIERREZUELO
JUAN CARLOS IZAGUIRRE SÁNCHEZ
Instituto Superior de Ciencias Médicas
Santiago de Cuba, Cuba
E-Mail: Jorge@medinew.scu.sld.cu

La creatividad en la enseñanza del Inglés con fines comunicativos

Introducción

Enseñar una lengua extranjera es una actividad sumamente compleja. Ello está dado, en un sentido amplio, por nuestro empeño de enseñar en el aula lo que normal, y posiblemente mejor, pudiera ser aprendido fuera de ésta, aunque en éste el lugar idóneo para impartir información y por ende desarrollar múltiples habilidades educacionales.

El desarrollo de la habilidad oral es una buena y gran fuente de motivación para la gran mayoría de los estudiantes. Constituye la habilidad rectora dentro del dominio de una lengua extranjera y en la comunicación se traduce en hablar y escuchar y con las operaciones de iniciar y responder, lo que significa enseñar y aprender el idioma inglés con fines comunicativos. No obstante, esta habilidad no es tratada de forma independiente, sino con las restantes a fin de lograr su desarrollo integral y armónico.

Es mediante las actividades seleccionadas por el docente que lograremos o no el aprendizaje desarrollador (conocimientos, sentimientos, valores, rasgos de la personalidad, etc.) las cuales se evidencian tanto en la aplicación de técnicas y procedimientos actuales como en recursos potenciales que posibilitan intervenir acertadamente, transformar y crear en diferentes contextos. Debemos pues utilizar los medios, técnicas y procedimientos más efectivos para el desarrollo de los recursos personológicos implicados en la creatividad.

Por consiguiente, los indicadores de la capacidad de aprendizaje juegan igualmente un rol muy importante para estimular en nuestros estudiantes el desarrollo de la actividad creadora en la solución de problemas que el uso de la lengua extranjera les impone, si realmente esperamos que la comunicación se logre de forma espontánea, certera y fluida; no perfecta, sino de forma inteligible.

En la fase práctica las actividades grupales y de trabajo en parejas desarrollan el dominio de la lengua, mientras que en la fase de producción están a cargo del desarrollo de la fluidez y son, en sentido general, ideales para aquellas ocasiones en las cuales queremos dar a los estudiantes oportunidades para que utilicen controlada o libremente lo aprendido. Es una forma de minimizar nuestro control sobre lo que ellos producen, fundamentalmente con vistas a inspirarles confianza en sí mismos para expresar sus ideas y acostumbrarlos a trabajar en colectivo.

Las actividades aquí propuestas han sido aplicadas en los niveles post básico e intermedio de la enseñanza del Inglés en nuestra institución docente, pudiéndose constatar que no sólo se ha elevado el nivel de competencia lingüística y comunicativa del estudiante, sino que, además, se evidencia una mayor motivación por el estudio de la disciplina y mayor cohesión en el desempeño estudiantil.

Objetivo

Estimular el aprendizaje desarrollador de los estudiantes a través de la lúdica.

Algunas Actividades Propuestas

1. Técnica de relajación

(*Trabajo Individual*)

- Expresar lo que le gusta y no le gusta

Orientar a los estudiantes que vamos de paseo. Se precisa de concentración y pensar en silencio acerca del lugar, la persona que nos acompaña, así como de las condiciones ambientales reinantes.

Los estudiantes deberán situar sus manos cruzadas sobre las piernas y cerrar los ojos de forma natural.

El docente, con voz apacible, los proveerá de la información necesaria:

“Caminamos por un amplio sendero. Un transporte nos recoge y emprendemos la marcha. No se perciben manifestaciones adversas. Solo se escucha el trinar de algún que otro pajarillo que saluda a tu paso y una suave brisa acaricia tus mejillas. Lentamente, tu auto se detiene. Alguien que admiras se encuentra frente a ti. Mira intensamente a tus ojos. Tus pensamientos se adentran en el corazón

de esa persona. Viajan uno frente al otro tomados de la mano. Llegan al final del viaje. ¿Qué te espera?, ¿Amor, comprensión, respeto, solidaridad?, ¿Dónde estamos?"

Abramos los ojos lentamente.

- ¿Qué sientes?
- ¿Dónde estuviste?
- ¿Cómo llegaste allí?
- ¿Con quién fue el paseo?
- ¿Qué te gusta o no te gusta de lo vivido?

2. Juego de Cartas

(*Trabajo en grupos*)

- Establecer comparaciones
- Contrastar adjetivos y formas adverbiales
- Describir objetos, animales, personas y lugares

Los alumnos sentados en círculo tomarán una de las cartas entregadas previamente por el profesor a un alumno X quien comenzará a efectuar el pase.

Deberán relacionar lo ilustrado en la carta con una persona, del aula o no, argumentarán el por qué de esa identificación debiendo hacer comparaciones, acciones por ambos realizadas o no, y la respectiva descripción.

3. Who's that?

(*Trabajo en parejas*)

- Pedir y dar información personal

A cada estudiante se le entregará una tarjeta con el nombre de un personaje muy conocido y que deberán asumir como su propia identidad. El compañero le realizará una entrevista solicitándole información de carácter personal, relacionado con los siguientes datos:

- Nombre
- Edad
- Lugar y fecha de nacimiento
- Estado civil
- Gustos y preferencias

El entrevistador deberá tomar notas breves de las respuestas a fin de identificar el personaje y/o hacer una descripción escrita del mismo posteriormente. El propósito de la entrevista será expresado por los entrevistadores o podrán ser sugeridos por el profesor.

i.e. *Por cometer un delito, Para llenar una boleta de matrícula, Para conceder una visa, etc.*

4. "Tic Tac Toe"

(*Trabajo en 2 equipos*)

En la pizarra o en una pancarta será presentado el diseño del Tic Tac Toe. En cada casilla se situarán preposiciones u otros elementos pertinentes pedidos a los estudiantes.

Para ejecutar el juego los estudiantes de cada equipo, en su turno, deberán seleccionar una casilla y elaborar oraciones (del tipo que ellos consideren) Si la oración formulada es correcta, se marcará el símbolo que represente al equipo (una **X** o una **O)** en la casilla seleccionada y se otorgará la cantidad de puntos acordados para cada casilla antes de comenzar el juego.

Si la misma es incorrecta, puede cedérsele el turno al otro equipo. El juego continúa hasta que un equipo obtenga sus tres símbolos sucesivos en cualquier dirección (vertical, horizontal o diagonal). Entonces ese equipo será el ganador. En caso de empate, o sea, que no se logren los tres símbolos sucesivos, se decidirá por la cantidad de puntos alcanzados.

10 **in**	5 **out**	10 **over**
5 **since**	20 **between**	5 **at**
10 **into**	5 **under**	10 **above**

Se cuenta con muchas otras actividades que demandan la creatividad de los estudiantes pero por razones de espacio no publicamos en esta ponencia.

Conclusiones

1. Al aplicarlas en la docencia pudimos constatar que se eleva el nivel de competencia lingüística y comunicativa.
2. Aplicar actividades que siguen la lúdica no sólo son de gran beneficio como actividad de entretenimiento, sino que, además, promueven conocimientos.
3. Las actividades de este tipo promueven el aprendizaje creador de los educandos lo que les permite crear en diferentes contextos de forma espontánea y natural.
4. No sólo evidenciamos mejor y mayor desempeño en la comunicación del idioma, sino que también se eleva la motivación y el interés por el estudio del mismo.

Recomendaciones

- Introducir la lúdica en la enseñanza del Inglés con fines comunicativos como una vía para materializar su dominio.
- Consideramos que el empleo de juegos lingüístico y didácticos es aplicable al proceso de enseñanza de cualquier lengua en todos los niveles de enseñanza.

Bibliografía

1. Abbot and Wingard, P. *Teaching English as an International Language. A practical Guide.* Collins. London. 1985.
2. Byrne, D. *Teaching Oral English.* New Edition. Longman. 1987.
3. Brown, G. and Yule, G. *Teaching the Spoken Language.* C.U.P. Cambridge. 1983.
4. Finnochiaro, M. and Brumfit, C. *The Functional–Notional Approach: From Theory to Practice.* Oxford University Press. 1985.
5. Miskojv et al. *La Lúdica y su Aplicación Comunicativa.* 1988
6. Pincas, A. *Teaching English Writing.* McMulan Press. London. 1987.
7. Rivers, W. and Temperly, M.S. *A practical Guide to the Teaching of English as a Second or Foreign Language.* Oxford University Press. London. 1978.
8. De Bono, E. *Cómo Desencadenar la Imaginación Creativa.* La Habana. Ed. Pablo de la Torriente Brau. 1991.
9. Mitjans Martínez, Albertina. *La relación entre Personalidad, Creatividad y motivación. Implicaciones en la Práctica Educativa.* Revista cubana de Sicología. La Habana. Vol. III, Nº 2–3. 1998.
10. Márquez, Aleida. *Apuntes sobre Creatividad.* Ponencia. 1998.