

ESCRITURA CREATIVA EN LA ESCUELA DE LENGUAS

María Julia Pich
julia.pich@gmail.com

La poca atención que las actividades de escritura propuestas por los libros de texto suelen poner en el rol del alumno como escritor y en su propósito nos llevó a pensar un concurso que ya va por su segundo año en la Escuela de Lenguas. La propuesta fue inicialmente diseñada para alumnos de nivel B1+ pero pudo adaptarse fácilmente para alumnos de niveles más bajos cambiando el género textual esperado. Los alumnos encuentran el póster del concurso en sus aulas y participan de forma anónima en el blog de la Escuela. Una vez cerrada la convocatoria, se invita a votar a todos los alumnos que así lo deseen. El autor se hace acreedor de libros, un diploma, y del reconocimiento de sus pares. La participación no es obligatoria, pero sí recomendada por las profesoras. En el presente trabajo analizaremos la primera edición del concurso de escritura, cuya temática fue "Fairy Tales with a touch of technology", y la primera edición del concurso de memes, "Wallace and Gromit in memes", que surgió ante el deseo de incluir a los niveles más bajos de la sección de Jóvenes al concurso. Seguimos los enfoques metodológicos de Ellis (2003) en cuanto a la reformulación de actividad de escritura como tarea, el de Swales (1990) para el análisis de género discursivo, el de Hoey (1991) para el análisis del subgénero cuento infantil, y el de Pérez Salazar y otros (2004) para el análisis del meme. Nuestra propuesta es seguir con estos concursos, adaptando las convocatorias según los intereses percibidos en el aula y el nivel de los alumnos.

Diferencia entre actividad y tarea

Son muchas las definiciones de *tarea*. A continuación comentaremos sólo algunas de las citadas por Ellis (2003): Breen en 1987 sostiene que una tarea puede ir desde un ejercicio breve y sencillo hasta uno más largo y complejo, y tiene como propósito general facilitar el aprendizaje de la lengua; Nunan en 1989, por su parte, agrega que una tarea hace que los alumnos comprendan, produzcan o interactúen en la lengua meta con su atención puesta en el significado y no en la forma; Skehan en 1996 nos recuerda en su definición que el éxito de una tarea se evalúa en términos del logro de un resultado final, y que la lengua utilizada será similar a la utilizada en la vida real. Todos los autores coinciden en señalar que una tarea obliga al alumno a usar sus propios recursos lingüísticos de manera comunicativa, pone el foco en el significado y no tiene una respuesta única, al igual que la verdadera comunicación. Con esta pequeña muestra podemos llegar a la conclusión de que el uso de tareas y la enseñanza comunicativa de lenguas van de la mano.

La contrapartida de una tarea es una *actividad* como las que solemos ver en los libros de texto. Éstas son actividades de respuesta única, donde el nivel de producción es mínimo, el foco está en la forma y el alumno no sale en ningún momento de su rol. No se percibe una brecha de conocimiento real, sino una mera línea de puntos.

El caso de las actividades de escritura

Las actividades que nos llamaron más la atención en este caso fueron las actividades de escritura propuestas por nuestros libros de texto ya que suelen no tener un propósito real más allá de completar la “tarea”, que no se corresponde con la definición del término discutida anteriormente.

Veamos el caso de la actividad que sirvió como disparador del concurso. La actividad de escritura de la página 27 del *Close-up B1+* tiene un contexto artificial que es además el mismo o muy similar al de las actividades de escritura restantes. En este caso, el libro propone escribir una historia que comience con una determinada frase para ser publicada en una revista inexistente, en lugar de generar un contexto verdadero que saque la producción del aula y una propuesta de trabajo que sea atractiva para el alumno.

Con respecto al género textual esperado, como es habitual en éste y otros tantos libros de texto, se presenta a través de un modelo altamente prototípico y su propósito comunicativo es ignorado. Todo esto, a pesar de que es éste el que distingue un género de otro mientras que la forma sólo nos ayuda a definir la prototipicidad del ejemplar (Swales, 1990: 58).

En términos del rol del alumno, podemos decir que se lo encasilla en ese rol ignorando su rol de usuario real de la lengua. El propósito es simplemente cumplir con la exigencia del libro: crear una historia fantástica que comience de determinada manera, que siga un formato sugerido en la página anterior, que use adjetivos y adverbios, y que contenga un determinado número de palabras. Si bien el nivel de producción esperado es bastante alto, podemos ver que el foco está en la forma y no en el contenido como debería estarlo en una tarea auténtica. Recordemos, además, que en el caso de la escritura creativa en particular debería primar la creatividad. Forzar a los alumnos a concentrarse en la forma es lo último que deberíamos hacer.

Género y tarea

El resultado de una tarea es un texto (oral o escrito) que pertenece a uno u otro género, y es por esto que nos resulta interesante emparentar ambas definiciones. Un género es un evento comunicativo con un propósito (Swales, 1990). Es decir, cómo se logran objetivos cuando se usa el lenguaje. De la misma manera, una tarea es justamente una propuesta de trabajo que requiere que el alumno utilice la lengua para lograr un objetivo (Ellis, 2003).

Veamos ahora cómo nos vamos familiarizando con las formas típicas que adoptan los géneros. Cada vez que un lector exitoso se enfrenta a un texto, utiliza su bagaje de lecturas pasadas para identificar la estructura organizativa del texto nuevo y utilizarla como sostén para organizar y sintetizar la información a medida que la decodifica. Este reconocimiento de la estructura retórica de un texto (esquema formal, en palabras de Swales) es clave para una escritura eficaz también. Como bien nos recuerda el autor, poner el foco en el género no sólo nos ayuda a identificar tipos de textos y facilitar nuestra comprensión, sino que además nos invita a explorar nuevos géneros. Es por esto que podemos decir que al trabajar desde este enfoque estamos empoderando a nuestros alumnos.

Como dijimos anteriormente, son importantes la estructura, estilo, contenido y las expectativas a la hora de reconocer un género, pero sólo nos indicarán cuán prototípico o marginal sea un ejemplar, lo que determinará cuán fácil o difícil será identificarlo. Lo más importante y lo que nos permite distinguir un género de otro, es su propósito comunicativo. En palabras del autor, la propiedad privilegiada del género. En el caso de la escritura creativa, en nuestra opinión, será el de dar rienda suelta a la imaginación del autor para agrandar y entretener al lector.

Subgénero: cuentos infantiles

El género textual de la unidad del libro era la historia y la unidad siguiente trataba sobre tecnología. La cobertura de este último tema nos resultaba bastante desactualizada para un público adolescente. Combinando las dos ideas surgió la temática del concurso: reescribir un cuento infantil agregándole un toque de tecnología.

Elegimos el subgénero cuento infantil porque todos los que tuvimos la suerte de experimentar una alfabetización temprana estamos familiarizados con ellos desde antes de la educación formal. Es uno de los primeros géneros a los que estamos expuestos, y logramos dominarlo alrededor de los 4 años, como nos recuerda Swales. Hemos internalizado ya su estructura recurrente: al principio, se nos presenta un escenario, unos personajes y un acontecimiento que disparará algún tipo de aventura en la que buscará resolver el problema generado por ese acontecimiento. Finalmente, habrá una resolución positiva.

Michael Hoey (1991) también analiza la estructura de los cuentos infantiles. Además de tener cada oración una función dentro del texto, definida con respecto a la oración anterior y posterior, y al texto en su totalidad, este autor nos recuerda que una de las

estructuras retóricas más comunes en los cuentos infantiles es la estructura problema-solución, cuyas unidades funcionales en su mínima expresión son:

- Situación (donde se describe el contexto en el que se desarrollan los hechos)
- Problema (la parte de la situación que impulsa a la acción)
- Solución/respuesta (la acción generada como reacción al problema)
- Evaluación (juicio de la respuesta según su grado de efectividad)

Fue muy interesante notar que en todas las historias participantes

(https://docs.google.com/document/d/159bkpf4VzBypULwztx058Q_ZDx6VoydG2AQpBbIL8LM/edit?usp=sharing) se constataron tanto la estructura descrita por Hoey como las observaciones de Swales. Sólo analizaremos la historia ganadora como muestra.

(SITUACIÓN) Once upon a time in some faraway place there was a girl called Alice. Her life was boring and she dreamed of having a normal life like her cousins in New York and use social networks like Facebook or Twitter.

(PROBLEMA) She had no signal at the palace and could not use any technological device until one day she saw from her window a bird, the Twitter Bird. (SOLUCIÓN) She followed the bird into a hole in which she fell, she was now in a cyber café with with a lot of computers everywhere , she log in on all social networks , for these reason she opened a blog called Alice in Wonderland and told the world her stories on the internet . The days passed and (PROBLEMA) she became addicted to this world she did not sleep and had severe headaches. (SOLUCIÓN) People began to criticize her blogs and her account and she was very sad.

(EVALUACIÓN) She fell I into a deep sleep, when she awoke up realized that she was in her bed, it had all been a dream and finally understood the cruelty of social networks and the world she dreamed . She finally found her true Wonderland playing cards with the queen of hearts and drinking tea with her awesome friends.

Preparación para el concurso

Como pre-tarea recordamos algunos cuentos clásicos infantiles en clase y les pedimos que en grupos escribieran un resumen de uno a elección para luego compartirlo. De la puesta en común desprendimos vocabulario (como por ejemplo, *once upon a time, they lived happily ever after, spell, wand*, etc.) y elementos típicos del género (como el bosque encantado, las hadas, los príncipes, etc.). También vimos el tráiler de la película *Into the woods* para identificar la mayor cantidad posible de elementos comunes y referencias a cuentos clásicos infantiles.

En una etapa posterior de la secuencia didáctica les preguntamos en qué se parecían las relaciones románticas de los cuentos a las reales y cómo la tecnología había cambiado la forma de conocer posibles candidatos. Elicitamos redes sociales útiles a tal efecto y vocabulario relacionado (como por ejemplo, *password, hacker, likes, Facebook y Tinder*). En casa debían repensar sus historias en la era de las redes y traer a clase una primera versión que fue corregida en términos de lengua únicamente. Los alumnos luego subieron al blog la versión en limpio para participar del concurso.

El concurso

En nuestros libros de texto solemos encontrar contextos artificiales del tipo del de la actividad disparadora. Ya sea una revista que convoca a sus lectores a escribir, una página web que invita a contribuir o un mail que hay que responder. Nos resultan consignas válidas para una instancia de evaluación ya que entendemos que no hay tiempo para elaborar un propósito más complejo en un examen, pero en el aula, gracias a la tecnología, cualquiera de estos contextos puede cobrar vida.

En el caso de análisis, la actividad de escritura pasó a ser una tarea al invitar al alumno a adoptar un rol diferente. El alumno es protagonista y usuario real de la lengua desde el momento en que decide si participa o no, escribe, lee y elige la mejor historia.

Ya sea por la invitación al juego y el desafío que propone, por el premio o por el reconocimiento público dentro de la comunidad de la Escuela, el concurso resulta atractivo. El juego y la competencia son estímulos en sí mismos sin importar la edad. Cuando los alumnos toman una tarea como juego, la disfrutan y se entusiasman, su atención es plena y participan más porque se sienten más seguros y así se atreven a franquear límites que quizás no franquearían en otro contexto. Su ansiedad baja porque los errores dejan de tener consecuencias frustrantes y porque no sienten la presencia constante del docente. Si bien esto es cierto en todos los casos, en este caso en particular este efecto se vio magnificado al ser anónima la participación en el concurso hasta el momento de la premiación.

La convocatoria se hizo a través de posters en las aulas (ver Anexo 1). La votación se hizo añadiendo el *gadget* encuesta al blogspot de la Escuela (blogger / diseño / añadir un gadget / encuesta), y se invitó a varios cursos del nivel de las demás secciones para que no votaran los participantes únicamente.

Concurso de memes

En sucesivas ediciones del concurso fuimos abriendo la convocatoria a niveles afines pero nos encontramos con la limitación obvia del nivel de lengua alcanzado por los niveles inferiores. No podíamos esperar lo mismo de estos alumnos. No pueden con un propósito comunicativo tan ambicioso como el de un cuento infantil pero sí con un género, que además les resulta natural por ser propio de su generación: el meme. El concurso estaba dirigido a alumnos de Jóvenes 1 y 2, cuyos programas incluyen la misma película: *Wallace and Gromit and the Wrong Trousers*. Se les pidió que diseñaran un meme inspirado en ella.

En este género la imagen compensa cualquier dificultad lingüística lógica del nivel y agrega significados que quizás de todas formas no puedan expresarse con palabras. Constatamos que el propósito de generar un producto cultural que sea nuevo y divertido se cumple a pesar de las limitaciones lingüísticas.

Hay poca bibliografía que refiera al uso del meme en la enseñanza de inglés y nos resulta interesante señalar también que la RAE no contempla siquiera su existencia. Comenzaremos por definirlo brevemente a partir de nuestra investigación. Como nos recuerda Pérez Salazar y otros (2004), el neologismo surge por su semejanza fonética con la palabra “gen” en inglés y para insinuar similitud con memoria. Son unidades de información cultural fácilmente transmisibles por ser memorables, graciosas y originales. Demuestran fuerte afiliación a una determinada comunidad interpretativa. A continuación, el meme ganador donde podemos ver todas estas características con claridad. Los memes restantes pueden verse en el siguiente link https://docs.google.com/document/d/159bkpf4VzBypULwztx058Q_ZDx6VoydG2AQpBblL8LM/edit?usp=sharing



Sin conocimiento del juego “El piso es lava”, este meme probablemente resulte incomprensible. El origen del juego es difícil de rastrear pero sí podemos decir que se viralizó en 2017 cuando comenzaron a subirse a las redes sociales compilaciones de videos de famosos jugándolo. Consiste en buscar un lugar para refugiarse que no sea el suelo en menos de cinco segundos. Es una invitación irresistible a jugar, como el Bucket Challenge, Harlem Shake o el Mannequin Challenge, otros juegos de viralización rápida de los últimos años. Podemos decir que todos estos referentes culturales son casi exclusivos de la edad a la que estaba destinado el concurso. Aquí vemos cómo la afiliación a una determinada comunidad interpretativa es la característica más saliente del género y que, además, condiciona las características de originalidad y humor.

Conclusión

Mediante la creación de un concurso de escritura creativa, compensamos las falencias de las actividades de escritura de los libros de texto para permitirle al alumno experimentar el rol de escritor. Para poder incorporar alumnos de diferentes niveles, cambiamos el género de la convocatoria obteniendo resultados igualmente positivos.

Bibliografía

Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Healan, A. Gormley, K. (2015) *Close-Up B1+, Second Edition*. Cengage Learning.

Hoey, M. (1991) *Patterns of Lexis in Text*. Oxford: Oxford University Press.

Pérez Salazar, G. Aguilar Edwards, A., Guillermo Archilla, M.E. (2014). El meme en internet: Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake.

Argumentos (México, D.F.), 27(75), 79-100. Consultado Agosto 24 2017 en

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000200005&lng=es&tlng=es.

Swales, J. (1990), *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*.

Capítulo 3: "The concept of genre", 33-67; capítulo 5: "Genres, schemata and acquisition", 83-92. London: Cambridge Applied Linguistics.

ANEXO 1

WRITING CONTEST

1st EDITION

FICTION INSPIRED BY FICTION

“Fairy tales with a touch of technology”

Open to all Juniors 6 and 7
1 piece of writing of around 150 words.

**AWARDS:
Readers!**

Submission Period: April 1 – May 1

Submission Requirements

- Submissions must be printed and handed to the teacher. Include your name and class.
- Submitting to the contest means you accept the rules and you assent to on-line publication and public recognition as a winner.

Judges: The teacher of the class will assess the writing in terms of language only and assign a grade 1-10 accordingly. Those writings that score 7 and above will then be posted anonymously and submitted to public* vote.

*By public we mean the school community.

MEME CONTEST

1st EDITION

WALLACE AND GROMIT IN MEMES!



Open to all Juniors 1 and 2

Submission Period: June 14 – July 14, 2017

Submission Requirements: upload your meme anonymously and let the rest of the students vote! <http://jovenes-b-escuelaunlp.blogspot.com.ar>