

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
PROGRAMA DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN



**ESTRATEGIAS MOSLIWRE Y DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DE TERCERO
DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO
AREQUIPA, 2008**

Tesis presentado por el Magister

**LEONEL PERCY RETAMOZO
CARRERA**

**Para optar el grado de Doctor en
Educación**

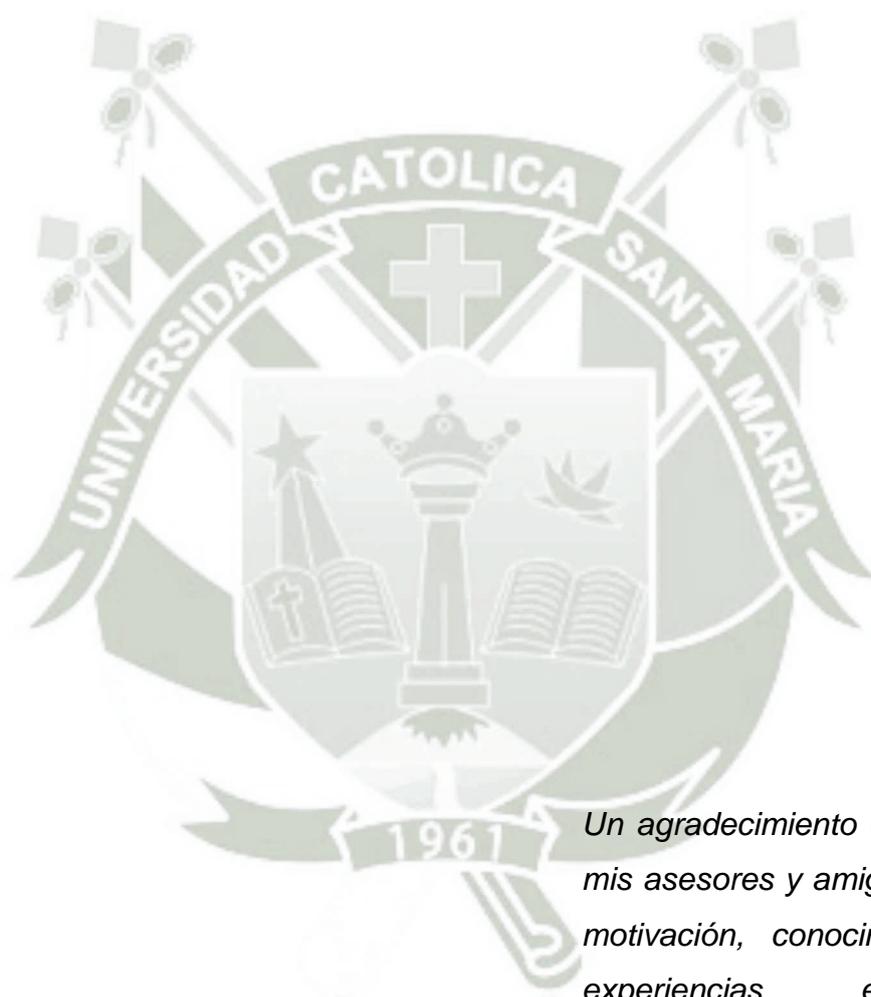
**AREQUIPA – PERU
2009**

*A María Auxiliadora y Don Bosco
que iluminan y guían mi vida en
en el quehacer educativo.*

*A mis padres Luciano y Felicia
por su apoyo incondicional para
ser un profesional de bien.*

*Con amor y cariño a mi
esposa Lourdes y a mi hijo
Super Sebastián por ser
fuente de inspiración para
seguir capacitándome.*

Leonel



Un agradecimiento especial a mis asesores y amigos por su motivación, conocimientos y experiencias en la culminación de la presente investigación.

“Es el niño en el hombre la fuente de su originalidad y creatividad, y el patio de recreo es el medio óptimo para el desarrollo de sus capacidades y talentos”.

Eric Hoffer

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
EPIGRAFE	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
I.- CAPÍTULO ÚNICO: ANÁLISIS DE RESULTADOS	
CUADRO N° 01: COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL PRE TEST ENTRE EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL	14
CUADRO N° 02: COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL	16
CUADRO N° 03: COMPARACIÓN DEL NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO ENTRE EL PRE TEST Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL	18
CUADRO N° 04: COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL POST TEST ENTRE EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL	20
1. ESTRATEGIAS EN EL GRUPO DE CONTROL	21
2. ÉXITO DEL PLAN EXPERIMENTAL	22
3. DURACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PLAN EXPERIMENTAL	22
4. ESTRATEGIAS DEL PLAN EXPERIMENTAL	23
5. PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS DE MANERA GENERAL AL GRUPO EXPERIMENTAL	24
6. DESARROLLO DE LA PRIMERA ACTIVIDAD ELABORANDO CUENTOS (ELABORATING FAIRYTALES)	24
7. DESARROLLO DE LA SEGUNDA ACTIVIDAD: CREATING COMICS	27
8. DESARROLLO DE LA TERCERA ACTIVIDAD: CREATING A VIDEO CLIP SINGING	32

CONCLUSIONES	34
SUGERENCIAS	36
PROPUESTA	38
ANEXOS:	44
ANEXO 1: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	45
ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	116
ANEXO 3: MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS	123
ANEXO 4: SESIONES DE LA PROPUESTA	130
ANEXO 5: FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	149
ANEXO 6: INFORME DE LA VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	153



RESUMEN

Responder a los retos de la educación que busca el desarrollo integral de los estudiantes, implica tomar conciencia sobre su identidad, la libertad, los afectos, el sentido de trascendencia; para esto, deben desarrollar capacidades para la creación y la innovación que les permitan expresarse y apreciar los diversos lenguajes, técnicas y recursos que ofrecen el arte, las humanidades y las ciencias en contextos tan diversos como el nuestro.

Es por eso que el presente estudio, tiene como objetivos:

- a) Identificar el pensamiento creativo de los estudiantes de 3ro. de secundaria del Colegio Salesiano Don Bosco Arequipa, antes de aplicar la propuesta de estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés.
- b) Identificar cómo es el pensamiento creativo de los estudiantes de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008 después de aplicar el programa de estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés.
- c) Determinar la eficacia de las estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008.

Las variables de estudio fueron Estrategias MOSLIWRE de enseñanza en el idioma inglés y el Desarrollo del pensamiento creativo.

Las técnicas empleadas en la recolección de datos fueron la encuesta y la entrevista y los instrumentos fueron una Prueba de Incentivo de la Creatividad y una Lista de cotejos.

La hipótesis formulada fue, dado que las estrategias de enseñanza son los procedimientos o recursos utilizados por el profesor que permiten encontrar significado en la tarea que realizan y favorecen la creatividad y el aprendizaje del alumno.

Es probable que la aplicación de la propuesta de estrategias MOSLIWRE de enseñanza: Speaking, Listening, Writing, Reading, desarrolle habilidades de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en el pensamiento creativo de los alumnos de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008.

Se ha encontrado que la propuesta de estrategias Mosliwre permite desarrollar las habilidades del pensamiento creativo de los alumnos.

ABSTRACT

To respond all challenges of education that seeks the integral development of students, it involves taking awareness on their identity, freedom, affects, the sense of transcendence; for this, capabilities must be developed for the creation and innovation that allows them to express and appreciate different languages, techniques and resources that art, humanities and Sciences offer in contexts as diverse as ours.

The objectives of the present analysis are:

To identify the creative thought in 3rd grade students at Salesiano Don Bosco High School in Arequipa, before implementing the proposed strategies MOSLIWRE in the teaching of the English language.

To identify how the creative thought in 3rd grade students at Salesiano Don Bosco High School in Arequipa is, after implementing the program of strategies MOSLIWRE in the teaching of the English language.

To determine the effectiveness of MOSLIWRE strategies in the teaching of the English language in the development of the creative thought in 3rd grade students at Salesiano Don Bosco High School in Arequipa, 2008.

The study variables were MOSLIWRE strategies in the teaching of the English language and the development of creative thoughts.

The techniques applied in the data harvest were the survey and interview, having as instruments a test of Creativity Incentive and a checklist.

The assumption made was, because the teaching strategies are the procedures or resources used by the teacher to help students to find a meaning in the homework done and to promote creativity and learning in students.

It is highly probable that the application of the proposed MOSLIWRE teaching strategies: Speaking, Listening, Writing, Reading, develop skills of fluency, flexibility, originality and elaboration in creative thoughts in 3rd grade students at Salesiano Don Bosco High School in Arequipa, 2008.

The MOSLIWRE strategies

We have found that the proposed MOSLIWRE strategies let students to develop skills with creative thoughts.

INTRODUCCIÓN

Señor Presidente, Señores miembros del Jurado:

El presente estudio de investigación intitula “ESTRATEGIAS MOSLIWRE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DE TERCERO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO, AREQUIPA 2008.”

Según A. Koestler citado por el Ministerio de Educación, “creación no quiere decir sacar de la “nada” supone una referencia: “Revelar, seleccionar, reconstruir, combinar, sintetizar actos, ideas, facultades, destrezas existentes,” ver la analogía donde nadie la ha visto”.¹

El pensamiento creativo es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos, entre otros, en dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad, la cual se puede aprender y desarrollar, depende del nivel de importancia que le asigne cada quien a su ampliación de pensamientos.

Por ello, en el acto de educar se debe considerar, que toda condición humana es mejorable, basada en la capacidad de que el ser humano aprende nuevas habilidades y destrezas; es así que surge la necesidad de que este exprese sus ideas, conceptos a través de su creatividad y siendo la base del desarrollo humano la educación, es necesario preparar a los alumnos a enfrentar los cambios que exige, enseñando a los alumnos a adquirir información tomando en cuenta su originalidad fluidez, flexibilidad y elaboración, preparándolos para ser componentes activos de la sociedad actual.

¹ A. Koestler citado por el Ministerio de Educación. *Manual para Docentes*. Pág. 91

Por este motivo, el presente trabajo de investigación se orienta a tratar de incentivar y mejorar el pensamiento creativo a través de la aplicabilidad y eficacia de la propuesta de estrategias MOSLIWRE, el cual a su vez implica que el docente debe superar algunas limitaciones en cuanto la enseñanza de manera tradicional, la cual limita el desarrollo de esa capacidad fundamental del pensamiento creativo, que tanto tiene en cuenta la realidad educativa con respecto a nuestros estudiantes y poder motivar a los docentes a través de estrategias que les permitan actualizarse y renovar sus conocimientos; con ello se abre un nuevo paradigma de la enseñanza sin barreras espacio-temporales para el acceso a la información y la comunicación interpersonal, ofreciendo múltiples posibilidades de innovación educativa en el marco de la enseñanza, acorde con los planteamientos socio-constructivistas. Ya que “ésta es en suma nuestra tarea; descubrir aquellas potencialidades latentes en nuestros educandos y motivarlos lo suficiente como para despertar en ellos las ansias de poder aprender significativamente por toda la vida. Sólo así se conseguirá el cambio tan deseado: el nuevo arequipeño, el nuevo hombre peruano, de nuestro nuevo alumno”.²

El trabajo está constituido por un único capítulo en el cual encontramos los resultados de la investigación realizada.

Seguidamente están las conclusiones a las cuales se ha llegado en la investigación, luego se presenta las sugerencias con su respectiva propuesta y los anexos utilizados en la elaboración de la investigación.

Arequipa, octubre 2009

Leonel Retamozo Carrera

² BERNEDO P., Jorge. *Planteamiento estratégico para la adquisición y producción del conocimiento*. Pág. 88

CAPÍTULO ÚNICO

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En primer lugar el presente capítulo de análisis de resultados, presenta de manera precisa los cuadros y gráficos estadísticos, que demuestran como fue el pensamiento creativo en las unidades de estudio, antes y después de aplicar el programa propuesto en esta investigación, de igual modo se demuestra estadísticamente la eficacia de la aplicación del programa Mosliwre.

En segundo lugar se describe también de manera precisa, el éxito de las estrategias MOSLIWRE en el desarrollo del pensamiento creativo.

CUADRO N° 01

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL PRE
TEST ENTRE EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL**

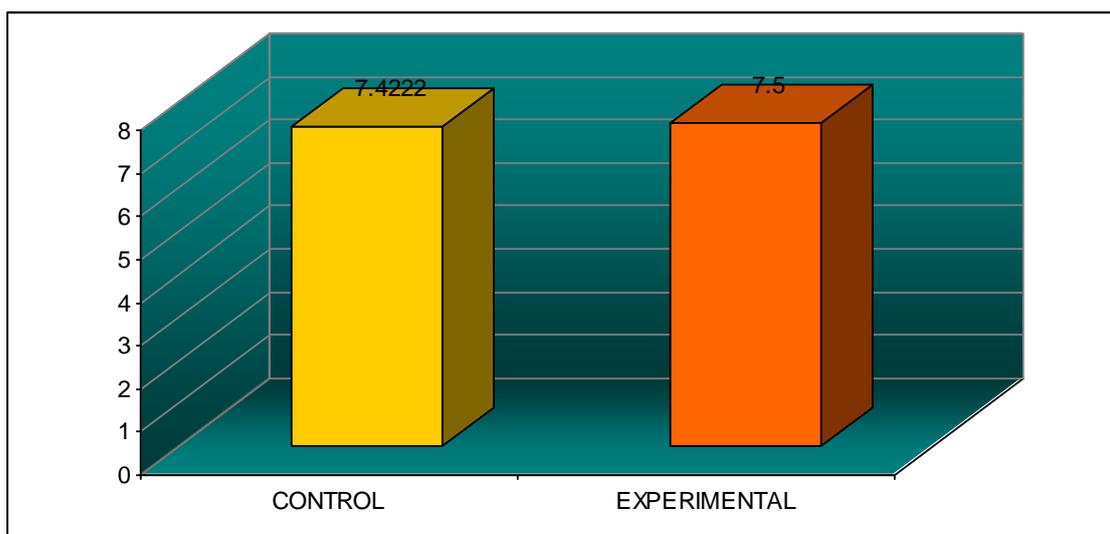
	Media	Desviación Estándar	Valor Mínimo	Valor Máximo
Control	7.4222	2.37878	2.00	13.00
Experimental	7.5000	1.42595	4.00	11.00

Fuente: NIPECRE
Elaboración propia
* t de Student

$p = 0.850$ ($p \geq 0.05$) N.S.*

GRÁFICA N° 01

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL PRE
TEST ENTRE EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL**



Elaboración propia

El cuadro y gráfico N° 1 nos muestra el resultado obtenido, producto de la aplicación del instrumento de evaluación, en los grupos de estudio (control y experimental) antes de la aplicación del programa de estrategias MOSLIWRE que desarrollan el pensamiento creativo. Podemos observar que el puntaje promedio obtenido por el grupo control fue de 7.42, con una desviación estándar de 2.38, encontrándose un valor mínimo de 2 y máximo de 13; en tanto el grupo experimental alcanzó una media de 7.50, con una desviación estándar de 1.42, encontrándose un valor mínimo de 4 y máximo de 11. Estadísticamente no hubo diferencias significativas entre los grupos, por tanto se puede afirmar que ambos empezaron en las mismas condiciones para formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad que los lleven a obtener resultados creativos, teniendo en cuenta la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, características esenciales del pensamiento creativo.

CUADRO N° 02

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO ENTRE EL
PRE TEST Y EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL**

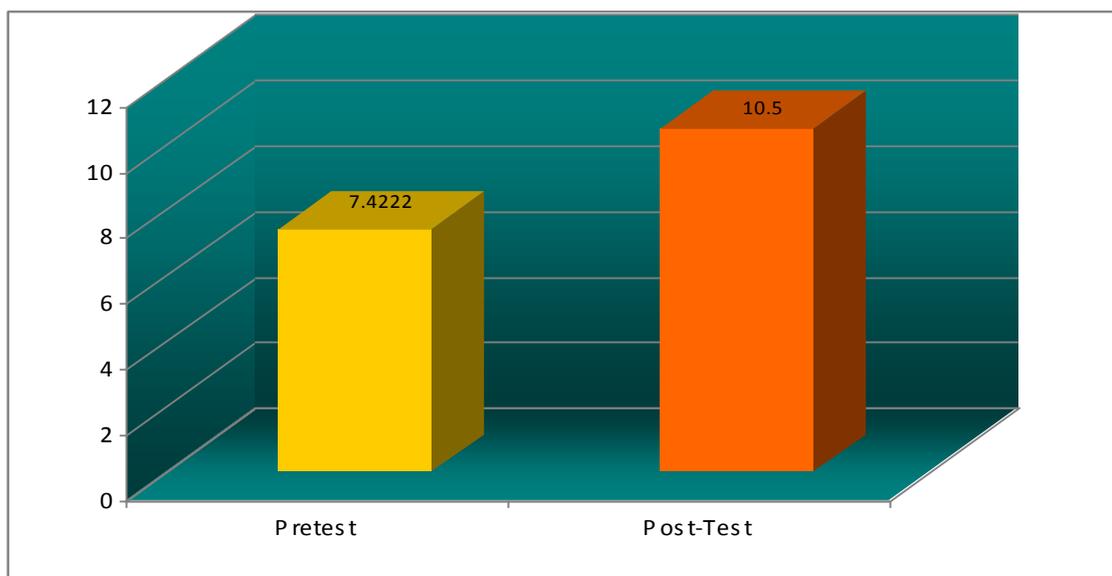
	Media	Desviación Estándar
Pre test	7.4222	2.37878
Post-Test	10.5000	1.42241

Fuente: NIPECRE
Elaboración propia
* t de student

$p = 0.000$ ($p < 0.05$) S.S.*

GRÁFICA N° 02

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO ENTRE EL
PRE TEST Y EL POST TEST DEL GRUPO CONTROL**



Elaboración propia

El cuadro y gráfico N° 2 nos muestra la comparación entre el pre test y post test **del grupo control** (que no recibió el estímulo), pudiendo observar que el puntaje promedio obtenido en el pre test fue de 7.42, con una desviación estándar de 2.38 y el logrado en el post-test fue 10.50 con una desviación estándar de 1.42. Estadísticamente hubieron diferencias significativas entre la medición previa y posterior, por tanto se puede afirmar que hubo cambios en el pensamiento creativo lo cual es atribuido a los retos de la educación peruana sustentadas en los principios y propósitos donde la creatividad promueve la producción de nuevos conocimientos en todos los campos, notando que la institución educativa promueve espacios para que los estudiantes descubran y desarrollen dicha capacidad de la riqueza creativa e innovadora existente en el currículo que se aplica normalmente, donde se elaboraron **una variedad de estrategias individuales y grupales, cuyas técnicas sobre todo audiovisuales(diálogos, canciones, dramatizaciones en clase programas power point.)**, hicieron posible que de lo espontaneo siga lo deliberado, con la necesidad de encontrar algo que funcione mejor y más eficiente.

CUADRO N° 03

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO ENTRE EL
PRE TEST Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL**

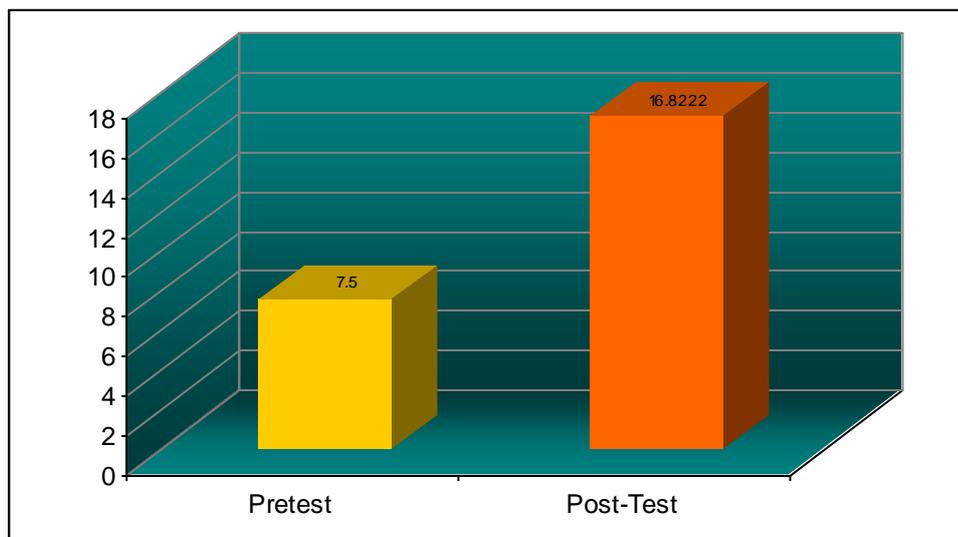
	Media	Desviación Estándar
Pre-test	7.5000	1.42595
Post-Test	16.8222	1.62773

Fuente: NIPECRE
Elaboración propia
*t de student

$p = 0.000$ ($p < 0.05$) S.S.*

GRÁFICA N° 03

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO ENTRE EL
PRE TEST Y POST TEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL**



Elaboración propia

El cuadro y gráfico N° 3 nos muestra la comparación entre el pre test y post test del grupo experimental (que recibió el estímulo), pudiendo observar que el puntaje promedio obtenido en el pre test fue de 7.50 con una desviación estándar de 1.42, y el alcanzado en el post-test fue 16.82 con una desviación estándar de 1.62. Estadísticamente hubieron diferencias significativas entre la medición previa y posterior, por tanto se puede afirmar que hubo cambios en el pensamiento creativo lo cual en definitiva se le atribuye a la aplicación del programa propuesto en la presente investigación, que emprendió actividades que hicieron que algo nuevo adquiriera existencia, con la toma de decisiones luego de una serie de análisis, **sin olvidar que la teoría sociocultural de Vigotsky** nos proporcionó los mecanismos fundamentales de la interacción social en éstas estrategias permitiendo que la zona de desarrollo real y zona de desarrollo próximo logran un mejor nivel de desarrollo al que puede acceder el aprendiz con la ayuda de mediadores eficientes como fueron el maestro y los mismos alumnos.

CUADRO N° 04

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL POST
TEST ENTRE EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL**

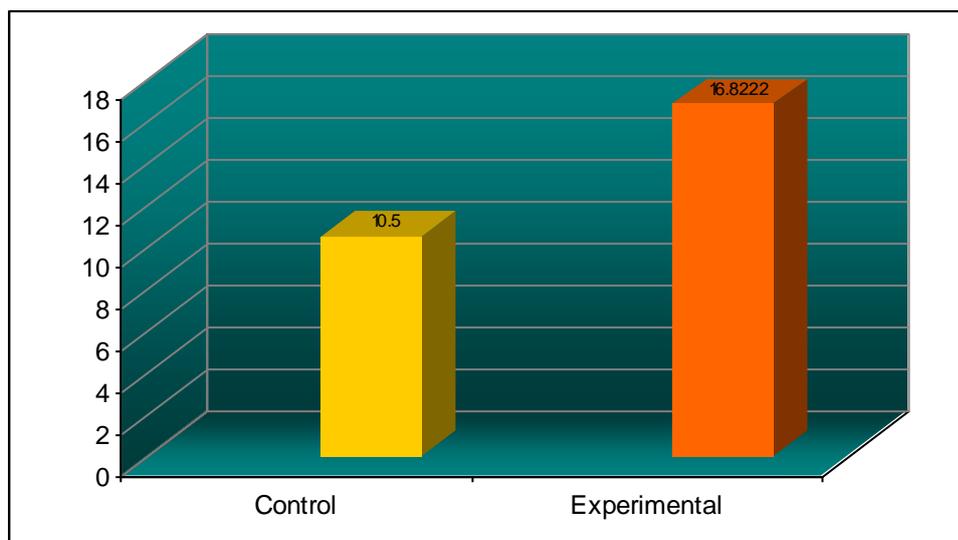
	Media	Desviación Estándar	Valor Mínimo	Valor Máximo
Control	10.5000	1.42241	6.00	12.00
Experimental	16.8222	1.62773	13.00	20.00

Fuente: NIPECRE
Elaboración propia
* t de Student

$p = 0.000$ ($p < 0.05$) S.S. *

GRÁFICA N° 04

**COMPARACIÓN DEL NIVEL DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL POST
TEST ENTRE EL GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL**



Elaboración propia

El cuadro y gráfico N° 4 nos muestra el resultado obtenido, producto de la aplicación del instrumento de evaluación, por los grupos de estudio (control y experimental) después de la aplicación del programa de estrategias MOSLIWRE que desarrolla el pensamiento creativo. Podemos observar que el puntaje promedio obtenido por el grupo control fue de 10.50, con una desviación estándar de 1.42, encontrándose un valor mínimo de 6 y máximo de 12; en tanto el grupo experimental alcanzó una media de 16.82, con una desviación estándar de 1.62, encontrándose un valor mínimo de 13 y máximo de 20. Apreciamos claramente una ventaja del grupo experimental sobre el control, confirmándose estadísticamente estas diferencias; por tanto podemos afirmar que el grupo sometido a la intervención superó con creces al grupo control respecto al desarrollo del pensamiento creativo.

Por tal razón, es meritorio fundamentar a continuación, el éxito de las estrategias MOSLIWRE en el desarrollo del pensamiento creativo en este capítulo de resultados, que consideró sus variables e indicadores de estudio: La Variable Estímulo: Estrategias MOSLIWRE de enseñanza en el idioma inglés, y la variable Respuesta: El desarrollo del pensamiento creativo.

1. Estrategias en el grupo de control

Es meritorio afirmar que hubo un ligero aumento en el pensamiento creativo en el grupo de control el cual es atribuido a que este grupo recibió **una variedad de estrategias individuales y grupales, cuyas técnicas sobre todo audiovisuales, diálogos, canciones, dramatizaciones en clase programa power point, uso de aulas inteligentes, considerando que la institución educativa promueve espacios para que los estudiantes descubran y desarrollen dicha capacidad de la riqueza creativa e innovadora existente en el currículo que se aplica normalmente, debido a los retos de la educación peruana sustentados en los principios y propósitos donde esta capacidad fundamental promueve la producción de nuevos conocimientos en todos los campos.**

2. ÉXITO DEL PLAN EXPERIMENTAL

Luego de haber concretado El Programa de Estrategias MOSLIWRE “**Be creative with English**” y de acuerdo a los resultados obtenidos, que indican que ha tenido éxito para motivar y desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del 3° año sección B del nivel secundario de la institución educativa “Salesiano Don Bosco” y esto debido al uso de diferentes actividades innovadoras y atractivas programadas en el tiempo estimado, donde los alumnos fueron capaces de producir y crear nuevos textos e imágenes, haciendo uso de estrategias adecuadas. Pues, no olvidemos, Maslow opina sobre la creatividad que esto resulta posible cuando vamos convenciéndonos de que a lo espontáneo sigue lo deliberado, a la aceptación total la crítica, a la intuición el rigor del pensamiento, al atrevimiento la precaución, a la imaginación y a la fantasía la realidad de la comprobación”.³

3. DURACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PLAN EXPERIMENTAL

El tiempo de duración de este plan experimental tanto del grupo de control y de experimental tuvieron su inicio en el segundo semestre, desde el 11 de agosto y concluyó el 14 de noviembre. Para desarrollar este plan experimental se tuvo que tener en cuenta como base la programación curricular de ese año. Las evaluaciones grupales fueron permanentes a través de fichas de observación en las diferentes actividades aprovechando de la teoría de sociocultural de Vygotsky, donde su zona de desarrollo real, es decir, su nivel de aprendizaje ya logrado y el nivel de desarrollo potencial, al que puede acceder el aprendiz con la ayuda de un mediador eficiente (un

³ Maslow citado por el Ministerio de Educación. *Manual para Docentes*. Págs. 92

adulto, un niño más capaz, la cultura o una herramienta cultural) es que se evaluó el desarrollo de su pensamiento creativo.

4. ESTRATEGIAS DEL PLAN EXPERIMENTAL

Las estrategias utilizadas en este plan experimental fueron un “Conjunto de eventos, procesos, recursos o instrumentos y tácticas debidamente ordenados y articulados que permitieron a los estudiantes encontrar significado en las tareas que realizaron y sobre todo promovieron aprendizajes significativos que desencadenaron en una eminente motivación y desarrollo de su creatividad.

Esencialmente; en ésta experiencia el investigador desarrolló un conjunto de roles que le permitió interactuar con sus alumnos y en función de crear oportunidades que les permitieron enriquecer y desarrollar tanto su potencial como sus capacidades y saberes personales a través de su creatividad. En esa perspectiva el investigador actuó como un mediador afectivo y cognitivo en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Para el desarrollo de este plan experimental se aplicaron 3 actividades:

- Elaboración de cuentos(fairy tales)
- Creación de historietas (Comics)
- Creación de video clips(Songs)

En 30 sesiones los estudiantes participaron activamente en forma oral y escrita de manera divertida en el Idioma inglés y al mismo tiempo estos talleres ayudaron a los estudiantes a explicar coherentemente sus diversas habilidades a través de su super creatividad.

5. PRESENTACIÓN Y EXPLICACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS

METODOLÓGICOS DE MANERA GENERAL AL GRUPO EXPERIMENTAL:

- Se presentó con mucho entusiasmo a los alumnos este programa de estrategias denominado:
MOSLIWRE: (Motivation, speaking, listening, writing) “**Be creative with English**”.
- Se mencionó los objetivos que se quieren alcanzar en este plan experimental.
- Se les presentó de manera general las 3 actividades grupales a realizar y el tiempo que duraría cada una de ellas.
- Se indicó que la formación de grupos era por afinidad y del número de alumnos que no excedan los 6 integrantes.
- En cuanto a la evaluación, se les mostró las fichas de observación para que los estudiantes tuvieran en cuenta los indicadores de evaluación.

6. DESARROLLO DE LA PRIMERA ACTIVIDAD:

ELABORANDO CUENTOS (ELABORATING FAIRYTALES)

- **Watching small fairy tales:** Para motivar a los alumnos se les mostró en primer lugar el video del cuento en inglés de los 3 chanchitos. Luego en diapositivas con imágenes y escritura en clase, reconocieron y aprendieron nuevo vocabulario propio de los cuentos como **Once upon.**

- **Looking for original fairy tales:** En esta parte los alumnos buscaron en internet, bibliotecas pequeños cuentos originales analizando la redacción a través de su vocabulario.
- **Writing a new history:** En grupos escogieron un cuento que les agradó al cual le cambiaron el texto en base a sus imágenes, en esta parte se les orientó que pusieran un nuevo título, un nuevo nombre de los personajes, un nuevo inicio y final, considerando las características del pensamiento creativo(fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración).
- **Doing the voices:** Aquí los miembros del grupo le pusieron las voces a los personajes del cuento creado, expresándose y desenvolviéndose con naturalidad, fluidez y originalidad al crear dichas voces de cada nuevo personaje del cuento.
- **Showing their new fairy tales:** Finalmente mostraron sus obras de arte grabados en un CD, y fueron vistos por toda la clase.
- En esta primera actividad, se pudo apreciar entusiasmo al observar los cuentos originales por lo divertido que fueron éstos, pero al empezar a trabajar en grupo, empezaron algunas dificultades ya que no todos mostraban el mismo compromiso al ejecutar la nueva historia de su cuento, por tal motivo se les hizo conocer pautas, como por ejemplo:
 - Deben captar las ventajas de trabajar en equipo como condición necesaria para aprender y crear.
 - Tienen que aceptar la tarea de realizar y compartir entre todos el mismo objetivo.

- Que debe existir una clara responsabilidad individual.
- En grupo, cada alumno puede observar la gran variedad de ideas que los otros tienen para ser eminentemente creativos.

Finalmente esta primera actividad fue evaluada a través de su respectiva ficha de observación (anexos) donde pudimos notar dos aspectos importantes:

- Que se desarrolló en un clima que permitió el crecimiento de la libertad de cada estudiante, pero como un proceso consiente sometido al trabajo, a la atención y respeto a las normas.
- Y que los alumnos empezaron a formar nuevas combinaciones de ideas, cuyo resultado fue el crear un nuevo cuento en base a las imágenes del original, es decir que de manera indirecta manejaban las etapas del proceso creativo:
 - a. **La preparación**, ya que recopilaron y revisaron cuentos,
 - b. **Incubación**, ya que los alumnos tuvieron el proceso de análisis y de procesamiento de la información en el cuento original.
 - c. **Elaboración**, en esta etapa partieron de las propias características del cuento original, para empezar a elaborar una nueva historia.

“La elaboración: Consiste en la habilidad que posee el individuo para planificar y llevar a la práctica un proyecto”.⁴

⁴ Ministerio de Educación. *Separata de Creatividad*. Pág. 4

- d. **Iluminación**, en este momento los alumnos se dieron cuenta que dieron solución creativa al darle un nuevo título, nuevos nombres a sus personajes y por ende una nueva trama del cuento.
- e. **Verificación**, la estructuración final de su trabajo, para ver si realmente cumplió su objetivo fue a través de la grabación original de las voces de los personajes del cuento, lo que les permitió visualizar las fases de producción de las ideas creativas.

7. DESARROLLO DE LA SEGUNDA ACTIVIDAD:

CREATING COMICS: Creando historietas

En esta actividad se consideró los **factores** relevantes de la **creatividad**:

- Para que la persona entre en un ambiente de apertura en el encuentro con su realidad se dejó libertad para formar nuevos grupos de trabajo o mantener los mismos de la primera actividad.
- Se propició un ambiente lúdico y dinámico, ya que cuando la imaginación es activa, la diversidad de dinamismos psicológicos, de niveles de conciencia, incluso de memoria actúan en forma original.
- Se tomó en cuenta también el componente cultural, ya que como sabemos cada cultura posee diferentes manifestaciones donde los alumnos expresaron su arte y literatura al crear estos comics.

- **How to do the comic? (Making the story).**-Se observó el video “How Walt Disney cartoon was made?” donde se mostró como esta gran empresa producía los personajes que conocemos a nivel mundial de una manera sencilla apelando a la creatividad, indicándoles que ellos son capaces de crear y darle vida a los dibujos de los personajes de sus historietas, agregándole originalidad.

El investigador presentó una historieta realizada por él mismo para que sirva de modelo y también observaron otras como las revistas de condorito, Walt Disney, Mafalda o comics presentados en Internet.

(Etapa de preparación del proceso creativo)

- **Drawing the characters and comic”** En grupos empezaron a analizar y procesar toda la información de los comics revisados **(Etapa de Incubación del proceso creativo).**

En esta parte con el andamiaje del profesor o de sus mismos compañeros resolvieron las dudas que tuvieron y empezaron a dibujar a lápiz los personajes de su historieta, para demostrar la originalidad de su creación, pudimos notar que al inicio, producían ideas en cantidad pero no en calidad, lo que fue superándose paulatinamente, llegando a encontrar alternativas en sus ideas

(Fluidez)

Luego de crear sus personajes y ponerles sus nombres originales valiéndose de un vocabulario del idioma inglés, los alumnos fueron capaces de producir contenidos a esas historietas, al inicio de manera

limitada, pero después encontraban la respuesta a su producto, que provino del análisis de diferentes alternativas(**Flexibilidad**)

Estos dibujos fueron hechos a lápiz y papel para demostrar su creación en este proyecto.

- **Making the ballons:** Después de crear el contenido de su historieta, los alumnos generaron de forma poco usual un nuevo significado de ideas poniéndolas en las diferentes viñetas o baloons, cuya característica fue única, de gran interés y de aportación social (**Originalidad**). Aquí terminaron de dibujar las escenas y el contexto de la historieta donde se consideró la importancia de las palabras onomatopéyicas en una historieta.
- **Reviewing the mistakes:** Aquí se corrigieron los errores ortográficos y de gramática con ayuda de todos los alumnos, se les pidió a los estudiantes que realicen las ideas de viñetas con palabras o frases simples y no con un lenguaje que no conozcan, presentaron los borradores de todos los dibujos realizados y las correcciones en un fólder, quedando archivado para sustentar su creatividad y trabajo progresivo.
- **Comic presentation: (Presentación de la historieta)** Todo lo hecho en lápiz y papel se trasladó a **corel draw o paint**, para su presentación coloreada.

Durante esta actividad se presentó su historieta terminada en power point, donde:

- Se hicieron algunas correcciones con todos los estudiantes.

- Los estudiantes realizaron críticas constructivas sobre la presentación de cada historieta.
- Se verificó si el título es pertinente para el desarrollo de cada historieta.
- Si se considera que falta texto en vez de colocar este se podría colocar palabras onomatopéyicas para que sea más comprensible cada escena.
- Se da consejos para que cada historieta presente un buen inicio y desenlace.
- Se cuestionó el porqué de los diálogos y las imágenes, considerando de esta manera la habilidad que tuvieron los alumnos para planificar y llevar a la práctica su proyecto **(Elaboración)**.

Después de presentar la creación de su comic en diapositivas, vino la parte más complicada del proyecto, entre comillas, ya que había que darle movimiento a los personajes con sus respectivas voces y sonidos de contexto, aplicando las habilidades de (speaking, listening, writing and Reading) del idioma inglés, es decir darle vida a través del uso del video; para esto se les dió libertad de escoger la estrategia que ellos vieran por conveniente, como el uso de títeres, vestirse de los personajes o el uso de programas de informática, dándonos con la grata sorpresa que los alumnos tienen conciencia del avance tecnológico y los cambios socioculturales, haciendo notar de manera significativa que son agentes de cambio a los graves problemas que existen en su contexto y que

ellos pueden usar las Tics de manera educativa y no solo para chatear o convertirse en ludópatas.

Por tal razón se les orientó en el uso creativo de los programas informáticos: Pívor, movie maker, flash maker, adobe audition, Premier, Sony Vegas que permitieron dar movimiento, sonido y edición a sus historietas creadas.

- **Uso creativo del programa Pívor, movie maker, flash:** En base a los personajes creados se les dió movimiento a través de los programas Pívor y movie maker, en los cuales descubrieron que eran capaces de usar las tics de manera educativa.
- **Aplicando programa de sonido ADOBE AUDITION:** Esté permitió darle a las historietas las voces de los personajes y los diferentes efectos de sonido y musicalización.
- **Usando programa de Edición de videos:**
A través de programa de video Sony Vegas 2008 se completó la edición de las historietas, para tratar las imágenes, de tal manera que se pudo subtítular los diálogos, escribir los créditos y realizar la presentación final de esta obra creativa, que luego expusieron a sus compañeros y un jurado evaluador, para que den su opinión, comparen y elijan las historietas de su preferencia.
- **Características del producto creado:**
Pudimos apreciar que esta actividad necesitó más tiempo por todo lo descrito, pero que se pudo evaluar progresivamente a través de su

respectiva ficha de observación, los comics finales fueron presentados con las siguientes características creativas:

- CD estampado con tema alusivo al comic y editado con el nombre de su productora, créditos, back stage(detrás de cámara) subtulado, musicalizado, con fotografías de su realización grupal.
- Impresión a colores de la historieta con tapa y contratapa y anillado.
- Impresión de un poster publicitario de su gran producción: Con el logo de su productora, el nombre del comic y de los personajes.

8. DESARROLLO DE LA TERCERA ACTIVIDAD:

CREATING A VIDEO CLIP SINGING

Después de desarrollar la segunda actividad se pidió a los alumnos que hicieran un informe escrito de las ventajas y desventajas del tipo de estrategias utilizadas y todos opinaban que era una buena decisión el trabajar de esta manera, ya que incluía un trabajo dinámico y grupal donde todos aportaban para que se coronara su objetivo, cual era demostrar su super creatividad. Por tal razón estuvieron muy entusiasmados al escuchar su siguiente actividad que era **“Crear un video clip cantando”** aprovechando la fortaleza de la institución salesiana de poseer un taller de música, donde los alumnos aprenden a tocar diferentes instrumentos musicales y pautas para el canto.

- **Listening a song:** En esta actividad mediante la utilización de canciones, los estudiantes escucharon y comprendieron las mismas,

completando espacios en blanco, luego pudieron expresar mediante dibujos o recursos escritos el mensaje de la canción.

- **Watching famous video clips:** Observaron video clips de cantantes y grupos de su preferencia para analizar las características de éstos y posteriormente ellos puedan crear el suyo.
- **Chosing an interesting song:** Escogieron una canción en inglés sencilla, y la practicaron en grupo.
- **Being a new artist in a band :** Crearon su propio nombre artístico como grupo y como miembro integrante del grupo en inglés.
- **Be singular in dressing:** Usaron vestuarios creativos y escenarios adecuados para sus video clips.
- **Making a creative video clip:** Se obtuvo como producto un CD editado, con subtítulos de la canción interpretada, con sus debidos efectos, y un super poster con el nombre de su productora y del grupo en inglés.
- De igual manera esta parte del programa notamos que tuvo éxito, por el tipo de estrategias utilizadas que sirvieron para estimular la capacidad creativa, evidenciadas en su ficha de observación respectiva.

CONCLUSIONES

PRIMERA : Antes de aplicarse el Programa de estrategias Mosliwre, ambos grupos de estudio (control y experimental) mostraron un pensamiento creativo no óptimo, observando que el puntaje promedio obtenido por el grupo control fue de 7.42; en tanto el grupo experimental alcanzó una media de 7.50, estadísticamente no hubo diferencias significativas entre los grupos, por tanto se puede afirmar que ambos empezaron en las mismas condiciones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, características esenciales del pensamiento creativo.

SEGUNDA : Mediante la aplicación de la curricula que se aplica normalmente en el centro educativo, podemos observar que el puntaje promedio obtenido por el grupo control se incrementó de 7.42 a 10.5; en tanto el grupo experimental después de aplicarse el Programa de estrategias Mosliwre, alcanzó una media de 7.5 a 16.82, apreciando claramente una ventaja del grupo experimental sobre el control, confirmándose estadísticamente estas diferencias; por tanto podemos afirmar que el grupo sometido a la intervención, superó notablemente al grupo control respecto al desarrollo del pensamiento creativo.

TERCERA : La comparación entre el pre test y post test del grupo experimental (que recibió el estímulo), se puede observar que el puntaje promedio obtenido en el pre test fue de 7.5, y el alcanzado en el post-test fue 16.82, estadísticamente hubieron diferencias significativas entre la medición previa y posterior, por tanto se puede afirmar que hubo cambios en el pensamiento creativo lo cual en definitiva se le atribuye a la eficacia de la aplicación del programa de estrategias Mosliwre.

CUARTA : A la luz de los resultados obtenidos se acepta la hipótesis, porque la aplicación de la propuesta de estrategias MOSLIWRE de enseñanza: Speaking, Listening, Writing and Reading, desarrollaron las habilidades de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en el pensamiento creativo de los alumnos.

SUGERENCIAS

PRIMERA : Debido a la tendencia del estudiante de hoy, bien llamado “Generación @” por el gusto al uso de las Tics, es necesario implementar procesos de capacitación sobre el uso de las mismas, considerando los procesos de inserción al currículo como: apropiación, integración, aprovechamiento y producción por medio del manejo de programas informáticos básicos y programas de audio y edición a cada situación comunicativa, siendo flexibles al cambio, ello permitirá desarrollar habilidades interactivas, y lo que es importante en una educación integral que permite el desarrollo del pensamiento creativo de manera motivadora, dinámica e investigativa, promoviendo además un aprendizaje sociocultural .

SEGUNDA : Después de aplicar este programa se pudo notar que a los alumnos les es muy difícil trabajar en equipo, siendo unos de los principales factores, la falta de responsabilidad y de compromiso, por lo que se incluirá dentro de la programación curricular **capacitaciones a los estudiantes para el aprendizaje grupal, especialmente en el trabajo cooperativo**, pero que les

permita de sobremanera socializar y aplicar sus conocimientos teóricos en la práctica, todo esto desde una **perspectiva ética y moral**.

TERCERA : Consientes que vivimos en un mundo globalizado, donde reina la ley del más fuerte, donde la tecnología avanza a pasos agigantados, donde el hombre tiene que desempeñarse en todas las áreas del conocimiento y donde la educación se ha convertido en un instrumento de poder que dará las mejoras de vida para el ser humano, es necesario que los docentes hagan un esfuerzo por involucrándose en el mundo del cambio tecnológico e ingresar al uso de las Tics como recurso que facilita la acción administrativa y pedagógica, para que sea capaz de orientar y preparar a los alumnos al buen uso de esta tecnología de la sociedad actual. Para hacer concreta esta sugerencia en la familia salesiana se programará una capacitación en coordinación con la dirección de estudios, sobre el manejo de programas de edición y sonido, para que pueda el maestro crear su propio material dando testimonio del uso de las tics en el mundo educativo.

PROPUESTA

1. DENOMINACIÓN

Programa de estrategias “LA CREATIVIDAD EN EL MUNDO DE LAS TICS” para el desarrollo del pensamiento creativo a través del uso adecuado de la tecnología.

2. PRESENTACIÓN

Al encontrarse que la aplicación de la propuesta de estrategias MOSLIWRE, desarrollaron las habilidades de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en el pensamiento creativo de los alumnos y que permite difundir información de manera innovadora, beneficiando significativamente en el área educativa y al notar que los estudiantes orientan su creatividad hacia el uso de las Tics; es necesario alcanzar propuestas alternativas como la que presenta este plan “**LA CREATIVIDAD EN EL MUNDO DE LAS TICS**”, donde el estudiante guarde un equilibrio en el uso de esta tecnología, buscando estrategias que lo motiven a utilizarla como recurso didáctico para desarrollar su pensamiento creativo, lo cual le permitirá mejorar su aprendizaje.

3. FUNDAMENTACIÓN

El programa de estrategias “**LA CREATIVIDAD EN EL MUNDO DE LAS TICS**” busca **incrementar el pensamiento creativo** en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Salesiano Don Bosco”, a través de sus habilidades informáticas, que permitan procesar y extraer información oportunamente a través de las diferentes actividades innovadoras y atractivas programadas en las diferentes áreas, motivando el uso de la computadora no sólo para videojuegos como podemos observar en la realidad actual, sino planificar y controlar actividades como la edición de videos que lo lleven a crear estos, de manera educativa a través de los programas de edición respectivos, el programa estará basado en la teoría y práctica de dichos programas a fin de motivar a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo en el uso de las Tics de manera responsable, en donde ellos sean capaces de producir y crear material educativo original e innovador,

4. OBJETIVOS

- Aplicar estrategias que desarrollen la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.
- Usar estrategias que motiven al estudiante a utilizar la tecnología, como recurso didáctico para estudiar, buscar y procesar información
- Mejorar a través de las Tics el pensamiento creativo.
- Producir creativamente material educativo.

- Manejar programas de informática, de edición y sonido.

5. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta propuesta se aplicarán 6 actividades en donde los estudiantes participarán activamente y de forma divertida en el uso de la tecnología de información y comunicación, en la creación de material audiovisual y al mismo tiempo estos talleres ayudarán a los estudiantes a incrementar su originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

6. EVALUACIÓN

Para verificar el proceso de desarrollo de este plan se realizará una evaluación del material audiovisual elaborado creativamente a través del uso de las Tics en coordinación con el taller de informática y comunicaciones salesianas (TICS) perteneciente a las (ACLES): Actividades Curriculares de Libre Elección Salesiana.

7. VISIÓN

Sobre la base de la visión de la Institución Educativa Salesiana, cuya pedagogía va acorde con el avance tecnológico y los cambios socioculturales, respondiendo a las demandas educativas, afrontando como agentes de cambio los graves problemas que existen en su contexto; es que esta propuesta busca que los alumnos usen las Tics de manera creativa al servicio de los demás.

8. MISIÓN

Realizar las coordinaciones necesarias con la dirección de estudios de la Institución Salesiana y el Taller de Informática y Comunicaciones Salesianas (TICS) para contar con el apoyo en la ejecución de este programa de estrategias, que creen en los alumnos espacios de participación, promoviendo la reciprocidad, la inclusión, la tolerancia, la innovación, la creatividad y el espíritu emprendedor.



9. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

Actividades	Indicadores	Cronograma
<p>1.-Uso creativo de las Tics: Después de organizar el equipo de monitores y el grupo de trabajo en el Taller de Informática y Comunicaciones Salesianas (TICS), se reflexionará sobre el aspecto de vivir en un mundo globalizado donde la tecnología avanza vertiginosamente.</p> <p>Se hace notar que estos avances se convierten en medios de apoyo para el desarrollo profesional, por tal razón los alumnos pueden usar las Tics de manera educativa aplicando su creatividad al servicio de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la importancia del uso creativo de las Tics - Elabora esquemas del buen uso creativo de las Tics, creando nuevas rutas de acceso rápido, brindando esta información al público. 	<p>Primera semana de Octubre</p>
<p>2.- Escogiendo el área pedagógica y el tema del comic: Definida el área, elaborarán la historia y los personajes, considerando las características del pensamiento creativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora los personajes y el contexto de las historietas utilizando el paint y el corel drawn - Elabora diálogos y conversaciones a partir de imágenes. 	<p>Segunda ,tercera y cuarta semana de Octubre</p>
<p>3.-Creatividad en el mundo del paint , corel Drawn y el power point: Después de diseñar sus esbozos hechos a mano lo aplicarán usando el paint o el corel draw luego se explicará a través del uso del power point, diálogos e imágenes, conversaciones creativas que se podrían entablar entre los personajes, desarrollando así la originalidad .</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza el uso del Paint, Corel Draw, Power Point, en la creatividad educativa. - Interpreta información en conversaciones y diálogos a través de imágenes presentados en power point. 	<p>Primera y segunda semana de noviembre</p>

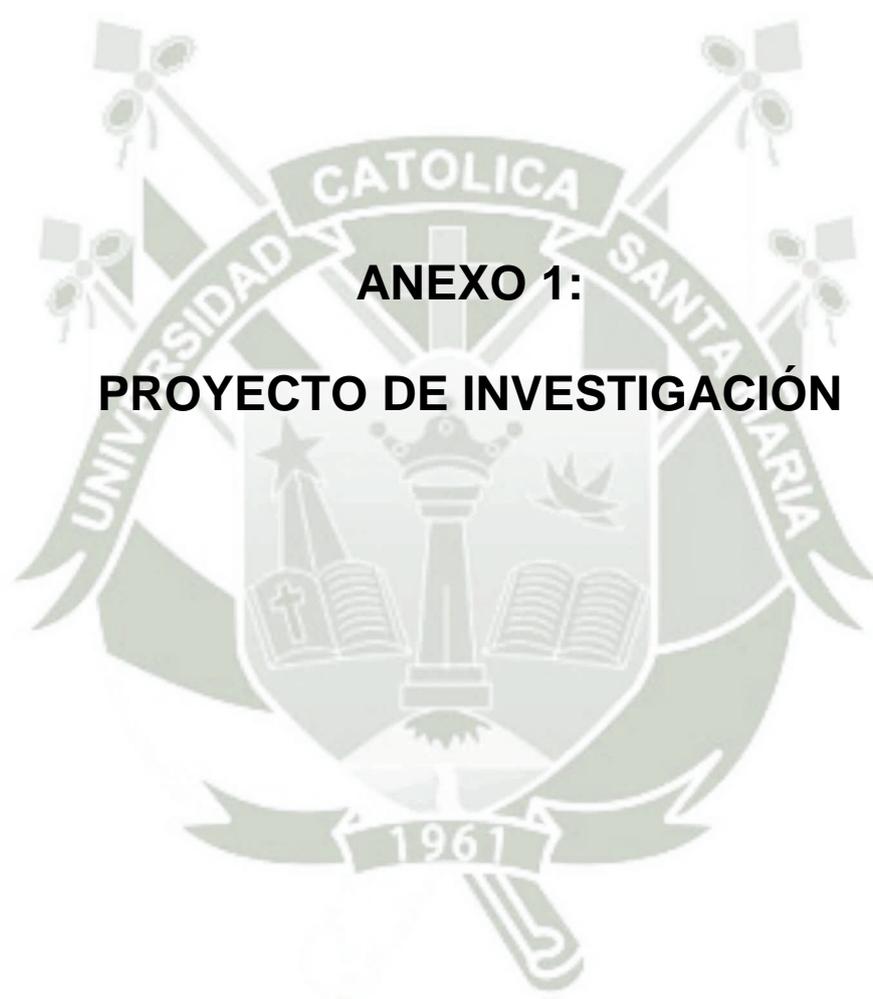
<p>4.-Uso creativo del programa Pívor, movie maker, flash: En base a los personajes creados se les da movimiento a través de los programas Pívor y Movie maker, en los cuales descubran la personalidad de cada personaje creado en la historieta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora el movimiento de los personajes con los programas Pivot, movie y maker, atribuyéndoles características especiales 	<p>Tercera y cuarta semana de noviembre</p>
<p>5.-Aplicando programa de sonido Alove Audition: Estos programas permitirán darle a las historietas las voces de los personajes y los diferentes efectos de sonido y musicalización.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica el programa Alove Audition para crear las voces de los personajes, efectos acústicos y musicalización, teniendo en cuenta el contexto. 	<p>Primera semana de diciembre</p>
<p>6.-La super creatividad en el programa de Edición de videos Sony Vegas: A través del programa de video Sony Vegas 2008 se completará la edición de las historietas, para tratar las imágenes de tal manera que se pueda subtítular los diálogos, escribir los créditos y realizar la presentación final de esta obra creativa, que luego expondrán a sus compañeros y profesores en el área pedagógica correspondiente, creando de esta manera material audiovisual para la institución educativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Edita creativamente con el programa Sony Vegas la historieta. 	<p>Segunda semana de diciembre</p>

10. RECURSOS Y RESPONSABLES DE LAS ACTIVIDADES:

Se trabajará bajo la responsabilidad del profesor del taller de informática y comunicaciones salesianas (TICS) y el equipo de alumnos monitores que están preparados para orientar a sus compañeros en este reto hacia LA CREATIVIDAD EN EL MUNDO DE LAS TICS



ANEXOS



ANEXO 1:
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
PROGRAMA DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**ESTRATEGIAS MOSLIWRE Y DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DE TERCERO
DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO
AREQUIPA, 2008**

Proyecto de Tesis presentado por el:

**Magíster Leonel Percy Retamozo
Carrera**

**Para optar el grado de Doctor en
Educación**

AREQUIPA – PERÚ

2009

I PREAMBULO

En un mundo globalizado como el nuestro, donde reina la ley del más fuerte, donde la tecnología avanza a pasos agigantados, donde el hombre tiene que desempeñarse en todas las áreas del conocimiento, donde la educación se ha convertido en un instrumento de poder que dará las mejoras de vida para el ser humano, el Inglés se ha convertido en un idioma que ha traspasado fronteras siendo un medio que genera trabajo y es necesario para un avance cultural.

Vivimos un tiempo de rápidos e intensos cambios, donde precisamos renovarnos constantemente, introducir novedades en nuestra vida, mejorar como seres humanos y saber crear un futuro propio.

Por ello, el acto de educar tiene como condición sólida que toda condición humana es mejorable basada en la capacidad del ser humano de aprender nuevas habilidades y destrezas; es así que surge la necesidad de expresar sus ideas y conceptos a través de la creatividad y siendo la base del desarrollo humano la educación, es necesario preparar a los alumnos a enfrentar los cambios que exige el mundo de hoy, enseñando a los alumnos a adquirir información tomando en cuenta su originalidad fluidez, flexibilidad y elaboración, preparándolos para ser componentes activos de la sociedad actual.

El pensamiento creativo es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras, debido a factores culturales, genéticos, entre otros, que actúa de la forma donde encuentran soluciones nuevas ante los problemas que se presenten, en conjunto con el pensamiento crítico, que complementa el lado derecho del hemisferio cerebral. En dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad, la cual se puede aprender, desarrollar y depende del nivel de importancia que le asigne cada quien a su ampliación de pensamientos.

El siguiente trabajo, surge a raíz de dos grandes inquietudes. La primera se refiere a si el uso adecuado de estrategias de enseñanza permite desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del Colegio Salesiano Don Bosco. En segundo lugar, las limitaciones que tienen muchos docentes para la enseñanza del idioma inglés de manera tradicional, que conlleva a un no desarrollo de esa capacidad fundamental del pensamiento creativo, que tanto tiene en cuenta nuestra realidad educativa. Con estas motivaciones es posible que con ayuda de la estrategias de enseñanza propuestas en el presente trabajo de investigación, se encuentre alternativas para desarrollar el Pensamiento Creativo y poder motivar a los docentes a que enseñen este idioma a través de una metodología motivadora, donde los estudiantes para que sean creativos cuenten con espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y descansar, por ello la importancia de desarrollar la presente investigación.

II PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

ESTRATEGIAS MOSLIWRE Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DE TERCERO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO, AREQUIPA 2008.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

a) Ubicación del Problema

El presente trabajo de investigación se encuentra ubicado en el área general de las Ciencias Sociales; en el área específica de Educación, en el nivel de Educación Secundaria; y en la línea educativa correspondiente al proceso de enseñanza del idioma Inglés

b) Análisis de Variables

El estudio tiene dos variables:

Variable	Indicadores
Variable Estímulo(independiente) Estrategias MOSLIWRE de enseñanza en el idioma inglés	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Speaking • Listening • Writing • Reading

<p>Variable Respuesta(dependiente)</p> <p>Desarrollo del pensamiento creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Flexibilidad • Originalidad • Elaboración
---	--

1.2.1. Interrogantes Básicas

¿Cuáles son los efectos de las estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés en el desarrollo pensamiento creativo de los alumnos de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008?

1.2.2. Tipo y Nivel de Investigación

a) **Tipo: De campo**, por la aplicación de instrumentos en los estudiantes dentro de la institución educativa.

b) **Nivel: Experimental**, porque se trabajará con un grupo de control y un grupo experimental, **cuyos sujetos no se han aleatorizado** antes de la prueba de entrada, es decir son grupos tomados **por conveniencia** que no tienen diferencias significativas. Observamos además que hay una comparación que se establece con las actividades específicas desplegadas por el grupo de control durante el período en que el grupo experimental recibe la X. (Programa de estrategias).

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Es **original** porque es inédito, aún no se han realizado trabajos de investigación de esta envergadura. Además con la aplicación del programa de estrategias MOSLIWRE, se fomentará el desarrollo del pensamiento creativo, en donde los estudiantes podrán tener habilidades para producir ideas, serán flexibles e innovadores en la elaboración de poesías, canciones, cuentos, diálogos y pequeñas lecturas.

Es **relevante socialmente** porque al formar a estas personas con originalidad en su accionar diario pueda solucionar sus problemas sociales creativamente, permitirá que la sociedad se vuelva más reflexiva por las decisiones que tome, las cuales conllevarán a afrontar la responsabilidad de lo que pueda suceder y las consecuencias que se suscitarían.

Su **relevancia práctica** radica en que sin dejar de lado la labor de los docentes, se pretende aportar material teórico, que sirva de referencia o consulta para los maestros, tanto en el idioma Extranjero como en otras áreas. Al demostrarse que la investigación da resultados positivos y su aplicación proveerá de ayuda a los docentes de las diversas instituciones educativas donde serán los estudiantes los beneficiados en el aprendizaje, ya que serán alumnos creativos (activos) y no sólo receptores (pasivos).

Es **relevante científicamente**, porque es una investigación cuasi experimental, que permitirá manipular y aplicar un programa de estrategias para solucionar el problema detectado, además, debido a que este idioma ha cobrado importancia por ser la lengua más comercial a nivel mundial, el marco teórico y operativo de la investigación servirá de base para nuevas investigaciones.

Es un tema de actualidad porque hoy en día el idioma inglés es de exigencia en el todo campo del saber humano, entonces podemos decir que tiene

relevancia contemporánea, además el presente trabajo de investigación se ha basado en observaciones realizadas para determinar la carencia de desarrollo del pensamiento creativo y el efecto que tiene en las expectativas del logro de los alumnos, las cuales se ponen de manifiesto en el respectivo aprendizaje, ya que se evalúa contenidos y no capacidades como debe ser en la actualidad.

Es factible ya que el investigador tiene contacto directo con las unidades de estudio, porque labora en ese centro educativo, además de requerir recursos materiales y financieros estos son enteramente manejables por el investigador.

Siendo un problema que aqueja a los estudiantes del Colegio Salesiano existe la motivación e **interés personal** para aplicar estrategias que favorezcan el desarrollo del pensamiento creativo, de tal manera que estén formados para desenvolverse en su vida cotidiana.

Contribuye **académicamente**, porque esta investigación permitirá que se mejore la calidad educativa promoviendo el pensamiento creativo de los estudiantes, quienes serán capaces de producir ideas, tendrán habilidades para planificar, innovar, cambiar e imaginar creativamente.

Existe congruencia con las **normas establecidas en la Escuela de Postgrado**, porque se ajusta a sus requerimientos, ya que se formará a los estudiantes con habilidades creativas que les permita producir creativamente, pues la educación en el marco de la cultura debe tender hacia el desarrollo de capacidades y ser promotora del progreso cultural.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

2.1.1. DEFINICIÓN

La nueva concepción no considera a la enseñanza como una actividad de explicación y transmisión de conocimientos del docente hacia sus alumnos, sino como generadora de un proceso eminentemente interactivo, donde los alumnos construyen sus aprendizajes significativos en relación activa con su contexto, con sus compañeros, sus materiales de trabajo y el profesor.

“La estrategia, es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para solucionar problemas y demandas académicas”.⁵

Estrategia “conjunto de procedimientos que se instrumentan y se llevan a cabo para alcanzar algún objetivo, plan o meta. Secuencia de procedimientos que se aplican para lograr un aprendizaje”.⁶

“La enseñanza, es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, donde interviene la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes”.⁷

La enseñanza es, entonces, la función del maestro que consiste en crear un clima de confianza, sumamente motivador y de proveer los medios necesarios para que los alumnos desplieguen sus potencialidades, en esta perspectiva el docente actúa como un guía, mediador afectivo y cognitivo en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

⁵ BARRIGA A., Frida. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Pág.114.

⁶ BLASQUEZ Q., Carmen. *Estrategias para el aprendizaje en el marco metacognitivo*. Pág. 25

⁷ GÁLVEZ V., José. *Métodos y Técnicas de Aprendizaje*. Pág. 135

2.1.2. LA ENSEÑANZA EN EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

Considerar a la enseñanza como ayuda al proceso de aprendizaje tiene una consecuencia fundamental para profundizar su caracterización; delimita el ajuste de dicha ayuda al proceso constructivo que realiza el alumno, como rasgo distintivo de la enseñanza eficaz.

“El aprendizaje es un proceso mediante el cual el alumno o alumna, por su propia actividad, cambia su conducta, su manera de pensar. De hacer y de sentir. Modificando en consecuencia, su manera de ser. También el aprendizaje debe significar tomar conciencia de lo que desea aprender y cómo es que aprende (metacognición). Esto permite a los alumnos descubrir sus potencialidades y limitaciones y les posibilita ser capaces de enfrentar las dificultades que se les presenten con mayor éxito”.⁸

La condición básica para que la ayuda educativa sea eficaz, es ajustarse a la situación y características que en cada momento presente la actividad mental constructiva del alumno para ello la ayuda debe conjugar dos grandes características:

- a) Tener en cuenta los esquemas de conocimiento de los alumnos en relación al contenido de aprendizaje de que se trate y tomar como punto de partida los significados y sentidos en relación a ese contenido.
- b) Provocar desafíos y retos que hagan cuestionamientos a esos significados y sentidos y fuercen su modificación, es decir, que acerque la comprensión y la actuación del alumno a las intenciones educativas.

El aprender “es el proceso de construcción de una representación mental, de construcción de significados”.⁹

⁸ TANCA, F., E. *Nuevo Enfoque Pedagógico*. Págs. 83

⁹ MONROY G., Samuel. *Didáctica en docencia superior*. Pág. 225

2.1.3. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Las estrategias son un “Conjunto de eventos, procesos, recursos o instrumentos y tácticas que debidamente ordenados y articulados permiten a los estudiantes encontrar significado en la tarea que realizan”.¹⁰

Mientras que las estrategias de enseñanza son los procedimientos o recursos utilizados por el profesor para promover aprendizajes significativos. Que también se tiene tomar en cuenta la enseñanza; que es la forma con la cual el maestro transmite sus conocimientos, y también un medio para la formación de hábitos el cual tiene como complemento el aprendizaje.¹¹

Esencialmente; es el conjunto de roles que desarrolla el profesor en interacción con sus alumnos y en función de crear oportunidades que les permitan enriquecer y desarrollar tanto su potencial como sus capacidades y saberes personales. En esa perspectiva el maestro actúa como un mediador afectivo y cognitivo en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente del comportamiento que ocurre como resultado de la práctica.

2.1.4. CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS

a) LISTENING

El escuchar es un elemento crítico en el funcionamiento competente del lenguaje de una segunda lengua para la comunicación en la escuela, en el trabajo, o en la comunidad. En el curso normal de un día, el escuchar se utiliza el doble de veces como discurso speaking cuatro a cinco para la lectura y la escritura (Riverst Con todo el Listening sigue siendo uno de los procesos menos entendidos en el aprendizaje de idiomas a pesar de el reconocimiento del papel crítico que desempeña en la comunicación y en la adquisición de la lengua (Morley). Mientras que la instrucción de lenguas se

¹⁰ GÁLVEZ, José *Métodos y técnicas de aprendizaje*. Pág.390

¹¹ LIZARRAGA, Jesús y otros. *Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje*. Pág. 41

ha dirigido hacia acercamientos basados en comprensión-técnicas, el escuchar para aprender se ha convertido en un elemento importante en los salones de aprendizaje del Inglés como segunda lengua (ESL) (Lund).

Elementos importantes en el Listening

El Oyente

El interés del oyente es un asunto que aumenta la comprensión. Un oyente que es un participante activo en una conversación tiene generalmente más conocimiento de fondo para facilitar la comprensión del asunto que un oyente que en efecto, esté escuchando detrás de las puertas una conversación entre dos personas o que la comunicación se ha registrado en una cinta magnética para audio. Además, la capacidad de utilizar habilidades de la negociación, tales como pedir la clarificación, la repetición, o la definición de los puntos no entendidos, permite a un oyente tener sentido de la información entrante. El Oyente:

1. Determina una razón para escuchar;
2. Toma el discurso puro sin refinar y los deposita en una imagen en la memoria a corto plazo;
3. Intenta organizar la información identificando el tipo de acontecimiento del discurso (conversación, conferencia, anuncio en radio) y de la función del mensaje (persuasiva, informática, petición);
4. Predice la información esperada para ser incluido en el mensaje;
5. Hace uso de esquemas para poder recordar toda la información en la memoria y ayudar a interpretar el mensaje
6. Asigna un significado al mensaje;
7. Comprueba que se haya entendido el mensaje;
8. Determina la información que se sostendrá en memoria a largo plazo;
9. Cancelaciones de la forma original del mensaje que había sido recibido en la memoria a corto plazo (Marrón; Dunkel)

Cada uno de estos pasos influye en las técnicas y las actividades que un profesor pudo elegir para incorporar en la instrucción de; principiantes en aprender a escuchar tan bien como escuchar a aprender. ¿Qué otros procesos se trabajan?

Al mismo tiempo, se dan dos tipos de proceso cognoscitivos que ocurren a la misma vez: proceso de abajo hacia arriba bottom-up y de arriba hacia abajo up down.

Estos procesos se refieren a utilizar los esquemas (conocimiento de fondo y comprensión global) para derivar el significado y para interpretar el mensaje. Por ejemplo, en la preparación para entrenar un pulidor de piso nuevo.

Top-down

Proceso de arriba hacia abajo Top-down, se activa el proceso de arriba hacia abajo el principiante repasa una actividad que ya conoce sobre usar el viejo pulidor de piso. Esto pudo exigir el discutir de los pasos en el proceso que pulía; repaso de vocabulario tal como interruptor, encendido, apagado, etc.; o la generación de una lista de las preguntas que el principiante podría contestar en el proceso de entrenamiento.

Bottom UP

El proceso bottom-up se refiere a derivar el significado del mensaje basado en los datos entrantes de la lengua, de sonidos, a las palabras, a las relaciones gramaticales, y al significado. El tono, el ritmo, y la entonación también desempeñan un papel en el proceso bottom-up. El proceso bottom-up sería activado cuando el teacher hace una pregunta usando la forma declarativa con la entonación de levantamiento ("usted ve ese interruptor allí?") para ver su comprensión. La practica en el reconocimiento de declaraciones y las preguntas se diferencian solamente en la ayuda de la entonación y las habilidades de proceso bottom-up del principiante. Los

principiantes necesitan estar enterados de cual de los procesos afectan su comprensión al escuchar, y que practicas necesita para mejorar cada una de ellas.

El Hablante

La lengua familiar del hablante y las formas reducidas hacen la comprensión más difícil. El grado en el que el hablante utiliza estas formas de la lengua afecta la comprensión. Cuánto más exposición tiene el oyente de ellas, mayor es la capacidad de comprender. El índice de un hablante en el hablar puede ser demasiado rápido, demasiado lento, o tiene también muchas vacilaciones para que un oyente siga. Por ejemplo vacilaciones como ("er..I mean is...") puede asistir al oyente. Los principiantes necesitan práctica en el reconocimiento de estos hábitos del discurso para descifrar el significado.

El contenido

Si el contenido es familiar es más fácil de comprender que los que contienen vocabulario desconocido en el que el oyente tiene escaso conocimiento de fondo

La ayuda visual

Ayuda visual, como vídeos, los cuadros, diagramas, gestos, expresiones faciales, y lenguaje del cuerpo, pueden aumentar la comprensión si el principiante es capaz de interpretada correctamente ¿Qué sucede cuando escuchamos?

Aunque el Listening está etiquetado como una habilidad pasiva, Listening es un proceso activo de seleccionar y de interpretar la información auditiva y visual (Richards, Rubin). La mayoría de lo que se sabe sobre el proceso de Listening proviene de la investigación sobre el desarrollo de la lengua materna; sin embargo, la importancia de enseñar a comprender lo que se escucha ha aumentado (Rubin)

Hay varios procesos básicos en el trabajo de Listening. Éstos no ocurren necesariamente de modo secuencial; pueden ocurrir simultáneamente, en una sucesión rápida, o al revés y remitir según lo necesitado. El oyente no es generalmente consciente de realizar estos pasos, ni de cambiar hacia adelante y hacia atrás entre ellos:

Técnicas y actividades en el Listening?

- El escuchar debe ser relevante.
- El material debe ser auténtico.
- El desarrollo de las estrategias de Listening debe ser animado.
- Las actividades deben enseñar, no probar

b) LA HABILIDAD DE SPEAKING

Las técnicas de instrucción de todo lenguaje promueven la integración del hablar, escuchar, leer, y escribir de las formas que reflejen el uso natural del lenguaje. Pero las oportunidades para hablar y escuchar requieren de estructura y planificación para apoyar el desarrollo del lenguaje

Speaking, hablar, es un proceso interactivo de construir el significado que implica producir, recibir y procesar la información (Brown; Quemaduras y Joyce). Su forma y significado son dependientes del contexto en el cual ocurre, incluyendo los participantes, sus experiencias colectivas, el medio circundante, y los propósitos para hablar. Es a menudo espontáneo, ampliable, y desarrollado. Sin embargo, hablar, no es siempre imprevisible. Las funciones de la lengua (o los patrones) que tienden a repetirse en ciertas situaciones del habla (e.g., declinando una invitación o pidiendo un tiempo de descanso en el trabajo), pueden ser identificados y ser planeados (Quemaduras y Joyce). Por ejemplo, cuando un vendedor me pide a "mayo ayúdele?" la secuencia prevista del habla incluye una declaración de la necesidad, de la respuesta a la necesidad, de la oferta del aprecio, del reconocimiento del aprecio. El hablar requiere de los

principiantes no solamente saber producir puntos específicos de la lengua tales como gramática, pronunciación, o vocabulario (capacidad lingüística), también que entiendan, cuando, porqué y cuantas maneras de producir la lengua existen (capacidad sociolingüística). Finalmente, hablar tiene sus propias habilidades, estructuras, y convenciones diferentes de la lengua escrita (Quemaduras y Joyce; Carretero y McCarthy; Cohen). Un buen hablante sintetiza' este arsenal de habilidades y de conocimiento para tener éxito en un acto de habla dado.

Factores que afectan el proceso de Speaking

El hablar es un proceso exigente, no solamente debido a la complejidad del proceso en sí mismo, sino también debido a los factores que caracterizan al oyente y al hablante, el contacto entre ellos, el código lingüístico que se emplea, el medio circundante, el tema y la forma del mensaje, y cualquier ayuda visual que acompañe el mensaje (Brown y Yule).

Habilidades orales de la comunicación en la instrucción ESL

Dentro de la sala de clase, el hablar y el escuchar son las habilidades más usadas (Brown). Son reconocidas como críticas para funcionar en un contexto del lenguaje por los profesores y por los estudiantes. Estas habilidades son también puntos de partida educacionales lógicos cuando los estudiantes tienen niveles bajos de la instrucción (en lengua Inglesa materna) o enseñanza convencional limitada, o cuando vienen de una lengua con una escritura no-Romana o una tradición predominante oral.

“Una habilidad es una actividad mental que puede aplicarse a tareas específicas de aprendizaje. Predecir, resumir, y hacer mapas conceptuales son ejemplos de habilidades”.¹²

“Ante los constantes cambios, la expansión de los mercados, la globalización, la calidad, la competitividad en el siglo de los intangibles, las organizaciones requieren incluir como ejes de su acción a la comunicación,

¹² YATACO de la Cruz, M Luís. *La gramática y la ortografía frente al plan lector*. Pág. 117.

a la cultura, a la identidad, aspectos que se constituyen como el sistema nervioso central de todos los procesos de una institución”.¹³

Que hace un buen hablante

Las habilidades de un hablante y los hábitos del discurso tienen un impacto en el éxito de cualquier intercambio (Van Duzer). Los hablantes deben poder anticipar y después producir los patrones previstos de las situaciones específicas del discurso. Deben también manejar elementos discretos tales como dar vuelta-tomar, reformulación, abastecimiento de la regeneración, o volver a dirigir (Quemaduras y Joyce). Por ejemplo, un principiante implicado en el intercambio con un vendedor, previamente debe saber el patrón generalmente que tal interacción sigue y tiene acceso al conocimiento mientras que progresa el intercambio, el principiante debe también elegir el vocabulario correcto para describir el artículo buscado, para reformular o para acentuar palabras, para clarificar la descripción si el vendedor no entiende, y para utilizar expresiones faciales apropiadas, para indicar la satisfacción o el descontento con el servicio. Las otras habilidades y conocimiento que la instrucción puede tratar incluyen lo siguiente:

- Producir los sonidos, los patrones del stress, estructuras rítmicas y correcta entonación del lenguaje
- Usar las estructuras de la gramática exactamente las características de las audiencias incluyendo conocimiento compartido o puntos compartidos de la referencia, de las relaciones de estado y de la energía de participantes, de los niveles del interés, o de las diferencias en perspectivas.
- Seleccionar el vocabulario que sea comprensible y apropiado para las audiencias, el asunto que es discutido, y el ajuste en el cual el acto de discurso ocurre; la interacción componentes del discurso tales como vocabulario, índice del discurso, y complejidad de las estructuras de la

¹³ ARANIBAR M., Eliana. *Gestión estratégica de la calidad en el trabajo*. Pág. 1

gramática de maximizar la comprensión y la implicación (Brown) del oyente.

- Aplicar de estrategias para realzar la comprensibilidad" las estructuras rítmicas, y las entonaciones de la lengua; las palabras claves, reformulación, o comprobación para saber si hay comprensión del oyente;
- Usar gestos o lenguaje del cuerpo.

c) READING

Desde una perspectiva interactiva se asume que leer "es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión intervienen el lector, sus expectativas, sus conocimientos como también en el texto, su forma y su contenido necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción e inferencia, que se apoya en la información que aporta el texto, en nuestro propio bagaje y en un proceso de control que permita encontrar evidencia o rechazar las predicciones o inferencias.

Bravo presenta los procesos básicos del aprendizaje de la lectura en tres niveles:

- El primer nivel cognitivo tiene que ver con los denominados procesos periféricos, que son los que permiten la recepción de la información (percepción y discriminación visual) y el grado de eficacia atencional con que lo realiza.
- El segundo nivel tiene que ver con el pensamiento verbal abstracto que implica un nivel de complejidad y abstracción vinculado al potencial intelectual de cada educando y a los conocimientos y experiencias previas.

- El tercer nivel involucra a la memoria verbal, el procesamiento fonológico y el procesamiento visual-ortográfico; procesamiento encargado de traducir la información visual en verbal.

El niño se enfrenta a un estímulo físico que es la palabra escrita y que debe registrar. Una vez en el horizonte perceptivo del educando, éste debe realizar una categorización de los componentes de la palabra.

Existen dos vías de acceso posible para continuar el proceso:

- a) Vía de acceso directo: Una vez categorizadas las letras de la palabra, éstas activan un conjunto de unidades que son mayores que las letras. Éstas activan el léxico ortográfico activando las formas ortográficas de las palabras en la memoria. A partir de aquí, se accede a las representaciones semánticas y fonológicas de la palabra.
- b) Vía de mediación fonológica: Una vez que se realiza la categorización de las letras de la palabra, se realiza una conversión grafema-fonema que permite la activación de las formas fonológicas de las palabras, accediendo así a las representaciones semánticas y ortográficas de las mismas.

Investigaciones recientes apoyan la idea que es posible que la conversión se dé a un nivel superior al del grafema y por lo tanto al del fonema. (Lorente,). En el lector experto estos procesos son automáticos y no requieren de la memoria de trabajo.

A través de la lectura por acceso directo es posible que el sujeto lea palabras irregulares o discrimine homófonos. A partir de la lectura por mediación fonológica pueden leerse todas aquellas palabras regulares y las pseudopalabras.

La lectura es un modo particular de adquisición de información. Al hablar

de lectura, es frecuente que se confundan la capacidad lectora, los fines de la lectura, la actividad lectora y la ejecución lectora.

“La lectura es una actividad compleja que exige la puesta en funcionamiento de una serie de habilidades que permiten convertir los símbolos (las letras) en significados. Es decir, la captación inmediata del significado de lo escrito, la lectura significa comprender de forma inmediata el significado de la palabra”.¹⁴

La ejecución lectora -evidentemente- es el resultado" el grado de éxito de la actividad lectora, La actividad es el conjunto de sucesos que ocurren en el cerebro y en el sistema cognitivo que apoya el cerebro, así como en los órganos sensoriales y motores. Se entiende como sistema cognitivo a un sistema complejo de procesamiento de la información que comprende conocimientos (representaciones) y los medios para operar sobre esos conocimientos (procesos).

Los objetivos de la lectura es la comprensión del texto escrito y/o el logro de una impresión de belleza. La capacidad es aquella parte del conjunto de recursos mentales que movilizamos al leer que es específica de la capacidad lectora; dicho de otro modo, la parte que no es puesta en juego por otras actividades.

El objetivo de los procesos específicos de lectura es representar el material escrito de tal manera que sea utilizable por el resto del sistema cognitivo. La capacidad lectora puede ser definida, como el conjunto de procesos perceptivos que permiten que la forma física de la señal gráfica no constituya un obstáculo para la comprensión del mensaje escrito.

La capacidad es la “cualidad psíquica de la personalidad que es condición para realizar con éxito determinados tipos de actividad. Aptitudes que el alumno ha alcanzado para conseguir un desarrollo

¹⁴ MANRIQUE F., Luís S. *Desafíos de la nueva educación*. Pág. 459

integral como persona y que suelen expresar, en el currículo de una etapa educativa, los objetivos generales de etapa y de área”.¹⁵

La capacidad es la aptitud que se tiene para actuar asertivamente ante un hecho o acontecimiento del entorno social.

Mientras que la capacidad lectora, como cualquier otra capacidad cognitiva, es una transformación de representaciones (llamadas de entrada) en otras representaciones (llamadas de salida). En el caso de la capacidad lectora, la representación de entrada es un patrón visual, el cual corresponde a una palabra escrita. La representación de salida es una representación fono lógica. Cada palabra que conocemos y sepamos leerla o no, es una forma fono lógica, una pronunciación. La forma ortográfica de una palabra puede definirse como una secuencia ordenada de grafemas. Es abstracta, en el sentido de que es independiente del hecho de que la palabra se escriba con mayúscula o con minúscula, con letra cursiva o imprenta, y con tal o cual clase de tipo de letra.

La forma global juega un papel mínimo en el reconocimiento de las palabras escritas por los adultos. Cuando se les dan a leer textos. con las letras mayúsculas y minúsculas alternadas no se perturban demasiado. Se adaptan muy deprisa.

La forma física concreta de cada letra es convertida rápidamente en una representación abstracta de su categoría. Si la lectura de las palabras no pasara por la categorización perceptiva de las letras (proceso de decodificación), ningún educando sería capaz de aprender a reconocer rápidamente las palabras que tienen una apariencia física tan poco habitual.

15 Círculo de docentes Santillana. *Desarrollo de capacidades desde la programación y la evaluación*. Pág. 5

La psicología cognitiva ha llevado a cabo importantes progresos en el conocimiento de los procesos de lectura del lector hábil. Se ha demostrado que la lectura hábil pone en marcha procesos específicos complejos y que su aprendizaje pasa por el descubrimiento y la utilización del principio alfabético de correspondencia entre las letras y los fonemas. Esta concepción ha sido silenciada por la concepción romántica de la lectura. Para los partidarios de esta postura no existirían mecanismos de lectura y no se debería estimular a ningún niño para que aprenda a decodificar.

d) WRITING

La lecto-escritura se concibe como la forma de comunicación más compleja que posee el hombre y el vehículo por excelencia de registro de las variaciones culturales y técnicas de la humanidad.

Para Tsvétkova, la lectura es un proceso que tiene mucho en común con la escritura y que a la vez se distingue de ella en muchos aspectos. Mientras que la escritura va desde la representación de la expresión que procede anotar, pasa por su análisis fónico y termina en el recifrado de los sonidos (fonemas) en letras (grafemas), la lectura comienza por la percepción del conjunto de las letras, pasa por su recifrado en sonidos y termina con la identificación del significado de la palabra. Tanto la escritura como la lectura son procesos analíticos - sintéticos que comprenden el análisis fónico y la síntesis de los elementos del hablar.

ESCRITURA (WRITING)	LECTURA (READING)
Aparece la idea en la mente	Papel con grafías
Se genera una secuencia inicial de imágenes o palabras relacionadas	Recifrado de las letras en sonidos
Representación de la Idea en Oraciones y Palabras	Análisis Fónico

Análisis Fónico	Identificación del Significado de la Palabra
Recifrado de los sonidos en letras	Se genera una secuencia inicial de imágenes relacionadas con las palabras
Graficando en el papel	Comprensión de la idea transmitida

Por su parte, Studdert - Kennedy expresa que los estudios sobre el habla y la escritura se enfrentan a una paradoja: las discretas unidades de la representación escrita de una producción no pueden aislarse en su cuasi - continua estructura articulatoria y acústica. Es posible resolver la paradoja señalando que las unidades de la escritura (ideogramas, signos silábicos, letras alfabéticas) son símbolos para estructuras discretas, perceptivo - motoras, de control neural, estrechamente enlazadas en el habla y la escucha.

Sawyer y Butler explican que al adquirir la competencia para leer la adquirimos sobre bases ya disponibles (LENGUA) en el sistema primario del discurso hablado como son: la fonología, o estructura del sonido de la lengua que incluye sílabas y fonemas; la sintaxis, o conjunto de reglas que gobiernan el ordenamiento secuencial de las palabras en frases y oraciones; y la semántica, o sistema de que se adhiere a las anteriores como una consecuencia de las experiencias en una variedad de contextos.

Todas ellas, la fonología, la sintaxis y la semántica dependen de las capacidades y funcionamiento de la memoria a corto y largo plazo para su desarrollo y refinamiento. Adicionalmente, el puente entre el habla y la impresión gráfica, o las tareas de establecer las correspondencias entre sonido y símbolo al comienzo de las trazas para la lectura -no solamente desde las competencias fonológicas y la memoria-, también dependen del descubrimiento de que las palabras están hechas de partes muy pequeñas y aislables. Este conocimiento es a menudo referido como segmentación auditiva que es un aspecto de la conciencia metalingüística.

Vellutino, en su revisión de un rango de estudios investigativos que consideraban la ejecución de los lectores deficientes en varias clases de tareas de procesamiento, concluyó que los trastornos en el procesamiento fonológico, sintáctico o semántico del lenguaje, o cualquier combinación de éstos, probablemente contribuían para las severas dificultades que muchos de los niños experimentan al adquirir la lectura. Estas hipótesis en el déficit verbal han ganado un considerable respaldo en los pasados años desde una amplia variedad de reportes de estudios.

Tal déficit puede resultar de una de dos condiciones:

- 1) experiencias inadecuadas con el lenguaje como consecuencia del limitado acceso al discurso para la comunicación o solución de problemas; o
- 2) dificultades en el procesamiento neurológico que provocan un retardo o desorden en el lenguaje

Lectura y escritura se integran en la instrucción

Para Dan Rabideau (Centro De la Ayuda De la Instrucción, Nueva York). Reading y Writing tienen ahora un rol más importante que en el pasado en el aprendizaje de la lengua para los estudiantes. La lectura y la escritura nunca fueron quitadas totalmente de la currícula del inglés pero estuvieron como segundos planes en los estudios de una lengua (ESL), pero durante los años 80 hubo un cambio de metas educacionales de oral/auditivo y prácticas. El cambio fue motivado por las necesidades de los estudiantes muchos adultos tenían una cantidad de tiempo limitado para pasarlo en un programa, largo y su necesidad más inmediata parecía ser la comunicación oral. Algunos estudiantes asistieron a los programas con enseñanza muy limitada, y las técnicas de oral/auditivo les permitieron tener más oportunidades de participar en clase. De hecho, la capacidad comunicativa oral sigue siendo una meta fundamental en la instrucción o ESL, dándole más énfasis a la lectura y escritura.

Ciertamente, el valor de las actividades comunicativas orales de la sala de clase han sido demostradas (Asher; Savignon), pero la lectura y la escritura, que son actividades educacionales válidas en sí mismos, permiten más reflexión y contemplación. Por ejemplo, Tarvin y Al-Arishi-Arishi sugieren que las actividades orales en la sala de clase con frecuencia hacen la reflexión y la contemplación difíciles debido a la necesidad de una respuesta inmediata. Rodby, se encontró que personas jóvenes de habla Inglesa nonnative empleadas por el cuerpo de la conservación de California sobrevivieron por años en el lugar de trabajo sin aprender nada de inglés. Fueron animados a interacciones en inglés lo menos posible y se cercioraron simplemente que entendían y que satisfacieron las direcciones simples dadas por sus supervisores. No fue hasta que comenzaron la comunicación escrita con su profesor en clase que llegaron a ser motivados para aprender inglés y comenzaron a adquirirlo. En actividades informales de la lectura y de la escritura dichos jóvenes explicaron que podían trabajar con la lengua que "todavía estaba ahí". Podrían mirarla, tomar tiempo con ella, y manipularla, así que no se sentían abrumados por eso.

Relacionar la instrucción con las diferencias del estudiante

Las formas de leer y escribir que utilizan son que los programas de ESL deben estar influenciados por los conocimientos de idiomas de los principiantes, formas y necesidades. Las actividades iniciales de la instrucción que se utilizan con los estudiantes que han tenido una enseñanza limitada en su primera lengua o que su primera lengua no tiene una forma escrita. Los programas bilingües ofrecen la instrucción inicial en la lengua materna así como la instrucción Inglesa e Inglesa oral. Los programas de la instrucción de algún ESL proporcionan la instrucción Inglesa oral de una manera que sea accesible a los principiantes con capacidad limitada de la lectura, así como la instrucción inicial de la instrucción en inglés.

La lectura y la escritura para la adquisición de la lengua se utilizan con los principiantes que han terminado una educación básica en su primera lengua. Textos de la lectura que emparejan intereses del principiante y la habilidad Inglesa provee a los principiantes la lengua comprensible de entrada una ocasión de aprender nuevo vocabulario en contexto y de ver la sintaxis de la lengua. La escritura no cohibe a principiantes oportunidades de experimentar con la lengua y de intentar diversas construcciones para hacerse entender, afecta la comprensión. Cuanta más exposición tiene el oyente de ellas, mayor es la capacidad de comprender. El índice de un hablante de la entrega puede ser demasiado rápido, demasiado lento, o tiene también muchas vacilaciones para que un oyente siga. Por ejemplo vacilaciones como ("er..I mean..That is..") puede asistir al oyente. Los principiantes necesitan práctica en el reconocimiento de estos hábitos del discurso para descifrar el significado.

e) MAPA CONCEPTUAL

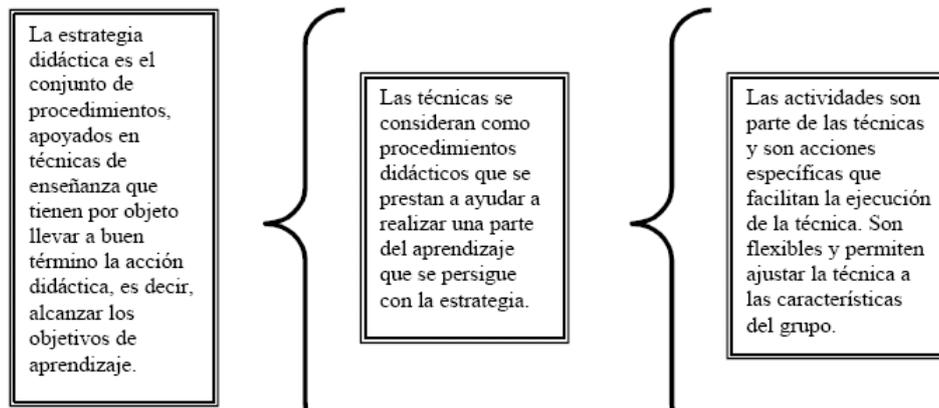
“El mapa conceptual se revela como una estrategia cognitiva muy potente cuando se utiliza desde el inicio, durante el desarrollo y al final de una unidad de aprendizaje, ya sea en el estudio de un tema, de un conjunto de temas relacionados o de toda una asignatura. De esta manera, no solo el profesor sino también el propio estudiante, puede analizar y valorar el proceso de aprendizaje realizando al inicio del aprendizaje y al final la elaboración del mapa conceptual. En un principio es un instrumento excelente de evaluación diagnóstica a fin de conocer para el profesor y de toma de conciencia para el alumno del punto de partida de un aprendizaje”.

16

Para formar un mapa conceptual, se parte de un concepto central y se plasman alrededor los conceptos relacionados. Estos, a su vez, se pueden presentar en relación a otros conceptos.

¹⁶ BORDAS, Inmaculada; Cabrera, Flor. *Estrategias de evaluación de los aprendizajes centrados en el proceso*. Págs. 25 a 48

Cuando se realiza un mapa conceptual, se obliga al estudiante a relacionar, a jugar con los conceptos, a que se empape con el contenido. No es una simple memorización; se debe prestar atención a la relación entre los conceptos. Es un proceso activo.



f) VIDEOS

El uso del vídeo, desarrolla muchos aspectos novedosos en el trabajo creativo de profesores ya que puede ser utilizado en los diferentes momentos de la clase (presentación de los nuevos contenidos, ejercitación, consolidación, aplicación y evaluación de los conocimientos), además influye en las formas de presentación de la información científica en la clase.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el uso de videos no ocasiona grandes dificultades ya que las características de observación del vídeo están muy cercanas a las condiciones de lectura de un texto: la grabación se puede congelar o detener con la ayuda de la pausa, repetir la presentación de un fragmento determinado o de la cinta completa (ir y volver), hacer una pausa en la presentación para realizar algún ejercicio o aclaración complementaria o simplemente tomar notas en la libreta.

Dentro de las ventajas que el uso del video proporciona tenemos: ¹⁷

¹⁷ CABRERA, Henry. *Estrategia de enseñanza*. www.monografias.com

1. Garantizar una participación activa del estudiante.
2. Crean las condiciones para el paso de lo sencillo a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto.
3. Propician la determinación de lo fundamental en el contenido de enseñanza.
4. Propician el realismo (autenticidad, certeza).
5. Crean la posibilidad de la base orientadora de los estudiantes en el tránsito del estudio de la teoría al dominio en la práctica de los hábitos y habilidades.
6. Contribuyen a la concentración de la información y al incremento del ritmo de enseñanza.

Esto estará en correspondencia con la necesaria instrumentación de variados ejercicios que vayan desde los debates, la elaboración de preguntas, la confección de síntesis escritas y orales hasta la elaboración de textos de opinión y de libre creación entre otros.

Fases para un video lección:

- Planificación: selección de materiales, visión, planificar la metodología.
- Introducción / motivación: relacionar, aclarar conceptos, abrir interrogantes.
- Sesión de choque: comprender más que aprender.
- Análisis / coloquio: discusión, visiones parciales.
- Segunda sesión: descubrir nuevos matices, confirmar comentarios del profesor.
- Ejercicios de aplicación: experimentos, proyectos.
- Síntesis: puesta en común, síntesis del profesor.

Las ilustraciones (fotografías, esquemas, medios gráficos, etcétera) constituyen una estrategia de enseñanza profundamente empleada. Estos recursos por si mismos son interesantes, por lo que pueden llamar la atención o distraer.

Las ilustraciones son más recomendables que las palabras para comunicar Ideas de tipo concreto o de bajo nivel de abstracción, conceptos de tipo visual o espacial, eventos que ocurren de manera simultánea, y también para ilustrar procedimientos o instrucciones procedimentales.

Las funciones de las ilustraciones en un texto de enseñanza son: Dirigir y mantener la atención de los alumnos, Permitir la explicación en términos visuales de lo que sería difícil comunicar en forma puramente verbal, Favorecer la retención de la información: se ha demostrado que los humanos recordamos con más facilidad imágenes que ideas verbales o impresas. Permitir integrar, en un todo, información que de otra forma quedaría fragmentada.

h) DIÁLOGOS

Son las conversaciones que se realizarán entre dos o más estudiantes a fin de generar el aprendizaje del inglés.

i) JUEGOS VERBALES

“Artificio que consiste en usar palabras en sentido equivoco o en varios de sus acepciones, o en emplear dos o más que sólo se diferencian en alguna o algunas de sus letras”.¹⁸

El Juego es la actividad lúdica siendo un recurso del proceso de enseñanza aprendizaje porque la matemática también se aprende jugando de acuerdo a las reglas correspondientes, En consecuencia el mediador debe promover juegos tanto libres como dirigidos, el juego permite desarrollar capacidades al resolver ejercicios y/o problemas porque “La enseñanza mediante el juego permite lograr mayor beneficio y mejores resultados con el menor esfuerzo posible”

“El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido”.¹⁹

“Al jugar el alumno se siente gratificado y aprende, por tanto, el juego es un aprendizaje.”²⁰

j) CANCIONES

Las canciones facilitan la pronunciación de las palabras, por ello es necesario que los estudiantes escuchen música en inglés.

¹⁸ PAREJA, Benigno. *Literatura Infantil*. Pág. 47

¹⁹ DURIVAGE, Johanne. *Educación y Pscomotricidad*. Pág. 42

²⁰ Revista *Maestros y Padres*. Pág. 9

k) CUENTOS

Los cuentos facilitan la comprensión y permiten visualizar la escritura correcta de las palabras.

l) POESÍAS

La poesía actúa como el medio para lograr una correcta pronunciación o articulación de algunas palabras que muestran deficiencia en el vocabulario de los estudiantes, es por ello que a continuación precisaremos algunos conceptos importantes acerca de la poesía.

La poesía es la artística expresión de algo; es el retrato fiel de ese algo que dice belleza, que dice infantilidad, es la máxima exteriorización de los seres que viven de las cosas que no viven; en una palabra, es el lenguaje mudo de todo lo que hay sobre la tierra, en el cielo y bajo del palpado por el niño y esculpido por el poeta.

“La poesía es comunicación establecida con meras palabras de un contenido psíquico tal como es (con su plural aspecto conceptual-afectivo-sensorio) conocido con el espíritu sintéticamente como formado un todo particular”.²¹

“La poesía es la exposición artística de la belleza por medio de la palabra sujeta a la medida y cadencia. Arte de componer obras. Género de producciones del entendimiento cuyo fin es expresar lo bello por medio del lenguaje”.²²

Después de haber analizado los conceptos anteriores podemos decir que la poesía es la manifestación artística, la inspiración que hace uso de la palabra para reflejar la belleza de las cosas, despertando en el alumno sentimientos estéticos, motivando y educando al estudiante para

²¹ HACHETE Castelle. *Diccionario Enciclopédico*. Pág. 102

²² Enciclopedia Concisa Sopena. Pág. 1670

la adquisición de un lenguaje correcto y la apreciación de la creación artística.

La poesía es importante porque ayuda a formar en el estudiante destrezas para expresarse con naturalidad en público, además de colaborar a mejorar y enriquecer su vocabulario corrigiendo y conociendo nuevas expresiones, asegura una exitosa relación entre los niños ayudando a compartir alegrías y triunfos en igual forma, familiariza al niño con los autores del verso literario, es un material que ayuda a la formación de enseñanzas y virtudes, desarrolla la creatividad e imaginación del estudiante y ayuda al desarrollo de una buena pronunciación correcta.

m) PEQUEÑAS LECTURAS

Estimulan a los alumnos a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada, con ortografía correcta y a transcribir estas lecturas para darlos a conocer.

2.2. PENSAMIENTO CREATIVO

2.2.1. DEFINICIÓN

El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos.

El pensamiento es una forma de conducta compleja y cognoscitiva que solo aparece en una etapa relativamente avanzada de desarrollo.

Mientras que el pensamiento creativo se puede definir de varias maneras. Halpern (1984) afirma que “se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad”. Incorporando las nociones de pensamiento crítico y de pensamiento dialéctico. Barron (1969) nota que “el proceso creativo incluye

una dialéctica incesante entre integración y expansión, convergencia y divergencia, tesis y antítesis”.

Según Perkins (1984) destaca una característica importante del pensamiento creativo: “El pensamiento creativo es pensamiento estructurado en una manera que tiende a llevar a resultados creativos. El criterio último de la creatividad es el resultado. Se llama creativa a una persona cuando consistentemente obtiene resultados creativos, significados, resultados originales y apropiados por el criterio del dominio en cuestión”.²³

Para enseñar creatividad, el producto de los alumnos deber ser el criterio último. Sin embargo, sin importar lo divergente del pensamiento de diferentes alumnos, éste da pocos frutos si no se traduce en alguna forma de acción. La acción puede ser interna (tomar una decisión, llegar a una conclusión, formular una hipótesis) o externa (pintar un cuadro, hacer una adivinanza o una analogía, sugerir una manera nueva de conducir un experimento). Pero el pensamiento creativo debe tener un resultado.

La gente no es creativa si está en un ambiente con el que no tiene un real contacto. En ese sentido, si deseamos pensar creativamente, tenemos que estar en el proceso del pensamiento. Entonces debemos traer a ese proceso factores adicionales que le den la calidad de creatividad que estamos buscando.

Según George Gamez ser creativo “significa emprender una actividad que hace que algo nuevo adquiera existencia”.²⁴

²³ PERKINS, David. <http://www.mitecnologico.com/Main/PensamientoCreativo>.

²⁴ GAMEZ, George. *Todos Somos creativos*. Pág. 24

2.2.2. ASPECTOS DEL PENSAMIENTO CREATIVO

La creatividad tiene lugar en conjunto con intenso deseo y preparación.

El autor A. Maslow opina sobre la creatividad que esto resulta posible cuando vamos convenciéndonos de que a lo espontáneo sigue lo deliberado, a la aceptación total la crítica, a la intuición el rigor del pensamiento, al atrevimiento la precaución, a la imaginación y a la fantasía la realidad de la comprobación".²⁵

La creatividad incluye trabajar en el límite y no en el centro de la propia capacidad.

Dejando de lado el esfuerzo y el tiempo, los individuos creativos están prestos a correr riesgos al perseguir sus objetivos y se mantienen rechazando alternativas obvias porque están tratando de empujar los límites de su conocimiento y habilidades.

Los pensadores creativos no se satisfacen simplemente con "lo que salga". Más bien, tienen la necesidad siempre presente de "encontrar algo que funcione un poco mejor, que sea más eficiente, que ahorre un poco de tiempo."

La creatividad requiere un locus interno de evaluación en lugar de un locus externo.

Subyacente a la habilidad de la gente creativa para correr riesgos se encuentra una confianza en sus propios estándares de evaluación. Los individuos creativos buscan en sí mismos y no en otros la validación y el juicio de su trabajo. La persona creativa tolera y con frecuencia conscientemente busca trabajar solo, creando una zona de tope que mantiene al individuo en cierta manera aislado de las normas, las prácticas y

²⁵ MASLOW citado por el Ministerio de Educación. *Manual para Docentes*. Págs. 92

las acciones. No es sorprendente entonces que muchas gentes creativas no sean bien recibidas de inicio por sus contemporáneos.

Relacionada estrechamente con el locus de evaluación, está la cuestión de la motivación, la creatividad incluye motivación intrínseca más que extrínseca. La motivación intrínseca se manifiesta en muchas maneras: gran dedicación, mucha inversión de tiempo, interés en la habilidad, involucramiento con ideas, y sobre todo resistencia a la distracción por recompensas extrínsecas como un ingreso más alto por un tipo de trabajo menos creativo.

La creatividad incluye reformular ideas. Este aspecto de la creatividad es el que más comúnmente se enfatiza, aunque diferentes teóricos lo describen en diferentes maneras.

“El proceso creativo, como desarrollo de nuevas ideas, se completa con la toma de decisiones, poniéndola en práctica luego de una serie de análisis”.

26

Para comprender cómo se reformula una idea, deberíamos considerar cómo una idea se estructura. Interpretamos el mundo a través de estructuras llamadas esquemas: estructuras de conocimiento en las cuales se junta información relacionada. La gente usa esquemas para encontrar sentido al mundo. Los esquemas son la base de toda nuestra percepción y comprensión del mundo, la raíz de nuestro aprendizaje, la fuente de todas las esperanzas y temores, motivos y expectativas.

Característicamente, la persona creativa tiene la habilidad de mirar el problema de un marco de referencia o esquema y luego de manera consciente cambiar a otro marco de referencia, dándole una perspectiva completamente nueva. Este proceso continúa hasta que la persona ha visto el problema desde muchas perspectivas diferentes.

²⁶ GALARZA, Tito. Principios de Recursos humanos para la creatividad y la innovación. Pág. 11

Cuando las tácticas analíticas o inferenciales directas fallan en producir una solución creativa, la persona creativa con frecuencia forja lazos con diferentes estructuras. En la medida que estas estructuras son elaboradas, pueden salir nuevas y poderosas soluciones. Los científicos que trabajaban en la teoría de la electricidad lograron un gran avance cuando vieron similitudes en la estructura entre la electricidad y los fluidos. La imaginación creativa de la poesía con frecuencia incluye el uso de la metáfora y la analogía. Enseñar pensamiento creativo requiere el uso de actividades que fomenten en los alumnos el ver las similitudes en eventos y entidades que comúnmente no están unidas.

La creatividad algunas veces puede ser facilitada alejándose de la involucración intensa por un tiempo para permitir un pensamiento que fluya con libertad.

Algunos teóricos han señalado varias maneras en que la gente creativa bloquea distracciones, permitiendo que los insights lleguen a la consciencia. Nota que bajaba las persianas durante el día para evitar la luz; a Proust le gustaba trabajar en un cuarto aislado con corcho; Ben Johnson escribió mejor mientras bebía té y disfrutaba el olor de las cáscaras de naranja. El principio de trabajo subyacente a todos estos esfuerzos era crear una atmósfera en la cual el pensamiento inconsciente pudiera llegar a la superficie.

Los mayores descubrimientos científicos que ocurrieron durante períodos de "pensamiento inconsciente".

Después de mucha preparación, intensidad considerable, y muchos intentos de tener un insight en varias maneras, en algún punto la gente creativa parece "abandonarse" de su enfoque racional y crítico a los problemas de la invención y la composición y permiten que las ideas fluyan libremente, con poco control consciente.

Las explicaciones a estos fenómenos son diversas. Harman y Rheingold (1984) afirman que “la mente inconsciente procesa mucha más información que lo que nos damos cuenta; tiene acceso a información imposible de obtener a través del análisis racional”. Por implicación entonces, la mente inconsciente se enfrasca en una manera mucho más comprensiva y diferente de procesar que la mente consciente. Por lo tanto deberíamos de tratar activamente de desarrollar técnicas (como la meditación) para tener acceso al inconsciente, ya que este es una fuente de información que de otra manera es inaccesible.

Sin importar si la mente consciente realmente procesa información o si la mente consciente lo hace tan rápido que no nos damos cuenta, mucha gente creativa encuentra que cuando dejan de trabajar en un problema por un tiempo, algunas veces obtienen nuevas y útiles perspectivas.

2.2.3. CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Una situación importante es considerar que desarrollar la creatividad no es sólo emplear técnicas atractivas o ingeniosas por sí mismas; desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; las cuatro características más importantes del pensamiento creativo son:

a) LA FLUIDEZ

“Se refiere a la capacidad de producir ideas en cantidad y calidad de manera constante y espontánea, comenzando desde el planteamiento del problema, en donde interviene la productividad del pensamiento, que se centra en la disponibilidad y amplitud de recursos que pueda utilizar para la búsqueda de soluciones. La búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, ver posibilidades, aporta mayor objetividad en la selección y elección”.²⁷

²⁷ CHICAÑA H., Sandra M. *Creatividad*. Pág. 17

Esta referido a las habilidades que posee la persona para generar o producir gran cantidad de ideas.

Es la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos; en este caso se busca que el alumno pueda utilizar el pensamiento divergente, con la intención de que tenga más de una opción a su problema, no siempre la primera respuesta es la mejor y nosotros estamos acostumbrados a quedarnos con la primera idea que se nos ocurre, sin ponernos a pensar si realmente será la mejor, por ejemplo: pensar en todas las formas posibles de hacer el festejo a Benito Juárez, no sólo las formas tradicionales de eventos que siempre hemos practicado.

b) LA FLEXIBILIDAD

“Es la capacidad del sujeto, de percibir y producir contenidos de maneras amplias y diversas. Esto implica en consecuencia la variación en comportamientos, actitudes, objetivos, métodos, etc., que se da por la inferencia ante un hecho en particular. La respuesta de un producto, que proviene del análisis de diferentes alternativas, tiene mayor posibilidad de ser acertada, puesto que no esta visto desde un solo ángulo sino desde diversas perspectivas, siendo una fuente de recursos v pilar creativo” .²⁸

Se refiere a los cambios que se dan a la dirección del pensamiento.

“Flexibilidad significa ser capaz de modificar los planes de acuerdo con las circunstancias, contar con equipos adaptables que compartan recursos, estar siempre listo para el cambio, etc.” .²⁹

Considera manejar nuestras alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es voltear la cabeza para otro lado buscando una visión más amplia, o diferente a la que siempre se ha visto, por ejemplo: pensar en

²⁸ CHICAÑA H., Sandra M.Ob. Cit. Pág. 17

²⁹ GALARZA, Tito. Ob. Cit. Pág. 34

cinco diferentes formas de combatir la contaminación sin requerir dinero, es posible que todas las anteriores respuestas sean soluciones que tengan como eje compra de equipo o insumos para combatir la contaminación y cuando se les hace esta pregunta los invitamos a ir a otra categoría de respuesta que nos da alternativas diferentes para seleccionar la más atractiva.

c) LA ORIGINALIDAD

La originalidad “se refiere a que la solución encontrada sea única o diferente a las que se habían encontrado anteriormente”.³⁰

La originalidad “es la aptitud o disposición del sujeto para generar de forma poco usual, una nueva creación, un nuevo significado de ideas y/o productos, cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.

Esta originalidad esta íntimamente ligada al concepto de evolución. Es un nuevo paso en el trayecto evolutivo de la especie humana, cada descubrimiento, creación o significado, serán la base para nuevas realidades y éstas para otras nuevas”.³¹

Como su nombre lo indica original, la persona cuanto mas original sea, será más creativa y de esta manera surge lo innovador.

Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas, por ejemplo: encontrar la forma de resolver el problema de matemáticas como a nadie se le ha ocurrido.

³⁰ LIZARRAGA F., Jesús y otros. Crear para producir. Pág. 13

³¹ CHICAÑA H., Sandra M. Ob. Cit. Pág. 17

d) LA ELABORACIÓN

“Consiste en la habilidad que posee el individuo para planificar y llevar a la practica un proyecto”.³²

Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos. Por ejemplo: el concepto inicial de silla data de muchos siglos, pero las sillas que se elaboran actualmente distan mucho del concepto original, aunque mantienen características esenciales que les permiten ser sillas.

Existen otras características del pensamiento creativo, pero creo que estas cuatro son las que más lo identifican, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo podamos identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que podemos analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

2.2.4. FACTORES RELEVANTES DE LA CREATIVIDAD

Los factores de la creatividad son los siguientes:

- a) La creatividad entendida como proceso de la imaginación que se va encontrando en la evolución de la conciencia de las personas de toda intuición procedentes de la actividad consciente e inconsciente.

En general la persona desea encontrarse en plenitud con la realidad de la persona y física. En el proceso educativo, la persona creativa debe entrar en el ambiente de la libertad de apertura en el encuentro con la realidad.

³² Ministerio de Educación. *Separata de Creatividad*. Pág. 2.

- b) La creatividad supone una carga emocional, es manifestada en acercamiento infantil a través del juego.

Se dice que cuando la imaginación es activa, la diversidad de dinamismos psicológico, de niveles de conciencia, incluso de memoria, actúan en forma original.

- c) El componente cultural es el otro factor que debemos tomar en cuenta tanto para el aprendizaje como para la creatividad.

Cada cultura posee diferentes manifestaciones como: ciencias, folklore, pintura literatura etc. que expresan su realidad los cuales van evolucionando según haya en cada grupo humano quienes impulsan el saber o el arte hacia formas nuevas, quienes mantienen las ideas las costumbres y formas de actuar en constante evolución.

La creatividad como componente cultural debería ser un principio de armonía y realización social.

La educación en el marco de la cultura debe tender hacia el desarrollo de capacidades y promotora del progreso cultural.

2.2.5. ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. En este apartado tomaremos las etapas más comunes, aquellas que en nuestro trabajo con estudiantes hemos identificado plenamente:

- a) **Preparación**, En este primer paso se hace la recopilación de la información, se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de

cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

Esta etapa puede ser directa e indirecta.

- **Directa:** Cuando se acumula información pertinente al problema que debe ser resuelto. Es decir cuando buscamos solamente informaciones que contribuyen a una posible solución.
 - **Indirecta:** cuando buscamos informaciones sobre todo lo que pueda colaborar a una solución.
- b) Incubación,** se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa nos lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imaginería, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

Aquí se observa el proceso de análisis y de procesamiento de la información, se hace también la corrección y la búsqueda de los datos (forma latente de la creatividad).

- c) Elaboración:** Se elabora las ideas, perfeccionándolas, mejorándolas, para amoldarla partiendo de sus propias características o adicionándole características de otras ideas.

- d) **Iluminación**, es el momento crucial de la creatividad, es lo que algunos autores denominan la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.
- e) **Verificación**, es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también nos permite pensar en las etapas que podemos trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de nuestros alumnos, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

2.2.6. CÓMO IDENTIFICAR EL PENSAMIENTO CREATIVO

La identificación se refiere a identificar el problema correctamente, vale decir, si identificamos correctamente el problema podemos decir que ya tenemos el 50% resuelto.

Sin duda, el proceso de la creatividad comienza en la mente. Por eso, cada vez que se piensa en una idea se hace funcionar los controles de un poderoso mecanismo: la mente y la capacidad de imaginación.

Roger Von Oech afirma que “el pensamiento creativo requiere de un panorama que permita buscar las ideas y jugar con el conocimiento y la experiencia”.³³

No olvidar que el descubrimiento “ocurre cuando se percibe algo ya existente y se expresa esa constatación, ya sea a través de una definición, o a través de una ecuación o fórmula matemática”.³⁴

2.2.7. LA CREATIVIDAD EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

Educar no es sinónimo de transmitir cultura, si no de capacitar al estudiante para integrar por sí mismo la cultura y ser capaz de recrearla y enriquecerla.

Entonces decimos, educar creativamente es educar para el cambio, es capacitar para la innovación.

En relación con lo expresado vemos que la creatividad toma un lugar importante, la cual debe incluirse en las diferentes áreas curriculares como parte indispensable del proceso de aprendizaje. Es por eso que un Centro Educativo debe ofrecer las condiciones necesarias para generar en los estudiantes conciencia de sus capacidades y despertar su dinamismo creador que realizan según sus propias opciones.

- a) En el Centro Educativo se debe desarrollar un clima que permita el crecimiento de la libertad de cada estudiante, se requiere tomar la libertad como un proceso conciente sometido al trabajo a la atención, respeto a las normas y demás obligaciones que no lleven a cabo en el Centro Educativo.
- b) Es de vital importancia las capacidades y ejercicios específicos para el desarrollo de la creatividad en todas las áreas.

³³ VON, Roger. *A Whack on the Side of the Head: How You Can Be More Creative*. Pág. 15

³⁴ HERKOVITZ, Melville J. citado por STERNBERG., Robert J. *La Creatividad en una cultura conformista, un desafío a las masas*. Págs. 15

- c) Todo método surge de unas intuiciones que orientan las acciones que conducen al desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Las intenciones tienden a indicar procesos de dirección a los que se agregan estrategias que lleven a experiencias de aprendizaje significativo.

“El papel de un educador que desea desarrollar el pensamiento crítico en los alumnos debe ser el de un ayudador, facilitador y motivador”.³⁵

2.2.8. ESTRATEGIAS PARA ESTIMULAR LA CAPACIDAD CREATIVA

Dentro de las estrategias para estimular el pensamiento creativo el Ministerio de Educación considera:

- a) **“Brainstorming o lluvias de ideas:** Consiste en la libre expresión de las ideas, con la ausencia de total crítica. Se aceptan todas las ideas que surjan, pero nunca se juzga al mismo tiempo.
- b) **Lista de atributos:** Consiste en analizar las diversas funciones que cumple el objeto, jerarquizándose de lo esencial a lo secundario.
- c) **Análisis morfológicos:** Esta estrategia nos permite establecer un sistema de relación para pasar de lo desconocido a lo conocido.

Como análisis morfológico también establece todas las relaciones posibles entre dos o más grupos elementales.

- d) **Sinéctica:** Esta estrategia se basa en el uso de analogías y consiste básicamente en relacionar cosas diferentes haciendo de lo familiar algo extraño o viceversa.
- e) **Pensamiento lateral:** Su objetivo es cambiar las estructuras mentales establecidas en las personas usando técnicas como

³⁵ LOPEZ F., Blanca. *Pensamiento crítico y creativo*. Pág. 25

desarrollo de alternativas, duda de las hipótesis, hallazgo de la idea principal, uso del principio de la casualidad”.³⁶

Para todo ello es importante tener en cuenta la comunicación que es “el punto que enlaza a los individuos para que compartan sentimientos, ideas, prácticas y conocimientos”.³⁷

2.2.9. TEORÍA SOCIOCULTURAL: LEV VIGOTSKY

La teoría de Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. (Germán O.)

Considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

Formula los conceptos de zona de desarrollo real y zona de desarrollo próximo. La zona de desarrollo real es el nivel de aprendizaje ya logrado por la persona, la zona de desarrollo potencial o próximo es el espacio o distancia que existe entre el nivel de aprendizaje ya logrado y el nivel de desarrollo al que puede acceder el aprendiz con la ayuda de un mediador eficiente (un adulto, un niño más capaz, la cultura o una herramienta cultural).

La mediación social para el aprendizaje es un concepto importante para la pedagogía, ya que le da al proceso una dimensión socializada y socializadora que habrá de tomarse en cuenta al programar las actividades de enseñanza-aprendizaje. De allí la importancia que se le atribuye al trabajo en grupo, que responde a la necesidad de las

³⁶ Ministerio de Educación. *Separata de Creatividad*. Pág. 5

³⁷ CHIAVENATO, Adalberto. *Comportamiento organizacional*. Pág. 409

relaciones sociales para el aprendizaje, sin dejar de reconocer la importancia y la necesidad del trabajo individual.

Por lo tanto, el alumno reconstruye sus saberes entremezclando procesos de construcción personal y procesos auténticos de co-construcción en colaboración con los otros que intervinieron, de una u otra forma, en ese proceso.

Estos saberes que inicialmente fueron transmitidos, compartidos y hasta cierto punto regulados externamente por los otros, posteriormente, gracias a los procesos de internacionalización, termina siendo propiedad de los educandos, al grado que estos pueden hacer uso activo de ellos de manera consciente y voluntaria.

Vigotsky, cree que en el desarrollo humano confluyen dos aspectos diferentes: la maduración orgánica y la historia cultural, por una parte está la evolución biológica de la especie que procede del “homo sapiens” y, por otra, la evolución cultural que proviene de las primeras comunidades de hombres y mujeres. Separando ambas líneas evolutivas, Vigotsky propone que en el desarrollo cultural se crean instrumentos que, sin tener consecuencias biológicas, amplifican las capacidades naturales (biológicas) con que cada individuo está dotado.³⁸

Es decir, el paso de lo natural (biológico) al humano (cultural) queda mediado por el conjunto de artificios convencionales y arbitrarios que la especie humana ha elaborado, en el transcurso de las relaciones e intercambios sociales de sus miembros. Estos instrumentos son fundamentalmente signos; es decir, están investidos de significación de forma que su uso no implica únicamente una adaptación pasiva al medio, sino un principio de transformación.

³⁸ *La teoría de Vigotsky.*

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>.
Recuperado el 22 de octubre, 2008.

Vygotsky, rechaza totalmente los enfoques que reducen la psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente.

El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

La teoría es importante porque considera que el aprendizaje surge del entorno social, se aprende de las experiencias, ello es cierto, porque lo que observamos es fácil de retener. No olvidemos que las experiencias fomentan más apoyo por parte de la comunidad que las experiencias competitivas o individualistas. Esto es importante, pues el apoyo social fomenta el aprovechamiento y la productividad.

Vigotski, es el fundador de la teoría socio cultural en psicología. Su obra en esta disciplina se desarrollo entre los años 1925 y 1934 fecha en la que falleció a los 38 años a causa de una enfermedad infecciosa. La principal influencia que le da una cierta unidad a su obra, son los escritos del materialismo dialectico e histórico Marx y Engels, de los que era un profundo conocedor. De hecho, Vigotsky como los psicólogos soviéticos de su época se planteo la tarea de construir una psicología científica acorde con los planteamientos Marxistas (Alicia)

Concepto ser humano: Es constructivista exógeno, considera al sujeto activo, construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio

social mediatizado por un agente y vehiculizado por el lenguaje. DESARROLLO COGNITIVO: Producto de la socialización del sujeto en el medio: Se da por condiciones interpsicológicas que luego son asumidas por el sujeto como intrapsicológicas. APRENDIZAJE: Esta determinado por el medio en el cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próximo o potencial. INFLUENCIAS AMBIENTALES: se da por las condiciones ambientales y esto da paso a la formación de estructuras más complejas. ORIGEN DEL DESARROLLO: (Paidu)

Zona del desarrollo próximo (ZDP)

Es la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente el problema y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

La ZDP proporciona a psicólogos y docentes un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo porque utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración que ya se han completado, sino aquellos que se hayan en estado de formación, que están comenzando a madurar y a desarrollarse.

Una total comprensión del la ZDP debería concluir en una nueva evaluación del papel de la imitación en el aprendizaje. Al evaluar el desarrollo mental, sólo se toman en consideración aquellas soluciones que el niño alcanza sin la ayuda de nadie, sin demostraciones ni pistas, en tanto la imitación como el aprendizaje se consideran procesos mecánicos. Pero sin embargo, Vigotsky observa que esto no es consistente puesto que, por ejemplo, un niño que tuviera dificultades para resolver un problema de aritmética, podría captar rápidamente la solución al ver cómo el profesor lo resuelve en el pizarro. Aunque si el problema fuera de matemática avanzada, el niño nunca podría acceder a él.

"Nosotros postulamos que la ZDP es un rasgo esencia del aprendizaje, es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez que se han internalizado estos procesos, se convierten en parte, de los logros evolutivos independientes del niño.

En definitiva, la perspectiva de Vigotsky otorga una importancia significativa a la interacción social.

El rasgo esencial de esta posición teórica es la noción de que los procesos evolutivos no coinciden con los procesos del aprendizaje. Por el contrario, el proceso evolutivo va a remolque del proceso de aprendizaje. Esta secuencia, es lo que se convierte en la ZDP. Se altera así la opinión tradicional en la que el niño asimila el significado de una palabra o domina una operación como puede ser la suma o el lenguaje escrito y se considera que sus procesos evolutivos se han realizado por completo: de hecho, recién han comenzado.

Existe pues unidad (no identidad) de los procesos de aprendizaje y los del desarrollo interno. Ello presupone que los unos se convierten en los otros. Y aunque el aprendizaje esté directamente relacionado con el desarrollo, éstos no se realizan paralelamente. En la realidad, las relaciones son dinámicas y altamente complejas entre los procesos evolutivos y de aprendizaje, que no pueden verse cercados por ninguna formulación hipotética, invariable.

2.2.10. LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO HUMANO

La educación consiste en lograr que la humanidad pueda dirigir y estructurar su propio desarrollo, así como que cada individuo se responsabilice de su destino, para contribuir al progreso de su sociedad, con la participación solidaria de sus miembros. "En Dakar, Senegal (1993), se refieren a la educación no solo como agente económico sino al

desarrollo del ser humano. Es decir, a la concepción más amplia de una educación a lo largo de toda la vida, concebida como la condición de desarrollo armonioso y continuo de la persona"(Delors, 1997: 84).

La idea de educación que se desarrolla a lo largo de toda la vida es un proceso continuo que acompaña y atraviesa la vida de las personas en sociedad, que se desarrolla en distintos ámbitos y relaciones sociales, más allá de las instituciones escolares y académicas, específicamente dedicadas a la enseñanza. Para desarrollar una sociedad en la que cada persona pueda aprender y aprenda a lo largo de la vida, la educación debe contribuir a comprender el mundo y a los demás, para comprenderse mejor así mismo. Debe brindar a cada persona, los medios para una ciudadanía consciente y activa, que permita el desarrollo social del ser humano. Para cumplir la educación con su objetivo, el desarrollo del ser humano en su dimensión social, debe estructurarse en sus cuatro pilares de conocimiento: "... aprender a saber, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a convivir" (Delors, 1999: 102).³⁹

³⁹ Delors, Jacques (1997). **La educación encierra un tesoro**. México UNESCO.

3. ANTECEDENTES

Título: “Aplicación de estrategias metodológicas: Resolución de problemas y juego para mejorar el nivel motivacional en el desarrollo de expresiones algebraicas y ecuaciones, en las alumnas del segundo grado “A” de secundaria del colegio parroquial SAN LUIS GONZAGA, Socabaya-Arequipa, 2003”.

Autores: Espinoza Ponce, Erika Martha, Luque Villalta, Claudia Aime, Vega Portugal, Holga Dayana

Se concluye que la aplicación de las estrategias metodológicas facilita la enseñanza aprendizaje del docente para que el alumno adquiera y construya sus nuevos conocimientos, con la guía del docente en un ambiente de confianza y armonía entre ambas partes, esto hará posible que el estudiante quiera aprender por el hecho de adquirir nuevos saberes.

4. OBJETIVOS

- a) Identificar el pensamiento creativo de los estudiantes de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa antes de aplicar la propuesta de estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés.
- b) Identificar cómo es el pensamiento creativo de los estudiantes de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008 después de aplicar el programa de estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés.
- c) Determinar la eficacia de las estrategias MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008.

5. HIPÓTESIS

Dado que las estrategias de enseñanza son los procedimientos o recursos utilizados por el profesor que permiten encontrar significado en la tarea que realizan y favorecen la creatividad y el aprendizaje del alumno.

Es probable que la aplicación de la propuesta de estrategias MOSLIWRE de enseñanza Speaking, Listening, Writing, Reading, desarrolle habilidades de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en el pensamiento creativo de los alumnos de 3ro. de secundaria del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa, 2008.



III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. Técnicas e instrumentos de verificación

VARIABLE	INDICADORES	TÉCNICA
Estrategias de enseñanza	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Speaking • Listening • Writing • Reading 	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Entrevista -Observación:
Pensamiento creativo	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez • Flexibilidad • Originalidad • Elaboración 	<p>Programa de estrategias</p> <p>MOSLIWRE de enseñanza.</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -prueba de incentivo de la creatividad (Pre test, Post test). - Lista de cotejos

1.1. Técnica

Las técnicas que se utilizarán para obtener la información concerniente a las variables son la **Encuesta** (para la medición de las habilidades de “Writing”, “Reading” y “Listening”) y la **Entrevista** (para la medición de la habilidad de “Speaking”) las cuales serán aplicadas a los estudiantes que conforman las unidades de estudio.

Así mismo, se aplicará un Programa de estrategias MOSLIWRE (Motivación, Speaking, Listening, Writing y Reading) de enseñanza, cuya técnica de evaluación es la observación.

1.2. Instrumentos

Los instrumentos que se van a utilizar son.

- **Prueba de Incentivo de la Creatividad**, la cual consta de cuatro partes correspondientes a las habilidades del idioma inglés (Writing, Reading, Listening y Speaking) las cuales están enfocados básicamente a desarrollar el pensamiento creativo.
- **Lista de cotejos sobre el pensamiento creativo**, la que nos sirve para definir los indicadores que tienen cada habilidad en la prueba de incentivo del pensamiento creativo, de tal manera que éste se pueda cuantificar con el fin de realizar las mediciones correspondientes (al pretest y postest) y se realicen las comparaciones y análisis de los resultados.

PLAN EXPERIMENTAL

1. DENOMINACIÓN

Programa de estrategias **MOSLIWRE “Be creative with English”** de enseñanza del idioma inglés para el desarrollo del pensamiento creativo.

2. FUNDAMENTACIÓN

El programa de estrategias MOSLIWRE **“Be creative with English”** de enseñanza del idioma inglés busca desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes del 3° año sección B del nivel secundario de la institución educativa “Salesiano Don Bosco”, a través de las diferentes actividades innovadoras y atractivas programadas, que permitirá planificar y controlar el tiempo estimado que se necesita para desarrollar las actividades, el programa será basado en la teoría de aprendizaje sociocultural de Vygotsky a fin de atender las necesidades de los estudiantes, y motivarlos en el aprendizaje del idioma inglés y por ende en el desarrollo del pensamiento creativo, en donde los alumnos sean capaces de producir y crear nuevos textos, haciendo uso de estrategias adecuadas.

3. OBJETIVOS

- Aplicar estrategias as MOSLIWRE de enseñanza del idioma inglés para desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes.
- Mejorar a través de estrategias el pensamiento creativo.
- Producir textos orales y escritos con fluidez.
- Crear historietas con imágenes y textos innovadores e imaginativos.
- Elaborar con originalidad textos orales y escritos.

- Adecuar sus textos orales y escritos a cada situación comunicativa, siendo flexibles al cambio.

4. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este plan experimental se aplicarán 3 actividades (Elaboración de cuentos (fairy tales) de historietas (comics,) y de video clips en 30 sesiones donde los estudiantes participarán activamente en forma oral y de forma divertida en el Idioma Extranjero inglés y al mismo tiempo estos talleres ayudarán a los estudiantes a explicar coherentemente sus diversas habilidades a través de su super creatividad.

5. EVALUACIÓN

Para verificar el proceso de desarrollo de este plan experimental se realizará:

- Una evaluación de entrada
- Evaluaciones permanentes grupales de las tres actividades del plan, a través de fichas de observación.
- Una evaluación de salida.

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

	Nombre de la Sesión	Material	Tie mpo	Fecha
	APLICACION DEL PRE-TEST		2h	22 de julio
I CREATING FAIRYTALES	<p>1.- Watching small fairy tales</p> <p>Observarán pequeños cuentos en inglés en diapositivas con imagen y escritura en clase, aprendiendo nuevo vocabulario propio de los cuentos como Once upon.</p> <p>2.- Looking for original fairy tales</p> <p>Buscarán pequeños cuentos originales analizando la redacción a través de su vocabulario.</p> <p>3.- Writing a new history</p> <p>A los cuentos originales les cambiarán el texto creativamente en base a sus imágenes en grupo.</p> <p>4.- Doing the voices</p> <p>Los miembros del grupo le pondrán las voces a los personajes del cuento creado, expresándose y desenvolviéndose con naturalidad y fluidez en este idioma, para que los estudiantes den su opinión, comparen y elijan los cuentos de su preferencia.</p>	<p>Cuentos , Internet Papel Cds Computadora Cañón multimedia</p>	6hrs	11-18-22- 25-29 Agosto 01 Setiembre
II CREATING A COMIC	<p>1. How to do the comic? (Making the story)</p> <p>En esta sesión se formarán en grupos de trabajo y se observa el video "How Walt Disney cartoon was made?" para motivar a los estudiantes se explicará la importancia que tiene el agregarle personalidad o expresiones faciales a los dibujos o personajes de la historieta. El investigador</p>		2h	5-8 Setiembre

	<p>presentará una historieta realizada por el mismo.</p> <p>En grupos empezarán con la historia que deseen crear, preguntando al profesor sobre las dudas que tengan.</p>			
	<p>2. “Drawing the characters and comic”</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión mediante previa explicación a través de imágenes, los alumnos desarrollarán su creatividad e imaginación en grupos, inventando diferentes historietas con sus personajes en sus respectivas escenas debiendo estos tener origen inglés; aprendiendo de esta manera nuevo vocabulario que le ayudará a mejorar su fluidez al momento de expresarse. También pensarán ya sobre las ideas que se colocaran en las viñetas de la historieta. Estos dibujos deberán ser hechos a lápiz y papel para demostrar su creación en este proyecto. 	<p>Laptop Plumones de color Cañón Papel Pruebas Cds Cassettes Hojas bond Láminas Canciones Internet</p>	<p>4h</p>	<p>12-15-19- 22 Setiembre</p>
	<p>3.-“Making the ballons ”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se reunirán en grupos de trabajo y se explicará los tipos de viñetas que se pueden realizar de acuerdo al tema o propósito de cada historieta. - En grupos escogerán las ideas principales que irán en las viñetas. - Terminaran de dibujar las escenas de la historieta. Encima de cada escena colocarán las ideas principales o necesarias en las viñetas. - Se explicará también la importancia de las palabras onomatopéyicas en una historieta. - Colocaran las onomatopeyas necesarias para su historieta. 		<p>4h</p>	<p>26-29 Setiembre 03-06 Octubre</p>

	<p>4.-“ Reviewing the mistakes ”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se escoge un trabajo y se corrige los errores ortográficos y de gramática con ayuda de todos los alumnos - Se pide a los estudiantes que realicen las ideas de viñetas con palabras o frases simples y no con un lenguaje que no conozcan. - Se explica que es necesario que utilicen la gramática que han aprendido en todos los años anteriores y si es posible que lleven expresiones en futuro. - Se corrige grupo por grupo la gramática del texto que presentaron dando algunas sugerencias a cada trabajo. - Se pregunta a los alumnos sobre el vocabulario de su historieta para ver si todos conocen las palabras nuevas, recomendándoles que utilicen palabras conocidas. - Presentan las correcciones en un fólter, quedando archivado todos los borradores, para la presentación final. - Todo lo hecho en lápiz y papel se traslada a corel draw o paint, para su presentación coloreada. 		<p>2h</p>	<p>10-13 de octubre</p>
--	--	--	-----------	-----------------------------

	<p>5-“Comic presentation”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presenta la historieta ya terminada en diapositivas con todos los pasos que debe tener y se hacen algunas correcciones con todos los estudiantes. - Los estudiantes realizan críticas constructivas sobre la presentación de cada historieta. - Se verifica si el título es pertinente para el desarrollo de cada historieta. - Se vuelven a corregir errores de gramática, vocabulario. - Si se considera que falta texto en vez de colocar este se podría colocar palabras onomatopéyicas para que sea más comprensible cada escena. - Se da consejos para que cada historieta presente un buen desenlace. - Se evalúa con un ficha de observación el trabajo final 		<p>2h</p>	<p>17-20 octubre</p>
--	---	--	-----------	--------------------------

	<p>6.-“Doing the animation”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presentará una historieta animada y se analizarán las fallas o errores que presenta como: - <i>Audio no entendible</i> - <i>Grabación de voces originales de estudiantes adaptadas a distintos personajes.</i> - Cada grupo presentará la animación de la historieta realizada a través de programas de edición de video, títeres o actuación de ellos mismos grabados en un Cd editado: con el nombre de su productora en Inglés, los créditos, musicalización subtitulada, locución en off. con su respectivo estampado y poster de su gran creación. - Presentara la historieta anillada y a colores con su respectivo poster - Presentará los borradores de todo el trabajo desde su primera revisión. - Presentarán informes sobre el proceso del trabajo incluyendo los programas utilizados para la animación. - Se indicará un lugar en donde puedan realizar las impresiones y ediciones a bajo costo. - Los mejores trabajos presentados entraran a concurso entre todas las clases. 		2h	24-27 de octubre
<p style="text-align: center;">III</p> <p style="text-align: center;">CREATING A VIDEO CLIP SINGING</p>	<p>1.- Listening a song</p> <p>Para esta actividad mediante la utilización de canciones dadas por el investigador, los estudiantes escucharán y comprenderán éstas, completando espacios en blanco para que ellos luego puedan expresar mediante dibujos o recursos escritos el mensaje de la canción.</p> <p>2.- Choosing an interesting song</p> <p>Escogerán una canción en inglés sencilla, y la practicarán en grupo.</p>		8hs	31 Octubre 03-07-10- 14-17 Noviembre

	<p>3.- Being a new artist in a band Crearán su propio nombre artístico como grupo y como miembro integrante del grupo en inglés.</p> <p>4.- Be singular Usarán un vestuario creativo y escenario adecuado para el video clip.</p> <p>5.- Making a creative video clip Se obtendrá como producto un CD editado, con subtítulos de la canción interpretada con sus debidos efectos, y su super poster con el nombre de su productora y del grupo en inglés.</p>			
APLICACION POST TEXT			2 h	21-23 de Noviembre

1.3. MATERIALES

MATERIALES	UNIDAD	CANTIDAD	P.U.	TOTAL
Papel Bond 75 gr.	1 Millar	1	24.0	24.00
Lapiceros	Unidad	2	1.50	3.00
Dispositivo	1	1	80.00	80.00
Resaltador de texto	Unidad	4	2.50	10.00
SUB TOTAL				S/. 117.00
SERVICIOS				
Digitación	Hoja	120	0.50	60.00
Impresión	Hoja	120	0.10	12.00
Copias		500	0.005	20.00
Diapositivas	Hoja	45	0.80	36.00
Anillados	Unidad	3	2.00	6.00
Empastado	Empastado	5	8.00	40.00
Internet	Hora	100	1.00	100.00
Movilidad				300.00
Refrigerios				300.00
Imprevistos				300.00
SUB TOTAL				S/. 1 174.00
TOTAL				S/. 1 291.00

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1. Ubicación Espacial

La ubicación espacial corresponde al ámbito específico del colegio Salesiano Don Bosco, Arequipa.

2.2 Ubicación Temporal

La investigación será desarrollada desde Julio a Diciembre del 2008, por lo tanto es un estudio longitudinal.

2.3 Unidades de Estudio

La investigación será desarrollada en 2 grupos de trabajo que está conformada por estudiantes de la sección A y B, los cuales han sido seleccionados por conveniencia.

Dado el tipo de investigación aplicada el diseño a utilizar es el cuasi – experimental.

GRUPO	PRE TEST	TRATAMIENTO	POST TEST
GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃		O ₄

DONDE EL GE = Grupo experimental

GC = Grupo de control

O₁ O₃ = Pre test

O₂ O₄ = Post test

X = Variable independiente

GRUPO CONTROL: Estudiantes de la sección “A” constituido por 45 alumnos.

GRUPO EXPERIMENTAL: Estudiantes de la sección “B” constituido por 46 alumnos.

3. ESTRATEGIA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.1. Organización

- Previamente se realizará la respectiva solicitud para la elaboración de la investigación en el Colegio Salesiano Don Bosco.
- Seguidamente se tabularán y sistematizarán los datos encontrados, los cuales serán representados en sus respectivos cuadros y gráficos debidamente interpretados en base al marco teórico.

3.2. Validación del instrumento

Para la validación del instrumento se tomó una primera prueba piloto a 16 alumnos de tercero “C”, a fin de juzgar su **validez de contexto**. Además se tomó en cuenta el tiempo que demoraron las unidades de estudio en desarrollar la prueba, esto con el fin de tomarlo como referencia para la aplicación de las pruebas definitivas (pretest y postest). Se encontraron algunas dificultades relacionadas a algunas preguntas que tuvieron niveles bajos de entendimiento, lo que generó casi la ausencia de respuestas. Estos inconvenientes se ajustaron para la segunda prueba piloto, además se incluyó en el estudio a cinco señoritas practicantes del Instituto Superior Pedagógico de Arequipa para mejorar los métodos evaluativos.

Luego de realizados los cambios y ajustes necesarios respecto a las dificultades encontradas en la primera prueba, se procedió a aplicar el segundo piloto a alumnos del tercero “C”; en la cual, ya no se observaron problemas relacionados a las unidades de estudio, por tanto en esta se procedió a realizar la validación de **contenido y constructo** a través de la prueba ALFA DE CRONBACH y de profesionales expertos en el campo.

Respecto al Alfa de Cronbach, este se aplicó al total de ítems planteados (veinte preguntas), obteniéndose un valor de **0.858**, el cual es considerado

como excelente, por tanto, de acuerdo a esta prueba el instrumento cuenta con validez en su contenido y constructo.

Así mismo, se hizo revisar los instrumentos con dos especialistas en Idiomas e Informática y un especialista en psicología quienes certifican que esta prueba posee **validez de constructo y de contenido**, tal y como se acredita en los documentos correspondientes en los Anexos.

4. CRITERIOS O ESTRATEGIAS PARA MANEJAR RESULTADOS

- Para la tabulación de los datos se hará en el programa estadístico SPSS (versión 17).
- Los datos serán representados en cuadros porcentuales y gráficos de barras debidamente interpretados en base al marco teórico de la investigación a fin de realizar la apreciación crítica respectiva.

IV CRONOGRAMA DE TRABAJO

Tiempo Actividades	Agost o	Setiembr e	Octubr e	Noviembr e	Diciembr e
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
1. Aplicación de estrategias	x x x	x x x x	x x x x	x x	
2. Recolección de datos				x x	
3. Estructuración de resultados					x x
4. Informe final					x x

V. BIBLIOGRAFÍA

ARANIBAR Melgar, Eliana. *Gestión estratégica de la calidad en el trabajo*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín. 2007.

A. Koestler citado por el Ministerio de Educación. *Manual para Docentes*. COPYRIGHT. 2002.

BARRIGA Arceo, Frida. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Edit. MCGRAW- HILL. México 2000.

BLASQUEZ Quintana, Carmen. *Estrategias para el aprendizaje en el marco metacognitivo*. Editorial UPCH. Lima. 2001.

BERNEDO P., Jorge. *Planteamiento estratégico para la adquisición y producción del conocimiento*. Arequipa: Universidad católica de Santa María. 2007.

BORDAS, Inmaculada; Cabrera, Flor. *Estrategias de evaluación de los aprendizajes centrados en el proceso*. Revista Española de Pedagogía. Año LIX, enero-abril, N.218. 2001.

Círculo de docentes Santillana. *Desarrollo de capacidades desde la programación y la evaluación*. Editorial Santillana. Perú. 2005.

CHIAVENATO, Adalberto. *Comportamiento organizacional*. México: Thomson. 2004

DELORS, Jacques (1997). *La educación encierra un tesoro*. México UNESCO.

DURIVAGE, Johanne. *Educación y Pscomotricidad*. Editorial Trillas. Argentina. 1995.

Enciclopedia Concisa Sopena.

GAMEZ, George. *Todos Somos creativos*. Ediciones Urano. 1995

GÁLVEZ Vásquez, José, *Métodos y técnicas de aprendizaje*: Editorial San Marcos, cuarta edición, corregida y aumentada. Trujillo-Perú, 2001.

GALARZA MINAYA, Tito, *Principios de Recursos humanos para la creatividad y la innovación*. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa. 2007.

HACHETE, Castelle. *Diccionario Enciclopédico*. 2000.

HERKOVITZ, Melville J. citado por STERNBERG., Robert J. *La Creatividad en una cultura conformista, un desafío a las masas*. Editorial Paidós Iberica S.A. España. 1997.

LIZARRAGA F., Jesús; Benegas Esquiche, Manuel; Campos Tejada, Saúl Rubén. *Crear para producir* Universidad Católica de Santa María. Arequipa. 2001.

LOPEZ Frías, Blanca S. *Pensamiento crítico y creativo*. Editorial Trillas. México. 2000.

MASLOW citado por el Ministerio de Educación. *Manual para Docentes*. COPYRIGHT 2002. Págs. 92

MANRIQUE Fernández, Luís Silverio. *Desafíos de la nueva educación*. Editorial Copyright. Perú. 2002.

Ministerio de Educación. *Separata de Creatividad*. 2000

MONROY Gallegos, Samuel. *Didáctica en docencia superior*. Arequipa-Perú: Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. 2007.

Revista. *Maestros y Padres*. Edición Centro de Proyección Cristiana. Lima Perú. 1994.

TANCA, Freddy E. *Nuevo Enfoque Pedagógico*. Arequipa: EDIMAG. 2000.

VON, Roger. *A Whack on the Side of the Head: How You Can Be More Creative*.

YATACO de la Cruz, M Luís. *La gramática y la ortografía frente al plan lector*. Edición J.C. Lima – Perú. 2007.

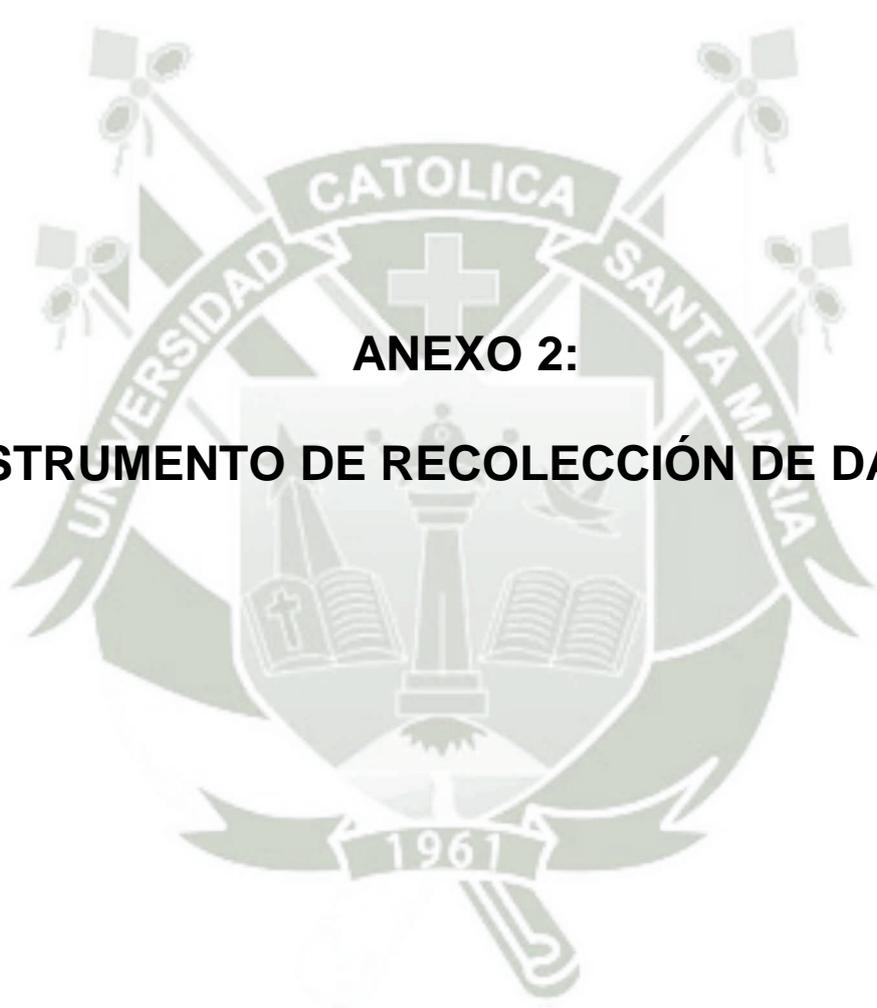
INTERNET

CABRERA, Henry. *Estrategia de enseñanza*. www.monografias.com

PERKINS, David. [http://www.mitecnologico.com/Main/ PensamientoCreativo](http://www.mitecnologico.com/Main/PensamientoCreativo).

La teoría de Vigotsky.

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>. Recuperado el 22 de octubre, 2008.



ANEXO 2:
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

PRUEBA DE INCENTIVO DE LA CREATIVIDAD

NAME:
GRADE:

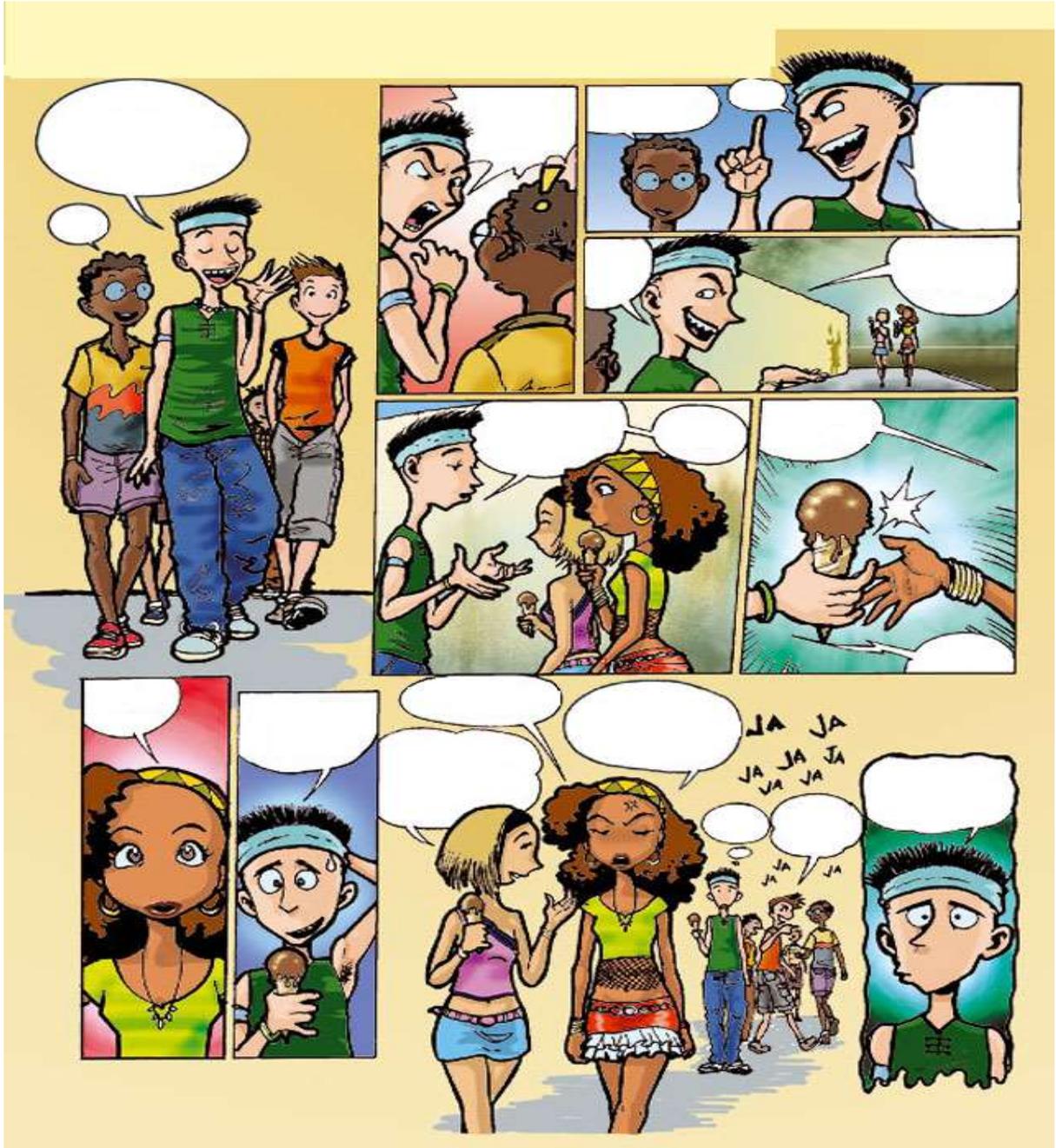
SECTION:

I WRITING

1. - Look at the pictures and create an original comic according to the sequence of each picture: including the title of story, the characters: 5pts

Title: _____

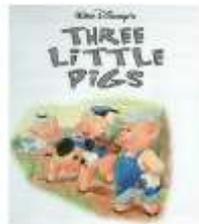
Characters: _____



II. READING

1.- Read this famous fairy tale “the three little pigs” then use your originality to change the story (5 points)

1.-Once upon a time there were three little pigs that want to live alone, they decided to built their own houses



2.-The first little pig built his house out of straw because it was the easiest thing to do.



3.-The second little pig built his house out of sticks. This was a little bit stronger than a straw house.



4.-The third little pig built his house out of bricks.



5.-One day the big bad wolf came along and saw the first little pig in his house of straw. He said "Let me in, Let me in,!"



6.-But of course the wolf did blow the house in and the first little pig run to the second pig's house.



7.-The wolf then came to the house of sticks.

"Let me in, Let me in little pig or I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in. But the wolf blew that house in too, and the two pigs run to the little pig's house.



8.-The wolf then came to the house of bricks." Let me in , let me in" cried the wolf



9.-Well, the wolf huffed and puffed but he could not blow down that brick house.



11.-The wolf finally found the hole in the chimney he crawled down and KERSPLASH right into that kettle of water and that was the end of their troubles with the big bad wolf.



10.- The three little pigs saw the wolf climb up on the roof and lit a roaring fire in the fireplace and placed on it a large kettle of water.



2.-CHANGED STORY:

1 _____

3 _____



2 _____

4 _____



5 _____



9 _____



6 _____



10 _____



7 _____



11 _____



8 _____



III LISTENING

1.- Listen the song, complete the spaces in blank , then :

- Write a new name of the song
- Imagine that you are a famous singer that sing this song, so create your artistic English name
- elaborate a creative message according to the letter of the song
- draw an original picture or logo according to the message of the song,
- after you are going to sing with the teacher: 5pts

**Troubles- place - believe – something –
came - game**

YESTERDAY,
All my _____ seemed so far
away,
Now it looks as though they're here to
stay
Oh I _____ in yesterday
Suddenly,
I'm not half the man I used to be
There's a shadow hanging over me
Oh yesterday _____
suddenly
Why she had to go
I don't know, she wouldn't say
I said _____ wrong
now I'm long for yesterday

Yesterday,
Love was such an easy
_____ to play
Now I need a place to hide away
Oh I believe in yesterday
Why she had to go
I don't know, she wouldn't say
I said something wrong
now I'm long for yesterday
Yesterday,
Love was such an easy game to play
Now I need a _____
to hide away
Oh I believe in yesterday

New Title

ARTISTIC ENGLISH

NAME.....

Message:

Creative picture or logo

IV SPEAKING

1. According to the comic in the first question you will tell to the teacher the story in your own words, remember with the correct fluency and original intonation and good pronunciation: 5pts

LISTA DE COTEJO SOBRE EL PENSAMIENTO CREATIVO

WRITING

		SI	NO
1	Utiliza una buena imaginación al dar un título original en inglés		
2	Selecciona originalmente los personajes en inglés		
3	Identifica con fluidez el dialogo en cada dibujo presentado		
4	Elabora la idea principal del comic		
5	Percibe las ideas principales para producir un desenlace original		

READING

6	Añade elementos o nuevas ideas originales al título y personajes en su inicio		
7	Elabora ideas en calidad en base a los dibujos dados del comic disponiendo de una gramática y adecuada		
8	Produce con fluidez ideas en calidad y cantidad presentando coherencia en el cambio mostrando en el cuento.		
9	Es flexible al Modificar el cuento de manera interesante respetando las circunstancias de los dibujos dados.		
10	Genera de manera poco usual un nuevo final del cuento		

LISTENING

11	Genera de forma original un nuevo título a la canción escuchada		
12	Utiliza una buena imaginación al crear de manera original su nombre artístico en inglés		
13	Planifica y lleva a la práctica sus ideas iniciar la creación del mensaje tomando en cuenta la letra de la canción.		
14	Produce ideas con fluidez todo el mensaje creado de la canción guardando coherencia con su dibujo.		
15	Elabora de manera interesante un dibujo o logo respetando su mensaje creado en base a la canción escuchada		

SPEAKING

16	Selecciona y comunica con fluidez el título del comic en inglés indicando el porqué de su nombre creativo en inglés.		
17	Selecciona y comunica con fluidez el nombre de los personajes del comic indicando el porqué de sus nombres creativos en inglés.		
18	Produce ideas en cantidad y calidad de manera original y en forma oral el inicio de la historieta creada disponiendo de una adecuada pronunciación, entonación, fluidez y lenguaje corporal. .Expresa con buena pronunciación la idea original principal de la historieta		
19	Reproduce en forma oral los diálogos de manera fluida imitando a sus personajes creados en la historieta		
20	Comunica ideas en cantidad y calidad de manera original y en forma oral el desenlace de la historieta creada disponiendo de una adecuada pronunciación, entonación, fluidez y lenguaje corporal Comunica de manera original el desenlace de la historieta		

ANEXO 3:
MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS

MATRIZ DE PRUEBA PILOTO 1

Habilidades Unidades de estudio	Writing					Reading					Listening					Speaking					Nota cuantitativa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	X	X	X			X					X										5
2	X	X	X								X										4
3	X	X	X			X	X				X	X									7
4	X	X	X			X	X				X	X				X					8
5	X	X	X			X	X				X	X				X					8
6	X	X	X			X					X										5
7	X	X				X															3
8	X	X	X			X															4
9	X	X	X			X	X				X	X									7
10	X	X	X			X					X										5
11	X	X	X				X				X	X				X					8
12	X	X	X			X					X										5
13	X		X			X					X					X					5
14	X	X	X			X	X				X	X									7
15	X	X	X			X	X				X	X				X					8
16	X	X	X			X															4
TOTALES	16	15	15	0	0	14	7	0	0	0	13	7	0	0	0	5	0	0	0	0	6

MATRIZ DE PRUEBA PILOTO 2

Habilidades Unidades de estudio	Writing					Reading					Listening					Speaking					Nota cuantitativa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	X	X	X		x	X		x	x	x	X		x	x	x	x	x		x		15
2	X	X	X	x		x		x		x	X			x		x					10
3	X	X	X		x	X	X		x	x	X	X	x	x	x		x	x			15
4	X	X	X	x		X	X	x			X	X				X	x				11
5	X	X	X		x	X	X		x	x	X	X	x	x	x	X		x			15
6	X	X	X	x		X		x	x	x	X		x	x			x		x	x	14
7	X	X			x	X		x		x					x	x		x	x		10
8	X	X	X	x	x	X		x	x	x			x	x		x	x			x	14
9	X	X	X		x	X	X			x	X	X		x	x	x		x	x		14
10	X	X	X		x	X		x	x	x	X		x	x	x		x			x	14
11	X	X	X	x			X		x	x	X	X	x			X		x	x		13
12	X	X	X		x	X	x	x			X			x	x		x			x	12
13	X		X	x		X		x	x	x	X		x	x		X	x	x	x		14
14	X	X	X		x	X	X		x		X	X	x		x				x	x	13
15	X	X	X	x		X	X	x		x	X	X	x	x	x	X	x	x			16
16	X	X	X			X			x	x	x	x		x		x		x	x	x	13
TOTALES	16	15	15	7	9	15	8	10	10	13	14	8	10	12	9	11	9	8	8	13	13

MATRIZ DE PRE TEST GRUPO DE CONTROL

Habilidades Unidades de estudio	Writing					Reading					Listening					Speaking					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	X							X				X	X			X				05	
2		X		X		X			X		X			X		X	X		X	09	
3	X		X				X	X			X	X	X			X				08	
4		X				X					X		X	X		X				06	
5	X	X					X				X		X			X				06	
6	X	X		X		X		X				X	X	X	X	X				10	
7	X		X				X				X		X	X			X			07	
8	X	X		X		X	x		X	X	X	X	X			X	X		X	13	
9	X		X										X			X	X			05	
10	X		X										X			X	X			05	
11	X	X					X	X	X		X	X				X				08	
12	X	X				X					X	X	X	X	X	X	X	X	X	11	
13	X	X	X									X	X	X	X	X	X			09	
14	X	X	X			X					X	X	X	X						08	
15	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X			X	X			13	
16			X								X	X	X			X	X			06	
17	X	X	X								X	X	X			X	X			08	
18		X	X			X					X	X	X	X		X	X			09	
19	X	X	X			X	X	X	X		X	X	X			X				11	
20	X	X	X			X		X					X	X		X	X			09	
21	X		X	X							X	X	X			X				07	
22	X	X				X	X	X	X				X			X				08	
23	X	X	X								X	X	X			X				07	
24	X	X											X			X				04	
25	X	X	X			X	X	X			X		X			X	X			10	
26	X	X	X			X					X		X			X	X			08	
27	X		X			X	X				X		X			X				07	
28	X	X		X									X			X	X			06	
29	X		X								X	X	X			X	X			07	
30	X		X			X	X									X	X			06	
31	X	X	X								X		X			X	X			07	
32	X		X	X		X	X	X	X		X		X			X				10	
33		X	X										X	X		X				05	
34	X		X			X			X		X		X	X		X	X			09	
35	X	X	X				X									X				05	
36			X	X		X		X	X		X		X	X		X				09	
37	X	X	X				X				X					X				06	
38			X			X	X													03	
39	X	X	X	X			X	X	X		X		X			X				10	
40	X		X																	02	
41		X	X	X			X	X								X				06	
42	X		X				X	X			X					X				06	
43	X	X	X			X	X	X	X		X					X				09	
44	X		X				X	X			X					X				06	
45	X	X	X				X		X											05	
TOTALES	37	28	34	10	0	20	21	16	12	1	29	16	33	12	3	40	19	1	2	0	07

MATRIZ DE POST TEST GRUPO DE CONTROL

Habilidades Unidades de estudio	Writing					Reading					Listening					Speaking					Nota cuantitativa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	X	X		X	X	X	X	X	X	X			X			X					11
2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X						X					11
3	X	X				X	X				X			X		X	X				08
4	X	X	X	X		X		X	X	X	X			X		X	X				12
5	X	X	X								X	X	X			X		X	X	X	10
6	X	X	X			X	X		X		X	X	X		X	X	X				12
7	X	X	X								X	X	X	X		X			X	X	10
8	X	X	X			X	X	X	X	X	X		X			X	X				12
9	X	X	X	X	X	X					X	X	X			X	X	X			12
10	X	X	X	X	X	X	X						X	X		X	X	X			12
11	X	X									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	12
12	X		X				X	X	X	X	X					X					08
13	X	X	X	X		X			X	X	X	X				X	X	X			12
14	X	X	X	X	X	X	X				X				X	X	X	X			12
15	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X					X					11
16	X	X				X	X				X					X	X	X			08
17	X	X				X	X	X	X		X	X	X		X	X			X		12
18	X	X	X			X	X		X		X		X	X		X					10
19	X	X	X	X				X		X				X		X	X	X			10
20	X	X	X			X					X			X		X	X	X	X	X	11
21	X	X	X			X	X				X	X	X	X		X					10
22	X	X	X				X	X	X	X	X			X		X					10
23	X	X	X	X		X	X				X	X	X			X			X		11
24	X	X	X			X				X	X				X	X					08
25	X	X	X			X	X	X	X	X	X		X			X			X		12
26	X	X	X								X		X	X							06
27	X	X	X	X			X	X			X		X			X			X		10
28	X	X	X	X		X			X		X		X			X		X			10
29	X	X	X	X			X	X	X	X	X				X	X					11
30	X	X	X	X		X	X	X			X	X	X			X					11
31	X	X	X	X		X					X	X	X	X	X						10
32	X	X	X	X		X		X		X	X	X	X	X	X						12
33		X	X	X	X	X	X	X	X				X	X		X					11
34	X	X	X	X				X	X		X		X			X	X		X	X	12
35	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X				X					11
36	X	X	X	X		X	X	X				X	X	X		X					11
37	X	X		X							X	X	X	X	X	X	X		X		11
38	X	X	X	X							X		X			X	X				08
39	X	X	X	X		X							X		X		X		X	X	10
40	X	X	X	X				X			X	X	X			X	X				10
41	X	X	X					X			X		X		X	X	X			X	10
42	X	X	X	X				X	X	X			X	X							09
43	X	X	X	X		X		X	X		X	X	X			X					11
44	X						X			X	X		X		X	X	X	X	X	X	11
TOTALES	43	42	37	26	6	28	23	22	18	16	36	17	30	17	12	39	19	11	12	8	11

MATRIZ DE PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL

Habilidades Unidades de estudio	Writing					Reading					Listening					Speaking					Nota cuantitativa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	X											X	X			X					04
2	X	X	X			X	x					X	X			X					08
3	X	X				X								X	X	X	X				07
4	X	X									X		X			X		X	X		07
5	X	X	X			X	X				X		X			X					08
6	X	X									X		X			X					05
7	X					X	X				X	X				X	X				07
8	X	X	X				X	X	X		X	X	X			X	X				11
9	X	X	X								X	X				X					06
10	X	X					X	X	X		X	X				X					08
11	X		X								X		X	X		X	X				07
12	X		X								X	X	X								05
13	X		X			X			X		X	X				X	X				08
14	X	X	X			X	X	X			X		X			X					09
15	X	X	X			X	X	X			X	X			X						09
16	X	X									X			X	X	X					06
17	X		X			X					X		X			X					06
18	X	X	X			X					X		X			X					07
19	X	X									X		X	X		X					06
20	X		X								X			X	X	X	X				07
21	X	X					X	X			X		X	X		X					08
22	X		X	X			X	X	X			X	X								08
23	X		X				X	X			X					X	X				07
24	X		X	X			X	X	X		X					X	X				09
25	X		X									X	X	X		X	X				07
26	X		X				X	X				X	X	X							07
27	X		X			X	X	X				X	X			X					08
28	X		X	X								X	X	X		X					07
29	X		X					X	X			X	X			X					07
30	X		X								X		X			X					05
31	X		X									X	X	X		X	X				07
32	X		X	X			X	X	X		X		X			X					09
33	X						X	X				X	X	X		X	X				08
34	X		X			X					X		X			X					06
35			X	X		X		X			X		X	X		X	X				09
36	X	X	X			X			X		X					X					07
37	X	X	X			X	X	X			X		X			X	X				10
38	X					X	X	X			X		X			X	X				08
39		X	X	X		X	X				X		X	X		X	X				10
40	X		X	X							X		X	X		X	X				08
41	X		X			X	X				X					X	X				07
42	X		X	X		X	X		X		X					X	X				09
43	X		X			X			x		X		X	X		X	X				09
44	X					X			x		X		X			X	X				07
45	X	X	X			X	X				X		X			X					08
46	X	X	X	X		X	X	X			X					X					09
TOTALES	44	19	34	9	0	22	22	17	11	0	35	17	32	15	4	42	20	1	1	0	08

MATRIZ DE POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL

Habilidades	Writing					Reading					Listening					Speaking					Nota cuantitativa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		16	
2	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	18
3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X		X	X		16
4	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		17
5	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X			17
6	X	X	X	X		X				X	X		X	X	X	X		X		X	13
7	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X		17
8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	20
9	X	X	X	X	X	X	X				X	X	X	X	X	X	X		X	X	16
10	X	X	X	X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	16
11	X	X		X	X	X		X	X			X	X	X	X	X	X	X	X		15
12	X	X		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	16
13	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X		X	X			16
14	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
15	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	15
16	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X		X		X	X	X		X	15
17	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	17
18	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	16
19	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X			17
20	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	17
21	X	X	X	X		X		X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	16
22	X	X	X			X		X	X		X	X	X	X		X		X	X		13
23	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X		X	X			17
24	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		18
25	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	19
26	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	20
27	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	18
28	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	18
29	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X		X	X	X	X	X	17
30	X	X	X	X		X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
31	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	18
32	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		18
33	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X		17
34	X	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X	X		15
35	X	X	X		X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X	X	X	16
36	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X		X	X	X	16
37	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	20
38	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		17
39	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	20
40	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	17
41	X	X	X	X		X		X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	16
42	X	X	X	X		X		X	X	X			X	X	X	X		X	X		14
43	X	X	X	X	X	X		X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
44	X	X	X			X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
45	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		17
TOTALES	45	45	40	40	28	45	22	42	42	32	36	40	43	43	30	45	27	44	40	28	17

ANEXO 4:

SESIONES DE LA PROPUESTA



**SESIONES DE LA PRIMERA ACTIVIDAD
“CREACIÓN DE UN CUENTO”**

Actividad N°1: CREATING FAIRYTALES				N° DE SESIÓN: 1	
<i>“Watching small fairy tales”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica la creatividad de los personajes y personalidad de estos a través de imágenes. - Elabora de forma original un listado de palabras . 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	.Observan el video de la Caperucita roja en ingles. -Preguntarán sobre el vocabulario o dudas que tengan.	Video	2h	C.T: Identifica la creatividad de los personajes y personalidad de estos a través de imágenes	Ficha de observación
Proceso	Observarán pequeños cuentos en inglés en diapositivas con imagen y escritura en clase, aprendiendo nuevo vocabulario propio de los cuentos como Once upon Se explicará la importancia que tiene el agregarle texto adecuado a los dibujos o personajes de la historieta para entender mejor.	Pizarra Plumones Imágenes en diapositivas		P.T.: Elabora de forma original un listado de palabras . A.F.A:	
Salida	- También pensarán ya sobre las ideas creativas que se colocaran en las imágenes para cambiar la historia.	Cuaderno		- Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

Actividad N°1: CREATING FAIRYTALES				N° DE SESIÓN: 2	
<i>“Looking for original fairy tales ”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la creatividad del argumento de los cuentos. - Produce creativamente nuevos nombres de los personajes de futuro cuento. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	Observan el video del cuento de los tres chanchitos. El investigador les comenta sobre algunos criterios de la creatividad que el autor le puso a este tradicional cuento.	Video	2h	C.T: Identifica la creatividad del argumento de los cuentos	Ficha de observación
Proceso	Buscarán pequeños cuentos originales analizando la redacción a través de su vocabulario. - Se reunirán en grupos para a partir del cuento que escogieron lo impriman y lo analicen en cuanto a la creatividad que le pusieron sus autores. - Preguntarán sobre el vocabulario o dudas que tengan.	Cuento impreso diccionario		P.T: Produce creativamente nuevos nombres de los personajes de futuro cuento	
Salida	- También pensarán ya sobre las ideas iniciales para crear nuevos nombres de los personajes y un nuevo argumento.	Cuaderno.		A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

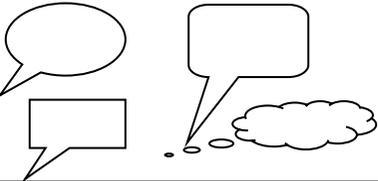
Actividad N°1: CREATING FAIRYTALES				N° DE SESIÓN: 3	
<i>“”Writing a new history”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características de la creatividad para producir nuevos textos escritos. - Produce creativamente el argumento un cuento. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	- El investigador dará ejemplos de nuevos personajes y argumento a un cuento dado	Diapositiva Historieta Imágenes Palabra	2h	C.T: Identifica las características de la creatividad para producir nuevos textos	Ficha de observación
Proceso	A los cuentos originales les cambiarán el título del cuento. - Colocarán nombres creativos a los personajes de preferencia de origen inglés. - Se reunirán en grupos para a partir del nuevo título y personajes, se cree un nuevo argumento a partir de las imágenes presentadas en el cuento de origen. - Preguntarán sobre el vocabulario o dudas que tengan	Cuentos Cuaderno,		- P.T.: Produce creativamente el argumento un cuento. A.F.A:	
Salida	- También pensarán ya sobre las ideas para darle voces a sus personajes	Cuaderno		- Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeto la opinión de sus compañeros.	

Actividad N°1: CREATING FAIRYTALES				N° DE SESIÓN: 4	
“Doing the Voices”					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características de la creatividad para producir nuevos textos orales. - Produce creativamente las voces y sonidos de los personajes de un cuento. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	El investigador presenta ejemplos de sonidos creados y de voces que se puedan dar de acuerdo a cada personaje	Cds Imitación de Voces del investigador	2h	C.T: -Identifica las características de la creatividad para producir nuevos textos orales.	Ficha de observación
Proceso	Los miembros del grupo le pondrán las voces a los personajes del cuento creado, expresándose y desenvolviéndose con naturalidad y fluidez en este idioma, para que los estudiantes den su opinión, comparen y elijan los cuentos de su preferencia.	Pizarra Plumones Imágenes en diapositivas		- P.T.: Produce creativamente las voces y sonidos de los personajes de un cuento.	
Salida	- Presentaran en Cd su nueva obra de arte con su poster respectivo	Cd, cuento impreso		A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

SESIONES DE LA SEGUNDA ACTIVIDAD “CREACIÓN DE UNA HISTORIETA”

Actividad N° 2 CREATING A COMIC				N° DE SESIÓN: 1	
“Making the story”					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el tipo de texto para realizar la historieta. - Elabora la historia del comic presentando coherencia interna en sus ideas. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se formaran en grupos de trabajo y se observa el video “How Walt Disney cartoon was made?” para motivar a los estudiantes y se realizaran preguntas como: <i>How do you think about the video?</i> <i>Do you imagine that?</i> 	Video Walt disney Palabra	2h	C.T: - Identifica el tipo de texto que presenta la historieta. - Responde a las preguntas planteadas por el profesor.	Ficha de observación
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Se presentará una historieta realizada por el profesor para que vean los puntos que deben tomar en cuenta para su realización. - Se explicaran algunos pasos y algunos tips para la realización de estas. - En grupos empezaran con la historia que deseen crear, siendo creativos al narrarla. - Preguntarán al profesor sobre las dudas que tengan, vocabulario y la gramática correspondiente. - Se explicará la importancia de conectores, cohesión y coherencia que se debe de tener al producir textos. 	Diapositivas con historieta Pizarra Plumones Papelotes Historietas		P.T.: - Elaboran la historia creativamente. - Presenta coherencia la historieta.	
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez creada la historia se irán pensando sobre los personajes que crearán en la historieta dándole un estilo diferente. 	Palabra		A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

Actividad N° 2 : CREATING A COMIC				N° DE SESIÓN: 2	
“Drawing the characters”					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica personajes y personalidad de estos a través de imágenes. - Diseña los personajes de la historieta creada agregando expresiones faciales. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se presenta personajes de los cuales los alumnos darán su apreciación sobre la personalidad que presentan a partir de dibujos y expresiones faciales. <p style="text-align: center;"><i>Is he/ she a good person?</i> <i>Are they serious people?</i> What do you think about the facial expressions?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diapositiva Historieta Imágenes Palabra 	2h	<ul style="list-style-type: none"> C.T: - Identifica personajes y personalidad de estos a través de imágenes. P.T.: - Diseña los personajes de su historieta. - Utiliza expresiones faciales para agregarle personalidad a cada personaje. A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros. 	Ficha de observación
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Se explicará la importancia que tiene el agregarle personalidad o expresiones faciales a los dibujos o personajes de la historieta. - Se reunirán en grupos para a partir de la historia creada anteriormente se vayan creando los personajes, y las escenas que se representarán. - Colocarán nombres creativos a los personajes de preferencia de origen inglés. - Preguntarán sobre el vocabulario o dudas que tengan al colocar los nombres a los personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra Plumones Imágenes en diapositivas 			
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - También pensarán ya sobre las ideas que se colocaran en las viñetas de la historieta. 	<ul style="list-style-type: none"> Historia de historieta Cuaderno 			

Actividad N° 2: CREATING A COMIC				N° DE SESIÓN: 3	
<i>"Making the ballons "</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona información relevante en la historieta. - Elabora y utiliza cada tipo de viñeta pertinente para cada escena. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	- Se presenta imágenes sobre los diferentes tipos de viñetas que quieran utilizar en las historietas. 	Imágenes de viñetas Diapositivas con historieta	2h	C.T: - Identifica las ideas principales en la historieta. - Selecciona la información pertinente para cada escena.	Ficha de observación
Proceso	- Se reunirán en grupos de trabajo y se explicará los tipos de viñetas que se pueden realizar de acuerdo al tema o propósito de cada historieta. - En grupos escogerán las ideas principales que irán en las viñetas. - Terminaran de dibujar las escenas de la historieta. - Encima de cada escena colocarán las ideas principales o necesarias en las viñetas. - Se explicará también la importancia de las palabras onomatopéyicas en una historieta.	Diapositivas Tipos de viñetas Pizarra Plumones		P.T.: - Elabora viñetas para colocarlas en la historieta. - Utiliza onomatopeyas en escenas necesarias.	
Salida	- Colocaran las onomatopeyas necesarias para su historieta.	Colores plumones		A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

Actividad N° 2: CREATING A COMIC				N° DE SESIÓN: 4	
<i>“ Reviewing the mistakes ”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza expresiones conocidas en sus viñetas o de uso cotidiano. - Evalúa la estructura lingüística de las expresiones en viñetas de la historieta. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	- Al azar se escoge un trabajo y se corrige los errores ortográficos y de gramática con ayuda de todos los alumnos.	Historieta Plumones pizarra	2h	C.T: - Selecciona y utiliza un lenguaje de uso cotidiano y conocido por el estudiante. - Responde a las preguntas planteadas por el profesor. P.T.: - Selecciona la estructura lingüística correcta para cada expresión. - Corrige los errores lingüísticos en sus expresiones.	Ficha de observación
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Se pide a los estudiantes que realicen las ideas de viñetas con palabras o frases simples y no con un lenguaje que no conozcan. - Se explica que es necesario que utilicen la gramática que han aprendido en todos los años anteriores y si es posible que lleven expresiones en futuro. - Se corrige grupo por grupo la gramática del texto que presentaron dando algunas sugerencias a cada trabajo. - Se pregunta a los alumnos sobre el vocabulario de su historieta para ver si todos conocen las palabras nuevas, recomendándoles que utilicen palabras conocidas. 	Libro English for teens Pizarra Plumones Papelotes Diapositivas con historieta			
Salida	- Presentan las correcciones en un fólder, quedando archivado todos los borradores, para la presentación final.	Fólder			

Actividad N° 2: CREATING A COMIC				N° DE SESIÓN: 5	
“Comic presentation”					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza secuencia coherente la historieta para que presente un buen desenlace. - Evalúa la estructura lingüística de la historieta realizada. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se presenta la historieta ya terminada realizada por el profesor con todos los pasos que debe tener y se hacen algunas correcciones con todos los estudiantes : <p style="text-align: center;"><i>Do we need some words to express a better message?</i></p>	Diapositivas de la historieta		C.T: - Selecciona las ideas pertinentes presentando un desenlace interesante.	Ficha de observación
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes realizan críticas constructivas sobre la presentación de cada historieta. - Se verifica si el título es pertinente para el desarrollo de cada historieta. - Se vuelven a corregir errores de gramática, vocabulario. - Si se considera que falta texto en vez de colocar este se podría colocar palabras onomatopéyicas para que sea mas comprensible cada escena. 	Diapositivas Historietas de cada grupo Pizarra Plumones Papelotes	2h	P.T.: - Evalúa el código lingüístico de la historieta. - Presenta todas las partes de la historieta.	
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se da consejos para que cada historieta presente un buen desenlace. - Se evalúa con un ficha de observación el trabajo final 	Ficha de observación		A.F.A: - Respeta la opinión de sus compañeros. - La presentación de la historieta lo realiza el día indicado.	

Actividad N° 2: CREATING A COMIC					N° DE SESIÓN: 6
“Doing the animation”					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el sentido global de la historieta. - Elabora la animación de su historieta. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se presentará una historieta animada y se analizarán las fallas o errores que presenta como: <i>Audio no entendible</i> <i>Grabación de voces originales de estudiantes adaptadas a distintos personajes.</i> 	CD historieta animada		C.T: - Identifica la idea principal de cada historieta.	Ficha de observación
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo presentará la animación de la historieta realizada en un CD. - Presentara la historieta anillada y a colores. - Presentará los borradores de todo el trabajo desde su primera revisión. - Presentarán informes sobre el proceso del trabajo incluyendo los programas utilizados para la animación. - Se indicará un lugar en donde puedan realizar las impresiones y ediciones a bajo costo. 	Animaciones de cada historieta (cds) Computadora Pizarra Plumones Grabadora	2h	P.T.: - Elabora la animación de la historieta. - El audio y edición es entendible y claro.	
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se indicará un lugar en donde puedan realizar las impresiones y ediciones a bajo costo. Los mejores trabajos presentados entraran a concurso entre todas las clases.	Pizarra plumones		A.F.A: - Respeta la opinión de sus compañeros. - Presenta la ejecución de sus tareas el día indicado.	

**SESIONES DE LA TERCERA ACTIVIDAD
“CREACIÓN DE UN VIDEO CLIP CANTANDO”**

Actividad N° 3: CREATING A VIDEO CLIP SINGING				N° DE SESIÓN: 1	
“LISTENING A SONG”					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Infiere significado de canciones al escuchar - Diseña dibujos para expresar el significado de canciones, teniendo en cuenta personajes, tiempo y lugar. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	-Escuchan una canción motivadora	Video musical Aula inteligente	2h	C.T: -- Responde a las preguntas planteadas por el profesor. - Interpreta información de canciones.	Ficha de observación
Proceso	Luego se les dará la canción escrita para que los estudiantes escuchen y completen los espacios en blanco. -Después de completar tratarán de comprender el mensaje principal. - Preguntarán sobre el vocabulario o dudas que tengan de la canción. - Cantaran la canción junto con el investigador	Hoja de la canción Cd de la canción		Identifica las cualidades de un video clip P.T. - Utiliza imaginación y creatividad en sus dibujos o recursos escritos. A.F.A:	
Salida	-Expresan mediante dibujos o recursos escritos el mensaje de la canción.	Hojas de trabajo.		- Respeta la opinión de sus compañeros.	

Actividad N° 3: CREATING A VIDEO CLIP SINGING				N° DE SESIÓN: 2	
<i>“Choosing an interesting song”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS: - Identifica el sentido global del texto, personajes, etc. - Infiere significado de canciones al escuchar - Diseña dibujos para expresar el significado de canciones, teniendo en cuenta personajes, tiempo y lugar.					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	- Se presenta un video clip acorde a la música que los alumnos gustan a esa edad donde darán su apreciación sobre el video - Se presenta una canción en la cual los alumnos responderán preguntas como: <p style="text-align: center;">What is the song? What do you think about it? Who is the singer? Do you like the video? Why?</p>	Letra de canción Video musical Aula virtual	2h	C.T: - Responde a las preguntas planteadas por el profesor. - Interpreta información de canciones. P.T.: - Utiliza imaginación y creatividad en sus dibujos. - Realizan dibujos pertinentes sobre el mensaje de la canción. - Respeta las consignas establecidas. A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros..	Ficha de observación
Proceso	- Se explica el nuevo vocabulario o palabras nuevas como también slangs que presentan la canción. - Se pregunta sobre el mensaje de la canción escuchada. - Luego se explica algunas formas o tips para comprender las canciones. - Se practica escuchando canciones y dándoles nuevas interpretaciones con la participación de todos los estudiantes. - Una vez comprendido el mensaje, los estudiantes expresarán a través de dibujos el mensaje.	Pizarra Plumones Imágenes en diapositivas			
Salida	- Después de observar varios videoclips, ellos escogerán uno que les agrada a nivel de grupo para que lo puedan representar.	Cds			

Actividad N° 3: CREATING A VIDEO CLIP SINGING				N° DE SESIÓN: 3	
<i>“Being a new artist in a band”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS: <ul style="list-style-type: none"> - Identifica la originalidad de los nombres artísticos de los cantantes y grupos musicales. - Diseña creativamente logos de una banda musical . 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	Se presenta diapositivas de cantantes solistas y de grupos famosos dándoles a conocer sus nombres artísticos como solistas y como grupo.	Diapositivas Imágenes	2h	C.T: - Identifica los nombres artísticos de cantantes y de bandas musicales. P.T.:	Ficha de observación
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Crearán su propio nombre artístico como grupo y como miembro integrante del grupo en inglés, apelando a la originalidad y flexibilidad. - Después de escoger su nombre artístico darán las razones de su creatividad Preguntarán sobre el vocabulario o dudas que tengan al colocar los nombres a los personajes.	Pizarra Plumones Imágenes en diapositivas cuaderno		- Diseña creativamente sus logos de banda musical. A.F.A:	
Salida	-Elaboran logos originales de su banda musical.	Cuaderno TICs		- Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

Actividad N° 3: CREATING A VIDEO CLIP SINGING				N° DE SESIÓN: 4	
<i>“Be an original star”</i>					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la calidad de vestuarios y escenografías a través de imágenes. - Elabora de manera creativa su propio vestuario y escenografía. 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	- Se presenta videos musicales, conciertos, video clips, para que los alumnos opinen sobre el vestuario y los diferentes escenarios de los artistas.	Videos	2h	C.T: Identifica la calidad de vestuarios y escenografías a través de imágenes	Ficha de observación
Proceso	Se explicará la importancia que tiene el crear su propio vestuario y escenografía para que su grupo musical tenga éxito -	Imágenes en diapositivas		P.T.: - Elabora de manera creativa su propio vestuario y escenografía.	
Salida	- También pensarán ya sobre las ideas para elaborar su próximo video clip utilizando su escenografía y vestuario.	Cuaderno		A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeto la opinión de sus compañeros.	

Actividad N° 3: CREATING A VIDEO CLIP SINGING				N° DE SESIÓN: 5	
““ <i>Making a creative video clip</i> ””					
APRENDIZAJES ESPERADOS:					
<ul style="list-style-type: none"> - Diseña originalmente un CD musical editado con su respectivo poster. - Elabora de manera creativa su propio video clip musical - 					
FASES	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Inicio	-Presentan en diapositivas los backstage de sus video clips	Videos	2h	C.T: Diseña originalmente un CD musical editado con su respectivo poster P.T.:	Ficha de observación
Proceso	- Los alumnos presentan los avances de sus video clips para que en grupo aporten sobre la creatividad de sus trabajos	Imágenes en diapositivas y videos		- . Elabora de manera creativa su propio video clip musical	
Salida	- Se obtendrá como producto un CD editado, con subtítulos de la canción interpretada con sus debidos efectos, y su super poster con el nombre de su productora y del grupo en inglés.	Cds		A.F.A: - Muestra disposición para trabajar en equipo. - Respeta la opinión de sus compañeros.	

ANEXO 5:
FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LAS
ACTIVIDADES

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 1
FAIRY TALES-

◆ GRADO: 3RO

SECTION:

GRUPO:

HABILIDADES	APELLIDOS Y NOMBRES								
	INDICADORES								
LISTENING	Trabaja individualmente o en grupo en la elaboración del cuento.	2pts							
	Respetar los personajes establecidos en el cuento, para darles nuevos nombres.	2pts							
WRITING	La gramática del idioma inglés es correcta en el cuento, al crear una nueva historia	3pts							
	No presenta errores ortográficos del idioma inglés en la creación del nuevo título.	2pts							
	Utiliza palabras conectoras que den coherencia y cohesión al cuento al iniciar la nueva historia	2pts							
READING	El vocabulario empleado es simple y entendible, de acuerdo al grado, que demuestre su originalidad y no copia de otro cuento	2pts							
	Cambia el desenlace o nudo del cuento de manera interesante	3pts							
SPEAKING	Presenta coherencia siendo entendible o comprensible el cómic al ponerle de manera creativa las voces a cada personaje.	4pts							
	TOTAL	20 pts							

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 2

ELABORACIÓN DE COMICS

◆ GRADO: 3RO

SECTION:

GRUPO:

HABILIDADES	APELLIDOS Y NOMBRES								
	INDICADORES								
WRITING	1. Trabajo en equipo. (Todos los integrantes participaron de la elaboración)	1pt							
	2. Presenta las partes del comic.	1pt							
	3. Los personajes y sus nombres son creativos (de origen inglés).	2pts							
	4. La gramática del idioma inglés es correcta en el cómic.	2pts							
	5. No presenta errores ortográficos del idioma inglés en viñetas.	1pt							
	6. Culminó el trabajo con la impresión y edición el día indicado.	1pt							
	7. Presenta fotos o videos de los miembros del grupo subtítulos en la ejecución del comic.	2pts							
READING	8. El comic presenta un desenlace interesante.	2pts							
	9. Presenta coherencia siendo entendible o comprensible el cómic.	2pts							
SPEAKING	10. Utiliza el idioma inglés en un buen porcentaje del trabajo animado.	2pts							
	11. La pronunciación del idioma inglés en la historieta es correcta	2pts							
	12. La entonación y fluidez del idioma inglés es adecuada	2pts							
TOTAL		20 pts							

**FICHA DE OBSERVACIÓN N° 3
ELABORACIÓN DEL VIDEO CLIP**

◆ GRADO: 3RO

SECTION:

GRUPO:

HABILIDADES	APELLIDOS Y NOMBRES								
	INDICADORES								
WRITING	Presenta logotipo creativo del grupo o banda	1pt							
	Presenta nombre del grupo o banda en inglés	1pt							
	Presenta nombre de la productora en inglés	1pt							
	Presenta subtítulos en el video	2pts							
	Presenta edición creativa en el video del grupo	1pt							
	Presenta cada integrante un nombre artístico de origen del vocabulario de inglés	2pts							
	Expresa el mensaje de la canción	2pts							
	Presenta los trabajos revisados desde un inicio (borradores).	2pt							
	Presenta backstage del video realizado	2pt							
READING									
SPEAKING	La pronunciación del idioma inglés en el video clip es correcta	2pts							
	La entonación y fluidez del idioma inglés es adecuada	2pts							
LISTENING	El audio es claro y entendible	2pts							
	TOTAL	20 pts							

ANEXO 6:
INFORME DE LA VALIDACIÓN DE LOS
INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

A quien corresponda

Me es muy grato informar que he revisado el Instrumento de medición llamado **“Prueba de Incentivo de la Creatividad”** en términos de su validez de **constructo** y **de contenido**. Después de revisar el marco teórico dentro del que se ha confeccionado la mencionada prueba, soy de la opinión que el instrumento posee **validez de constructo**, por haber sido derivada adecuadamente de la teoría y la **validez de contenido**, porque opino que la extensión de la prueba abarca todas las consideraciones teóricas originales.

Lo hago en virtud de la solicitud del graduante al Magister LEONEL PERCY RETAMOZO CARRERA en el marco de su tesis doctoral titulada **“ESTRATEGIAS MOSLIWRE Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DE TERCERO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SALESIANOS DON BOSCO, AREQUIPA 2008”**.

Atentamente,



Mg. Juana Chirinos Rodríguez
Coordinadora del Centro de Idiomas e Informática
ISPPA

Lista de cotejo Sobre el pensamiento creativo

WRITING

		SI	NO
1	Utiliza una buena imaginación al dar un título original en inglés		
2	Selecciona originalmente los personajes en inglés		
3	Identifica con fluidez el dialogo en cada dibujo presentado		
4	Elabora la idea principal del comic		
5	Percibe las ideas principales para producir un desenlace original		

READING

6	Añade elementos o nuevas ideas originales al título y personajes en su inicio		
7	Elabora ideas en calidad en base a los dibujos dados del comic disponiendo de una gramática y adecuada		
8	Produce con fluidez ideas en calidad y cantidad presentando coherencia en el cambio mostrando en el cuento.		
9	Es flexible al Modificar el cuento de manera interesante respetando las circunstancias de los dibujos dados.		
10	Genera de manera poco usual un nuevo final del cuento		

LISTENING

11	Genera de forma original un nuevo título a la canción escuchada		
12	Utiliza una buena imaginación al crear de manera original su nombre artístico en inglés		
13	Planifica y lleva a la práctica sus ideas iniciar la creación del mensaje tomando en cuenta la letra de la canción.		
14	Produce ideas con fluidez todo el mensaje creado de la canción guardando coherencia con su dibujo.		
15	Elabora de manera interesante un dibujo o logo respetando su mensaje creado en base a la canción escuchada		

SPEAKING

16	Selecciona y comunica con fluidez el título del comic en inglés indicando el porqué de su nombre creativo en inglés.		
17	Selecciona y comunica con fluidez el nombre de los personajes del comic indicando el porqué de sus nombres creativos en inglés.		
18	Produce ideas en cantidad y calidad de manera original y en forma oral el inicio de la historieta creada disponiendo de una adecuada pronunciación, entonación, fluidez y lenguaje corporal.		
19	Expresa con buena pronunciación la idea original principal de la historieta		
20	Reproduce en forma oral los diálogos de manera fluida imitando a sus personajes creados en la historieta		
20	Comunica ideas en cantidad y calidad de manera original y en forma oral el desenlace de la historieta creada disponiendo de una adecuada pronunciación, entonación, fluidez y lenguaje corporal Comunica de manera original el desenlace de la historieta		



PRUEBA DE INCENTIVO DE LA CREATIVIDAD

NAME:
GRADE:

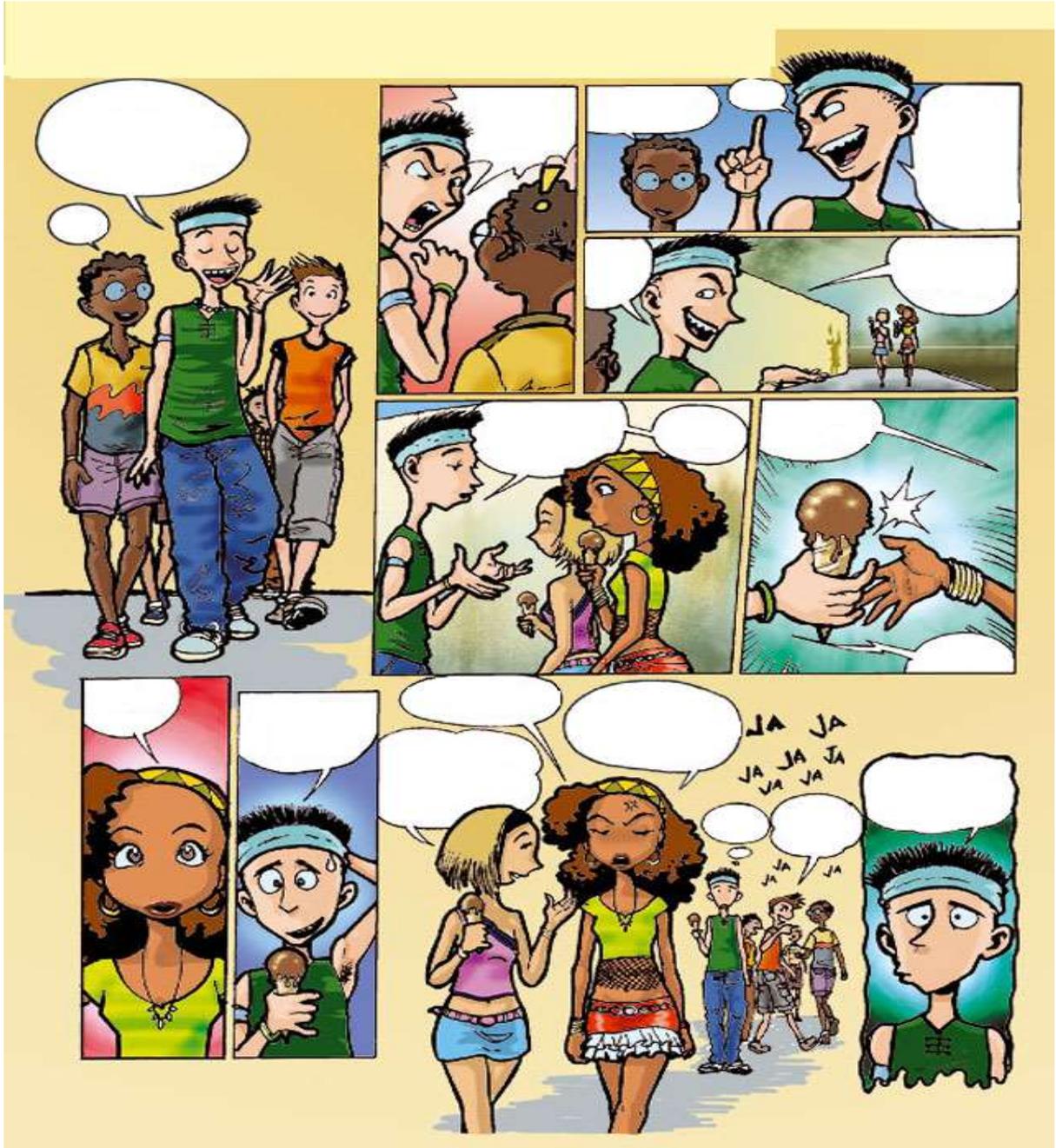
SECTION:

I WRITING

1. - Look at the pictures and create an original comic according to the sequence of each picture: including the title of story, the characters: 5pts

Title: _____

Characters: _____



II. READING

1.- Read this famous fairy tale “the three little pigs” then use your originality to change the story (5 points)

1.-Once upon a time there were three little pigs that want to live alone, they decided to built their own houses



5.-One day the big bad wolf came along and saw the first little pig in his house of straw. He said "Let me in, Let me in,!"



2.-The first little pig built his house out of straw because it was the easiest thing to do.



6.-But of course the wolf did blow the house in and the first little pig run to the second pig's house.

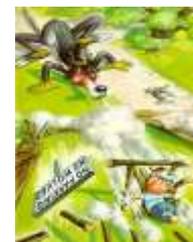


3.-The second little pig built his house out of sticks. This was a little bit stronger than a straw house.



7.-The wolf then came to the house of sticks.

"Let me in, Let me in little pig or I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in. But the wolf blew that house in too, and the two pigs run to the little pig's house.



4.-The third little pig built his house out of bricks.



8.-The wolf then came to the house of bricks." Let me in , let me in" cried the wolf



9.-Well, the wolf huffed and puffed but he could not blow down that brick house.



11.-The wolf finally found the hole in the chimney he crawled down and KERSPLASH right into that kettle of water and that was the end of their troubles with the big bad wolf.



10.- The three little pigs saw the wolf climb up on the roof and lit a roaring fire in the fireplace and placed on it a large kettle of water.



2.-CHANGED STORY:

1 _____

3 _____



2 _____

4 _____



5 _____



9 _____



6 _____



10 _____



7 _____



11 _____



8 _____



III LISTENING

1.- Listen the song, complete the spaces in blank , then :

- Write a new name of the song
- Imagine that you are a famous singer that sing this song, so create your artistic English name
- elaborate a creative message according to the letter of the song
- draw an original picture or logo according to the message of the song,
- after you are going to sing with the teacher: 5pts

**Troubles- place - believe – something –
came - game**

YESTERDAY,

All my _____ seemed so far away,
 Now it looks as though they're here to stay
 Oh I _____ in yesterday
 Suddenly,
 I'm not half the man I used to be
 There's a shadow hanging over me
 Oh yesterday _____
 suddenly
 Why she had to go
 I don't know, she wouldn't say
 I said _____ wrong
 now I'm long for yesterday
 Yesterday,

Love was such an easy
 _____ to play
 Now I need a place to hide away
 Oh I believe in yesterday
 Why she had to go
 I don't know, she wouldn't say
 I said something wrong
 now I'm long for yesterday
 Yesterday,
 Love was such an easy game to play
 Now I need a _____
 to hide away
 Oh I believe in yesterday

New Title

ARTISTIC ENGLISH NAME.....

Message:

Creative picture or logo

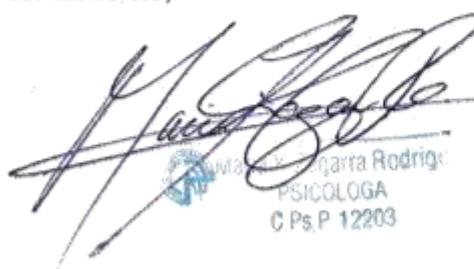
IV SPEAKING

A quien corresponda

Me es muy grato informar que he revisado el Instrumento de medición llamado **“Prueba de Incentivo de la Creatividad”** en términos de su validez de constructo y de contenido. Después de revisar el marco teórico dentro del que se ha confeccionado la mencionada prueba, soy de la opinión que el instrumento posee validez de constructo, por haber sido derivada adecuadamente de la teoría y la validez de contenido, porque opino que la extensión de la prueba abarca todas las consideraciones teóricas originales.

Lo hago en virtud de la solicitud del graduante al Magister **LEONEL PERCY RETAMOZO CARRERA** en el marco de su tesis doctoral titulada **“ESTRATEGIAS MOSLIWRE Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DE TERCERO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO SALESIANOS DON BOSCO, AREQUIPA 2008”**.

Atentamente,



Maria Isabel Zegarra Rodrigo
PSICOLOGA
C.Ps.P. 12203

Dra. Maria Isabel Zegarra Rodrigo
C.Ps.P. 12203
Encargada del Dpto. Psicopedagógico del
Colégio Ítalo Peruano Santa Maria Mazzarello

Lista de Cotejo Sobre el pensamiento creativo

WRITING

		SI	NO
1	Utiliza una buena imaginación al dar un título original en inglés		
2	Selecciona originalmente los personajes en inglés		
3	Identifica con fluidez el dialogo en cada dibujo presentado		
4	Elabora la idea principal del comic		
5	Percibe las ideas principales para producir un desenlace original		

READING

6	Añade elementos o nuevas ideas originales al título y personajes en su inicio		
7	Elabora ideas en calidad en base a los dibujos dados del comic disponiendo de una gramática y adecuada		
8	Produce con fluidez ideas en calidad y cantidad presentando coherencia en el cambio mostrando en el cuento.		
9	Es flexible al Modificar el cuento de manera interesante respetando las circunstancias de los dibujos dados.		
10	Genera de manera poco usual un nuevo final del cuento		

LISTENING

11	Genera de forma original un nuevo título a la canción escuchada		
12	Utiliza una buena imaginación al crear de manera original su nombre artistico en inglés		
13	Planifica y lleva a la práctica sus ideas iniciar la creación del mensaje tomando en cuenta la letra de la canción.		
14	Produce ideas con fluidez todo el mensaje creado de la canción guardando coherencia con su dibujo.		
15	Elabora de manera interesante un dibujo o logo respetando su mensaje creado en base a la canción escuchada		

SPEAKING

16	Selecciona y comunica con fluidez el título del comic en inglés indicando el porqué de su nombre creativo en inglés.		
17	Selecciona y comunica con fluidez el nombre de los personajes del comic indicando el porqué de sus nombres creativos en inglés.		
18	Produce ideas en cantidad y calidad de manera original y en forma oral el inicio de la historieta creada disponiendo de una adecuada pronunciación, entonación, fluidez y lenguaje corporal.		
19	Expresa con buena pronunciación la idea original principal de la historieta		
20	Reproduce en forma oral los diálogos de manera fluida imitando a sus personajes creados en la historieta		
20	Comunica ideas en cantidad y calidad de manera original y en forma oral el desenlace de la historieta creada disponiendo de una adecuada pronunciación, entonación, fluidez y lenguaje corporal Comunica de manera original el desenlace de la historieta		



POLICIA DGA
 C P s P 12203

PRUEBA DE INCENTIVO DE LA CREATIVIDAD

NAME:
GRADE:

SECTION:

I WRITING

1. - Look at the pictures and create an original comic according to the sequence of each picture: including the title of story, the characters: 5pts

Title: _____

Characters: _____

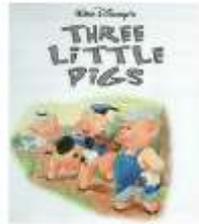
The comic sequence consists of 12 panels arranged in a grid. The first panel shows three boys walking; the boy in the middle has a headband and is talking to the other two. The next two panels show close-ups of the boy with the headband talking to a girl. The fourth panel shows the boy with the headband looking at a girl who is holding a flower. The fifth panel shows a hand holding a small object. The sixth panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing. The seventh panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing. The eighth panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing. The ninth panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing. The tenth panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing. The eleventh panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing. The twelfth panel shows the boy with the headband looking at a girl who is laughing.

PSICÓLOGA
C.P.S. 12203

II. READING

1.- Read this famous fairy tale “the three little pigs” then use your originality to change the story (5 points)

1.-Once upon a time there were three little pigs that want to live alone, they decided to built their own houses



5.-One day the big bad wolf came along and saw the first little pig in his house of straw. He said "Let me in, Let me in,!"



2.-The first little pig built his house out of straw because it was the easiest thing to do.



6.-But of course the wolf did blow the house in and the first little pig run to the second pig's house.



3.-The second little pig built his house out of sticks. This was a little bit stronger than a straw house.



7.-The wolf then came to the house of sticks.

"Let me in, Let me in little pig or I'll huff and I'll puff and I'll blow your house in. But the wolf blew that house in too, and the two pigs run to the little pig's house.



4.-The third little pig built his house out of bricks.



8.-The wolf then came to the house of bricks." Let me in , let me in" cried the wolf



9.-Well, the wolf huffed and puffed but he could not blow down that brick house.



11.-The wolf finally found the hole in the chimney he crawled down and KERSPLASH right into that kettle of water and that was the end of their troubles with the big bad wolf.



10.- The three little pigs saw the wolf climb up on the roof and lit a roaring fire in the fireplace and placed on it a large kettle of water.



2.-CHANGED STORY:

1 _____

3 _____



2 _____

4 _____



5 _____



9 _____



6 _____



10 _____



7 _____



11 _____



8 _____



III LISTENING

1.- Listen the song, complete the spaces in blank , then :

- Write a new name of the song
- Imagine that you are a famous singer that sing this song, so create your artistic English name
- elaborate a creative message according to the letter of the song
- draw an original picture or logo according to the message of the song,
- after you are going to sing with the teacher: 5pts

Troubles- place - believe – something –
came - game

YESTERDAY,

All my _____ seemed so far away,
Now it looks as though they're here to stay
Oh I _____ in yesterday
Suddenly,
I'm not half the man I used to be
There's a shadow hanging over me
Oh yesterday _____
suddenly
Why she had to go
I don't know, she wouldn't say
I said _____ wrong
now I'm long for yesterday
Yesterday,

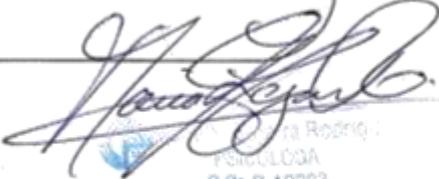
Love was such an easy _____ to play
Now I need a place to hide away
Oh I believe in yesterday
Why she had to go
I don't know, she wouldn't say
I said something wrong
now I'm long for yesterday
Yesterday,
Love was such an easy game to play
Now I need a _____
to hide away
Oh I believe in yesterday

New Title

ARTISTIC ENGLISH NAME.....

Message:

Creative picture or logo



María Rodríguez
PSICÓLOGA
G.Ps.P 12203

IV SPEAKING

1. According to the comic in the first question you will tell to the teacher the story in your own words, remember with the correct fluency and original intonation and good pronunciation: 5pts