

Título: Shake Your Mind: Creative toolbox.

Proyecto Especialización Neurodesarrollo y Aprendizaje Cohorte 10

Estefanny Múnera Zapata

Presentado a:

Dr. Juan Carlos Jaramillo

Universidad CES

Medellín

2018

TABLA DE CONTENIDO

1. IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN	6
4. OBJETIVOS	10
4.1 OBJETIVO GENERAL	10
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
5. MARCO DE REFERENCIA	11
5.1 CREATIVIDAD	11
5.2 CREATIVIDAD Y NEURO DESARROLLO	12
5.3 CREATIVIDAD PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUAS EXTRANJERAS	13
5.4 HABILIDAD CREATIVA	14
5.5 CAJA DE HERRAMIENTAS	15
6. POBLACIÓN OBJETO	17
7. UBICACIÓN Y COBERTURA	18
7.1 UBICACIÓN	18
7.2 COBERTURA	18
8. ORGANIZACIÓN, FUNCIONAMIENTO, ACTIVIDADES	19
8.1 ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO	19
8.2 METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES	19
8.3 DESARROLLO DEL PROYECTO	20

9. RECURSOS	37
10. CRONOGRAMA	38
11. PRESUPUESTO	40
12. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y ASPECTOS ÉTICOS	41
12.1 MECANISMOS DE EVALUACIÓN	41
12.2 ASPECTOS ÉTICOS	42
13. REFERENCIAS	44

1. IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

El Instituto Tecnológico metropolitano (ITM) es una institución universitaria de carácter público ubicada en Medellín y que ofrece servicios en educación superior para la formación integral del estudiante.

El ITM cuenta con un programa de inglés que es liderado por el Centro de Idiomas, dependencia adscrita a la facultad de Artes y Humanidades. Este programa es creado con el fin de desarrollar competencias comunicativas en lengua inglesa que permitan la adaptación de conocimientos y la expresión de pensamientos, ideas y saberes en diferentes escenarios en los cuales se realizan actos de habla.

El programa de inglés presenta un plan de estudios de 10 niveles cada uno de 32 horas, regidos por los lineamientos del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. El programa está dirigido a todos los programas de pregrado del ITM y se desarrolla en un curso semestral, cada curso permite un mínimo de 35 estudiantes y un máximo de 50.

2. INTRODUCCIÓN

La creatividad es una capacidad superior de pensamiento que permite construir nuevas ideas, resolver problemas de distinta naturaleza y crear o producir conocimientos, materiales o productos. El pensamiento creativo desarrolla cuatro habilidades fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; habilidades deseadas en el aprendizaje de lenguas extranjeras puesto que le permite al estudiante desarrollar sus propias ideas y ser capaz de expresarlas, más que simplemente reproducir frases y expresiones, además de promover la interacción con y el entendimiento de la cultura extranjera.

El programa de inglés del Instituto Tecnológico Metropolitano cuenta con materiales y actividades que fomentan la acción comunicativa, pero que podrían adecuarse con el fin de enfocarlos en promover el desarrollo de las habilidades creativas de originalidad y elaboración. Este proyecto pretende crear una caja de herramientas de aprendizaje con actividades que favorezcan la acción creativa en los estudiantes del programa de inglés y empodere a los docentes a fomentar las habilidades creativas en la clase.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN.

La creatividad es la capacidad de resolver problemas, de utilizar la información, las experiencias y el conocimiento de formas distintas, de crear y re crear, de problematizar. La creatividad envuelve dos procesos, primero el pensar y luego el producir, más la innovación, que es la implementación o la producción de esa idea. Naiman (1998).

Chaverra Fernandez (2017) describe que muchos autores le han otorgado al pensamiento creativo, a lo largo de los años, 4 habilidades importantes: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Esquivias (2009) explica cada uno de estos componentes teniendo en cuenta la creatividad desde un punto de vista de expresión lingüística, diciendo que la fluidez es la capacidad para generar ideas diversas, produciendo una gran cantidad de palabras, ideas, asociaciones, frases, productos o expresiones. La flexibilidad es la Capacidad para desplazarse de una idea a otra, de un contexto a otro, cambiar de enfoques, variedad de las “categorías” utilizadas y hacer referencias y reclasificaciones. La originalidad es la capacidad de generar soluciones únicas y novedosas, consiste en la disposición de ver las cosas de manera diferente, novedosa y única. Finalmente la elaboración es la capacidad de manifestarse a detalle y desarrollar ideas complejas y profundas.

El desarrollo de estas habilidades de pensamiento creativo en la formación superior, y en el espacio de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras trae consigo muchos beneficios para el aprendiz. Reyes-Meza y otros (2015) encontraron que estudiantes universitarios que se inscribieron en un curso de creatividad aplicada para mejorar su pensamiento creativo, tuvieron mejorías en las funciones ejecutivas relacionadas con el área pre frontal tales como la habilidad para desarrollar estrategias de memoria, hacer predicciones y monitoreo meta cognitivo haciendo

ajustes entre los juicios del performance y el performance real, los autores encontraron que el desarrollo de estas habilidades permitió una mejoría en las actitudes abstractas de los estudiantes.

Formar en creatividad en la clase de lenguas extranjeras es necesario para re-crear la propia identidad a través del entendimiento y la integración de la cultura extranjera. Min Jeon (2015) afirma que si se le permite al estudiante enfrentarse con escribir y hablar en la lengua extranjera, al mismo tiempo, se les está permitiendo a los estudiantes confrontar su propio proceso de pensamiento, reflexionar sobre sus ideas y finalmente entender y usar los temas y el contenido. Asuntos que podrían llevar a un mejor aprendizaje de la lengua.

Stein-Smith (2018) explica que el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo y crítico en la clase de lenguas extranjeras brinda un camino para la excelencia, la transversalidad y el entendimiento de las culturas que llevan al empoderamiento de los estudiantes en el mundo globalizado.

En el Centro de Idiomas del ITM se trabaja por el desarrollo de habilidades comunicativas en cada uno de los 10 niveles de formación en lengua extranjera inglés. Dentro del micro currículo de cada nivel, no se encuentra evidencia directa de promoción del desarrollo de habilidades creativas de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. Sin embargo, en el micro currículo se señala una metodología como la guía para el desarrollo de cada curso, el *Task based learning approach*. Esta metodología podría permitir el desarrollo de las habilidades de pensamiento creativo, ya que le da al docente la libertad de proponer sus propias actividades con tal de que estas estén relacionadas con el tema y sean una *task* una tarea, está siendo una actividad que le permita al estudiante manipular y usar el idioma.

En entrevista con algunos de los docentes del Centro de Idiomas se encontró que en relación al desarrollo de las clases, los docentes aseguraron que realizan actividades comunicativas que le permiten al estudiante cumplir con los objetivos propuestos para cada nivel de competencia del Marco Común Europeo de Referencia y estas actividades, según los docentes, logran favorecer al mismo tiempo la promoción de habilidades de pensamiento creativo como la fluidez y la flexibilidad a través de ejercicios de lluvia de ideas, mapas tipo “telaraña”, listas de sinónimos y discusiones grupales sobre temas cotidianos con el fin de que los estudiantes tengan muchos puntos de vista a la hora de participar. Sin embargo, los docentes manifiestan que existen varias barreras para la promoción de las habilidades de originalidad y la elaboración entre las que se destacan primero, el tiempo de clase ya que dos horas semanales no son suficientes para tener un gran rango de actividades que posibiliten la creatividad en los estudiantes. Para Almansa Martínez (2012) el tiempo es uno de los obstáculos más comunes para el desarrollo del pensamiento creativo.

Segundo, las actividades tipo *task* que se realizan con frecuencia en la clase son poco variadas ya que implican que el estudiante complete, llene o se ejercite en gramática y semántica. Porto (2008) explica que las actividades requeridas para el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo necesitan dar un contacto con situaciones inciertas, problemáticas donde las respuestas sean múltiples y variadas, además de permitir un tiempo para la reflexión sobre el propio proceso.

Otro obstáculo presentado por los docentes, es que el desarrollo de habilidades creativas no se encuentra en sus objetivos a la hora de planear clase, por lo que hay más atención prestada a que los estudiantes practiquen los temas de cada nivel para alcanzar los objetivos lingüísticos. Finalmente se expone que los materiales de clase tan tradicionales no permiten que se favorezca

con más frecuencia la promoción de las habilidades de originalidad y elaboración, Vásquez y otras (2010) apoyan este asunto explicando que una de las barreras de la creatividad es el poco uso de recursos por el afán de ser práctico ya que para estimular la generación de ideas se necesita una amplitud de recursos y materiales estimulantes.

Para lograr el desarrollo de las habilidades de elaboración y originalidad en la clase de inglés del ITM es necesario establecer objetivos propios para ese fin y garantizar acceso a materiales, actividades, estrategias y juegos, ya que al hacerlo, se podrían mejorar los procesos de adquisición y uso del lenguaje, al igual que fortalecer las funciones ejecutivas tales como la memoria y el meta cognición, además de impulsar el entendimiento de las culturas y el empoderamiento del estudiante en un mercado laboral que exige profesionales creativos.

Para ello se propone el diseño de una caja de herramientas que le permita al docente brindar oportunidades de desarrollo creativo en la clase de inglés y así mejorar la habilidad de los estudiantes de entrar en detalle y de tener ideas originales e innovadoras.

4. OBJETIVOS

5.1.OBJETIVO GENERAL

Diseñar una caja de herramientas que facilite la planeación del docente en la promoción y el desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo de originalidad y elaboración en los estudiantes del programa de inglés del ITM.

5.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Rastrear literatura científica sobre actividades, materiales y estrategias que favorezcan el desarrollo de la originalidad y la elaboración creativa.
- Establecer los beneficios de la promoción de habilidades de pensamiento creativo a nivel de neuro desarrollo y a nivel EFL (English as a Foreign Language).
- Elaborar 3 categorías de actividades para la caja de herramientas que permitan el desarrollo de las habilidades de originalidad y elaboración en el aula de clase de inglés.
- Crear el contenido de 50 tarjetas con situaciones orales o escritas en inglés que beneficien el desarrollo de las habilidades de originalidad y elaboración creativa.
- Seleccionar material para promover oportunidades de promoción del desarrollo de las habilidades de originalidad y elaboración.
- Realizar búsqueda de juegos, actividades y materiales que puedan usarse con el propósito de mejorar las habilidades de pensamiento creativo en la clase de inglés.
- Plantear instrucciones de uso, donde el docente vea las 3 categorías de la caja, el contenido de cada una y cómo usarlas.

5. MARCO DE REFERENCIA

5.1 CREATIVIDAD

Definir el concepto de creatividad es uno de los más grandes retos de los estudiosos del tema, puesto que abarca varias y distintas dimensiones del desarrollo cognitivo, social y psicológico del ser humano además que también, su definición requiere, Klimenko (2008) la explicación de la relación del ser humano con su ambiente.

Porto (2008) Martinez (2008) y Klimenko(2008) coinciden en explicar que la creatividad es una característica inherente al ser humano, una capacidad superior de pensamiento necesaria para crear y promover cultura. Los autores además manifiestan la necesidad de entender la creatividad como una habilidad que puede y debe ser enseñada en un contexto educativo con el fin de generar individuos autónomos que puedan transformar su contexto social.

Gardner (1995) citado por Corbalán (2008) define no a la creatividad como tal, sino al individuo creativo y explica que esta persona es alguien que resuelve problemas con regularidad, crea productos y define asuntos nuevos en campos o áreas diferentes y que estos aportes son considerados nuevos en primera instancia pero luego, necesariamente pasan a ser aceptados en un contexto social o cultural específico. Esta, siendo un intento de definir las características del individuo creativo, se acomoda como una conceptualización clara de lo que es la creatividad y lo que se debería tener en cuenta en el contexto educativo para formar personas competentes y preparadas para los retos y necesidades del siglo XXI.

5.2 CREATIVIDAD Y NEURODESARROLLO

La educación actual enfrenta muchos retos frente a la formación de los estudiantes y de los que serán quienes puedan interactuar y transformar el medio en el que se desarrollan, uno de esos retos es la creciente exigencia de la sociedad para tener personas con alto potencial creativo. Klimenko (2017) dice que para poder fomentar la creatividad a nivel educativo, se necesita conocer y comprender los componentes constitutivos de esta capacidad, tales como su relación con el funcionamiento ejecutivo, las zonas corticales implicadas y el acercamiento a la creatividad basado en la neuroanatomía.

Escobar (2006) explica que los procesos mentales que dan como resultado la creatividad son muestra de que el cerebro funciona correctamente. Ramírez, Llamas y López (2017) concluyen en su estudio sobre la relación entre el desarrollo neuro psicológico y la creatividad que todo niño/a con una madurez neuro psicológica adecuada va a tener mayores probabilidades de desarrollar pensamiento creativo y que este se puede potenciar si a la hora de formar, se tienen en cuenta las áreas cognitivas tales como, funciones ejecutivas y viso percepción.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante aclarar que el cerebro funciona en conjunto, para realizar una actividad en específico no solo se utiliza un área cerebral en particular, se ha encontrado evidencia de que muchas áreas están implicadas en la ejecución de una tarea. Para que una persona pueda resolver problemas y crear productos flexibles, elaborados y originales necesita utilizar áreas del cerebro que han pasado por su maduración. Muchos estudiosos del tema han relacionado principalmente la creatividad con los lóbulos frontales y el sistema límbico. Bechtereva et al. (2004) Citado por Klimenko (2017) indican que creatividad verbal tiene una activación en áreas parieto-temporales izquierda, y esta activación se relaciona con las diferentes estrategias cognitivas usadas en los procesos creativos de solución de problemas;

además durante el proceso creativo, se presenta la actividad aumentada de la corteza pre frontal dorsolateral lo cual indica la participación de la memoria, necesaria para realizar tareas creativas.

En relación con lo anterior, Dietrich(2004) explica la relación entre ciertas funciones ejecutivas con la creatividad, dado que el desarrollo de estas funciones se dan esencialmente en los lóbulos temporales, una de las áreas cerebrales más estudiadas en relación a la creatividad; y menciona que en ese sentido, la memoria de trabajo parece ser un prerequisite para procesos propios de la creatividad tales como la flexibilidad cognitiva, el pensamiento abstracto y la planeación estratégica.

5.3 CREATIVIDAD Y EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA EXTRANJERA.

La sociedad globalizada de hoy requiere estudiantes y profesionales que puedan dar respuesta a las demandas laborales, científicas, y culturales con el fin de transformar la realidad y mejorar la sostenibilidad de los seres humanos en el planeta. Para eso, se requieren personas competentes que tengan ciertas características tales como creatividad, habilidad para trabajar en grupo, habilidades analíticas y además ser capaz de comunicarse en un mundo multilingüe. Stein-Smith (2018) sostiene que la educación en lenguas extranjeras puede ser un puente perfecto para el desarrollo de la creatividad, puesto que para ambas se requiere desarrollar habilidades similares como trabajo profundo, concentración y buenos hábitos de la mente.

Liao, Chena, Chenb y Chang (2018) expresan que usualmente se ha estudiado la relación de creatividad con las lenguas extranjeras desde el punto de vista del docente, haciendo énfasis en la necesidad de que el docente sea creativo y tenga actividades y metodologías creativas para motivar a los estudiantes. En su estudio frente al uso de actividades y materiales creativos para

mejorar el rendimiento en la segunda lengua, los autores encontraron que al reforzar la creatividad de los niños de primaria en una escuela en Taiwán a través de actividades y materiales que entrenen y desarrollen habilidades de pensamiento creativo, el rendimiento en lenguas extranjeras y la motivación para aprenderlas mejoraba en relación a los niños que aprenden con actividades del currículo tradicional.

Müglová et al (2013) explica que hay componentes de la creatividad que permiten el desarrollo de formas más productivas del uso del idioma y que son opuestas a otras formas más reproductivas, tales como la flexibilidad, originalidad, variabilidad, sensibilidad y expresión personal.

La creatividad, hoy en día, es considerada como una habilidad crucial y necesaria para ser enseñada en los espacios educativos. Ávila (2015) en su intervención en el aula de clase con actividades creativas para mejorar la escritura de los estudiantes de inglés, encuentra que cuando se utilizan estrategias creativas en el aula de clase, se asegura que las actividades del idioma tengan un propósito claro, además explica que la enseñanza sistemática con estas estrategias le brindan al estudiante mejores herramientas para tener un excelente producto final.

Si la creatividad se modela en clase a través de actividades diseñadas específicamente para desarrollar habilidades de pensamiento creativo y al mismo tiempo mejorar las habilidades comunicativas en la lengua extranjera, los estudiantes podrán responder a las mismas de forma más creativa.

5.4 HABILIDADES CREATIVAS

Ferrandíz et al (2017) señala que múltiples autores han considerado 4 dimensiones del pensamiento divergente a la hora de evaluar el pensamiento creativo: fluidez, flexibilidad,

originalidad y elaboración. Santaella (2006) al igual que Esquivias (2009) presentan criterios o componentes para evaluar la creatividad de las personas en concordancia con múltiples autores basados en las cuatro habilidades propuestas por Guilford (1950) y definen primero la fluidez como la capacidad para producir diferentes y múltiples ideas de forma permanente y espontánea, se refiere a la agilidad de pensamiento, esta implica la recuperación de la información en la memoria, la asociación con la nueva información y la creación de múltiples ideas, expresiones, frases o productos. La flexibilidad como criterio es la capacidad de una persona para categorizar, argumentar y proyectar hechos, se refiere al aspecto cualitativo del pensamiento creativo, esta implica la capacidad de moverse entre ideas o categorías para dar una respuesta. La elaboración por otro lado, es la capacidad de la persona para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos o productos. Se refiere al grado de desarrollo y de detalles incluidos para poder resolver problemas o crear productos, implica complejidad y gran detalle. Finalmente la originalidad es la capacidad de una persona para generar ideas y productos únicos, de gran interés y aportación comunitaria o social, requiere un grado de novedad o singularidad, requiere ver las cosas de formas diferentes para generar una respuesta poco común.

5.5 CAJA DE HERRAMIENTAS.

Martínez (2008) presenta la creatividad como una herramienta en sí misma, que posibilita la construcción del conocimiento y que requiere de experiencias educativas para ser desarrollada. La autora explica que lo contrario a este proceso es la mera reproducción, la observación y la copia. En la misma línea, Rodríguez (2016) explica que “la creatividad empieza en la imaginación y acaba en la experiencia, pero nada de ello ocurre sin el contexto en el cual se les permite a los niños y adultos arriesgar y sentirse plenamente libres” (p. 96). Una caja de

herramientas supone la posibilidad de brindar a los estudiantes experiencias para construir su propio conocimiento.

Bodrova y Leong (2004) afirman que “Una herramienta es algo que nos ayuda a resolver problemas, un instrumento que facilita la ejecución de una acción” (p.17) y explican que las herramientas tienen el propósito de ampliar nuestras habilidades y expandir nuestra capacidad natural.

Ambas autoras afirman que uno de los pilares grandes de la educación es el docente, que tiene muchos roles y uno de los más importantes es su rol creativo que debe manifestarse en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, en la organización y en la evaluación que promuevan el accionar creativo de los estudiantes y para esto López Martínez (2001) explica que el maestro debe saber cómo formular la creatividad , y poseer la capacidad de usar medios adecuados para promoverla, tener las herramientas necesarias. Las autoras indican que la tarea del docente es poner a la disposición de los estudiantes las herramientas necesarias para aumentar sus capacidades y finalmente ser capaces de crear sus propias herramientas de forma independiente y creativa.

6. POBLACIÓN OBJETO

Esta caja de herramientas tiene como objetivo impactar de manera directa a dos grupos poblacionales, primero los docentes de inglés del centro de idiomas del ITM que tengan a cargo cursos del programa de inglés de los niveles 1 al 10 y que se puedan beneficiar de actividades, juegos y materiales para usar en sus clases. El segundo grupo, los estudiantes que se encuentran inscritos en el programa de inglés de los niveles 1 al 10.

7. UBICACIÓN Y COBERTURA

7.1 UBICACIÓN

El proyecto se desarrolla en el Instituto Tecnológico Metropolitano ubicado en la ciudad de Medellín y con sedes en los barrios Castilla, Robledo, Floresta y Boston. El proyecto se desarrolla con los estudiantes inscritos en el programa de inglés que se ofrece de forma semestral con una intensidad de 34 horas repartidas en 2 horas semanales en franjas de 6 de la mañana a 10 de la noche.

7.2 COBERTURA

El proyecto está dirigido a los docentes de inglés del centro de idiomas del ITM que trabajan en todas las sedes del instituto y que atienden a población de estudiantes universitarios entre los 16 a los 40 años, con diferentes antecedentes económicos y académicos.

8. ORGANIZACIÓN, FUNCIONAMIENTO, ACTIVIDADES

8.1 ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO.

Participantes y responsabilidades

Asesor del proyecto: Juan Carlos Jaramillo

Estudiante: Estefanny Múnera Zapata

Normas y procedimientos

Asesorías: Asesorías presenciales en mayo y agosto. Asesorías virtuales en agosto, septiembre y octubre.

Primera entrega: 6 de noviembre.

Entrega final: 30 de noviembre.

8.2 METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES.

Para la realización del presente proyecto, se siguió una serie de etapas definidas por los objetivos generales y específicos planteados, haciendo uso de recursos bibliográficos virtuales para la búsqueda de información y diseño de la herramienta.

Rastro de la información

Para la correcta realización de la caja de herramientas, fue necesario hacer un rastreo científico y de referencia para delimitar y comprender los conceptos más relevantes tales como creatividad, habilidades creativas y su relación con el neuro desarrollo y la enseñanza de lenguas extranjeras.

Exploración de intereses y necesidades

El siguiente paso en la realización del proyecto fue la exploración de los intereses de los docentes del centro de idiomas del ITM con respecto al desarrollo de habilidades creativas en su

clase. Este con el fin de conocer las necesidades de los docentes y poder crear un producto que sea interesante y coherente con sus respuestas.

Diseño de la caja de herramientas

El último paso fue el diseño de la caja de herramientas. En este proyecto se presenta el diseño de los contenidos para cada sección de la caja, primero se analizó material y se hizo una lista de ideas para dividir la caja de herramientas en tres secciones interesantes y con suficientes actividades para ser usado por los docentes. Luego fue necesario crear cada una de las tarjetas y juegos ya que el objetivo de estas es ofrecer una posibilidad de favorecer el desarrollo de dos habilidades específicas: elaboración y originalidad.

8.3 DESARROLLO DEL PROYECTO

Se diseñó una caja de herramientas dirigida a docentes de inglés del centro de idiomas del ITM con el fin de que puedan llevarla a su salón y utilizarla en clase y así contar con actividades que propicien que los estudiantes desarrollen su competencia comunicativa y al mismo tiempo sus habilidades creativas de originalidad y elaboración. La caja está dividida en tres secciones de trabajo y además de incluir instrucciones de uso en la parte posterior con el fin de facilitar su utilización. Todas las actividades y las instrucciones están en la lengua a desarrollar, inglés.

La caja esta dividida de la siguiente manera:

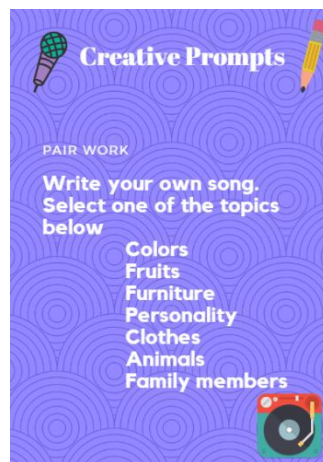
Creative Prompts: Cincuenta tarjetas con situaciones que provocan una respuesta oral y/o escrita en grupos y/o individual.

Prototipo

Tarjeta 1:



Tarjeta 2:



Contenido

Tarjeta 3:

Work in groups

You are the detectives in a murder case. Find the killer and give arguments to explain who murdered the teacher.

During a parent-teacher meeting a scream is heard in the English classroom. At 7:15 pm Martha Zapata, the 59 year old English teacher was found dead, she has been hit on the head; two objects were next to her dead body: a Budget book and an old picture. She was last seen with three people, The father of one of the most problematic students, the principal of the school who tried to fire the teacher before, due to her age and one alumnus who stopped by to say hello.

Tarjeta 4

Individual work

Select one of the following famous fairy tales and give an alternative ending. The ending must contain characters, setting, a problem or situation and a solution.

Little red riding hood.

Snow white.

The lion king.

Cinderella.

Beauty and the beast.

Bambi

Tarjeta 5

Collaborative work

Select one of the following topics and create a blog. Write an introduction and give two topics for people to comment, use pictures and videos to give more content to your blog. Invite your classmates to leave comments on your posts.

Health.	Science.	Politics.
Music.	Urban tribes.	Science fiction.
Social Media.	History.	Movies and Series

Tarjeta 6

Collaborative work: The whole group

Select one of the following topics and create a thematic wall to Publish in a board from the university. Each student will have to be a part of the project, every wall must have: introduction or invitation for the public, description of the authors, section for facts, section for opinions, section for entertainment, section for advise and suggestions, section for the funnies, and three others the group can select.

Addiction.	Racism.	Inequality.
Bullying.	Gender.	Mental health.
Animal rights.	Gun control.	Nudity.

Tarjeta 7

Individual work

Invent your own tongue twister. Use one of this sounds:

/r/ /m/ /p/ /b/ /ð/ /f/ /h/ /s/

Tarjeta 8

Pair work

What do you want to teach the group? Select a skill you have and do a tutorial video teaching the group how to accomplish what you already do.

Tarjeta 9

Individual work

Design your own meme that explains What is like to learn English.

Tarjeta 10

Collaborative work: The whole group

Select one of the topics and do a scrapbook. Each learner must do one page for the book. Each page must contain a picture and a description.

Childhood memories.

Future plans.

Favorite object.

Saturday routines.

World predictions.

Embarrassing moments.

Tarjeta 11

Individual work

Write an entry for your personal journal.

Tarjeta 12

Pair work

Create a poem and recite it for the group.

Tarjeta 13

Group work

Select one of the following topics and create a Big book for children. The book must contain pictures and short descriptions, with a beginning, middle, end and a moral.

Animals.

Family.

Colors.

Food.

Different people.

Countries.

Holidays.

Clothes.

Traditions.

Toys.

Sports.

Houses.

Tarjeta 14

Group work

Select one of the topics below and do a video-commercial selling the topic to the rest of the group. Upload the video on the social media.

Best childhood experiences.

Best traveling experiences.

Best life plans.

Best love relationships.

Best way to save the planet.

Best neighborhoods.

Tarjeta 15

Collaborative work

Select one of the topics below and do a “Talk show” with the group. To do so you need two or three hosts to ask questions, some guests to answer them and a public to ask questions and

intervene when necessary.

Love-Friends relationships.

Healthy weight.

Discipline and kids.

Parents-Children relationships.

Sexual education in schools.

Emotional intelligence.

Tarjeta 16

Pair work

Select one of the topics below and create your own survival guide. Do a list of instructions a person must follow if S/he wants to survive a situation.

Zombie apocalypses.

Alien invasion.

Breaking up for the first time.

A purge night.

Lost in an island.

First visit to the in laws.

Last person on earth.

Tsunami.

Plane crash in the mountains.

Tarjeta 17

Group work

How would you solve this problem?

Select one of the problems below and solve it, to do it you need to select an everyday object to use as a tool to give a solution, give instructions and reasons to explain your selection.

Global warming.

Poverty.

Terrorism.

Hunger.

Migration and refugees.

Gender equality.

Tarjeta 18

Individual work

Write and illustrate an instruction manual for building an object the group can use to learn English faster.

Tarjeta 19

Group work

You have the opportunity to create an application to help people from Colombia learn English. How would your App be like? Illustrate the interface and explain what the app will do and all its functions.

Tarjeta 20

Collaborative work: Debate club

Select one the following statements to start the debate, and then divide the group into two teams: "for" and "against". Give a time limit for the interventions and establish the turns.

Write the rules on the board and begin debating!

Breakfast is the most important meal of the day.

Females are better students than males.

Marriage is an outdated institution.

Alcohol should be illegal.

Rock and Roll is the best kind of music.

Beauty contests should be banned.

Tarjeta 21

Group work

You are hired to create a movie about life in ITM. Create the movie script; include the setting, the characters, the beginning, problem and solution.

Tarjeta 22

Pair work

What's the best dish you have ever had? Describe it, name the ingredients and give the instructions on how to prepare it.

Tarjeta 23

Group work

You are hired to create a reality show about ITM. What would be the reality show about? Give it a name; explain the plot, the setting, the characters and the price.

Tarjeta 24

Collaborative work

The group is hired to build a new city near Medellín. Divide the group into engineers, architects, construction workers, farmers, city planners, and decorators.

Each team explains what their responsibilities are, what are they going to build and why.

Tarjeta 25 A

Pair work- Moral dilemmas

What would you do and why?

You are at your best friend's wedding just an hour before the ceremony is to start. Earlier that day, you came across definitive proof that your best friend's spouse-to-be is having an affair with the best man/maid of honor, and you catch them sneaking out of a room together looking disheveled. If you tell your friend about the affair, their day will be ruined, but you don't want them to marry a cheater.

Source: www.buzzfeed.com

Tarjeta 25 B

Pair work- Moral dilemmas

What would you do and why?

You are an eyewitness to a crime: A man has robbed a bank, but instead of keeping the money for himself, he donates it to a poor orphanage that can now afford to feed, clothe, and care for its children. You know who committed the crime. If you go to the authorities with the information, there's a good chance the money will be returned to the bank, leaving a lot of kids in need.

Source: www.buzzfeed.com

Tarjeta 25 C

Pair work- Moral dilemmas

What would you do and why?

You're involved in a two-car crash on your way to work one morning in which you accidentally hit and kill a pedestrian. As you get out of the car, you are intercepted by a tearful woman who seems to think that she hit and killed the pedestrian. You're not sure why she thinks she hit the person, but she is convinced. There's only you, the woman, and the person you hit on the road; there are no witnesses. You know that whoever is deemed responsible will probably be sent to jail.

Source: www.buzzfeed.com

Tarjeta 25 D

Pair work- Moral dilemmas

What would you do and why?

You are a doctor at a top hospital. You have six gravely ill patients, five of whom are in urgent need of organ transplants. You can't help them, though, because there are no available organs that can be used to save their lives. The sixth patient, however, will die without a particular medicine. If s/he dies, you will be able to save the other five patients by using the organs of patient 6, who is an organ donor.

Source: www.buzzfeed.com

Tarjeta 26

Group work

Select one of the following objects and present its history; write, illustrate, do a video, a comic strip or a poster.

The chair.

The window.

The hard candy.

The wallet.

The pencil.

The speaker.

The flip flops.

The Shirt.

The outlet.

Tarjeta 27

Individual work

You have died all of a sudden; you have the opportunity to record a two minute message to one person from the afterlife. Who would you send the message to?

Record it!

Tarjeta 28

Pair work

Create a “How well do you know me test?”

Do 10 questions and give a score to each question, upload it and make your friends take it.

Tarjeta 29

Individual work

You found a time machine and have the opportunity to redo your life again from the very beginning. What would you do?

Plan your life from one month old to the age you are today.

Tarjeta 30

Collaborative work

Select one of the following statements and do a written exquisite corpse with the group.

Love can save a life.

Music is the best medicine.

There’s nothing like home.

English is the easiest

Colombia has the best

Technology must disappear.

Language to learn.

Landscapes in the world.

Tarjeta 31

Pair work

Select one of the following topics and create a diet to accomplish that purpose.

Weight lost.

Cure cancer.

Get abdominals.

Cure acne.

Gain weight.

Heal burns.

Tarjeta 32

Group work

Give twenty different uses to one of these objects, select one use and explain it depth.

The table.

The notebook.

The spoon.

The tape.

The needle.

The lamp.

The black board.

The toothbrush.

Tarjeta 33

Pair work

Select one medical case and explain why something like that would happen.

Tarjeta 34

Collaborative work -Create your own horror freak show.

Every person in the group selects one character to be part of the freak show and describes the physical appearance, the talent and his/her act in the show. The group votes if the character is freaky enough.

Tarjeta 35

Pair work

You have hidden something special in the campus, do a map and give instructions to locate the treasure.

Tarjeta 36

Group work-How did they get there?

Select one the situations below and explain how those people got to that point.

Three men trapped in an elevator on the 30th floor of a building in Medellín.

Twenty people lost on an island in the Caribbean.

Four women locked in a bunker in the USA.

A Colombian child landed in Europe without his parents.

Tarjeta 37

Individual work

Select one of the situations below and describe one or two consequences.

Climate change.

Population control.

Surrogacy.

Illegal drugs.

Plastic surgery for teenagers.

Censorship.

Tarjeta 38

Group work - Matchmakers.

One friend asks you for help to find a partner. Select one of the following people to date your friend, describe personality and physical appearance.

Joe the lawyer.	Jonas the waiter.	Martin the teacher.	Andrew the singer.
Ana the doctor.	Sophie the actress.	Claire the decorator.	Sandra the chef.

Tarjeta 39

Collaborative work -Shark tank:

Select a group of people as judges. The rest of the group get in teams and sells a new way to learn English to the panel of judges.

Tarjeta 40

Pair work

You are the first president of a new and very small nation; give your last speech as the head of state.

Tarjeta 41

Pair work

Create a superhero for the streets of Medellín. Describe and illustrate the physical appearance, the superpowers and the background story.

Tarjeta 42

Individual work

Select one the topics below and write your personal top ten of the best examples of it.

Halloween movies.

90's singers.

Dance moves.

00's songs.

Christmas food.

Places to visit in Colombia.

Tarjeta 43

Collaborative work- Newspaper

Divide the group into teams, each team will have a role and a responsibility to create one newspaper issue.

Team 1: National news, politics and opinion.

Team 2: entertainment.

Team 3: Health, education and culture.

Team 4: Sports.

Team 5: The funnies.

Team 6: Business.

Tarjeta 44

Group work

Conceptual music video

Select one song you like and create its music video. The video must have: Story line, conversation and acting from all team members.

Tarjeta 45

Pair work

Explain the picture.

Learners receive different pictures and explain with complete reasons and arguments how, when, where, who, what, and why was the picture taken?

Tarjeta 46

Pair work-Breaking a song.

The teacher selects one song for the entire group and in pairs they break the meaning of the song by reading and interpreting each verse. The group will have a discussion and agree on the meaning.

Tarjeta 47

Pair work

Which character are you?

Select a list of character from a movie, T.V show or book and make a list of the questions you want to ask the quiz taker, associate results with a 0, 1, or 2 number option, list every character and associate how well that particular answer associates with that character. Set up the results and associate them with pictures.

Invite a classmate to take your quiz.

Tarjeta 48

Collaborative work-Building a myth.

The group is divided in groups. One team describes the character, the others the beginning, the problem, the solution of the myth but they don't know their classmates sections until the end when the myth is put together.

When the myth is complete, the group has to illustrate, represent, perform or explain the myth.

Tarjeta 49

Pair work -Campaigns against.

Select one of the following topics and campaign against it. Use facts, experiences, examples and statistics to give your reasons.

Animal tests.

Use of plastic in the university.

Standard tests.

Presidential reelection.

Beauty pageants.

Increasing taxes.

Tarjeta 50

Group work-Radio station

Select one of these topics and discuss. One person is the radio presenter in charge of asking the questions and stating conclusion, two people as interviewees in charge of answering the questions and setting a discussion and one station announcer in charge of commercials and public service announcements.

Food.

Money.

Relationships.

Clothes.

Sports.

Distant future.

Music.

Movies.

Hobbies.

Social media.

From Scratch: Material para crear un producto comunicativo. Aquí se van a incluir una grabadora de voz, una tela verde para filmar (chroma key) usualmente usada como fondo para crear distintos ambientes para un video, papel en forma de tarjetas, plastilina, títeres de dedo, marcadores, colores. Todos los materiales escogidos posibilitan la creación de un producto con características de originalidad y elaboración; teniendo en cuenta que estas son un facilitador para el desarrollo de las actividades y no una necesidad para que la promoción de las habilidades se cumpla.

Time to Play: Juegos que propician el desarrollo de habilidades creativas de originalidad y elaboración. En esta sección se encuentran Tres juegos que pueden ser utilizados para desarrollar habilidades comunicativas orales o escritas.

Juego 1:

Roll a Story: Tablero de juego para construir historias en grupo. El tablero está dividido en cuatro columnas, para jugar es necesario tener un dado.

Contenido del juego: La primera columna llamada “Characters” contiene cinco personajes diferentes: Queen, robot, three-eyed monster, blind dog y Little girl. La segunda columna corresponde al inicio de la historia; “beginning” contiene cinco inicios diferentes: in a dark cave, talking to a woman, Reading a comic book, at the end of the rainbow y in a castle.

La tercera columna describe cinco diferentes problemas “problems” para usar en la historia: found a dead body, discovered a baby in a cave, lost his memory, needs an umbrella y ate a poisonous apple.

Finalmente la última columna “solution” que describe cinco diferentes soluciones para cada historia: escaped to an island, became a father, went on an adventure, got his wish y slept forever.

Juego 2:

Board game: Tablero de juego con preguntas, imágenes y temas para facilitar la conversación y la generación de ideas para nivel básico e intermedio.

Contenido del juego: El juego está dividido en veinte y cinco escalones, cinco que presentan oportunidades de volver, adelantar o perder el turno: “Miss a turn”, “Go back three steps”, “Go forward two steps”, “Oh no go back to the start” y “super jump”.

Quince escalones contienen preguntas y declaraciones para responder buscando que los participantes conversen o escriban sus ideas promoviendo el detalle y la originalidad, los escalones contienen los siguientes temas:

1. Five interesting facts about you.
2. The physical appearance of your favorite actor.
3. The place you live.
4. Something you like about a family member.

5. The directions to get to your house from the university.
6. Jobs you hate doing at home.
7. Six favorite activities to do in the university.
8. How to celebrate your birthday.
9. Four plans for the next holiday.
10. Something you bought last December.
11. What's your opinion about the last movie you saw?
12. Seven ways to learn a new language.
13. An adventure you have had.
14. What would you do if you won the lottery?
15. Four things that won't happen to you this year.

Finalmente cinco escalones con una imagen cada uno, la imagen puede usarse para describir.







Instrucciones para el docente: El docente puede utilizar el juego en cualquier momento del curso, ya sea al inicio para revisar conocimiento previo o al final para evaluar lo aprendido. El docente debe saber que el propósito del juego es alentar a los estudiantes a elaborar con más profundidad sus ideas, por lo que debe indicar antes de iniciar el juego que tipo de objetivo comunicativo se espera; para este caso sería: describir, explicar, comparar, resumir y/o argumentar.

Juego 3:

Problem solving: Dos juegos para promover solución de problemas, motivar la planeación antes de la ejecución y el trabajo grupal. Se describe la instrucción de juego y el material necesario.

Juego A: Toothpick challenge.

Materiales: Palillos de diente, plastilina y papel.

Instrucciones: El objetivo del juego es construir un edificio de varios pisos utilizando solo los palillos de diente y la plastilina. El grupo se divide en diferentes equipos, cada equipo tiene porción de los materiales para poder construir por lo menos una estructura de tres pisos. A cada equipo se le entrega el papel y antes de comenzar a armar su estructura deben escribir las

instrucciones de cómo van a realizarlo. Cada equipo debe detallar paso a paso un manual de construcción.

Cuando todos los equipos terminen de escribir la instrucción, pueden comenzar a levantar su estructura siguiendo cada paso y anotando cuál paso funcionó y cuál no.

Juego B: Laser Web

Materiales: Dos bolas de lana de 100 gramos.

Instrucciones: El grupo se divide en dos equipos. Cada equipo recibe una bola de lana y deben crear un laberinto de obstáculos como si la lana fuera un laser que protege un objeto especial. Cada equipo debe pasar cada uno de sus miembros por el campo laser creado por el equipo contrario sin tocar el laser, si una persona lo hace debe regresar al inicio.

Antes de iniciar a cruzar el campo, cada equipo debe proponer una lista de ideas de cómo podrían lograr cruzar el equipo entero a través del campo y explicar en detalle instrucciones para que todos deban seguir. Si una instrucción falla y alguien toca el laser, el grupo debe crear de inmediato otra solución y no podrá continuar con esa instrucción.

Instrucciones de uso: En esta sección el docente encontrará una hoja con las instrucciones de uso de la caja de herramientas. Lo primero es una introducción y agradecimiento por utilizar la caja de herramientas y la explicación del propósito de la misma.

Luego verá la división de las tres secciones de la caja, la primera las 50 tarjetas de situaciones que podrá utilizar como task o tarea en la clase regular de inglés del ITM de manera escrita u oral. La segunda, el listado de material que puede utilizar para crear un producto comunicativo en la clase de inglés y por último el listado de juegos disponibles en la caja y cómo utilizarlos.

9. RECURSOS

Recurso	Concepto	Descripción
Profesional de diseño.	Humano	Persona capacitada para proponer el diseño de las tarjetas, los juegos y la caja.
Materiales para el diseño de las tarjetas de contenido	Materiales	Cartulina y acetato para laminar.
Materiales y herramientas de audio y construcción para la sección de producción.	Materiales	Grabadora de voz, una resma de papel tipo bond, dos cajas de marcadores de colores delgados, cinco tijeras, cinco cajas de plastilina y una tela verde para grabación de 2M X3M.
Juegos y materiales didácticos para la sección interactiva	Materiales	Cinco cajas de palillos de dientes, cinco cajas de plastilina, dos paquetes de lana de 100 gramos cada una.
Caja de tamaño y movilidad adecuada para el uso correcto de la caja de herramientas	Materiales	Caja organizadora.

10. CRONOGRAMA

Nivel 1

[illegible]

Nivel 2

[illegible]

11. PRESUPUESTO

Presupuesto caja de herramientas	Costos
Recursos Humanos	
Diseñador gráfico	1.000.000
Insumos y materiales	
Impresiones de las tarjetas y juegos	\$30.000
Laminado de las tarjetas y juegos	\$30.000
Resma de papel	\$12.000
Plastilina	\$20.000
Marcadores	\$20.000
Tijeras	\$10.000
Lana	\$12.000
Palillos de dientes	\$10.000
Grabadora de voz	\$50.000
Tela verde Croma Key	\$75.000
Caja organizadora	\$50.000
Total	1.319.000

12. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y ASPECTOS ÉTICOS.

12.1 MECANISMOS DE EVALUACIÓN

Tabla de mecanismos de evaluación

INDICADOR	DESCRIPCIÓN	FORMULA	UNIDAD DE MEDIDA	RESULTADO ESPERADO
Rastreo de información teórica.	Rastreo de información relacionada con creatividad en el aula y su relación con el neuro desarrollo y las habilidades comunicativas en lengua extranjera.	$\frac{\text{Temas desarrollados} * 100}{\text{Temas planificados}}$	porcentaje	100%
Revisión de referentes en el mercado.	Revisión de herramientas que existen en el mercado que puedan promover la acción creativa en niños, adolescentes y adultos.	#Referentes analizados.	Cantidad	7
Exploración de intereses.	Exploración de los intereses y necesidades de los docentes de inglés en relación al desarrollo de habilidades creativas en la clase.	#Entrevistas realizadas a docentes.	Cantidad	5
Contenido de caja de herramientas diseñada.	Diseño de contenido de las cincuenta tarjetas y de los juegos para la caja de herramientas	# de tarjetas y juegos diseñadas	Cantidad	50 tarjetas y 2 juegos de tablero

12.2 ASPECTOS ÉTICOS

12.2.1 Beneficios en el desarrollo

La elaboración de esta caja de herramientas busca beneficiar a docentes y estudiantes de inglés del centro de idiomas del ITM a través de la generación de oportunidades de práctica del idioma y al mismo tiempo de oportunidades para desarrollar habilidades de elaboración y originalidad creativas. La caja *Shake your mind* permite que los docentes tengan herramientas suficientes para facilitar el proceso de aprendizaje y así favorezcan en los estudiantes la generación de ideas novedosas y detalladas en la lengua extranjera, asunto que puede llevar a mejorar procesos de pensamiento y aprendizaje.

12.2.2 Posibles riesgos

La implementación de esta caja de herramientas en el aula de clase no genera riesgos para los docentes o para los estudiantes, ni físicos, ni emocionales ni psicológicos ya que las tarjetas, los juegos y los materiales promueven el trabajo positivo en clase que desarrolla habilidades creativas y mejorías en habilidades comunicativas en la lengua extranjera.

12.2.3 Inclusión

La caja de herramientas favorece la inclusión en el aula debido a que sigue los tres principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA). CAST (2011) describen tres principios basados en la investigación neuro científica; Principio uno: proporcionar múltiples formas de representación, donde el docente presenta de múltiples formas un mismo concepto. Este principio se puede ver en la caja de herramientas al ser usados juegos, tarjetas escritas, instrucciones orales, materiales de juego e ilustraciones.

El principio dos: proporcionar múltiples formas de acción y expresión, dónde el docente le permite al estudiante distintas maneras de manifestar lo aprendido. Este principio se puede ver

en la caja de herramientas con las tarjetas que proponen expresión escrita u oral, con presentaciones, videos, comics, canciones, libros, comics y muchos otros.

El principio tres: proporcionar múltiples formas de implicación, donde el docente permite el trabajo individual o grupal o por roles que motiven al estudiante de formas diferentes a participar. Este principio se puede ver en las tarjetas de la caja de herramientas que proponen trabajo individual, en pareja, en grupo, por roles y colaborativo.

12.2.4 Reglamento estudiantil y perspectiva de derechos.

La implementación de la caja de herramientas en el aula de clase de inglés se sustenta a partir de leyes, programas y reglamentos.

-Con el Programa Nacional de Bilingüismo (PNB) 2004-2019 cuyo objetivo principal es tener ciudadanos capaces de comunicarse en inglés.

-El Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) adopta como principios los contenidos en el Capítulo I. del Título Primero de la Ley 30 de 1992 y en especial la interdisciplinariedad que “Mediante un proceso de correflexión (...) prepara a estudiantes y profesores, no sólo para recibir los frutos de la ciencia, sino, fundamentalmente, para hacerla de manera personal colectiva y original. En suma, asumida con seriedad, tiene la capacidad de transformar cualitativa y cuantitativamente el saber insular con la creación de nuevos puntos de contacto que configuran, finalmente, la red de conocimientos”.

13. REFERENCIAS

Almansa Martínez, Pilar. (2012). Qué es el pensamiento creativo. *Index de Enfermería*, 21(3), p. 165-168. <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962012000200012>.

Ávila, H. A. (2015). Creativity in the English class: Activities to promote EFL learning. *HOW*, 22(2), p.91-103.

Chaverra-Fernandez D, Gil-Restrepo C, (2017) Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria. *FOLIOS • Primera época • N.º 45* Primer semestre de 2017, p. 3-14.

Dietrich, A. (2004) The cognitive neuroscience of creativity. *Psychonomic Bulletin & Review* 11 (6), p.1011-1026.

Esquivias Serrano, M. Análisis del pensamiento creativo en estudiantes universitarios: expresión lingüística. *X congreso nacional de investigación educativa área 1: aprendizaje y desarrollo humanos*.

Ferandiz, C. Ferrando, M. Soto, G. Sáinz, M. Prieto, M. (2017). Divergent thinking and its dimensions: what we talk about and what we evaluate? *Anales de psicología*, 2017, vol. 33(1) p. 40-47.

Fisher, B. Golden, J (2018) Modelling and Fostering Creativity: Two Post-Secondary EAL Teachers' Journey Canadian Journal of Education , *Revue canadienne de l'éducation* 41(1)

Klimenko, O (2008) La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *ISSN 0123-1294. educ.educ., diciembre 2008, volumen 11(2)*, p. 191-210

Klimenko, O. (2017). Bases neuroanatomicas de la creatividad. *Revista Katharsis*, N 24, julio-diciembre 2017, p.207-238,

Min Jeon J. y Hyun ma J. (2015) The effect of creativity-based L2 Poem Writing on creativity, writing quality and the affective domain. *English teaching*, vol. 70 (4).

Naiman, L. (1998). Fostering innovation in an IT world. *Canadian Information Processing Society Journal*.

Ramirez, V. Llamas-Salguero, F. Lopez-Fernandez, V. (2017) Relación entre el desarrollo neuropsicológico y la creatividad en edades tempranas. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*. Volume 6 (1), p.34-40

Porto Cuarras, M (2008) evaluación para la competencia creativa en la educación universitaria *CUADERNOS FHyCS-UNJu*, Nro. 35, p. 77-90, Año 2008.

Richards, J. Creativity in language teaching (2013). *Iranian Journal of Language Teaching Research* 1(3), p.19-43.

Reyes-Meza, V. Flores-Sosa, M. Nava-Reyes, A. Pelayo González, H. Morales-Ballinas, A. (2015) Executive functions in undergraduate students enrolled in a creativity course *Interamerican Journal of Psychology*, vol. 49,(2) pp. 131-138.

Rodríguez, N, (2016), *Neuroeducación para padres*, Barcelona España, editorial B.

SANTAELLA, Maribel. La evaluación de la creatividad. *SAPIENS* [online]. 2006, vol.7, n.2 [citado 2018-09-12], pp. 89-106. Disponible en: <http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131758152006000200007&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1317-5815.

Stein-Smith, K. (2018) Foreign Languages and Creativity — The Quiet Connection in a Globalized/Interconnected World How focusing on "deep work" can help foster creativity, and foreign language competency. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 9,(1), pp. 34-41.

Vásquez Burgos, B., Remolina de Cleves N, Calle Márquez M. (2010) La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa. Bogotá - Colombia, No.13*: p. 321-338.

Vera, A. (2013). Creatividad empresarial y autogobierno: un análisis discursivo. *Universitas Psychologica, 12*(4), 1063-1074. doi:10.11144/Javeriana.UPSY12-4.ceya

Vergara Novoa, A., & Perdomo Cerquera, M. E. (2016). Fortalecimiento de la expresión oral y escrita en inglés a través de un andamiaje de escritura creativa colaborativa: un estudio de diseño desde la cognición. distribuida. *Forma y Función, 30*(1), p. 117-155.

Yagcioglu, O. (2016) Increasing creativity with the self studies in Basic English classes. *European Journal of English Language Teaching, volume 1, issue 2*, p. 59-76.