

UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**EL JUEGO DE PALABRAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN
LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°392 SEÑOR DE LUREN-
SUPE PUEBLO**

PRESENTADO POR:

Villarreal Solís, Diana Yessenia

**PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN
EDUCATIVA CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA**

ASESOR: Mg. Flores Carbajal, Zilda Julissa

HUACHO – 2021

TESIS

**EL JUEGO DE PALABRAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN
LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°392 SEÑOR DE LUREN-
SUPE PUEBLO**

Villarreal Solís, Diana Yessenia

TESIS DE MAESTRÍA

ASESOR: Mg. Flores Carbajal, Zilda Julissa

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN
PEDAGOGÍA
HUACHO**

2021

Dedicatoria

En primer lugar quiero dedicar este trabajo de investigación a mis maestros que por su gran sabiduría y paciencia supieron guiarme hasta el final.

A mi familia, por su comprensión, apoyo y amor incondicional.

A mis padres por traerme al mundo y por los buenos valores que me han inculcado.

Diana Yessenia Villarreal Solís

Agradecimiento

A Dios por darme la existencia y poder desarrollarme día a día profesionalmente.

A mi familia por ser el sostén que necesito para salir adelante.

Diana Yessenia Villarreal Solís

ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introducción.....	VIII

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	12
1.2. Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3. Objetivos de la investigación.....	14
1.3.1. Objetivo general.....	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
1.4. Justificación de la investigación.....	15

1.5	Delimitaciones del estudio	15
1.6.	Viabilidad del estudio.....	16

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación.....	16
2.1.1.	Investigaciones internacionales	16
2.1.2.	Investigaciones nacionales.....	18
2.2	Bases teóricas	22
2.3	Bases Filosóficas	27
2.4	Definición de términos básicos	22
2.5	Hipótesis de la investigación.....	31
2.5.1	Hipótesis general	31
2.5.2	Hipótesis específicas.....	31
2.6	Operacionalizacion de las variables	32

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico.....	34
3.2	Población y muestra	34
3.2.1	Población	34
3.2.2	Muestra	34
3.3	Técnica de recolección de datos	35
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	35

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1	Análisis de los Resultados	37
4.2	Contrastación de Hipótesis	42

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1	Discusión de los Resultados.....	50
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	52
6.2	Recomendaciones.....	53

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas	54
5.2.	Fuentes hemerográficas	54
5.3.	Fuentes electrónicas	54

ANEXOS

Anexos.....	56	
3.4	Matriz de consistencia.....	59

Resumen

Los juegos de palabras son silabas trabadas de manera divertida para favorecer la memoria y la creatividad desarrollando el lenguaje, los niños en las edades tempranas están en un proceso de aprender a comunicarse, las dimensiones propuestas están orientadas a propiciar experiencias significativas en la educación de niños, las trabalenguas es un juego entretenido que motivan a los niños propician la fluidez de palabras, las adivinanzas son frases escondidas que llevan un mensaje con diversas alternativas, crean conflictos cognitivos que favorecen al pensamiento y las rimas desarrollan la discriminación de sonidos con actividades de igualdad de silabas y que tengan el mismo timbre de sonidos pueden ser al principio o al final de una frase, para el trabajo se hizo una recopilación de información, descriptiva de ambos temas buscando su permanente relación.

Las referencias teóricas sustentaron la investigación, se confirmaron las hipótesis y se encontraron la relación entre los juegos de palabras y la creatividad así como en sus dimensiones, en las conclusiones se evidenciaron las hipótesis planteadas.

Palabras Claves: Juego, lenguaje, Creatividad

ABSTRACT

Word games are syllables locked in a fun way to promote memory and creativity by developing language, children at an early age are in a process of learning to communicate, the proposed dimensions are aimed at fostering meaningful experiences in the education of children , the tongue twisters is an entertaining game that motivate children, promote the fluency of words, the riddles are hidden phrases that carry a message with various alternatives, create cognitive conflicts that favor thinking and rhymes develop sound discrimination with equal activities syllables and that have the same timbre of sounds can be at the beginning or at the end of a phrase, for the work a compilation of information was made, descriptive of both topics looking for their permanent relationship.

The theoretical references supported the research, the hypotheses were confirmed and the relationship between word games and creativity was found, as well as its dimensions, in the conclusions the hypotheses were evidenced.

Key Words: Game, language, Creativity

INTRODUCCIÓN

Entendemos por juego de palabras a la estrategia lúdica que favorece la parte creativa de los niños de manera lúdica y entretenida motivando a los pequeños a desarrollar su lenguaje e incrementar su vocabulario, para este estudio aplicado en el inicial N°392 señor de Luren-Supe Pueblo, se encuentra dividido en 5 capítulos:

De acuerdo al reglamento se consideró como primera parte la identificación concisa del problema describiéndola en sub problemas y planteando objetivos para mejorar esta condición, para ello se justificó por qué se debe buscar una solución a este problema y quienes son los principales beneficiados con el aporte de los resultados.

En el segundo capítulo se considera la compilación de información teórica, así como antecedentes de investigaciones similares tanto nacionales como a nivel internacional, las bases teóricas que sustenten el trabajo y el planteamiento de las hipótesis.

La parte metodológica fue determinante para la construcción de los instrumentos y la determinación de las técnicas más adecuadas al tipo de investigación que se trabajó.

En esta parte se observara los resultados finales en base al estadístico que se empleó se consideraran las conclusiones y se ara las sugerencias respectivas.

Finalmente los anexos y la bibliografía debidamente referenciada.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción de la realidad problemática.

La creatividad es la base para que todo niño o niña pueda desarrollarse, esto le ayuda a mejorar la comprensión de las distintas enseñanzas que los maestros le brindan, es por ello que debemos estimularla constantemente.

El juego de palabras es una forma de abrir un nuevo mundo al conocimiento de nuestros alumnos, ya que mediante los diversos juegos en los cuales utilizamos las palabras, introducimos vocablos o letras de en forma lúdica, que tienen un fondo educativo

Por medio de ello les transmitimos nuevas palabras, enriqueciendo así su léxico, su correcta escritura, en otras palabras hacemos crecer su vocabulario.

Existen palabras que son difíciles de recordar, más aun para niños de temprana edad, además se complican más cuando conocemos su escritura, es por ello que se necesitan de ejercicios que los entretengan y despierten su interés, a la vez que le transmitimos nuevas enseñanzas que se les quedarán grabados por toda la vida.

La correcta escritura es una forma de comunicación, que debe ser implantada en los menores desde temprana edad, con la finalidad de mejorar poco a poco el proceso de aprendizaje de los estudiantes para que puedan hablar con propiedad, compartir de forma correcta sus ideas y compartir los conocimientos que van adquiriendo, con ello el juego de palabras son una gran manera didáctica y pedagógica que mejorará la escritura en nuestros estudiantes.

1.1. Formulación del problema.

1.1.1. Problema general.

¿Cuál es la relación del juego de palabras en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

1.1.2. Problemas específicos.

¿Cuál es la relación de los trabalenguas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

¿Cuál es la relación de las rimas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

¿Cuál es la relación de las adivinanzas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

1.2. Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general.

Determinar la relación del juego de palabras en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los trabalenguas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

Determinar la relación de las rimas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

Determinar la relación de las adivinanzas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?

1.4 Justificación de la investigación.

1.4.1 Justificación teórica.

La importancia del presente trabajo, radica en conocer de qué manera y en qué medida se relaciona el juego de palabras como recurso para fomentar en los niños pequeñas dificultades propiciando la creatividad, para ello se ha investigado diversas teorías que sustenten el trabajo, se tomó como referencia al inicial N° 392 Señor de Luren ubicado en la localidad de Supe Pueblo.

1.4.2 Justificación práctica.

Actualmente se desconoce la relación que produce el trabajo lúdico de las palabras en los niños, para ello se aplicara una serie de ejercicios que refuercen la memoria y la creatividad como las trabalenguas que ejercitan el desarrollo de las palabras trabadas y el incremento de vocabulario, la investigación tomo como referencia al jardincito N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo, ya que en nuestro país no existen muchos antecedentes de este tipo de investigación.

1.4.3 Justificación metodológica.

Se consideró que a nivel metodológico, la presente investigación es de suma importancia porque las técnicas utilizadas, se podrán aplicar a futuras investigaciones similares.

1.4.4 Justificación social.

La meta del presente trabajo de investigación es dar a conocer sobre el juego de palabras y su implicancia en la creatividad de los niños del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo, a fin de determinar el nivel de implicancia de esta dinámica a la hora de mejorar el nivel educativo de los estudiantes.

1.4.5 Delimitación del estudio.

La localidad de Supe se encuentra ubicado a ciento setenta kilómetros al norte de Lima, los pobladores se dedican en su mayoría a la pesca y tiene muchos lugares turísticos que hace atractivo el lugar, el inicial que es de gestión estatal cuenta con un terreno adecuado y administrado por la unidad de gestión N° 10 de Barranca, cuenta con ocho secciones y atiende a niños en edad pre escolar, tomaremos como referencia al aula de cinco años como muestra para el trabajo con un total de 33 niños.

Viabilidad del estudio.

Los juegos de palabras es un tema novedoso para el trabajo con niños, las maestras deben conocer y manejar esta estrategia de acuerdo a las necesidades pedagógicas de sus niños, por lo cual el trabajo es viable y estará bajo la responsabilidad y supervisión de la tesista quien garantiza la parte logística hasta su culminación, buscando las técnicas más adecuadas para el trabajo en equipo en el momento de la aplicación de los instrumentos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.

Investigaciones internacionales

Mejía (2017), el autor investigo los beneficios que permitan un mejor aprendizaje de los niños aplicando los juegos de palabras para fomentar la fluidez oral en el momento de la clase del idioma inglés, este trabajo se llevó a cabo en Ecuador, se utilizó como instrumento a la encuesta y se contó con una muestra de 51 alumnos del octavo año de dos secciones, se llegaron a las siguientes conclusiones:

Las diversas actividades realizadas por parte de los profesores, de alguna u otra forma incentivan los juegos en los cuales se utilizan las palabras pero muchas veces éstas actividades no son correctamente utilizadas en el área de la comunicación y sólo se basan a la repetición continua de palabras comunes con lo cual han logrado que los niños pierdan cierto grado de interés por aprender éstos temas

Existen muchos juegos en los que el eje principal son las palabras como son los pupiletras, la sopa de letras, las rimas, los trabalenguas, lo cual si son usadas de forma correcta ayudarán a los niños a mejorar la pronunciación del idioma inglés de una forma creativa y despertando su interés por aprender.

Muñoz (2015), nos presenta un aspecto muy importante en el trabajo docente como recurso para fomentar el área de lectura, análisis y producción de algunos textos dirigidos para los estudiantes de primaria, perteneciente a la Universidad de Mariño, con el fin de optar el grado de licenciada en lengua castellana y literatura, la investigación se enmarco en un trabajo descriptivo no correlacional, el instrumento utilizado fue la entrevista y la

observación, se contó con una población de 30 alumnos y se llegaron a las siguientes conclusiones:

El juego de palabras se aplica para motivar al estudiante a pensar y desarrollar su memoria auditiva y visual, es una manera entretenida de incentivar al niño a la lectura y más que todo a comprender lo que lee y pueda inferir las ideas de una forma dinámica, al darle un verdadero sentido a la creación de un texto, teniendo en cuenta la función principal de éstos como son a nivel individual y en la sociedad, es por ello la gran importancia de acercarla a las personas para que la conozcan, la aprendan, la compartan y creen sus propios criterios

Es importante que las personas desde temprana edad, conozcan como se escriben correctamente las palabras, y que sepan usarlas de forma apropiada, con ello podrán expresar sus ideas y sientan seguridad al expresarse con su familia, con su medio social y sus pares, para ello necesitamos de formas de enseñanza que despierten su interés e imaginación, gracias a los juegos de palabras podemos conseguirlo.

Flores (2014), en su tesis considero a los juegos de palabras como una herramienta de análisis para propiciar el lenguaje en los pequeños de tres y cuatro años, esta estrategia resulto de gran apoyo para el desarrollo de la comunicación tanto verbal como gestual en los niños se contó con una muestra de 28 alumnos de 3 a 4 años, el instrumento utilizado fue la observación y las fichas de llenado, se llegó a las siguientes conclusiones:

Los niños de la edad de nuestra muestra tienen un gran interés por la comunicación oral, y están en constante uso en su vida diaria, su interés aumenta aún más cuando los docentes encuentran caminos para apoyarlos como son ambientes adecuados, paciencia para escucharlos, tiempo para que se expresen libremente con ello logramos que tengan un lenguaje más claro y fluido, con un empleo mayor de vocablos, es prioridad de los

maestros enfocar sus esfuerzos a desarrollar la creatividad y a la vez el aprendizaje de sus alumnos, lo cual se verá reflejado en el desarrollo lingüístico de los mismos.

Nivel nacional

Roque & Vega (2018), nos presentan su tesis dos temas muy importantes en la formación de los niños, la comunicación es una necesidad de las personas para expresarnos desde pequeños hacemos esta conexión por medio de diversos recursos, el primer instrumento es nuestro propio cuerpo con el cual experimentamos y conocemos el mundo, otra herramienta es el habla al principio con códigos y gorgojeos o llantos, en edad escolar se busca que los niños se expresen oralmente, el trabajo se ejecutó con los niños de cinco años en un inicial público de Puno, instrumento utilizado fue la observación y se llegaron a las siguientes conclusiones:

Los juegos verbales o también llamados los juegos de palabras es una táctica muy empleada para abordar diversos temas y áreas con la finalidad de mejorar su desarrollo en la comunicación oral, haciendo que manejen un lenguaje más claro, oportuno y fluido a la hora de expresar sus opiniones.

La coherencia es otra de las características que desarrollan éstos niños gracias a los juegos de palabras, ya que se demostró que utilizaban de forma más apropiada los vocablos que empleaban y al expresarlos también tenían una buena entonación dándole un mejor sentido a sus relatos.

Gutierrez & Páez (2015), nos presentan su tesis haciendo énfasis a los juegos verbales como recurso para incentivar a los niños a ser comunicativos y expresen sus ideas y pensamientos, tengan un lenguaje más fluido y oraciones lógicas al momento de entablar conversaciones cortas, la investigación se desarrolló en la ciudad de Huancayo y fue de tipo intencional, con una muestra de 36 alumnos pertenecientes al segundo grado de

primaria, el instrumento utilizado fue la encuesta y la observación, y se llegaron a las siguientes conclusiones:

Los juegos verbales deben ser un tema incluido en la programación de temas dictados a los alumnos ya que ayuda en su aprendizaje de forma significativa, haciendo que los alumnos interactúen entre ellos y fortalezcan sus ejercicios de comunicación, esta forma de enseñanza mediante actividades lúdicas no debe ser exclusiva de los alumnos del nivel inicial, sino también de alumnos del nivel secundaria a manera de reforzar la escritura, pronunciación y correcto empleo de los vocablos en su desenvolvimiento.

2.2.1 Variable el juego de palabras

Los juegos de palabras son una excelente idea para pasar el tiempo ya que a la vez de jugar también aprendemos, existen tipos entre los que tenemos completar palabras, buscar vocablos faltantes, repetir trabalenguas o buscar respuestas en las adivinanzas, por lo general estos juegos se desarrollan por una sola persona, pero si varias personas lo realizan a la vez puedes competir entre ellos y obtener un ganador. (La Rosa, 2013)

Como mencionamos en el párrafo anterior son muchos los tipos de juegos de palabras y estos pueden ser utilizados como herramientas para los docentes y de esta forma ellos puedan transmitir sus enseñanzas estimulando la mente de los estudiantes. (La Rosa, 2013)

Los juegos verbales o juegos de palabras son actividades de carácter lúdico, relacionados con la comunicación oral y la comunicación escrita cuyo fin principal es estimular y enriquecer la calidad de expresión de los alumnos, haciendo que ellos lo vean como un actividad en las que intervienen la imaginación, la lúdica y el aprendizaje. (La Rosa, 2013)

El desarrollo de los juegos de palabras dentro de un salón de clases y bajo la supervisión de un docente es considerado como una actividad estudiantil, por ello los

alumnos deben dar su mayor esfuerzo, dedicación y comprensión a la hora de realizarlos pero sin perder el toque de diversión e imaginación. (Berdiales, 2001).

Características de los juegos de palabras

Entre las características más resaltantes mencionaremos:

- ✓ **Fluidez al pronunciar las palabras**, es la capacidad que adquieren las personas de expresarse de una forma correcta, ágil y clara ya sea en su idioma o algún idioma que este aprendiendo, la fluidez es la unión de procesos entre los cuales mencionaremos: la capacidad de crear ideas claras y precisas, no solo pensarlas sino también transmitirlos y relacionar una idea tras otra. (Berdiales, 2001).

La fluidez a la hora de hablar de las personas se va adquiriendo con los años con lo cual se dice que es directamente proporcional con su entorno social en el cual se chocan con muchas experiencias como son conversar con amigos, ver series de televisión, escuchar programas de radio, ver entrevistas y participar de reuniones con familia y/o amigos, existen ciertos factores que alteran de una u otra manera la fluidez al momento de comunicarse de las personas, entre las que podemos mencionar: la taquilalia, las cuales son personas que tratan de hablar a gran velocidad pero esto hace que omitan ciertas palabras o sílabas haciendo que no se pueda comprender lo que habla; la bradilalia estas personas hablan demasiado lento; farfulleo, son personas que al hablar tienen problemas en la velocidad del habla pero además cambian una palabra por otra afectando así el sentido total de lo que quieren decir; el tartamudeo, consiste en una alteración de la velocidad de habla con repetición de algunas palabras, o palabras extendidas. (Berdiales, 2001).

- ✓ Enriquece el vocabulario, existe un aumento de conocimientos en los vocablos, su correcto significado y adecuado uso a la hora de expresarse a la vez también mejora el entendimiento y comprensión de lo que escuchan o leen. (Berdiales, 2001).

¿Qué beneficios nos aportan los juegos de palabras?

Son muchos los beneficios que se obtiene cuando se emplean los juegos de palabras, entre ello tenemos:

- Despierta el interés por parte de los alumnos de aprender, ya que lo hacen de forma individual y se divierten mientras lo hacen.
- Debido a que tiene un fondo lúdico, el alumno aprende a regirse y ceñirse a ciertas normas y reglas establecidas.
- Aprenden a ser más paciosos para esperar su turno a la hora de jugar.
- Ayudan a que los niños o jóvenes desarrollen su mente y memoria.
- El alumno aprende a concentrarse para poder solucionar los problemas y discrimina los ruidos externos.
- Estos juegos ayudan a revalorizar la cultura y tradición de nuestras raíces ya que se consideran como juegos tradicionales que por cuestiones de tecnología y modernidad se han ido perdiendo con los años. (Flores, 2015).

Dimensiones de la variable juegos de palabras:

Los trabalenguas

Las trabalenguas son recursos para mejorar el lenguaje e incrementar el vocabulario en los niños de forma dinámica y lúdica, son pequeñas oraciones con silabas trabadas para reproducirla jugando que se repitan constantemente razón por la cual se hace difícil su pronunciación, este tipo de palabras son llamativas para los niños desde edades muy tempranas ya que son parte de los llamados juegos de palabras, esto debe ser aprovechado por los maestros y padres para introducirlos en el aprendizaje del lenguaje, los trabalenguas se caracterizan por presentar además palabras difíciles de pronunciar y la finalidad de éste juego es que los lectores digan las oraciones de forma fluida y con claridad y sin omitir ninguna palabra. (Berdiales, 2001).

Los trabalenguas se utilizan como ejercicios para mejorar la lectura y pronunciación de las oraciones, para empezar se debe leer en forma pausada y tratando de comprender las palabras y pronunciándolas lentamente, luego cuando sintamos más seguridad iremos leyendo las frases con mayor velocidad y sin equivocarse. (Mayta & Ramos, 2015)

Las rimas

Las rimas son las repeticiones de la última parte o sílaba acentuada al término de cada frase, dándole una cierta armonía al momento de leerlo, las rimas son utilizados en muchos contextos ya sea en canciones, poemas, arengas entre otras situaciones.

Todo lo antes mencionado tiene en común la entonación al final de cada palabra dentro de una oración, las rimas pueden ser de dos tipos:

- Las rimas consonantes: se refiere a la repetición de los sonidos de la última palabra teniendo como referencia a la última sílaba, para citar algunos ejemplos tenemos la palabra corazón que rima con razón; o la palabra jarrón rima con tazón.
- Las rimas asonantes: se refiere a la repetición de los sonidos de la última palabra teniendo como referencia a la última vocal de la palabra, para citar algunos ejemplos tenemos la palabra trueno rima con la palabra puedo. (Mayta & Ramos, 2015)

Las adivinanzas

Las adivinanzas son un tipo de juegos de palabras que trata de descubrir por medio de pistas o señales de lo que se está hablando, por medio de estos juegos ayudamos al trabajo pedagógico para el desarrollo de diversas áreas y principalmente el lenguaje, a crecer su imaginación, a analizar diversas situaciones y descubrir acertijos. (Mayta & Ramos, 2015)

Una adivinanza consiste en describir características de una cosa, objeto, persona o animal, pero sin mencionarlas directamente, se dan señales las cuales deben ser descubiertas para llegar a una solución definitiva. (Mayta & Ramos, 2015)

2.2.2. Variable creatividad

La creatividad es originar ideas novedosas, asociar pensamientos o conceptos nuevos, que dan soluciones a problemas o interrogantes de forma novedosa, original y a veces algo irracional. (Ramos, 2012)

La palabra creatividad está muy asociada a la palabra imaginación debido a que tienen el mismo origen etimológico, la creatividad es una característica propia de los seres humanos que en algunas personas está más desarrollada que otras y estas pueden verse reflejadas en ideas, en creación de objetos físicos, o simple alucinaciones. (Ramos, 2012)

Hoy en día la creatividad está muy valorada, en las que nuevo y novedoso vende mucho más que lo tradicional, por ejemplo el reciclaje es sumamente útil ya que a la vez que ayudamos a cuidar nuestro planeta se crean cosas hermosas y útiles a partir de cosas aparentemente en desuso. (Salas, 2010)

Características de la creatividad

Entre las características más resaltantes de la creatividad tenemos:

- ✓ La espontaneidad: las personas creativas aparecen espontáneamente, es decir no planifican ser así, escuchan o se concentran en determinada situación y simplemente dan sus opiniones, se inspiran y dejan fluir sus pensamientos.
- ✓ La libertad para expresarse: las personas que tienen pensamientos creativos, no se rigen a reglas ni normas y tratan de salirse siempre del cuadro.
- ✓ Excitabilidad: la creatividad se estimula con el medio ambiente, con las situaciones en las que se viven, inspirados en la cultura, los juegos o el arte.

- ✓ Sensibilidad: si bien la inteligencia es una característica importante dentro de la creatividad, una persona sensible tiene la capacidad de percibir mejor las sensaciones externas que ayudaran a expresar mejor su creatividad. (Salas, 2010)

Importancia de la creatividad

Todos los seres humanos somos creativos permanentemente, desde que nos levantamos solucionamos dificultades en nuestra vida diaria y dentro de la sociedad y es que ha permitido resolver muchas dificultades a lo largo de nuestra sociedad y que cada persona cumpla un rol importante con herramientas espontáneas y nuevas. (Díaz, 2011)

Esta característica es lo que ha permitido diferenciarnos de otros seres vivos, y ser los que dominamos la tierra, entre los ejemplos de creatividad que más resaltan son: los inventos científicos como la computadora, el televisor, inventos artísticos como las danzas, la demostraciones culturales, los diseños de arquitectos reflejados en grandes casas y edificios entre otros. (Díaz, 2011)

La personalidad creativa

La persona creativa tiene una personalidad positiva y optimista, cuando comete un error ve la oportunidad de intentarlo una vez más, la imaginación juega un rol importante en cómo vemos las situaciones que nos suceden, este tipo de personas solo ven lo bueno de las cosas y sacan lo mejor de las situaciones que les pasan, intenta hasta conseguir lo que busca y siempre con buena actitud. (Díaz, 2011)

El juego de palabras y la creatividad

El juego de palabras es una forma lúdica de que los estudiantes aprendan a desarrollar su lenguaje oral, a manejar mejor la pronunciación y significado de los vocablos desde edades tempranas, mediante estos juegos como son las rimas o los trabalenguas ayudamos a desarrollar la imaginación y creatividad de los alumnos mediante la búsqueda de palabras o el ejercicios de repetir palabras de difícil pronunciación, otra

forma de mejorar su creatividad es a la hora que quieran crean poesías o versos buscando sílabas que vayan acorde con lo escrito y que a la vez tenga un significado en especial. (Salas, 2010)

Dimensiones de la variable creatividad

La preparación

Es el primer paso para la creatividad, consiste en estar al frente de una determinada situación y analizarla, al igual que todas las situaciones que están en torno a ella, es un momento en el cual se despierta el interés por alguna cosa o situación, nos llama a investigar sobre ese tema y crear posibles resultados a interrogantes para resolver problemas. (Salas, 2010)

Este punto es muy importante pues es aquí que planteamos nuestro interés hacia un tema específico y nos abre la puerta al siguiente nivel de la creatividad. (Vélez, 2013)

La incubación

Esta segunda etapa de la creatividad es donde tomamos un determinado tema, lo interiorizamos y gracias al hemisferio derecho de nuestra masa encefálica lo procesamos y relacionamos, esta es una etapa interna, sin expresión física alguna.

En esta etapa existe una situación tensa ya que buscamos soluciones y nos inquieta pensar que no la podamos encontrar, otra situación que nos quita la tranquilidad es el tiempo que demoramos en pasar esta etapa motivo por el cual muchos proyectos quedan sin resolver. (Vélez, 2013)

La iluminación

La respuesta a los problemas antes mencionado de pronto encuentra una solución y es aquí que nos damos cuenta de que todo tenía sentido, todo concuerda y se ve con claridad, en esta fase existe felicidad y satisfacción por el problema resuelto, nos damos cuenta que

valió la pena en tiempo y dedicación invertida, pero aún queda una etapa por recorrer. (Vélez, 2013)

La verificación

En esta última etapa se analiza la situación y se vuelve a analizar las respuestas encontradas para estar seguro y evitar errores, se mejora, se cambia o se rectifica la solución dada. (Vélez, 2013)

2.3 Bases Filosóficas.

Fundamentación filosófica.

El correcto aprendizaje de los vocablos en los estudiantes es sumamente importante para su desarrollo, existen muchas formas de despertar el interés en ello a los alumnos, uno de los más importantes es el juego de palabras. (Díaz, 2011)

Ontológicas.

Existe una necesidad por una correcta formación de los maestros, así como de su preparación, es una función importante brindar una correcta y constante orientación de cómo llegar a impartir un conocimiento que quede de forma innata en los alumnos, el cual se verá reflejada en un buen aprendizaje y alto nivel educativo. (Vélez, 2013)

Fundamentación pedagógica.

Para que los alumnos capten mejor el aprendizaje de los maestros, es necesario buscar caminos que despierten sus ganas por aprender, su pedagogía debe ser acorde con la edad y el tipo de conocimiento que deseamos brindar, para ello el juego de palabras ha demostrado ser una buena forma en que los alumnos desarrollen su lenguaje y forma de expresarse en general. (Ramos, 2012)

Fundamentación científica.

El aprendizaje y empleo correcto de los vocablos se obtiene como consecuencia de una enseñanza a nivel intelectual, mediante el método científico, mediante las

experiencias que atravesamos, mediante nuestros sentimientos, y mediante técnicas implantadas por los docentes, de todo ello hacemos un análisis consensuado ceñido a valores que tenemos establecidos. (Díaz, 2011)

Fundamentación Psicológica.

La psicología de la educación es un área distinta a las demás ramas, ya que para poder enseñar necesitamos todo un proceso de retroalimentación constante entre alumnos y maestros, los psicólogos encargados de éste estudio del proceso de enseñanza y aprendizaje trabajan hasta el día de hoy para mejorar su desarrollo.

Fundamentación Axiológica.

El desarrollo de los valores en las personas es muy importante para la convivencia social, este proceso se da en dos formas uno en el hogar donde el niño forma sus hábitos y costumbres y los primeros modelos de conducta es la familia y otro en la escuela, es donde el individuo manifiesta los valores aprendidos en casa y deben ser corregidos o reforzados, el entorno social es de gran influencia para que los valores broten de manera natural, esta ciencia se llama axiología que estudia el comportamiento de las personas por medio de los valores. (Ramos, 2012)

2.4. Definición de términos básicos.

Juego de palabras:

Los juegos verbales o juegos de palabras son actividades de carácter lúdico, relacionados con la comunicación oral y la comunicación escrita cuyo fin principal es estimular y enriquecer la calidad de expresión de los alumnos, haciendo que ellos lo vean como un actividad en las que intervienen la imaginación, la lúdica y el aprendizaje. (La Rosa, 2013).

La creatividad:

La creatividad es originar ideas novedosas, asociar pensamientos o conceptos nuevos, que den soluciones a problemas o interrogantes de forma novedosa, original y a veces algo irracional, es innata de los seres humanos característica por la cual evolucionamos en el tiempo y nos diferenciamos de otros seres vivos. (Ramos, 2012)

Los trabalenguas

Los trabalenguas son oraciones o frases cortas en las que aparecen vocablos con sílabas que se repitan constantemente razón por la cual se hace difícil su pronunciación, este tipo de palabras son llamativas para los niños desde edades muy tempranas ya que son parte de los llamados juegos de palabras, esto debe ser aprovechado por los maestros y padres para introducirlos en el aprendizaje del lenguaje, los trabalenguas se caracterizan por presentar además palabras difíciles de pronunciar y la finalidad de éste juego es que los lectores digan las oraciones de forma fluida y con claridad y sin omitir ninguna palabra. (Mayta & Ramos, 2015).

Las rimas

Las rimas son las repeticiones de la última parte o sílaba acentuada al término de cada frase, dándole una cierta armonía al momento de leerlo, las rimas sin utilizados en muchos

contextos ya sea en canciones, poemas, arengas entre otras situaciones. (Mayta & Ramos, 2015).

Las adivinanzas

Las adivinanzas son un tipo de juegos de palabras que trata de descubrir por medio de pistas o señales de lo que se está hablando, por medio de estos juegos ayudamos a los niños a desarrollar su lenguaje, a crecer su imaginación, a analizar diversas situaciones y descubrir acertijos. (Mayta & Ramos, 2015).

La personalidad creativa

La persona creativa tiene una personalidad positiva y optimista, cuando comete un error ve la oportunidad de intentarlo una vez más, la imaginación juega un rol importante en cómo vemos las situaciones que nos suceden, este tipo de personas solo ven lo bueno de las cosas y sacan lo mejor de las situaciones que les pasan, intenta hasta conseguir lo que busca y siempre con buena actitud. (Díaz, 2011)

2.5 Formulación de hipótesis

2.5.1 Hipótesis general

El juego de palabras se relaciona significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo

2.5.2. Hipótesis específicas

Los trabalenguas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo

Las rimas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo

<p>La creatividad</p>	<p>La creatividad es originar ideas novedosas, asociar pensamientos o conceptos nuevos, que dan soluciones a problemas o interrogantes de forma novedosa, original y a veces algo irracional.</p>	<p>Preparación</p> <p>Incubación</p> <p>Iluminación</p> <p>Verificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El niño crea adivinanzas nuevas? • ¿Muestra interés el niño por aprender algún tema? • ¿Se emociona el niño cuando hablan de temas nuevos? • ¿Se interesa por aprender cosas nuevas? • ¿Piensa el niño antes de dar una respuesta? • ¿Analiza las situaciones por las que atraviesa? • ¿le inquieta no tener respuestas ante determinadas preguntas? • ¿Es capaz el niño de resolver sus inquietudes? • ¿Muestra alegría cuando encuentra las respuestas esperadas? • ¿sus respuestas con innovadoras? • ¿El niño se siente seguro de sus respuestas? • ¿El niño se retracta de lo que dice? • ¿El niño siempre da una respuesta ante una pregunta? 	<p>Fichas de observación</p>
-----------------------	---	---	--	------------------------------

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de investigación

Para elaborar el diseño de la tesis se ha hecho una recopilación de datos de las dos variables juego de palabras como canal facilitador para el incremento de la creatividad en los niños en las primeras edades donde está en pleno desarrollo de su inteligencia siendo un trabajo descriptivo correlacional.

Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo descriptivo, correlacional por conveniencia.

Los trabajos de investigación de tipo descriptivo buscan observar y describir una persona o realidad de acuerdo a un tema que sea de nuestro interés, sin analizar ni tratar de influenciar en la realidad.

Además nuestra tesis es de tipo correlacional ya que estamos utilizando dos variables y buscamos la correlación que tiene una sobre la otra, y si una variable se altera la otra también.

3.2 Población y muestra

Niveles	Cantidad de estudiantes	Porcentaje
Población: Niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo que suman un total de 153 alumnos		
	153	100%

población hace referencia al universo en total o conjunto sobre el cual se desea

La

Muestra: Niños de 5 años, los cuales

suman un total de 33

33

21.5%

investigar en nuestra presente tesis está representado por los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo que suman un total de 153 alumnos.

La muestra es una parte específica que se toma de la población en la cual se desarrollará la investigación, en el caso de nuestro trabajo de investigación serán los niños de 5 años, los cuales suman un total de 33

Tabla 3. Población y muestra

Calculo de tamaño de muestra

La muestra es considerada como una pequeña parte del universo total que se tomó como referencia de cual nos servirá para poder obtener la información necesaria, en base a ella se hará la medición y la siguiente observación de las dos variables que consideramos para nuestro trabajo de investigación.

3.3. Técnica de recolección de datos

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación serán las fichas de observación ya que nuestro objeto de estudio son niños de 5 años.

3.4. Técnicas para el procedimiento de la información

Para la recopilación de los datos es necesario tener el soporte técnico para el trabajo del cual el docente se vale para tener organizada la información como cuaderno de evidencias, fichas y hojas de borrador, con estos datos almacenados se alimentara el

estadístico para obtener los resultados mediante los gráficos pertinentes para demostrar las hipótesis y llegar a las conclusiones finales.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Los trabalenguas		5	Bajo	3 -8
			Moderado	7 -12
			Alto	11 -17
Las rimas		5	Bajo	3 -8
			Moderado	7 -12
			Alto	11 -17
Las adivinanzas		5	Bajo	3 -8
			Moderado	7 -12
			Alto	11 -17
El juego de palabras		15	Bajo	11 -24
			Moderado	23 -36
			Alto	35 -49

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Desarrollo de la creatividad		10	Bajo	7 -16
			Moderado	15 -24
			Alto	23 -33

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

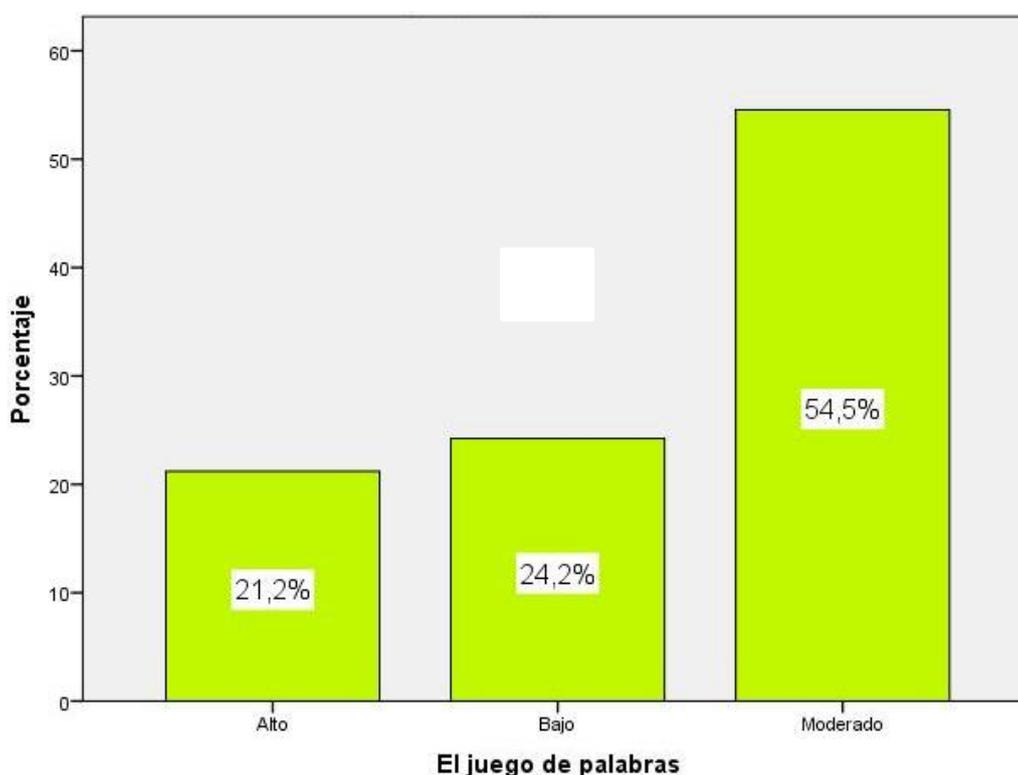
4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

El juego de palabras					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	21,2	21,2	21,2
	Bajo	8	24,2	24,2	45,5
	Moderado	18	54,5	54,5	100,0
	Total	33	100,0	100,0	

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Figura 1



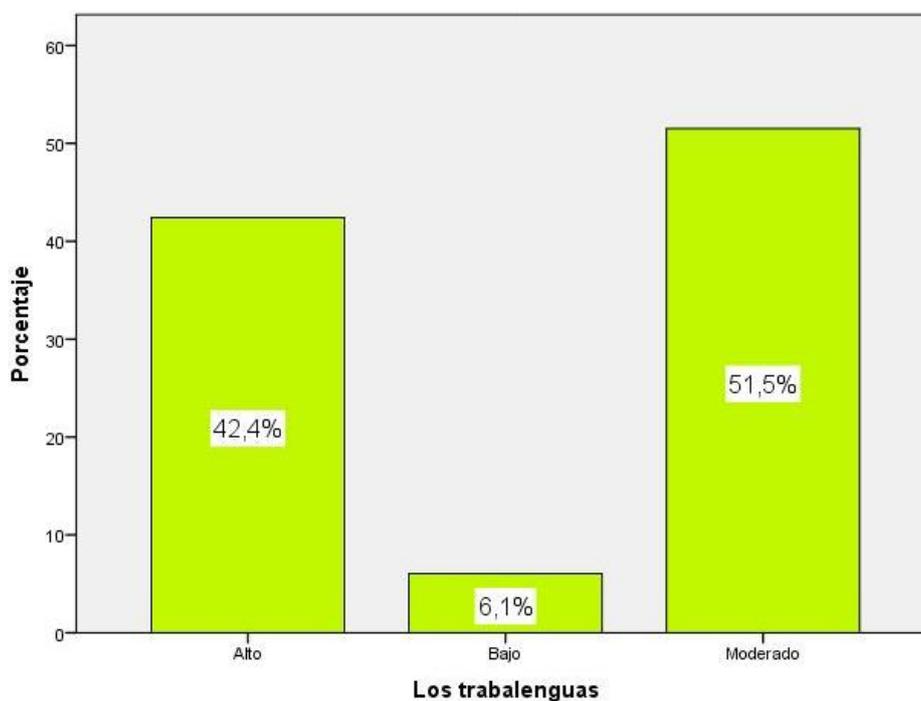
En este cuadro de resultados, un 54,5% de la muestra observada del jardín N° 392 Señor de Luren – Supe pueblo, tiene un rango moderado en el variable juego de palabras, un 24,2% nos muestra un rango bajo y un 21,2% un resultado alto.

Tabla 4

Los trabalenguas				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	14	42,4	42,4
	Bajo	2	6,1	48,5
	Moderado	17	51,5	100,0
	Total	33	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Figura 2



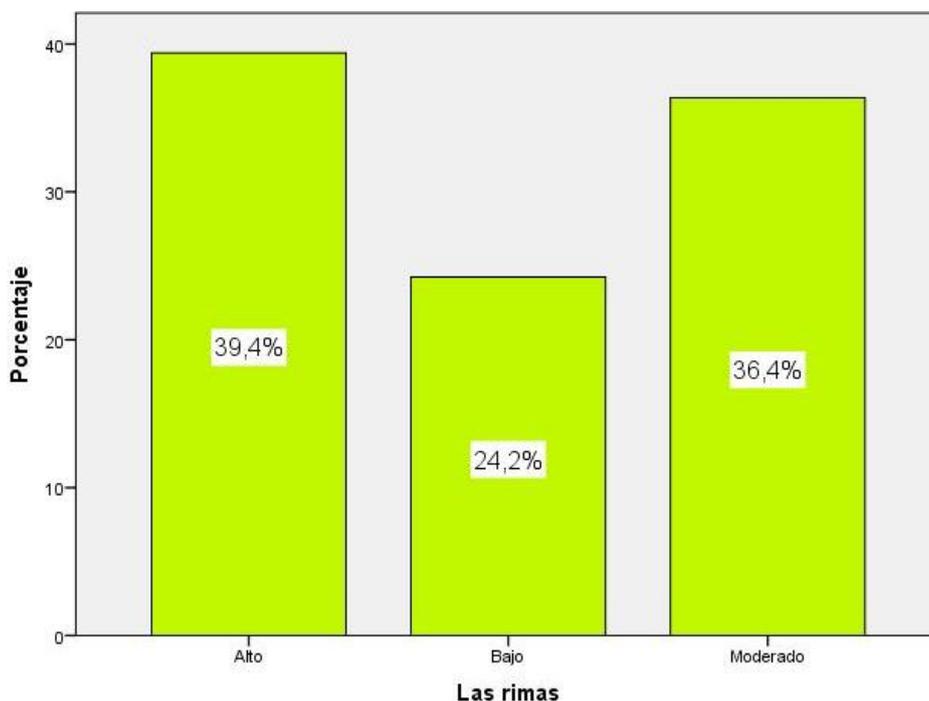
En este cuadro de resultados, un 51,5% de la muestra observada del jardín N° 392 Señor de Luren – Supe pueblo, tiene un rango moderado en la variable juego de palabras, un 42,4% nos muestra un rango alto y un 6,1% un resultado bajo.

Tabla 5

Las rimas				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	13	39,4	39,4
	Bajo	8	24,2	63,6
	Moderado	12	36,4	100,0
	Total	33	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo..

Figura 3



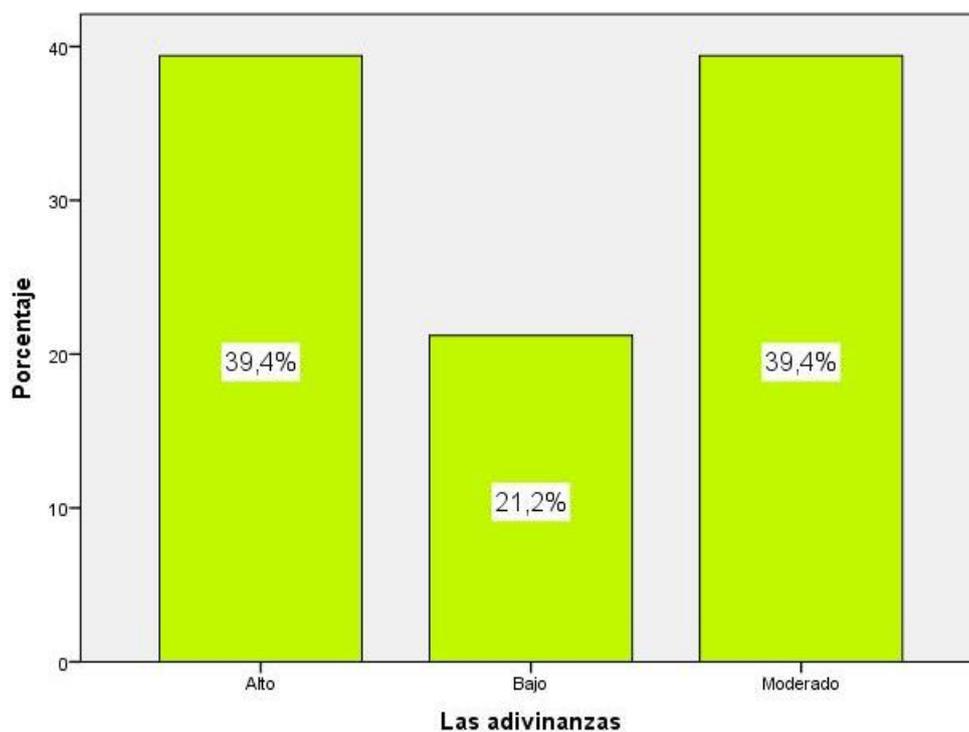
En este cuadro de resultados, un 39,4% de la muestra observada del jardín N° 392 Señor de Luren – Supe pueblo, tiene un rango moderado en la variable juego de palabras, un 36,4% nos muestra un rango regular y un 24,2% un resultado bajo.

Tabla 6

Las adivinanzas				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	13	39,4	39,4
	Bajo	7	21,2	60,6
	Moderado	13	39,4	100,0
	Total	33	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Figura 4



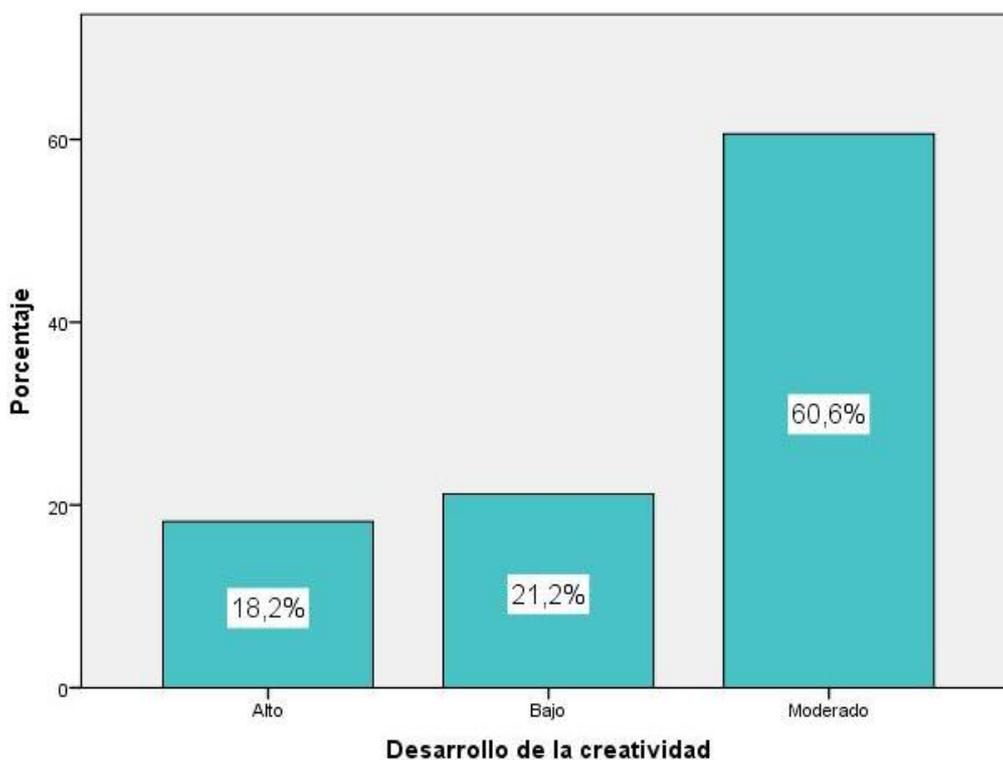
En este cuadro de resultados, un 39,4% de la muestra observada del jardín N° 392 Señor de Luren – Supe pueblo, tiene un rango alto en la variable juego de palabras, un 39,4% nos muestra un rango moderado y un 21,2% un resultado bajo.

Tabla 7

Desarrollo de la creatividad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	6	18,2	18,2
	Bajo	7	21,2	39,4
	Moderado	20	60,6	100,0
	Total	33	100,0	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Figura 5



De la fig. 5, un 60,6% de niños de la I.E N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo alcanzaron un nivel moderado en la variable desarrollo de la creatividad, un 21,2% consiguieron un nivel bajo y un 18,2% obtuvieron un nivel alto.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: El juego de palabras se relaciona significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

H₀: El juego de palabras no se relaciona significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Tabla 8

El juego de palabras y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones				
		El juego de palabras	Desarrollo de la creatividad	
Rho de Spearman	El juego de palabras	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,812**	
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,812**	
		Sig. (bilateral)	1,000	
	N		33	33
	N		33	33

En el cuadro verificamos los resultados de $r = 0,812$, con lo cual afirmamos que los juegos de palabras son actividades de entretenimiento y aprestamiento que favorecen al incremento de la creatividad aspecto importante para la resolución de dificultades existiendo una relación directa en los niños del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo, con valoración muy aceptable.

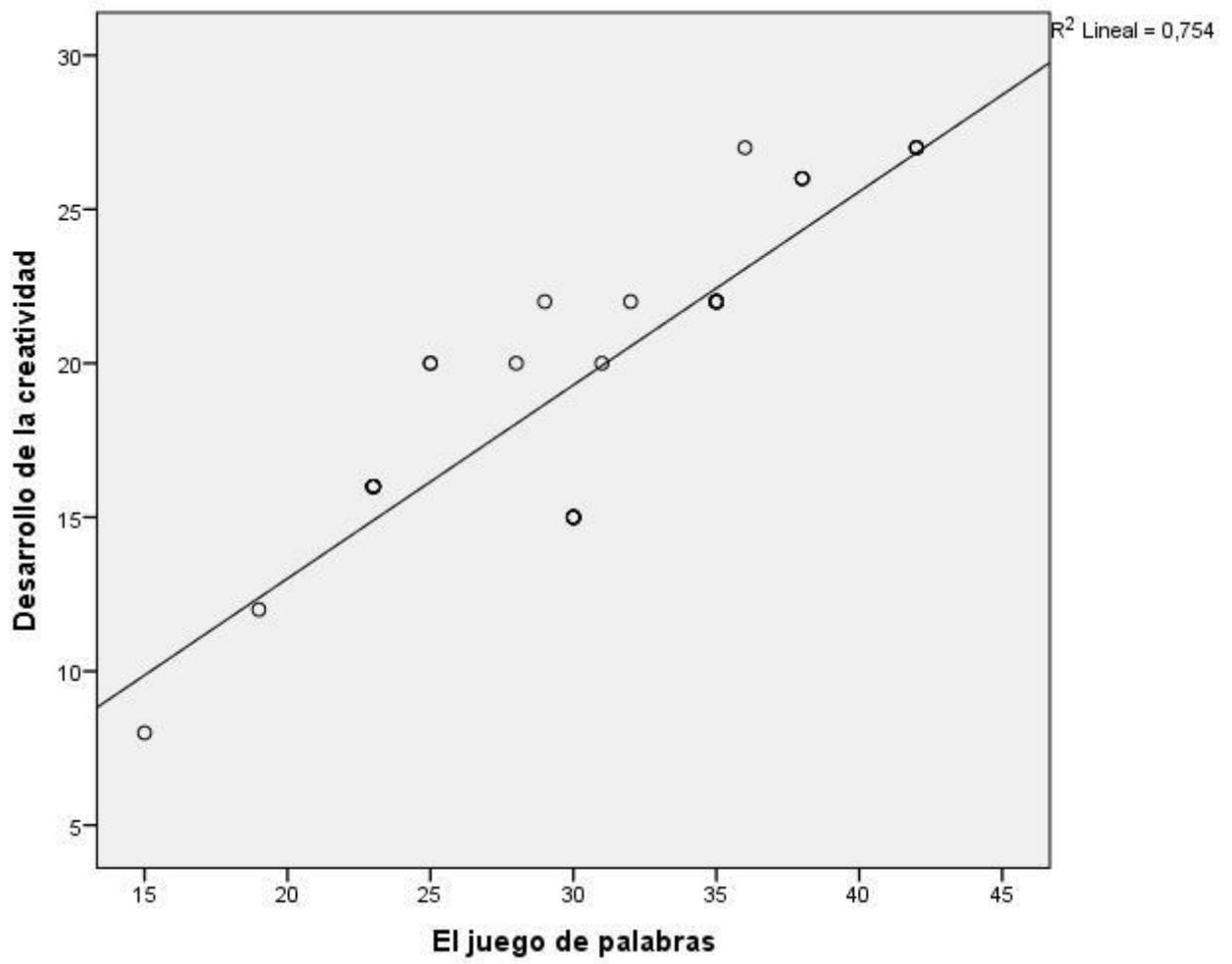


Figura 6. El juego de palabras y el desarrollo de la creatividad.

Hipótesis específica 1

H1: Los trabalenguas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

H0: Los trabalenguas no se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Tabla 9

Los trabalenguas y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones				
		Los	Desarrollo de	
		trabalenguas	la creatividad	
Rho de Spearman	Los trabalenguas	Coefficiente de correlación	1,000	,434
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	33	33
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,434	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	33	33

En el cuadro verificamos los resultados de $r = 0,434$, con lo cual afirmamos que los trabalenguas que son actividades de entretenimiento y aprestamiento que favorecen al incremento de la creatividad aspecto importante para la resolución de dificultades existiendo una relación directa en los niños del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo, con valoración moderada.

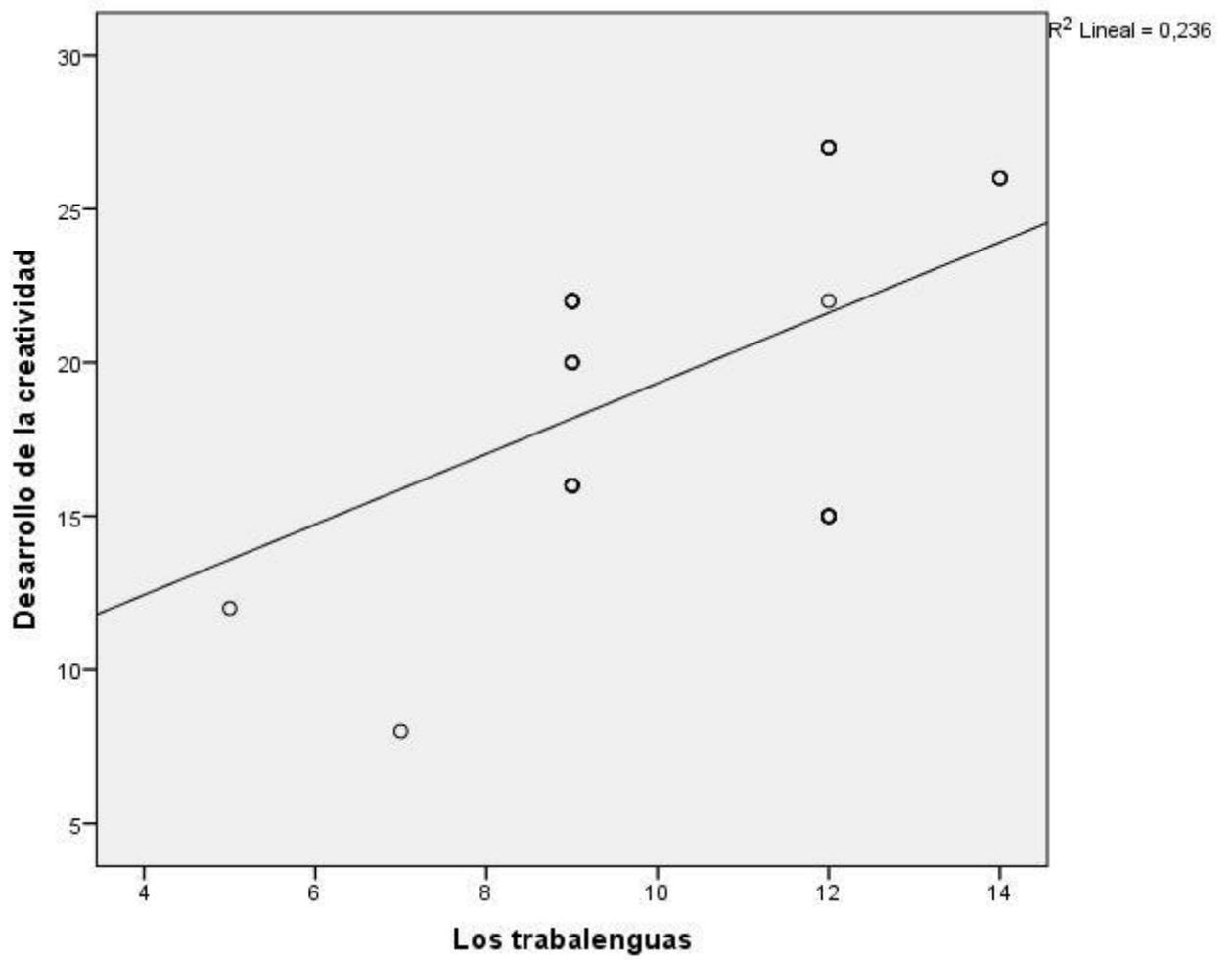


Figura 7. Los tralenguas y el desarrollo de la creatividad.

Hipótesis específica 2

H2: Las rimas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

H0: Las rimas no se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Tabla 10

Las rimas y el desarrollo de la creatividad

		Correlaciones	
		Las rimas	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Las rimas	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,795**
		N	33
	Desarrollo de la creatividad	Coefficiente de correlación	,795**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	33

En el cuadro verificamos los resultados de $r= 0,795$, con lo cual afirmamos que las rimas son actividades de entretenimiento y aprestamiento que favorecen al incremento de la creatividad aspecto importante para la resolución de dificultades existiendo una relación directa en los niños del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo, con valoración muy aceptable.

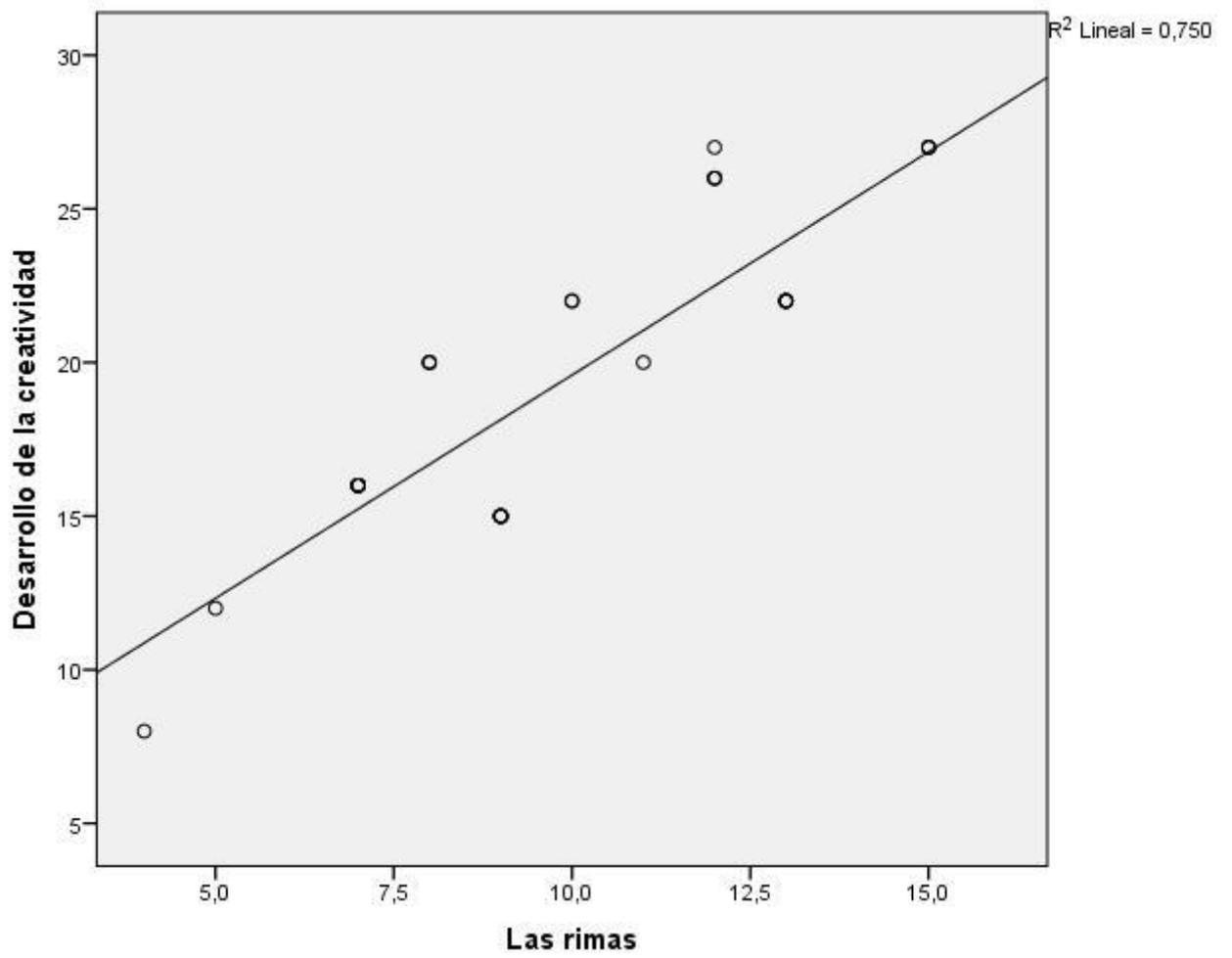


Figura 8. Las rimas y el desarrollo de la creatividad

Hipótesis específica 3

H2: Las adivinanzas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

H0: Las adivinanzas no se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo.

Tabla 11

Las adivinanzas y el desarrollo de la creatividad

Correlaciones				
		Las adivinanzas	Desarrollo de la creatividad	
Rho de Spearman	Las adivinanzas	Coefficiente de correlación	1,000	,782**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Desarrollo de la creatividad	N	33	33
		Coefficiente de correlación	,782**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	33	33

En el cuadro verificamos los resultados de $r=0,782$, con lo cual afirmamos que las adivinanzas son actividades de entretenimiento y aprestamiento que favorecen al incremento de la creatividad aspecto importante para la resolución de dificultades existiendo una relación directa en los niños del inicial N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo, con valoración muy aceptable.

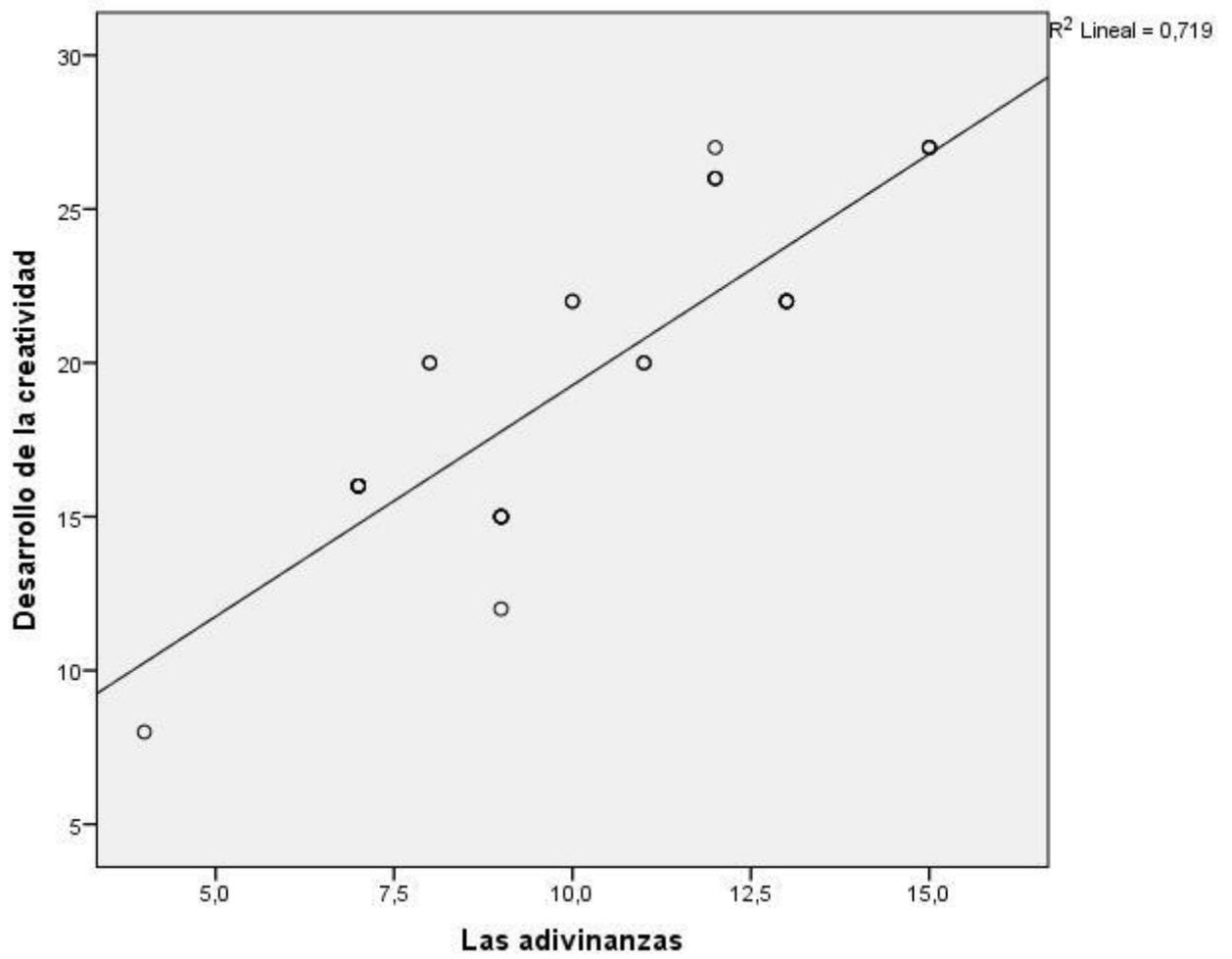


Figura 9. Las adivinanzas y el desarrollo de la creatividad

Discusión

Los juegos de palabras facilitan el progreso de la comunicación de los pequeños de manera lúdica estimulando la creatividad, esta estrategia de trabajo favorece en muchos aspectos a los estudiantes para ello se ha investigado diversas tesis similares aplicadas en diversos entornos sociales así a nivel internacionales nos dice Mejía (2017), las diversas actividades realizadas por parte de los profesores, de alguna u otra forma incentivan los juegos en los cuales se utilizan las palabras pero muchas veces éstas actividades no son correctamente utilizadas en el área de la comunicación y sólo se basan a la repetición continua de palabras comunes con lo cual han logrado que los niños pierdan cierto grado de interés por aprender éstos temas. Existen muchos juegos en los que el eje principal son las palabras como son los pupiletras, la sopa de letras, las rimas, los trabalenguas, lo cual si son usadas de forma correcta ayudarán a los niños a mejorar la pronunciación del idioma inglés de una forma creativa y despertando su interés por aprender así mismo opina **Muñoz (2015)**, El juego de palabras es un recurso muy rico para el trabajo con los infantes de una forma dinámica, al darle un verdadero sentido a la creación de un texto, teniendo en cuenta la función principal de éstos como son a nivel individual y en la sociedad, es por ello la gran importancia de acercarla a las personas para que la conozcan, la aprendan, la compartan y creen sus propios criterios. Es importante que las personas desde temprana edad, conozcan como se escriben correctamente las palabras, y que sepan usarlas de forma apropiada, con ello podrán expresar sus ideas y sientan seguridad al expresarse con su entorno y su medio, para ello necesitamos de formas de enseñanza que despierten su interés e imaginación, gracias a los juegos de palabras podemos conseguirlo, de la misma manera **Flores (2014)**, dice los niños de la edad de nuestra muestra tienen un gran interés por la comunicación oral, y están en constante uso en su vida diaria, su interés aumenta aún más cuando los docentes encuentran caminos para apoyarlos como son ambientes adecuados, paciencia para escucharlos, tiempo para que se expresen

libremente con ello logramos que tengan un lenguaje más claro y fluido, con un empleo mayor de vocablos, es prioridad de los maestros enfocar sus esfuerzos a desarrollar la creatividad y a la vez el aprendizaje de sus alumnos, lo cual se verá reflejado en el desarrollo lingüístico de los mismos.

A nivel nacional hemos considerado las investigaciones referente al tema de **Roque & Vega (2018)**, los juegos verbales o también llamados los juegos de palabras son de mucha trascendencia para mejorar su desarrollo en la comunicación oral, haciendo que manejen un lenguaje más claro, oportuno y fluido a la hora de expresar sus opiniones. La coherencia es otra de las características que desarrollan éstos niños gracias a los juegos de palabras, ya que se demostró que utilizaban de forma más apropiada los vocablos que empleaban y al expresarlos también tenían una buena entonación dándole un mejor sentido a sus relatos según **Gutiérrez & Páez (2015)**, los juegos verbales deben ser un tema incluido en la programación de temas dictados a los alumnos ya que ayuda en su aprendizaje de forma significativa, haciendo que los alumnos interactúen entre ellos y fortalezcan su ejercicios de comunicación, esta forma de enseñanza mediante actividades lúdicas no debe ser exclusivo de los alumnos del nivel inicial, sino también de alumnos del nivel secundaria a manera de reforzar la escritura, pronunciación y correcto empleo de los vocablos en su desenvolvimiento.

CONCLUSIONES

El uso de los juegos de palabras para favorecer y estimular la creatividad en los niños del jardín donde se aplicaron los instrumentos arrojó un resultado regular en el uso de esta estrategia por parte de las maestras.

El uso de los trabalenguas para favorecer y estimular la creatividad en los niños del jardín donde se aplicaron los instrumentos arrojó un resultado regular en el uso de esta estrategia por parte de las maestras.

El uso de las rimas para favorecer y estimular la creatividad en los niños del jardín donde se aplicaron los instrumentos arrojó un resultado regular en el uso de esta estrategia por parte de las maestras.

El uso de las adivinanzas para favorecer y estimular la creatividad en los niños del jardín donde se aplicaron los instrumentos arrojó un resultado regular en el uso de esta estrategia por parte de las maestras.

Recomendaciones

Los juegos verbales incrementa el vocabulario en los niños así como también desarrolla la conciencia fonológica desarrollando habilidades lingüísticas de manera lúdica.

Por medio de estos juegos los niños adquieren mayor fluidez de las palabras por medio de juegos de palabras trabadas como las trabalenguas, asimismo ellos mismos pueden ir incrementando nuevas palabras estimulando su creatividad.

Desarrolla su audición por medio de juegos de discriminación de los sonidos como son las rimas donde ellos lúdicamente relacionan los sonidos iniciales con los finales.

CAPITULO V

BIBLIOGRAFÍA

5.1. Fuentes bibliográficas

Díaz, D. (2011). *Creatividad y formación a temprana edad*. México: Editorial Trillas.

Flores, J. (2015). *El juego de palabras como estrategia didáctica para desarrollar la comunicación en niños de cinco años*. Lima-Perú: Editorial Polinesa S.A

La Rosa, C. (2013). *El juego de palabras: un arma importante para desarrollar el lenguaje desde temprana edad*. Barcelona, España: Editorial Interamericana S.A.

Ramos, R. (2012) *Aprender a través de la creatividad*. Lima, Perú: Editorial Paidós.

Salas, G. (2010). *Pensamiento creativo*. Bogotá. Colombia: Editorial Bogotá

5.2. Fuentes Hemerográficas

Berdiales, M. (2001). El juego de palabras. *Revista psicodidáctica* 2000. 05(01).

Flores, L. (2014), en su tesis titulada “Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el centro infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. Propuesta Alternativa”, (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Quito. Ecuador

Gutiérrez, M. & Páez, A. (2015), “*Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Javier Heraud” de Huancán – Huancayo*”, (Tesis de pregrado). Universidad nacional del centro del Perú

Mejía, M. (2017) “*Los juegos de palabras y el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en los estudiantes de octavo año paralelos “A y B” de la unidad educativa*

“*Francisco Flor*” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua”. (Tesis de pregrado).

Universidad técnica de Ambato. Ecuador

Muñoz, P. (2015) “*Los juegos de palabras como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del 4to grado de la institución Nuestra Señora del Pilar*”, (Tesis de pregrado) Universidad de Mariño. Colombia

Roque, A. & Vega, L. (2018) “*Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018*”, (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Perú

5.3. Fuentes electrónicas

Mayta, J & Ramos, L. (2015). El juego de palabras: rimas, trabalenguas y adivinanzas como estrategias de aprendizaje, para estimular la comunicación oral y escrita en niños de 4 años *Revista ciencia y tecnología*. Recuperado de: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marleni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vélez, R. (2013). Las 4 etapas de la creatividad. *Revista Impulso facilitador*. 01(12). Recuperado de: <https://medium.com/@facilitadorimpulsa/las-4-etapas-del-proceso-creativo-seg%C3%BAAn-graham-wallas-d3456b4531ef>

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

APLICACIÓN DEL JUEGO DE PALABRAS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- Los trabalenguas

¿Es capaz el niño de pronunciar correctamente los trabalenguas?

SI () NO ()

¿Intenta el niño pronunciar los trabalenguas hasta que lo realiza?

SI () NO ()

¿El niño ha mejorado su pronunciación desde que practica los trabalenguas?

SI () NO ()

- Las rimas

¿Es capaz de repetir las rimas enseñadas?

SI () NO ()

¿Es capaz el niño de crear rimas?

SI () NO ()

¿Se divierte el niño mientras intenta crear rimas?

SI () NO ()

- Las adivinanzas

¿Es capaz el niño de resolver las adivinanzas planteadas?

SI () NO ()

¿El niño se divierte mientras encuentra la respuesta a las adivinanzas?

SI () NO ()

¿El niño crea adivinanzas nuevas?

SI () NO ()

FICHA DE OBSERVACIÓN
APLICACIÓN CREATIVIDAD

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- Preparación

¿Muestra interés el niño por aprender algún tema?

SI () NO ()

¿Se emociona el niño cuando hablan de temas nuevos?

SI () NO ()

¿Se interesa por aprender cosas nuevas?

SI () NO ()

- Incubación

¿Piensa el niño antes de dar una respuesta?

SI () NO ()

¿Analiza las situaciones por las que atraviesa?

SI () NO ()

¿Le inquieta no tener respuestas ante determinadas preguntas?

SI () NO ()

- Iluminación

¿Es capaz el niño de resolver sus inquietudes?

SI () NO ()

¿Muestra alegría cuando encuentra las respuestas esperadas?

SI () NO ()

¿Sus respuestas son innovadoras?

SI () NO ()

- Verificación

¿El niño se siente seguro de sus respuestas?

SI () NO ()

¿El niño se retracta de lo que dice?

SI () NO ()

¿El niño siempre da una respuesta ante una pregunta?

SI () NO ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
EL JUEGO DE PALABRAS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°392 SEÑOR DE LUREN-SUPE PUEBLO	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cuál es la relación del juego de palabras en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cuál es la relación de los trabalenguas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p> <p>¿Cuál es la relación de las rimas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p> <p>¿Cuál es la relación de las adivinanzas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación del juego de palabras en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los trabalenguas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo</p> <p>Determinar la relación de las rimas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p> <p>Determinar la relación de las adivinanzas en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo?</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El juego de palabras se relaciona significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA</p> <p>Los trabalenguas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo</p> <p>Las rimas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo</p> <p>Las adivinanzas se relacionan significativamente con en el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución educativa N° 392 Señor de Luren – Supe Pueblo</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>El juego de palabras</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>La creatividad</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p>Intensional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de fichas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Fichas de observación</p>	<p>Docentes</p> <p>Población: 153</p> <p>MUESTRA</p> <p>Muestra: 33</p>

