



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**Juegos verbales para desarrollar el pensamiento creativo de los niños de la I.E.I.
N°356 - Végueta, 2024**

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Docencia Superior e Investigación
Universitaria

Autora

Norma Lizbeth Portal Chacon

Asesor

Dr. Robert Pedro Matencio Rojas



Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)




Escuela de Posgrado

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Norma Lizbeth Portal Chacon	77292529	24-02-2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Robert Pedro Matencio Rojas	16155863	https://orcid.org/0000-0002-6237-8530
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130
Dr. Paul Remy Rios Macedo	44448987	https://orcid.org/0000-0002-3648-2529
Dr. Alex Ernesto Quintana Palomino	42161710	https://orcid.org/0000-0002-2076-5751

Norma Lizbeth Portal Chacon 2025-091410

JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N°356 - VÉGUETA, 2024

-  Quick Submit
-  Quick Submit
-  DGI_Tesis Posgrado 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3446391141

Fecha de entrega

16 dic 2025, 9:17 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

16 dic 2025, 9:23 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

INFORME_FINAL_OK_PORTAL.pdf

Tamaño del archivo

1.5 MB

64 páginas

10.594 palabras

54.892 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...




Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 20%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 7%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedicado a mis padres por ser mi motivación y ejemplo a seguir por el esfuerzo que pusieron en el trayecto de toda su vida.

Norma Lizbeth Portal Chacon

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento a todas las personas que confiaron en mi potencial y me hicieron más fuerte.

Norma Lizbeth Portal Chacon

ÍNDICE

DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
RESUMEN	XII
ABSTRACT	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	2
1.3.1 Objetivo general	2
1.3.2 Objetivos específicos	2
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	3
1.6 Viabilidad del estudio	3
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes de la investigación	5
2.1.1 Investigaciones internacionales	5
2.1.2 Investigaciones nacionales	7
2.2 Bases teóricas	9
2.3 Definición de términos básicos	16
2.4 Hipótesis de investigación	18
2.4.1 Hipótesis general	18
2.4.2 Hipótesis específicas	18
2.5 Operacionalización de las variables	18
CAPÍTULO III	20
METODOLOGÍA	20
3.1 Diseño metodológico	20
3.1.1 Nivel de investigación	20
3.1.2 Diseño de investigación	20

3.1.3 Enfoque de investigación	20
3.1. Población y muestra	20
3.1.1. Población	20
3.1.2. Muestra	20
3.2. Técnicas de recolección de datos	21
3.2.1. Instrumentos utilizados	21
3.3. Método de análisis de datos	21
CAPÍTULO IV	22
RESULTADOS	22
4.1 Análisis de resultados	22
4.2 Contratación de hipótesis	42
CAPÍTULO V	43
DISCUSIÓN	43
5.1 Discusión de resultados	43
CAPÍTULO VI	44
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	44
6.1 Conclusiones	44
6.2 Recomendaciones	45
REFERENCIAS	46
7.1 Fuentes bibliográficas	46
7.2 Fuentes electrónicas	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1El infante vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente	22
Tabla 2El infante entona correctamente las rimas que le indica el docente.....	23
Tabla 3El infante repite correctamente las rimas que le indica el docente	24
Tabla 4El infante repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente	25
Tabla 5El infante mantiene el tono de los trabalenguas que le indica el docente	26
Tabla 6El infante pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente.....	27
Tabla 7El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria	28
Tabla 8El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención .	29
Tabla 9El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara.....	30
Tabla 10El infante en el salón de clases produce ideas en cantidad	31
Tabla 11El infante en el salón de clases produce ideas de calidad	32
Tabla 12El infante en el salón de clases produce ideas persistentes	33
Tabla 13El infante en el salón de clases transforma los paradigmas	34
Tabla 14El infante en el salón de clases rompe los paradigmas	35
Tabla 15El infante en el salón de clases tiene propio métodos de creatividad	36
Tabla 16El infante en el salón de clases es exclusivo al desarrollar los juegos verbales.....	37
Tabla 17El infante en el salón de clases se interesa a desarrollar los juegos verbales.....	38
Tabla 18El infante en el salón de clases aporta socialmente a través de los juegos verbales	39
Tabla 19El infante en el salón de clases agrega detalles al desarrollar los juegos verbales	40
Tabla 20El infante en el salón de clases agrega elementos al desarrollar los juegos verbales	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1El infante vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente.....	22
Figura 2El infante entona correctamente las rimas que le indica el docente	23
Figura 3El infante repite correctamente las rimas que le indica el docente	24
Figura 4El infante repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente	25
Figura 5El infante mantiene el tono de los trabalenguas que le indica el docente.....	26
Figura 6El infante pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente	27
Figura 7El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria	28
Figura 8El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención	29
Figura 9El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara.....	30
Figura 10El infante en el salón de clases produce ideas en cantidad.....	31
Figura 11El infante en el salón de clases produce ideas de calidad.....	32
Figura 12El infante en el salón de clases produce ideas persistentes.....	33
Figura 13El infante en el salón de clases transforma los paradigmas	34
Figura 14El infante en el salón de clases rompe los paradigmas	35
Figura 15El infante en el salón de clases tiene propio métodos de creatividad	36
Figura 16El infante en el salón de clases es exclusivo al desarrollar los juegos verbales ...	37
Figura 17El infante en el salón de clases se interesa a desarrollar los juegos verbales	38
Figura 18El infante en el salón de clases aporta socialmente a través de los juegos verbales	39
Figura 19El infante en el salón de clases agrega detalles al desarrollar los juegos verbales	40
Figura 20El infante en el salón de clases agrega elementos al desarrollar los juegos verbales	41

RESUMEN

La procedencia de los juegos de palabras se encuentra en el hogar a través del vínculo afectivo que se genera entre el adulto y el menor, sin embargo los padres generalmente no los toman en consideración en la primera crianza, dado que se ejecutan diariamente en el hogar a través de canciones que las madres entonan en las cunas, esto es importante debido a que se focaliza en el desarrollo de la mente y del idioma verbal de los infantes, debido a que el idioma es la forma de comunicarse los deseos y las ideas de los individuos, y este se desarrolla diariamente dentro de una casa. **Objetivo:** Establecer la relación de los juegos verbales para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024. **Metodología:** diseño no experimental, nivel correlacional, tipo básico y enfoque cuantitativo. **Población y muestra:** 196 niños conforman la población y 131 niños conforman la muestra. **Conclusión:** Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Palabras claves: juegos verbales, pensamiento, creatividad.

ABSTRACT

The origin of word games is found in the home through the emotional bond that is generated between the adult and the minor, however parents generally do not take them into consideration in early upbringing, since they are executed daily at home through songs that mothers sing in the cradles, this is important because it focuses on the development of the mind and verbal language of infants, because language is the way to communicate the desires and ideas of individuals, and this is developed daily within a home. **Objective:** To establish the relationship of word games for the development of creative thinking in children at the I.E.I. No. 356 - Vegueta, 2024. **Methodology:** non-experimental design, correlational level, basic type and quantitative approach. **Population and sample:** 196 children make up the population and 131 children make up the sample. **Conclusion:** Word games are related to the development of creative thinking among children at I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Keywords: word games, thinking, creativity.

INTRODUCCIÓN

La procedencia de los juegos de palabras se encuentra en el hogar a través del vínculo afectivo que se genera entre el adultito y el menor, sin embargo los padres generalmente no los toman en consideración en la primera crianza, dado que se ejecutan diariamente en el hogar a través de canciones que las madres entonan en las cunas, esto es importante debido a que se focaliza en el desarrollo de la mente y del idioma verbal de los infantes, debido a que el idioma es la forma de comunicarse los deseos y las ideas de los individuos, y este se desarrolla diariamente dentro de una casa.

El primer capítulo: la parte de introducción, presenta principalmente la argumentación de este estudio, el alcance del estudio, el propósito general y específico de la investigación.

El Capítulo Segundo Marco Teórico son las teorías y conceptos de los juegos verbales para el desarrollo del pensamiento creativo, sustentando las investigaciones, variables, características y teorías para realizar investigaciones de manera científica.

Capítulo 3: Metodología, incluyendo el tipo, diseño, niveles y métodos de la encuesta, la población y muestra utilizada en la encuesta, y las técnicas y herramientas utilizadas para la obtención de datos sobre los juegos verbales para el desarrollo del pensamiento creativo.

Capítulo 4: En Resultados, se dan tablas, cifras para interpretación y decisión.

Capítulo V: Discusión se discuten los resultados obtenidos con otros autores.

Capítulo 6: Conclusiones y recomendaciones, da a conocer todas las conclusiones extraídas y hace algunas recomendaciones para los juegos verbales para el desarrollo del pensamiento creativo.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La procedencia de los juegos de palabras se encuentra en el hogar a través del vínculo afectivo que se genera entre el adultito y el menor, sin embargo los padres generalmente no los toman en consideración en la primera crianza, dado que se ejecutan diariamente en el hogar a través de canciones que las madres entonan en las cunas, esto es importante debido a que se focaliza en el desarrollo de la mente y del idioma verbal de los infantes, debido a que el idioma es la forma de comunicarse los deseos y las ideas de los individuos, y este se desarrolla diariamente dentro de una casa.

Esta problemática educacional se relaciona con los papás de forma educacional haciendo presión a las maestras para que las personas que tienen niños pequeños aprendan a leer y a escribir con mayor rapidez sin tener en cuenta la edad que tienen los niños y sin importar la esencia de la educación inicial, donde el niño tiene que aprender por medio del juego, actividad fundamental para la vida de ellos.

Dentro del jardín donde se iba a realizar la investigación se ha observado que las maestras que están preestablecidas en una actividad no contemplan las necesidades del menor, únicamente se limitan a precisar las suyas propias y generar sus propios juegos, esto por falta de una estrategia los infantes han demostrado dificultad en la correcta pronunciación de diversas palabras dentro de las adivinanzas, dentro de los

cantos, particularmente dentro de las rimas y trabalenguas, por esta razón es importante realizar esta investigación.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relacionan los juegos verbales para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relacionan las rimas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024?

¿Cómo se relacionan los trabalenguas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024?

¿Cómo se relacionan las adivinanzas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación de los juegos verbales para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

Establecer la relación de las rimas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Establecer la relación de los trabalenguas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Establecer la relación de las adivinanzas para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024

1.4 Justificación de la investigación

Esto es razonable considerando que las escuelas son espacios donde los niños logran un mayor desarrollo social y cognitivo. Por ello, este trabajo intenta identificar cómo el juego verbal puede vincularse directamente con la parte creativa de los estudiantes, ya que esta estrategia puede consolidar su aprendizaje y dominar todas las oportunidades que los niños deben tener. Esta estrategia es innovadora porque capta el interés y la motivación de los niños pequeños y les proporciona nuevos conocimientos, mejorando así su rendimiento académico.

Al poner en práctica esta estrategia, el bebé potenciará sus capacidades y creatividad, lo que propiciará un mejor desarrollo docente. Si un niño logra dominar su propio lenguaje podrá expresarse y realizar diferentes conductas en cualquier momento de su vida. Es decir, los juegos de habla estimularán al niño a pronunciar correctamente, desarrollando así plenamente su creatividad.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitación temporal: año 2024

Delimitación geográfica: niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

1.6 Viabilidad del estudio

Los educadores que trabajan con niños pequeños buscan constantemente nuevas ideas y recursos para hacer la educación más dinámica y proactiva, captando rápidamente el interés de los estudiantes a través de juegos que promuevan la motivación como los juegos verbales. Los niños y padres deben involucrarse en el desarrollo de estos materiales, ya que es una alternativa con gran potencial didáctico.

Por lo que creemos que este estudio es factible y su aporte mejorará la calidad de la educación en esta institución.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Cordero (2024) en su tesis titulada *“la creatividad como estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la comprensión lectora”*, su objetivo es poner en marcha un programa de ingenio como táctica para el procedimiento de enseñanza aprendizaje en el entendimiento lectora, se llega a la conclusión de que sí, que la creatividad es una ayuda para progresar los procedimientos de enseñanza aprendizaje de cualquier nivel educacional, posibilitando un incremento en las habilidades de pensamiento, además de que la creatividad de los y las docentes puede ser como estrategia novedosa, que genere buenos resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiantado de cualquier nivel educacional (p. 113).

Curipallo (2023) en su tesis titulada *“los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes”*, su resumen es los juegos de mesa que se practican por palabras son herramientas de enseñanza, las cuales, por cientos de años que pasan, siempre atraen y retienen a través de dificultades o pruebas de idioma que llevan a cabo el objetivo de que el menor desarrolle la capacidad de expresión por medio de la palabra. Debido a eso, este estudio tiene como propósito explicar los provechos que tiene el uso de los juegos de mesa en el

desarrollo de la expresión oral de estudiantes de EGB. Es importante mencionar que la creación del proyecto se hizo mediante el método deductivo y la investigación de documentos con el fin de cualificarlos. En referencia a los logros obtenidos, los estudiantes exhibieron poca oratoria, esto es, la cual tiene una directa relación con el aprendizaje, además se evidenció que en el año 2018, los infantes presentaban timidez al momento de hablar oralmente, además de que su confianza se reduce, los datos arrojados por el informe PISA, por consecuencia, luego de la aplicación de la gran cantidad de estudiantes se mejoró el léxico y la articulación de las ideas. Al fin y al cabo, el juego le da la oportunidad a los infantes de progresar el idioma, aprender a vocalizar sentimientos, razonar, ser creativos y solucionar dificultades.

Hurtado (2022) en su tesis titulada *“los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños”*, su objetivo es evaluar el desempeño de los juegos de palabras para progresar en la conciencia fonológica de los infantes de 4 a 5 años, concluye que los juegos orales son: rimas, trabalenguas, retahílas y adivinanzas, estos juegos tienen un gran importancia en el desarrollo de la lengua del estudiante, en esta etapa se fomentan entendimientos significativos en los infantes, de esta manera la capacidad del alumno para ampliar su vocabulario y su fluidez en la conversación se incrementa, y por lo tanto su conciencia fonológica (p. 56).

Cabrera (2021) en su tesis titulada *“el juego como alternativa para mejorar la creatividad de nueve escolares entre 11 y 14 años”*, su objetivo es determinar el juego como una forma de estimular la ingeniosidad de los niños del Barrio Consacola, concluye que se determinó el juego como una alternativa para progresar la inteligencia de los estudiantes de 11 a 14 años del sector Consacola

de la ciudad de Loja durante el año 2020, ya que los menores no tenían una buena maduración del intelecto (p. 57).

Alejos (2020) en su tesis titulada *“el desarrollo de la creatividad a través del juego”*, su objetivo es describir lo que es y lo que se entiende por creatividad y juego, además de los diferentes tipos que existen, concluye que de la misma manera que la explicación de la razón por la cual es importante esta habilidad en los niños y las razones por las cuales es importante la actividad lúdica y las prácticas en el aula, además de admitir los provechos que tiene si se utiliza con el fin de desarrollar la capacidad de creación, No obstante, más allá de la parte teórica, a causa de la necesidad de explicar lo mencionado, se ha ideado una propuesta con el fin de estimular la creatividad a través del juego y otras actividades prácticas y dinámicas, esto con el fin de conseguir uno de los objetivos planteados (p. 39).

2.1.2 Investigaciones nacionales

Nicho (2024) en su tesis titulada *“los juegos verbales como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del Jardín N° 086 Divino Niño”*, su objetivo es averiguar la correlación entre los juegos de palabras como método para la formación de la creatividad en los menores del colegio N° 086 Divino Niño – Huacho, concluye que hay una correlación de importancia buena entre los juguetes de palabras y la creación de pensamiento artístico en menores del colegio N086 Divino Niño – Huacho. Hay una relación de importancia media entre las adivinanzas y la manifestación del pensamiento inventivo en menores del colegio N° 86 Divino Niño – Huacho (p. 65).

Espinoza & Condori (2022) en su tesis titulada *“juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 4 años de edad”*, su resumen es que la circunstancia de pandemia achicó las posibilidades de socialización debido a que

la manera en que los niños se relacionan es a través de canales de videoconsultas y WhatsApp. Además, con el retorno a la escuela en persona los lugares de encuentro social se limitaban a unos protocolos para que los menores puedan relacionarse con los niños de su entorno y con sus semejantes. A eso se añaden los desconocimientos de las familias acerca de la importancia de estimular los lugares de conversación, esto es, la comunicación por parte de los niños es escasa y en muchas ocasiones muestran temor al hablar en público (p. 35).

Condori & Larico (2022) en su tesis titulada “*aplicación de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución 1049*”, su objetivo es inquirir la influencia de la utilización de los juegos de palabras sobre el desarrollo de la lengua hablada en menores del Instituto Educativo Huayruruni 1049, concluye que la utilización de los juegos de palabras tiene una influencia positiva y ligeramente grande en el desarrollo del idioma oral en menores y mayores de la Instituto Educativa Huayruruni 1049, 2021; ya que el valor estadístico hallado fue de $r = 0.621$ y una significancia de $p = 0.000$, la cual se encuentra por debajo del límite de significancia ($p < 0.05$) (p. 61).

Espinoza L. (2020) en su tesis titulada “*juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de 4 años*”, su objetivo es averiguar si los juegos sobre palabras aviejan la capacidad de expresión en los alumnos de cuarto grado de la Institución Educativa "N°516" "Virgen del Perpetuo Socorro" – Sánchez Cerro, concluye que se determinó que las actividades de palabras mejoran la capacidad de expresión oral, de modo que sirven para comunicarse de manera eficaz y a la vez posibilitan el aprendizaje significativo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 516 "Virgen del Perpetuo Socorro", a través de la combinación de las actividades de palabras, la fluidez de la expresión y la

coherencia de la expresión, de modo que se puede deduce que los niños y niñas están en un nivel inicial, y que mejoran su capacidad de expresión a través de las sessions, cada uno de los niños empezó a desarrollar su expresión, articulación, gesto, fluidez y voz, llegando a comprobar que expresan seguridad al hablar (p. 89).

Peña (2019) en su tesis titulada *“los juegos verbales como estrategia en la expresión oral en niños de educación inicial”*, su objetivo es entender la importancia de los juegos orales como métodos de enseñanza, para fomentar la capacidad de expresión oral en menores de educación inicial, concluye que los juegos de palabras tienen un gran rol en la mejora de la expresión de los niños y de las niñas, ya que ayudan a aumentar el vocabulario, a mejorar la manera en que se pronuncia una palabra, a desarrollar la memoria, a interactuar con los otros y, claro, cualquier juego que se relacione con la comunicación, por simple que sea, es beneficioso para el desarrollo de la expresión de los niños (p. 29).

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos verbales

Pucuhuaranga (2016) define que los juegos en los que se utiliza el lenguaje para jugar son juegos de palabras que posibilitan que el menor desarrollara la capacidad de expresión por medio del lenguaje, la comprensión, el aumento de su vocabulario, la diferenciación de los sonidos de las palabras, y la práctica de manera lúdica de los músculos de la boca para una correcta pronunciación y fluidez en la conversación.

Son juegos que tienen el objetivo de asociar conceptos con sus definiciones, ampliar el vocabulario, ociar eventos con sus consecuencias, y tener experiencias. Los juegos orales requieren un entorno de diversión y aprendizaje.

Describir a los menores la actividad lúdica a fin de que ellos mismos generen otras circunstancias.

Para Cassany, Luna & Sanz (2001), el término juegos de idioma es el más ambiguo y contiene una mayor variedad de prácticas, que van desde los juegos tradicionales, hasta las mentadas por nosotros cuando éramos pequeños, (es decir, trabalenguas, adivinanzas, adivinación de personajes, etc.), hasta otras ideas más avanzadas y complejas (juegos de lógica, pasatiempos, etc.)”.

Por lo que se ha mencionado, los juegos orales, son esenciales y fundamentales para el progreso de la expresión del menor, debido a que esto le ayudará a comunicarse con fluidez. También, sirve además para progresar la función lúdica y creativa, ya que es una herramienta que se utiliza en el aula para estimular y desarrollar el idioma en los menores y, de esta forma, establecer vínculos afectivos.

Importancia de los juegos verbales:

Díaz (2022) indica que se utiliza con el fin de progresar y desarrollar hábitos y habilidades de idioma, además tiene un gran efecto sobre la moral, las intenciones y la conducta, y también es de ayuda para formar creencias. Los juegos, por ser juegos de recreación, son altamente seductores y divertidos. Producen diversión y llaman la atención sobre el idioma extranjero y sus posibilidades de aprendizaje.

Es posible afirmar que los juguetes que se juegan entre los infantes causan en ellos una fascinación, el interés que tienen en aprender de manera rápida las habilidades de lengua en juegos y en particular en el idioma inglés, ya que en este se expresan con mayor facilidad.

Beneficios de los juegos verbales.

Larreátegui (2020) indica que los beneficios del desarrollo de los juegos verbales en los niños del nivel iniciales son los siguientes:

- El desarrollo de la conciencia fonológica y la percepción del sonido, se da a causa de la diferenciación entre sonidos de inicio y de fin de una determinada palabra.
- Desarrollan la capacidad de creatividad.
- Se mejoran los recuerdos mediante la retención de un conjunto de palabras.
- Facilitan la conversación por medio de los trabalenguas.
- Expanden el léxico.
- Aportan al desarrollo de la mente, al ordenar las palabras en clases y desarrollar un interrogativo lenguaje, a través de los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la exploración de los diferentes usos del lenguaje utilizados.

Recomendaciones para trabajar los juegos verbales con niños:

Samame & Oliden (2019) indica que para aplicarlos juegos verbales de manera eficiente en el aula se tiene las siguientes recomendaciones:

- Intentar colaborar con los estudiantes en la realización de distintas actividades de juegos de palabras, desde una perspectiva lúdica. Deja que ellos mismos investiguen y laboren con el estímulo de desarrollarlos.
- Acostumbrar a los menores a las diferentes formas de juegos de palabras para que así se sientan más a gusto en el momento de realizarlos.

- Incentivar en ellos el hábito de leer y indagar acerca de diversas posibilidades de idiomas, que sean coherentes con el grado y extensión que se trabajará.
- Permitir que los estudiantes produzcan diferentes juegos de palabras.
- Facilitar el contagio de las obras de cada uno, de modo que los otros puedan exhibir las suyas y conocer las obras de otros.
- Proponer que hagan cambios en los juegos y, a partir de esos, surjan otros nuevos.
- Solicitar que se compile un libro con las obras de todos.
- Organizar luchas contra sus estudiantes, la ganadora de la competencia será la fila que tenga más juegos de palabras. En estos eventos, es provechoso apoyar en los niños la habilidad de acatar las peticiones de turno.

Dimensiones de los juegos verbales:

Rojas (2023) indica que las dimensiones son las siguientes:

- 1. Rimas:** La rima tiene un rol significativo y socializador, puesto que los infantes la repetirán; contarán con un sonido similar al fin de la palabra, en donde diversas rimas no las conocerán, sin embargo, lo harán de manera lúdica y generará risas de igual manera aportará seguridad y firmeza a los niños. La rima se puede generar por parte de los infantes en función de un objeto, animal; que sea de su interés utilizando su ingenio y creatividad, de esta manera los infantes desarrollarán una capacidad mental y mejorarán su idioma.
- 2. Trabalenguas:** Los trabalenguas para niños son métodos provechosos, en los que se requiere que el menor exprese con claridad y rapidez de

manera entretenida, ya que es un juego en el que se observará la persona que más rápido y sin errores pronuncia, en tanto que tendrá ciertas equivocaciones de las que se reirá con los asistentes, de esta forma aprenderá a comunicarse de manera correcta y además será repetitivo. Los trabalenguas son valiosos debido a que brindan la ocasión de que los niños, mediante el estudio, la conversación y la fluidez, mejoren y crecen en su capacidad de expresión oral.

- 3. Adivinanzas:** Las adivinanzas fomentan el procedimiento de creación de ideas en el menor, ya que, en el momento en que se busquen las respuestas correctas, es necesario que el elija entre las diferentes características de un objeto. Las adivinanzas fomentan el que el menor exhiba su capacidad anterior y se desarrolle el procedimiento de la formación de ideas, ya que cuando encuentre la solución correcta deberá distinguir ciertas particularidades.

2.2.2 Pensamiento creativo

Jarrett (2024) define que la creatividad se trata de la habilidad de generar conceptos novedosos, interesantes y diferentes. Requiere de una habilidad para considerar de manera distinta, observar el mundo desde diferentes perspectivas y hallar soluciones innovadoras a las dificultades y problemas que se presentan en la vida cotidiana.

Es una actividad mental que requiere de la facultad de imaginarse, de experimentar, de explorar y de comunicarse de maneras no tradicionales. A través de la creación, los infantes y niños mejoran su capacidad de pensamiento crítico, su agilidad mental y su independencia para aprender.

El productor transforma, mezcla, descontextualiza, abstrae, observa, prueba y reconstruye, tiene un pensamiento fluido que le posibilita relacionarse en diferentes ambientes. Ser flexible es poseer la capacidad de generar, explorar, generar, imaginar, improvisar, cambiar, complementar y fusionar. Son habilidades, todas ellas, que podemos educar en los menores para que se relacionen con mayor facilidad en los diferentes ambientes; es decir, estar en disposición de comunicarse y de admitir a los otros como son

Miralles (2024) define que el pensamiento creativo es una cosa fundamental para el desarrollo de los infantes, tiene un rol importante en la formación de la totalidad de los niños. Del mismo modo que la música y las artes, la creación literaria, artística y musical tiene un rol importante en el desarrollo de las habilidades mentales, sentimentales y sociales.

Los infantes son más felices cuando pueden expresar sus sentimientos sin tapujos y sin juzgamientos. La habilidad de ser creativo, de generar sentimientos personales y vivencias, tienen la capacidad de reflejar y preservar la salud mental de los menores. Las vivencias que los infantes tienen a lo largo de sus primeros años de existencia son capaces de aumentar significativamente la capacidad de su creatividad.

Actividades que estimulan la creatividad en los niños

Zarruk (2024) recomienda actividades que estimulan la creatividad y son las siguientes:

- *Leer y contar narrativas:* Las narraciones no solo deleitan, sino que además estimulan la capacidad de imaginación. Recrea con los niños y las niñas la creación de finales diferentes o la creación de nuevos personajes y narrativas.

- *Exposiciones de arte:* Averiguar acerca de las exhibiciones de arte y museos puede ser una gran manera de inspirarse. Pídele a las personas que te acompañen que te interpreten y te expresan su percepción de lo que ven.
- *Juegos en grupo:* Crea narrativas que involucren a todos, donde cada uno de los miembros agrega su contribución. Este procedimiento no únicamente apoya la creatividad, sino también la colaboración y la socialización.
- *Recomendaciones de arte en el hogar:* Anima a los niños a realizar trabajos de arte con artículos naturales o reciclados. Esto no sólo incrementa su capacidad de creatividad, sino que también desarrolla su sentido del medioambiente.
- *Incentivar a los niños a que diseñen sus propios proyectos* en el ámbito de la cocina, al tiempo que se alimentan de frutas. Déjenlos cortar diferentes tipos de frutas en figuras entretenidas como estrellas, corazones o flores, y utilizarlas para hacer diseños comestibles.

Importancia de la creatividad en los niños:

Camones (2022) indica que todos los infantes requieren ser realmente inventivos para poder dejarse totalmente en la labor y para realizar cualquier travesía que realizan ellos mismos. Lo fundamental en la creación de cualquier cosa es el procedimiento por el que se manifiesta uno mismo. Las vivencias artísticas es posible que asistan a los menores en vocalizar sus sentimientos y además es posible que las enfrente. La capacidad de creatividad de los niños tiene una influencia positiva sobre los profesores, ya que les permite aprender más acerca de la manera en que piensan los niños o

bien acerca de sus sentimientos. La creatividad asimismo apoya el desarrollo de la mente en menores para que experimenten las nuevas ideas y métodos para pensar y solucionar dificultades. Las acciones creativas facilitan la identificación y celebración de la singularidad y diversidad de los menores.

Dimensiones del pensamiento creativo:

Gonzaga (2022) indica que las dimensiones son las siguientes:

- 1. Fluidez:** Se considera que la capacidad de pensamiento y creación de ideas es grande, de modo que existe más de un camino a seguir en caso de que se enfrente un inconveniente.
- 2. Flexibilidad:** Se llama así la capacidad para amalgamar ideas y cambiarlas con el fin de hallar nuevas formas de solucionar un inconveniente específico.
- 3. Originalidad:** De acuerdo a varios escritores se refiere a la habilidad de concebir y generar ideas factibles, razonables y únicas, que a su vez sean interesantes.
- 4. Elaboración:** Se le llama perfeccionar una idea, cuando se hace referencia a una etapa posterior de la misma, se hace referencia a la posibilidad de alterarla, agregarle o retirarlo del proyecto.

2.3 Definición de términos básicos

Adivinanzas:

Las adivinanzas fomentan el procedimiento de creación de ideas en el menor, ya que, en el momento en que se busquen las respuestas correctas, es necesario que el elija entre las diferentes características de un objeto.

Elaboración:

Se le llama perfeccionar una idea, cuando se hace referencia a una etapa posterior de la misma, se hace referencia a la posibilidad de alterarla, agregarle o retirarlo del proyecto.

Fluidez:

Se considera que la capacidad de pensamiento y creación de ideas es grande, de modo que existe más de un camino a seguir en caso de que se enfrente un inconveniente.

Flexibilidad:

Se llama así la capacidad para amalgamar ideas y cambiarlas con el fin de hallar nuevas formas de solucionar un inconveniente específico.

Juegos verbales:

Pucuhuaranga (2016) define que los juegos en los que se utiliza el lenguaje para jugar son juegos de palabras que posibilitan que el menor desarrollara la capacidad de expresión por medio del lenguaje, la comprensión, el aumento de su vocabulario, la diferenciación de los sonidos de las palabras, y la práctica de manera lúdica de los músculos de la boca para una correcta pronunciación y fluidez en la conversación.

Originalidad:

De acuerdo a varios escritores se refiere a la habilidad de concebir y generar ideas factibles, razonables y únicas, que a su vez sean interesantes.

Pensamiento creativo:

Jarrett (2024) define que la creatividad se trata de la habilidad de generar conceptos novedosos, interesantes y diferentes. Requiere de una habilidad para considerar de manera distinta, observar el mundo desde diferentes perspectivas y hallar soluciones innovadoras a las dificultades y problemas que se presentan en la vida cotidiana.

Rimas:

La rima tiene un rol significativo y socializador, puesto que los infantes la repetirán; contarán con un sonido similar al fin de la palabra, en donde diversas rimas no las conocerán, sin embargo, lo harán de manera lúdica y generará risas de igual manera aportará seguridad y firmeza a los niños.

Trabalenguas:

Los trabalenguas para niños son métodos provechosos, en los que se requiere que el menor exprese con claridad y rapidez de manera entretenida, ya que es un juego en el que se observará la persona que más rápido y sin errores pronuncia, en tanto que tendrá ciertas equivocaciones de las que se reirá con los asistentes, de esta forma aprenderá.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

2.4.2 Hipótesis específicas

Las rimas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Los trabalenguas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Las adivinanzas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

2.5 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Juegos Verbales	Rimas	Correcta vocalización Correcta entonación de voz	1, 2, 3	Likert

		Repetición correcta		
	Trabalenguas	Repite palabras Mantiene el tono Pronunciación adecuada	4, 5, 6	Likert
	Adivinanzas	Ejercita memoria Ejercita su atención Pronunciación clara	7, 8, 9	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITE,MS	ESCALA
V2: Pensamiento creativo	Fluidez	Produce ideas en cantidad Produce ideas de calidad Ideas persistentes	10, 11, 12	
	Flexibilidad	Transformar paradigmas Romper paradigmas Métodos	13, 14, 15	Likert
	Originalidad	Exclusividad Interés Aportación social	16, 17, 18	Likert
	Elaboración	Agrega detalles Agrega elementos a la idea	19, 20	Likert

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Nivel de investigación

El nivel que tiene el presente estudio es correlacional

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño que tiene el presente estudio es no experimental

3.1.3 Enfoque de investigación

El enfoque que tiene el presente estudio es cuantitativo

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

La población está conformada por los 196 niños de la I.E.I. N° 356 –
Vegueta, 2024.

3.1.2. Muestra

La muestra está conformada por 131 niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta,
2024.

3.2. Técnicas de recolección de datos

3.2.1. Instrumentos utilizados

El instrumento que se utiliza es la lista de cotejo a través de un cuestionario que tiene 09 preguntas para la variable juegos verbales y 11 preguntas para la variable pensamiento creativo, se aplica la lista de cotejo ya que al ser niños aún no están en la capacidad de marcar una encuesta con información certera.

3.3. Método de análisis de datos

El análisis de datos se aplica a través del Microsoft Spss

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1

El infante vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	51	39%
A veces	45	34%
Siempre	35	27%
TOTAL	131	100%

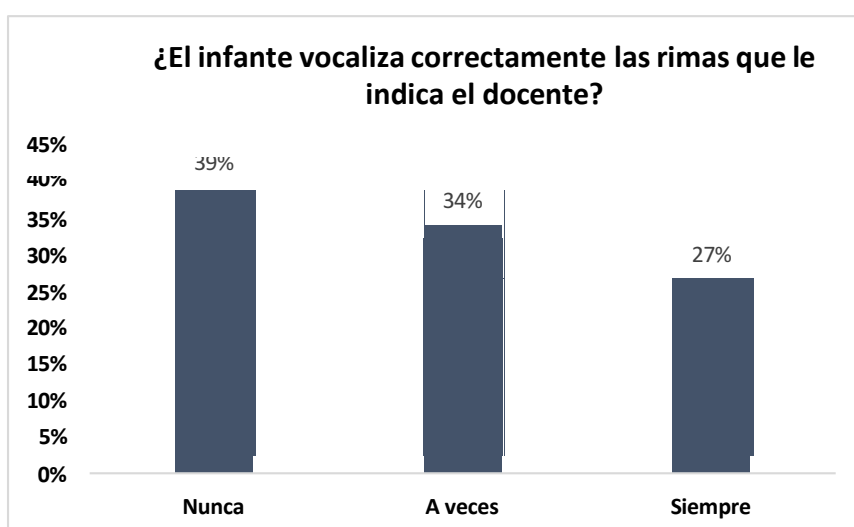


Figura 1 El infante vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 39% nunca vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente, el 34% a veces vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente y el 27% siempre vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente.

Tabla 2

El infante entona correctamente las rimas que le indica el docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	28	21%
A veces	44	34%
Siempre	59	45%
TOTAL	131	100%

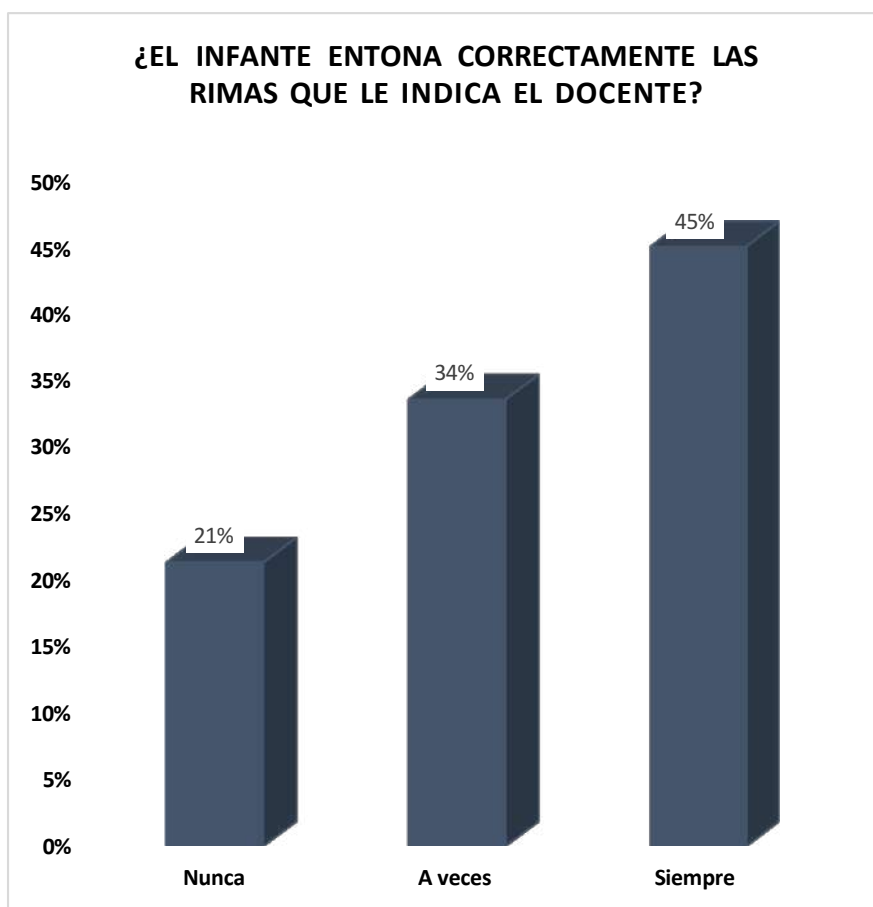


Figura 2 El infante entona correctamente las rimas que le indica el docente

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 21% nunca entona correctamente las rimas que le indica el docente, el 34% a veces entona correctamente las rimas que le indica el docente y el 45% siempre entona correctamente las rimas que le indica el docente.

Tabla 3
El infante repite correctamente las rimas que le indica el docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	21%
A veces	70	53%
Siempre	34	26%
TOTAL	131	100%

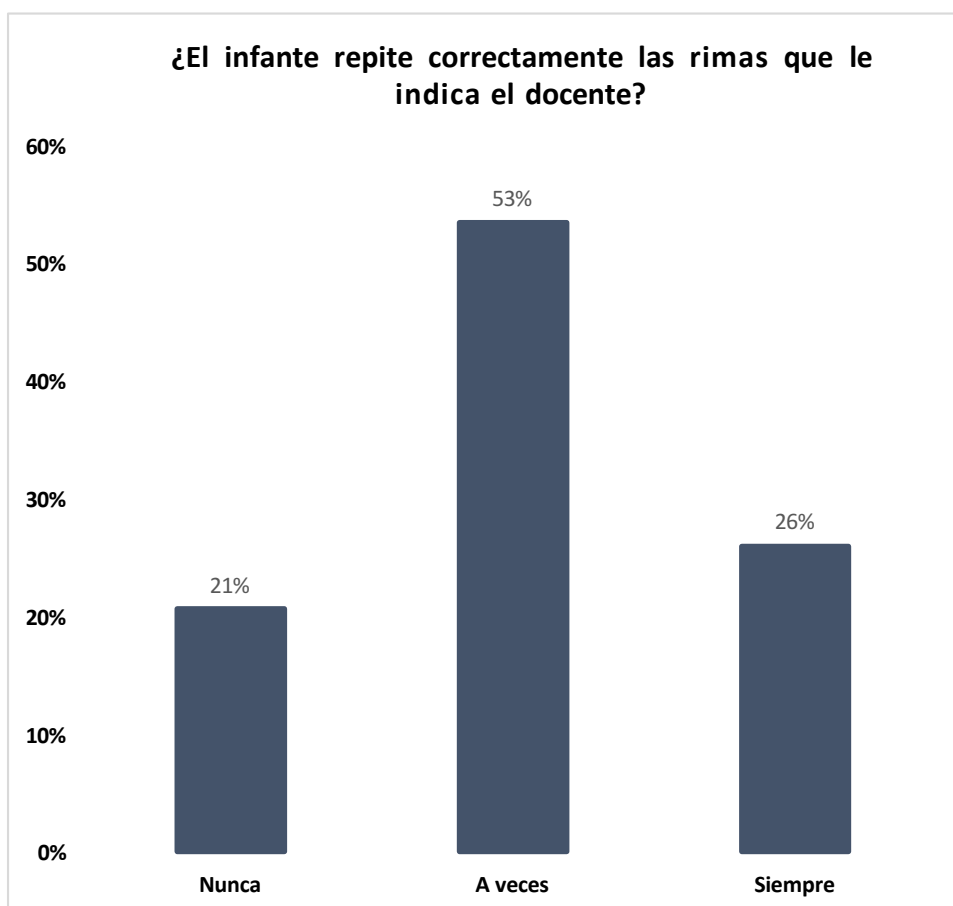


Figura 3 El infante repite correctamente las rimas que le indica el docente

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 21% nunca repite correctamente las rimas que le indica el docente, el 53% a veces repite correctamente las rimas que le indica el docente y el 26% siempre repite correctamente las rimas que le indica el docente.

Tabla 4

El infante repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	36	27%
A veces	64	49%
Siempre	31	24%
TOTAL	131	100%

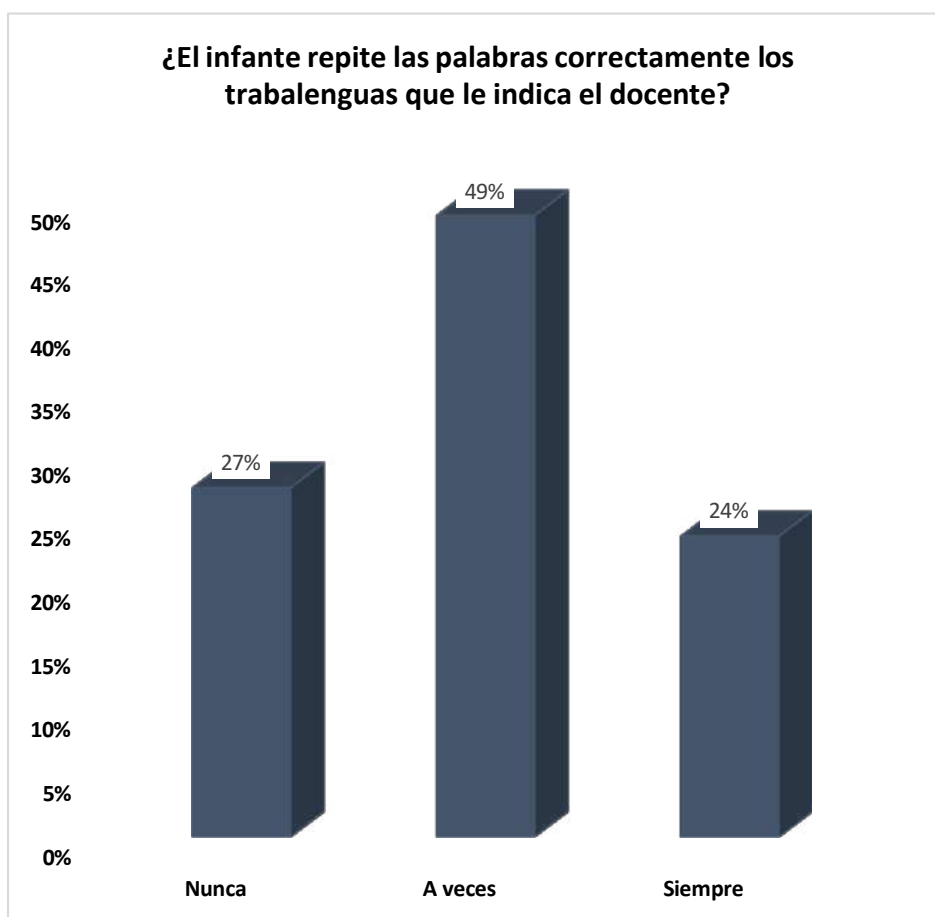


Figura 4 El infante repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 27% nunca repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente, el 49% a veces repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente y el 24% siempre repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente.

Tabla 5

El infante mantiene el tono de los tralenguas que le indica el docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	17%
A veces	42	32%
Siempre	67	51%
TOTAL	131	100%

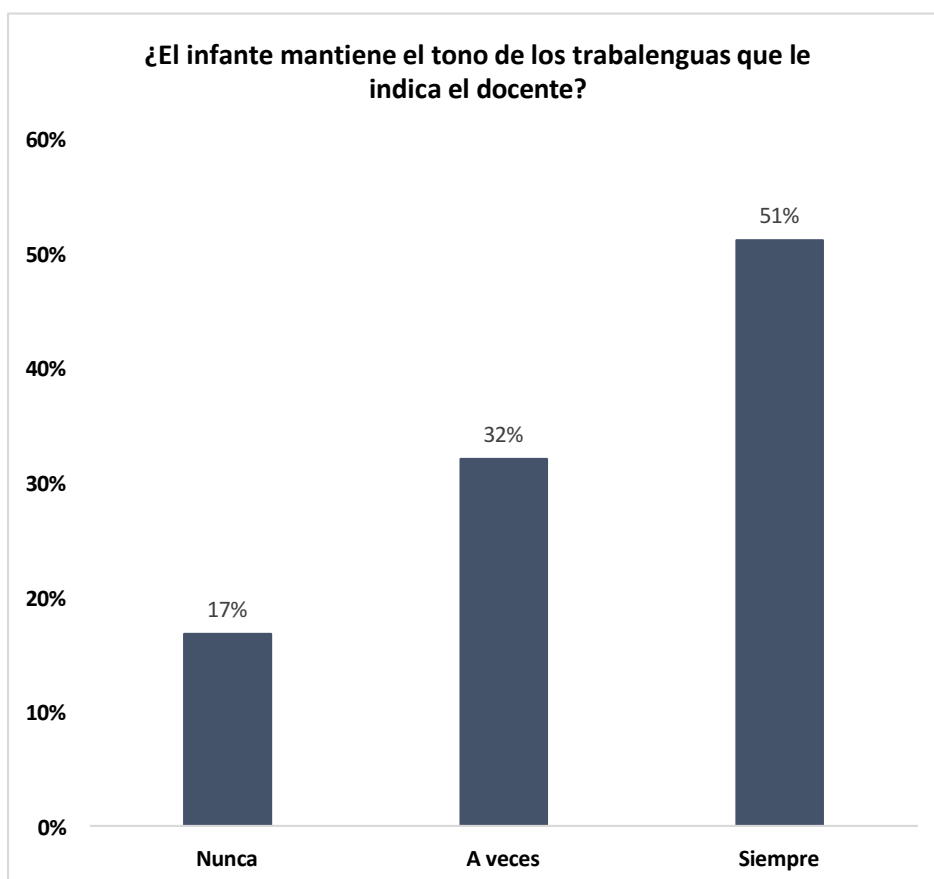


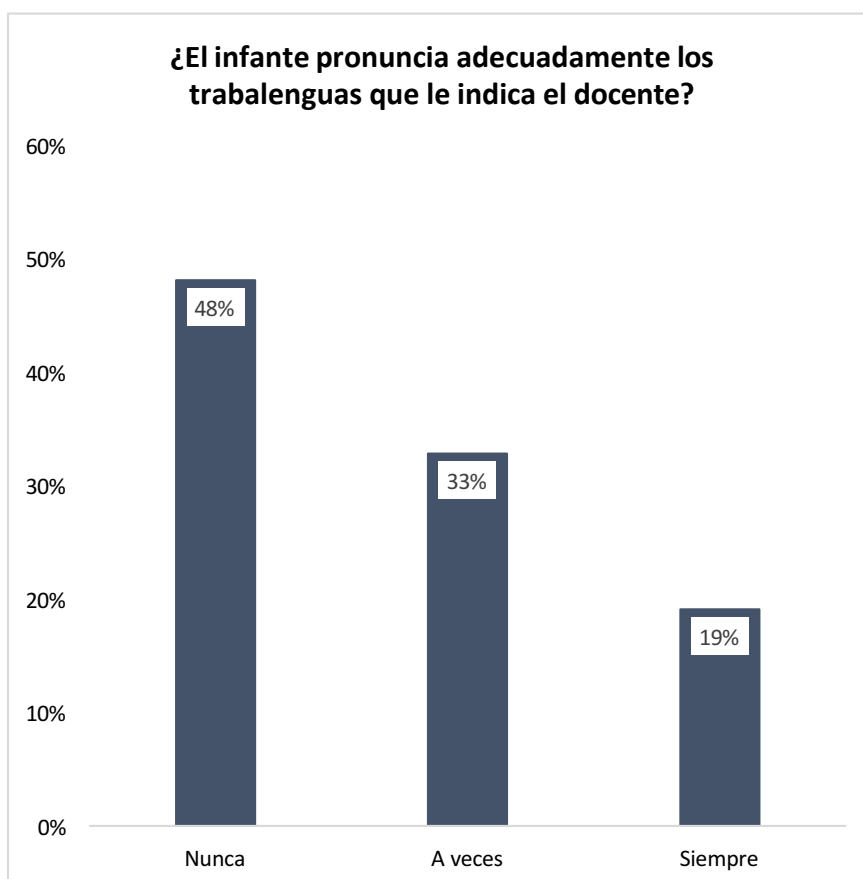
Figura 5 El infante mantiene el tono de los tralenguas que le indica el docente

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 17% nunca mantiene el tono de los tralenguas que le indica el docente, el 32% a veces mantiene el tono de los tralenguas que le indica el docente y el 51% siempre mantiene el tono de los tralenguas que le indica el docente.

Tabla 6

El infante pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	63	48%
A veces	43	33%
Siempre	25	19%
TOTAL	131	100%



*Figura 6*El infante pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 48% nunca pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente, el 33% a veces pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente y el 19% siempre pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente.

Tabla 7

El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	17%
A veces	42	32%
Siempre	67	51%
TOTAL	131	100%

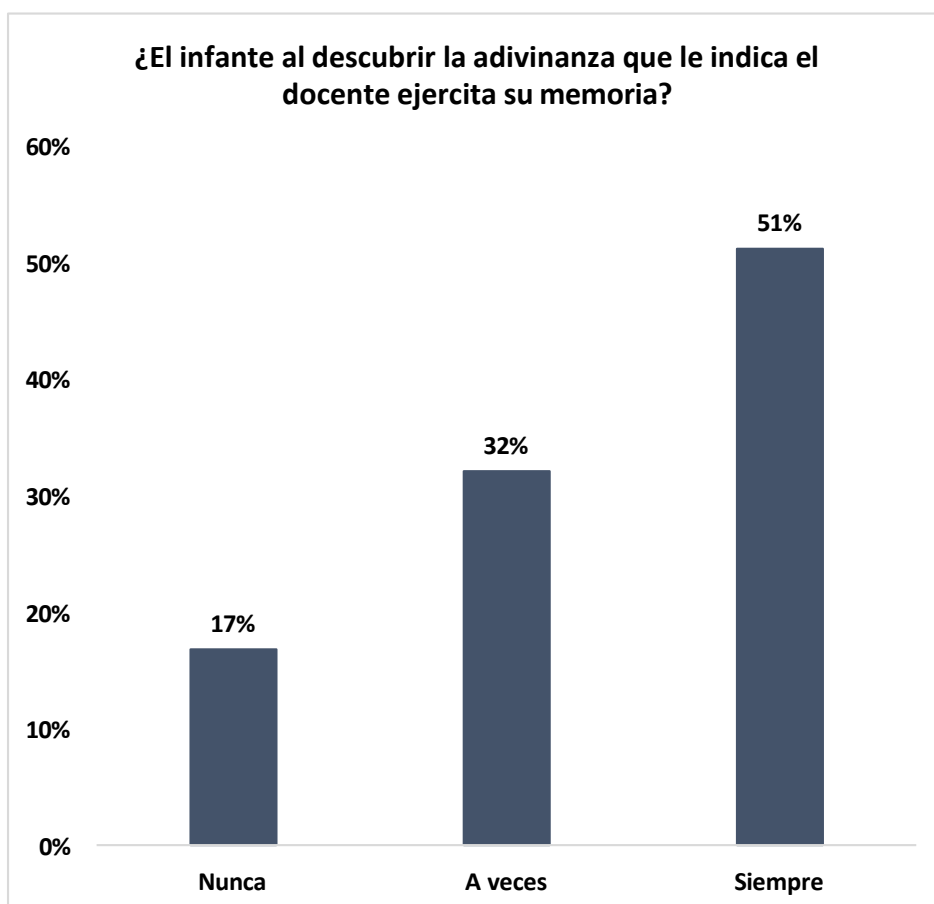


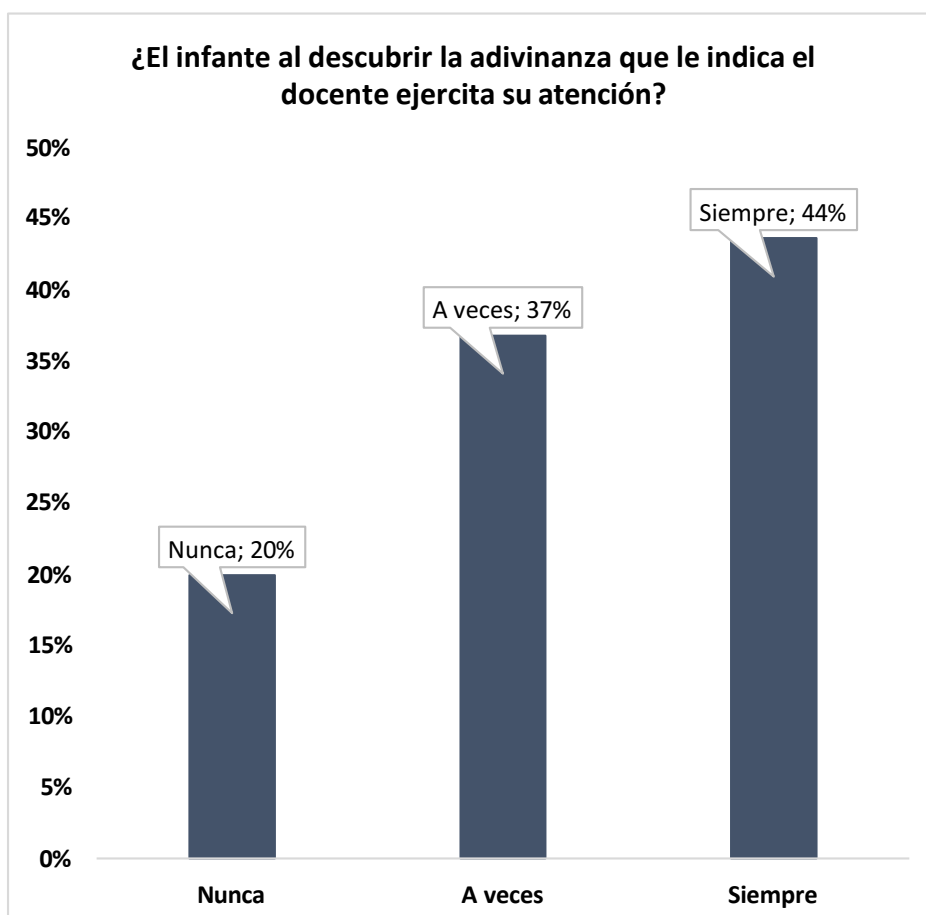
Figura 7 El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 17% nunca al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria, el 32% a veces al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria y el 51% siempre al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria.

Tabla 8

El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	26	20%
A veces	48	37%
Siempre	57	44%
TOTAL	131	100%



*Figura 8*El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 20% nunca al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención, el 37% a veces al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención y el 44% siempre al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención.

Tabla 9

El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	57	44%
A veces	46	35%
Siempre	28	21%
TOTAL	131	100%

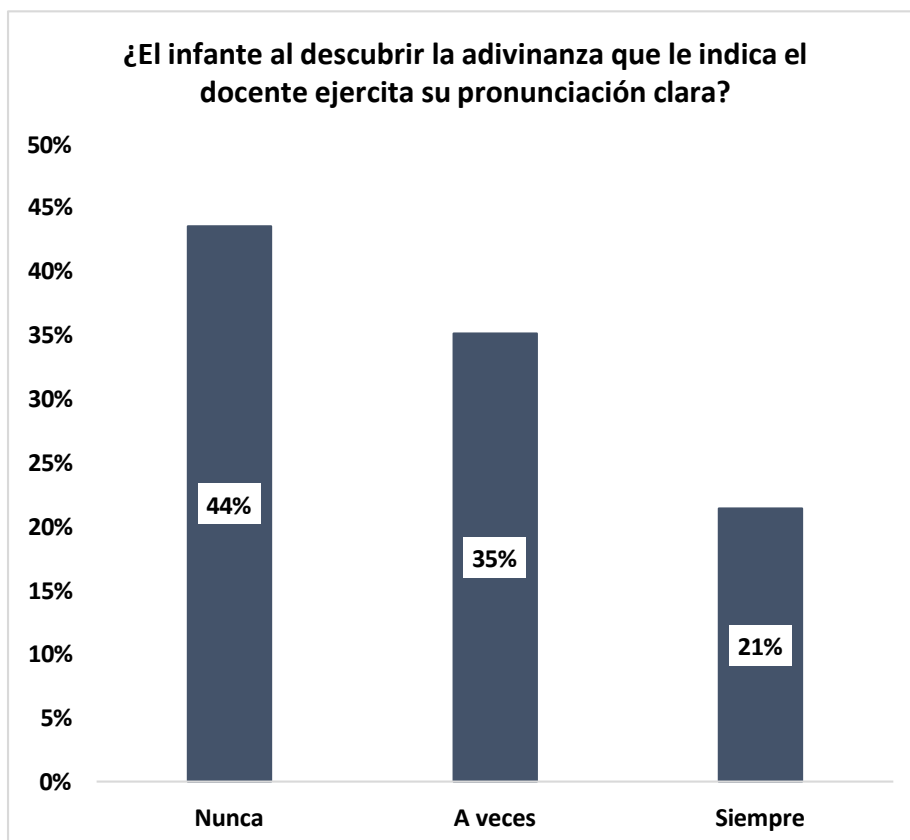


Figura 9 El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 44% nunca al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara, el 35% a veces al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara y el 21% siempre al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara.

Tabla 10
El infante en el salón de clases produce ideas en cantidad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	25	19%
A veces	47	36%
Siempre	59	45%
TOTAL	131	100%

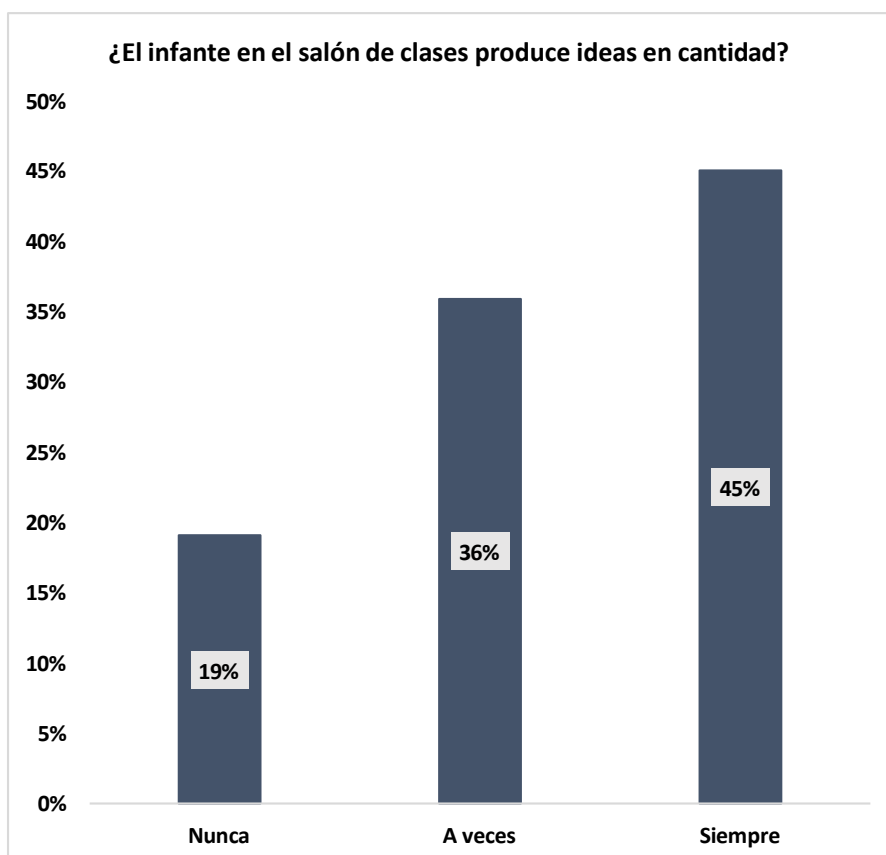


Figura 10 El infante en el salón de clases produce ideas en cantidad

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 19% nunca produce ideas en cantidad en el salón de clases, el 36% a veces produce ideas en cantidad en el salón de clases y el 45% siempre produce ideas en cantidad en el salón de clases.

Tabla 11
El infante en el salón de clases produce ideas de calidad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	29	22%
A veces	45	34%
Siempre	57	44%
TOTAL	131	100%

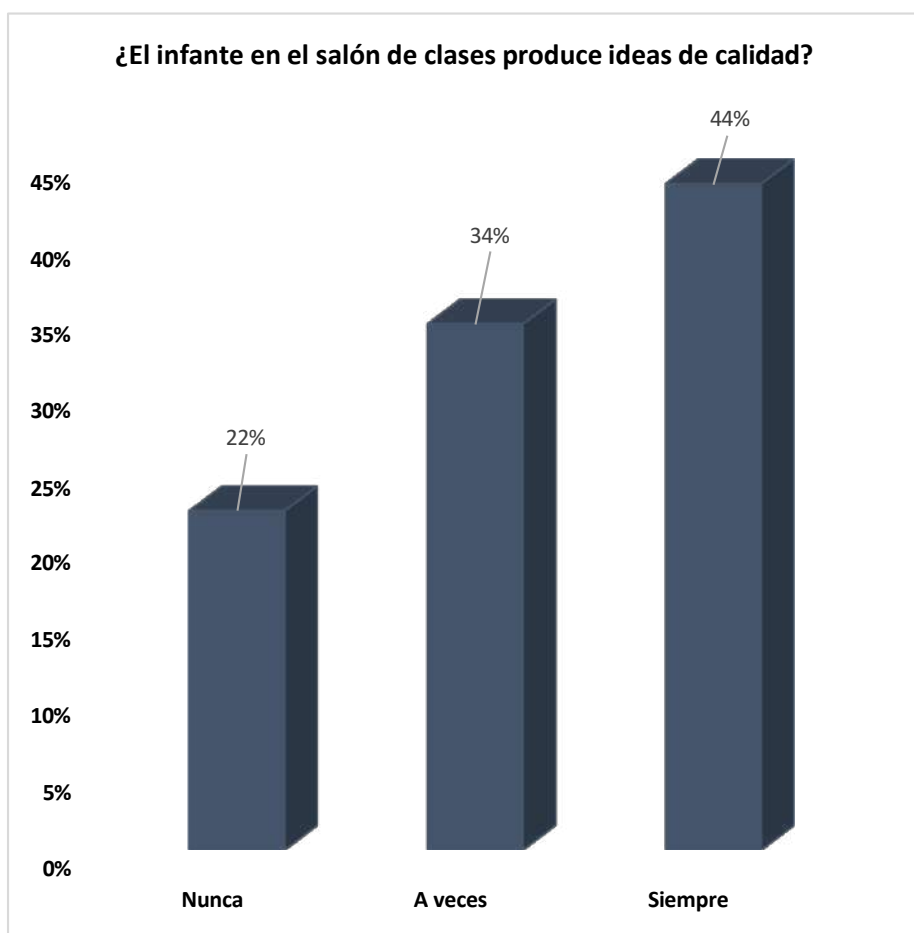


Figura 11 El infante en el salón de clases produce ideas de calidad

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 22% nunca produce ideas de calidad en el salón de clases, el 34% a veces produce ideas de calidad en el salón de clases y el 44% siempre produce ideas de calidad en el salón de clases.

Tabla 12
El infante en el salón de clases produce ideas persistentes

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	33	25%
A veces	40	31%
Siempre	58	44%
TOTAL	131	100%

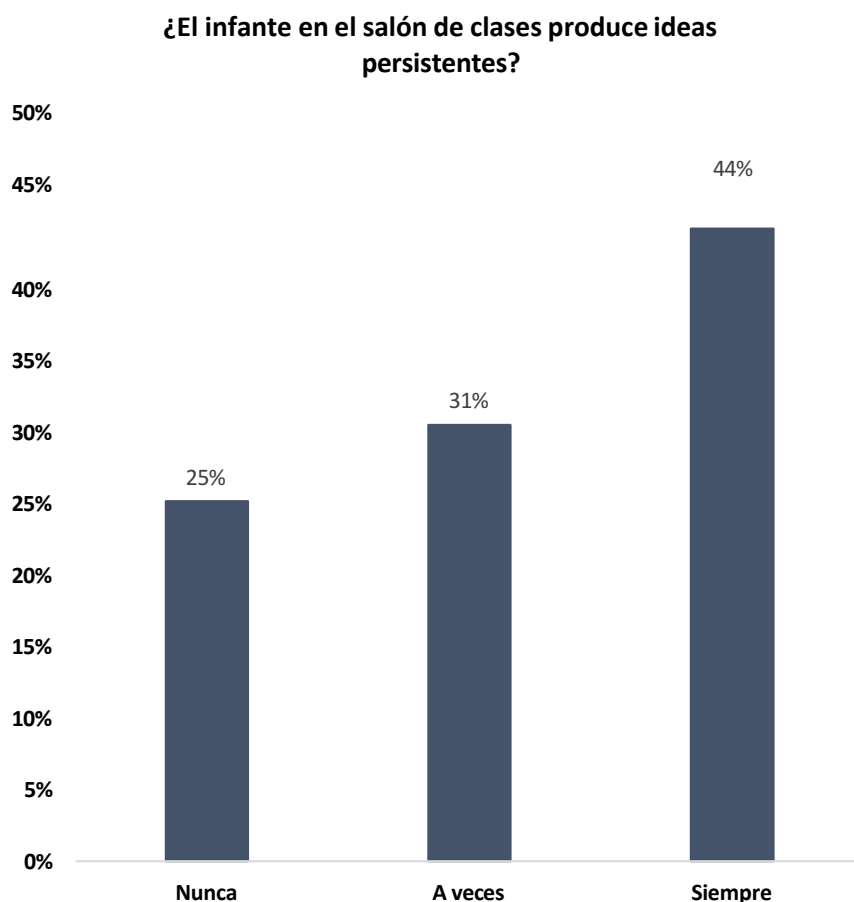


Figura 12 El infante en el salón de clases produce ideas persistentes

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 25% nunca produce ideas persistentes en el salón de clases, el 31% a veces produce ideas persistentes en el salón de clases y el 44% siempre produce ideas persistentes en el salón de clases.

Tabla 13
El infante en el salón de clases transforma los paradigmas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	20	15%
A veces	50	38%
Siempre	61	47%
TOTAL	131	100%

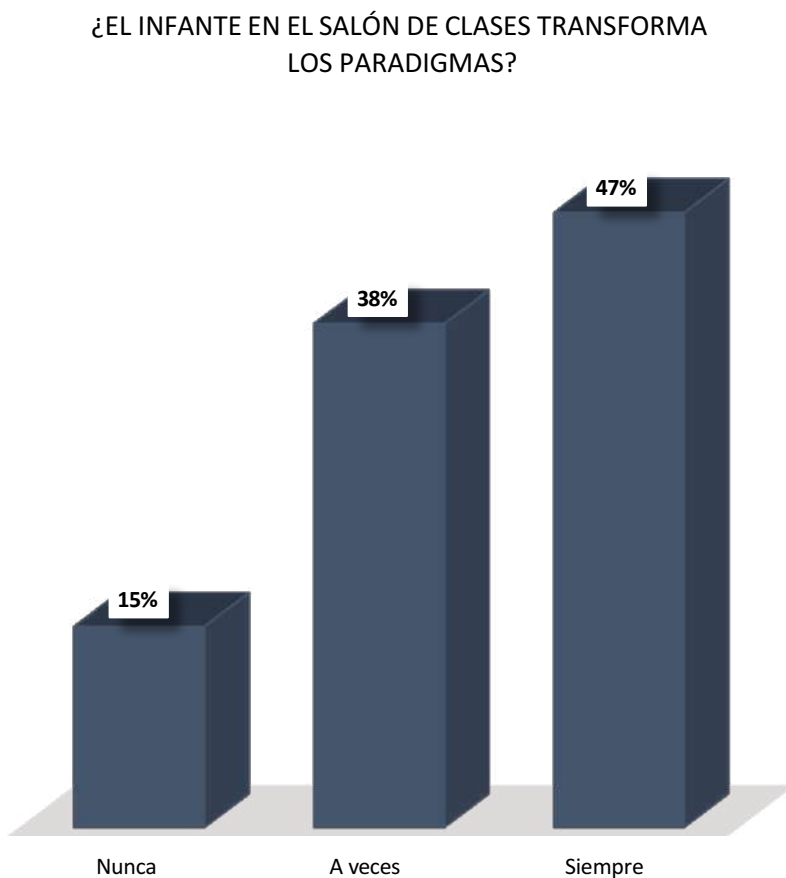


Figura 13 El infante en el salón de clases transforma los paradigmas

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 15% nunca transforma los paradigmas en el salón de clases, el 38% a veces transforma los paradigmas en el salón de clases y el 47% siempre transforma los paradigmas en el salón de clases.

Tabla 14
El infante en el salón de clases rompe los paradigmas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	26	20%
A veces	46	35%
Siempre	59	45%
TOTAL	131	100%

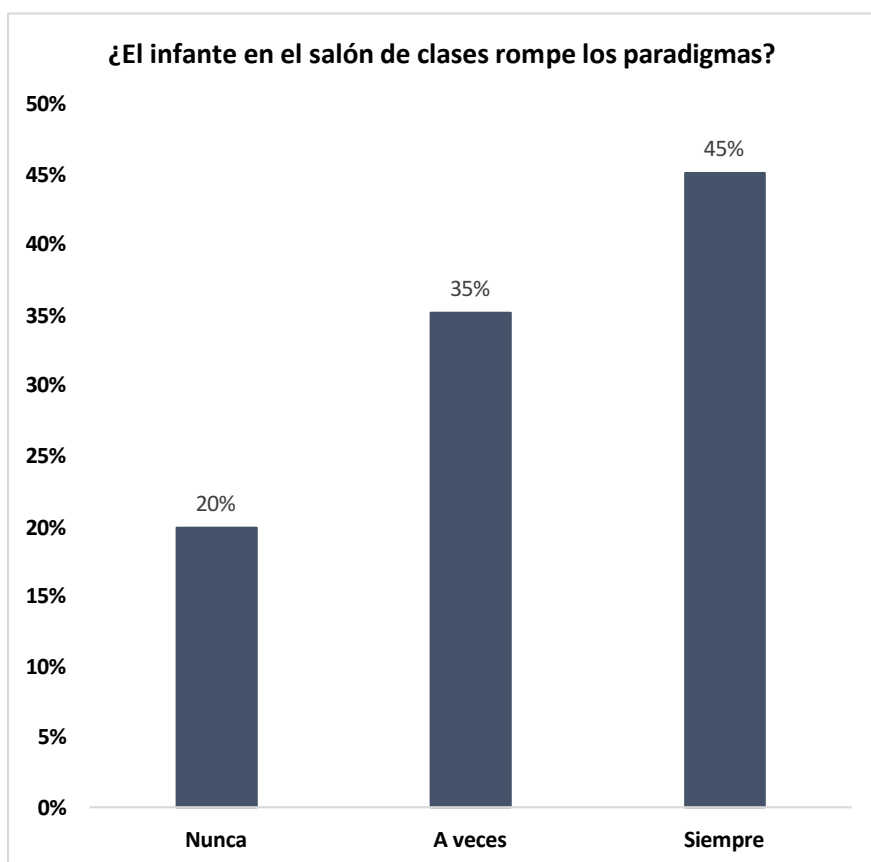


Figura 14 El infante en el salón de clases rompe los paradigmas

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 20% nunca rompe los paradigmas en el salón de clases, el 35% a veces rompe los paradigmas en el salón de clases y el 45% siempre rompe los paradigmas en el salón de clases.

Tabla 15

El infante en el salón de clases tiene propio métodos de creatividad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	35	27%
A veces	44	34%
Siempre	52	40%
TOTAL	131	100%

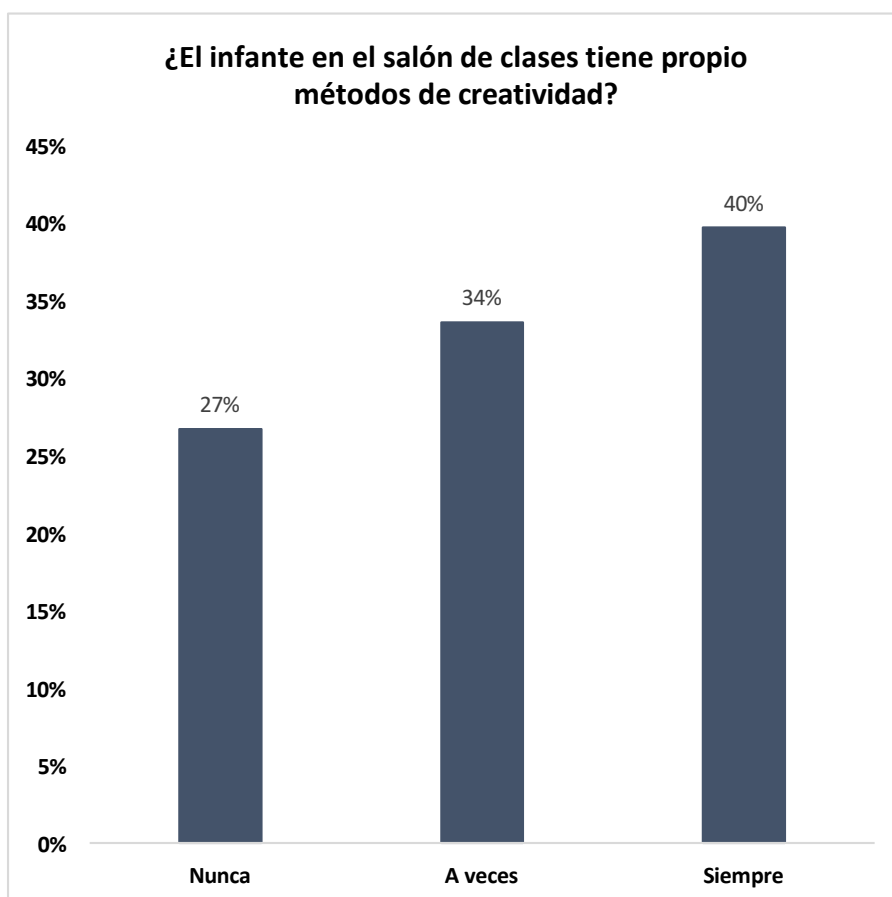


Figura 15 El infante en el salón de clases tiene propio métodos de creatividad

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 27% nunca tiene propio método de creatividad en el salón de clases, el 34% a veces tiene propio método de creatividad en el salón de clases y el 40% siempre tiene propio método de creatividad en el salón de clases.

Tabla 16

El infante en el salón de clases es exclusivo al desarrollar los juegos verbales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	32	24%
A veces	42	32%
Siempre	57	44%
TOTAL	131	100%

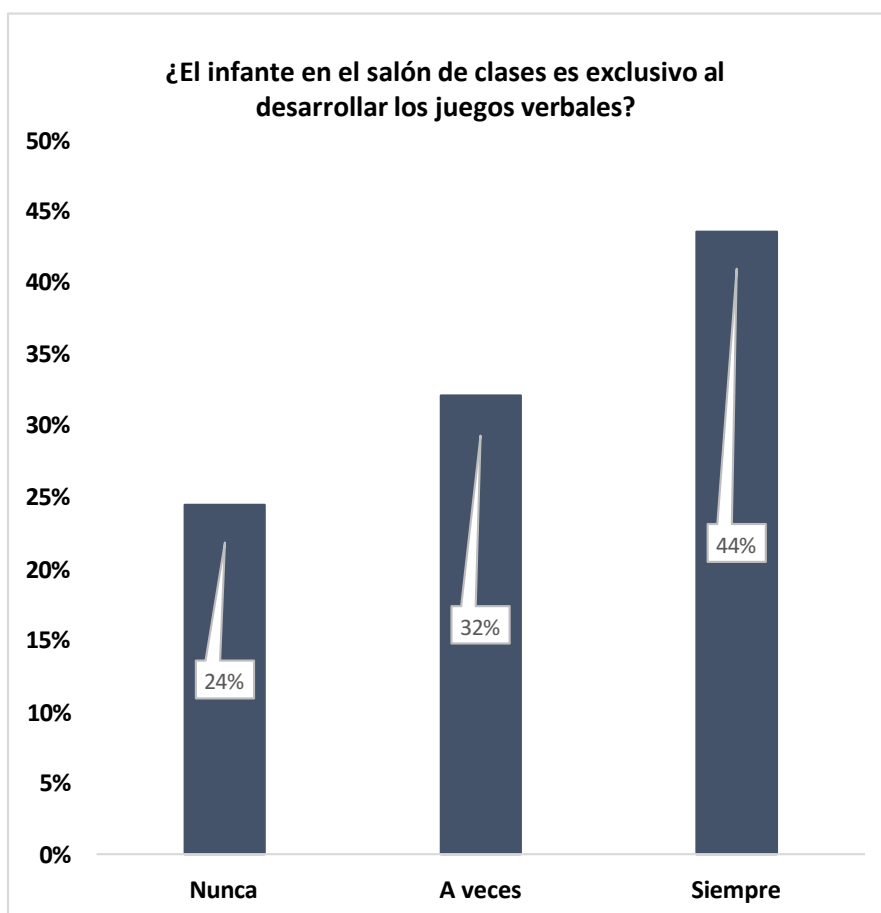


Figura 16 El infante en el salón de clases es exclusivo al desarrollar los juegos verbales

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 24% nunca es exclusivo al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases, el 32% a veces es exclusivo al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases y el 44% siempre es exclusivo al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases.

Tabla 17

El infante en el salón de clases se interesa a desarrollar los juegos verbales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	21	16%
A veces	48	37%
Siempre	62	47%
TOTAL	131	100%

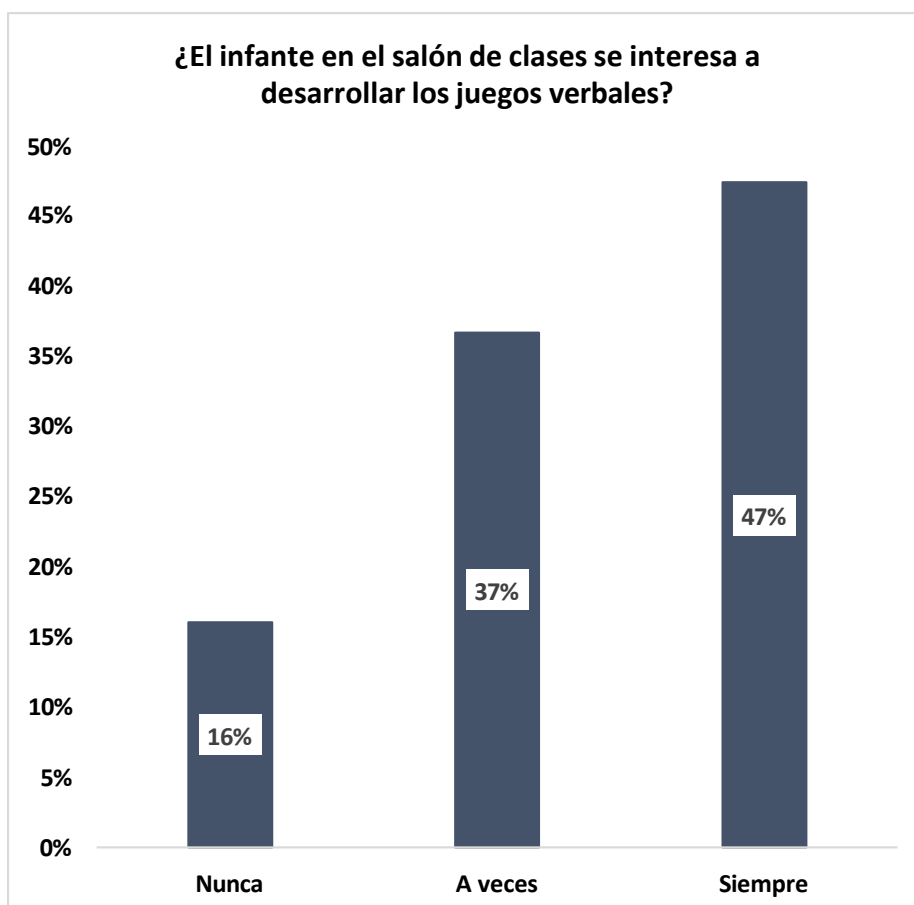


Figura 17 El infante en el salón de clases se interesa a desarrollar los juegos verbales

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 16% nunca se interesa a desarrollar los juegos verbales en el salón de clases, el 37% a veces se interesa a desarrollar los juegos verbales en el salón de clases y el 47% siempre se interesa a desarrollar los juegos verbales en el salón de clases.

Tabla 18

El infante en el salón de clases aporta socialmente a través de los juegos verbales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	24	18%
A veces	49	37%
Siempre	58	44%
TOTAL	131	100%

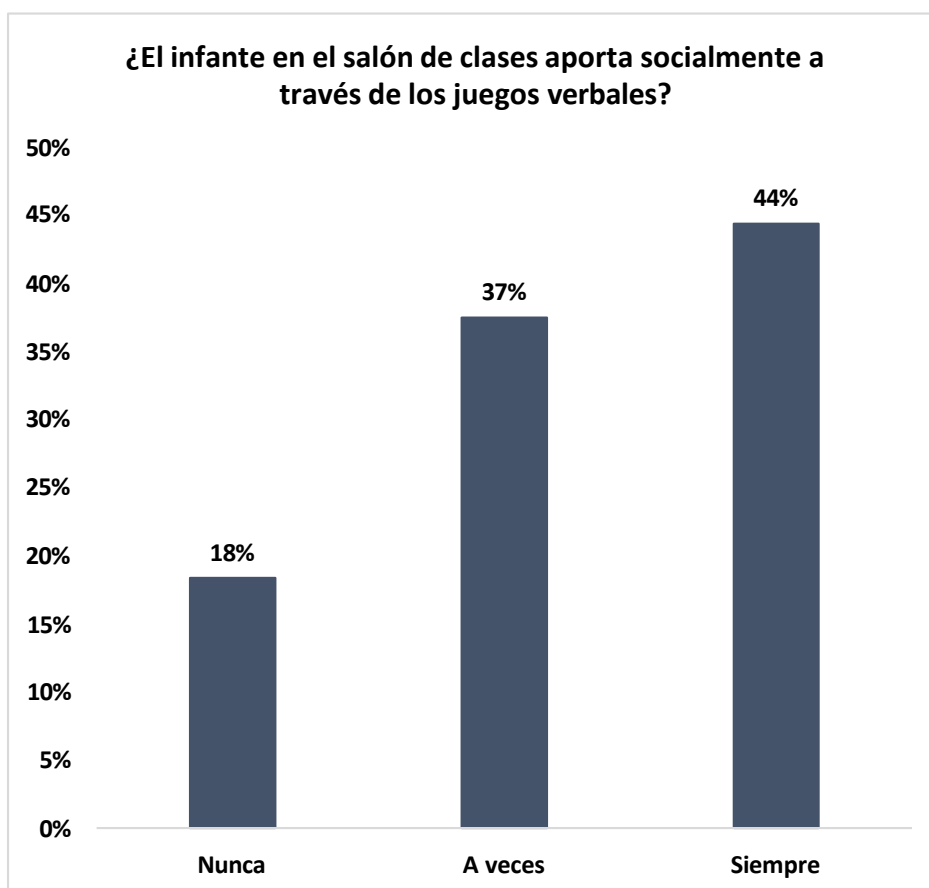


Figura 18 El infante en el salón de clases aporta socialmente a través de los juegos verbales

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 18% nunca aporta socialmente a través de los juegos verbales en el salón de clases, el 37% a veces aporta socialmente a través de los juegos verbales en el salón de clases y el 44% siempre aporta socialmente a través de los juegos verbales en el salón de clases.

Tabla 19

El infante en el salón de clases agrega detalles al desarrollar los juegos verbales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	26	20%
A veces	45	34%
Siempre	60	46%
TOTAL	131	100%

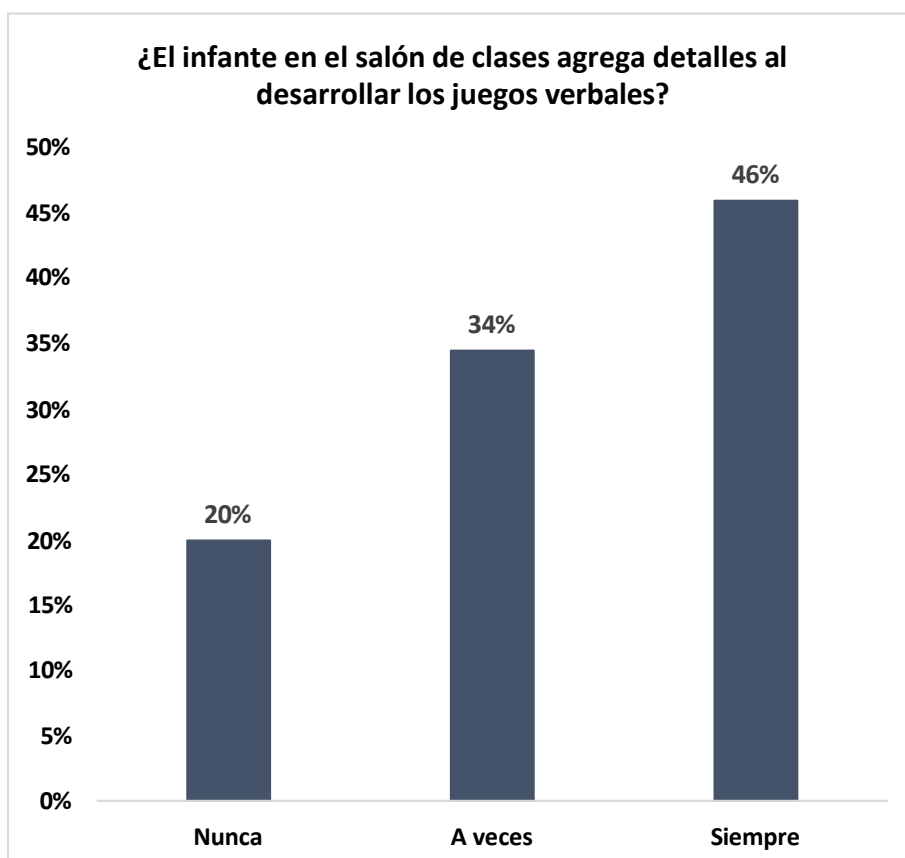


Figura 19 El infante en el salón de clases agrega detalles al desarrollar los juegos verbales

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 20% nunca agrega detalles al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases, el 34% a veces agrega detalles al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases y el 46% siempre agrega detalles al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases.

Tabla 20

El infante en el salón de clases agrega elementos al desarrollar los juegos verbales

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	37	28%
A veces	38	29%
Siempre	56	43%
TOTAL	131	100%

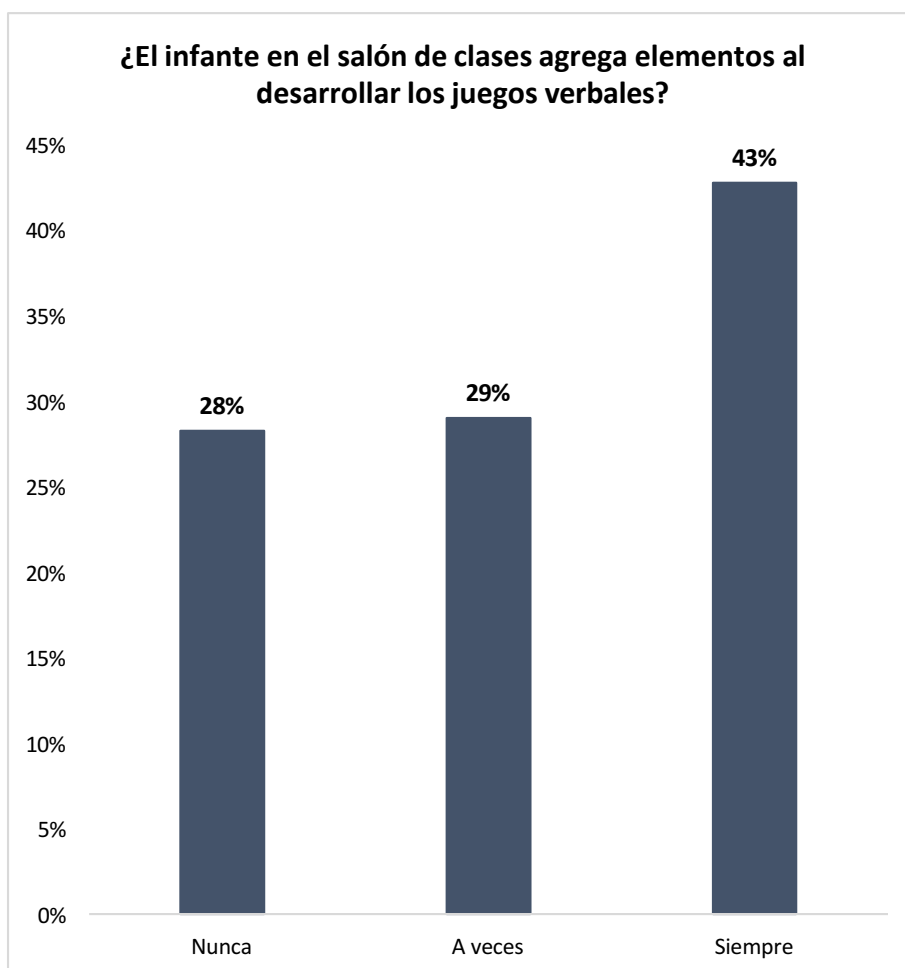


Figura 20 El infante en el salón de clases agrega elementos al desarrollar los juegos verbales

INTERPRETACIÓN: Mediante la lista de cotejo se observó a los 131 niños y se afirma que; el 28% nunca agrega elementos al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases, el 29% a veces agrega elementos al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases y el 43% siempre agrega elementos al desarrollar los juegos verbales en el salón de clases.

4.2 Contrastación de hipótesis

Paso 1:

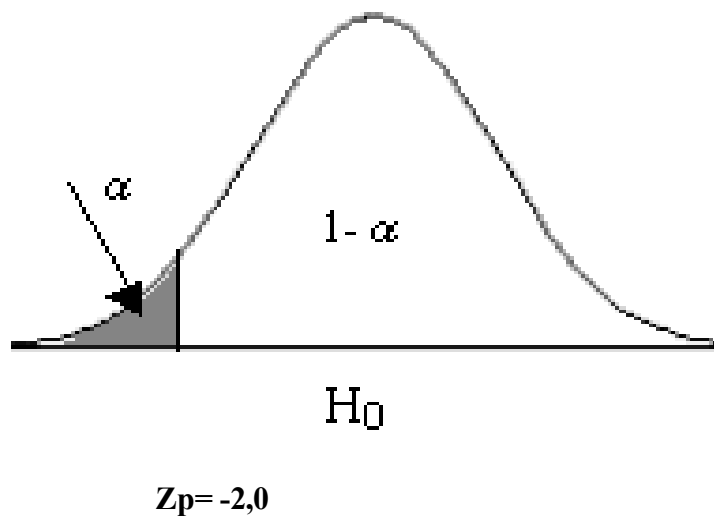
H₀: Los juegos verbales no se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

H₁: Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:

$$Z_c = -1,64$$



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

De los resultados que se han obtenidos se afirma la hipótesis alternativa los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Coinciden con el siguiente autor Nicho (2024) en su tesis titulada *“los juegos verbales como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del Jardín N° 086 Divino Niño”*, concluye que hay una correlación de importancia buena entre los juguetes de palabras y la creación de pensamiento artístico en menores del colegio N086 Divino Niño – Huacho. Hay una relación de importancia media entre las adivinanzas y la manifestación del pensamiento inventivo en menores del colegio N° 86 Divino Niño – Huacho (p. 65).

Ademas con Alejos (2020) en su tesis titulada *“el desarrollo de la creatividad a través del juego”*, concluye que de la misma manera que la explicación de la razón por la cual es importante esta habilidad en los niños y las razones por las cuales es importante la actividad lúdica y las prácticas en el aula, además de admitir los provechos que tiene si se utiliza con el fin de desarrollar la capacidad de creación, No obstante, más allá de la parte teórica, a causa de la necesidad de explicar lo mencionado, se ha ideado una propuesta con el fin de estimular la creatividad a través del juego y otras actividades prácticas y dinámicas, esto con el fin de conseguir uno de los objetivos planteados (p. 39).

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Se concluye que los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024.

Se concluye que las rimas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024, por lo que al pronunciar correctamente las rimas tendrán un pensamiento más fluido, flexible y original.

Se concluye que los trabalenguas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024, por lo que al pronunciar correctamente los trabalenguas tendrán un pensamiento más fluido, flexible y original.

Se concluye que las adivinanzas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 356 – Vegueta, 2024, por lo que al resolver correctamente las adivinanzas tendrán un pensamiento más fluido, flexible y original.

6.2 Recomendaciones

Las Unidades de Gestión Educativa a través de sus canales de trabajo en educaciones deben aconsejar a sus líderes la creación de coordinaciones de intercambio de conocimientos entre profesores para desarrollar en los niños los diferentes aspectos que tiene la creación mediante los juegos de palabras, como son las adivinanzas, rimas y trabalenguas.

Se aconseja a las docentes que cuando utilicen los juegos de palabras que conserven una permanente conversación activa, que es el modo más óptimo para progresar en los menores las diferentes categorías de lenguaje, en especial el pragmático, por medio de juegos de palabras que crearan rimas, adivinanzas y trabalenguas, utilizando métodos para su creación que partan de temas comunes y ordinarios, teniendo en cuenta utilizar palabras sencillas y limpias

Al frente de la escuela, poner en marcha los talleres de los padres para que estos últimos utilicen términos acordes y eviten utilizar diminutivos o palabras cortas en la conversación con los niños, de esta manera se mejoraría la calidad de las palabras y su extensión, y se ampliaría su capacidad de expresión y de palabra.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes bibliográficas

Alejos, R. (2020). el desarrollo de la creatividad a través del juego. *Posgrado*. Universidad de Valladolid, España.

Condori, Y., & Larico, M. (2022). aplicación de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución 1049. *Pregrado*. Universidad José Carlos Mariategui, Moquegua, Perú.

Cordero, M. (2024). la creatividad como estrategia para el proeso de enseñanza-aprendizaje en la compresion lectora. *Posgrado*. Universidad Autónoma de Zacatecas, Zacatecas, Mexico.

Curipallo, N. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes. *Posgrado*. Universidad Central del Ecuador, Ecuador.

Espinoza, A., & Condori, M. (2022). juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 4 años de edad. *Pregrado*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública, Cusco, Perú.

Hurtado, G. (2022). los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños. *Pregrado*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Nicho, C. (2024). Los juegos verbales como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del Jardín N° 086 Divino Niño. *Posgrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú.

Peña, M. (2019). Los juegos verbales como estrategia en la expresión oral en niños de educación inicial. *Pregrado*. Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes, Perú.

7.2 Fuentes electrónicas

Camones, E. (2022). *Creatividad y Juego*. Obtenido de

<https://www.pbs.org/wholechild/spanish/providers/play.html>

Diaz, G. (2022). *El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas*. Obtenido de

<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d8e0dc32-b7e4-4053-889d-a91ad54dd88c/content>

Gonzaga, R. (2022). *el pensamiento creativo*. Obtenido de

<https://portal.amelica.org/ameli/journal/580/5803520009/5803520009.pdf>

Jarrett, K. (13 de 03 de 2024). *La creatividad en los niños y niñas: fomentarla conociendo*

cómo funciona. Obtenido de <https://www.educo.org/blog/como-estimular-la-creatividad-en-los-ninos-y-ninas>

Larrategui, M. (2020). *Aplicación de los juegos verbales mejorará las habilidades comunicativas*. Obtenido de

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2308/1/TL_OlidenRimarachinMayra_SamameSantamariaCecilia.pdf

Miralles, K. (27 de 02 de 2024). *El papel de la creatividad en el aprendizaje infantil*.

Obtenido de <https://livekid.com/es/blog/creatividad-en-el-aprendizaje-infantil/>

Pucuhuaranga, T. (2016). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/5709/570960869017/html/>

Rojas, Y. (2023). *Los juegos verbales para el fortalecimiento de la expresión oral en los niños*. Obtenido de

<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d8e0dc32-b7e4-4053-889d-a91ad54dd88c/content>

Samame, C., & Oviden, M. (2019). *programa de juegos verbales para la enseñanza-aprendizaje de la expresión oral*. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2308/1/TL_OvidenRimarachinMayra_SamameSantamariaCecilia.pdf

Zarruk, D. (10 de 06 de 2024). *¿Cómo desarrollar la creatividad en niños y niñas*. Obtenido de <https://elmundodemozart.com/como-desarrollar-la-creatividad-en-los-ninos/>

ANEXOS

Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
ESCUELA DE POSGRADO



ENCUESTA SOBRE JUEGOS VERBALES Y PENSAMIENTO CREATIVO

I. INSTRUCCIONES

Todas las preguntas tienen cinco opciones de respuesta. Elija la que mejor describa lo que piensa usted, Solamente una opción, Marque con claridad la opción elegida con un aspa “X

1=Nunca; 2= A veces; 3= Siempre

JUEGOS VERBALES				
I. Rimas		Calificación		
		1	2	3
1.	¿El infante vocaliza correctamente las rimas que le indica el docente?			
2.	¿El infante entona correctamente las rimas que le indica el docente?			
3.	¿El infante repite correctamente las rimas que le indica el docente?			
II. Trabalenguas		Calificación		
		1	2	3
4.	¿El infante repite las palabras correctamente los trabalenguas que le indica el docente?			
5.	¿El infante mantiene el tono de los trabalenguas que le indica el docente?			
6.	¿El infante pronuncia adecuadamente los trabalenguas que le indica el docente?			
III. Adivinanzas		Calificación		
		1	2	3
7.	¿El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su memoria?			
8.	¿El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su atención?			
9.	¿El infante al descubrir la adivinanza que le indica el docente ejercita su pronunciación clara?			
PENSAIENTO CREATIVO				

IV. Fluidez		Calificación		
		1	2	3
10.	¿El infante en el salón de clases produce ideas en cantidad?			
11.	¿El infante en el salón de clases produce ideas de calidad?			
12.	¿El infante en el salón de clases produce ideas persistentes?			
V. Flexibilidad		Calificación		
		1	2	3
13.	¿El infante en el salón de clases transforma los paradigmas?			
14.	¿El infante en el salón de clases rompe los paradigmas?			
15.	¿El infante en el salón de clases tiene propio métodos de creatividad?			
VI. Originalidad		Calificación		
		1	2	3
16.	¿El infante en el salón de clases es exclusivo al desarrollar los juegos verbales?			
17.	¿El infante en el salón de clases se interesa a desarrollar los juegos verbales?			
18.	¿El infante en el salón de clases aporta socialmente a través de los juegos verbales?			
VII. Elaboración		Calificación		
		1	2	3
19.	¿El infante en el salón de clases agrega detalles al desarrollar los juegos verbales?			
20.	¿El infante en el salón de clases agrega elementos al desarrollar los juegos verbales?			