

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINOSÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**



FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS TEMÁTICOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO
DIVERGENTE EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 330 VIRGEN DEL CARMEN - SUPE”**

Presentada por:

Vega Ortiz, Sarita Maria

Asesor:

Torres Guizado Silva Cristina

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN Nivel
INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

Huacho - 2022

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a mis docentes de la Facultad de Educación por darme este logro académico gracias a ellos por compartir sus conocimientos y sus sabidurías por forjarme en este camino y así permitirme ser parte de esta hermosa profesión.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por darme la fuerza y voluntad para seguir adelante y culminar mis estudios profesionales y ser alguien en la vida, a mi abuelito Rodolfo que se que esta muy orgulloso de mi, mis padres que siempre fueron mis soportes, mi apoyo incondicional a pesar de las adversidades jamás me abandonaron para cumplir mi propósito.

También para mi esposo que siempre tengo su apoyo incondicional para que siga adelante y sobre todo a mi hijo quien es mi razón y motivo para salir adelante.

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.....	4
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Objetivos de la investigación	7
1.3.1. Objetivo general	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación de la investigación	8
1.5. Delimitaciones del estudio	9
1.6. Viabilidad del estudio	9

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación	11
2.1.1.	Investigaciones internacionales	11
2.1.2.	Investigaciones nacionales	12
2.2	Bases teóricas	
12.3	Bases Filosóficas	21
2.4	Definición de términos básicos	22
2.5	Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1	Hipótesis general	24
2.5.2	Hipótesis específicas	24
2.6	Operacionalización de las variables	25

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico	28
3.2	Población y muestra	28
3.2.1	Población	28
3.2.2	Muestra.....	229
3.3	Técnica de recolección de datos.....	29

3.4 Técnicas para el Proceso de la Información.....	29
--	----

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1 Análisis de los Resultados.....	28
4.2 Contrastación de Hipótesis.....	29

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1 Discusión de los Resultados.....	27
--------------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones.....	44
6.2 Recomendaciones.....	45

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1. Fuentes bibliográficas.....	47
5.2. Fuentes hemerográficas	47
5.3. Fuentes electrónicas.....	48

ANEXOS

Anexos.....	51
-------------	----

3.4 Matriz de consistencia	54
----------------------------------	----

RESUMEN

El propósito del análisis es determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo del pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe,

El diseño fue el descriptivo correlacionar que tiene como objetivo demostrar la relación que se establece entre cada una de las variables, otro punto a resaltar es que el diseño utilizado fue el cuantitativo teniendo en consideración las diferentes cualidades y características que diferencia a la muestra para posteriormente ser plasmado mediante la estadística aplicada.

Población: el jardín cuenta con una totalidad de 340 alumnos divididos en 12 secciones a cargo de 11 docentes.

Muestra: la muestra de esta investigación fue de 56 niños.

Para lograr el correcto desarrollo de este trabajo investigativo fue esencial recolectar información que van a permitir establecer las conclusiones luego expuestas por diferentes cuadros estadísticos, la técnica empleada para lograr esto fue la observación por ser la que mejor se adapta a las características o rasgos presentados por la muestra.

Palabras Claves: Juegos, pensamiento y aprendizaje

ABSTRAC

The purpose of the analysis is to determine the relationship of thematic games in the development of divergent thinking in the children of the initial educational institution No. 330 Virgen del Carmen-Supe,

The design was the descriptive correlate that aims to demonstrate the relationship established between each of the variables, another point to highlight is that the design used was quantitative, taking into account the different qualities and characteristics that differentiate the sample for later. be captured by applied statistics.

Population: the garden has a total of 340 students divided into 12 sections in charge of 11 teachers.

Sample: the sample of this investigation was 56 children.

In order to achieve the correct development of this investigative work, it was essential to collect information that will allow establishing the conclusions then exposed by different statistical tables, the technique used to achieve this was observation, as it is the one that best adapts to the characteristics or traits presented by the sample.

Keywords: Games, thinking and learning

INTRODUCCION

Dentro de la institución donde se está desarrollando la investigación se ha podido observar el uso de estrategias poco efectivas para el desarrollo de diferentes aspectos fundamentales dentro de su desarrollo resaltando los pensamientos divergentes, para su análisis se consideraron siete capítulos según el esquema de la oficina de grados y títulos:

En el primer capítulo se identificara el problema a investigar planteando los objetivos a seguir, fundamentando la relevancia e importancia de la necesidad de realizar el análisis.

En la segunda parte se fundamentara la investigación identificando las fuentes bibliográficas que sustentan el trabajo y el diseño integrando las teorías y las referencias basadas en libros, artículos, folletos y páginas de internet entre otros y debe estar redactado de manera correcta donde los contenidos e ideas sean claras.

En la tercera parte se considera la parte de procedimientos metodológicos, el diseño de la investigación y los instrumentos más adecuados que se aplicaran a la muestra.

Los resultados se consideran en la cuarta parte según los estadísticos aplicados de acuerdo al diseño de la investigación.

En el sexto capítulo se incluye la discusión de los resultados en base a otras investigaciones propuestas en los antecedentes.

En los últimos capítulos se hace referencia a las conclusiones que se arribaron de acuerdo a los resultados y las recomendaciones, así mismo la parte de referencias y anexos.

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción de la realidad problemática

Dentro de la institución donde se está desarrollando la investigación se ha podido observar el uso de estrategias poco efectivas para el desarrollo de diferentes aspectos fundamentales dentro de su desarrollo resaltando el pensamiento divergente, pues se aplica una enseñanza más tradicional y pasiva centrándose solo en las indicaciones de los docentes y dejando poca participación de los estudiantes, ante una educación todavía dirigida donde los alumnos aún están mecanizados y sus oportunidades están limitadas por múltiples motivos, en tal sentido considero que los juegos temáticos es una propuesta didáctica que mejorara el proceso de aprendizaje de los niños en el nivel inicial que fomentara la creatividad y los procesos mentales mediante diversas temáticas de mesa que favorece el análisis y reflexión del infante generando un remolino de ideas a través de la exploración, aplicando los juegos temáticos como una estrategia innovadora que va a permitir cumplir con las competencias pedagógicas, también por la facilidad que tienen los estudiantes para involucrarse dentro de este trabajo y potenciar diferentes áreas como su creatividad al asumir un rol dentro del juego o los pensamientos divergentes al encontrar diferentes posibles soluciones a las problemáticas que se puedan presentar durante esta actividad.

Los niños deben tener la posibilidad de experimentar y explorar en diferentes contextos para que procesen y fomenten ideas por lo tanto generar diversas soluciones a los problemas por lo tanto las maestras deben estimular situaciones de manera espontánea de la cotidianidad donde el niño se sienta familiarizado y pueda relacionar sus conocimientos que a obtenido previamente con los nuevos saberes producto de su experiencia.

Esta investigación es factible por el impacto que aporta dentro de la educación actual resaltando la importancia del desarrollo de las áreas y los múltiples beneficios que puede aportar al desarrollo de los estudiantes al realizarse actividades centradas en los juegos temáticos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo del pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo de la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo de la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo de la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

1.4 Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Los juegos en la vida de los niños es la actividad más importante que tienen para conocer el mundo que le rodea, a través de estas actividades las maestras logramos alcanzar las competencias básicas que debe desarrollarse en los niños, el nivel preescolar debe avalar la instrucción mínima de habilidades que necesitan para el aprendizaje educativo y proporcionar los cimientos básicos para la personalidad del infante, por lo

tanto los juegos temáticos es un tipo de actividad lúdica que fomentara el análisis y permitirá establecer nuevas metodologías que favorecerán el pensamiento divergente en los primeros niveles, resaltando de esta manera la importancia que tiene esta propuesta dentro de su desarrollo educativo, otro punto a considerar es que mediante el uso de los juegos temáticos los docentes podrán desarrollar diferentes áreas como la capacidad de concentración o habilidad para la resolución de problemas.

Justificación Práctica

Los juegos temáticos son estrategias empleadas dentro de la educación donde los participantes entraran en un mundo representativo que será asociado a algún hecho, objeto u suceso representado con los diferentes materiales como dados, tableros, dominós y fichas por lo tanto estas actividades deben contar con los materiales correspondientes para optimizar el proceso de aprendizaje luego se van a regir a una serie de normativas o reglas según la actividad y objetivos, la practica continua de estos juegos favorecerá el desarrollo cognitivo de los niños, fortaleciendo su pensamiento reflexivo en el colegio es un gran reto que le permite al niño aprender a utilizar sus habilidades cognitivas.

Justificación social

Lograr el desarrollo de las habilidades sociales en los niños es muy importante dentro de la pedagogía porque en épocas actuales es importante crear estudiantes que tengan una mayor facilidad para relacionarse e interactuar con su entorno, cooperando con sus compañeros y conviviendo de una manera armoniosa, una de las mayores virtudes que se pueda obtener al utilizar los juegos temáticos es que habrá interacción directa entre los participantes.

Justificación Metodológica

Para lograr el óptimo desarrollo de esta investigación fueron empleados diferentes estrategias y metodologías que van a permitir resaltar la veracidad de los diversos datos permitiendo la recolección de datos necesarios para desarrollar la investigación, el diseño empleado fue el descriptivo correlacional, por lo tanto se busca la relación permanente entre las variables, los instrumentos que fueron empleados durante este trabajo fueron las guías de observación y los cuadernos de campo permitiendo optimizar el proceso de recolección de información.

1.5 Delimitaciones del estudio

La institución inicial 330 Virgen del Carmen es una institución educativa la cual se rige por una gestión del tipo publica contando con el código modular 116073, está ubicado en el distrito de supe perteneciente a la provincia de Barranca, esta institución educativa pertenece a la UGEL 16 Barranca, cuenta con un solo turno perteneciente a las mañanas y es del genero mixto, el jardín cuenta con una totalidad de 340 alumnos divididos en 12 secciones a cargo de 11 docentes.

1.6 Viabilidad del Problema

En épocas actuales la educación está en constantes cambios adaptándose a las diferentes necesidades y realidad por la que atraviesan los estudiantes dentro de su día a día, por este motivo los docentes deben emplear diferentes medios para capacitarse e implementar nuevas estrategias que permitan de este modo trabajar y desarrollar las diversas áreas de los estudiantes como su habilidad para resolver problemáticas, la creatividad o en este caso refiriéndonos al trabajo y desarrollo de los pensamientos divergentes.

CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel

Internacional

Coronel E (2015) *“Relación entre el pensamiento divergente y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático dentro de las etapas de operaciones concretas(6to de básica) de la Unidad Educativa "Borja", 2012-2013”*, el objetivo de esta investigación fue crear propuestas para lograr el desarrollo de los pensamientos divergentes dentro de los saberes matemáticos en los estudiantes del sexto grado de nivel básico en la institución Borja, este trabajo investigativo es del tipo correlacional pues se puede evidenciar una relación constante entre sus variables, el enfoque fue descriptivo vivenciando todo el trabajo investigativo, el instrumento utilizado fue la observación adaptándose mejor a las necesidades y cualidades de los estudiantes, como herramientas se utilizaron las guías de observación y los test de trabajo aplicados en dos tiempos distintos que son al inicio el trabajo y al finalizar como medio para evidenciar las progresiones o dificultades dadas a lo largo de la investigación, la población estuvo constituida por 132 niños y la muestra fue la no probabilística por convivencia considerando la totalidad de los estudiantes, de este modo se pudo concluir de la siguiente manera: Se pudo comprobar que mediante el desarrollo de los pensamientos divergentes se logró una mejora considerable en las diferentes áreas matemáticas como en el razonamiento matemático mejorando la capacidad de resolución e dificultades evidenciándolo mediante los cuestionarios impuestos, otro punto resaltante es la mejora en su creatividad al momento de realizar juegos matemáticos empleando materiales como los bloques de dientes o el cubo mágico resaltando de este modo la importancia de trabajar estos aspectos.

Espín A (2013) *“Estimulación del pensamiento divergente en los estudiantes de las primeras etapas mediante las actividades lúdicas”*, la finalidad de esta investigación fue crear conciencia en los profesores sobre la importancia del desarrollo de los diferentes pensamientos divergentes en los estudiantes con la finalidad de mejorar su confianza y capacidad de resolución de dificultades aprendiendo a afrontar diferentes situaciones impuestas en la escuela como en su día a día, esta investigación por su amplitud y datos relevantes es considerada como factible y posible de realizar en diferentes entornos, el tipo de trabajo empleado fueron la participativa, la fundamental, la metodológica y la bibliográfica permitiendo exponer los resultados y dar veracidad a los datos expuestos, el instrumento empleado fueron las guías de observación permitiendo analizar y secuenciar los avances obtenidos por los estudiantes a lo largo del trabajo, la población estuvo constituida por 35 estudiantes y la muestra fue tan solo de 10 alumnos que presentaban rasgos similares y se adaptaban mejor a lo que buscaba el tesista permitiendo de esta manera llegar a las siguientes conclusiones: Al inicio de la investigación los docentes no aplicaban técnicas que permitan el desarrollo de los pensamientos divergentes y se apreció un ambiente poco óptimo para estimular no solo estos pensamientos sino promover de forma general las capacidades de los estudiantes como su creatividad o capacidad de resolución de problemas, luego de empezar a aplicar actividades como los juegos lúdicos se pudo apreciar una mejora en todos estos aspectos comprobando de este modo la hipótesis de la investigación, finalmente también se apreció una mejora en las diferentes áreas de aprendizaje de los estudiantes que sirvieron como muestra para este trabajo.

Acevedo L, Obregón H (2018) *“Comprensión de la influencia del pensamiento divergente en la creatividad y la expresión artística”*, la finalidad de esta investigación

fue comprobar la influencia de los pensamientos divergentes para lograr el desarrollo de la creatividad y las habilidades artísticas mediante la descripción comparativa que existe en las fundaciones Mil Claus en la ciudad de Bogotá, esta tesis es del tipo cualitativo centrándose en los cambios o fenómenos que sufren los participantes a lo largo de la investigación dejando que se desenvuelvan de una forma natural dentro de los parámetros establecidos en este trabajo, la metodología de esta investigación es de acción centrándose en la muestra dentro de la cual se aplicara este trabajo, el modelo de esta investigación fue el praxeológico considerando como una de las fases presentadas a lo largo de este trabajo, las herramientas empleadas fueron las guías de campo y las rúbricas de evaluación, la población estuvo constituida por 24 niños y la muestra contó con solo 10 participantes permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones: Mediante el uso de actividades que promueven el autodescubrimiento se podrá desarrollar de una manera efectiva el pensamiento divergente, un ejemplo de estas actividades serían los juegos libres donde los niños son dueños de los espacios recreativos y realizarán los juegos según su criterio, se pudo apreciar una mejora constante en el transcurso de la investigación logrando que los estudiantes resuelvan dificultades acordes a su edad mediante el uso de su creatividad, finalmente es sugerido desarrollar este ámbito para reforzar otras áreas como la matemática y sus derivados.

Antecedentes Nacionales

Vásquez M (2018) *“Programación “Los Juegos temáticos” para lograr el desarrollo de la función simbólica en los infantes I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho”*”, la finalidad de esta investigación fue establecer los diferentes efectos que establecen los juegos temáticos dentro del desarrollo de las funciones simbólicas en los

infantes en el nivel inicial dentro de la institución Flores Oliva, el diseño empleado para esta investigación fue el pre experimental considerando al testtest dentro del trabajo dividido en dos etapas como el pre test que se ejecutó al iniciar y el post test que se realizara al finalizar esta investigación permitiendo observar los avances dados, fue del tipo aplicada buscando siempre posibles soluciones ante las dificultades presentadas mediante los test, la población estuvo constituida por un total de 114 estudiantes con edades de entre 4 a 5 años y la muestra fue de tan solo 27 niños según los criterios del tesista logrando obtener las siguientes concluyentes: Se pudo apreciar mediante los test la veracidad de la hipótesis comprobando la mejora de los estudiantes dentro de los objetivos planteados, se comprobó una mejora en otras áreas físicas al emplear los juegos temáticos como sus habilidades motrices o capacidades cognitivas y espaciales, también se comprueba que hay una mejora en el aspecto creativo y el trabajo colectivo aprendiendo a relacionarse mejor con su entorno.

Pacco I (2018) *“Los juegos matemáticos para desarrollar el pensamiento divergente en alumnos del primer año del nivel secundaria en la Institución Educativa “27 de Noviembre “de Lucre-Cusco.”*, el objetivo de este trabajo investigativo fue determinar la influencia que aportan los juegos matemáticos para lograr el desarrollo de los pensamientos divergentes en los alumnos que cursan el primer año del nivel secundario de la institución 27 de octubre en la ciudad de Cusco, el enfoque de este trabajo fue el deductivo relacionado de una manera directa con una investigación cuantitativa desde un punto de vista metodológico, este método cuantitativo suele ser muy dependiente de los instrumentos apoyando con la recolección e datos y permitiendo comprobar la hipótesis, los instrumentos empleados fueron los cuadernos de campo y diferentes test aplicados al inicio y final del trabajo, la población estuvo constituida por un total de 36 niños y la

muestra se validó por el total de la población abarcando a todos los estudiantes del primer año de nivel secundaria, permitiendo de esta manera llegar a las siguientes conclusiones: Se logró demostrar mediante el uso de la estadística aplicada una mejora considerable en el nivel de los pensamientos divergentes mediante el uso de los juegos matemáticos pues al comienzo y mediante los pre test en una evaluación previa y mediante una evaluación se comprobó que el nivel de desarrollo de estos pensamientos era del 52,8 % y al finalizar hubo un incremento al 88,5% evidenciando la efectividad de estos medios, la validación de la hipótesis hubo una mejora significativa del 5% mejorando otras áreas como la confianza y capacidad de razonamiento permitiendo una mayor facilidad al momento de la resolución de problemas.

Balabarca G (2020) *“Pensamiento divergente en los alumnos de la especialidad de educación en una universidad de Lima”*, la finalidad de esta investigación fue especificar los diferentes niveles del pensamiento divergente en los alumnos de la especialidad de educación en una universidad ubicada en Lima en el año 2019, esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo permitiendo a la muestra desenvolverse de una forma espontánea dentro de un entorno seguro y viéndose afectado por los procesos dados durante este trabajo, el diseño utilizado fue el descriptivo no experimental, el instrumento utilizado fueron los test que permitieron ver las necesidades y comprobar la hipótesis tanto al inicio como final de esta investigación, el trabajo estuvo conformado por 150 estudiantes de la facultad de educación y la muestra fue de constituida por 100 integrantes permitiendo de esta manera concluir: Dentro de esta investigación se pudo apreciar que el 61% de los estudiantes de la universidad poseían un nivel intermedio-bajo en su pensamiento divergente, el 38% poseía un nivel elevado y solo el 1% era muy bajo, la dimensión que es predominante para trabajar estas áreas fue la originalidad teniendo una mayor

incidencia dentro de los desarrollos divergentes pero sin descartar otros aspectos como la fluidez o el pensamiento creativo, finalmente la evidencia nos indica que es muy importante desarrollar estas áreas pues mediante este aspecto los alumnos tendrán un mayor fluidez en sus pensamientos, flexibilidad y originalidad.

1.2 Bases Teóricas

Variable los Juegos Temáticos

Los Juegos

El juego es considerado como la primera fuente por la cual una persona va a poder adquirir sus primeros saberes pues mediante su uso podrá explorar su entorno, descubrir lo que lo rodea y tener curiosidad sobre el funcionamiento de las cosas, esto se considera como el periodo pre operacional y sensorio motor, siendo donde los infantes tendrán más curiosidad por manipular los objetos, también encontraran diferentes significados a lo visto de forma previa dándole sentido según su visión infantil, posteriormente empezaran a imitar lo visto por su entorno expresándolo en los juegos como jugar a la cocina e imitar tareas del hogar. (Aguilar, 2017)

Los juegos como tales son la primera actividad que poseerán los niños como un recurso propio para la exploración y aprendizaje aprendiendo a explorar el entorno y adquiriendo conocimientos mediante la interacción y experimentación, cabe resaltar que estas actividades se realizan principalmente por un fin recreativo y placentero para los niños

donde podrán expresarse de una forma espontánea y ser ellos mismos en esta actividad. (Venegas, García, Venegas, 2013).

Los juegos son el motor principal para el desarrollo de las primeras capacidades tanto intelectuales como sociales de los niños surgiendo desde sus primeros meses pues es la forma en la cual podrán conocer el mundo, un punto muy resaltante es que mediante el uso de esas actividades los niños aprenderán a resolver los problemas y trabajar su creatividad e ingenio, al momento de jugar no existen limitaciones y todo girara según el criterio del o los participantes.

Vygotsky, L. S. (1996)

Propiedades de los Juegos

Los juegos son actividades multifacéticas pues pueden ser empleadas de diferentes formas y con múltiples fines tanto en un aspecto recreativo como dentro de la vida escolar, vamos ad estacar algunos de sus propiedades y beneficios más resaltantes:

- Los juegos son actividades que significan un reto para los participantes y promoverá la competitividad de una forma sana.
- Cada juego posee sus propias normas y reglamentos ya predeterminados que van a englobar la forma como se realizara el juego, se debe destacar que esto puede ser modificado según el criterio y creatividad de los integrantes.
- Los juegos sirven como un medio social que va a mejorar la capacidad de interacción entre los participantes y planificación al momento de lograr cumplir los objetivos de la actividad.
-

- Mediante los juegos los niños aprenderán a respetar los tiempos y espacios realizando cada acción en el momento adecuado.
- Se puede afirmar que los juegos van a permitir desarrollar el pensamiento lógico aprendiendo a resolver dificultades de una manera rápida.
- Mediante los juegos los niños podrán expresar su personalidad desarrollando estos rasgos y aprendiendo a conocerse mejor ellos mismos.
- Se lograra el desarrollo de su creatividad expresándola durante las actividades.
- Aprende a desplazarse dentro de un entorno específico aprendiendo a dominar sus movimientos y tener conciencia de su cuerpo.
- Mejora su confianza y seguridad.
- Tiene un mayor dominio del lenguaje tanto en el aspecto oral como corporal.

(Medeiros, 1999)

Importancia del Juego

Las actividades lúdicas son consideradas como la forma más efectiva para lograr educar a los niños dentro de sus primeras etapas permitiendo desarrollar diferentes áreas tanto sociales, motoras y cognitivas siendo actividades bastante completas, su desarrollo es definido como una acción placentera y de recreativa suscitando diferentes escenarios cotidianos para los adultos recreados como juegos en los niños, un ejemplo seria jugar a la construcción o la cocina. Se va a considerar a los juegos como una forma particular de interacción tanto social como personal donde aprenderá a relacionarse mejor con otros niños o conocer un poco más de su personalidad. (Piaget, 2000)

El juego es considerado como una actividad primordial en el desarrollo del ser humano pues mediante su uso y exploración se podrá potencializar su imaginación, descubrir el medio dentro del cual se desenvuelve expresándose por medio de su creatividad para expresarlo de una forma oral o corporal, finalmente otros puntos a destacar es el trabajo en las áreas psicomotoras y socioemocionales aprendiendo a controlar y expresar sus emociones. Los juegos son una excelente oportunidad para divertirse enriqueciendo las habilidades mentales, físicas y contribuyendo al desarrollo sano de los niños. (Medeiros, 1999)

Los juegos son actividades que cobran mucha importancia en el desarrollo de las personas pues por su practicidad y facilidad para darles diferentes enfoques se podrán trabajar diversas áreas desde una perspectiva educativa, por otra parte sirve como medio de recreación y expresión para los niños permitiendo ser ellos mismo durante la actividad, aprender a controlar sus emociones y tener una mejor relación con su entorno social. (Sarle, 2008).

Características de los Juegos

- **Son actividades Espontaneas:** Todo juego debe realizarse de una manera espontánea para que pueda ser considerado como tal donde los participantes se sientan libres al momento de realizar las actividades establecidas, todo niño debe jugar para crecer de una manera sana en todos los ámbitos.
- **Tiene algunos Limitantes:** Estas actividades no siempre se dan de una forma continua sino ocupan un lugar y momento determinado, esto va a permitir que mientras se van desarrollando estas actividades los niños rijan sus actitudes y comportamientos a leyes ya determinadas saliendo de lo cotidiano.

- **Se aplican normativas y Reglas:** Al momento de aplicar los juegos se pueden plantear las reglas de una manera explícita o espontánea pero se debe regir a un objetivo concreto, los participantes van a determinar las reglas pues.
- **Posee una Finalidad:** Estas actividades tienen producen placer y alegría en los participantes realizándose de una forma desinteresada e intrascendente, en este aspecto lo podemos diferenciar de los deportes pues no se va a ocasionar una competencia como tal con los participantes sino será una forma de interacción social.
- **Evolución:** Las particularidades que presenta cada juego van a variar dependiendo del individuo o participantes, un ejemplo sería dentro de las primeras etapas de los niños van a realizar las actividades lúdicas de una manera individual, posteriormente sentirán atracción por relacionarse con otros grupos aprendiendo a realizar juegos colectivos adaptándolos a su entorno y realidad.
- **Interactúan con su Realidad:** Mediante el juego un niño podrá explorar y conocer su entorno aprendiendo el funcionamiento de las cosas e indagando el porqué de cada cosa. (Bonilla, 2013).

Los Juegos Temáticos:

Los juegos temáticos dentro de un entorno social surgen como una reacción a las actividades humanas o costumbres que se realizan dentro de un ambiente en concreto, dentro de estas actividades los infantes logran realizar por primera vez diferentes juegos de roles donde van a interpretar diferentes acciones, ideales o adaptarse a las ideas que están presentes dentro de una sociedad permitiendo trabajar y controlar sus emociones lo

que va a tener un impacto vital dentro de su personalidad. Estas actividades permitían a los infantes trabajar las diversas áreas cognitivas pues siempre serán actividades muy ingeniosas que trabajaran a fondo el área creativa de los niños enredándolos en diferentes situaciones propias del juego, se aplicaran estas actividades en un ámbito educativo considerando el nivel de aprendizaje y su edad psicológica.

(González, Moreno, Solovieva, 2016).

Los juegos temáticos podrán ser definidos como aquellas actividades que se rigen bajo un determinado motivo o temática y van a pertenecer a una clase concreta en los juegos de mesa, por lo general estas actividades cuentan con elementos básicos y distintivos como tableros que hacen referencia a un tema o época específica, fichas complementarias, dados con una numeración o color concreto, etc., que van a caracterizar y diferenciar estas actividades de los demás juegos, precisando el argumento o característica social que presentan estas actividades durante su desarrollo los participantes deben aplicar diferentes estrategias como la planificación, la táctica o recursos que el mismo juego permite, por esto mismo son considerados como actividades muy complejas que serán un reto para los niños pues deberán utilizar todas sus capacidades como la creatividad o habilidades para la resolución de dificultades. (González, 2009).

Beneficios que Aportan los Juegos Temáticos

Mediante el uso y aplicación de los juegos temáticos se abrirá un mundo de posibilidades para los participantes pues son actividades bastante completas que permitirán aportar diferentes beneficios, vamos a mencionar algunos de los más resaltantes:

- **Permite Mejorar las diferentes habilidades Sociales:** Para el desarrollo de estas actividades lúdicas tendrá que haber una interacción constante entre los participantes favoreciendo la comunicación y habilidad para interactuar y relacionarse con el entorno.
- **Desarrollo Cognitivo:** Lograr el desarrollo de estos juegos van a requerir la destreza, el razonamiento y la planificación de los participantes trabajando las diferentes áreas cognitivas.
- **La Imaginación:** Dentro de las actividades lúdicas se crearan un sinnfín de personajes creados de forma específica para los juegos por lo que la creatividad será un factor constante durante el desarrollo de estas actividades.
- **Mejora la Memoria:** Resaltando las pautas y normativas planteadas de forma previa los participantes tendrán que recordar lo establecido de forma previa al comenzar el juego, las normas impuestas y los puntos importantes.
- **Mejora el Comportamiento:** Al momento de iniciar la partida se dará una explicación de las reglas del juego permitiendo moldearla a las características e ideas de los participantes, en este punto se favorecerá las conductas autónomas bajo el criterio y perspectiva de los participantes.
- Mediante estos juegos se podrá promover la competitividad entre un grupo de personas o dos equipos promoviendo una competencia sana, otro punto resaltante es la mejora de confianza y autoestima al realizar acciones que favorezcan el desarrollo del juego.

(Moreno, Solovieva, Rojas, 2009)

Dimensiones de la Variable Juegos Temáticos

Juego de la Oca

Este juego es una actividad muy divertida para todas las edades, es un juego de mesa que se realiza entre dos o más participantes, cada jugador tendrá su turno y lanzara un dado avanzando sus fichas de acuerdo al número que le toco dentro de un tablero que posee forma circular como un caracol contando con un total de 63 espacios que se diferencian por sus dibujos, dependiendo mucho del casillero que paro tu pieza se podrá avanzar, retroceder o se dará alguna sanción dependiendo de las indicaciones que se pueda apreciar en este espacio, dentro del turno cada jugador va a lanzar 1 o 2 dados dependiendo de los participantes que decidan cuantos emplear por juego.

Reglas del Juego de la Oca

- Es necesario contar con un mínimo de dos participantes.
- Este juego no cuenta con un límite de edad pero si son muy pequeños se recomienda la ayuda de una persona mayor.
- Cada participante va a contar con una pieza diferenciada en el color.
- La finalidad de este juego es poder recorrer todo los casilleros alcanzando la gran Oca.
- Los turnos deben ser respetados pero pueden ser modificados según el juego pues algunas veces tendrán sanciones que harán perder el turno a algún jugador.
- Durante el juego se pueden utilizar uno o dos dados dependiendo de los acuerdos previos por los jugadores. (González, 2009).

Indicadores de Logro

- Cumplen y respetan las reglas del juego.

- Demuestran destrezas al realizar estas actividades.
- Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego.

Juego de Ludo

Esta actividad es considerada como un juego de mesa, es un juego bastante divertido el cual se va a basar en el uso de tableros con colores diferenciados, casilleros marcados y espacios que cuentan con formas diversas con cuatro formas de salir al momento de jugar, cada uno de los jugadores va a contar con el total de cuatro piezas y el objetivo es llevar cada pieza a la parte central del juego diferenciado por su color avanzando según se valla marcando el número de los dado al lanzarlos.

Reglas del Juego Ludo

- Se utilizan 1 o 2 dados según los acuerdos previos de los participantes.
- Los turnos comienzan siempre por el lado izquierdo y al momento de mover las fichas se realiza de izquierda a derecha.
- Cada participante tendrá un turno correspondiente que será respetado por todo el juego y moverán la pieza según toque el número en el dado.
- Para que los participantes puedan comenzar el juego deberán sacar el número 6 en el dado, también va a servir dentro de la partida para poder lanzar nuevamente el dado y jugar por segunda vez.
- Se puede hacer que la pieza del rival vuelva al punto de salida si caes en el mismo lugar que él.

Indicadores de Logro

- Cumplen y respetan las reglas del juego.
- Demuestran destrezas al realizar estas actividades.
- Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego.

Juego del Bingo

El bingo es un juego donde hay mucha suerte, consiste en girar una rotonda que contiene diferentes números para posteriormente decirlos a los participantes los cuales van a marcar el número que salió dentro de un cartón, cada participante va a contar con un cartón diferente y los números pueden ser marcados de forma tradicional o representando alguna letra o figura geométrica, esta actividad en particular es muy llamativa para los niños pues los mantiene bajo atención en todo momento y tendrán sus primeras nociones tanto de un pensamiento divergente como la iniciación a las matemáticas.

Reglas del Juego Bingo

- Se debe sacar los números ubicados dentro de la rotonda de una manera completamente aleatoria.
- Cada participante solo puede utilizar su cartilla.
- Se debe dar el tiempo propicio para marcar el número sacado por la rotonda.
- Se debe aclarar que patrón o forma se utilizara durante el juego considerando la edad y nivel de los participantes.

Indicadores de Logro

- Cumplen y respetan las reglas del juego.
- Demuestran destrezas al realizar estas actividades.

- Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego.

Variable Pensamiento Divergente

El Pensamiento

El pensamiento se conceptualiza como la relación que existe entre lo que comprendemos, lo que percibimos y la memorización de las cosas, por medio de esta conexión se pueden dar definiciones a diferentes cosas o creencias permitiendo ver más de lo establecido e indagar sobre cosas u objetos que ya tienen una definición pre determinada, a esto se le denomina como los pensamientos. El logro de adquirir nuevas informaciones de una manera novedosa e ingeniosa se da como respuesta a las sugerencias y sugestivo de las cosas cuando se admiran o aprecian, luego fluirán las ideas de forma propia dándole un enfoque según el criterio de la persona, a esto se le denomina como los pensamientos, estas ideas pueden ser divididas en dos elementos muy básicos y propios que son las sugerencias y la curiosidad que se desata de una forma espontánea según el escenario o acción, esto permitirá cumplir con las necesidades establecidas en el momento o dar una solución a alguna dificultad, el autor da como sugerencia que el pensamiento debe ser algo reflexivo es decir darle un orden a la progresión de ideas que uno posee conectando de esta manera la conexión que hay entre los pensamientos y el razonamiento ante algún obstáculo. (Segovia, 2012).

Se puede conceptualizar al pensamiento como la capacidad que posee toda persona para formular diferentes ideas o representaciones de su entorno de forma mental relacionándolo con otros conocimientos o ideas que adquirió de una forma previa refiriéndose a todo aquello que es traído a la realidad mediante las acciones intelectuales, este vocablo es empleado por lo general como un medio para definir los

diferentes productos o ideas que produce la mente incorporando también las actividades reflexivas y racionales. (Psicología Latinas., 2017).

Estructura Básica del Pensamiento

Para la idealización de diferentes ideas y pensamientos se debe seguir una estructura básica que son las imágenes y conceptualizaciones de las cosas que se puedan imaginar, siempre que se viene un pensamiento a nuestra mente vendrá acompañado de una imagen pero buscando una mejor comprensión de estos puntos vamos a realizar una breve conceptualización e cada uno de ellos:

- **Las Imágenes:** Es un suceso que se da en un ámbito psicológico armando la apariencia de forma figurativa de los objetos o acontecimientos que surgen dentro de su entorno, este proceso surge mayormente cuando el objeto se encuentra fuera del campo perceptivo. Mediante nuevos estudios se ha podido comprobar que ver imágenes y representarlas dentro de la mente ayuda a expresarse de una manera no verbal permitiendo idealizar ideas más complejas y abstractas.
- **Conceptos:** Este aspecto se da como una representación mental que posee características comunes y se dan de una forma esencial a la par con la realidad, son clasificaciones mentales para seleccionar y ordenar personas, eventos, cosas o artefactos que presentan cierta similitud en sus características, también permite dar significado a experiencias nuevas, se debe resaltar que no en todas las experiencias se puede dar un concepto sino se pueden basar en otros ya establecidos y clasificamos a estas experiencias espontaneas dentro de un de estas categorías, dentro de este proceso algunos eventos son modificados o nuestra mente lo adapta a otras ideas ya establecidas por eso se puede afirmar que el

pensamiento es algo propio de cada persona y no está definido a un concepto general.

El Pensamiento Divergente

Se puede conceptualizar al pensamiento divergente como un medio de ver desde diversas perspectivas y encontrar más de un objetivo o satisfacción a un objetivo complicado, este pensamiento posee la particularidad de no tener parámetros, permite explorar y abre la brecha de la imaginación hacia ideas increíbles y originales. El pensamiento divergente posee la capacidad de ampliar las ideas y permitir obtener diferentes opciones que permitirá la satisfacción personal ante diversos inconvenientes, este proceso es muy similar a la imaginación. (Guilford, 1950)

El autor hace referencia al pensamiento divergente como la capacidad para lograr deshacer esquemas y diferentes procesos que sedan de una manera estricta y algorítmica, estos pensamientos permiten elaborar novedosas ideas mediante una reestructuración de las cosas de forma perspicaz desalineando los procesos ya pre establecidos dentro de un área del cerebro, en otras palabras es un medio para asumir la observación de diferentes circunstancias o algún suceso dentro de una interacción no planteada. (Mimenza, 2017).

Mediante los pensamientos divergentes los niños tendrán mayor facilidad en el desarrollo de su creatividad, permite tener la libertad de elegir las cosas según su preferencia o criterio, es moldeable y se adapta a diferentes situaciones o problemáticas fuera del alcance permitiendo crear ideas para lograr solucionarlos y facilitar la innovación de pensamientos revolucionarios a su entorno, por esto mismo es de suma importancia trabajar y desarrollar estas áreas siendo un punto fundamental dentro del

desarrollo de los infantes, estos pensamientos abrirán caminos nuevos dentro de la imaginación, otro punto a resaltar es la originalidad que se tienen en estas ideas pues es algo muy propio de cada persona pues todo ser tiene una forma única y diferente de ver las cosas y manifestarse ante cada suceso. (Hervas, 2017).

Etapas del Pensamiento Divergente

El pensamiento divergente es un proceso muy complejo que va a permitir dar un enfoque diferenciado sobre alguna realidad o dificultad, para llegar a las conclusiones dentro de este punto se van a atravesar una serie de etapas, vamos a mencionar algunas de las más resaltantes:

- **La Preparación:** Dentro de esta etapa se va a realizar una supervisión y exploración de las dificultades que se presentan dentro de un entorno establecido, se utiliza la atención para dar posibles soluciones a lo que se desea resolver, algunos estudiosos nombran a esta etapa como cognición donde los pensadores empleando la creatividad lograran solucionar las dificultades.
- **El desarrollo:** En este punto se va a establecer diferentes movimientos cognoscitivos en donde se determinan las relaciones entre las dificultades plasmadas y diferentes soluciones, se plantean diferentes soluciones desde el punto cuando lo tradicional o más simple no permite arreglar las dificultades.
- **La Iluminación:** Este aspecto es fundamental para la creatividad, es lo que diferentes estudiosos van a denominar como la conceptualización, en este punto se complementan las posibles soluciones desde un punto creativo.
-

- **La Verificación:** Es la parte final de todo pensamiento divergente, en esta parte se pondrán a prueba las soluciones establecidas ante alguna problemática, dentro de este parámetro se confirmara la efectividad de las soluciones.

Se debe mencionar que todo estos procesos permiten la visualización de las diferentes fases en la creación de los pensamientos divergentes, también al desglosar estos aspectos se logra da una idea de cómo fortalecer y trabajar estas áreas dentro de las instituciones, una alternativa es mediante el uso de juegos temáticos. Guilford. (1950).

Dimensiones de la Variable Pensamiento Divergente

Fluidez

En esta vertiente se destaca la facilidad con la cual los niños logran generar diversas ideas o pensamientos referentes a un tema en concreto, la fluidez dentro del pensamiento divergente hace referencia a las ideas o posibles soluciones que se presentan dentro de una dificultad presentándolo de una manera espontánea, refiriéndonos desde un punto de vista educativo este aspecto hace referencia a la habilidad que presentan los niños para afrontar alguna dificultad dentro de su hogar, en la escuela o las palabras que suenan dentro de un entorno.

(Menchen, Dadamia, Martínez, 1984).

Indicadores de Logro

- Realizar de una manera efectiva diferentes respuestas ante algún problema.
- Presenta soluciones por iniciativa propia.
- Demuestra seguridad y confianza.

Flexibilidad

En esta área los niños atravesaran un proceso de transformación de diferentes ideas con la finalidad de dar soluciones a las dificultades o problemáticas pre establecidas, refiriéndonos a la flexibilidad dentro del pensamiento divergente hace relación a la capacidad que poseen para innovar, adaptarse, reorganizarse o establecer diferentes formas para lograr el desarrollo para algunas actividades o tareas, en otras palabras se va a resaltar que en este punto se podran visualizar las dificultades desde diferentes perspectiva, dentro de un punto de vista educativo se puede trabajar estas mediante juegos como los temáticos, verbales o simplemente dejar la libertad de escoger las actividades.

(Menchen, Dadamia, Martínez, 1984).

Indicadores de Logro

- Es innovador al establecer soluciones ante los juegos temáticos.
- Establece diferentes alternativas antes de tomar alguna decisión.
- Interviene de manera activa con sus compañeros al realizar los juegos.

Originalidad

Dentro de este punto se lograra definir las ideas, procesos o productos como algo único y diferente, elaboración de diferentes respuestas e ingeniosas soluciones, dentro del mundo educativo estimula y potencializa las diversas ideas que los niños puedan plasmar, en la actualidad uno de los objetivos principales de la docencia es que los niños puedan ser originales y auténticos ya que en épocas actuales es común ver a niños y jóvenes ser influenciados por diversos patrones o ideas colectivas como las modas de momento, en otras palabras la originalidad es algo propio de cada niño permitiendo expresar sus perspectivas y visión de las dificultades. (Menchen, Dadamia, Martínez, 1984).

Indicadores e Logro

- Combina diferentes recursos al realizar las actividades.
- Emplea sus propias ideas según lo requiera la actividad realizada.
- Expresa diferentes ideas durante los juegos temáticos.

2.3 Bases Conceptuales

Los Juegos

El juego es considerado como la primera fuente por la cual una persona va a poder adquirir sus primeros saberes pues mediante su uso podrá explorar su entorno, descubrir lo que lo rodea y tener curiosidad sobre el funcionamiento de las cosas, esto se considera como el periodo pre operacional y sensorio motor, siendo donde los infantes tendrán más curiosidad por manipular los objetos, también encontraran diferentes significados a lo visto de forma previa dándole sentido según su visión infantil, posteriormente empezaran a imitar lo visto por su entorno expresándolo en los juegos como jugar a la cocina e imitar tareas del hogar. (Aguilar, 2017)

Importancia del Juego

Las actividades lúdicas son consideradas como la forma más efectiva para lograr educar a los niños dentro de sus primeras etapas permitiendo desarrollar diferentes áreas tanto sociales, motoras o cognitivas siendo actividades bastante completas, su desarrollo es definido como una acción placentera y de recreativa suscitando diferentes escenarios cotidianos para los adultos recreados como juegos en los niños, un ejemplo seria jugar a la construcción o la cocina. Se va a considerar a los juegos como una forma particular de interacción tanto social como personal donde aprenderá a relacionarse mejor con otros niños o conocer un poco más de su personalidad. (Piaget, 2000)

Los Juegos Temáticos:

Los juegos temáticos dentro de un entorno social surgen como una reacción a las actividades humanas o costumbres que se realizan dentro de un ambiente en concreto, dentro de estas actividades los infantes logran realizar por primera vez diferentes juegos de roles donde van a interpretar diferentes acciones, ideales o adaptarse a las ideas que están presentes dentro de una sociedad permitiendo trabajar y controlar sus emociones lo que va a tener un impacto vital dentro de su personalidad. Estas actividades permitían a los infantes trabajar las diversas áreas cognitivas pues siempre serán actividades muy ingeniosas que trabajaran a fondo el área creativa de los niños enredándolos en diferentes situaciones propias del juego, se aplicaran estas actividades en un ámbito educativo considerando el nivel de aprendizaje y su edad psicológica.

(González, Moreno, Solovieva, 2016).

El Pensamiento

El pensamiento se puede conceptualizar como la relación que existe entre lo que comprendemos, lo que percibimos y la memorización de las cosas, por medio de esta conexión se pueden dar definiciones a diferentes cosas o creencias permitiendo ver más de lo establecido e indagar sobre cosas u objetos que ya tienen una definición pre determinada, a esto se le denomina como los pensamientos. (Segovia, 2012).

El Pensamiento Divergente

Se puede conceptualizar al pensamiento divergente como un medio de ver desde diversas perspectivas y encontrar más de un objetivo o satisfacción a un objetivo complicado, este pensamiento posee la particularidad de no tener parámetros, permite explorar y abre la brecha de la imaginación hacia ideas increíbles y originales. El

pensamiento divergente posee la capacidad de ampliar las ideas y permitir obtener diferentes opciones que permitirá la satisfacción personal ante diversos inconvenientes, este proceso es muy similar a la imaginación. (Guilford, 1950)

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Los Juegos Temáticos	<p>Los juegos temáticos dentro de un entorno social surgen como una reacción a las actividades humanas o costumbres que se realizan dentro de un ambiente en concreto, dentro de estas actividades los infantes lograran realizar por primera vez diferentes juegos de roles donde van a interpretar diferentes acciones, ideales o adaptarse a las ideas que están presentes dentro de una sociedad permitiendo trabajar y controlar sus emociones lo que va a tener un impacto vital dentro de su personalidad.</p> <p>(González, Moreno, Solovieva, 2016).</p>	- El Juego de la oca.	<p>-Cumplen y respetan las reglas del juego.</p> <p>-Demuestran destrezas al realizar estas actividades.</p> <p>-Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego.</p>	Observación
		- El juego de Ludo	<p>-Cumplen y respetan las reglas del juego.</p> <p>-Demuestran destrezas al realizar estas actividades.</p> <p>-Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego.</p>	
		-Juego de Bingo.	<p>-Cumplen y respetan las reglas del juego.</p> <p>-Demuestran destrezas al realizar estas actividades.</p> <p>-Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego.</p>	Observación

<p>El Pensamiento Divergente</p>	<p>Se puede conceptualizar al pensamiento divergente como un medio de ver desde diversas perspectivas y encontrar más de un objetivo o satisfacción a un objetivo complicado, este pensamiento posee la particularidad de no tener parámetros, permite explorar y abre la brecha de la imaginación hacia ideas increíbles y originales. El pensamiento divergente posee la capacidad de ampliar las ideas y permitir obtener diferentes opciones que permitirá la satisfacción personal ante diversos inconvenientes, este proceso es muy similar a la imaginación. (Guilford, 1950)</p>	<p>- Fluidez.</p> <p>-</p> <p>Flexibilidad</p> <p>-Originalidad</p>	<p>-Realizar de una manera efectiva diferentes respuestas ante algún problema.</p> <p>-Presenta soluciones por iniciativa propia.</p> <p>-Demuestra seguridad y confianza.</p> <p>Es innovador al establecer soluciones ante los juegos temáticos.</p> <p>Establece diferentes alternativas antes de tomar alguna decisión.</p> <p>Interviene de manera activa con sus compañeros al realizar los juegos.</p> <p>Combina diferentes recursos al realizar las actividades.</p> <p>Emplea sus propias ideas según lo requiera la actividad realizada.</p> <p>Expresa diferentes ideas durante los juegos temáticos.</p>	<p>Observación</p>
---	--	---	---	--------------------

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El diseño empleado para el desarrollo de este trabajo investigativo fue el descriptivo correlacionar que tiene como objetivo demostrar la relación que se establece entre cada una de las variables, otro punto a resaltar es que el diseño utilizado fue el cuantitativo teniendo en consideración las diferentes cualidades y características que diferencia a la muestra para posteriormente ser plasmado mediante la estadística aplicada.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Cuando se hace mención a la población dentro de una investigación se hace referencia al conjunto de objetos, animales o personas de los cuales se lograran recolectar diferentes datos informativos permitiendo sacar adelante la investigación, el jardín cuenta con una totalidad de 340 alumnos divididos en 12 secciones a cargo de 11 docentes.

3.2.2 Muestra

La muestra fue seleccionada mediante el modelo no probabilístico en el cual los testistas van a seleccionar la muestra por medio de sus ideas o criterios como las

similitudes que presentan los alumnos entre sí o por cumplir con los rasgos necesarios para desarrollar la investigación, la muestra de esta investigación fue de 56 niños.

3.3 Técnicas de recolección de Datos.

Para lograr el correcto desarrollo de este trabajo investigativo fue esencial recolectar información que van a permitir establecer las conclusiones luego expuestas por diferentes cuadros estadísticos, la técnica empleada para lograr esto fue la observación por ser la que mejor se adapta a las características o rasgos presentados por la muestra.

3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

Se aplicó el SPSS en su última versión. (25.0).

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juego de la Oca		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego de ludo		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juego de bingo		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos temáticos		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Fluidez		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Flexibilidad		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Originalidad		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Pensamiento divergente		12	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

CONFIABILIDAD

Juegos temáticos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,819	12

Pensamiento divergente

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,865	12

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3
Juegos temáticos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	5,4%
Moderado	45	80,4%
Alto	8	14,3%
Total	56	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

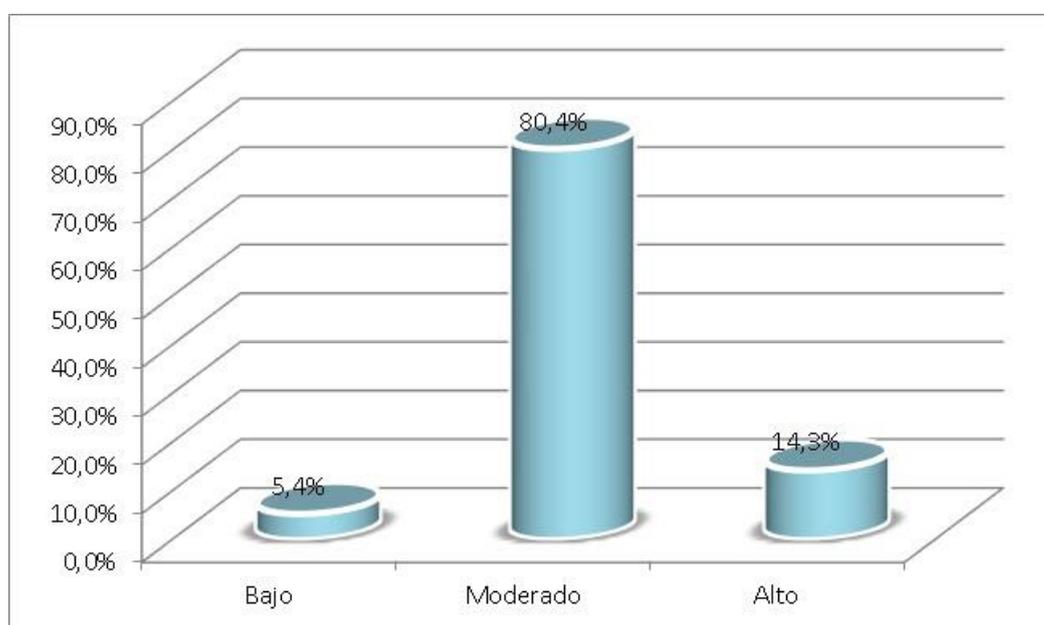


Figura 1

De la fig. 1, un 80,0% de los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe. alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos temáticos, un 14,3% adquirieron un nivel alto y un 5,4% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 4
Pensamiento divergente

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	17,9%
Moderado	30	53,6%
Alto	16	28,6%
Total	56	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

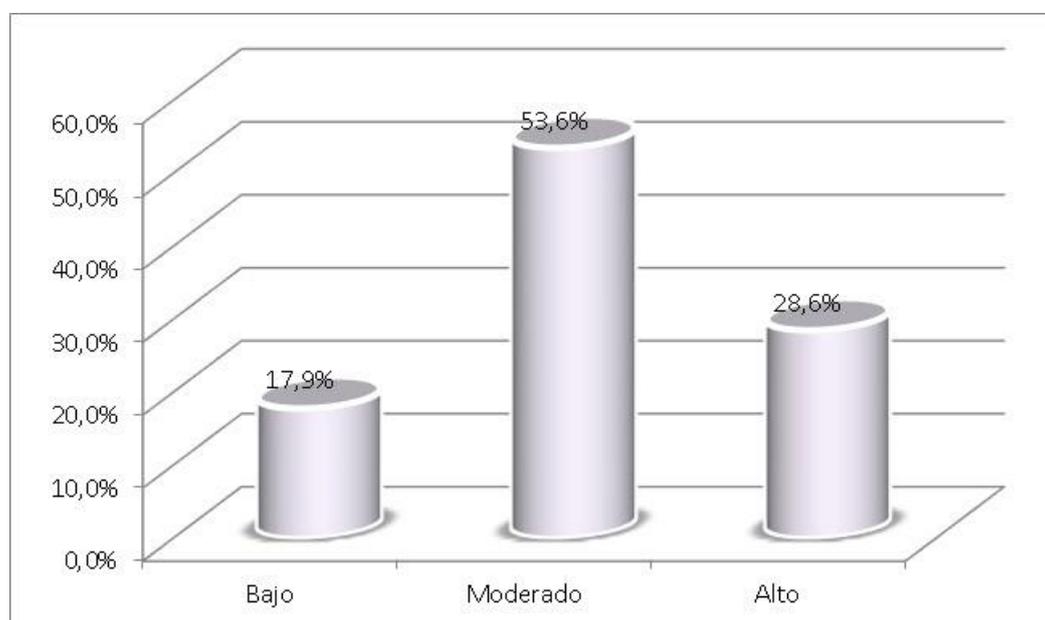


Figura 2

De la fig. 2, un 53,6% de los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe. alcanzaron un nivel moderado en la variable pensamiento divergente, un 28,6% adquirieron un nivel alto y un 17,9% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 5
Fluidez

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	7,1%
Moderado	34	60,7%
Alto	18	32,1%
Total	56	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

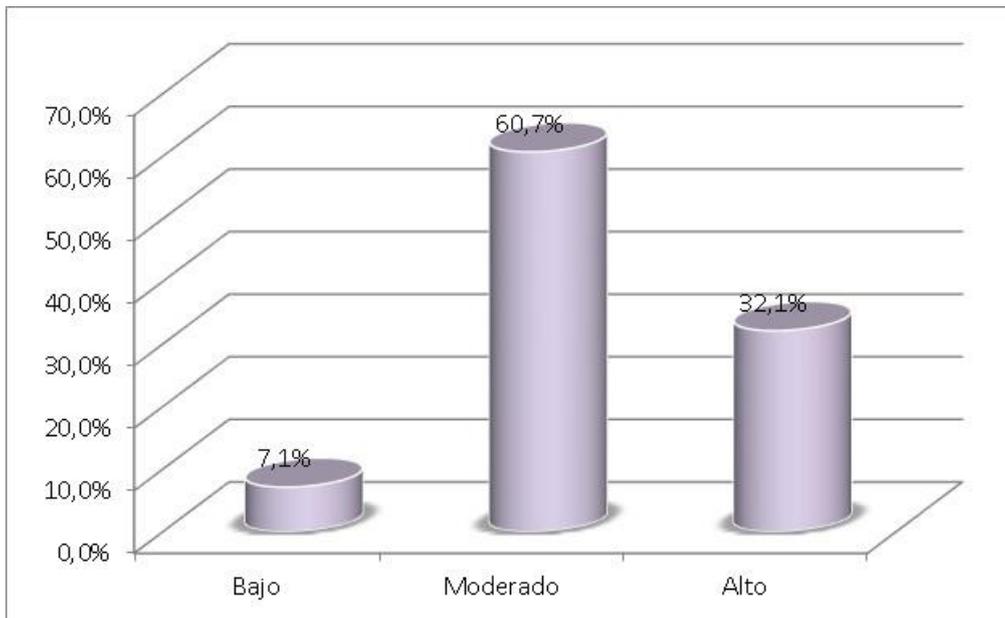


Figura 3

De la fig. 3, un 60,7% de los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe. alcanzaron un nivel moderado en la dimensión fluidez, un 32,1% adquirieron un nivel alto y un 7,1% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 6

Flexibilidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	16,1%
Moderado	34	60,7%
Alto	13	23,2%
Total	56	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

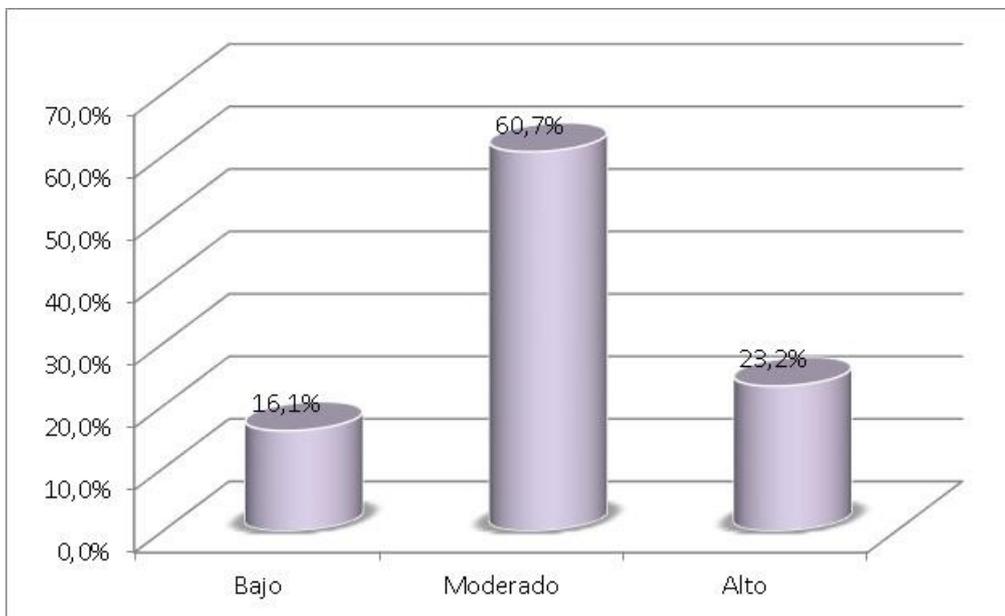


Figura 4

De la fig. 4, un 60,7% de los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe. alcanzaron un nivel moderado en la dimensión flexibilidad, un 23,2% adquirieron un nivel alto y un 16,1% consiguieron un nivel bajo.

Tabla 7

Originalidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	7,1%
Moderado	35	62,5%
Alto	17	30,4%
Total	56	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

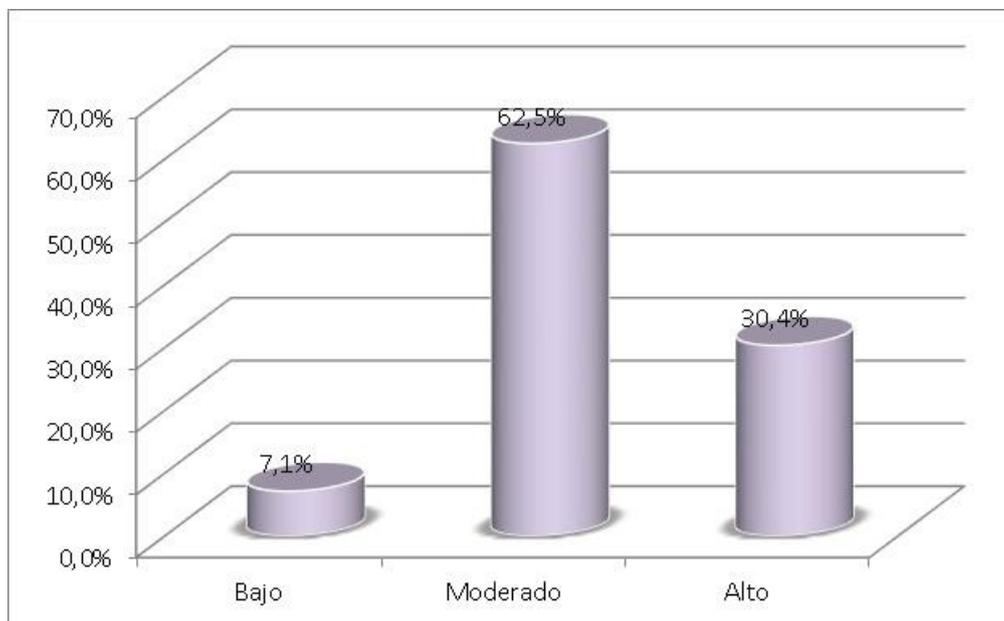


Figura 5

De la fig. 5, un 62,5% de los niños de la I.E. Inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe. alcanzaron un nivel moderado en la dimensión originalidad, un 30,4% adquirieron un nivel alto y un 7,1% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

H₀: Los juegos temáticos no se relacionan para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Tabla 8

Juegos temáticos y pensamiento divergente

		Correlaciones		
			Juegos temáticos	Pensamiento divergente
Rho de Spearman	Juegos temáticos	Coef. Correlación	1	0,647
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	56	56
	Pensamiento divergente	Coef. Correlación	0,647	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	56	56

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,647$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de intensidad buena entre los juegos temáticos y el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

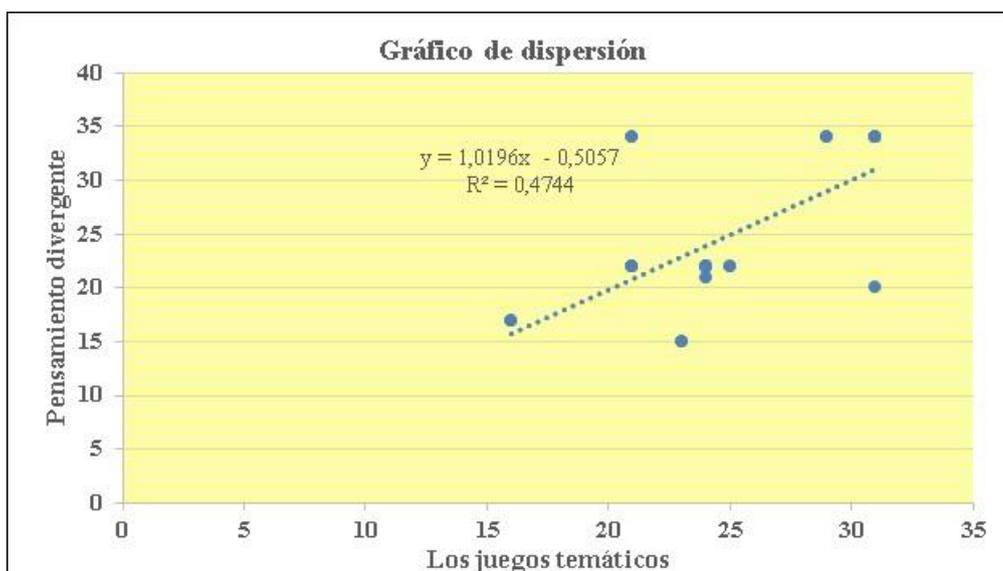


Figura 6. Juegos temáticos y pensamiento divergente.

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe

H0: Los juegos temáticos no se relacionan para desarrollar la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Tabla 9

Juegos temáticos y la fluidez

		Correlaciones		
			Juegos temáticos	Fluidez
Rho de Spearman	Juegos temáticos	Coef. Correlación	1	0,572
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	56	56
	Fluidez	Coef. Correlación	0,572	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	56	56

La tabla 9 muestra una correlación de $r = 0,572$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de intensidad moderada entre los juegos temáticos se relacionan y la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

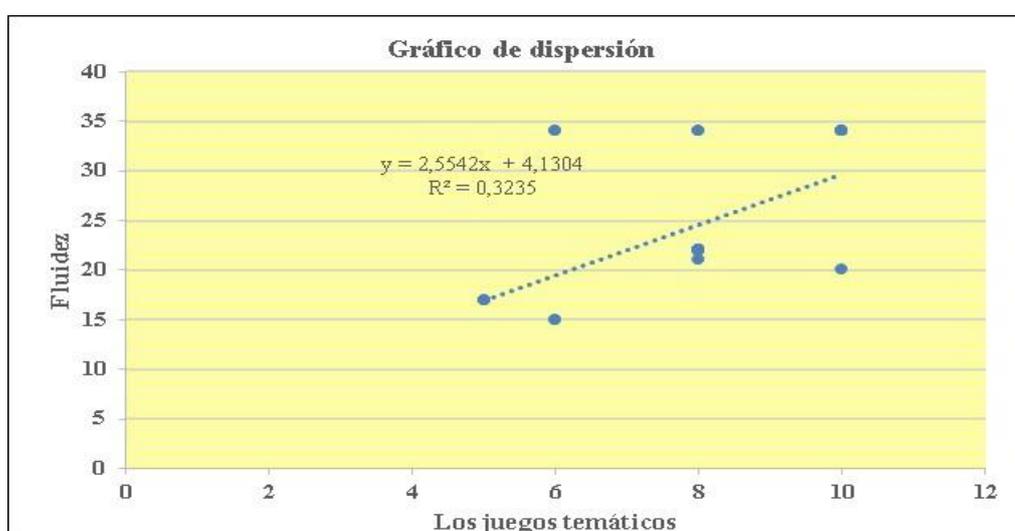


Figura 7. Juegos temáticos y la fluidez

Hipótesis específica 2

H2: Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe

H0: Los juegos temáticos no se relacionan para desarrollar la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe

Tabla 10

Juegos temáticos y la flexibilidad

		Correlaciones		
			Juegos temáticos	Flexibilidad
Rho de Spearman	Juegos temáticos	Coef. Correlación	1	0,705
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	56	56
	Flexibilidad	Coef. Correlación	0,705	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	56	56

La tabla 10 muestra una correlación de $r = 0,705$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de intensidad buena entre los juegos temáticos y la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

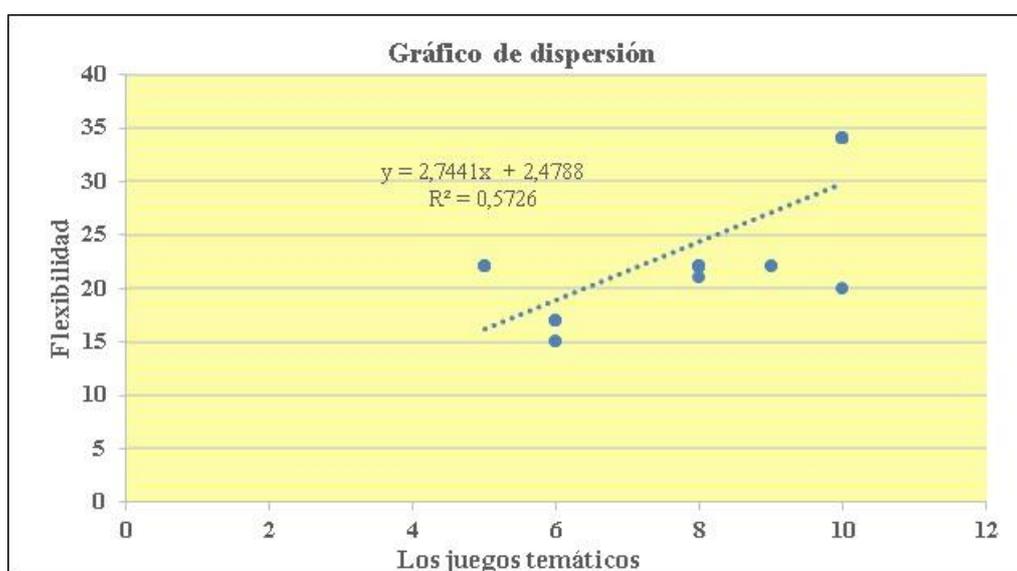


Figura 8. Juegos temáticos y la flexibilidad.

Hipótesis específica 3

H3: Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

H0: Los juegos temáticos no se relacionan para desarrollar la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

Tabla 11

Juegos temáticos y el pensamiento divergente

Correlaciones

			Juegos temáticos	Originalidad
Rho de Spearman	Juegos temáticos	Coef. Correlación	1	0,476
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	56	56
	Originalidad	Coef. Correlación	0,476	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	56	56

La tabla 10 muestra una correlación de $r= 0,476$, con una valor $Sig<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de intensidad moderada entre los juegos temáticos y la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

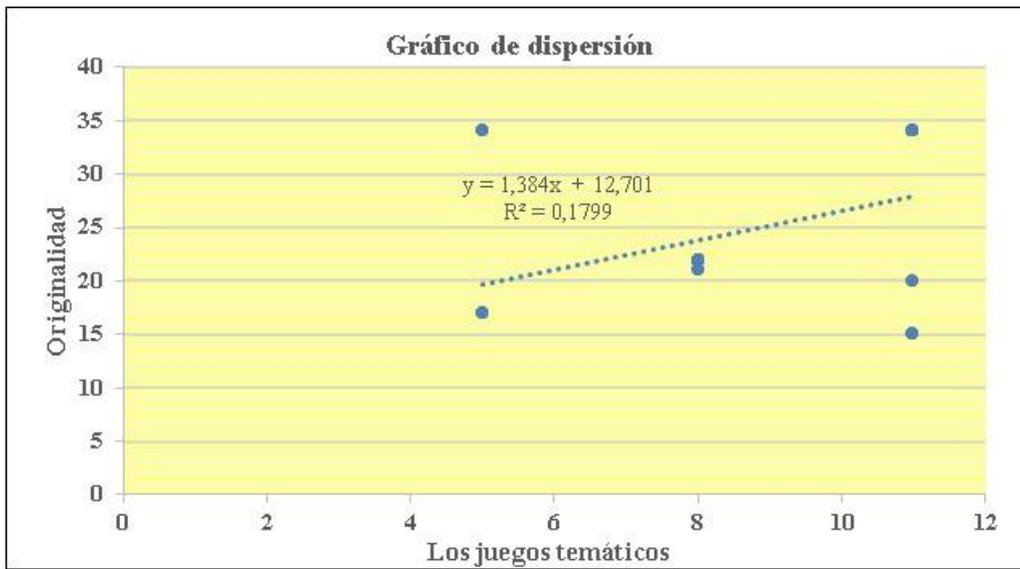


Figura 9 Juegos temáticos y el pensamiento divergente

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

Coronel E (2015) Se pudo comprobar que mediante el desarrollo de los pensamientos divergentes se logró una mejora considerable en las diferentes áreas matemáticas como en el razonamiento matemático mejorando la capacidad de resolución e dificultades evidenciándolo mediante los cuestionarios impuestos, para **Espín A (2013)** aplicar actividades como los juegos lúdicos se pudo apreciar una mejora en todos estos aspectos comprobando de este modo la hipótesis de la investigación, finalmente también se apreció una mejora en las diferentes áreas de aprendizaje de los estudiantes que sirvieron como muestra para este trabajo, así mismo **Acevedo L, Obregón H (2018)** se pudo apreciar una mejora constante en el transcurso de la investigación logrando que los estudiantes resuelvan dificultades acordes a su edad mediante el uso de su creatividad, finalmente es sugerido desarrollar este ámbito para reforzar otras áreas como la matemática y sus derivados, en tanto **Vásquez M (2018)** se comprobó una mejora en otras áreas físicas al emplear los juegos temáticos como sus habilidades motrices o capacidades cognitivas y espaciales, también se comprueba que hay una mejora en el aspecto creativo y el trabajo colectivo aprendiendo a relacionarse mejor con su entorno, para **Pacco I (2018)** Se logró demostrar mediante el uso de la estadística aplicada una mejora considerable en el nivel de los pensamientos divergentes mediante el uso de los juegos matemáticos, **Balabarca G (2020)** finalmente la investigación nos indica que es muy importante desarrollar estas áreas pues mediante este aspecto los alumnos tendrán un mayor fluidez en sus pensamientos, flexibilidad y originalidad.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

1. **Primera:** Existe relación de intensidad buena entre los juegos temáticos y el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.
2. **Segunda:** Existe relación de intensidad moderada entre los juegos temáticos se relacionan y la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.
3. **Tercera:** Existe relación de intensidad buena entre los juegos temáticos y la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.
4. **Cuarta:** Existe relación de intensidad moderada entre los juegos temáticos y la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.

6.2 Recomendaciones

Se sugiere a las educadoras que empleen los juegos temáticos como herramienta y guía de trabajo para mejorar la función simbólica y la creatividad porque favorece el logro de los niveles del pensamiento divergente aplicando técnicas como crear sus propios juegos partiendo de su realidad generando la expectativa en clase motivando a los niños a su aprendizaje de forma libre y espontánea

Se debe implementar programas y talleres referente a estos juegos así como en los rincones como parte esencial del juego trabajo en los salones de clase y en las programaciones de las maestras como una técnica innovadora para fomentar en los niños el pensamiento divergente el cual posibilita dar diferentes alternativas de solución y propuestas.

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

Aguilar, M.L., (2017) Neurociencia y Matemática. Lima: Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Venegas, F., García, M. d., y Venegas, A. M. (2013). El Juego Infantil y su Metodología. IC Editorial.

Medeiros, E. B. (1999). Juegos de Recreación. Bogotá: RJ

Garvey, K. (1985). Juego. México.

Sarle, P. (2008) Enseñar en Clave de Juego. Enlazando Juegos y Contenidos. (Primera ed.). Buenos Aires: Argentina: Novedades educa.

Piaget, J. (2000). Psicología del Niño. México

González-Moreno, C. L.; Solovieva, Y. & Quintanar-Rojas, L. (2009). La Actividad de Juego Temático de Roles en la Formación del Pensamiento Reflexivo en Preescolares.

Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 2 (3).

Segovia, A. M. (2012). El Pensamiento. Madrid.

Guilford. (1950). Los Términos de Pensamiento Divergente y Pensamiento convergente.

De Bono, Edward (1994). El Pensamiento Creativo. Editorial. Paidós México.

Hervas, J. (2017). Pensamiento Divergente. México: Red Digital Publisher

Menchen, F.; Dadamia, O. y Martínez, J. (1984) La Creatividad en la Educación. Madrid.

ED. Escuela Española.

Fuentes Hemerográficas

Acevedo L, Obregón H (2018) “Comprender la influencia del pensamiento divergente en la creatividad y la expresión artística, una comparación desde prácticas profesionales”, tesis para la obtención de la licenciatura en educación artística. Universidad Minuto de Dios-Colombia.

Coronel E (2015) “Relación entre el Pensamiento Divergente y el Desarrollo del Pensamiento lógico-matemático en la etapa de las Operaciones concretas (6to de básica) de la Unidad Educativa "Borja", 2012-2013.”, Trabajo de Investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación y Desarrollo del Pensamiento. Universidad de Cuenca-Ecuador.

Espín A (2013) “Estimulación del Pensamiento Divergente en los niños de 4 a 5 años. Guía de Actividades lúdicas para Desarrollar el Pensamiento Divergente Dirigido a los Docentes.”, proyecto Educativo previo a la Obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educadores de Párvulos. Universidad de Guayaquil-Ecuador.

Vásquez M (2018) “Programa “Juegos temáticos” en el Desarrollo de la Función Simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho”, Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo-Perú.

Pacco I (2018) “El juego matemático para mejorar el pensamiento divergente en estudiantes de primer grado de secundaria en la Institución Educativa “27 de Noviembre “de Lucre-Cusco.”, TESIS PARA OBTENER GRADO ACADÉMICO DE: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo-Perú.

Balabarca G (2020) “Pensamiento Divergente de los Estudiantes de la Especialidad de educación en una Universidad de Lima”, Tesis para obtener el grado Académico de: Maestra en Docencia Universitaria. Universidad César Vallejo-Perú.

Gonzales C (2009) “La Utilización de la Actividad de Juego Temático de Roles Sociales en la Formación del Pensamiento Reflexivo en Preescolares”, Tesis de Maestría. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana-Colombia.

Fuentes Electrónicas

Vygotsky, L. S. (1996). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona: Crítica, Grijalbo Mondadori. aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/.../TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

Bonilla, R. (2013) Formación de la Función Simbólica en preescolares a Través de las Actividades de Juego. Tesis doctoral, Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla.

https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2

González-Moreno, C. X. y Solovieva, Y. (2016). Impacto del Juego de Roles Sociales en la Formación de la Función Simbólica en Preescolares. Revista de Psicología Universidad de Antioquia, 8(2), 49-70. DOI: 10.17533/udea.rpsua.v8n2a04

Psicología Latinas. (10 de junio de 2017). El Pensamiento según Dewey. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/el-pensamiento/>

Mimenza, O. C. (04 de abril de 2017). La Teoría de la Inteligencia de Guilford. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/teoriainteligencia-guilford>

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Los Juegos Temáticos

El Juego de la Oca

1- ¿Cumplen y respetan las reglas del juego?

SI NO

2- ¿Demuestran destrezas al realizar estas actividades?

SI NO

3- ¿Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego?

SI NO

El Juego del Ludo

1- ¿Cumplen y respetan las reglas del juego?

SI NO

2- ¿Demuestran destrezas al realizar estas actividades?

SI NO

3- ¿Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego?

SI NO

El Juego de Bingo

1- ¿Cumplen y respetan las reglas del juego?

SI NO

2- ¿Demuestran destrezas al realizar estas actividades?

SI NO

3- ¿Utiliza estrategias durante el desarrollo del juego?

SI NO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Pensamiento Divergente

1- ¿Realizar de una manera efectiva diferentes respuestas ante algún problema?

SI NO

2- ¿Presenta soluciones por iniciativa propia?

SI NO

3- ¿Demuestra seguridad y confianza?

SI NO

4- ¿Es innovador al establecer soluciones ante los juegos temáticos?

SI NO

5- ¿Establece diferentes alternativas antes de tomar alguna decisión?

SI NO

6- ¿Interviene de manera activa con sus compañeros al realizar los juegos?

SI NO

7- ¿Combina diferentes recursos al realizar las actividades?

SI NO

8- ¿Emplea sus propias ideas según lo requiera la actividad realizada?

SI NO

9- ¿Expresa diferentes ideas durante los juegos temáticos?

SI NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS TEMÁTICOS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 330 VIRGEN DEL CARMEN - SUPE”</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos temáticos para desarrollar la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo del pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo de la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p> <p>Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo de la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p> <p>Determinar la relación de los juegos temáticos en el desarrollo de la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la fluidez en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p> <p>Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la flexibilidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p> <p>Los juegos temáticos se relacionan para desarrollar la originalidad en el pensamiento divergente en los niños de la institución educativa inicial N° 330 Virgen del Carmen-Supe.</p>	<p>Juegos Temáticos</p> <p>-Juego de la Oca</p> <p>-Juego de Ludo</p> <p>-Juego de Bingo</p> <p>Pensamiento Divergente</p> <p>-Fluidez</p> <p>-Flexibilidad</p> <p>-Originalidad</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de encuestas a estudiantes</p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <p>Formato de encuestas.</p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población:</p> <p>340</p> <p>MUESTRA</p> <p>56</p>

