

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
TESIS**

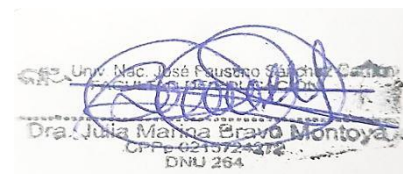
**“LOS JUEGOS VERBALES Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD
EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR
TERESA GONSALES DE FANNING DE SANTA MARIA”**

Presentada por:

Diana Elena Díaz Monroy

Asesor:

Dra. Julia Marina Bravo Montoya



**PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN: NIVEL
INICIAL, ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

Huacho

2022

LOS JUEGOS VERBALES Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR TERESA GONSALES DE FANNING DE SANTA MARIA

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
3	1library.co Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%

TESIS

**“LOS JUEGOS VERBALES Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD
EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR
TERESA GONSALES DE FANNING DE SANTA MARIA”**

DEDICATORIA

A Dios, porque ha estado conmigo en cada paso que he dado, a mis padres y hermanos quien los amo mucho, quienes a largo de mi vida han velado por mi bienestar

Diana Elena Díaz Monroy

AGRADECIMIENTO

Con esta investigación quiero agradecer a la UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN DE HUACHO, alma mater de muchos profesionales exitoso, que contribuyen al desarrollo de nuestra sociedad

Diana Elena Díaz Monroy

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	14
2.3	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 Contratación 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 objetivo fue “*Determinar la relación de los juegos verbales con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonzales de Fanning de Santa María*” El diseño utilizado dentro de esta investigación fue el descriptivo correlacionar buscando evidenciar la relación que existe entre las variables, el diseño empleado fue el cuantitativo.

Población: la institución cuenta con un total de 10 estudiantes dividida en dos secciones a cargo de 3 secciones a cargo de 2 docentes.

Muestra: la muestra se utilizó el modelo no probabilístico donde el tesista selecciono a la muestra teniendo en consideración sus ideas o criterios como las similitudes que los estudiantes presentaban entre sí, sus edades y los diferentes rasgos, la muestra en esta investigación fue de 12 estudiantes.

Técnicas de recolección de Datos: la recolección de diferentes datos que permitieron establecer nuestras conclusiones mediante los cuadros estadísticos, la técnica utilizada fue la observación por ser la que mejor se adapta a los rasgos de la muestra.

Técnicas para el Procesamiento de Información

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

Palabras Claves: Juegos, Creatividad y Aprendizaje

ABSTRAC

The objective was to "Determine the relationship of verbal games with creativity in children of the Teresa Gonzales de Fanning private educational institution in Santa María" The design used in this research was descriptive to correlate, seeking to demonstrate the relationship that exists between the variables. , the design used was quantitative.

Population: the institution has a total of 10 students divided into two sections in charge of 3 sections in charge of 2 teachers.

Sample: the sample was used the non-probabilistic model where the thesis student selected the sample taking into account their ideas or criteria such as the similarities that the students presented to each other, their ages and the different traits, the sample in this investigation was 12 students .

Data collection techniques: the collection of different data that allowed us to establish our conclusions through statistical tables, the technique used was observation because it is the one that best adapts to the characteristics of the sample.

Techniques for Information Processing

The SPSS in its latest version was applied. (25.0).

Keywords: Games, Creativity and Learning

INTRODUCCION

Dentro de la enseñanza actual se puede apreciar a los juegos verbales como metodología empleada para lograr el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes y su capacidad para mejorar la expresión oral, mediante los juegos verbales se ha observado que los niños mejoraron significativamente en la resolución de problemas, considerando siete capítulos para su análisis.

En la primera parte se definirá el planteamiento del problema que debe ser concisa y debe abordar una condición para que identifique las brechas para el logro de los objetivos que deben estar claros donde se acopiara los datos y se expondrán los motivos por lo que se tiene que llevar adelante el tema investigado.

En la segunda parte se identificó las fuentes bibliográficas tanto primarias como secundarias como los libros, artículos, revistas especializadas, trabajos de investigación referente al tema así mismo las páginas de internet, etc.

Llegando a la tercera parte se definirá las herramientas que tengan la estructura que aborden los componentes básicos que encaminaran la investigación de forma didáctica y metódica.

Los resultados se consideran en la cuarta parte del análisis que es la materialización de la investigación que se ha culminado mediante los cuadros y tablas estadísticas que le darán el peso y consistencia a las hipótesis.

En los últimos capítulos se considera la discusión, las conclusiones y las sugerencias en base a los resultados obtenidos.

Finalmente la parte de referencias bibliográficas y los anexos están en ultimo capitulo según la estructura definida de la tesis.

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción de la realidad problemática

Dentro de la enseñanza actual se puede apreciar a los juegos verbales como metodología empleada para lograr el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes y su capacidad para mejorar la expresión oral resaltando que no solo es una estrategia que se puede aplicar en las primeras edades, dentro de la institución se emplea el juego solo como un medio recreativo sin un fin pedagógico exponiendo dificultades para desarrollar todo el potencial de los niños.

Mediante el uso de los juegos se puede lograr un desarrollo pleno en las diferentes actividades mentales de los estudiantes resaltando énfasis del aspecto creativo al haber una actitud de exploración buscando darle solución o poder complementar las actividades por el docente refiriéndonos en este caso a los juegos verbales, es decir cuando los docentes emplean estas actividades lúdicas como medio pedagógico ayudan a trabajar

diferentes áreas mentales como su pensamiento, creatividad y expresión oral según la complejidad que el docente aplique a los juegos.

Una de las principales problemáticas encontradas dentro de la institución fue el poco trabajo de la creatividad en los niños empleando estrategias más arraigadas a lo tradicional y limitando mucho su capacidad de razonamiento y resolución de dificultades, incluso algunos de los infantes tenían temor al momento de expresar opiniones o participar en actividades muy simples resaltando la importancia de esta investigación.

Este trabajo es considerado como factible por la utilidad y practicidad que tiene dentro de la pedagogía actual pues mediante su uso no solo se lograra el desarrollo de la creatividad que es la finalidad de la investigación sino se podrá trabajar diferentes aspectos como el lenguaje oral y capacidad de memoria siendo de este modo una actividad bastante completa-

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos verbales con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relaciona los trabalenguas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?

¿Cómo se relaciona las adivinanzas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?

¿Cómo se relaciona las retahílas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación de los juegos verbales con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los trabalenguas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

Determinar la relación de las adivinanzas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

Determinar la relación de las retahílas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

1.4 Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Este trabajo investigativo es considerado importante en la pedagogía moderna dentro de los diferentes aspectos teóricos y prácticos, proporcionando nuevos medios para facilitar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes dentro de sus primeras etapas, exponiendo siempre la relevancia de este aspecto tanto a nivel educativo como en su vida cotidiana que puedan afrontar los infantes, otro punto a resaltar es que mediante los juegos

verbales el docente podrá trabajar otras áreas trascendentales para mejorar la expresión oral de los niños como su practicidad para la resolución de problemas.

Justificación Práctica

Los juegos verbales son estrategias educativas que consisten en realizar diferentes frases o palabras de una manera grupal buscando darle un ritmo o significancia, un ejemplo sería las poesías o las adivinanzas, estas frases pueden ser acompañadas con diferentes gestualizaciones y materiales estratégicos que permitan explicar mejor la idea o intención del juego, la complejidad de estas actividades van a depender del nivel o cualidades que presenten los estudiantes y con su correcto uso se podrán trabajar diversas áreas como la creatividad, memoria, capacidad de resolución de problemas y la expresión oral.

Justificación social

Desarrollar el área social en los estudiantes es un matiz muy importante pues el objetivo es crear alumnos que puedan relacionarse con su entorno teniendo una convivencia armoniosa y cooperativa con sus compañeros, una de las virtudes al aplicar los juegos verbales es que los niños podrán trabajar de una forma colectiva intentando resolver las dificultades propiciadas por el docente al realizar las actividades o creando sus propios juegos verbales como una adivinanza o trabalenguas.

Justificación Metodológica

Para el adecuado desarrollo de este trabajo se utilizaron diferentes métodos y estrategias que permitieron resaltar la veracidad de la información expuesta dentro de la investigación permitiendo recolectar los datos necesarios para el desarrollo del trabajo, el diseño utilizado fue el descriptivo correlacional, por ende se emplearon dos variables

buscando una relación constante entre ambas, los instrumentos utilizados fueron los cuadernos de campo y las guías de observación facilitando y optimizando el proceso.

1.5 Delimitaciones del estudio

La institución inicial Teresa Gonzales de Fanning es un centro educativo el cual se rige por una gestión pública con el código modular 1019330, se encuentra ubicado en el distrito de Santa María, esta institución es perteneciente a la UGEL 09, es de género mixto y solo cuenta con un turno en las mañanas, la institución cuenta con un total de 10 estudiantes dividida en dos secciones a cargo de 3 secciones a cargo de 2 docentes.

1.6 Viabilidad del Problema

En la actualidad la educación es cambiante adaptándose a las realidades y necesidades que los niños afrontan en su día a día, los docentes deben buscar formas constantes de capacitarse e implementar estrategias novedosas que permitan trabajar las diferentes áreas de los estudiantes como su creatividad, en esta investigación se empleó a los juegos verbales como un medio que facilite el aprendizaje.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel

Internacional

Espinoza E (2022) *“La influencia de los juegos verbales como estrategia para lograr el desarrollo del lenguaje oral”*, el objetivo principal de esta investigación fue estudiar

la influencia que aporta los juegos verbales como metodología dentro del desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje oral en los estudiantes del primer nivel, el enfoque empleado para lograr los diferentes objetivos plasmados dentro de esta investigación fue el cualitativo permitiendo al tesista descifrar y revelar los aspectos más relevantes para lograr la comprensión, se enfoca en las diferentes áreas de cuantificación concentrándose en captar las realidades y cualidades de la muestra, el instrumento utilizado es la observación adaptándose mejor a los estudiantes, las herramientas fueron las guías de observación, los cuestionarios y entrevistas realizadas de forma periódica comprobando los avances u dificultades, la población estuvo constituida por 55 alumnos que cursan el nivel inicial y la muestra fue de 33 estudiantes que rondan los 5 años permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones: Mediante los juegos verbales se consiguió promover un ambiente adecuado para lograr el desarrollo de las diferentes capacidades verbales, otro punto a resaltar es que los estudiantes puedan fomentar un comportamiento autónomo resolviendo dificultades y aprendiendo a solucionar las problemáticas de su entorno, finalmente también mediante estas actividades el estudiante se prepara para afrontar diferentes situaciones nuevas ampliando sus conocimientos y creatividad.

Muquinche E (2015) *“El uso de los trabalenguas y adivinanzas como recurso para lograr el desarrollo de la creatividad”*, la finalidad de esta investigación fue determinar el impacto que ejerce el uso de los trabalenguas y las adivinanzas dentro del desarrollo de las diferentes áreas creativas en los estudiantes de la escuela Lalama, el enfoque de esta investigación fue cuantitativo debido a que se emplearon diferentes métodos de análisis y recolección de información permitiendo responder las diferentes problemáticas o exponer lo establecido dentro de las hipótesis y cualitativa considerando las características y cualidades de la muestra considerando los efectos y aspectos que afectan las variables, el método empleado fue la observación y el instrumento fue el trabajo de

campo y fuentes bibliográficas, la población estuvo constituida por un total de 43 alumnos y abarco el total de la población, luego de todo lo mencionado se pudo resaltar los siguientes puntos: Mediante el uso de los trabalenguas y adivinanzas se logró trabajar de una forma directa las diferentes áreas creativas de los estudiantes pero este proceso va a depender mucho del enfoque y forma de emplearlo por parte del docente siendo una herramienta muy importante dentro de la pedagogía por la facilidad al momento de adaptarse a la planificación por parte de los docentes, finalmente se puede resaltar que mediante el uso de estas estrategias se puede fortalecer otros aspectos como la capacidad de razonamiento y de resolución de problemas.

Vera D (2017) *“Las actividades lúdicas dentro del desarrollo de las áreas creativas”*, el objetivo principal fue determinar la importancia de las actividades lúdicas dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de los primeros niveles dentro de la institución emblemática Chordeleg, la metodología empleada en esta investigación fue la experimental vivenciando todo el proceso de trabajo dentro de la investigación permitiendo al tesista ver los diferentes avances y dificultades, el método para la recolección de datos fue la observación y el instrumento utilizado fueron las guías de observación siendo siempre supervisadas por el docente de aula, la población está conformada por 21 estudiantes y la muestra fue el total de la población, de este modo se logró llegar a las siguientes conclusiones: Mediante el marco referencial se pudo comprobar la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro del desarrollo de la creatividad de los estudiantes, se considera que todos los estudiantes de por si son creativos y el objetivo de estas actividades es desarrollar y potenciar este aspecto en los estudiantes, se pudo comprobar que uno de los puntos clave al momento de desarrollar este aspecto es captar la atención de los niños pues si se realizan actividades que no los involucren o no sean interesantes para ellos, por esto se debe hacer una investigación

previa para ver qué actividades se adapten mejor a la muestra, finalmente otro punto que se debe resaltar es que mediante estas actividades se fortalece las habilidades sociales dentro de los estudiantes.

Nivel Nacional

Huammantica C, Medina L (2019) *“Juegos verbales como estrategia para desarrollar la expresión oral”*, la finalidad de esta investigación fue precisar de qué forma los juegos verbales determinan el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes que cursan los primeros niveles dentro de la institución Inmaculada dentro en la ciudad de Abancay, esta investigación es del tipo aplicada distinguiéndose por presentar los objetivos de una forma concisa y bien establecida, es decir las finalidades pueden ser modificadas, transformadas o rediseñadas para adaptarse a un sector concreto, el diseño es cuasiexperimental por seleccionar la muestra de una forma objetiva y ser los que mejor se adaptan a los objetivos planteados por los tesisistas, el instrumento empleado para plasmar los datos recolectados fue la lista de cotejo y las herramientas fueron el cuaderno de campo y las encuestas establecidos de forma previa al trabajo y al finalizar para poder ver si se cumplieron los objetivos pre establecidos, la población estuvo constituida por 215 niños que oscilan entre las edades de 3, 4 y 5 años, la muestra fue constituida por 26 estudiantes permitiendo de este modo llegar a las siguientes conclusiones: Mediante las encuestas se pudo apreciar una mejora considerable dentro de la fluidez y capacidad de expresión de los estudiantes, mediante los talleres de juegos verbales se puede mejorar la relación entre los alumnos mejorando su integración en su entorno, finalmente se puede apreciar una mejora en otros aspectos como la creatividad o resolución de problemas.

Cirilo M, Tomas C (2017) *“Los juegos infantiles como estrategia pedagógica para desarrollar la creatividad en estudiantes de 5 años”*, la finalidad de esta investigación fue expresar los niveles de influencia que aportan los juegos infantiles como estrategia pedagógica para lograr el desarrollo creativo en los niños de 5 años dentro de la institución educativa San Martín, esta investigación fue del tipo aplicada, explicativa y al centrarse en las características y comportamientos de la muestra también es cualitativa, el diseño fue el pre-experimental empleando una pre prueba y una pro prueba vivenciando y verificando los avances y dificultades que se fueron presentando, el instrumento empleado fue la técnica del fichaje permitiendo recolectar los datos que luego fueron analizados, ordenados y clasificados para lograr el correcto desarrollo de la investigación, la población estuvo constituida por 16 niños y la muestra fue el total de la población permitiendo de esta manera llegar a las siguientes conclusiones: Mediante las pruebas de la hipótesis se logró demostrar de una manera concreta y efectiva que mediante la implementación de juegos se logró mejorar la creatividad de los estudiantes y se fortalecieron todas las dimensiones como la fluidez que mediante cuadros estadísticos se comprobó una mejora en el 31% logrando un 19% de los objetivos planteados, en la flexibilidad creativa se apreció una mejora del 25% obteniendo un logro del 25% y finalmente refiriéndose a la originalidad creativa se reflejó una mejora del 18%, por medio de todo eso se puede comprobar la hipótesis establecida.

Nieto R (2020) *“El juego para lograr el desarrollo de la creatividad dentro de la infancia”*, la finalidad de esta investigación fue determinar la importancia de las diferentes actividades lúdicas para fortalecer las diferentes habilidades creativas dentro de las primeras etapas de los estudiantes del nivel inicial, esta investigación fue del tipo descriptiva y cualitativa considerando las diferentes cualidades y características de la muestra, el instrumento utilizado fue los registros auxiliares y las guías de observación,

la población estuvo constituida por 56 estudiantes que oscilan las edades de 3 a 5 años y la muestra fue de solo 25 alumnos de 4 años de edad que presentan rasgos similares, de esta manera se pudo llegar a las siguientes conclusiones: Se pudo comprobar que mediante el uso de los juegos para lograr una mejora considerable en diferentes aspectos y áreas de los estudiantes siendo actividades que se pueden emplear en diferentes enfoques y en las cuales los estudiantes podrán expresarse de una forma libre y espontánea, algunos de los aspectos que se pueden desarrollar con estas actividades fue la creatividad, capacidad de resolución de problemas, entre otros aspectos.

1.2 Bases Teóricas

Variable Juegos Verbales

Los Juegos

Los juegos son definidos como diferentes tipos de actividades recreativas que pueden ser sometido a un reglamento establecido por los participantes o se puede ejecutar de una forma libre y espontánea cuya finalidad es divertirse y convivir, no se puede establecer una definición exacta de los juegos pues por su multifuncionalidad y amplitud al momento de realizarlo lo hace complicado pero se puede decir de forma abierta que son actividades tanto motoras como cognitivas cuya finalidad es la recreación y el aprendizaje. (RAE, 2014).

Son acciones con un fin recreativo y de entretenimiento que se realiza dentro de un espacio ya pre establecido, estas actividades pueden ser de una forma individual o colectiva y las reglas son modificadas según el criterio de los participantes, los juegos son actividades innatas del ser humano permitiendo descubrir y adquirir sus primeros saberes, las personas juegan desde las primeras etapas como un medio de exploración o

descubrimiento reflejando la importancia que tienen los juegos dentro del transcurso y desarrollo de la vida de las personas. (Millán, 2017)

Las actividades lúdicas se realizan de una forma espontánea pero se rigen a ciertas normativas que se conocen de una forma previa y los participantes deberán cumplirlas pero también pueden ser adaptadas al contexto con un acuerdo previo permitiendo convertirlo en un reto que por su complejidad llama la atención de los niños y luego de realizarlo pueden sentir satisfacción permitiendo desarrollar su imaginación, responsabilidad e y solidarizarían con sus compañeros siendo aspectos fundamentales para que puedan relacionarse y convivir dentro de una sociedad. (Hargreaves, 1994)

Los juegos establecen una ocupación esencial para los niños así como el hecho de cumplir una función muy importante pues mediante su ocupación se logra estimular y adquirir un mejor desarrollo de las diferentes habilidades psicomotrices, afectivo social y cognitiva, además los juegos en las primeras etapas, una de sus finalidades es educativa y también constituye un aumento de sus capacidades creadoras siendo considerado un medio efectivo para la comprensión de la realidad u entono. (Huizinga, 1987)

Los juegos son actividades por las cuales se podrán desarrollar diferentes áreas en los niños dentro de un entorno educativo siendo una herramienta fundamental para los docentes dentro de las primeras etapas considerando de este modo no solo como una actividad natural y recreativa de las personas sino puede considerarse como parte esencial de la pedagogía.

(Fernández, 1986).

Mediante el uso de los juegos los niños pueden experimentar, recrearse, aprender, transformar y reflejar la realidad a la cual pertenecen aprendiendo a relacionarse con su entorno enriqueciendo su lenguaje y mejorando su capacidad creativa, los niños centran su atención a los juegos permitiendo crecer y aprender de ellos por eso no debe ser limitado.

(Claudio, Fonseca y Quispe, 2 015)

Historias del Juego

En las primeras etapas del niño las actividades lúdicas y el uso de diferentes recursos que faciliten estas habilidades guardan una estrecha relación y dentro del desarrollo histórico-social del individuo teniendo la misma ontogénesis, por este motivo es muy complicados separar estos dos puntos reforzando el estímulo y experiencia de aprendizaje, en los primeros pasos del hombre cuando se subsistía por medio de la recolección que se realizaba de una forma colectiva y nómada los niños participaban de manera activa privándolos de actividades propias de su edad, más adelante surgió la agricultura como el medio económico por el cual se empezaron a regir las personas forzando a establecerse dentro de una zona definida, los infantes debieron incorporarse formando parte de todo este proceso de cosecha y producción permitiéndoles utilizar diferentes artefactos apropiados para su contextura y tamaño permitiéndoles cooperar con los adultos según sus condiciones físicas considerando sus destrezas motoras, estos artefactos no eran juguetes sino herramientas muy pequeñas como una cuchilla, la hendía, la masa de trabajo entre otras cosas considerándolo de este modo como pequeñas escalas o réplicas de las herramientas que utilizaban los adultos. (Delval, 1996)

A medida que el hombre fue desarrollando las actividades laborales, se empezaron a volver más complicadas a su vez que la tierra se vuelve más fértil y el trabajo da un mayor

fruto lo que permite una mejora en la calidad de vida sin necesidad de preocuparse en el día a día de la supervivencia teniendo una trascendencia fundamental en el desarrollo del ser humano, permitiendo derivar más tiempo a otras actividades no centradas en el trabajo o la producción empezando a construir de forma paulatina un proceso social de interacción entre las personas y con los niños mediante actividades que aprendieron durante el trabajo pero con un fin recreativo utilizando diferentes objetos que faciliten al momento de desarrollarlo, elaborados por ellos mismos tomando funciones y roles que los adultos, naciendo de este modo los juegos como un medio para realizar estas actividades según sus limitantes físicos, psíquicos y motores, de esta manera los juegos, los juguetes y la importancia a las primeras etapas de desarrollo surgen como parte del desarrollo evolutivo del hombre. (Franco, 2013).

Importancia del Juego

La importancia de estas actividades no solo radican desde un punto de vista recreativo sino también dentro de la pedagogía como una herramienta facilitadora que permite al docente trabajar diferentes áreas relacionadas al desarrollo integral de los estudiantes, de este modo se puede indicar que los juegos ocupan un espacio fundamental en el desarrollo de los niños, gran parte del tiempo los niños lo van a ocupar jugando y los educadores deben observar y buscar comprender sus juegos pues mediante estos podrán ver los diferentes puntos fuertes o fragilidades que tienen los alumnos. (Claudio, Fonseca y Quispe, 2015)

La acción de jugar es un derecho que pertenece a todos los niños siendo considerado como una necesidad para su desarrollo, partiendo de este punto los niños podrán tener sentimientos de curiosidad sobre su entorno, experimentación, experimentación y aprendizaje de su entorno, por esto se puede decir que el juego es una herramienta que

permitirá fomentar el aprendizaje innato dentro de las primeras etapas mediante la interactividad y comunicación con su entorno, la naturaleza y contexto dentro del cual vive. (Gutiérrez, 2002)

Al seguir las normas en un juego los niños toman conciencia sobre el respeto hacia sus compañeros, incremento en sus habilidades creativas y un mayor desarrollo en su imaginación aprendiendo sobre diversos temas e intentando controlar sus emociones como su alegría, su frustración, enfados entre otros., de este modo cuando el niño participa en estas actividades, de una forma libre y espontánea decidiendo como realizar estas actividades con la finalidad de recrearse y siendo un medio de escape para las labores y obligaciones destacando de este modo la trascendencia que tiene dentro del desarrollo de los niños. (Huizinga, 1987)

Beneficios de los Juegos

Los juegos por la amplia forma de poder emplearlos cuentan con diferentes beneficios en los aspectos sociales, motores e integrales, vamos a mencionar algunos de los más resaltantes: (Calero, 1999)

- Implementa el orden en los estudiantes.
- Incentiva al estudiante la experimentación y la exploración del entorno.
- Permite desarrollar las habilidades motrices mediante las actividades físicas realizadas durante los juegos.
- Es un medio que permite expresar las ideas y cumplir deseos.
- Mediante el juego se podrán desarrollar las normas de convivencia y la maduración de ideas.

- Es un medio de expresión permitiendo descargar sus emociones tanto negativas como positivas permitiendo mejorar el equilibrio emocional.
- Mediante la implementación de los juegos de imitación están afrontando de una forma ficticia escenarios de la vida cotidiana.
- Mediante el juego colectivo desarrolla las habilidades sociales aprendiendo a cooperar con otros niños y preparándolos para convivir dentro de una sociedad.
- Mediante el juego dentro de la pedagogía los docentes pueden conocer de una forma espontánea los comportamientos del niño vivenciando sus comportamientos y comprobando sus habilidades.
- Guiando y participando con los niños se puede orientar su personalidad, su forma de cooperar, las normas.
- Mediante el juego los niños descubren y desarrollan el autocontrol. (Calero, 1999).

Los Juegos Verbales

Los juegos verbales son una herramienta lúdica empleada por los docentes como un medio para desarrollar diferentes tipos de habilidades como la expresión oral, habilidades lingüísticas de forma general y la creatividad en los estudiantes, estas actividades pueden ser muy diversas y por lo general se realizan mediante la interacción entre uno o más participantes, son actividades que implementan mucho la creatividad donde los estudiantes están aprendiendo de una manera constante, mediante estas actividades los niños podrán explorar diferentes nociones y aplicarlas según su contexto o actividad impuesta por el docente. (Roque & Vega, 2018).

Estas actividades son consideradas como una estrategia metodológica que se utiliza dentro del aula como un facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje donde los estudiantes van a fortalecer diferentes áreas de su aprendizaje como la expresión oral, la creatividad o facilidad para la resolución de problemas además que la finalidad de estos juegos es poder asociar diferentes significados con otros significados exponiendo la relación que existen entre sí, un ejemplo serían los juegos de palabras donde los estudiantes van a reproducir los diferentes sonidos de diversas palabras que escuchan dentro de su día a día dándoles un significado a estos sonidos pudiendo ser mediante historias u oraciones, también es importante considerar que estas actividades se deben realizar dentro de un ambiente ameno y jocoso donde los niños se sientan libres y alegres al momento de desarrollar estas actividades, otro punto fuerte al emplear los juegos verbales es el desarrollo de las habilidades sociales pues en su mayoría estos juegos se hacen de forma colectiva donde todos participan y crean sus propias frases o juegos, también imparten los valores y las normas de convivencia aprendiendo a escuchar a los compañeros respetando su turno e intercambiando opiniones.

(Alvarado & Hualpa, 2017).

Importancia de los Juegos Verbales

Estas actividades lúdicas dentro de las primeras etapas de vida del individuo son empeladas como instrumentos centrados en la pedagogía favoreciendo el desarrollo de diferentes capacidades en los estudiantes, además son utilizadas como estimulante para desarrollar el aspecto creativa y mejorar el lenguaje oral en los infantes de una manera recreativa, un ejemplo son los trabalenguas que mediante su uso los niños podrán trabajar los músculos de la boca ayudando a poseer una mayor elocuencia y pronunciación al

momento de expresar palabras o frases, de este modo las diferentes actividades que se utilizan durante los juegos verbales son activas permitiendo relacionar diferentes sucesos con las experiencias que viven dentro de su vida cotidiana, por esto mencionado se debe buscar un ambiente alegre y jocoso para que estas actividades puedan ser aprovechadas de una forma eficiente. (Pucuhuaranga, 2016).

Los juegos verbales son muy importantes dentro de las primeras etapas de los niños donde comienzan a fortalecer su razonamiento, su memoria y capacidad de resolución de problemas lo que permite resolver diferentes situaciones de carácter cotidiano y tienen una mayor facilidad al momento de retener información, otro aspecto a resaltar es que los estudiantes van a fortalecer la seguridad en ellos mismos, la motivación para aprender y se volverán más activos dentro de un entorno educativo, además se debe resaltar que se podrá fomentar la interacción social con sus compañeros aprendiendo a convivir y respetando las opiniones, ideas o integridad de sus compañeros, se podrá trabajar de una manera directa su creatividad y mejorara las habilidades lingüísticas ampliando su léxico. (Ríos, 2021).

Características del Juego Verbal

Los juegos verbales tienen como cualidad tener un efecto globalizador, establece un aspecto muy importante dentro de la niñez porque dentro de este ciclo van a establecer sus primeros aprendizajes personales y educativos, teniendo una relación directa con el entorno dentro de los cuales se encuentra, con los diferentes materiales o recursos que puedan utilizar como potenciador para mejorar los procesos lúdicas, estas actividades son

beneficiosas para los niños, mediante su uso podrán expresar sus ideas de una forma espontánea y libre, mejorando sus habilidades creativas, estimulando sus habilidades sensoriales entre otros múltiples beneficios. (Jinez, 2020).

Dimensiones de la Variable Juegos Verbales

Trabalenguas

Los trabalenguas son diferentes vocablos que se dan de una forma reiterativa con una pronunciación compleja permitiendo tener un acercamiento para reforzar una lengua o idioma, otro punto a mencionar es que estas actividades son un formidable ejercicio para la agilización de las articulaciones, mejorar la forma de expresarse y ampliar el léxico de los estudiantes ya que al momento de repetirse los diferentes trabalenguas se va aumentando la velocidad de una manera progresiva permitiendo que lo logren repetir de una forma más rápida y espontánea memorizándose y soltando las palabras cometiendo cada vez menos errores, otro aspecto a mencionar es que para poder decirlo de forma correcta el niño deberá utilizar mucho su razonamiento y creatividad ingeniando formas de facilitar este proceso.

(Carranza, 2017).

Indicadores de Logro

- Se expresa de manera fluida.
- Demuestra dominio de la creatividad al expresar los trabalenguas.
- Menciona los trabalenguas de forma correcta.

Adivinanzas

Las adivinanzas son consideradas como un aspecto muy importante para fortalecer la mente y la creatividad de los niños siendo uno de los juegos verbales más conocidos, estas actividades consisten en adivinar algún objeto o figura mediante diferentes pistas mencionadas de una manera previa siendo excelente al momento de fomentar la curiosidad de los niños, la complejidad estas actividades o también conocidas como acertijos van a depender mucho del nivel de los participantes. (Huyhua, 2021).

Indicadores de Logro

- Plantea ideas para resolver las adivinanzas.
- Se expresa de una forma fluida.
- Demuestra creatividad al momento de expresar las adivinanzas.

Las Retahílas

Las retahílas son juegos empleados con la finalidad de mejorar la memoria y fluidez al momento al momento de expresarse, son empleados como un medio que permite narrar diferentes acontecimientos y responder diferentes interrogantes que se puedan presentar dentro de un contexto cotidiano, estos juegos verbales tiene diferentes beneficios como mejorar la interacción entre niños, favorecen la creatividad al momento de buscar la mejor forma de realizar la actividad, mejora su vocablo, adquiere diferentes conocimientos de una manera lúdica, expresan sus ideas y emociones de una manera espontánea. (Salazar, 2019).

Indicadores de Logro

- Se expresa de manera fluida.
- Demuestra dominio de la creatividad al expresar las retahílas.

- Menciona las retahílas de forma correcta-

Variable La Creatividad

Reseña Histórica de la Creatividad

La conceptualización por la cual se define a la creatividad ha ido cambiando a medida que el ser humano ha ido evolucionando, los griegos consideraban y apreciaban a los diferentes trabajos artísticos como las pinturas u obras abstractas destacando a las personas que podían elaborar estas, de este modo se consideraban otros productos que se realizaban de una manera manual, se valoraba la perfección con el cual se realizaba considerando las reglas o normas impuestas en esas épocas, por esto mismo no era algo particular que se nombraran como artistas a los barberos, cocineros, escultores y herreros. (Ausbel, 1963).

Por otra parte los hombres de la época del renacimiento tenían una percepción muy distinta y autónoma sobre la independencia, siendo personas muy arraigadas a la libertad y presentaba un mayor incentivo dentro de sus habilidades creativas, un punto a resaltar es que dentro de esta época se empleó por primera vez el termino creatividad utilizado por el polaco Maciej Kazimierz Sarbiewski haciendo una referencia directa a los resultados y poesías. (Boccardo ,1896)

Dentro del siglo XVIII en la época de la ilustración el concepto de la creatividad se presentó con una mayor frecuencia más relacionado al aspecto artístico y se empezó a vincular con el desarrollo de la imaginación, la creatividad relacionada netamente con el arte era algo inaceptable para los griegos pues consideraban este aspecto como una destreza y según estas apreciaciones se llegó a resaltar la perfección que era la naturaleza para ellos guiándose por diferentes normas y leyes por esto mismo los hombres debían

ser perfeccionistas en cada una de sus actividades descubriendo sus diferentes leyes y sometiendo a estas, en otras palabras el hombre se volvió descubridor e inventor, de este modo se fue adaptando y modificando la idea de creatividad hasta ahora que no se impone solo dentro de una rama sino es un rasgo general que todas las personas poseen. (Boccardo, 1896)

Conceptualización de Creatividad

La creatividad surge como un medio que poseen las personas como un medio para lograr resolver alguna dificultad, avanzar sus conocimientos o poder afrontar diferentes situaciones que se presentan de una manera cotidiana, esto surge mediante el razonamiento buscando crear vías que permitan la resolución de las problemáticas. (Cegarra, 2012).

La creatividad es considerada como la cualidad que poseen las personas para crear ideas muy ingeniosas de donde no se tenía ninguna idea de ella, este aspecto no está aislado de las demás áreas ni tampoco es considerado como algo resaltante o especial sino un aspecto integrado de todas las personas relacionada con la inteligencia e ingenio personal. (Boden, 2000)

Se manifiesta a la creatividad como la combinación de originalidad, sensibilidad y flexibilidad en las diferentes ideas que presentan e ingenian los pensadores para cambiar las ideas habituales buscando cambiar las consecuencias o crear diferentes productos cuyo resultado va a recaer en satisfacción y alegría en cada persona, es un medio por el cual las personas busquen soluciones ante dificultades que parezcan complejas destacando que cada persona tiene su visión del mundo. (Powell, 1973)

Se conceptualiza a la creatividad como la promoción de ideas o conceptos nuevos y novedosos donde se reflejan las ideas del individuo de tal forma que permite innovar, resaltar o dar a conocer diferentes soluciones a alguna problemática establecida.

Guerrero (2012)

Desarrollo de la Creatividad

La creatividad es un área muy importante dentro del desarrollo de las personas por diferentes motivos, uno de los más resaltantes para explotar este aspecto es lograr incentivar a los niños a poseer más inventiva en los diferentes aspectos de su vida tanto para un beneficio en el aspecto social como dentro de su día a día, los docentes deben emplear diferentes metodologías las cuales permitan trabajar y desarrollar este aspecto, un ejemplo serían los juegos verbales por la facilidad y versatilidad que tienen al momento de emplearlos (campos, técnicas como las matemáticas, diseños correspondientes a la edad, incentivar el ingenio, etc.).

Como se había mencionado existen diferentes estrategias que permiten desarrollar la creatividad de las personas, estas son aplicadas considerando las cualidades, rasgos y edad el cual presenten, un ejemplo serían los bloques conceptuales, estos aspectos que bloquean las diferentes habilidades de las personas al momento de percibir una dificultad y buscar alguna solución, se van a sugerir los siguientes puntos:

- Analizar y comprender las dificultades.
- Resaltar los datos más trascendentales.
- Ser original de una forma consciente.
- Buscar solucionar y comprobar que las dificultades fueron resueltas.
- Tener una visión objetiva.

- Buscar alternativas a las soluciones ya planteadas.

Se debe resaltar la habilidad de los docentes al momento de implementar estrategias que abarquen las diferentes técnicas mencionadas, un ejemplo serían los juegos verbales por la versatilidad que presenta al momento de plasmarlo.

(Mayer 1983).

Niveles de Creatividad

Por parte del aspecto creativo se pueden mencionar los distintos niveles:

- Nivel Recreativa: En este nivel el individuo va a elaborar de una forma autónoma diferentes conocimientos o algún producto ya existente pero que la persona desconocía, en este aspecto va a conocer las ideas jugar, recreándose o implementándolas como posibles soluciones ante alguna dificultad para lograr exteriorizarlo, este nivel es fundamental para lograr un adecuado desarrollo del aspecto creativo.
- Nivel de Descubrimiento: Dentro de este aspecto la persona va a descubrir los problemas planteándolo de una forma mental y buscando diferentes opciones para lograr solucionarlo, pero siendo incapaz de poder expresarlo.
- Nivel de Expresión: La persona podrá expresar de una manera independiente los diferentes conocimientos nuevos que partieron de algo desconocido.
- Nivel de Producción: Dentro de este nivel la persona podrá sacar diversos conocimientos de la naturaleza, nuevos productos o probar diferentes combinaciones que permitan sellar el resultado.

- Nivel de Invención: Dentro del este nivel el individuo va a generar o producir algo nuevo como respuesta para poder solucionar las problemáticas establecidas de una forma previa.
- Nivel de Innovación: La persona va a proponer nuevas estructuras alterando si un producto se entregó de una forma previa para lograr solucionar las problemáticas planteadas.
- Nivel Racional: En este punto se va a establecer la solución adecuada para el problema.
- Nivel Emergente: Este nivel se va a establecer cuando la solución sobrepasa las perspectivas planteadas alejándose de lo tradicional e imponiendo sus ideas.

(Porras y Esteban, 2017).

Dimensiones de la Variable Creatividad

Fluidez

Este aspecto hace referencia a la facilidad con la cual los infantes pueden generar diferentes tipos de ideas sobre un tema respectivo, la fluidez dentro de la creatividad hace referencia a múltiples ideas o alternativas para solucionar algún tipo de dificultad, a una mayor cantidad de posibles soluciones o ideas el infante va a presentar una mayor fluidez, refiriéndonos dentro de un ambiente netamente pedagógico se puede evidenciar las capacidades de los infantes a poder afrontar diferentes situaciones o problemáticas dentro de su casa, frente a sus amistades, en la escuela, entorno cotidiano o palabras que se escuchan en este mismo entorno buscando cualidades en común. (Menchen, Dadamia, Martínez, 1984).

Indicadores de Logro

- Elabora de forma efectiva diferentes respuestas ante una problemática.
- Tiene iniciativa al promover soluciones.
- Demuestra seguridad

Flexibilidad

Dentro de esta característica los infantes pasaran un proceso de transformación de ideas con el objetivo de dar solución a alguna problemática o dificultad establecida, respecto a la flexibilidad dentro de la creatividad hace referencia a la capacidad del infante para innovar, adecuarse, reorganizar estructuras o visualizar nuevas formas para desarrollar alguna tarea o actividad, así como las ideas que se plantearon de una forma previa a esta, en otras palabras se puede mencionar que verán alguna problemática desde diferentes perspectivas, desde un punto de vista pedagógico se podrá trabajar este punto mediante la lluvia de ideas presentando diferentes sugerencias sobre los temas establecidos en la clase o utilizar otras estrategias que permiten abordar diversas situaciones que impliquen la reflexión o pensamiento.

(Menchen, Dadamia, Martínez, 1984).

Indicadores de Logro

- Es innovador al plantear soluciones ante los juegos verbales.
- Participa de forma activa con sus compañeros durante las actividades.
- Considera diferentes opciones antes de tomar alguna desicion.

Originalidad

Esta característica va a definir las ideas, productos o procesos como algo diferente y único, producción de diferentes soluciones o ingeniosas respuestas, dentro del mundo pedagógico potencializa y estimula las diferentes ideas que el estudiante pueda plantear, en épocas actuales los maestros buscan que los niños sean auténticos y originales ya que en la actualidad es muy común ver a jóvenes y niños seguir diferentes patrones actuales como la moda o ideas colectivas, la finalidad de hacer esto es sentirse aceptados imitando los diferentes cosas que la sociedad impone como importantes, la originalidad entonces vendría a ser como algo único y poco común permitiendo al niño expresar sus propias ideas y nociones. (Menchen, Dadamia, Martínez, 1984).

Indicadores e Logro

- Expresa diferentes ideas durante los juegos verbales.
- Combina recursos durante las actividades.
- Crea sus propias ideas según las actividades lo vallan requiriendo.

2.3 Bases Conceptuales

Los Juegos

Los juegos pueden ser definidos como diferentes tipos de actividades recreativas que pueden ser tanto sometido a un reglamento establecido por los participantes o se puede ejecutar de una forma libre y espontánea cuya finalidad es divertirse y convivir, no se puede establecer una definición exacta de los juegos pues por su multifuncionalidad y amplitud al momento de realizarlo lo hace complicado pero se puede decir de forma abierta que son actividades tanto motoras como cognitivas cuya finalidad es la recreación y el aprendizaje. (RAE, 2014).

Importancia del Juego

La importancia de estas actividades no solo radican desde un punto de vista recreativo sino también dentro de la pedagogía como una herramienta facilitadora que permite al docente trabajar diferentes ámbitos y áreas relacionadas al desarrollo integral de los estudiantes, de este modo se puede indicar que los juegos ocupan un espacio fundamental en el desarrollo de los niños, gran parte del tiempo los niños lo van a ocupar jugando y los educadores deben observar y buscar comprender sus juegos pues mediante estos podran ver los diferentes puntos fuertes o fragilidades que tienen los alumnos. (Claudio, Fonseca y Quispe, 2015)

Los Juegos Verbales

Los juegos verbales son una herramienta lúdica empleada empleadas por los docentes como un medio para desarrollar diferentes tipos de habilidades como la expresión oral,

habilidades lingüísticas de forma general y la creatividad en los estudiantes, estas actividades pueden ser muy diversas y por lo general se realizan mediante la interacción entre uno o más participantes, son actividades que implementan mucho la creatividad donde los estudiantes están aprendiendo de una manera constante, mediante estas actividades los niños podrán explorar diferentes nociones y aplicarlas según su contexto o actividad impuesta por el docente. (Roque & Vega, 2018).

Conceptualización de Creatividad

La creatividad surge como un medio que poseen las personas como un medio para lograr resolver alguna dificultad, avanzar sus conocimientos o poder afrontar diferentes situaciones que se presentan de una manera cotidiana, esto surge mediante el razonamiento buscando crear vías que permitan la resolución de las problemáticas. (Cegarra, 2012).

Desarrollo de la Creatividad

La creatividad es un área muy importante dentro del desarrollo de las personas por diferentes motivos, uno de los más resaltantes para explotar este aspecto es lograr incentivar a los niños a poseer más inventiva en los diferentes aspectos de su vida tanto para un beneficio en el aspecto social como dentro de su día a día, los docentes deben emplear diferentes metodologías las cuales permitan trabajar y desarrollar este aspecto, un ejemplo serían los juegos verbales por la facilidad y versatilidad que tienen al momento de emplearlos (campos, técnicas como las matemáticas, diseños correspondientes a la edad, incentivar el ingenio, etc.). (Mayer 1983).

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos verbales se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los trabalenguas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

Las adivinanzas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

Las retahílas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.

2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Los Juegos Verbales	Los juegos verbales son una herramienta lúdica empleada por los docentes como un medio para desarrollar diferentes tipos de habilidades como la expresión oral, habilidades lingüísticas de forma general y la creatividad en los estudiantes, estas actividades pueden ser muy diversas y por lo general se realizan mediante la interacción entre uno o más participantes. (Roque & Vega, 2018).	<p>- Los Trabalenguas</p> <p>•</p> <p>- Las Adivinanzas</p>	<p>-Se expresa de manera fluida.</p> <p>-Demuestra dominio de la creatividad al expresar los trabalenguas.</p> <p>-Menciona los trabalenguas de forma correcta.</p> <p>-Plantea ideas para resolver las adivinanzas.</p> <p>-Se expresa de una forma fluida.</p> <p>-Demuestra creatividad al momento de expresar las adivinanzas.</p> <p>-Se expresa de manera fluida.</p>	Observación

--	--	--	--	--

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

El diseño utilizado dentro de esta investigación fue el descriptivo correlacionar buscando evidenciar la relación que existe entre las diferentes variables, otro punto a mencionar es que el diseño empleado fue el cuantitativo considerando las diferentes características y cualidades que presenta nuestra muestra para posteriormente ser expuesto mediante la estadística aplicada.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Cuando se hace referencia a la población dentro de un trabajo investigativo se refiere al conjunto de objetos, personas o animales del cual se podrán recolectar diferentes datos informativos para lograr sacar adelante al trabajo investigativo, la institución cuenta con un total de 10 estudiantes dividida en dos secciones a cargo de 3 secciones a cargo de 2 docentes.

3.2.2 Muestra

Para lograr seleccionar la muestra se utilizó el modelo no probabilístico donde el tesista selecciono a la muestra teniendo en consideración sus ideas o criterios como las similitudes que los estudiantes presentaban entre sí, sus edades y los diferentes rasgos, la muestra en esta investigación fue de 12 estudiantes.

3.3 Tecnicas de recolección de Datos.

Para el correcto desarrollo de esta investigación fue necesario la recolección de diferentes datos que permitieron establecer nuestras conclusiones mediante los cuadros estadísticos, la técnica utilizada fue la observación por ser la que mejor se adapta a los rasgos de 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
Trabalenguas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Adivinanzas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Retahílas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos verbales		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
La creatividad		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27

CONFIABILIDAD**Juegos verbales**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,912	12

la creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,931	12

CAPÍTULO IV**RESULTADOS**

4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

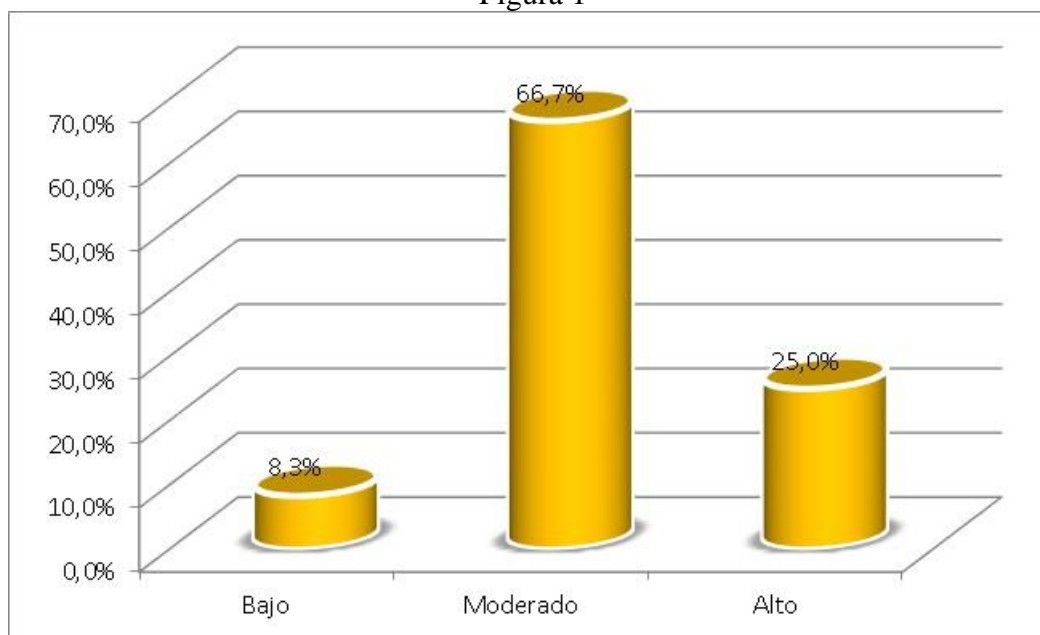
Tabla 3

Juegos verbales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	8,3%
Moderado	8	66,7%
Alto	3	25,0%
Total	12	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Figura 1



De la fig. 1, un 66,7% de aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María alcanzaron un nivel moderado en la variable Juegos verbales, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 8,3% consiguieron un nivel bajo.

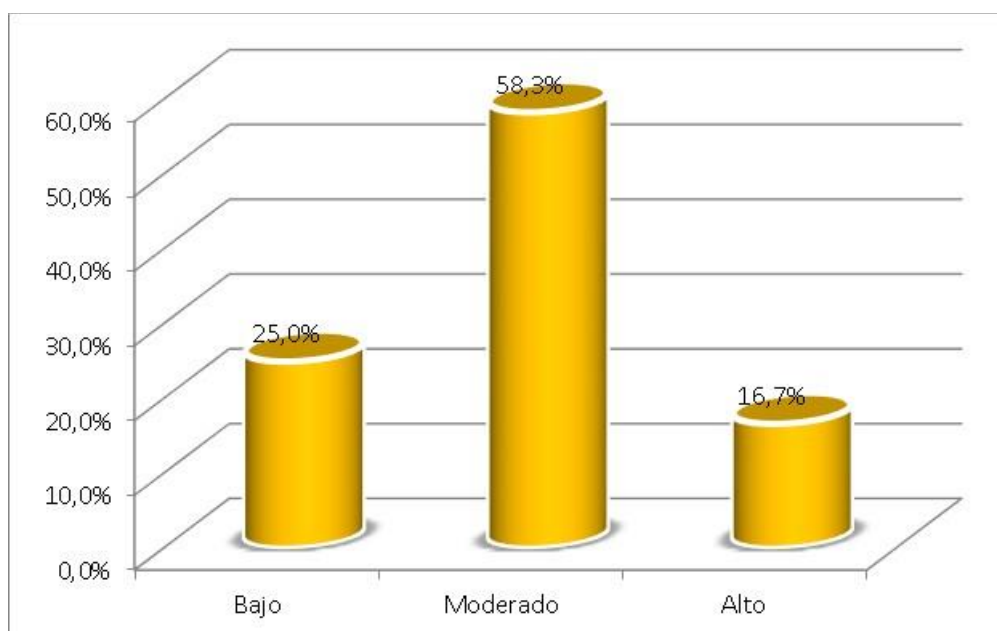
Tabla 4

Trabalenguas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	25,0%
Moderado	7	58,3%
Alto	2	16,7%
Total	12	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Figura 2



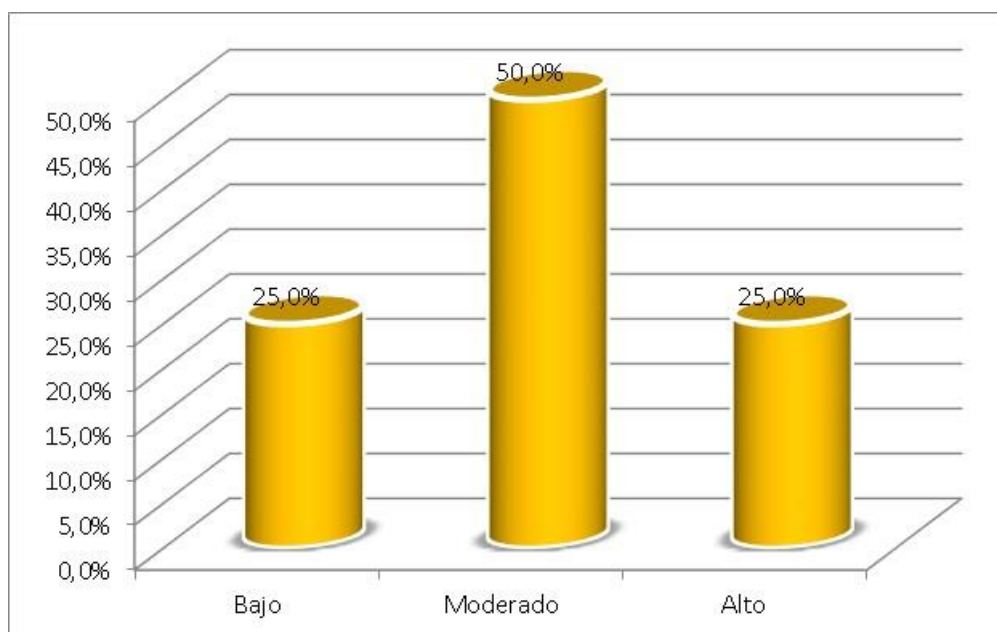
De la fig. 2, un 58,3% de aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “trabalenguas” dentro de los Juegos verbales, un 25,0% adquirieron un nivel bajo y un 16,7% consiguieron un nivel alto.

Tabla 5
Adivinanzas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	25,0%
Moderado	6	50,0%
Alto	3	25,0%
Total	12	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Figura 3



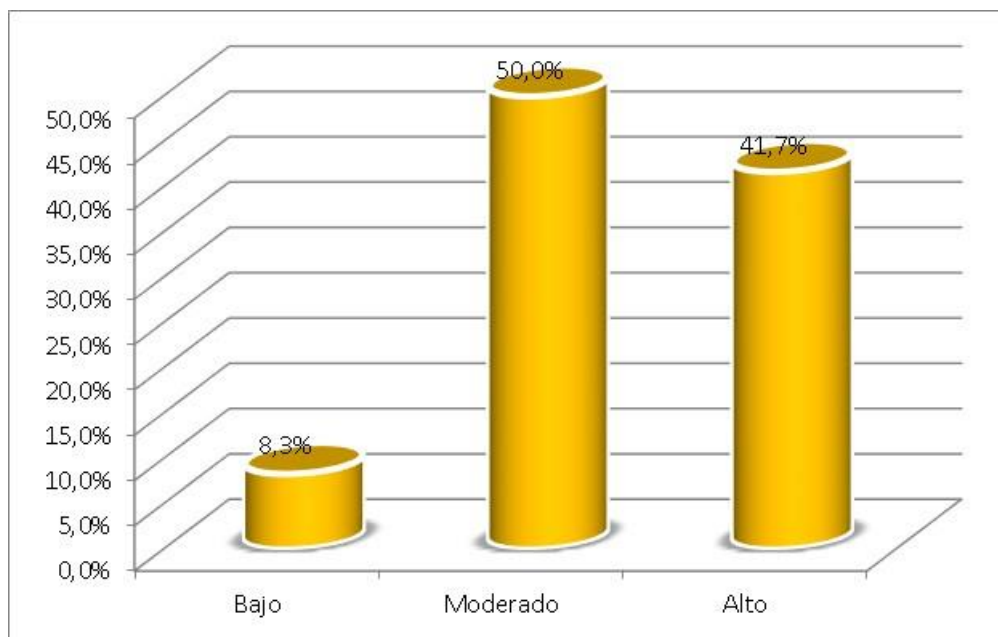
De la fig. 3, un 50,0% de aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “adivanzas” dentro de los Juegos verbales, un 25,0% adquirieron un nivel bajo y un 25,0% consiguieron un nivel alto.

Tabla 6
Retahílas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	8,3%
Moderado	6	50,0%
Alto	5	41,7%
Total	12	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Figura 4



De la fig. 4, un 50,0% de aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María alcanzaron un nivel moderado en la dimensión “retahílas” dentro de los Juegos verbales, un 41,7% adquirieron un nivel alto y un 8,3% consiguieron un nivel bajo.

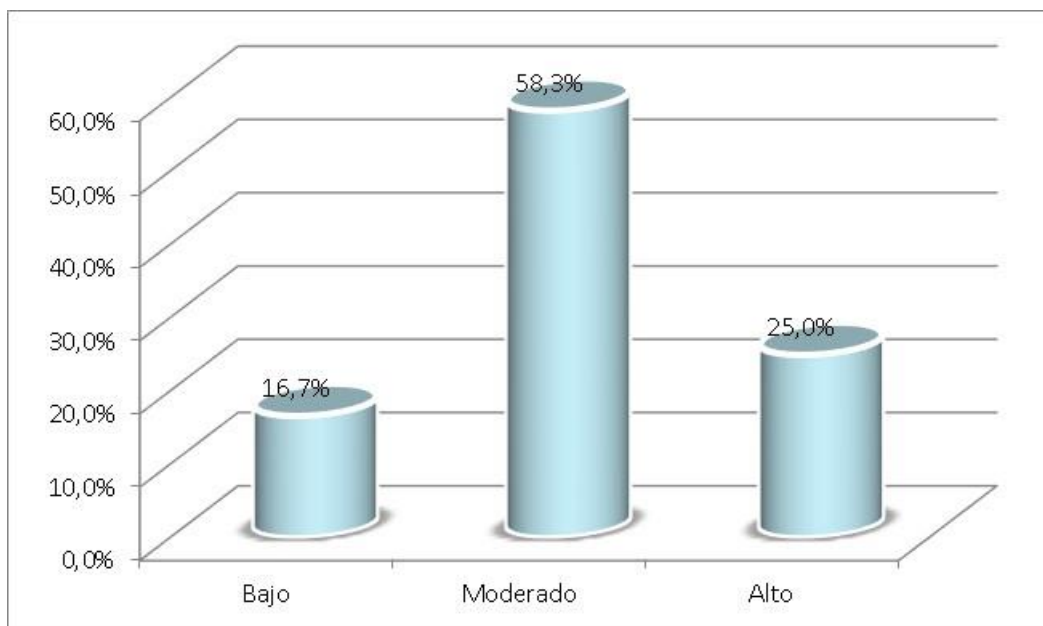
Tabla 7

La creatividad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	16,7%
Moderado	7	58,3%
Alto	3	25,0%
Total	12	100,0%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Figura 5



De la fig. 5, un 58,3% de aplicado a los niños de la I.E. Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María alcanzaron un nivel moderado en la variable Creatividad, un 25,0% adquirieron un nivel alto y un 16,7% consiguieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos verbales se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

H₀: Los juegos verbales no se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Tabla 8

Juegos verbales y la creatividad

		Correlaciones		
			Juegos verbales	La creatividad
Rho de Spearman	Juegos verbales	Coef. Correlación	1	0,896
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	12	12
	La creatividad	Coef. Correlación	0,896	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	12	12

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,896$, 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 entre los juegos verbales y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud muy buena.

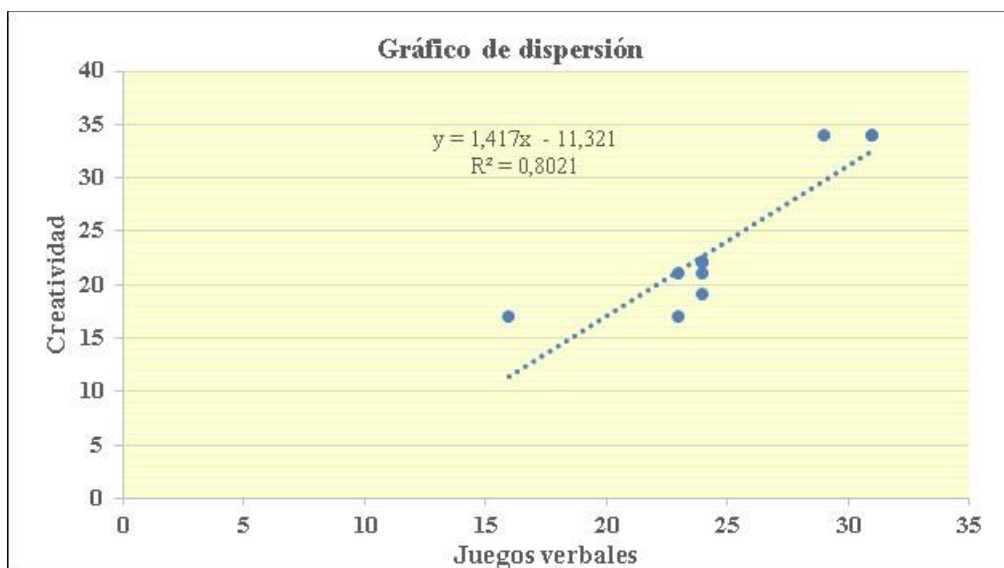


Figura 6. Juegos verbales y la creatividad.

Hipótesis específica 1

H1: Los tralenguas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

H0: Los tralenguas no se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Tabla 9

Trabalenguas y la creatividad

		Correlaciones	
		Trabalenguas	La creatividad
Rho de Spearman	Trabalenguas	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	0,761
		N	12
	La creatividad	Coef. Correlación	0,761
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	12

La tabla 9 muestra una correlación de $r = 0,761$, 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 entre las tralenguas y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud buena.

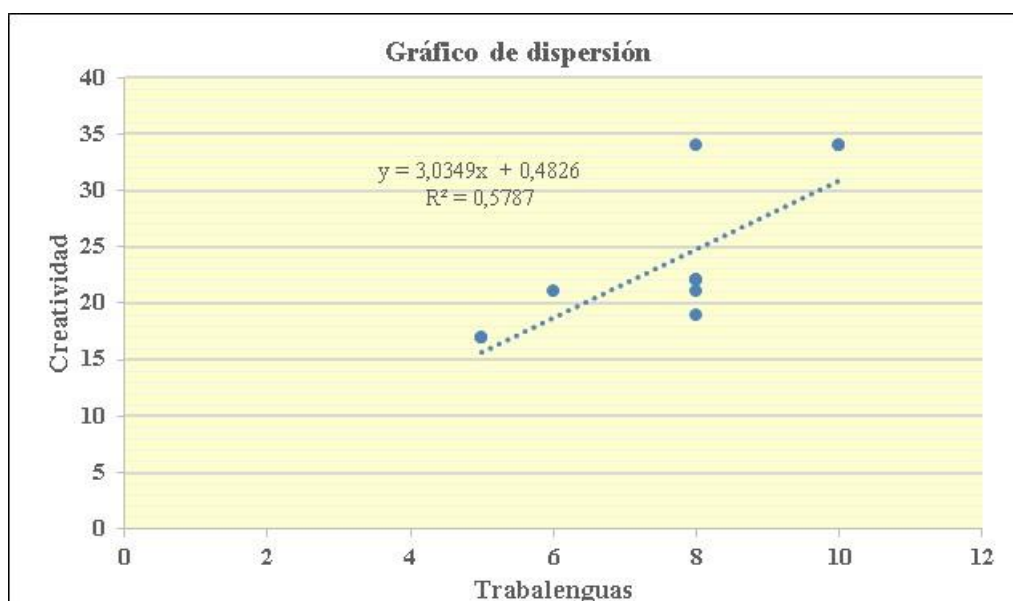


Figura 7. Trabalenguas y la creatividad

Hipótesis específica 2

H2: Las adivinanzas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María

H₀: Las adivinanzas no se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Tabla 10

Adivinanzas y la creatividad

		Correlaciones	
		Adivinanzas	La creatividad
Rho de Spearman	Adivinanzas	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	0,898
		N	12
La creatividad	Adivinanzas	Coef. Correlación	0,898
		Sig. (bilateral)	1
		N	12

La tabla 10 muestra una correlación de $r = 0,898$, 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 entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud muy buena.

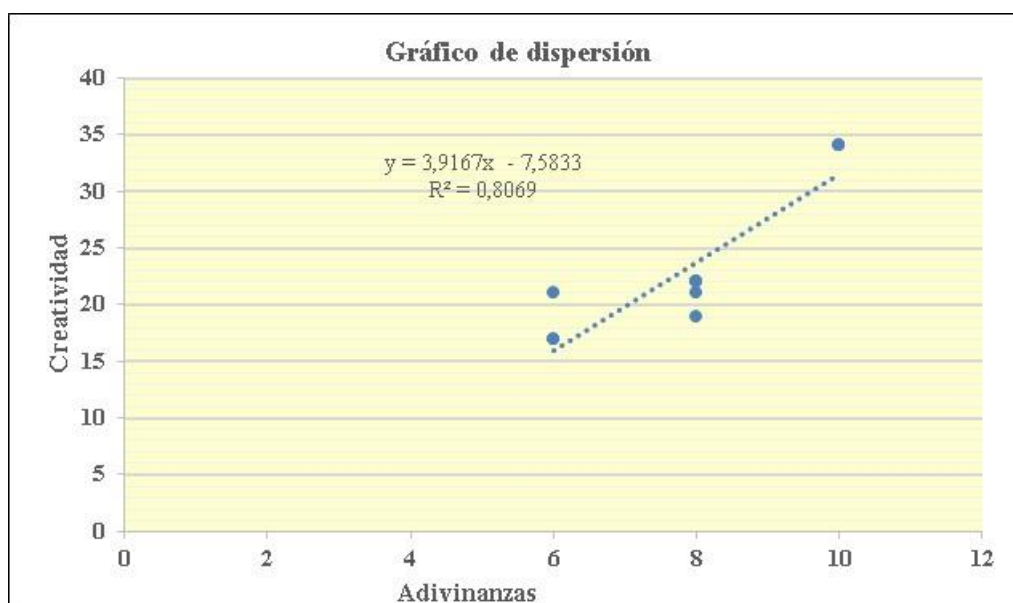


Figura 8. Adivinanzas y la creatividad.

Hipótesis específica 3

H3: Las retahílas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

H0: Las retahílas no se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María.

Tabla 11

Retahílas y la creatividad

		Correlaciones		
			Retahílas	La creatividad
Rho de Spearman	Retahílas	Coef. Correlación	1	0,528
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	12	12
	La creatividad	Coef. Correlación	0,528	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	12	12

La tabla 11 muestra una correlación de $r = 0,528$, 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 entre las retahílas y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud moderada.

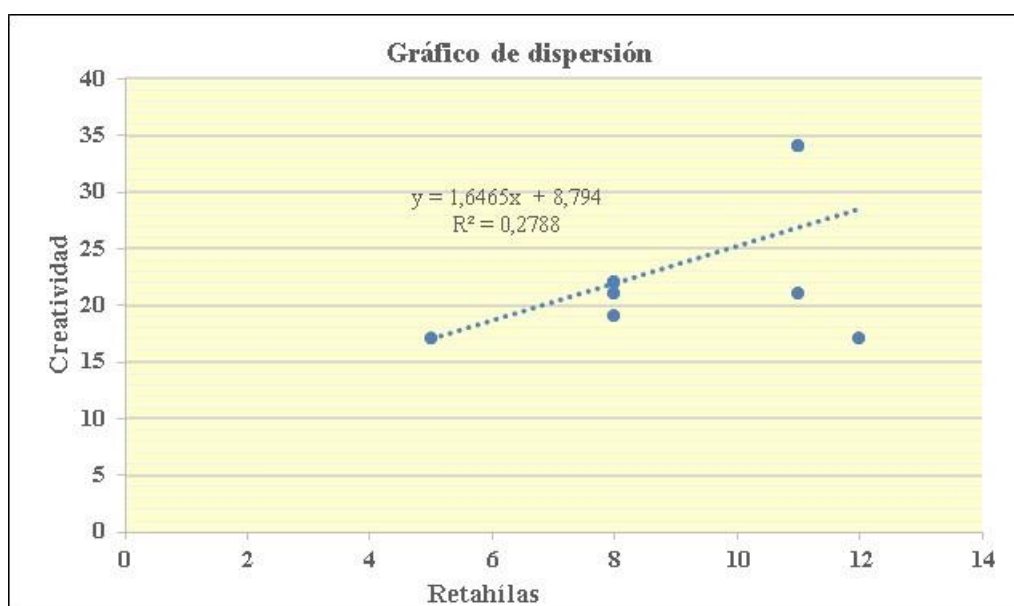


Figura 9 Retahílas y la creatividad

CAPITULO V
DISCUSION

5.- Discusión

Espinoza E (2022) Mediante los juegos verbales se consiguió promover un ambiente adecuado para lograr el desarrollo de las diferentes capacidades verbales finalmente también mediante estas actividades el estudiante se prepara para afrontar diferentes situaciones nuevas ampliando sus conocimientos y creatividad, en tanto **Muquinche E (2015)** finalmente se puede resaltar que mediante el uso de estas estrategias se puede fortalecer otros aspectos como la capacidad de razonamiento y de resolución de problemas, así mismo **Vera D (2017)** Mediante el marco referencial se pudo comprobar la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro del desarrollo de la creatividad de los estudiantes, , finalmente otro punto que se debe resaltar es que mediante estas actividades se fortalece las habilidades sociales dentro de los estudiantes, para **Huammantica C, Medina L (2019)** Mediante las encuestas se pudo apreciar una mejora considerable dentro de la fluidez y capacidad de expresión de los estudiantes, mediante los talleres de juegos verbales se puede mejorar la relación entre los alumnos mejorando su integración en su entorno, finalmente se puede apreciar una mejora en otros aspectos como la creatividad o resolución de problemas, **Cirilo M, Tomas C (2017)** Mediante las pruebas de la hipótesis se logró demostrar de una manera concreta y efectiva que mediante la implementación de juegos se logró mejorar la creatividad de los estudiantes y se fortalecieron todas las dimensiones como la fluidez que mediante cuadros estadísticos se comprobó, **Nieto R (2020)** Se pudo comprobar que mediante el uso de los juegos para lograr una mejora considerable en diferentes aspectos y áreas de los estudiantes siendo actividades que se pueden emplear en diferentes enfoques y en las cuales los estudiantes podrán expresarse de una forma libre y espontánea, algunos de los aspectos que se pueden desarrollar con estas actividades fue la creatividad, capacidad de resolución de problemas, entre otros aspectos.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación entre los juegos verbales y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud muy buena.
2. **Segunda:** Existe relación entre las trabalenguas y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud buena.
3. **Tercera:** Existe relación entre las adivinanzas y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud muy buena.
4. **Cuarta:** Existe relación entre las retahílas y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Teresa Gonzales de Fanning de Santa María, demostrando una magnitud moderada.

6.2 Recomendaciones

La aplicación de los juegos verbales como estrategia dentro de nuestra labor pedagógica es proporcionar un abanico de oportunidades para el desarrollo del niño puesto que incrementa su léxico, mejora su pronunciación, favorece a la memoria así como a su creatividad permitiendo una mejor interacción entre sus pares.

Se sugiere a las educadoras que esta estrategia se debe poner en práctica de manera permanente dentro del aula, deben incrementar las rimas, retahílas y trabalenguas que generalmente son poco usadas.

Las docentes deben elaborar una guía y talleres de juegos verbales para innovar esta actividad dentro del aula captando el interés del niño y mantenerlos motivados a su vez que esta potencializando su creatividad y las competencias comunicativas.

CAPÍTULO VII:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

Hargreaves, A. (1994) *Changing teachers, changing times: teachers' work and culture in the post-modern age*, Cassell: London

Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens* Madrid: Ed. Alianza.

Fernández, M. (1986). *Técnicas de la Educación Física*. México: S/E

Franco, O. (2013). *El desarrollo del juego de Roles en la edad Preescolar y el Desarrollo de la Creatividad*. UNASAM

Gutiérrez, P. (2002). *El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* España: Pearson.

Delval, J. (1996). *El desarrollo humano: Madrid siglo XII*.

Calero, M. (1999) *Educación Jugando* Lima: Alfaomega.

Ausubel David Paul (1963). *Teoría del Aprendizaje Significativo*. Pág. 24

Boccardo R. (1896) *Creatividad en la Ingeniería de Diseño* Pág. 9 Venezuela.

Cegarra, J. (2012) *La Creatividad en la Investigación*, Pág. 153 Madrid España.

Powell, T J (1973). *El educador y la Creatividad del niño* Pág. 73.

Mayer, T. (1983). *El educador y la Creatividad del niño*. [en línea]. *Revista Digital Universitaria*. 1 de enero de 2004.

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

Fuentes Hemerográficas

Espinoza E (2022) *“La Influencia del Juego Verbal para el Desarrollo del Lenguaje oral en Educación Inicial 2”*, Trabajo de Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial. Universidad Politécnica Salesiana-Ecuador.

Muquinche E (2015) *“El uso de Adivinanzas y Trabalenguas en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de la Escuela Joaquín Lalama de la Ciudad de Ambato”*, Trabajo de Grado previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias Humanas y de la Educación Mención: Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato-Ecuador.

Vera D (2017) *“El Juego en el Desarrollo de la Creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017”*, Trabajo de Titulación previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana-Ecuador.

Huammantica C, Medina L (2019) *“Juegos Verbales en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada de Abancay 2019”*, para Optar el Título Profesional de: Licenciado en Educación Inicial intercultural bilingüe: Primera y Segunda Infancia, Universidad nacional Micaela Bastidas de Apurímac-Perú.

Cirilo M, Tomas C (2017) *“El Juego Infantil como Recurso Pedagógico en el Desarrollo de la Creatividad en los Alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 86738 de San Martín de Punca, Distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, 2016”*, Tesis para Optar el Título

profesional de Licenciado en Educación. Universidad Nacional “Santiago Antunez de Mayolo”- Perú.

Nieto R (2020) *“El Juego en el Desarrollo de la Creatividad en los niños del II ciclo de Educación Inicial”*, Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad: A.P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle-Perú.

inez, K. (2020). *“Los Juegos Verbales como Estrategia Didáctica para Mejorar la Expresión oral en los Estudiantes del 3er Grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa*, 2020. Tesis de Pregrado. Lima, Perú: Universidad Peruana Unión.

Porras, L. y Esteban, S. (2017). “La creatividad en los niños y niñas del Cuarto Grado de la I.E N°36556 – Isolina Clotet de Fernandini – Huancavelica”. (Tesis de Licenciatura), Universidad Nacional de Huancavelica

Fuentes Electrónicas

Real Academia Española (2014) Diccionario de la lengua española, 23ª edición. Madrid: Espasa, 2014. Disponible en

<http://www.rae.es/obrasacademicas/diccionarios/diccionario-de-la-lengua-espanola>. 04 de noviembre de 2016.

Millán, L. (2017). El Juego y el niño. Iniciación a los Deportes Colectivos. Departamento de Educación Física. Universidad de Valencia. Disponible en: http://www.deposoft.com.ar/repo/escolar/1.juego_nino.pdf. 17 de enero de 2017.

Roque, E. M., & Vega, M. (2018). Los Juegos Verbales como Estrategia para mejorar la expresión Oral de los niños (as) Bilingües de cinco años de edad en la I.E.I.N° 201 de Capachica en el período 2018. Tesis de pregrado. Puno, Perú: Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado el 09 de Julio de 2021, de

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marleni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Alvarado, E., & Hualpa, K. (2017). Juegos Verbales y Expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Capullito” de Villa. Tesis de Pregrado. Huancavelica, Paturpampa, Perú: Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado el 9 de Agosto de 2021, de

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1459/T.A.ALVARADO%20HUMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pucuhuaranga, T. N. (2016). Juegos Verbales en el Desarrollo de la Articulación Verbal de niños y niñas de cinco años de edad. Horizonte de la Ciencia, 191-204. Recuperado el 09 de Julio de 2021, de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960869017/html/>

Ríos, M. (2021). Los Juegos Verbales como Estrategia Metodológica para Fortalecer las Habilidades Comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I. 086 Divino niño de Santa María. Tesis de post grado. Huacho, Huaura, Perú: universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Recuperado el 5 de agosto de 2021, de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4835/Melina%20Maresa%20OR%c3%ados%20Chau.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carranza, F. (2017). tesis de pregrado. Lima, Perú: Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Recuperado el 9 de Agosto de 2021, de http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/3207/TESIS_Fanny%20Susana%20CARRANZA%20ZEGARRA.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Huyhua, G. (2021). Adivinanzas en el lenguaje oral en los niños y niñas de la institución educativa inicial n°424/mx-p. “Urpichas de Oro, 2019. Tesis de pregrado. Ayacucho, Perú. Recuperado el 9 de Agosto de 2021, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22150/ADIVINANZA_

FONOL%c3%93GICO_LENGUAJE_ORAL_HUYHUA_HUAMAN_GLORIA.pdf?s
equence=1&isAllowed=y

Guerrero, A. (2012). Pensamiento Divergente, en línea, Trujillo, visitado 16 de setiembre del 2017. Recuperado de URI: <http://www.parquedeinnovacion.org.mx/?p=668>.

ANEXO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Juegos Verbales

1- ¿Se expresa de manera fluida?

SI

NO

2- ¿Demuestra dominio de la creatividad al expresar los trabalenguas?

SI

NO

3- ¿Menciona los trabalenguas de forma correcta?

SI

NO

4- ¿Plantea ideas para resolver las adivinanzas?

SI

NO

5- ¿Se expresa de una forma fluida?

SI

NO

6- ¿Demuestra creatividad al momento de expresar las adivinanzas?

SI

NO

7- ¿Demuestra creatividad al momento de expresar las retahílas?

SI

NO

8- ¿Demuestra dominio de la creatividad al expresar las retahílas?

SI NO
8- ¿Demuestra dominio de la creatividad al expresar las retahílas?

SI NO
9- ¿Menciona las retahílas de forma correcta?

SI NO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable la Creatividad

1- ¿Elabora de forma efectiva diferentes respuestas ante una problemática?

SI NO

2- ¿Tiene iniciativa al promover soluciones?

SI NO

3- ¿Demuestra seguridad?

SI NO

4- ¿Es innovador al plantear soluciones ante los juegos verbales?

SI NO

5- ¿Participa de forma activa con sus compañeros durante las actividades?

SI NO

6- ¿Considera diferentes opciones antes de tomar alguna desicion?

SI NO

7- ¿Expresa diferentes ideas durante los juegos verbales?

SI NO

8- ¿Combina recursos durante las actividades?

SI

NO

9- ¿Crea sus propias ideas según las actividades lo vallan requiriendo?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS VERBALES Y SU RELACION CON LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR TERESA GONSALES DE FANNING DE SANTA MARIA”</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos verbales con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona los trabalenguas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?</p> <p>¿Cómo se relaciona las adivinanzas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?</p> <p>¿Cómo se relaciona las retahílas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos verbales con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los trabalenguas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p> <p>Determinar la relación de las adivinanzas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p> <p>Determinar la relación de las retahílas con la creatividad en los niños de la institución educativa particular teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos verbales se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Los trabalenguas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p> <p>Las adivinanzas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p> <p>Las retahílas se relacionan con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonsales de Fanning de Santa María.</p>	<p>Juegos Verbales</p> <ul style="list-style-type: none"> -Trabalenguas. -Adivinanzas. -Retahílas <p>La Creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fluidez. -Flexibilidad. -Originalidad 	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva 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: 12</p> <p>MUESTRA</p> <p>12</p>

