



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
**Escuela de Posgrado**

**Los juegos verbales como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en  
los niños del Jardín N° 086 Divino Niño – Huacho**

**Tesis**

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

**Autora**

**Carmen Violeta Nicho Cadillo**

**Asesora**

**M(a) Esperanza Santos Palomino**

**Huacho – Perú**

**2024**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

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

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



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**LICENCIADA**

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

**MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA**

**INFORMACION DE METADATOS**

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Nicho Cadillo, Carmen Violeta	42027106	27/03/2023
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Santos Palomino, Esperanza	15740043	<a href="https://orcid.org/0000-0002-0131-1033">https://orcid.org/0000-0002-0131-1033</a>
<b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO- MAESTRÍA-DOCTORADO:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Cabillas Oropeza, Vilma Rosario	15615596	<a href="https://orcid.org/0000-0001-7119-8227">https://orcid.org/0000-0001-7119-8227</a>
Villafuerte Castro, Delia Violeta	15744241	<a href="https://orcid.org/0000-0002-7442-467X">https://orcid.org/0000-0002-7442-467X</a>
Torres Guizado, Silvia Cristina	40694176	<a href="https://orcid.org/0000-0003-4753-2891">https://orcid.org/0000-0003-4753-2891</a>

# LOS JUEGOS VERBALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DEL JARDIN N° 086 DIVINO NIÑO - HUACHO

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

5%

★ [repositorio.uta.edu.ec](http://repositorio.uta.edu.ec)

Fuente de Internet

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

### **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mis amados padres y a mis hermanas que me apoya en todo y a Dios porque sin él no hubiera podido superar las pruebas que se me presentaron.

**Carmen Violeta Nicho Cadillo**

## **AGRADECIMIENTO**

A todas las personas que directa e indirectamente me han ayudado para realiza este trabajo de investigación, por apoyarme, incentivar me, alentarme en mi vida diaria, y en mi trabajo, mil gracias a todos por formar parte de mi vida y por estar ahí a mi lado.

**Carmen Violeta Nicho Cadillo**

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introduccion.....	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	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 de la investigación fue “*Determinar la relación de los juegos verbales como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho*”, el procedimiento que se aplicara es el descriptivo correlacional porque descubrirá nuevos acontecimientos t representaciones dela análisis y se medirán las variables entre sí con la finalidad de explorar la relación de las variables en estudio, es una investigación no experimental donde el investigador tendrá la posibilidad de medir las variables mencionadas evaluando el vínculo estadístico y buscando su relación.

**Población:** La población está conformada por todos los sujetos involucrados en el desarrollo de la institución considerando al estamento administrativo, docente y niños de tipo escolarizado que atiende a niños y niñas en el turno de mañana actualmente cuenta con 394 niños a cargo de 17 maestras distribuidos en 14 secciones de 3, 4 y 5 años.

**Muestra:** La muestra es una porción de la población que fue elegida por la tesista de manera intencional por ser un diseño no probabilístico considerando a los niños de 5 años considerando a las aulas con los niños que tienen cumplidos los 5 años con un total de 59 niños.

**Técnicas de recolección de Datos:** El instrumento aplicado para el proceso de almacenamiento de información será mediante las guías de observación que permite observar detenidamente a la muestra teniendo como referencia 21 Ítems en nuestro instrumento, así mismo nos hemos valido de algunas informaciones proporcionadas por las maestras del aula.

**Palabras Claves:** Juegos verbales, pensamiento creativo, estrategia.

## **ABSTRAC**

The purpose of the research was "Determine the relationship of verbal games as a strategy in the development of creative thinking in children of kindergarten No. 086 Divino Niño - Huacho", the procedure that will be applied is descriptive correlational because it will discover new events and representations. of the analysis and the variables will be measured with each other in order to explore the relationship of the variables under study, it is a non-experimental investigation where the researcher will have the possibility of measuring the aforementioned variables by evaluating the statistical link and looking for their relationship.

Population: The population is made up of all the subjects involved in the development of the institution, considering the administrative, teaching, and school-based children who care for boys and girls in the morning shift. Currently, it has 394 children in charge of 17 distributed teachers. in 14 sections of 3, 4 and 5 years.

Sample: The sample is a portion of the population that was intentionally chosen by the thesis student because it is a non-probabilistic design considering 5-year-old children considering classrooms with children who are 5 years old with a total of 59 kids.

Data collection techniques: The instrument applied for the information storage process will be through the observation guides that allow us to carefully observe the sample having as reference 21 Items in our instrument, likewise we have used some information provided by the teachers from the classroom.

Keywords: Verbal games, creative thinking, strategy.

## INTRODUCCION

El origen de los juegos verbales se da en el hogar mediante la relación afectiva que se da entre el adulto y el niño, pero los padres generalmente no lo toman en cuenta estos juegos en la primera crianza que se da día a día mediante canciones que las madres cantan en las cunas, por tal motivo son importantes dentro de la educación inicial porque se enfocan en el desarrollo cognitivo y el lenguaje verbal en los niños por lo tanto se ha analizado en siete capítulos este tema.

La investigación parte de la identificación de la problemática observable en la institución educativa planteando el problema y los sub problemas que impiden el logro de la misión y visión enmarcándose a los objetivos que se deben lograr.

El marco teórico es la parte donde se recopila la información bibliográfica que sustenta la investigación mediante libros especializados, folletos, artículos científicos, tesis referente al tema, materiales virtuales, etc.

La parte metodológica es la selección de los instrumentos que se elaboraran de acuerdo al diseño y tipo de investigación y serán aplicados a la muestra para la tabulación de los datos mediante paquetes estadísticos que proporcionen resultados confiables.

Los resultados son productos de la aplicación de los instrumentos mediante tablas, pasteles, etc, estadísticos que se reflejaran en porcentajes y serán un indicador para mejorar las falencias en contratadas en la institución.

Finalmente en los últimos capítulos se observan la discusión, las conclusiones, las recomendaciones y las referencias bibliográficas así mismo los anexos.

## **CAPÍTULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **Descripción de la realidad problemática**

El origen de los juegos verbales se da en el hogar mediante la relación afectiva que se da entre el adulto y el niño, pero los padres generalmente no lo toman en cuenta estos juegos en la primera crianza se da día a día mediante canciones que las madres cantan en las cunas, por tal motivo son importantes dentro de la educación inicial porque se enfocan en el desarrollo cognitivo y el lenguaje verbal en los niños, porque el lenguaje es la forma de comunicar nuestros deseos y pensamientos y el cual va desarrollándose desde que nacemos dentro de un contexto familiar, sin embargo hemos observado algunas dificultades dentro del sistema pedagógico inicial donde los maestros no emplean adecuadamente los juegos verbales para el desarrollo de la creatividad en los niños, por lo tanto en las clases infantiles se tornan poco entretenidas y se van formando niños mecanizados y pasivos, estas falencias se aprecia en el desarrollo en las clases dentro del aula donde las sesiones se centran en el memorismo.

Esta problemática educativa se involucran los padres de forma educativa haciendo presión a las maestras para acelerar los procesos educativos, con la intención que sus niños aprendan a leer y escribir aceleradamente sin tener en cuenta la edad de ellos y dejando de lado la esencia de la educación inicial donde el niño debe aprender a través del juego, actividad esencial en la vida de ellos, sentando las bases para el desarrollo de sus habilidades.

En el jardincito donde se llevara a cabo la investigación se ha observado la poca aplicación de los juegos verbales por parte de las maestras donde llevan pre establecidos algunas actividades sin tomar en cuenta las necesidades del niño, limitándolo a tener sus propias iniciativas y crear sus propios juegos, así mismo por falta de esta estrategia los niños han demostrado dificultad en la pronunciación adecuada de diversas palabras en

las adivinanzas, en los cantos, especialmente en las rimas y trabalenguas por tal motivo explicado en estas premisas consideramos importante llevar a cabo esta investigación.

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona los juegos verbales como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?

### **1.2.2 Problemas específicos.**

¿Cómo se relaciona las adivinanzas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?

¿Cómo se relaciona las rimas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?

¿Cómo se relaciona los trabalenguas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la relación de los juegos verbales como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Determinar la relación de las adivinanzas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

Determinar la relación de las rimas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

Determinar la relación de los trabalenguas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

## **1.4 Justificación de la Investigación**

### **Justificación Teórica**

Considerando que los colegios es el espacio donde se genera un mayor desarrollo tanto social como cognitivo en los niños por esta razón este trabajo persigue determinar cómo los juegos verbales están directamente vinculados con la parte creativa del estudiante porque esta estrategia posibilita la consolidación de su aprendizaje y domina todas las oportunidades que debe tener un niño, esta estrategia es innovadora porque capta el interés y motivación de los más pequeños propiciándole conocimientos nuevos por lo tanto aumenta académicamente su rendimiento.

### **Justificación Practica**

Al poner en práctica esta estrategia el infante potencializara sus capacidades y sus habilidades creativas que le permitirán tener un mejor desenvolvimiento pedagógico si el niño alcanza dominar su lenguaje podrá expresarse y comportares e de manera diferente en cualquier momento de su vida es decir los juegos verbales estimulan a que el niño pueda vocalizar correctamente las palabras y por consiguiente desarrollar a plenitud su creatividad.

### **Justificación social**

En este mundo con grandes avances tecnológicos y globalizado la aplicación de los juegos verbales como recurso es adecuado y óptimo para el logro de diversas competencias tanto orales, cognitivas y creativas, porque los niños al aplicar las trabalenguas, poesías, y rimas prestan atención motivándoles y generando interés impulsando la creatividad estos juegos siempre han existido pero no se les ha dado la importancia pertinente que también es un soporte a la socialización de los niños

dependiendo de cómo se aplique esta estrategia, así mismo favorece el vocabulario y sus expresiones son más fluidas beneficiando esta investigación especialmente a nuestros niños.

### **Justificación Metodológica**

Nuestro análisis corresponde a un diseño descriptivo porque se observará las características de la población y correlacional porque se medirán las variables buscando su relación permanente entre ambas, la técnica aplicada será la observación por la naturaleza de nuestra muestra.

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

El inicial con la numeración 086 res un jardín que pertenece al sector público y está ubicado en la avenida Túpac Amaru 450 en la ciudad de Huacho de tipo escolarizado que atiende a niños y niñas en el turno de mañana actualmente cuenta con 394 niños a cargo de 17 maestras distribuidos en 14 secciones de 3, 4 y 5 años.

### **1.6 Viabilidad del Problema**

Las educadoras que trabajamos con niños pequeños estamos en la constante búsqueda de nuevas ideas y recursos para hacer de la educación más dinámica y activa que capte rápidamente el interés del estudiante a través de juegos que propicien la motivación como los juegos verbales, donde se debe involucrar a los niños y los padres en la elaboración de estos materiales por ser una alternativa con gran potencial pedagógico, por tal razón consideramos que esta investigación es viable y los aportes mejoraran la calidad educativa en esta institución.

**CAPÍTULO II:**  
**MARCO TEÓRICO**

**2.1 Antecedentes de la investigación**

**Nivel Internacional.**

**Martínez, k. (2018)** *“Juegos verbales y su influencia en el avance del lenguaje en los alumnos”* precisar el dominio y la importancia que tienen los juegos en la formación del niño recurso por el cual conoce su contexto que le rodea para mejorar su expresión comunicativa a través de la verbalización, el enfoque fue cuantitativo y cualitativo dentro del campo bibliográfico y documental, la muestra seleccionada fue de 55 niños, la selección fue la dificultad que presentaban los niños en el momento de pronunciar frases y palabras usando como instrumento la observación, con la intención de determinar el nivel de comunicación de los niños, concluyendo: que los datos estadísticos que se procesaron tuvo un indicador de 45% que demostraron dificultad en el momento de articular las palabras correctamente así como una incorrecta producción en el sonido por lo tanto no pueden expresarse con claridad, a los docentes se les aplicó una encuesta donde se apreció que solamente les interesa alcanzar y avanzar los contenidos sin articular capacidades y habilidades para un correcto desarrollo de la expresión oral, una de las posibles soluciones a esta problemática fue desarrollar una lista de estrategias que incluían estos juegos verbales mediante adivinanzas y rimas notándose una mejoría en el lenguaje de los niños, por ende su vocabulario se amplió y mejoraron su pronunciación.

**Aguiza, M. (2012)** *“El pensamiento ingenioso y su influencia en el procedimiento de formación-aprendizaje”* explicar la incidencia del conocimiento mediante prácticas lúdicas para el desarrollo del pensamiento enfocado para la creatividad, fue una investigación exploratoria de campo porque se trabajó directamente con la población educativa y su contexto tuvo un nivel descriptivo porque describió las dificultades encontradas buscando un nivel para asociar las variables, la población estuvo constituida por 78 estudiantes igualmente la muestra, la técnica que se aplicó fue la encuesta y el argumento concluyendo en lo siguiente: en base a los resultados se ha demostrado que los maestros aún tienen tendencias tradicionalistas porque no aplican técnicas dinámicas

y activas por un temor de actualizarse en el campo tecnológico, por lo tanto el pensamiento creativo no se desarrolla adecuadamente, los educadores planifican sus sesiones de clases sin tomar como prioridad las necesidades de los mismos estudiantes, lo cual conlleva a una falencia en la aplicación de instrumentos pertinentes para este desarrollo por lo tanto se observa limitaciones en los estudiantes en las destrezas que necesitan para su aprendizaje en tal sentido están desmotivados, desinteresados y distraídos dificultando su desarrollo creativo así mismo el espacio que utilizan es inadecuado para fomentar nuevas ideas.

**Bustamante, N. Mosquera, J. (20219)** *“El juego figurativo y el desenvolvimiento del pensamiento creativo”* fomentar el juego representativo por medio de una guía de procedimientos para que las maestras lo utilicen y produzcan conocimientos significativos, este trabajo tiene un enfoque correlacional de tipo cuali- cuantitativo, el procedimiento fue hipotético con un diseño deductivo- descriptivo se contó con un población de 4 docentes y 24 niños de preparatoria y como mínima muestra se consideró a 2 docentes y 4 niños, los instrumentos se aplicaron a traves de reuniones en plataformas zoom debido a las circunstancias que se vive actualmente por la pandemia donde se utilizó la entrevista y los cuestionarios a las maestras y la observación a los niños concluyendo que: los instrumentos aplicados arrojaron un resultado del 50% de los estudiantes son comunicativos y creativos y espontáneamente demuestran sus sentimientos e ideas, y que el 100% de las maestras si tienen referencia sobre el trabajo del juego simbólico pero no lo profundizan pertinentemente por falta de conocimientos sobre los beneficios que tiene en la educación, del mismo modo no conocen juegos diversos que ayudaran a lograr las habilidades creativas que les permita crear e imaginar un contexto de fantasía, por tal motivo nuestro objetivo fue construir una propuesta que guie los diversos juegos y sus beneficios para que el docente pueda utilizarlos en clase.

## **Nivel Nacional**

**Altamirano, S. (2016)** *“los juegos verbales para fomentar la expresión oral en los niños”* perfeccionar el método didáctico dirigido al empleo de estrategias para reforzar la comunicación oral en los niños, las acciones de este trabajo corresponden al ejercicio pedagógico dentro del aula mediante 10 sesiones de clase, los instrumentos aplicados fueron las pruebas tanto de entrada como de salida y los cuadernos anecdóticos, así como la lista de cotejo, la población fue de 10 niños más la maestra del aula donde se aplicaron 180 sesiones de las cuales solamente se seleccionó solo 10, la muestra fue la población en su totalidad, los resultados demostraron: que el ejercicio pedagógico prosperó significativamente a través de la utilización de estrategias innovadoras vinculadas con los juegos verbales, las adivinanzas, la dramatización, las rimas, las canciones que potencializaron la comunicación verbal en los niños, en mi ejercicio educativo la reconstrucción de esta práctica se fortaleció a través de la construcción y utilización de acciones y planes concretos que viabilizaron el aprendizaje de acuerdo al problema planteado, después de esta aplicación se observó que se mejoró notablemente la comunicación verbal del niño alcanzando los indicadores propuestos para la investigación

**Roque, E. Luque M. (2018)** *“los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral”* la finalidad fue establecer el dominio de los juegos orales como método en la expresión verbal de los infantes bilingües, el diseño que se empleó fue el experimental de tipo pre experimental, para lo cual se aplicaron dos evaluaciones de entrada y de salida donde el investigador interviene manipulando a la variable juego verbal, así mismo se midió el comportamiento de la otra variable implementándose 15 talleres de rimas, poesías y trabalenguas, concluyendo: en base a las evaluaciones aplicadas mediante la T de student, es decir que esta estrategia influye de forma representativa en la expresión verbal fortaleciendo de esta manera el lenguaje y el habla

de los estudiantes bilingües demostrando seguridad, confianza y autonomía en el momento de dialogar con sus compañeros y con el público.

**Chenet, M. (2013)** "*habilidades creativas*" con la finalidad de precisar si existe habilidades diferentes respecto a la creatividad que deben desplegar las capacidades de los niños del nivel primario, la investigación se basó en el procedimiento descriptivo comparativo utilizando procedimientos psicométricos a través de los test de Torrance la muestra fue seleccionada de manera no probabilística con un total de 200 niños entre los 10 a 12 años, de los colegios multigrados y poli docentes la estadística fue tabulada con la prueba Z de Gauss se observó que los estudiantes demuestran un promedio regular a medio en el aspecto creativo y bajo en la originalidad elaboración y flexibilidad de sus habilidades, observando que no existe ninguna diferencia representativa en el aspecto creativo es decir que no hay diferencias entre colegios teniendo en cuenta ni el género ni edad en resumen, los niños tiene un nivel regular en lo que es el área creativa.

## **1.2 Bases Teóricas**

### **Variable Los Juegos Verbales**

Son herramientas educativas muy diversas que se aplican para propiciar e incentivar el lenguaje especialmente en los niños construyendo nexos afectivos, los juegos verbales son de diversos diseños y la mayoría de estos juegos se utiliza para la sociabilización se insertan los juegos con sílabas o palabras que tienen sonidos similares iniciales o finales como las rimas, en este tipo de juegos se incluyen las trabalenguas, los chistes, adivinanzas, refranes, declamaciones y otros juegos referente a la lingüística tradicionales es decir lo que son creados por los profesores y los niños una característica importante de estos juegos es que tienen un carácter creativo y lúdico de lenguaje que son explorados

para conocer su significados posibles, permitiendo el desarrollo de ricas y diversas actividades del lenguaje oral y pensamiento. (Espinoza, T. N 2016)

El modo más eficaz del aprendizaje es el juego que es un preámbulo para la vida porque jugando el niño aprende a expresarse y comunicarse, a entrenar su imaginación explorando y probando nuevas capacidades e ideas, es considerado como uno de los principios valiosos del nivel inicial y uno de los recursos más usados para la instrucción, jugar es una acción placentera y esencialmente libre que no está dirigida ni impuesta desde afuera, un niño cuando juega con su propio cuerpo para él es placentero percibir y sentirse así mismo y manipulando objetos va entrenando su juego porque le dará usos divergentes así mismo el juego va desarrollando su inteligencia, a través de los juegos verbales se va estimulando diversas estrategias de comunicación entre los integrantes que pretenden quebrar la unidireccionalidad de la expresión verbal en los grupos cooperativos. (Castañeda, P. 2013)

### **Importancia de los Juegos Verbales**

Los juegos verbales son valiosos dentro del aula porque la demanda social en la actualidad exige una pertinente y eficiente habilidad comunicativas entre los individuos, así como las oportunidades laborales vinculaos sociales estudio y superación necesita en una gran parte de manera conveniente de las capacidades para interrelacionarse e interactuar con los demás donde el instrumento primordial es el lenguaje verbal, nuestra sociedad busca una convivencia armoniosa y pacífica considera como uno de sus principales propósitos desarrollar las habilidades de escucha por lo tanto las escuelas tienen la necesidad de contribuir a fortalecerla entre sus niños. (Ingol, S. L 2017)

Los juegos verbales se enfocan dentro de un modo creativo y lúdico de lenguaje considerando a los juegos tradicionales que los mismos niños pueden crear como las

trabalenguas, adivinanzas, rimas y otros juegos de palabras, porque estos juegos fomentan las competencia y conciencia lingüística de un contexto que lo entretiene y divierte donde pueden discriminar lúdicamente los sonidos finales o iniciales de las palabras impulsando de esta manera la creatividad, fortaleciendo a través del juego asociaciones de sílabas y palabras e incrementando su vocabulario y favoreciendo la originalidad y fluidez de la comunicación oral, desde el nacimiento del hombre va pasando por diversos periodos en el desarrollo de su comunicación incorporando palabras nuevas, expresiones nuevas y usando diversas maneras de hablar según las circunstancias que lo ameriten por tal motivo el lenguaje verbal se convierte en el componente importante de la comunicación del hombre y mediante del el individuo se comunica, entiende en ideas, transfiere pensamientos, sentimientos, etc. (Flores, O. 2014)

Montessori en su modelo educativo señala la integración activa de los pequeños en el momento que explora sus materiales y su contexto social como procedimiento primordial para la asimilación de sus saberes y aprendizaje así mismo Piaget considera que el juego motiva al niño a su inteligencia cognitiva, siendo un recurso para que el estudiante construya su propio mundo, hace énfasis que el juego es una manera de aprender acerca de los sucesos y objetos complejos como una manera de consolidar destrezas, conceptos y un recurso para incorporar la acción al pensamiento, en la etapa escolar el niño trae ya un lenguaje establecido que usa con su familia en todas sus tareas cotidianas, en la etapa escolar el niño desarrolla y fortalece dicho lenguaje. (Fernández, A. 2013)

### **Claves de los Juegos Verbales**

- **Juegos de expresión oral:** Estos juegos están referidos al sonido acompañados de sus significados, originalmente se consideran en estos juegos la comunicación pre verbal como las vocalizaciones y gorgojeo donde los niños de forma lúdica

repiten e imitan los sonidos, en un segundo momento están los juegos enfocados al vocabulario los cuales deben estar dirigidos de acuerdo a la edad del niño y las actividades que se pueden realizar son: mencionan objetos con las mismas características como función o color.

- **Juegos de comprensión verbal:** Son los juegos que favorece al niño diferenciar y reconocer las comunicaciones orales, es como juego de palabras y de interrogantes por ejemplo ¿dónde está mama? en este momento el niño la buscará y la identificará así mismo será con diversos objetos de su entorno.
- **Juegos para favorecer la pronunciación:** Estos juegos son los que mejoran y favorecen la pronunciación adecuada y la articulación de los diversos sonidos, el juego más representativo es el trabalenguas porque mediante esta actividad el niño expone diversas palabras con sonidos determinados para una mejor pronunciación, mejorando los niños de esta forma su expresión verbal cuando se acoplan a diversos diálogos mediante la interacción social, así mismo en el momento que van manipulando los juguetes van pronunciando su nombre y de esta manera van perfeccionando su vocabulario.
- **Juegos de fantasía:** Estos juegos posibilita al niño sumergirse a un contexto imaginario fuera de la realidad, esta fantasía permite al grupo hacer posibles sus deseos y expresarlos mediante la expresión verbal, creando cuentos e historias individuales de acuerdo a su fantasía y a las indicaciones de la maestra. (Dolors, B. 2014)

### **Procedimiento de los Juegos Verbales**

Para la aplicación de las actividades dentro del aula los juegos verbales deben considerar lo siguiente:

- Trabajar con los niños de una forma dinámica y lúdica manteniendo la motivación e interés de los niños en todo momento.
- Estos juegos deben contener temas que sean familiares para los estudiantes en los diversos juegos verbales.
- Posibilitar a los niños fortalecer su imaginación mediante diversos juegos de expresión comunicativa.
- Que los mismos niños elijan libremente el juego verbal de su preferencia propiciando que ellos mismos puedan crear los propios. (Condemarín, M. 2014)

### **Finalidad de los Juegos Verbales**

La finalidad primordial de este tipo de juegos es su función creativa y lúdica enfocado al desarrollo del lenguaje así mismo considera importante la formación de la reflexión lingüística donde el niño discrimina y diferencia los sonidos de las palabras tanto finales como de inicio, contribuye a la individualización y autonomía del niño, así como a su socialización en grupos colectivos fortaleciendo de esta manera las áreas integrales que debe desarrollar el niño como la conciencia fonológica, la creatividad, el vocabulario y la memoria. (Espinoza, T.N 2016)

### **Beneficios de los Juegos Verbales**

Las rimas, trabalenguas, canto, adivinanzas y rondas sirven para incentivar las habilidades intelectuales en los niños con la orientación del maestro fortaleciendo la relación afectiva, mediante estas dinámicas se vinculan principalmente a las necesidades del niño que necesita que le hablen todo el tiempo, los pequeños mediante las acentuaciones y fraseos se dan cuenta también de las emociones y sentimientos de su entorno donde el niño debe interactuar con el adulto durante las actividades que fortalecen las expresiones verbales y el adulto entre su contexto simbólico e imaginario

del pequeño, los juegos enfocados con la boca posibilitan el lenguaje, los niños a medida que crecen los juegos deben ser más complejos que incentive a crear frases y oraciones con un adecuada pronunciación para adivinar y cantar aproximadamente a los 3 años las actividades son más reglamentarias clasificándolos en dos partes: (Ingol, S.L 2017)

- **Expresiva:** Los niños a medida que va progresando su pronunciación se va acrecentando su capacidad de comunicarse mediante el habla a través del juego, interiorizando el contenido y reproduciéndolo, así mismo la articulación también va progresando (fonemas) y el esquema gramatical (armar oraciones complejas)
- **Semántica:** Mediante los juegos verbales se acrecienta el vocabulario de los niños comienza a conocer las palabras y les da un significado. (Espinoza, T. N2016)

Por lo tanto, estos juegos proporcionan múltiples ventajas en el desarrollo socio emocional y afectivo entre el hijo y el padre, así como la socialización, atención, memoria y concentración. (Cornejo, K. C 2013)

### **Los Juegos Verbales como Instrumento Fundamental en el Desarrollo de la Creatividad de los Niños**

Actualmente la educación exige una eficiente y adecuada capacidad creadora entre los individuos donde las oportunidades de trabajo los vínculos sociales, el estudio y la superación necesitan de formar seres pensantes y creativos que tengan las capacidades de relacionarse e interactuar con los demás, teniendo como instrumento primordial la comunicación oral, formar seres pensantes y creativos con las destrezas de idear cosas nuevas vinculando lo conocido de manera innovadora o alejarse de estructuras de pensamientos o comportamientos habituales, porque la creatividad posibilita tener oportunidades nuevas, el pensamiento creativo es la habilidad que tiene el ser humano

para descubrir saberes e ideas innovadoras en una sociedad que desea la convivencia armoniosa y pacífica con aspiraciones a la tolerancia tendrá como propósito el despliegue de las capacidades creativas y comunicativas, por ello es necesario que la educación contribuya a fortalecer y desarrollarla en los niños. (Castañeda, P. 2013)

El juego verbal es un recurso simple y sencillo que solamente necesita la interacción entre el adulto y el niño dándole la oportunidad de desarrollar su creatividad y los colegios son los entes para desplegar este desarrollo a través de una curricula diversificada, donde se priorice la cultura estética donde el niño será libre de crear sus propias producciones mediante esta literatura popular, para ello la maestra debe desempeñarse en estos temas buscando los recursos pertinentes para que el niño se sienta motivado en crear sus propios juegos verbales. (Espinoza, T.N 2016)

## **Dimensiones de la Variable Los Juegos Verbales**

### **Las Adivinanzas**

La adivinanza son textos breves de ingenio donde los niños tienen que acertar y descubrir mediante algunas pistas el acertijo que es parte del juego y va casi siempre de manera de rima son sencillos enigmas donde se va describiendo una cosa de manera indirecta para que los niños lo adivinen a través de pistas que conllevaran a la solución, estas adivinanzas tienen un componente pedagógico y están dirigidas a los niños, se plantean en diversos formatos de composición y de métrica y son frecuentes en los juegos verbales, actualmente se desconoce la autoría de quien invento las adivinanzas pero si sabemos que es bastante antigua como la biblia. (Mayta & Ramos. 2015)

### **Ventajas de las Adivinanzas**

- Integran componentes de un aprendizaje divertido y natural

- Impulsa el razonamiento y la reflexión
- Los niños se familiarizan con su contexto que le rodea
- Impulsa su integración y participación activa
- Fortalece su vocabulario y su conocimiento
- Favorece al perfeccionamiento de los contenidos
- Fortalecen diversos conocimientos de forma amena
- Provee de gozo a los niños cuando espontáneamente descubren lo que se oculta
- Posibilita la atención desarrollando sus procesos mentales a través de la escucha.

(Cornejo, M.C 2001)

### **Actividades del Logro**

- Crea sus propias adivinanzas partiendo de una imagen
- Participa en la lluvia de ideas para descubrir la adivinanza
- Relaciona sus ideas para dar con la respuesta
- Escucha con atención las adivinanzas para descubrir la respuesta

### **Las Rimas**

La rima es una secuencia de la repetición de los sonidos o fonemas al final de la prosa o verso, a partir de la vocal más acentuada que generalmente se da al final estas rimas pueden ser consonantes o asonantes, son un conjunto de sílabas que se repiten frecuentemente en diversos versos partiendo de la última sílaba acentuada dentro de una vocal de una canción o poema, cuando es dirigida a los niños estas rimas aplican la armonía, la sonoridad, y el ritmo que producen y porque favorece la memorización, la rima es una repetición de sonidos que se da de forma parcial o total, es un componente rítmico que tienen los textos o poemas escritos en prosa o en verso como las canciones es

un hecho acústico porque los fonemas dentro de un grupo se repiten existiendo dos tipos de rimas: (Cruz, J.M2015)

- **Rima consonante:** Estas rimas también son conocidas como las rimas perfectas que consiste en la combinación de palabras o versos que coinciden con los mismos fonemas exactamente, están considerado dentro de este tipo de rimas a las vocales tónicas que va al final de las palabras, por ejemplo, veré-tome, maleta- tableta.
- **Rima asonante:** A este tipo de rima se le conoce como imperfecta, consiste en que los sonidos vocálicos se repiten en las ultimas vocales, por ejemplo, beso- celo, cuento-sueño. (Ingol, S. L 2017)

### **Ventajas de Las Rimas**

- Facilidad en la expresión verbal optima vocalización y pronunciación de las palabras
- Incremento de la creatividad y vocabulario
- Participación dinámica y activa con confianza y seguridad
- Capacidad de concentración y atención. (Dolors, B. 2014)

### **Actividades del Logro**

- Crea sus propias rimas partiendo de una imagen
- Participa en la lluvia de ideas para crear rimas
- Discrimina los sonidos de una rima
- Vocaliza palabras nuevas

### **Las Trabalenguas**

Los trabalenguas son narraciones breves donde sus palabras requieren de una pronunciación alta que son difíciles de repetir, generalmente son aplicados como una literatura jocosa y como un ejercicio para mejorar la dicción expedita y ágil son consideradas como un género popular de naturaleza verbal y sirve especialmente para que el individuo se equivoque en la pronunciación que debe ser rápida propiciándose el conflicto de vocalización, son juegos verbales que mezclan similares fonemas y con frecuencia se crean rimas y aliteraciones con diversas secuencias sonoras, constan de dos o más palabras que muchas veces se repiten, quien lee una trabalenguas no debe equivocarse de manera correcta y rápida constituye este género una excelente recurso para una articulación correcta de algunas sílabas y sonidos porque están contruidos de tal forma que repiten un mismo sonido con una misma sílaba y se le acopla a otro semejante induciendo a una equivocada pronunciación si no se presta la atención debida. (Cruz, J.M 2015)

### **Ventajas de los Trabalenguas**

- Colabora a la fluida y correcta comunicación oral
- Mejora y desarrolla la elocución
- Proporciona el aumento del lenguaje de forma divertida
- Desarrolla la seguridad en los niños en el momento de hablar
- Impulsa el despliegue de sus habilidades auditivas
- Posibilita la participación de tareas libres y espontaneas
- Desarrolla las habilidades del pensamiento
- Ayuda a la lectura porque es importante que el niño hable correctamente y pueda entender la lectura
- Aumenta la función silábica en la vocalización y pronunciación cuando escucha
- Posibilita la gestualizacion clara y apropiada en la pronunciación

- Fortalece la fluidez en el momento de leer
- Favorece la concentración y el interés
- Posibilita memorizar palabras y sonidos complejos de pronunciar. (Mayta & Ramos. 2015)

### **Actividades del Logro**

- Crea sus propios trabalenguas partiendo de una imagen
- Participa en la lluvia de ideas para crear trabalenguas
- Narra un trabalenguas con fluidez
- Memoriza el trabalenguas con facilidad

### **Variable El Pensamiento Creativo**

El pensamiento creativo es la habilidad de generar pensamientos nuevos inusuales y diferentes y se desarrolla en base a una idea principal es decir es pensar saliendo más allá de lo convencional, en tal sentido es la capacidad de generar pensamientos originales fuera de lo normal en la evolución de ideas, toda persona puede entrenar y estimular su pensamiento creativo porque todos los seres humanos tenemos la capacidad de crear y pensar unos lo desarrollan más que otras porque nacen con una capacidad natural para desplegar la creatividad, mientras que otros deben trabajarla y esforzarse para alcanzarla sin embargo está la posibilidad que cualquier individuo puede transformarse en una persona creativa, es importante resaltar que es un don con el que nacemos y solo tenemos que trabajarla para alcanzar ser un sobresaliente pensador. (Vygotsky, Lev s1978)

El pensamiento creativo se desarrolla mediante experiencias formativas donde se genere la incorporación de todos los sentidos llegando a un proceso de concientización y retroalimentación sobre la forma como se aprende, es importante indagar estrategias para

desplegar la creatividad en el pensamiento, estas estrategias pueden ser: (Caballero, D. 2016)

- a. La capacidad de indagar que tenemos los individuos que busca en la educación respuestas a lo que aspira el hombre y pueda generar preguntas de su propia realidad, es decir la estrategia para incentivar la creatividad es hacernos preguntas sobre nuestro contexto, sobre lo que acontece a nuestra realidad o sobre cosas que no le encontramos repuestas.
- b. La habilidad que tenemos para imaginar con la finalidad de ir creando representaciones en nuestra mente en base a la información que tenemos.
- c. Las destrezas para comprender, para vincular la información con cierto sentido buscando darle un significado a nuestra realidad.
- d. El ejercicio de percibir procreando ideas propias, originales, novedosas, teniendo en cuenta la información que nos da la realidad.
- e. La habilidad de elaborar es decir de formular y generar una respuesta. (Chaverra D y Gil C, 2017)

El pensamiento creativo hace referencia a la instrucción de nuevas combinaciones de componentes asociativos en tal sentido estas combinaciones cuando son más lejanas la creatividad comienza a generar una posible solución, porque el pensamiento busca continuamente lecturas diferentes y alternativas de su realidad, en una etapa más avanzada llegamos a la innovación que se produce cuando se origina una nueva idea y mejoramos su originalidad haciéndola única e inigualable a otra, consiguiendo de esta forma resultados satisfactorios originales y con aplicabilidad así mismo el pensamiento creativo tiene un carácter de construcción de representaciones y la habilidad de pensar con juicio

y raciocinio, por esta razón toda persona creativa rompe esquemas y reglas por su generación rápida y libre de ideas. (Carr, w; Kemmis, s. 1988)

### **Uso del Pensamiento Creativo**

El pensamiento creativo es imprescindible porque puede aparecer en cualquier momento y circunstancias donde se presente la oportunidad de aplicarla, pareciera que la creatividad aparece oportunamente en las cosas más simples para facilitarnos un cercano futuro, existiendo algunas aplicaciones que se pueden considerar en el pensamiento creativo para que sea más fácil su entendimiento en la creatividad que se genera en nuestra vida cotidiana y siempre aparece de forma eficaz y oportuna para la solución de problemas considerando lo siguiente: (Congo R, B y S. 2018)

- **El Perfeccionamiento:** El perfeccionamiento sin duda es el más amplio uso del pensamiento creador y lo aplicamos en todo momento con la esperanza de insertar un progreso a algo que llevamos a cabo donde las oportunidades son enormes para perfeccionar una idea, para ello debemos tener en claro que queremos decir cuando nos referimos con la palabra “mejorar” debemos tener bien claro a que se refiere cuando decimos “mejor” eso se refiere obtener algo en menos tiempo y con menos costo, menos fallos y errores, también podemos atribuirlo a una conducta humana más satisfactoria con estas definiciones queda más claro el concepto de perfeccionamiento donde se incluye erradicar los efectos, solucionar problemas y corregir las falencias, y el pensamiento creativo busca ideas perfectas.
- **Resolución de Problemas:** Esta premisa está íntimamente ligado con la creatividad cuando surge alguna dificultad comenzamos a procesar en nuestra mente posibles soluciones que nos conlleva a la creatividad de nuevas cosas,

generalmente se concibe a la creatividad que nace de las dificultades y a raíz de ello imaginamos posibles alternativas y estas ideas de solución son originales, cada persona en base a sus propias vivencias y necesidades va creando soluciones para satisfacer esa necesidad.

- **Valor y Oportunidad:** A medida que la sociedad va cambiando requiere de nuevas organizaciones que puedan competir para lograr el éxito donde el actor principal es el ser humano quien con su pensamiento creativo puede cambiar el mundo incrementando cosas nuevas, ideas nuevas y con una generación de posibilidades todo enmarcado en los valores y en lo que requiere el mercado hoy en día, por esta razón la tendencia de trabajo requieren personas con un perfil creativo e innovador con iniciativa propia.
- **Motivación:** La motivación está directamente vinculada con la creatividad porque siempre está presente la esperanza de buscar y encontrar valiosas ideas y es el único camino para lograr los objetivos de vida. (Arzube M, Flores L y León I. 2018)

### **Características de una Persona Creativa**

En nuestra vida seguramente hemos conocido personas con cualidades sorprendentes por la forma como solucionan los problemas diarios, pero realmente todos tenemos la capacidad de aumentar nuestra creatividad para resolver los problemas simples y complejos que se nos presentan. (Caballero, D. 2016)

- **Curiosidad:** La persona creativa es potencialmente curiosa es la que se interesa por romper esquemas y aprender cosas nuevas siempre es la que se interesa por conocer todas las características y cualidades de un tema incluso cuando a una persona la conoce recién se interesa mucho por su vida, que es, que le gusta, que

le apasiona, conocer de sus experiencias y vivencias, de los cuales para él es un aporte importante para su conocimiento sumamente enriquecedor y positivo en su vida, es decir es una persona que está en constante descubrimiento y aprendizaje de nuevas cosas.

- **Tienen Iniciativa:** Son personas que siempre dan a conocer sus propuestas y opiniones en sus labores les gusta hacer trabajo colectivo y no acatan las ordenes siempre aportan nuevas e innovadoras ideas para mejorar su institución, empresa, trabajo u algún proyecto que están realizando, y siempre ven las cosas de un modo distinto enfocado a mejorar un problema.
- **Flexibilidad:** Son personas bastantes flexibles que siempre están con la mente abierta nunca tienen una idea estática siempre van cambiando para ir mejorando el objetivo y siempre se encamina a solucionar los problemas de forma concreta, y al no encontrar solución van cambiando de opinión frente al problema son personas que les gusta escuchar a sus pares y no anteponen sus pensamientos e ideas porque consideran que ahí pueden encontrar la solución.
- **Compromiso:** Cuando ejecutan un proyecto son personas eminentemente comprometidas con lo que hacen y siempre les gusta terminar lo que comienzan, aunque en el camino va cambiando su estructura del proyecto estableciendo objetivos y metas que quieren lograra hasta alcanzarlo.
- **Desafían las normas:** Siempre una persona con creatividad desafía lo determinado no les gusta las normas y siempre se pregunta porque se deben cumplir.
- **Son originales:** La originalidad en las personas implica producir ideas nuevas e innovadoras que sea de interés y necesidad de la sociedad desafiando en todo momento las normas que están establecidas socialmente para lograr sus ideas.

- **Son ambiciosos:** Son personas que siempre están pensando en que mejorar algo o que más podrían hacer y necesitan ser escuchados y les gusta ser el centro de atención en todos los ámbitos laborales, de juego, etc., y son muy influyentes ante sus compañeros y siempre les gusta tener algún reconocimiento por sus ideas o méritos, es una manera de motivarse y sentirse seguros de sí mismos. (Medina N, Velázquez M, Alhuay J y Aguirre F. 2017)

### **Actividades para Estimular el Pensamiento Creativo en los Niños**

- **Cuentos:** Una de las maneras para impulsar la creatividad es la lectura de los cuentos aplicando diversas estrategias como salir de la estructura o la historia habitual, es decir ir variando los acontecimientos del relato o mejor aún crear un nuevo cuento donde los protagonistas seamos nosotros mismos y de esta forma el cuento terminara como nosotros queremos, esta actividad motiva, divierte y entretiene al niño.
- **Dibujar y Pintar:** Estas actividades gusta mucho a los niños porque se les da la libertad de plasmar lo que ellos deseen dejando volar su imaginación y coloréalos como más les guste.
- **Visitar Exposiciones y Museos:** Estas actividades son muy estimulantes para el niño el hecho de ir a otro lugar lo emociona y también tiene la oportunidad de ver otras realidades de apreciar en otro formato el arte y se les puede preguntar sus puntos de vista de lo que están observando fomentando su análisis crítico.
- **Juego de Palabras:** Esta actividad de jugar con las palabras estimula al niño a crear según la consigna y seguir el juego por ejemplo el veo veo, las adivinanzas trabalenguas, etc.
- **Imaginación:** Las actividades que promuevan la imaginación fortalece la creatividad en los pequeños para ello debemos realizar diversos juegos que

incentiven la imaginación, por ejemplo, mostrar un utensilio y los niños opinaran sobre sus características y funciones o de repente mirar las nubes y cada niño interpretara la figura que ve.

- **Crear Historias:** Este es un ejercicio motivador donde las creaciones de nuevos relatos se deben hacer en grupo, la estrategia es que uno empieza a contar el cuento y los demás niños aportaran sus propias ideas y poco a poco se ira laborando un cuento original, además de incentivar la creatividad también se está propiciando la sociabilidad en los niños.
- **Usar Plastilina:** Este material estimula su vena modeladora donde el niño reproducirá fácilmente sus ideas además de manipular diversas estructuras.
- **Literatura para niños:** Los niños deben recibir desde la primera infancia el impulso de la literatura lo cual favorecerá en su expresión escrita y en sus habilidades de comunicación de lenguaje.
- **Actividades Plásticas:** Estas actividades impulsan en los niños la libre comunicación por la libertad que tienen para elegir sus propios materiales de trabajo dejando volar su creatividad. (Araya, C. A. 2009)

## **Dimensiones de la Variable El Pensamiento Creativo**

### **Fluidez**

Es la capacidad del hombre para generar una gran cantidad de ideas y comunicarlas de manera verbal, motriz o gráfica, se podría decir que es el factor cuantitativo que tiene la creatividad, la fluidez implica multiplicar las soluciones sin tener en cuenta las restricciones psicológicas, sociales o lógicas que nos impone habitualmente nuestra mente, es también la habilidad de generar un gran número de ideas por una persona que

permite tener en prioridad la abundante producción de ideas, una mayor cantidad de alternativas a los problemas, también podría considerarse como la capacidad de hacer un patrón o listado con ideas que conlleven a una solución, es decir a mayor cantidad de ideas la fluidez es mayor. (Chaverra D y Gil C, 2017)

### **Lineamiento**

La búsqueda de soluciones y la variedad de alternativas a un desafío nos permite analizar, comparar puntos de diferentes opiniones observar posibilidades, propiciar mejor objetividad en las selecciones, su importancia se basa en la amplitud y disponibilidad de medios para solucionar los conflictos teniendo en cuenta los vínculos sinópticos, la habilidad de percibir y expresar el mundo, la rapidez para dar respuesta a momentos imprevistos. (Carr, w; Kemmis, s. 1988)

### **Limitaciones**

La limitación que percibe la fluidez es cuando hay un aferramiento a las ideas lo cual dificulta la percepción remota de las relaciones a investigar por el afán desproporcionado de ser practico, otra limitación es el habito no controlado, la permanente inhibición y al imperativo acoplamiento de las rutinas cotidianas son limitaciones que impide que la fluidez se desarrolle óptimamente en los individuos. (Cruz, J. M. 2015)

### **Actividades del Logro**

- Encuentra soluciones a las dificultades
- Le gusta terminar la actividad que ha empezado
- Responde con rapidez ante situaciones no previstas

### **Flexibilidad**

Es la combinación y versatilidad de ideas que indagan y manejan soluciones en diversas categorías o campos de respuestas considerando dos aspectos de la flexibilidad como es la adaptiva y la espontánea, la flexibilidad espontánea es la que se caracteriza por la capacidad espontánea de generar gran diversidad de ideas de manera libre, es decir la que nace en el momento, es la Eureka de la solución en tanto que la flexibilidad adaptativa se genera en el momento de problemas que necesita solución teniendo en cuenta las cualidades de la persona creativa sino se satisface con una idea siempre irá más allá de la inmediata recompensa que podría recibir al poner en práctica esta misma idea, esperando por una solución mejor, es decir que la flexibilidad se genera espontáneamente cuando existe un estímulo el cual requiere de soluciones inmediatas y generando un mayor número de respuesta en cambio la adaptativa sugiere un estímulo de creación de una nueva manera de solucionar el problema totalmente logrando una mejor respuesta a la dificultad. (Barrón, F. 1976)

### **Lineamiento**

El hombre gracias a su flexibilidad ha generado grandes transformaciones como inversiones rompiendo paradigmas, procedimientos y guías en los iniciales planteamientos en la búsqueda de nuevos retos, fronteras y caminos no satisfechos, es importante la flexibilidad por la objetividad de percepción para tomar decisiones por ser una fuente de medios, caminos y pilares creativos. (Gardner, H. 1993)

### **Limitaciones**

Una de las limitaciones más predominantes en la flexibilidad son los estereotipos de nuestro entorno, así como el conductismo enfatizado en la educación y los hábitos no concretizados, así mismo la ausencia de comprensión, afecto, convivencia y solidaridad,

el sectarismo, la hostilidad y la prevención y el pensamiento paralizado. (Vygotsky, lev s 1978)

### **Actividades del Logro**

- Argumenta sus ideas
- Se adapta con facilidad en cualquier circunstancia
- Rompe esquemas en las actividades

### **Originalidad**

Es la capacidad de generar nuevas ideas que no han sido todavía trillados es decir son ideas inéditas no conocidas únicas y novedosas utiliza la producción de alternativas ingeniosas en momentos específicos, también se le considera como un factor valioso que aparece en una proporción escasa en una determinada población. (De Sánchez, M. 2002)

### **Lineamientos**

Los procedimientos y las nuevas tecnologías contemplan por naturaleza originalidad y necesitan por esencia para su comunicación de expresiones genuinas y novedosas en sus concepciones, para ser original es importante tener un conocimiento para producir otro a medida que se dan los resultados y acciones originales el mundo se transforma se renueva y cambia en si, la trascendencia de la originalidad fundamenta en ser un recurso que necesita el hombre porque está íntimamente vinculada con la evolución, con descubrimientos nuevos, con creaciones inéditas, con significados es decir es el paso evolutivo del ser humano, porque cada creación, cada descubrimiento o significado es el núcleo para realidades nuevas y estas para otras, en tal sentido deben ser novedosas es decir que no sea habitual, inédita, singular, genuino e imaginativo. (Caballero, D. 2016)

## **Limitaciones**

Una de las limitaciones más importantes es cuando el sujeto no asimila su propia originalidad en sus producciones y comunicación divergentes de las demostraciones infantiles lo cual desalienta a los niños, la burla es un factor que limita a cualquier ser humano a crear cosas nuevas así también el apego a las tradiciones, al convencionalismo y a la normalidad. (Cornejo, K. C. 2013)

## **Actividades para el Logro**

- Demuestra originalidad en sus trabajos
- Demuestra creatividad en sus producciones
- Rompe esquemas en las actividades

## **2.3 Bases Conceptuales**

### **Variable Los Juegos Verbales**

Son herramientas educativas muy diversas que se aplican para propiciar e incentivar el lenguaje especialmente en los niños construyendo nexos afectivos, los juegos verbales son de diversos diseños y la mayoría de estos juegos se utiliza para la sociabilización se insertan los juegos con sílabas o palabras que tienen sonidos similares iniciales o finales como las rimas, en este tipo de juegos se incluyen las trabalenguas, los chistes, adivinanzas, refranes, declamaciones y otros juegos referente a la lingüística. (Espinoza, T. 2016)

### **Las Adivinanzas**

La adivinanza son textos breves de ingenio donde los niños tienen que acertar y descubrir mediante algunas pistas el acertijo que es parte del juego y va casi siempre de

manera de rima son sencillos enigmas donde se va describiendo una cosa de manera indirecta para que los niños lo adivinen a través de pistas que conllevaran a la solución, estas adivinanzas tienen un componente pedagógico y están dirigidas a los niños, se plantean en diversos formatos de composición y de métrica y son frecuentes en los juegos verbales.(Mayta & Ramos. 2015)

### **Las Rimas**

La rima es una secuencia de la repetición de los sonidos o fonemas al final de la prosa o verso, a partir de la vocal más acentuada que generalmente se da al final estas rimas pueden ser consonantes o asonantes, son un conjunto de sílabas que se repiten frecuentemente en diversos versos partiendo de la última sílaba acentuada dentro de una vocal de una canción o poema, cuando es dirigida a los niños estas rimas aplican la armonía, la sonoridad, y el ritmo que producen y porque favorece la memorización, la rima es una repetición de sonidos que se da de forma parcial o total. (Cruz, J.2015)

### **El Pensamiento Creativo**

El pensamiento creativo es la habilidad de generar pensamientos nuevos inusuales y diferentes y se desarrolla en base a una idea principal es decir es pensar saliendo más allá de lo convencional, en tal sentido es la capacidad de generar pensamientos originales fuera de lo normal en la evolución de ideas, toda persona puede entrenar y estimular su pensamiento creativo porque todos los seres humanos tenemos la capacidad de crear y pensar unos lo desarrollan más que otros porque nacen con una capacidad natural para desplegar la creatividad. (Vygotsky, Lev s1978)

### **Fluidez**

Es la capacidad del hombre para generar una gran cantidad de ideas y comunicarlas de manera verbal, motriz o gráfica, se podría decir que es el factor cuantitativo que tiene la creatividad, la fluidez implica multiplicar las soluciones sin tener en cuenta las restricciones psicológicas, sociales o lógicas que nos impone habitualmente nuestra mente, es también la habilidad de generar un gran número de ideas por una persona que permite tener en prioridad la abundante producción de ideas, una mayor cantidad de alternativas a los problemas. (Chaverra D y Gil C, 2017).

## **2.4 Formulación de las hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

#### 2.4.2 Hipótesis Específicas

Las adivinanzas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

Las rimas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

Los trabalenguas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

#### 2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
<b>Los Juegos Verbales</b>	Son herramientas educativas muy diversas que se aplican para propiciar e incentivar el lenguaje especialmente en los niños construyendo nexos afectivos, los juegos verbales son de diversos diseños y la mayoría de	<b>Adivinanzas</b>	-Crea sus propias adivinanzas partiendo de una imagen -Participa en la lluvia de ideas para descubrir la adivinanza	

<p><b>El Pensamiento Creativo</b></p>	<p>estos juegos se utiliza para la sociabilización se insertan los juegos con silabas o palabras que tienen sonidos similares iniciales o finales (Espinoza, T. 2016)</p>	<p><b>Rimas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Relaciona sus ideas para dar con la respuesta</li> <li>-Escucha con atención las adivinanzas para descubrir la respuesta</li> </ul>	<p>Observación</p>
	<p>El pensamiento creativo es la habilidad de generar pensamientos nuevos inusuales y diferentes y se desarrolla en base a una idea principal es decir es pensar saliendo más allá de lo convencional, en tal sentido es la capacidad de generar pensamientos originales fuera de lo normal en la evolución de ideas, toda persona puede entrenar y estimular su pensamiento creativo. (Vygotsky, Lev s1978)</p>	<p><b>Trabalenguas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crea sus propias rimas partiendo de una imagen</li> <li>-Participa en la lluvia de ideas para crear rimas</li> <li>-Discrimina los sonidos de una rima</li> <li>-Vocaliza palabras nuevas</li> </ul>	<p>Observación</p>
		<p><b>Fluidez</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crea sus propios trabalenguas partiendo de una imagen</li> <li>-Participa en la lluvia de ideas para crear trabalenguas</li> <li>-Narra un trabalenguas con fluidez</li> <li>-Memoriza el trabalenguas con facilidad</li> </ul>	<p>Observación</p>
		<p><b>Flexibilidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Encuentra soluciones a las dificultades</li> <li>-Le gusta terminar la actividad que ha empezado</li> <li>-Responde con rapidez ante situaciones no previstas</li> </ul>	<p>Observación</p>

		<b>Originalidad</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Se adapta con facilidad en cualquier circunstancia</li><li>-Rompe esquemas en las actividades</li> <li>-Demuestra originalidad en sus trabajos</li><li>-Demuestra creatividad en sus producciones</li><li>-Rompe esquemas en las actividades</li></ul>	
--	--	---------------------	---	--

## **CAPÍTULO III:**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Diseño metodológico**

El procedimiento que se aplicara es el descriptivo correlacional porque descubrirá nuevos acontecimientos t representaciones dela análisis y se medirán las variables entre sí con la finalidad de explorar la relación de las variables en estudio, es una investigación no experimental donde el investigador tendrá la posibilidad de medir las variables mencionadas evaluando el vínculo estadístico y buscando su relación.

## 3.2 Población y muestra

### 3.2.1 Población

La población está conformada por todos los sujetos involucrados en el desarrollo de la institución considerando al estamento administrativo, docente y niños de tipo escolarizado que atiende a niños y niñas en el turno de mañana actualmente cuenta con 394 niños a cargo de 17 maestras distribuidos en 14 secciones de 3, 4 y 5 años.

### 3.2.2 Muestra

La muestra es una porción de la población que fue elegida por la tesista de manera intencional por ser un diseño no probabilístico considerando a los niños de 5 años considerando a las aulas con los niños que tienen cumplidos los 5 años con un total de 59 niños.

## 3.3 Técnicas de recolección de Datos

El instrumento aplicado para el proceso de almacenamiento de información será mediante las guías de observación que permite observar detenidamente a la muestra teniendo como referencia 21 Ítems en nuestro instrumento, así mismo nos hemos validado de algunas informaciones proporcionadas por las maestras del aula.

## 3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

Para obtener los resultados se empleó el SPSS en su última versión (25.0).

### Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Las adivinanzas		4	Bajo	4 -6
			Moderado	7 -9
			Alto	10 -12
Las rimas		4	Bajo	4 -6

		Moderado	7 -9
		Alto	10 -12
Los trabalenguas	4	Bajo	4 -6
		Moderado	7 -9
		Alto	10 -12
<b>Los juegos verbales</b>	12	Bajo	12 -19
		Moderado	20 -27
		Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
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
<b>Pensamiento creativo</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**CONFIABILIDAD**

**Juegos verbales**

Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>0,789</b>	12

**Pensamiento creativo**

Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>0,815</b>	12

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

#### 4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

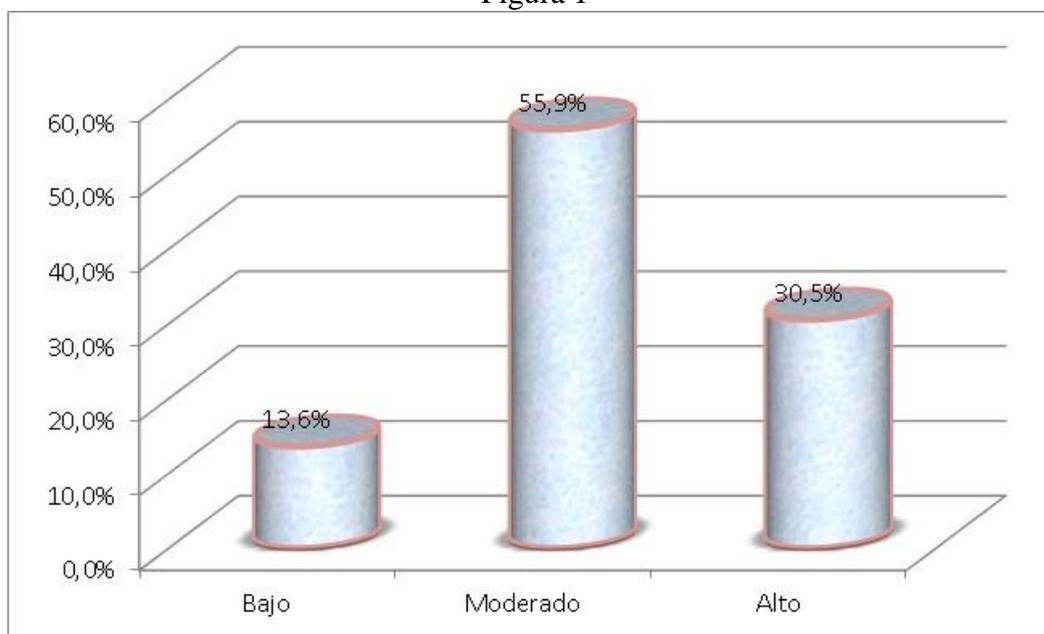
Tabla 3

##### Los juegos verbales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	8	13,6%
Moderado	33	55,9%
Alto	18	30,5%
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100,0%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho

Figura 1



De la fig. 1, un 55,9% de niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos verbales, un 30,5% adquirieron un nivel alto y un 13,6% consiguieron un nivel bajo.

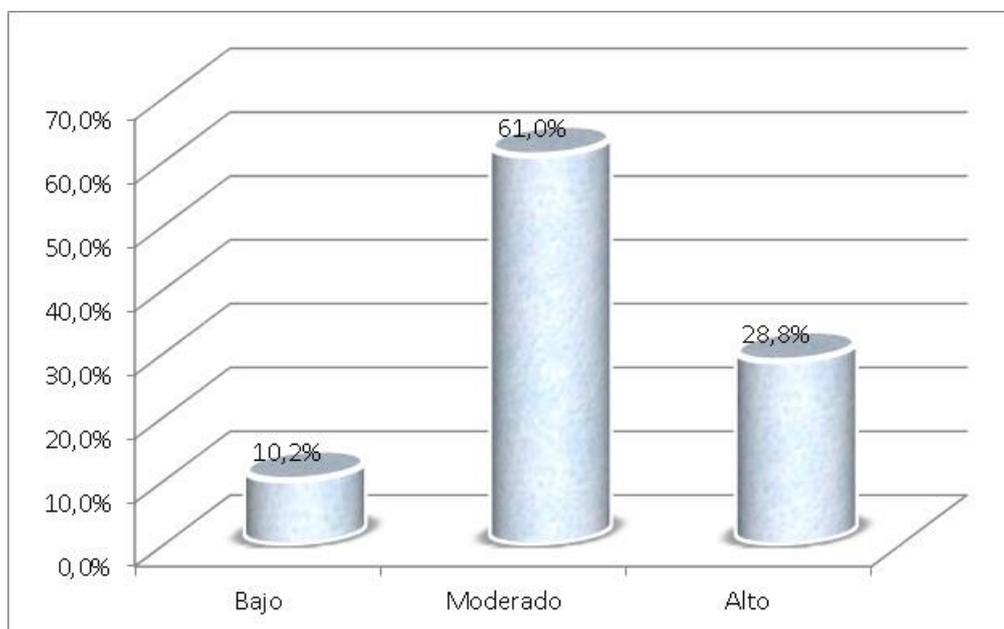
**Tabla 4**

**Las adivinanzas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	6	10,2%
Moderado	36	61,0%
Alto	17	28,8%
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**Figura 2**



De la fig. 2, un 61,0% de niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión adivinanzas dentro de los juegos verbales, un 28,8% adquirieron un nivel alto y un 10,2% consiguieron un nivel bajo.

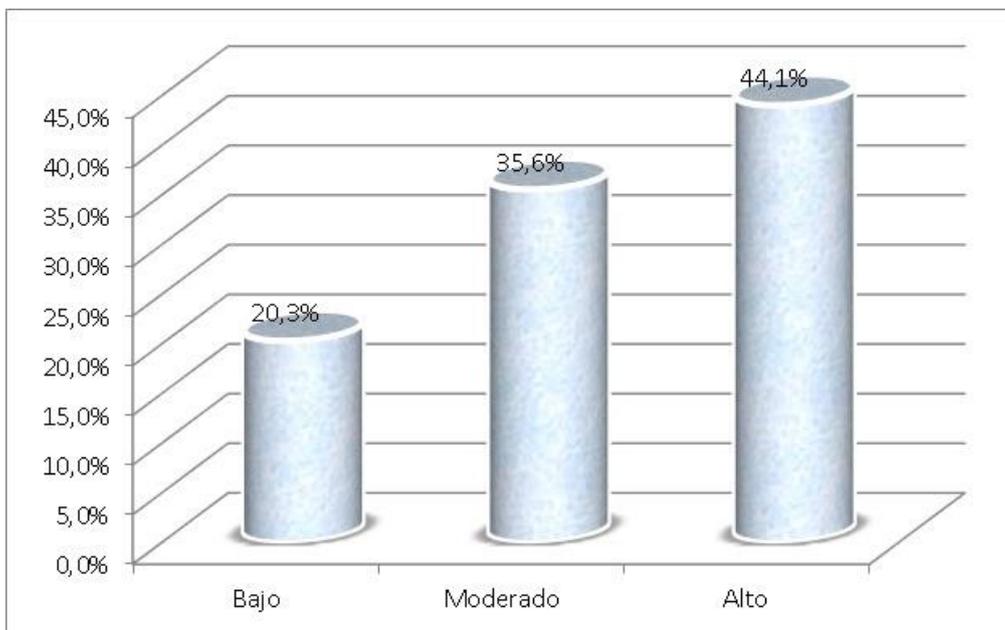
**Tabla 5**

**Las rimas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	12	20,3%
Moderado	21	35,6%
Alto	26	44,1%
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**Figura 3**



De la fig. 3, un 44,1% de niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho alcanzaron un nivel alto en la dimensión rimas dentro de los juegos verbales, un 35,6% adquirieron un nivel moderado y un 20,3% consiguieron un nivel bajo.

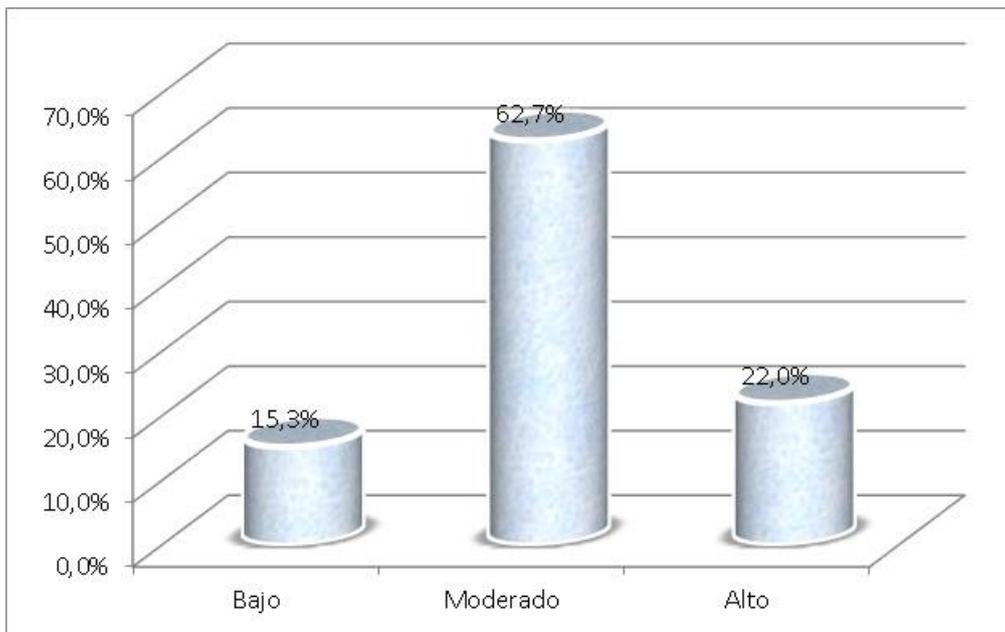
**Tabla 6**

**Los trabalenguas**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	9	15,3%
Moderado	37	62,7%
Alto	13	22,0%
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**Figura 4**



De la fig. 4, un 62,7% de niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la dimensión trabalenguas dentro de los juegos verbales, un 22,0% adquirieron un nivel alto y un 15,3% consiguieron un nivel bajo.

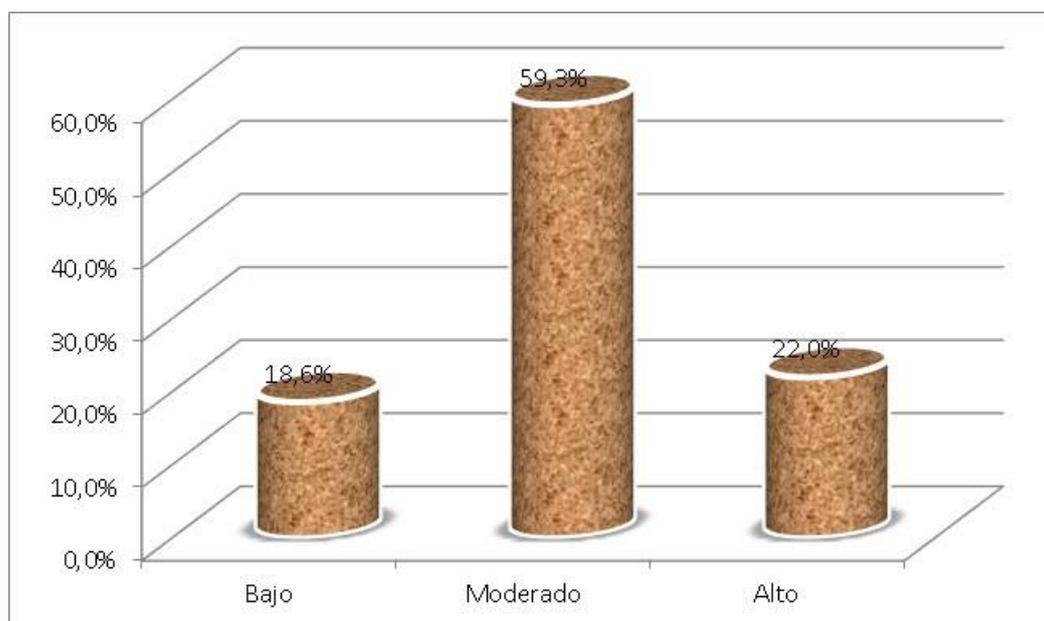
**Tabla 7**

**Pensamiento creativo**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	18,6%
Moderado	35	59,3%
Alto	13	22,0%
<b>Total</b>	<b>59</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**Figura 5**



De la fig. 5, un 59,3% de niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho alcanzaron un nivel moderado en la variable pensamiento creativo, un 22,0% adquirieron un nivel alto y un 18,6% consiguieron un nivel bajo.

**4.2. Contrastación de hipótesis**

## Hipótesis general

Ha: Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

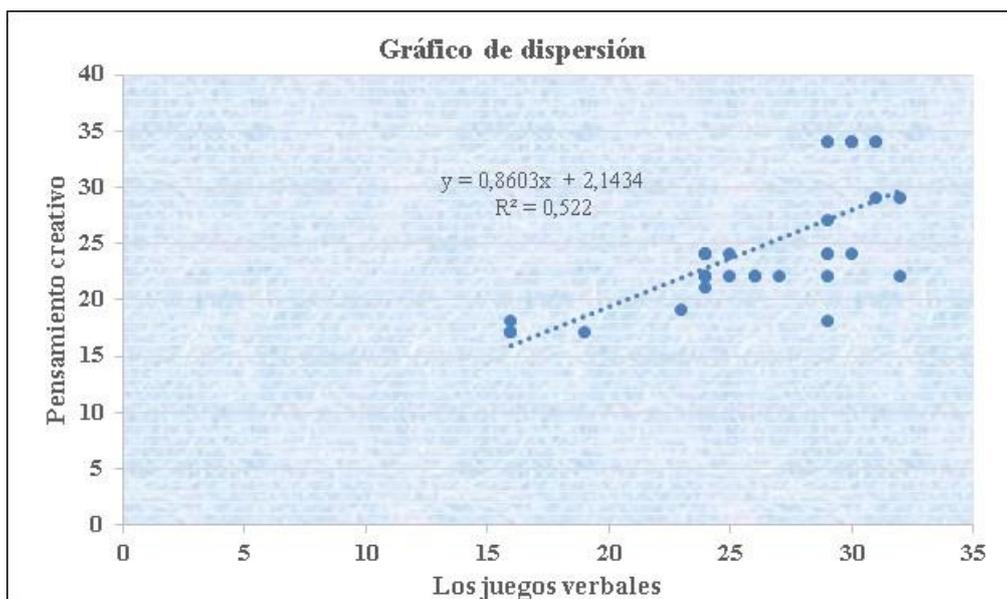
H<sub>0</sub>: Los juegos verbales se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**Tabla 8**

*Los juegos verbales y pensamiento creativo*

		Correlaciones	
		Los juegos verbales	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Los juegos verbales	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	59
	Pensamiento creativo	Coef. Correlación	0,702
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	59

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,702$ , 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 magnitud buena entre los juegos verbales y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.



**Figura 6.** Los juegos verbales y pensamiento creativo.

## Hipótesis específica 1

**H1:** Las adivinanzas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**H0:** Las adivinanzas no se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

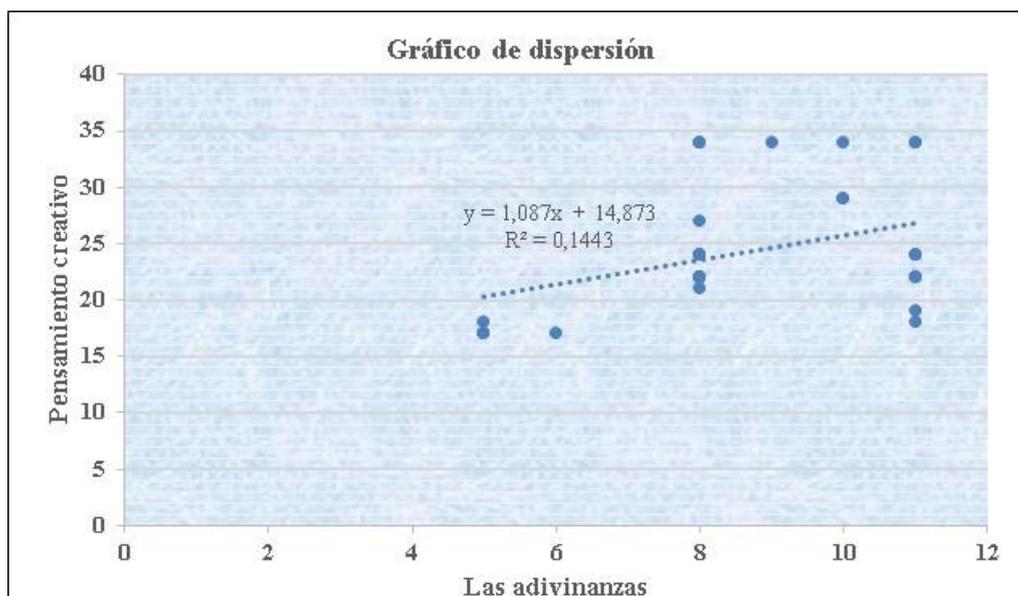
**Tabla 9**

*Las adivinanzas y pensamiento creativo*

**Correlaciones**

			Las adivinanzas	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Las adivinanzas	Coef. Correlación	1	0,423
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	59	59
	Pensamiento creativo	Coef. Correlación	0,423	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	59	59

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,423$ , 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 magnitud moderada entre las adivinanzas y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.



**Figura 7.** Las adivinanzas y pensamiento creativo

### Hipótesis específica 2

**H2:** Las rimas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

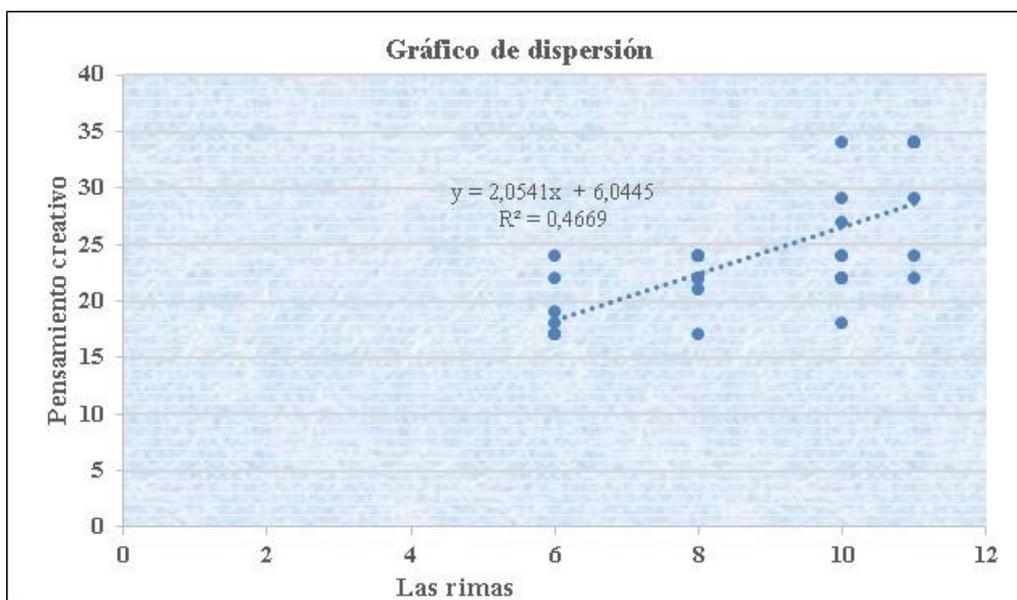
**H0:** Las rimas no se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**Tabla 10**

*Las rimas y pensamiento creativo*

		Correlaciones	
		Las rimas	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Las rimas	Coef. Correlación	1
		Sig. (bilateral)	.
		N	59
Rho de Spearman	Pensamiento creativo	Coef. Correlación	0,675
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	59

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,675$ , 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 magnitud buena entre las rimas y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.



**Figura 8.** Las rimas y pensamiento creativo

### Hipótesis específica 3

**H3:** Los tralenguas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

**H0:** Los tralenguas no se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

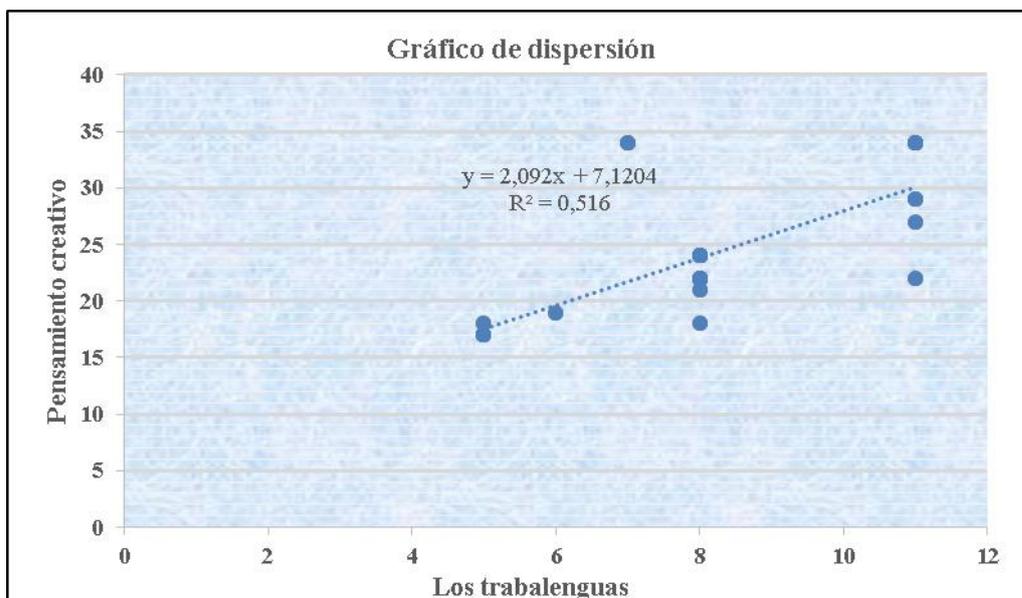
**Tabla 11**

*Los tralenguas y pensamiento creativo*

#### Correlaciones

			Los tralenguas	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Los tralenguas	Coef. Correlación	1	0,667
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	59	59
	Pensamiento creativo	Coef. Correlación	0,667	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	59	59

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,667$ , 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 magnitud buena entre los tralenguas y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.



**Figura 9** Los tralenguas y pensamiento creativo

**CAPITULO V**  
**DISCUSION**

## 5.- Discusión

**Martínez, k. (2018)** una de las posibles soluciones a esta problemática fue desarrollar una lista de estrategias que incluían estos juegos verbales mediante adivinanzas y rimas notándose una mejoría en el lenguaje de los niños, por ende su vocabulario se amplió y mejoraron su pronunciación, para **Aguiza, M. (2012)** se observa limitaciones en los estudiantes en las destrezas que necesitan para su aprendizaje en tal sentido están desmotivados, desinteresados y distraídos dificultando su desarrollo creativo así mismo el espacio que utilizan es inadecuado para fomentar nuevas ideas, **Bustamante, N. Mosquera, J. (20219)** el 100% de las maestras si tienen referencia sobre el trabajo del juego simbólico pero no lo profundizan pertinentemente por falta de conocimientos sobre los beneficios que tiene en la educación, **Altamirano, S. (2016)** en mi ejercicio educativo la reconstrucción de esta práctica se fortaleció a través de la construcción y utilización de acciones y planes concretos que viabilizaron el aprendizaje de acuerdo al problema planteado, después de esta aplicación se observó que se mejoró notablemente la comunicación verbal del niño alcanzando los indicadores propuestos para la investigación **Roque, E. Luque M. (2018)** esta estrategia influye de forma representativa en la expresión verbal fortaleciendo de esta manera el lenguaje y el habla de los estudiantes bilingües demostrando seguridad, confianza y autonomía en el momento de dialogar con sus compañeros y con el público, **Chenet, M. (2013)** observando que no existe ninguna diferencia representativa en el aspecto creativo es decir que no hay diferencias entre colegios teniendo en cuenta ni el género ni edad en resumen, los niños tiene un nivel regular en lo que es el área creativa.

**CAPITULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOEMNDACIONES**

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre los juegos verbales y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.
2. **Segunda:** Existe relación de magnitud moderada entre las adivinanzas y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.
3. **Tercera:** Existe relación de magnitud buena entre las rimas y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.
4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud buena entre los trabalenguas y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho.

## **6.2 Recomendaciones**

Las unidades de gestión Educativa mediante sus redes de trabajo educativo deben recomendar a sus directivos coordinaciones de intercambio de experiencias entre maestras para desarrollar en los infantes los diversos aspectos que implican los procesos creativos mediante los juegos verbales como las adivinanzas, rimas y trabalenguas.

Se recomienda a las educadoras que al utilizar los juegos verbales conserven una permanente comunicación activa que es el camino para mejorar en los niños los diversos niveles del lenguaje como el fonológico, sintáctico y pragmático, mediante juegos de palabras creando con los niños rimas, trabalenguas y adivinanzas, utilizando técnicas para su creación partiendo de temas comunes y cotidianos teniendo en cuenta utilizar palabras sencillas y claras.

## **CAPÍTULO V:**

### **FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA**

### **Fuentes Bibliográficas:**

Araya, C. A. (2009). Tipos y ejemplos de Juegos Verbales.

Cornejo, K. C. (2013). Los juegos verbales: una herramienta imprescindible en el desarrollo del lenguaje en los niños.

Cornejo, M. C. (2001). Juegos Verbales. Revista psicodidáctica.

Cruz, J. M. (2015). Juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños bilingües de cinco. Lima-Perú

Castañeda, P. (2013). El lenguaje verbal del niño: ¿cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien? España: BDA.

Condemarín, M. (2014). Taller de lenguaje: módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito. Chile.

Carr, w; Kemmis, s. (1988). Recomienda como algunas Teorías creativa para la enseñanza. De lengua y literatura. Editora Martínez

Barrón, F. (1976) Personalidad Creadora. Madrid: Morava

De Sánchez, M. (2002) Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Creativo. México: Trillas

Dolors, B. (2014). Juegos de expresión oral y escrita.

Espinoza, 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, 6(11), 191-204.

Fernández, A. (2013). Intervención en el desarrollo del lenguaje en Educación Infantil.

Flores, O. M. (2014). Análisis de los juegos Verbales. Sangolqui: ESPE.

Gardner, H. (1993) Mentes creativas una anatomía de la creatividad. Barcelona: Paidós

Ingol, S. L. (2017). Juegos Verbales para desarrollar la expresión oral. Cajamarca, Perú: Escuela Profesional de perfeccionamiento docente.

Vygotsky, Lev S (1978). Pensamiento y lenguaje. Madrid.

#### **Fuentes Hemerográficas:**

Martínez Santillán Karina Betzabeth (2018) *“Juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje en los estudiantes de educación inicial de la unidad educativa Darío C. Guevara, parroquia el Salto, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos”*. Universidad Técnica de Babahoyo. – Ecuador 2018

Aguiza Sigcha Mirian Elizabeth (2012) *“El pensamiento creativo y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la unidad educativa provincia de Chimborazo de la comunidad san Juan de Bellavista, parroquia Celiano Monge, Cantón Ambato, provincia de Tungurahua”* universidad técnica de Ambato. Ecuador

Bustamante Feijoó Nasly Paulette. Mosquera Ramos Josselyn Ariana (2021) *“El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria”* universidad técnica de Machala. Machala 2021

Altamirano Ingol Sara Leonidas (2016) *“Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 168 de San Gregorio, 2016”* Universidad Nacional de Cajamarca. Perú junio de 2017

Roque Quispe Eva Marleni. Luque Quispe Mery Vega (2018) *“Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) Bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de Capachica en el periodo 2018”* Universidad Nacional del Altiplano. Puno - Perú 2018

Chenet Diaz Marina Abigail (2013) *“Habilidades creativas en niños y niñas del V ciclo de educación primaria de la Red Educativa Pazos – Huancavelica”* Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo – Perú 2013

### **Fuentes Electrónicas**

Arzube M, Flores L y León I. (2018). La importancia de la imaginación como instrumento en el aprendizaje, Revista Tecnológica de ciencia y educación Edwards Deming ,1, pp 37-53. ISSN 2600-5867.

<http://revistaedwardsdeming.com/index.php/es/article/view/8/html>

Caballero, D. (2016). Pensamiento creativo y su influencia en el desarrollo de la imaginación en niños/as de 5 años de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, del Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos. Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2903>

Congo R, Bastidas G y Santiesteban I. (2018). Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento – lenguaje, Revista Scielo,14, pp 155-160, ISSN 1990-8644.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n61/rc246118.pdf>

Chaverra D y Gil C, (2017). Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales, Revista Folios, 45, pp 3-15. ISSN 0123-4870.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3459/345949158001.pdf>

Mayta & Ramos. (2015). Juegos verbales rimas y trabalenguas como estrategias de aprendizaje, para estimular la expresión oral y corporal en niños de 4 años en la i.e.i. 320, Moquegua-2011. Revista ciencia y tecnología Para el DesarrolloUJCM, 31-39. Obtenido de JUEGOS%20VERBALES/8-21-1-PB.pdf

Medina N, Velázquez M, Alhuay J y Aguirre F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea, Revista REICE, 2, pp 153-181. ISSN 1696-4313. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/7281>

**ANEXOS**

## Guía de observación dirigida a los niños

### Variable Los Juegos Verbales

#### Las Adivinanzas

1- ¿Crea sus propias adivinanzas partiendo de una imagen?

SI

NO

2- ¿Participa en la lluvia de ideas para descubrir la adivinanza?

SI

NO

3- ¿Relaciona sus ideas para dar con la respuesta?

SI

NO

4- ¿Escucha con atención las adivinanzas para descubrir la respuesta?

SI

NO

#### Las Rimas

1- ¿Crea sus propias rimas partiendo de una imagen?

SI

NO

2- ¿Participa en la lluvia de ideas para crear rimas?

SI

NO

3- ¿Discrimina los sonidos de una rima?

SI

NO

4- ¿Vocaliza palabras nuevas?

SI

NO

### **Los Trabalenguas**

1- ¿Crea sus propios trabalenguas partiendo de una imagen?

SI

NO

2- ¿Participa en la lluvia de ideas para crear trabalenguas?

SI

NO

3- ¿Narra un trabalenguas con fluidez?

SI

NO

4- ¿Memoriza el trabalenguas con facilidad?

SI

NO

### **Guía de observación dirigida a los niños**

#### **Variable El Pensamiento Creativo**

##### **Fluidez**

1- ¿Encuentra soluciones a las dificultades?

SI

NO

2- ¿Le gusta terminar la actividad que ha empezado?

SI

NO

3- ¿Responde con rapidez ante situaciones no previstas?

SI

NO

### **Flexibilidad**

1- ¿Argumenta sus ideas?

SI

NO

2- ¿Se adapta con facilidad en cualquier circunstancia?

SI

NO

3- ¿Rompe esquemas en las actividades?

SI

NO

### **Originalidad**

1- ¿Demuestra originalidad en sus trabajos?

SI

NO

2- ¿Demuestra creatividad en sus producciones?

SI

NO

3- ¿Rompe esquemas en las actividades?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p><b>“LOS JUEGOS VERBALES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DEL JARDÍN N° 086 DIVINO NIÑO – HUACHO”</b></p>	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos verbales como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo se relaciona las adivinanzas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?</p> <p>¿Cómo se relaciona las rimas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?</p> <p>¿Cómo se relaciona los trabalenguas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la relación de los juegos verbales como estrategia para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar la relación de las adivinanzas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho</p> <p>Determinar la relación de las rimas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho</p> <p>Determinar la relación de los trabalenguas como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño - Huacho</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Las adivinanzas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b></p> <p>Las adivinanzas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho</p> <p>Las rimas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho</p> <p>Los trabalenguas se relacionan con el desarrollo del pensamiento creativo en los niños del jardín N° 086 Divino Niño – Huacho</p>	<p><b>Los juegos verbales</b></p> <p>-Las Adivinanzas</p> <p>-Las Rimass</p> <p>-Los Trabalenguas</p> <p><b>Pensamiento Creativo</b></p> <p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Originalidad</p>	<p><b>INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptiva</p> <p>Correlacional</p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p>No experimental</p>	<p><b>MÉTODO</b></p> <p>Científico</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p>	<p><b>ALUMNOS</b></p> <p>Población: 394 niños</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>59 NIÑOS DE 5 AÑOS</p>

--	--	--	--	--	--	--	--







