



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

**USO DE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 RICARDO PALMA
SORIANO DE TINGO MARÍA, LEONCIO PRADO,
HUÁNUCO, 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA:

**PICOY CARDENAS, MARILUZ
ORCID: 0000-0001-5057-4932**

ASESOR:

**Mgtr. FLORES SUTTA, WILFREDO
ORCID. 0000-0003-4269-6299**

HUÁNUCO – PERÚ

2020

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

USO DE ADIVINANZAS Y TRABA LENGUAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO DE TINGO MARÍA, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Bach. Picoy Cárdenas, Mariluz
COD.ORCID. 0000-0001-5057-4932
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Posgrado
Huánuco, Perú

ASESOR

Flores Sutta, Wilfredo
COD. ORCID. 0000-0003-4269-6299
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela de Posgrado, Perú

JURADO

Salinas Ordoñez, Lester Froilan
COD. ORCID. 0000-0002-5726-909X

Bustamante Chávez, Ana Maritza
COD.ORCID. 0000-0001-9066-3892

Sánchez Cornejo, Soledad
COD.ORCID.0000-0002-4985-204X

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Miembro

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Primaria por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante las exigencias del mundo competitivo.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A Dios

A mi familia por ser mi apoyo en las buenas y en las malas. A ellos con mucho amor y aprecio.

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 22 niños y niñas del primer grado de primaria. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 28,35% de los niños y niñas obtuvieron en la creatividad. A partir de estos resultados se aplicó las adivinanzas y trabalenguas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 69,82% de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial obtuvieron en la creatividad, demostrando un desarrollo del 41,48%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de las adivinanzas y trabalenguas mejora el desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: Adivinanzas, trabalenguas, creatividad, originalidad, flexibilidad.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining to what extent the use of riddles and tongue twisters develops creativity in boys and girls of the first grade of primary school of Educational Institution No. 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. The study was of a quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 22 boys and girls from the first grade of primary school. Student's t-test was used for the research hypothesis test. The results showed that 28, 35% of the boys and girls obtained in creativity. From these results, the riddles and tongue twisters were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which demonstrated that 69.82% of the 4-year-old boys and girls of the initial level obtained in creativity, demonstrating a development of 41.48%. With the results obtained and processing the student's hypothesis test, we conclude by accepting the general hypothesis of the research that sustains that the use of riddles and tongue twisters improves the development of creativity.

Key words: Riddles, tongue twisters, creativity, originality, flexibility.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	17
2.2 Marco conceptual.....	24
2.2.1 Adivinanzas	29
2.2.2. Proceso didáctico de las adivinanzas	31
2.2.3. Funciones de las adivinanzas.....	32
2.2.4. Trabalenguas	34
2.2.5. Teorías de las trabalenguas	35
2.2.6. Creatividad.....	44
2.2.7. Fundamento fisiológico de la creatividad	50
III. HIPÓTESIS.....	55
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación	57
4.2. Población y muestra.....	57
4.2.1. Muestra.....	58
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	59
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	60
4.5. Plan de análisis.....	60

4.6. Matriz de consistencia...	60
4.7. Principios éticos.....	64
V. RESULTADOS	
5.1. Resultados... ..	65
VI. CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES.....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	65
Resultado del desarrollo de la creatividad sociales según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	67
Resultado de la dimensión originalidad según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	69
Resultado de la dimensión fluidez según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	71
Resultado de la dimensión flexibilidad según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	66
Resultado del desarrollo de la creatividad según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	68
Resultado de la dimensión originalidad según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	70
Resultado de la dimensión fluidez según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	72
Resultado de la dimensión flexibilidad según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: USO DE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO DE TINGO MARÍA, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2019. A nivel mundial en los últimos años, muchos de los juegos verbales y tradicionales, están corriendo el riesgo de quedar en el olvido, a causa del proceso de transculturización, concebida como el “transporte de elementos culturales de una sociedad a otra”, situación que conlleva a su vez a una necesaria adquisición de computadoras, nintendos, y televisión, entre otros elementos tecnológicos, convirtiéndose éstos en juguetes de los niños a nivel mundial, nacional y peor aún en los estudiantes de la institución educativa donde está ocasionando el olvido de algunos de estos juegos verbales y tradicionales que son importantes e imprescindibles para ayudar en el desarrollo la creatividad de los niños y niñas. (González, 1997).

Además los juegos verbales como las adivinanzas, trabalenguas, retahílas, cuentos, etc. nos ayudan a desarrollar una mente creativa y nos permite responder a las exigencias de una sociedad donde el mundo actual necesita y busca de personas capaces de desarrollar su pensamiento y creatividad para dar solución a los diferentes problemas que en la vida cotidiana se nos presenten. (Klimenko O, 2008).

Durante años se ha visto a las adivinanzas y trabalenguas como un modo de distracción para la mente de los niños, mas no como un modo para el desarrollo de la mente y creatividad de los niños es por eso que los juegos verbales sean utilizados con la única y exclusiva finalidad de aprender pero aprender de una manera más eficaz y divertida, de ahí parte la importancia de la literatura folclórica destinada a los niños y de la que por fortuna, aún siguen disfrutando en el mundo actual ya que si esta se perdiera no existiría un desarrollo total de su creatividad. (Morote P, 2014). La misma que está comprendida en cinco capítulos que a continuación se detalla de la siguiente manera:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en

los niños y niñas del primer grado de primaria, se presentará mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

Y como objetivos específicos:

Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la originalidad en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.

Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la fluidez en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.

Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Bueno y Sanmartín (2015) en su tesis titulado: *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad del Centro Infantil del Buen Vivir "Ingapirca", de la Comunidad de Ingapirca de la Parroquia Santa Ana, Cantón Cuenca, Provincia del Azuay*, sustentada en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. Llegando a las siguientes conclusiones:

La música permite ejercitar los procesos de memorización a través del aprendizaje constante de canciones cortas que despierten cierto grado de interés para los pequeños.

Las rimas y los trabalenguas permiten al niño desarrollar su nivel de maduración para tener una mejor dicción, que a futuro sean unos buenos lectores.

Es importante acompañar las canciones con instrumentos musicales para favorecer el desarrollo cognitivo a través de las actividades lúdicas realizadas en los diferentes espacios didácticos.

Para obtener la participación espontánea de los niños/as, con expresión de sentimientos con la canalización de energía que es necesario crear un ambiente cómodo, seguro de confianza y motivacional.

Muquinche (2015) en su tesis titulado: *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*, sustentada en la Universidad Técnica de Ambato de Ecuador. Llegando a las siguientes conclusiones:

Para Holguín, (2004) los juegos verbales tales como las adivinanzas y trabalenguas son una tendencia dominante para los niños y su práctica involucra funciones físicas y mentales, ya que esta es una actividad en la que el niño tiene la oportunidad de actuar en grupo, en un marco de relativa libertad, circunstancia que ayuda al incremento de sus valores sociales e individuales, a la madurez socio emocional del educando, contribuye al desarrollo y aumento de su vocabulario y desarrollo de su creatividad.

El nivel de creatividad que obtuvieron los niños en la primera prueba fue bajo con un porcentaje del 70%, lo que indica que no se está aplicando actividades recreativas que ayuden al desarrollo de la creatividad como las adivinanzas y trabalenguas, el 23% se encontró un medio nivel de creatividad y apenas un 7% de niños y niñas obtuvieron un alto nivel de creatividad esto quiere decir que los estudiantes necesitan que sus docentes propongan actividades como las adivinanzas y trabalenguas para mejorar esta importante habilidad.

Los estudiantes se manifiestan con agrado frente a la utilización de este tipo de recursos que hacen mejorar sus habilidades y por ende fueron los

principales protagonistas en el aula de clases ya que se realizó actividades en grupo en donde existió la colaboración y participación de todos y cada uno de los alumnos, además existió gran interés por parte de los niños a la hora de leer un trabalenguas y de solucionar muchas adivinanzas.

Luego de aplicados los recursos de las adivinanzas y los trabalenguas los resultados fueron positivos ya que apenas el 19% de los niños y niñas obtuvieron un bajo nivel de creatividad, el 46% obtuvieron un medio nivel de creatividad y el 35 % obtuvieron un alto nivel de creatividad. Lo que quiere decir que mediante la utilización constante de este tipo de recursos podría elevarse la creatividad de los niños y niñas.

Se determina que el uso de adivinanzas y trabalenguas influye en el desarrollo de la creatividad $t(t = -6.3239)$ ya que así lo demuestra la comprobación de la hipótesis realizada.

Parra (2015) en su trabajo de investigación titulado: *La creatividad en la educación infantil de las instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bucaramanga*, sustentada en la Universidad de Granada de España.

Llegando a las siguientes conclusiones:

No existe una diferencia significativa entre la creatividad que poseen las niñas y niños en edad infantil de las instituciones públicas con la creatividad que poseen las niñas y niños de las instituciones de carácter privado del municipio

de Bucaramanga, ya que al comparar el puntaje obtenido por los niños y niñas de las escuelas públicas (382) con los de los colegios privados (406), dado en centiles, nos da una correlación inversamente proporcional y débil para poder inferir, con ello, que no hay una diferencia significativa entre los puntajes que indican el nivel de creatividad, de los niños y niñas de los colegios públicos con los puntajes que indican el nivel de creatividad de los niños y niñas de las instituciones educativas de carácter privado de Bucaramanga, tomados como muestra.

La creatividad de los niños y niñas, en edad infantil (7 a 10 años de edad), que se encuentran cursando estudios en los colegios tanto públicos como privados del municipio de Bucaramanga no se halla determinada por su edad, ya que la correlación realizada entre la edad de los niños y niñas de las instituciones educativas de los cuatro núcleos educativos de este municipio y su puntaje obtenido en el test CREA, es significativa, pero es una correlación baja de donde se puede inferir que la edad no es causa del nivel de creatividad en estos niños y niñas.

El género, de las niñas y niños cuyas edades se hallan entre los 7 a 10 años de edad y que se encuentran estudiando en las instituciones educativas tanto públicas como privadas del municipio de Bucaramanga, no determina el nivel de creatividad, puesto que la correlación realizada entre el género de los niños y niñas de las escuelas de los cuatro núcleos de Bucaramanga y su puntaje obtenido en centiles, es una correlación significativa pero baja, de donde se

puede inferir que el género no es causa de la creatividad en estos niños y niñas.

Porras y Esteban (2017) en su tesis titulado: *La creatividad en los niños y niñas del cuarto grado de la I.E N°36556 – Isolina Clotet de Fernandini – Huancavelica, sustentada en la Universidad Nacional de Huancavelica.*

Llegando a las siguientes conclusiones:

En fluidez narrativa la muestra de estudio, se ubica en la categoría baja, lo que significa que hay dificultades para la producción de ideas frente a estímulos dados. Así mismo se observa que el 92.9% de los niños y niñas se ubican en los niveles bajo y muy bajo.

En flexibilidad narrativa, los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 36556 “Isolina Clotet de Fernandini” – Huancavelica, se ubican en la categoría baja, es decir hay poca aptitud para producir diferentes soluciones frente a circunstancias problemáticas. Así mismo sólo el 14,3% se ubica en el nivel promedio, en tanto que el 85,7% en los niveles bajo y muy bajo.

En originalidad narrativa, la muestra de estudio se ubica en la categoría baja, es decir hay dificultad para producir ideas novedosas, alejadas de lo común. El 14,3%, se ubican en el nivel promedio, el 7,1% mientras que el 78,6% entre bajo y muy bajo.

En originalidad gráfica, la muestra de estudio, se ubicó en la categoría alta, es decir hay buena aptitud para producir ideas alejadas de lo establecido, a través de la gráfica o dibujo. En el nivel promedio se ubica el 42,8%, entre tanto el 67,2% pertenecen a las categorías alta y muy alta.

A nivel global el nivel de creatividad de los niños y niñas del cuarto grado de educación primaria de la I.E N° 36556 “Isolina Clotet de Fernandini” – Huancavelica, se ubica en la categoría baja, sólo el 14,3% están en el nivel promedio, el 50% se ubican en muy baja y el 35,7% en baja. En relación a sexo, en cuanto a promedio global de creatividad, los varones (categoría baja) aventajan a las mujeres (categoría muy baja).

Huamán (2015) en su tesis titulado: *Características creativas en estudiantes de la I.E. “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de San Ramón Chanchamayo, sustentada en la Universidad Nacional del Centro del Perú de Huancayo*. Llegando a las siguientes conclusiones:

Al 95% de confianza estadística, se concluye que en la IE. “sagrado corazón de Jesús” muestran características creativas, en las capacidades: capacidad visomotora, capacidad inventiva y la capacidad verbal. Asimismo, la característica creativa relevante es la flexibilidad, y las estudiantes de género femenino muestran mayor desarrollo de sus capacidades creativas que los

varones. Además, más del 50% de los estudiantes se ubican en el nivel medio de creatividad.

Al estudiar la capacidad visomotora de los estudiantes se observó que el mayor grupo se ubica en el nivel medio de creatividad. Asimismo, la característica creativa relevante en esta capacidad es la flexibilidad cognitiva.

Al realizar el estudio de la capacidad inventiva de los estudiantes se observó con mucho agrado, la mayor concentración se ubica en el nivel alto de creatividad. Asimismo, la característica relevante en esta capacidad es la flexibilidad, indicando ello el poco desarrollo de las otras capacidades.

Al analizar la capacidad verbal en los estudiantes se observó que la mayoría de estudiantes de la muestra se ubican en el nivel medio o son medianamente creativos. Por otro lado, la característica relevante es la flexibilidad creativa con un nivel de creatividad medio.

En la investigación realizada se ha encontrado que la muestra de estudio se encuentra en un nivel medio del desarrollo de sus capacidades creativas.

Se evidencia la falta de inclusión de aspectos, conceptos, teorías y características del proceso creativo en la práctica docente y se evidencia mayor desarrollo de capacidades creativas de los estudiantes de sexo femenino.

Figuroa y Romero (2016) en su tesis titulado: *Juegos verbales y su influencia en la expresión oral en los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/MX-P "Iris del Pino"*. Ayacucho, 2016, sustentada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga de Ayacucho. Llegando a las siguientes conclusiones:

Los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P "Iris del Pino", Ayacucho, 2016. Esto debido a que en la tabla N° 06 se puede observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p = 0.000$, que es menor a $\alpha = 0.05$, razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de expresión oral de los niños y niñas respecto al pre y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la primera hipótesis específica: Los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P "Iris del Pino", Ayacucho, 2016.

De acuerdo con los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que los juegos verbales influyen de manera relevante en la coherencia de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP n.º 392/Mx-P "Iris del Pino", Ayacucho, 2016. El resultado es corroborado con lo mostrado en la tabla N° 07, y permite observar el nivel de significancia obtenida equivalente a $p = 0.000$, que es menor a $\alpha = 0.05$,

razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se afirma que existen diferencias significativas en la adquisición de coherencia en la expresión oral respecto al pre y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la primera hipótesis específica: Los juegos verbales influyen de manera relevante en la coherencia de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016.

Los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon nos permiten concluir que los juegos verbales influyen frecuentemente en la fluidez de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016. El resultado es corroborado con la tabla N° 08, la que nos permite observar el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p = 0.000$, menor a $\alpha = 0.05$, razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de adquisición de fluidez en la expresión oral respecto al pre y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la segunda hipótesis: Los juegos verbales influyen frecuentemente en la fluidez de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016.

De acuerdo con los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon, se concluye que los juegos verbales influyen significativamente en la dicción de

la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016. Este resultado es corroborado con lo mostrado en la tabla N° 09, donde se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p = 0.000$, menor a $\alpha = 0.05$, razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por tanto, se afirma que existen diferencias significativas en la adquisición de la dicción en la expresión oral entre el pre y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la tercera hipótesis específica: Los juegos verbales influyen significativamente en la dicción de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del Nivel Inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016.

Los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon, nos permiten concluir que los juegos verbales influyen en el incremento del tono en la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016. Los resultados son respaldados con lo mostrado en la tabla n.º10, la cual nos permite observar el nivel de significancia obtenida que es equivalente a $p = 0.000$, menor a $\alpha = 0.05$, razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se afirma que existen diferencias significativas en el tono en la expresión oral entre el pre y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la cuarta hipótesis específica: Los juegos verbales influyen en el incremento del tono de la expresión oral de

los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016.

Los resultados obtenidos mediante el estadígrafo de Wilcoxon permiten concluir que los juegos verbales influyen de manera sustancial en el volumen de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016. Este resultado es corroborado, como se muestra en la tabla N° 11, el que nos permite observar el nivel de significancia obtenida equivalente a $p = 0.000$, que es menor a $\alpha = 0.05$, razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se afirma que existen diferencias significativas en la adquisición de volumen expresión oral respecto al pre y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la quinta hipótesis específica: Los juegos verbales influyen de manera sustancial en el volumen de la expresión oral de los niños y niñas de tres años del nivel inicial de la IEIP N° 392/Mx-P “Iris del Pino”, Ayacucho, 2016.

Chávez, Poma y Sarmiento (2019) en su trabajo de investigación titulado: *Aplicación de los cuentos infantiles y la creatividad en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IE 33073 “Santa Rosa Baja” de la ciudad de Huánuco 2019*, sustentada en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan de Huánuco. Llegando a las siguientes conclusiones:

Se determinó que la aplicación de los cuentos infantiles influye positivamente en el desarrollo de la creatividad en los niños y las niñas de 5 años del Nivel Inicial, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con el valor calculado de $t= 15,91$ que es mayor al valor crítico de 1,71 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se comprobó que la aplicación de los cuentos infantiles influye positivamente en el desarrollo de la originalidad como dimensión de la creatividad en los niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con el valor calculado de $t= 12,5$ es mayor al valor crítico de 1,71 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se verificó que la aplicación de los cuentos infantiles influye positivamente en el desarrollo de la fluidez como dimensión de la creatividad en los niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con el valor calculado de $t= 19,59$ es mayor al valor crítico de 1,71 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se demostró que la aplicación de los cuentos infantiles influye positivamente en el desarrollo de la flexibilidad como dimensión de la creatividad en los niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con el valor calculado de $t= 12,19$ es mayor al valor crítico de 1,71 y que correspondía a una sola probabilidad.

Se comprobó que la aplicación de los cuentos infantiles influye positivamente en el desarrollo de la elaboración como dimensión de la creatividad en los niños y niñas de 5 años del Nivel Inicial, en razón de haberse contrastado la hipótesis favorablemente con el valor calculado de $t= 10,63$ es mayor al valor crítico de 1,71 y que correspondía a una sola probabilidad.

1 Marco Conceptual

2.2.1. Adivinanzas

Son juegos de palabras en los cuales se alude a algo que no está explícito. En algunas de ellas se ofrece una descripción, y en otras se utiliza metáforas de lo que hay que adivinar. Promueven el análisis y la deducción.

Garfer (1983) define la adivinanza como “ingeniosas descripciones en verso de un mensaje que el receptor debe descubrir”.

Moliner (1973) recoge el término adivinanza como sinónimo de acertijo y la define como: “Frase, dibujo, verso, etc. en que de una manera envuelta se describe algo para que sea adivinado por pasatiempo”.

Se expresa en versos que generalmente octosílabos; las estrofas pueden ser igualados de rima consonante o en estrofas de tres o cuatro versos.

Lo más frecuente son las estrofas de cuatro versos con rima consonante en los versos pares.

Las adivinanzas hacen referencia a elementos y objetos de uso diario, como utensilios, frutas y verduras; a la anatomía humana, a elementos de la naturaleza, a cualidades humanas, a animales domésticos etc. de la adivinanza.

Las adivinanzas se someten a un proceso didáctico y no es un simple pasatiempo y puede usarse para aumentar la competencia léxica de los estudiantes. Es posible construir adivinanzas bajo ciertos parámetros, como por ejemplo:

- Elegir un objeto, observar sus cualidades y se seleccionan tres características para qué se acierte con la adivinanza.
- También es posible encontrar las palabras precisas y apropiadas que expresen una característica y luego plantear la adivinanza.
- Se escoge un número de palabras para poderlas rimada y luego formular la adivinanza.
- Si no se acierte con la adivinanza que facilita pistas para el hallazgo de solución
- Se concluye, que las adivinanzas son acertijos que entretienen a los niños, mientras tratan de descubrir por pistas de lo que se habla. Estos son versos pequeños que contribuyen a desarrollar

habilidades en el niño, relacionadas con el pensamiento, creatividad y el lenguaje.

2.2.2. Proceso didáctico de las adivinanzas

Para que las adivinanzas sean algo más simple pasatiempo y puedan usarse como recurso didáctico para aumentar la competencia léxica de los niños es conveniente que ellos mismos los construyan siempre la supervisión docente.

El siguiente proceso muestra una posible forma de construir una adivinanza.

Una vez elegido el objeto que haya de adivinarse, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y sirven de base a su definición, seleccionando al menos dos o tres de dichas características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, la adivinanza.

- Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresen esas características y en general cuantas circunstancias pueden constituir un buen camino para llegar a adivinar el nombre del objeto en cuestión.
- Formular la adivinanza con el menor número posible de palabras, limitando así la longitud de frases; y a ser posible, recurrir mejor al verso que a la prosa, y procurando emplear palabras.

Proponer la adivinanza a los niños y si estos encuentran dificultades para resolverla, ofrecerles algunas pistas que les faciliten el hallazgo, por si mismos de la solución.

2.2.3. Funciones de las adivinanzas

Gutiérrez González, 1999 describe tres funciones muy importantes de las adivinanzas las cuales citamos a continuación:

Función lúdica

Gracias a su carácter lúdico y mnemotécnico la adivinanza ha podido crecer y enriquecerse en ámbitos tan diversos como el urbano o el rural, el familiar o doméstico, el comunitario, el escolar, el de la plaza o la calle, e incluso el impreso y el de los medios. Su sola limitante es la imaginación, en tanto uno puede crear y recrear adivinanzas sobre cualquier asunto, tema, objeto, actividad, elemento, ente o idea con que desee retar o provocar a su oponente.

Función estética-poética

La adivinanza sensibiliza a los niños con la poesía, fomenta en ellos el gusto por la palabra, el ritmo y la versificación, además de que los familiariza con imágenes abstractas, creadas a partir de tropos y figuras retóricas que adquieren forma en su imaginación y les despiertan nuevas y maravillosas maneras de ver el mundo. No es lo mismo pensar en el

cielo y las estrellas como conceptos concretos que descubrirlas a través de un texto.

Función didáctica

Como afirma Antonio Salgado: «La adivinanza es la caja de sorpresas que enseña al niño a desentrañar problemas mayores» (Salgado 1998, 9), pues gracias a su capacidad dialógica, analógica, semántica, mnemotécnica, estructural y métrica los niños captan y comprenden un código lingüístico que les comunica un mensaje en forma precisa pero, y sobre todo, de juego. Y así jugando, memorizando, pensando y sobre todo, observando con atención los sonidos y su sentido los niños y jóvenes aprenden a asociar unos con otros y con ello a descubrir la respuesta deseada.

Importancia de las adivinanzas

La Adivinanza es un juego ingenioso que contribuye a desarrollar la imaginación y la capacidad de comunicación de quien lo practica, además de incrementar su acervo léxico y su sensibilidad en el manejo del lenguaje y el ritmo, lo que le permite un mejor acercamiento a la poesía”. (Miaja de la Peña, 1992).

2.2.4. Trabalenguas

María Moliner (1973): “palabra o conjunto de palabras difícil de pronunciar que se dice por pasatiempo”.

Sopena, Ramón (1982), sobre este concepto dice: “palabra o locución difícil de pronunciar particularmente cuando sirve de juego para que uno se equivoque al pronunciarla” Son juegos del lenguaje que estimulan la memorización de algunos sonidos difíciles de ser pronunciados, a través del uso de palabras y expresiones.

El trabalenguas tiene un sonido musical y rítmico que invita a repetirlo en diferentes velocidades. A su vez, es un ejercicio nemotécnico que favorece que los niños pronuncien con mayor claridad y fluidez.

Según Campoverde & Puchi (2011), afirma que los trabalenguas también llamados destrabalenguas, pertenecen a la literatura oral y formar parte del folklore de los pueblos. Su origen es principalmente popular.

Se componen de frases en las que aparecen palabras consilabas reiterativas, que resultan difíciles de pronunciar.

En cuestión de forma, tienen un parentesco directo con las rimas infantiles y por ser divertidos y entretenidos atraen a los niños desde temprana edad. La pronunciación y elaboración de trabalenguas produce en los niños gusto y deleite por el uso de la lengua y favorece

su aprendizaje. Por eso, son muy valiosos para realizar los primeros acercamientos a una lengua. Los trabalenguas ayudan a los niños a una correcta pronunciación, cuando presentan dificultad en la adquisición de esta habilidad.

Es una frase o un término cuya pronunciación es muy complicada; por lo tanto, "traba" la lengua de aquel que intenta expresarla o recitarla. Suele utilizarse a modo de juego o como ejercicio para lograr una pronunciación más clara; por lo tanto, debe ser pronunciado a viva voz. Su dificultad radica en la presencia de rimas y aliteraciones, a partir del uso de fonemas que resultan muy parecidos.

Las características principales de los trabalenguas son:

- Se escriben en versos y se organizan en estrofas.
- Sus versos contienen rimas.
- Proponen un juego verbal que describe, entretiene y, a la vez, busca una adecuada dicción.
- Ejercitan la memoria.

2.2.5. Teorías de los trabalenguas

Los trabalenguas surgen desde la antigua Grecia, en esa época se inventaban enigmas, paradojas y juegos de palabras con propósitos educativos, esto se mantiene actualmente en todos los países, en muchas

lenguas, utilizan palabras parónimas (palabras con una pronunciación muy parecida), rimas y repeticiones.

Actualmente el uso de este tipo de recurso vocal es un excelente medio hacia la educación de los niños, para el aprendizaje y desarrollo de una buena lectura. Esto es que en el caso de niños que comienzan a leer, lo más apropiado será temáticas divertidas o fantásticas, pero que contengan un vocabulario extenso.

Los trabalenguas, permite una extraordinaria contribución no sólo para el disfrute estético nacido de los textos pertenecientes al entorno más inmediato de los escolares, sino también para la adquisición de nuevas capacidades para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de articulación y pronunciación.

Estos textos populares que se van transmitiendo de generación en generación brindan la asombrosa posibilidad de utilizar nuevas e interesantes formas de trabajo para la educación lingüística en el aula, nuevas opciones para una didáctica más viva, eficaz, enriquecedora y favorecedora del desarrollo de las habilidades comunicativas de los escolares.

Se trata de textos que, por una parte, conectan directamente con los aprendizajes previos de los alumnos y alumnas adquiridos en el medio

sociocultural en que se desenvuelven, además introducen a los niños en las raíces culturales de su pueblo, desarrollando actitudes positivas hacia el lenguaje oral porque son fácilmente accesibles, apropiados totalmente motivadores para el aprendizaje lúdico y desenfadado de la expresión oral.

El valor didáctico de los trabalenguas se demuestra no sólo porque constituyen un extraordinario material de trabajo para el desarrollo y perfeccionamiento de la pronunciación, sino por su interés pedagógico para la prevención y tratamiento de dificultades de la dicción infantil, así como por sus aportaciones para la mejora de la entonación y del ritmo.

Los maestros pueden encontrar en las los trabalenguas de tradición oral una buena oportunidad para hacer frente a estos retos didácticos que plantea la enseñanza del lenguaje oral en cuanto a la pronunciación, la entonación, la ejecución de pausas o el ritmo apropiado, que pueden enseñarse y aprenderse de la forma más lúdica.

El ingenio popular, concentrado en estas formas tan concretas de expresión, se manifiesta con una armonía especial y un ritmo tan variado que constituyen una continua invitación a jugar con el lenguaje.

Según Armando López Valero, considera que los trabalenguas corresponden fundamentalmente a la literatura popular, presentando claras conexiones con el folclore. Algunas características de este tipo son: la anonimía, el constituir un patrimonio común de la colectividad, la

existencia de variantes para una misma composición poética y la reelaboración constante de los textos literarios desde su transmisión. (LÓPEZ, 2008)

Un trabalenguas es un eje intelectual, dicen unos autores clásicos que este tipo de ejercicios es una tradición oral, que los niños han hecho suyo a base de practicarlo, retocarlo y enriquecerlo porque les llama poderosamente la atención por su gracia e ingenio. Son un pasatiempo ideal para las horas de juego permitiéndoles a los niños a enriquecer su vocabulario, estos dichos populares tienen objetivo entretener y divertir a los niños a través del ingenio.

Quien haya observado a los niños decir trabalenguas, estará de acuerdo en afirmar que los mismos generan en el niño el deseo de repetición y memorización, desde un contexto lúdico. Y el juego, según Ángeles Gervilla Castillo, favorece el desarrollo global del niño y supone un reto que este pueda superar. (CASTILLO, 2006)

Si bien el contacto inicial del niño con los trabalenguas se encuadra en el vínculo con su madre, estos textos literarios requieren de un abordaje continuado en la institución educativa que prevalezca su lectura y recitado en contextos lúdicos.

Destacamos el hecho de que la enseñanza de los trabalenguas remite a un contexto lúdico, ya que los mismos son composiciones poéticas que se acompañan por un juego. Ponderamos aquí la idea de Vygotsky que el juego y el lenguaje representan “el intento humano más fundamental por trascender el aquí y ahora”.

Los trabalenguas como técnica

Villarreal, E. (2009), señala que los trabalenguas infantiles son técnicas que se utilizan en la sala de clases para poder estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, ya que la mayoría de ellos se realiza en interacción social, además ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados.

Para Jesús, J. (2006) los trabalenguas infantiles son considerados como técnicas, porque ayudan a los niños y niñas para mejorar su pronunciación cuando presentan alguna dificultad en esta habilidad, además ayudan a los niños a obtener rapidez en el lenguaje, con precisión y sin equivocaciones, también son ideales para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños y niñas. En conclusión, los trabalenguas infantiles como técnica son útiles para adquirir rapidez de habla, con precisión y sin equivocarse. A la vez, sirven de juego y entretenimiento para ver quien pronuncia mejor y más rápidamente.

Importancia de los trabalenguas

Orrego, M. (2015), expresa la importancia y el valor educativo de los trabalenguas infantiles: En las clases de Educación Inicial el niño encuentra la posibilidad de aprender formalmente textos literarios en contextos lúdicos. Los trabalenguas son un claro ejemplo de ello, por tratarse de composiciones poéticas que se acompañan por un juego.

Gonzales, P. (2008), afirma que el uso de los trabalenguas infantiles es importante por las siguientes razones:

- Contribuye a la correcta y fluida expresión oral.
- Facilita el desarrollo del lenguaje de manera divertida.
- Proporciona seguridad a los niños para hablar.
- Desarrolla su capacidad auditiva.
- Fomenta el interés y la concentración.

Como también Bomba, S. Henríquez G. y Tagle, R. (2000), indican que los trabalenguas infantiles estimulan la memoria auditiva y la fluidez verbal en los niños y niñas, además de encantarlos y entretenerlos.

Alemán, G. (S/F) manifiesta que el uso de los trabalenguas infantiles es un excelente medio para la educación en los niños y el aprendizaje y desarrollo de un buen lector. Al ser de carácter popular, además, puede ser útil en la enseñanza de tradiciones y conocimientos básicos como el nombre de los animales, oficios, objetos etc.

Los trabalenguas infantiles son importantes porque los niños aprenden y se divierten; las primeras equivocaciones son motivos de alegría entre los asistentes y el propio niño de este modo es una buena técnica para que los niños mejoren su pronunciación.

En resumen, los trabalenguas infantiles son muy interesantes al realizar esta técnica, los niños y niñas se entretienen mucho al tratar de pronunciar las sílabas repetitivas que contienen los trabalenguas.

Fase de aprendizaje de los trabalenguas

Es muy divertido jugar con los trabalenguas lo ideal para adquirir rapidez del habla, con precisión y sin equivocarse, es una buena herramienta para practicar un determinado sonido, contribuye a mejorar la pronunciación.

Además, repetir los trabalenguas con rapidez ayudara a los niños adquirir fluidez comunicativa e incrementar su vocabulario.

La lectura del trabalenguas en clase provocara la risa entre los alumnos, quienes al no conseguir pronunciarlos con claridad y fluidez, lo intentaran una y otra vez, por lo tanto aparte de mejorar la pronunciación, se logrará crear en clase un ambiente agradable.

Un niño de 3 años se identifica por utilizar palabras de manera simbólica lo que significa que la aparición del lenguaje se ha hecho una realidad, ya

que puede expresar objetos o acciones en el espacio y en el tiempo por lo tanto el pensamiento puede establecer relaciones con gran rapidez.

El niño hace referencia a su entorno inmediato, nombre de personas, objetos y animales. Esto ayuda considerablemente al papel que cumple la imitación y la recreación simbólica dándose en este periodo la etapa de representación o imitación diferida.

Es importante el impulso de todos sus analizadores específicamente la percepción auditiva, desarrollándose de manera que pueda percibir con un nivel de captación para el proceso de asimilación y acomodación en cuanto a la destreza de análisis a través del trabalenguas.

Existen muchas maneras para trabajar con trabalenguas. Podemos demandar a los niños, de forma individual o en pequeños grupos creando nuestros propios trabalenguas centrándose en ciertos sonidos, realizar un concurso dividiendo en grupos.

Es preciso programar en clase talleres de recopilación de trabalenguas y otros juegos, competitivos resulta útil ya que se podría ver quien dice mejor el trabalenguas o la solución de otros juegos, aunque se puede ejemplificar con más rasgos en el estilo del lenguaje aumentando más tipos de trabalenguas, con esto se resaltar muchas posibilidades didácticas que

se puede llevar a las aulas, con los trabalenguas se puede trabajar la interculturalidad, al igual que los otros géneros de la tradición oral.

A los niños, les gustan los juegos de trabalenguas, canciones, adivinanzas, aparte de divertirles les permite desarrollar la imaginación, ya que tienen que decir mentalmente, son dichos populares, recreos infantiles del ingenio que tiene como meta entretener y divertir a los niños/as contribuyendo al mismo tiempo a la enseñanza-aprendizaje de un nuevo vocabulario, se pueden ampliar para el desarrollo de contenidos tales como: plantas, frutas, partes del cuerpo, objetos, la educadora debe tener claro que esta estrategia es parte del desarrollo de la memoria y pensamiento de los estudiantes.

Si de pronto la docente descubre que algún pequeño no participa deberá buscar una estrategia o metodología que lo motive; además, se pueda integrar al grupo con entusiasmo y deseo de participar en la actividad de jugar a los trabalenguas.

Es un instrumento pedagógico que ayudará a los docentes a introducir contenidos facilitando el aprendizaje significativo, los niños/as desarrollaran por medio del trabalenguas su pensamiento lógico, memoria, lenguaje, los trabalenguas ayudarán al enriquecimiento del vocabulario, esto lo inducirá en el hábito de la lectura y el autocontrol, logrando con esto ser constructor de su propio pensamiento.

2.2.6. Creatividad

Podemos decir que la creatividad es proyectarse al futuro, es concebir, diseñar y elaborar una realidad que aparenta ser imposible o estar más allá de sus logros. Ser creativo es la facultad que permite hallar soluciones novedosas generalmente mediante un mecanismo de libre asociación de ideas.

Las diversas concepciones de creatividad nos permiten verla como herramienta eficaz para resolver problemas y si la trabajamos con mayor frecuencia alcanzaremos niveles de conocimiento más significativos en nuestros alumnos; es por ello que seleccionamos autores como:

Cegarra (2012). Define la creatividad, como la facultad intelectual de las personas para proponer nuevas vías de solución para el avance del conocimiento, que no utiliza solamente el razonamiento lógico en la búsqueda de la solución del problema planteado.

Boden M. (2000). Nos dice que la creatividad, es la facultad de hacer emerger una genialidad donde antes no había registro de ella, no es una capacidad aislada de las demás, ni tampoco especial. Es un aspecto de la inteligencia general, que de por sí incluye diversas capacidades como son: darse cuenta, recordar, ver, hablar, clasificar, asociar, comparar, evaluar, realizar introspecciones y otras. Y para ilustrar este planteamiento nos recuerda la anécdota del químico alemán August Kekule, al crear imaginariamente la estructura que explicaba la molécula del benceno, C_6H_6 , inentendible hasta entonces. El proceso de creatividad es tan

complejo que el definirlo con exactitud podría hacerle un mal servicio. Con todo, luego de considerar los varios factores estrechamente conectados con el proceso – relación de elementos, conflicto, solución de problemas y ambiente – es posible llegar a una definición flexible operante, sobre la que basar la futura exposición de la creatividad y sobre la que construir un plan creativo para la escuela.

Powell T. (1973). Manifiesta que la creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad en las ideas que capacitan al pensador para romper con las habituales consecuencias de pensamiento iniciando diferentes y productivas consecuencias, cuyo resultado origina satisfacción para él y tal vez para los otros.

Guilford (1978). Es el conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes o habilidades para resolver problemas, coincidentes, en parte con el pensamiento divergente.

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. En otras palabras, para lograr algo nuevo o diferente toda persona debe descubrir una combinación o aplicación hasta entonces desconocida para ella. Esta combinación puede incluir algún aparato, mecanismo, ley fundamental

existente, efecto o cambio de atributos tales como tamaño, forma, color, capacidad, etc. La creatividad es, entonces, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador.

La creatividad, está considerada también como: “un movimiento de vanguardia contemporánea análogo al altruismo surrealista que consiste en dar algo totalmente nuevo, no solo por su contenido, sino por su forma y elementos de formación de manera espontánea e individual”. Psicológicamente, la creatividad se conceptúa como: “La acción de un pensamiento divergente que permite ir más allá de la información recibida, para imaginar nuevos elementos o arreglos concebidos”.

La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica.

La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro como son la inteligencia, y la memoria, engloba varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial, por lo que la creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando,

contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.

Creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación, experimentación y acción.

Piaget Je n (1964). Autor de la teoría psicogenética, define a la creatividad como forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pens amento.

Ausubel David P. (1963). Autor de la teoría del Aprendizaje significativo, Menciona que la personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política.

Dimensiones

Menchen, Dadamia y Martínez (1984) describirán los factores o características esenciales de la creatividad: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

Fluidez: facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La fluidez de la creatividad está referida a la cantidad de ideas o alternativas de respuesta, a mayor cantidad de ideas se dice que la persona presenta mayor fluidez, referido al ambiente escolar, podría evidenciarse con la capacidad del estudiante a poder relacionar situaciones, hechos, palabras etc. Buscando cualidades en común.

Flexibilidad: característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de afrontar los problemas desde distintos ángulos.

Respecto a la flexibilidad de la creatividad se refiere a que la persona puede adecuarse, innovar, reestructurar alguna forma de hacer determinada actividad, así como la forma de pensar con el objetivo de solucionar los problemas, es decir puede apreciar un problema o situación desde diversos puntos de vista. En la escuela se podría estimular esta flexibilidad trabajando con los niños lluvia de ideas, dando diversas sugerencias y categorizándolas.

Originalidad: característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del recinto escolar potenciando y estimulando las nuevas ideas que el alumno plantea.

Hoy en día se busca que las personas procuren ser en ocasiones originales, ya que es muy común en especial en los adolescentes y jóvenes el seguir de manera repetitiva un patrón de conducta como la moda, etc. En su deseo de ser aceptado imitan sin cuestionar a iconos que consideran importantes. La originalidad según los autores vendría a referirse como algo único poco común.

Elaboración: es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.

Con el avance de la tecnología, y la monotonía que cada vez aumenta en especial en la vida familiar, los estudiantes suelen realizar un trabajo solo por cumplir, la gran mayoría lo suele hacer. Son muy pocos los estudiantes que suelen realizar un trabajo prolijo que evidencia su percepción del trabajo y la manifestación de su interpretación creativa de la misma. Urge entonces motivar a los alumnos a realizar trabajos y actividades más elaboradas, para no caer en la copia y repetición que es la manera más fácil pero inadecuada de desarrollarse no solo como estudiante sino en las diversas áreas de su vida, en la actualidad, así como a futuro.

2.2.7. Fundamento fisiológico de la creatividad

“Es muy poca la información accesible que existe sobre la creatividad desde el punto de vista fisiológico, sin embargo, al parecer está ubicada en el hemisferio derecho. La explicación supone que una de las posibles bases fisiológicas de la creatividad es el desarrollo de niveles jerárquicos de 45 inclusión, asociados con la actividad de circuitos de convergencia. Además, se postula que la creatividad, en alguna medida, se relaciona con la comunicación entre los dos hemisferios, en la actualidad, se están realizando estudios que ponen especial interés en el Sistema de Activación Ascendente (SAC), que parece estar implicado en los procesos que dan paso a la creatividad, a pesar de que esto último todavía no ha llegado a demostrarse”. (Remo Manuela, 1997).

Bloqueos al desarrollo de la creatividad

Simberg Johannes, 1971 plantea que “existen obstáculos que dificultan el desarrollo de la creatividad, clasifica en tres categorías los bloqueos en el ser humano”:

- **Bloqueo perceptual:** Se refiere a aspectos de tipos cognitivos, no nos permite captar cual es el problema o nuestros prejuicios nos llevan a plantear de manera errónea el problema y darle soluciones inadecuadas.
- **Bloqueo cultural:** Está relacionado con los valores aprendidos.
- **Bloqueo emocional:** Se refiere a las inseguridades que puede sentir un individuo.

Personalidad creativa

“La creatividad es un conjunto de actitudes ante la vida que involucra cualidades no sólo de carácter intelectual o cognoscitivo, sino también emocionales, sociales y de carácter. Mencionaremos los elementos cognoscitivos, afectivos y volitivos que debe poseer una persona eminentemente creativa”. (Torre S. de la, 1982)

Estrategias para desarrollar la creatividad

Un motivo importante para explorar la creatividad es el deseo de animar a los individuos a tener más inventiva en todos los aspectos de la vida, tanto en beneficio de la sociedad como para su propia realización. Vecina (2006), menciona que para entrenar la creatividad plantea tres aspectos:

- En primer lugar, cultivando la curiosidad y el interés. Realmente todos los días ocurren cosas sorprendentes y es difícil prestarles atención a todos.
- En segundo lugar, ampliando nuestra capacidad de discriminación perceptiva, uno puede beberse una copa de vino y percibir que ingiere un líquido rojo útil para remojar alimentos sólidos, o experimentar una riqueza asombrosa de olores, sabores y sensaciones.
- En tercer lugar, ejercitando nuestra capacidad de pensamiento lateral. Es posible aprender estrategias específicas útiles para problemas parecidos a los de los estudios (campos, técnicas como la matemática, la ingeniería y el diseño), pero es importante enseñar a resolver problemas de una manera creativa.

Existen, sin embargo, varias técnicas o maneras para resolverse dificultades de manera más creativa como por ejemplo, librarse de los “bloqueos conceptuales”, muros mentales que bloquean la habilidad del individuo para percibir un problema o concebir su solución. Estos pueden ser bloqueos emocionales, culturales, intelectuales o expresivos. Se sugieren los siguientes puntos para desarrollar la creatividad:

- Pensar y entender con tiempo el problema.
- Identificar los datos más importantes.
- Ser conscientemente original.
- Eliminar realmente el problema.
- Ser objetivo.
- Buscar distintos caminos para la solución del problema.

En este sentido, algunas condiciones que pueden facilitar el impacto de las técnicas de desarrollo de la creatividad son:

- Capacidad o habilidad de plantear, definir, identificar o proponer problemas.
- Es integral en un proceso, una característica de la personalidad y un producto que existe en un contexto específico. Las personas que hacen cosas creativas (productos), lo hicieron con determinados procedimientos (proceso) y actuaron de determinada manera (personalidad y características).
- Creatividad focalizada. Se es creativo en donde se puede ser creativo, se relaciona también con las formas de enfocar la atención.

- Aprendizaje y aproximaciones sucesivas. Se relaciona con que los individuos tienden a incrementar las conductas que le son premiadas.

Evaluación de la creatividad

Para diagnosticar o evaluar la creatividad se tiene que tomar en cuenta los aportes inspirados por Guilford, y su batería de pruebas, Torrance y su test de creatividad. Se considera a Guilford como el promotor de la evaluación de la inteligencia en las realizaciones creativas, Galán (2010). En la actualidad existen muchos test de creatividad y siguen produciéndose constantemente. Intentar diagnosticar la capacidad creativa con un solo tipo de prueba lleva el riesgo de dejar fuera muchas mentes creadoras Carevic M. (2006). Además, cada juez de acuerdo a su estilo de pensamiento tiene idea de lo que es la creatividad. Sternberg y Lubart (1995) citado por Longoria et al. (2004) afirman que las personas en general no suelen ser creativos en todos los ámbitos y/o campos: sin embargo: lo son por “zonas”. Con respecto a la evaluación los aportes de Guilford, De bono, Amabile, y otros, plantean que en el diseño y construcción de escalas de evaluación de la creatividad hay que tener en cuenta ciertos factores que nos ayudan a evaluar las capacidades creativas, como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Las opiniones de Sternberg (2013), si el creativo trabaja presionado por el pensamiento de que será evaluado disminuye la calidad creativa del producto.

La mayoría de los expertos coinciden en mencionar los principales indicadores y/o características para evaluar la creatividad: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. Al respecto Margarita Amesto y de Sánchez (2006) citado por Longoria et. al. (2000)

Para evaluar la creatividad hay que tomar en cuenta la naturaleza del problema, en algunos casos se hace énfasis en: la persona, el proceso, el producto o el sistema, por ejemplo, si me interesa describir las características de personalidad creativa, entonces mis instrumentos deben medir este aspecto.

En conclusión, los indicadores y/o variables de la creatividad contribuyen a la elaboración de una tabulación de las personas, poco creativas, creativas y altamente creativas.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

El uso de adivinanzas y trabalenguas no desarrolla significativamente la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.

3.3. Hipótesis Específicas

El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla significativamente la originalidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.

El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla significativamente la fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa

N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado,
Huánuco.

El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla significativamente la flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es pre-experimental con pre-prueba – post-prueba con un grupo. Al respecto Velázquez, Ángel y Rey, Nérida (s.f.) dicen: “Al grupo se le aplica una medición antes y después del estímulo para comparar la evolución de la variable dependiente.”

Este diseño se representa de la siguiente manera:

GE = O₁ X O₂

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (adivanzas y trabalenguas)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, que en su totalidad conforman 22 niños y niñas.

Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo y otros (2002) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de la investigadora y viendo el déficit de creatividad.

CUADRO N° 01: DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO DE TINGO MARÍA, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO. 2019.

AULA	SEXO		ALUMNOS		TOTAL
	F	M	TOTAL	EDADES 6	
PRIMER GRADO DE PRIMARIA	12	10	22	22	22
TOTAL	12	10	22	22	22

FUENTE : Nómina de Matrícula 2019.
ELABORACIÓN : La investigadora.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VI Uso de adivinanzas y trabalenguas	es una frase o un término cuya pronunciación es muy complicada (y, por lo tanto, “traba” la lengua de aquél que intenta expresarla). Suele utilizarse a modo de juego o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara.	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Planificación Ejecución Evaluación	Diseña el programa para el uso de adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas del primer grado de primaria. Uso de adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas del primer grado de primaria. Evalúa los resultados del uso de adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas del primer grado de primaria.	Escala de litkert
VD Creatividad	e entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito.	Se aplicará el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Originalidad Fluidez Flexibilidad	Reflexiona sobre su nivel de creatividad. Pone en práctica su creatividad y sus habilidades motrices. Expresa lo que piensa y recrea su imaginación para crear una fábula Resuelve el reto de manera creativa. Reconoce la importancia de dar solución inmediata y acertada a las dificultades que se encuentren. Toma conciencia de la importancia de la naturaleza como factor fundamental para crear.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el presente proyecto utilizaremos el método experimental lo cual nos ha permitirá observar, manipular y controlar una o más variables independientes y observar la variable dependiente si ésta sufre alteraciones producto de los tratamientos.

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

Técnica

Fichaje: Para recabar la base teórica de la investigación. Ésta técnica a través de su instrumento que son las fichas, se obtendrá datos de las citas bibliográficas de autores más relevantes.

Observación: Para observar las formas de conducta de los estudiantes con respecto a las aplicaciones y abstracciones.

Evaluación: permitió tener información cuantitativa sobre la creatividad.

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza

para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: USO DE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32483 RICARDO PALMA SORIANO DE TINGO MARÍA, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2019.

	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGÍA
	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.</p> <p>Determinar en que medida el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS NULA (Ho) El uso de adivinanzas y trabalenguas no desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la originalidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.</p> <p>El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la fluidez en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.</p> <p>El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Uso de adivinanzas y trabalenguas</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Creatividad</p> <p>Originalidad</p> <p>Fluidez</p> <p>Flexibilidad</p> <p>VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico. Sexo</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para el uso de adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas del primer grado de primaria.</p> <p>Uso de adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas del primer grado de primaria.</p> <p>Evalúa los resultados del uso de adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas del primer grado de primaria.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Reflexiona sobre su nivel de creatividad.</p> <p>Pone en práctica su creatividad y sus habilidades motrices.</p> <p>Expresa lo que piensa y recrea su imaginación para crear una fábula</p> <p>Resuelve el reto de manera creativa.</p> <p>Reconoce la</p>	<p>-Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas</p> <p>-Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>-Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: Pre experimental GE O₁ X O₂</p> <p>POBLACIÓN La población está constituida por los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, que en su totalidad conforman 22 niños y niñas.</p> <p>MUESTRA La muestra está constituida por los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, que en su totalidad conforman 22 niños y niñas.</p>

PROBLEMA
¿De qué manera el uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco, 2019?

Leoncio Prado, Huánuco.

El uso de adivinanzas y trabalenguas desarrolla la flexibilidad en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32483 Ricardo Palma Soriano de Tingo María, Leoncio Prado, Huánuco.

importancia de dar solución inmediata y acertada a las dificultades que se encuentren.

Toma conciencia de la importancia de la naturaleza como factor fundamental para crear.

4.7. Principios éticos

La investigación no es sólo un acto técnico; es ante todo el ejercicio de un acto responsable, y desde esta perspectiva la ética de la investigación hay que planteársela como un subconjunto dentro de la moral general aunque aplicada a problemas mucho más restringidos que la moral general, puesto que nos estaríamos refiriendo a un aspecto de la ética profesional.

Respeto por las personas

Se basa en reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir, su autonomía. A partir de su autonomía protegen su dignidad y su libertad. El respeto por las personas que participan en la investigación (mejor “participantes” que “sujetos”, puesto esta segunda denominación supone un desequilibrio) se expresa a través del proceso de consentimiento informado, que se detalla más adelante. Es importante tener una atención especial a los grupos vulnerables, como pobres, niños, marginados, prisioneros... Estos grupos pueden tomar decisiones empujados por su situación precaria o sus dificultades para salvaguardar su propia dignidad o libertad.

Justicia

El principio de justicia prohíbe exponer a riesgos a un grupo para beneficiar a otro, pues hay que distribuir de forma equitativa riesgos y beneficios. Así, por ejemplo, cuando la investigación se sufraga con fondos públicos, los beneficios de conocimiento o tecnológicos que se deriven deben estar a

disposición de toda la población y no sólo de los grupos privilegiados que puedan permitirse costear el acceso a esos beneficios.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados del desarrollo de la creatividad según la prueba de entrada y salida

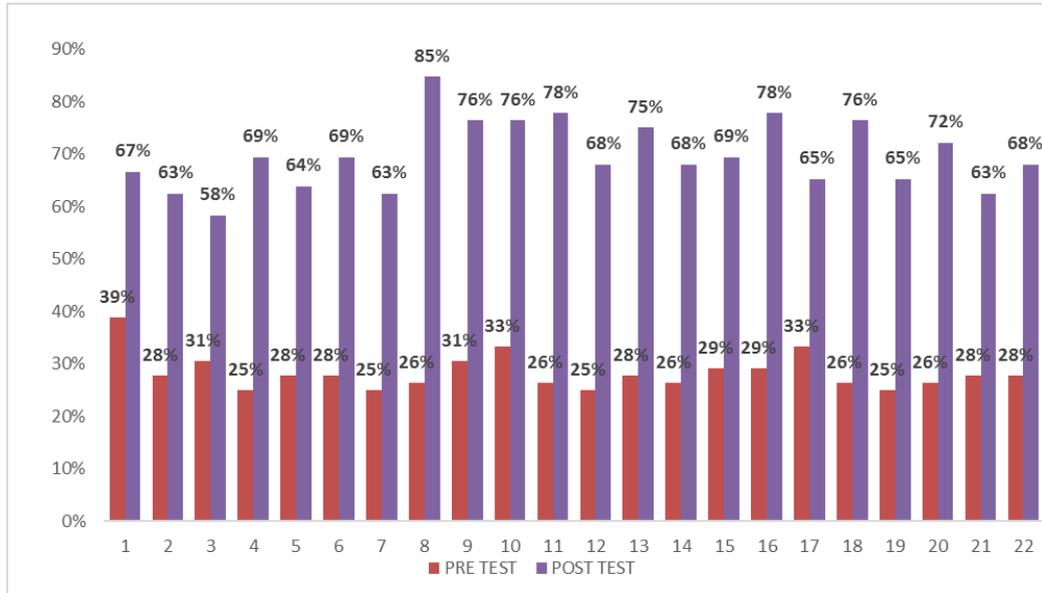
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	28	39%	48	67%	20	27.78%
2	20	28%	45	63%	25	34.72%
3	22	31%	42	58%	20	27.78%
4	18	25%	50	69%	32	44.44%
5	20	28%	46	64%	26	36.11%
6	20	28%	50	69%	30	41.67%
7	18	25%	45	63%	27	37.50%
8	19	26%	61	85%	42	58.33%
9	22	31%	55	76%	33	45.83%
10	24	33%	55	76%	31	43.06%
11	19	26%	56	78%	37	51.39%
12	18	25%	49	68%	31	43.06%
13	20	28%	54	75%	34	47.22%
14	19	26%	49	68%	30	41.67%
15	21	29%	50	69%	29	40.28%
16	21	29%	56	78%	35	48.61%
17	24	33%	47	65%	23	31.94%
18	19	26%	55	76%	36	50.00%
19	18	25%	47	65%	29	40.28%
20	19	26%	52	72%	33	45.83%
21	20	28%	45	63%	25	34.72%
22	20	28%	49	68%	29	40.28%
PROMEDIO	20.41	28.35%	50.27	69.82%	29.86	41.48%

Fuente: Guía de observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados del desarrollo de la creatividad según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. La creatividad en los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 28,35% y luego de aplicar el programa obtuvo el 69,82%.
2. La creatividad en los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 41,48%.

TABLA N° 02

Resultados de la originalidad según la prueba de entrada y salida

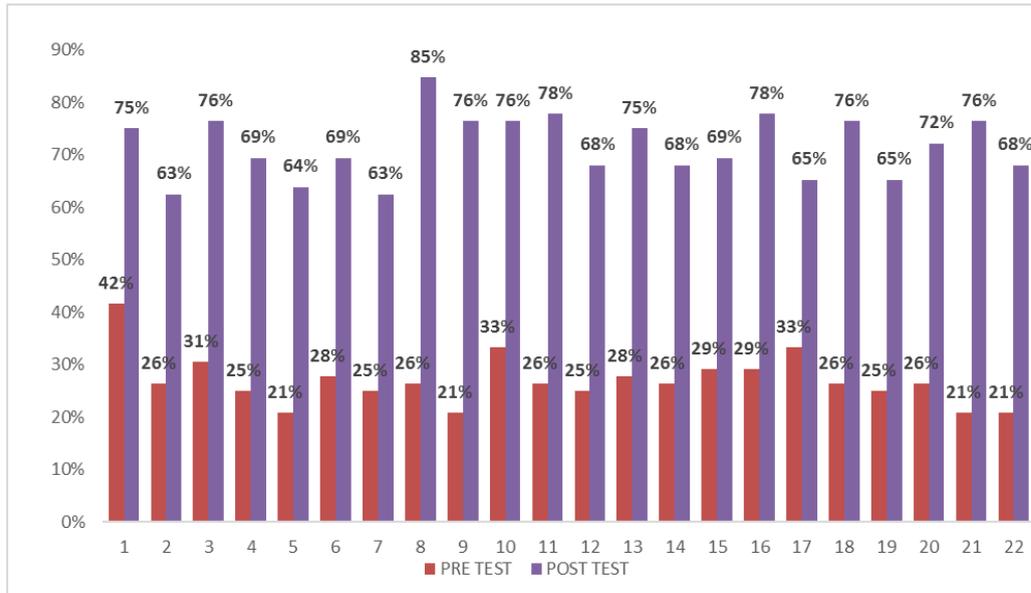
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	30	42%	54	75%	24	33.33%
2	19	26%	45	63%	26	36.11%
3	22	31%	55	76%	33	45.83%
4	18	25%	50	69%	32	44.44%
5	15	21%	46	64%	31	43.06%
6	20	28%	50	69%	30	41.67%
7	18	25%	45	63%	27	37.50%
8	19	26%	61	85%	42	58.33%
9	15	21%	55	76%	40	55.56%
10	24	33%	55	76%	31	43.06%
11	19	26%	56	78%	37	51.39%
12	18	25%	49	68%	31	43.06%
13	20	28%	54	75%	34	47.22%
14	19	26%	49	68%	30	41.67%
15	21	29%	50	69%	29	40.28%
16	21	29%	56	78%	35	48.61%
17	24	33%	47	65%	23	31.94%
18	19	26%	55	76%	36	50.00%
19	18	25%	47	65%	29	40.28%
20	19	26%	52	72%	33	45.83%
21	15	21%	55	76%	40	55.56%
22	15	21%	49	68%	34	47.22%
PROMEDIO	19.45	27.02%	51.59	71.65%	32.14	44.63%

Fuente: Guía de observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de la originalidad según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. La dimensión de la originalidad de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 27,02 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 71,65%.
2. La dimensión de la originalidad de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 44,63 %.

TABLA N° 03

Resultados de la fluidez según la prueba de entrada y salida

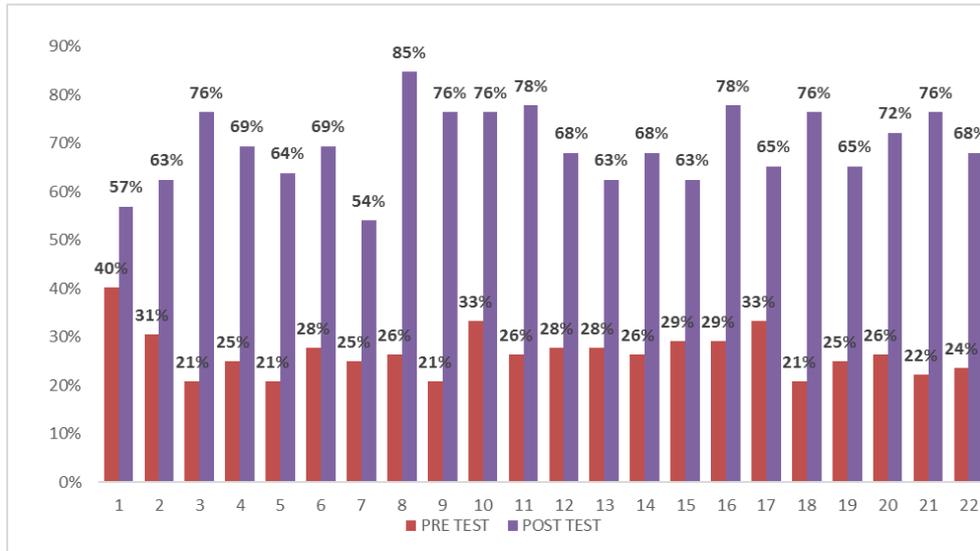
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	29	40%	41	57%	12	16.67%
2	22	31%	45	63%	23	31.94%
3	15	21%	55	76%	40	55.56%
4	18	25%	50	69%	32	44.44%
5	15	21%	46	64%	31	43.06%
6	20	28%	50	69%	30	41.67%
7	18	25%	39	54%	21	29.17%
8	19	26%	61	85%	42	58.33%
9	15	21%	55	76%	40	55.56%
10	24	33%	55	76%	31	43.06%
11	19	26%	56	78%	37	51.39%
12	20	28%	49	68%	29	40.28%
13	20	28%	45	63%	25	34.72%
14	19	26%	49	68%	30	41.67%
15	21	29%	45	63%	24	33.33%
16	21	29%	56	78%	35	48.61%
17	24	33%	47	65%	23	31.94%
18	15	21%	55	76%	40	55.56%
19	18	25%	47	65%	29	40.28%
20	19	26%	52	72%	33	45.83%
21	16	22%	55	76%	39	54.17%
22	17	24%	49	68%	32	44.44%
PROMEDIO	19.27	26.77%	50.09	69.57%	30.82	42.80%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de la fluidez según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. La dimensión fluidez en los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 26,77% y luego de aplicar el programa obtuvo el 69,57%.
2. La dimensión fluidez en los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 42,80 %.

TABLA N° 04

Resultados flexibilidad según la prueba de entrada y salida

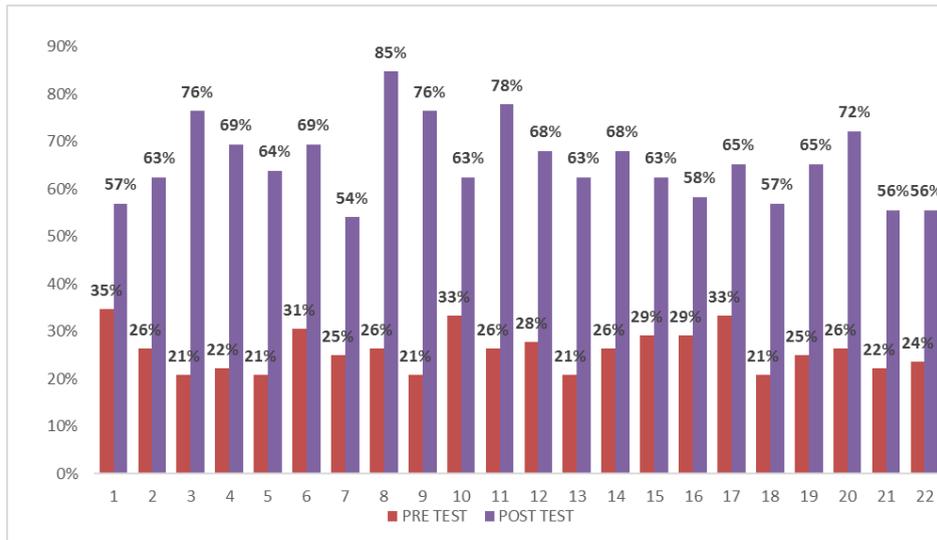
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	25	35%	41	57%	16	22.22%
2	19	26%	45	63%	26	36.11%
3	15	21%	55	76%	40	55.56%
4	16	22%	50	69%	34	47.22%
5	15	21%	46	64%	31	43.06%
6	22	31%	50	69%	28	38.89%
7	18	25%	39	54%	21	29.17%
8	19	26%	61	85%	42	58.33%
9	15	21%	55	76%	40	55.56%
10	24	33%	45	63%	21	29.17%
11	19	26%	56	78%	37	51.39%
12	20	28%	49	68%	29	40.28%
13	15	21%	45	63%	30	41.67%
14	19	26%	49	68%	30	41.67%
15	21	29%	45	63%	24	33.33%
16	21	29%	42	58%	21	29.17%
17	24	33%	47	65%	23	31.94%
18	15	21%	41	57%	26	36.11%
19	18	25%	47	65%	29	40.28%
20	19	26%	52	72%	33	45.83%
21	16	22%	40	56%	24	33.33%
22	17	24%	40	56%	23	31.94%
PROMEDIO	18.73	26.01%	47.27	65.66%	28.55	39.65%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados flexibilidad según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. La dimensión de la flexibilidad de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 26,01 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 65,66%.
2. La dimensión de la flexibilidad de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 39,65 %.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0.283181818	0.697727273
Varianza	0.001165584	0.004237446
Observaciones	22	22
Coefficiente de correlación de Pearson	-0.108010412	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	21	
Estadístico t	25.35010482	
P(T<=t) una cola	1.56349E-17	
Valor crítico de t (una cola)	1.720742903	
P(T<=t) dos colas	3.12697E-17	
Valor crítico de t (dos colas)	2.079613845	

El valor calculado de “t” ($t = 25,350$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7207$) con un nivel de confianza de 0,05 ($25,350 > 1,7207$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

1. De los datos comparados y analizados nos permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento en la creatividad de 41,48 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, la creatividad en los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 28,35% y después de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, la creatividad de la muestra alcanzó una media de 69,82%.

2. Los datos comparados y analizados nos permiten aceptar que la aplicación de las adivinanzas y trabalenguas desarrolló la originalidad creciendo en un 44,63%, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, la originalidad de los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 27,02% y después de aplicar las adivinanzas y trabalenguas la muestra alcanzó una media de 71,65%.

3. De los datos analizados y comparados permite aceptar la utilización de las adivinanzas y trabalenguas ya que desarrolló la fluidez creciendo en un 42,80%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, la fluidez de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 26,77% y después de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, el respeto de la muestra alcanzó una media de 69,57%.

4. El análisis de datos comparados permite aceptar la utilización de las adivinanzas y trabalenguas ya que desarrolló la flexibilidad creciendo en un 39,65%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, la flexibilidad en promedio era limitada con una media de 26,01% y después de aplicar las adivinanzas y trabalenguas, la simpatía de la muestra alcanzó una media de 65,66%.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alemán, G. (S/F). *Aprendiendo español. Escuela normal experimental de la fuerte extensión*.<http://virtual.enefimazatlan.org.mx7claroline/course.descripcion>.
- Beetlestone, F. (2000) *Niños creativos: enseñanza imaginativa*. España: Paidós.
- Blanco, G. (2000). *Los trabalenguas*. Extraído de http://bissserver.be/online/spaans/sp07/sp07_047_0v02/html/www.kokone.com.mx/leer/traba/home.html.
- Bruzzo, M. (2008) *Escuela para Educadores.- presente Edición*. Buenos Aires Argentina: Editorial Cadiex Internacional.
- Cabezas, F. (2008).- *Psicomotricidad Serie Educación y Desarrollo.- Primera edición.- Editorial Graficas Ruiz.- España*.
- Cánepa, B. y Evans, D. (2015) *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel. Pontificia Universidad Católica de Lima, Perú*.
- Claxton, G. (1992), *Anatomía de la intuición, El profesor intuitivo*.
- Condemarin, M, y Chadwick M (1994). *Madurez Escolar*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Davis, F. (2004). *La Comunicación No Verbal*. España: Alianza Editorial.

- De la torre, S. y Marín R. (2003). *Manual de la creatividad*. España: Paidós.
- Méndez, C. (1999) *Metodología de la investigación* Editorial con énfasis en ciencias empresariales 4ta. Edición. Ed. Limusa. México
- Mendoza, R. (2013). *Cómo hacer un trabalenguas*. Extraído de <http://comohacerunensayobien.com/como-hacer-un-trabalenguas/>
- Monreal, A. (2000). *Qué es la creatividad*. España: Biblioteca Nueva.
- Ruiz, T. (2012). *Características y función de los trabalenguas*. Extraído de <http://www.padresenlaescuela.com/caracteristica-y-funcion-de-lostrabalenguas>.
- Torrance (1965) *La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible*.
- Villarreal J. Guerra F. (2006) *Crear para Jugar, Jugar para Pensar*. Ibarra Ecuador: identidad gráfica.
- Villarreal, E. (2009). *Juegos Verbales*. Concepción. Chile. Extraído de <http://pinchaquihaceunclik.blogspot.com/2009/06/tipos-y-ejemplos-dejuegos-verbales.html>.

ANEXOS

ANEXO N° 01



UCT

GUÍA DE OBSERVACIÓN

INSTRUCCIONES: Observa con atención a los niños y niñas y responde marcando con un aspa (x) en la categoría pertinente.

VALORACIONES DE LAS CATEGORÍAS:

Siempre: 16-20

A veces: 11-15

Nunca: 00-10

DIMENSION FLUIDEZ

- 1) Es capaz de generar varias ideas relacionadas a un tema determinado.
() Siempre () A veces () Nunca
- 2) Demuestra confianza en sus acciones.
() Siempre () A veces () Nunca
- 3) Emite soluciones posibles frente a un hecho o un problema dado.
() Siempre () A veces () Nunca
- 4) Expresa sus ideas con fluidez.
() Siempre () A veces () Nunca
- 5) Demuestra seguridad al plasmar sus ideas en sus producciones.
() Siempre () A veces () Nunca

DIMENSION FLEXIBILIDAD

- 6) Es flexible ante cualquier situación
() Siempre () A veces () Nunca

- 7) Realiza algo nuevo que considera es lo mejor para sus trabajos.
() Siempre () A veces () Nunca
- 8) Muestra seguridad en lo que realiza.
() Siempre () A veces () Nunca
- 9) Selecciona la mejor idea que se adecue a solucionar su problema.
() Siempre () A veces () Nunca
- 10) Visualiza el objeto o situación desde varios ángulos.
() Siempre () A veces () Nunca

DIMENSION ORIGINALIDAD

- 11.) Utiliza la pintura con libertad para desarrollar su imaginación.
() Siempre () A veces () Nunca
- 12) Combina los materiales en sus producciones.
() Siempre () A veces () Nunca
- 13) Sus trabajos son llamativos y coloridos.
() Siempre () A veces () Nunca
- 14) Su idea a transmitir en sus producciones es clara.
() Siempre () A veces () Nunca
- 15) Es imaginativo.
() Siempre () A veces () Nunca

DIMENSIÓN ELABORACIÓN

- 16) Su expresión oral lo refleja en sus trabajos.
() Siempre () A veces () Nunca
- 17) Expresar sus sentimientos al mostrar sus producciones.
() Siempre () A veces () Nunca
- 18) Es capaz de interpretar sus producciones.

Siempre A veces Nunca

19) Corrige sus ideas al realizar sus producciones

Siempre A veces Nunca

20) Es capaz de sustentar y fundamentar sus ideas de sus producciones.

Siempre A veces Nunca