



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS PRESENCIAL

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciado en
Ciencias Humanas y de la Educación
Mención: Educación Básica

TEMA:

“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”

AUTOR: MUQUINCHE BASANTES VICTOR ALFONSO

TUTOR: Lic. Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez

Ambato-Ecuador

2015

APROBACION DEL TUTOR

Yo, Lic. Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez, con cédula de ciudadanía N° 0502431620, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema **“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”** desarrollado por el Sr. Victor Alfonso Muquinche Basantes egresado de la carrera de Ciencias Humanas y de la Educación, considero que dicho Trabajo de Graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponde a las normas establecidas en el Reglamento de Graduación de Pregrado, de la Universidad Técnica de Ambato y en el normativo para la presentación de Trabajos de Graduación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Fecha: Ambato, 16-06-2015

TUTOR

Lic. Mg. Morayma Jimena Bustos Yépez

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Yo, Victor Alfonso Muquinche Basantes, con C.C. 180420662-9, tengo a bien certificar que los criterios emitidos en el Trabajo de Graduación: **“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”**, como también los contenidos presentados, ideas, análisis, y síntesis son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este Trabajo de Graduación.

Ambato, 16-06-2015

AUTOR

Muquinche Basantes Victor Alfonso

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

El Tribunal de Grado, aprueba el Trabajo de Graduación, sobre el tema: **“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”**, elaborado por Victor Alfonso Muquinche Basantes, con C.C. 180420662-9, Egresado de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, Carrera de Educación Básica, el mismo que guarda conformidad con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, 16-06-2015

Para constancia firman

.....
Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
Dra. Mg. Carmen Acurio M

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida.

Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más, A mi madre por ser la persona que me ha acompañado durante todo mi trayecto estudiantil y de vida.

A mi padre quien con sus consejos ha sabido guiarme para culminar mi carrera profesional.

A mis hermanos y mi esposa, gracias por apoyarme en los momentos más difíciles de mi vida.

A mi hijo, gracias por darme fuerzas y lograr alcanzar mis sueños.

A mis profesores, gracias por su tiempo, por su apoyo así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

Victor Alfonso Muquinche Basantes

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios y a mis padres por darme la vida.

Gracias a la Universidad Técnica de Ambato y a sus profesores por compartir conmigo sus conocimientos y valores.

Gracias a mis compañeros de aulas por estar conmigo en este duro trajinar de aprendizaje y formación.

A la Escuela Joaquín Lalama por abrirme las puertas para realizar el presente trabajo investigativo que será un apoyo para futuras investigaciones.

A la tutora de tesis Mg. Morayma Bustos, gracias por su ayuda constante e incondicional en la orientación y desarrollo del trabajo de investigación, factor fundamental para culminar con éxito nuestro propósito.

Victor Alfonso Muquinche Basantes

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	Pag.
Portada	I
Aprobación del Tutor.....	II
Autoría del Trabajo de Graduación	III
Aprobación Del Tribunal De Grado.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice General de Contenidos	VII
Indice de tablas.....	X
Indice de Gráficos	XI
Resumen Ejecutivo	XII
Introducción	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.

Tema.....	¡Error!
-----------	---------

r! Marcador no definido.

1.2. Planteamiento del problema.....	
1.2.1 Contextualización.....	
1.2.2 Arbol de problemas.....	8
1.2.3 Análisis crítico	9
1.2.4 Prognosis.....	
1.2.5 Formulación del problema	10
1.2.6 Interrogantes.....	
1.2.7 Delimitación del objeto de investigación	11

1.3. Justificación	
1.4. Objetivos	12
1.4.1 Objetivo general	
1.4.2 Objetivos específicos	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos	13
2.2 Fundamentación filosófica	16
2.2.1 Fundamentación Ontológica	17
2.2.2 Fundamentación Epistemológica	
2.2.3 Fundamentación Axiológica	
2.4 Categorías fundamentales	18
2.4.1 Constelación de Ideas	19
2.4.1.1 Constelación de ideas variable independiente	
2.4.1.2 Constelación de ideas variable dependiente	20
2.5 Hipótesis	52
2.6 Señalamiento de variables	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque	53
3.2 Modalidad de investigación	
3.2.1 Investigación de campo	
3.2.2 Investigación bibliográfica	54
3.3 Nivel o tipo de investigación	55
3.3.1 Exploratorio	
3.3.2 Descriptiva	
3.3.3 Correlacional	
3.3.4 Explicativo	56

3.4 Poblacion y muestra	
3.5. Operacionalización de variables	57
3.5.1 Operacionalización variable independiente	
3.5.2 Operacionalizacion de la variable dependiente	58
3.6 Plan de recoleccion de datos	59
3.6.1 Plan de procesamiento de informacion	60

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Test aplicado a estudiantes.....	62
4.1.1 Comprobación de la hipótesis.....	64

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	66
5.2 Recomendaciones.....	68

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 Datos informativos.....	70
6.2 Antecedentes.....	71
6.3 Justificación.....	72
6.4 Objetivos.....	73
6.4.1 Objetivo general.....	
6.4.2 Objetivos específicos.....	
6.5 Análisis de factibilidad.....	
6.5.1 Humanos.....	75
6.5.2 Materiales.....	
6.5.3 Económicos.....	76
6.6 Fundamentación científico técnico.....	79
6.7 Metodología modelo operativo.....	82
6.8 Guía digital.....	83

6.9 Administración.....	113
7. Previsión de la evaluación.....	
Bibliografía.....	115
Anexos.....	126

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla No. 1 Unidad de observacion.....	56
Tabla No. 2 Operacionalización Variable Independiente	57
Tabla No. 3 Operacionalización Variable Dependiente.....	58
Tabla No. 4 Plan de recolección de datos.....	59
Tabla No. 5 Medición de la creatividad.....	62
Tabla No. 6 Incremento de la creatividad.....	63
Tabla No. 7 Recursos humanos.....	75
Tabla No. 8 Recursos materiales.....	
Tabla No. 9 Modelo Operativo.....	82
Tabla No. 10 Previsión de la propuesta.....	113
Tabla No. 11 Cronometro de actividades.....	114

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico No. 1 Árbol de problemas.....	8
Gráfico No. 2 Categorías fundamentales.....	18
Gráfico No. 3 Constelación de ideas variable independiente.....	19
Gráfico No. 4 Constelación de ideas variable dependiente	20
Grafico No. 5 Medición de la creatividad.....	62
Grafico No. 6 Incremento de la creatividad.....	63
Gráfico N° 7 Datos de evaluación diagnostica.....	64
Gráfico N° 8 Estructura de la propuesta.....	77
Gráfico N° 8 Estructura de la propuesta.....	

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “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”

AUTOR: Muquinche Basantes Victor Alfonso

TUTOR: Lic. Mg. Morayma Bustos

Resumen

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y por lo tanto vinculada a su propia naturaleza, pero cuando el ser humano no desarrolla esa habilidad necesita de apoyo para lograrlo. Los niños de la Escuela Joaquín Lalama muestran esa deficiencia por lo tanto se les ha ayudado con la aplicación del uso de las adivinanzas y trabalenguas donde por medio de estos juegos verbales desarrollen su creatividad ya que depende de esto que los niños y niñas busquen soluciones y alternativas tratando de evitar los tópicos y las respuestas obvias, logrando responder de esta manera a los problemas tanto de la institución como de la sociedad en general. Además se ha visto la necesidad de diseñar una guía digital que facilite la labor del docente y haya una mejoría ante este problema.

Palabras claves: habilidad, deficiencia, aplicación, juegos verbales, tópicos, obvias, necesidad.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “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”

AUTOR: Muquinche Basantes Victor Alfonso

TUTOR: Lic. Mg. Morayma Bustos

Summary

Creativity has always existed, it is an ability of human beings and therefore linked to its own nature, but when man does not develop that skill needs support to achieve it. School children show that deficiency Joaquín Lalama therefore helped them with the application of the use of riddles and tongue twisters where through these verbal games as develop their creativity depends on it that children find solutions and alternative trying to avoid the clichés and obvious answers, thus achieving answer to the problems of both the institution and the society in general. It has also seen the need to design a digital guide that facilitates the work of teachers and is an improvement to this problem.

Keywords: ability, deficiency, application, verbal games, topics, obvious need

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación tiene como tema: “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”

Pretende constituirse en un aporte con énfasis a una mejor calidad de educación, lo cual implica el definir los indicadores de éxito educativo, los problemas de creatividad en la etapa escolar sin lugar a duda; constituye un problema de adaptación al medio escolar, social, que debe ser afrontado por los maestros, padres, y sociedad. Debido a una desinformación, desinterés, desmotivación, falta de juegos lúdicos y verbales, innovación de recursos didácticos y pedagógicos dinámicos.

El trabajo de investigación consta de seis capítulos, distribuidos de la siguiente manera:

En el Capítulo 1: **El Problema de Investigación**, se describe el Planteamiento del Problema con una Contextualización Macro, Meso y Micro; Análisis Crítico, Prognosis, Formulación del Problema, Preguntas Directrices que servirán de base para la Formulación de los Objetivos General y Específicos, culminando con la Justificación.

En el Capítulo 2: **Marco Teórico**, se definen los Antecedentes de la Investigación, Fundamentación legal y filosófica; se definen las Categorías Fundamentales para el desarrollo del Marco Teórico, Hipótesis y señalamiento de variables.

En el Capítulo 3: **Metodología**, se refiere al Enfoque y Modalidad Básica de la Investigación, se determina el Nivel o Tipo de investigación, incluyendo las técnicas e instrumentos adecuados que garanticen el éxito

de la investigación hacia los objetivos propuestos. Se determina la Población y Muestra, Operacionalización de variables, específica la forma de recolección, Procesamiento y Análisis de la información a recolectar.

En el Capítulo 4: **Análisis e Interpretación de Resultados**, se presentaron los resultados de manera estadística mediante tablas y gráficos; además se realizó el comprobación de la Hipótesis por medio de la T student pareada.

En el Capítulo 5: **Conclusiones y Recomendaciones**, donde se resume los resultados de la investigación y se proponen las estrategias tendientes a la solución del problema detectado.

En el Capítulo 6: **Propuesta**, como una alternativa de solución al problema detectado que el investigador plantea a la Escuela Joaquín Lalama.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“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”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización

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, ataris, 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 Joaquín Lalama 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)

El uso de las Adivinanzas y Trabalenguas son esenciales para desarrollar la creatividad en todos los estudiantes del mundo ya que si usamos estos juegos verbales de manera correcta podemos desarrollar “la creatividad

en su máxima expresión pues consiste en poner una idea donde antes no había nada, capacidad propia del ser humano que se caracteriza por dar soluciones a los problemas de manera original y novedosa, permite en los niños el desarrollo de la imaginación, confianza, curiosidad, elaboración, flexibilidad, sensibilidad, apertura para modificar y reorganizar el propio pensamiento y responder de manera ingeniosa a situaciones vitales”. (Zambrano Diana, 2013)

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)

De tal manera los juegos verbales como las adivinanzas y trabalenguas deben ser bien aprovechados para la formación temprana del desarrollo de la creatividad ya que en la actualidad nos encontramos en un mundo que exige un alto desempeño en los procesos de razonamiento superior donde el éxito en las etapas educativas posteriores depende en gran medida de un buen asentamiento de las estructuras cognitivas de los niños y su principal finalidad es que puedan resolver problemas, aplicar

conceptos y habilidades para desenvolverse en la vida cotidiana. (Cruz M, 2012)

Por tal razón la creatividad ocupa un lugar muy importante no solo desde el punto de vista de la realización personal sino desde el punto de vista del desarrollo social en general, además se plantea que la creatividad es un bien social y del futuro que debe cambiar todo el tejido social, desde la persona con su comportamiento cotidiano hasta los grupos formados por diferentes organizaciones, terminando como expresión de un valor social orientador para las políticas públicas educativas.(Klimenko O, 2008)

También es importante mencionar que la creatividad es igual que la comunicación, ya que son conceptos polisémicos, cargados de múltiples relaciones educativas, sociales, psicológicas, filosóficas, artísticas, científicas donde ambos se adentran en el ser humano, se originan en la necesidad o problema, se desarrollan en la interacción de la persona con el entorno, y se consuman en la participación y proyección hacia los demás. (Saturino de la Torre, 2003)

En la Comunidad Educativa a Nivel Nacional reconoce desde hace un tiempo, la importancia de implementar estrategias de aprendizaje tales como los juegos verbales (adivanzas y trabalenguas) para tener un mejor desarrollo de la creatividad porque es ahí donde la creatividad debe cambiar todos los niveles de la educación, desde el preescolar hasta la universidad, siendo todas las etapas evolutivas importantes y contribuyentes al desarrollo de la educación nacional. (Salan M, 2013)

Es por eso que el perfeccionamiento de los métodos de enseñanza contribuye a activar el aprendizaje de los estudiantes, pero esto no resulta suficiente para desarrollar la creatividad, sino que es necesario emplear los métodos de enseñanza en forma de sistema, con una concepción didáctica desarrolladora como son los juegos verbales. (Ocaña A, 2004)

En los últimos años, se ha insertado paulatinamente los juegos verbales

ya que el aprendizaje de Lengua y Literatura por medio de esta metodología los niños y niñas van aprender y comprender de una mejor manera las: canciones, cuentos, coplas, refranes, trabalenguas, adivinanzas; además van a poder desarrollar la creatividad donde podrán expresar sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas con mayor fluidez en el momento que sea necesario. (Salan M, 2013)

En la actualidad la Creatividad ha sido olvidada, por la modernización y la Informática, y la Aplicación de la Metodología Tradicional, que no permite el desarrollo de la Personalidad Creativa e Inventiva de los alumnos, la limitación de Material Didáctico, en las escuelas de esta provincia ha propiciado bloqueos en la creatividad de los niños, creando estereotipos y asumiendo determinados patrones y modelos de conducta, que moldean su personalidad. (Cárdenas H, 2010)

Desde un punto de vista didáctico, la creatividad es un concepto que debiera ser abordado de forma curricular en los objetivos, como contenido formativo, como estrategia, en las actividades de aprendizaje y en la evaluación. De hecho, la creatividad si no se inserta en propuestas curriculares o proyectos que la integren desde los objetivos a la evaluación, se reduce a mera aspiración de buena acogida social. (Saturino de la Torre, 2003)

En lo referente a la Escuela Joaquín Lalama no se ha realizado un mayor énfasis en el uso de adivinanzas y trabalenguas como parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, limitando de tal manera el desarrollo de la creatividad de cada uno de los estudiantes restringiendo la forma de relacionarse y actuar en su entorno (Salan M, 2013)

La escuela debe cumplir un rol fundamental que permitirá gradualmente a los estudiantes acceder a los diferentes juegos verbales con diferentes grados de complejidad como las adivinanzas, trabalenguas, retahílas,

canciones, etc. estas son algunos de los recursos literarios que ayudarán en el proceso del desarrollo del pensamiento y de la creatividad de los niños y niñas del plantel educativo. (Gómez F, 2011)

Debemos recordar que el niño de Educación Infantil, se encuentra en la fase intuitiva de su desarrollo creativo, etapa en la que juega un papel muy importante el desarrollo de la imaginación y de la intuición como elementos básicos de la creatividad, ya que el niño en esta etapa inventa, investiga, descubre, juega con la realidad y también aprende a pensar en relación a ella, donde uno de los elementos básicos y primordiales que hace que la creatividad florezca en esta etapa es la capacidad de relajación del niño es ahí donde entra en juego las adivinanzas y trabalenguas. (Clemente F, 2009)

Además las adivinanzas y trabalenguas estimulan la sociabilización, porque ejercita reacciones, intercambio de opiniones y emociones donde contribuye a facilitar habilidades para resolución de problemas al tener que confrontar con derrotas, frustraciones y límites además ayuda a pensar e implementar diferentes estrategias, a tomar decisiones, registrar opciones, elegir y enfrentar consecuencias. (Cruz M, 2012)

Es muy importante que las instituciones educativas de todos los niveles ofrezcan alternativas para que los proyectos educativos se conviertan en proyectos culturales, que involucren a todos los factores educativos: escuela, familia, comunidad, logrando mediante la participación y comunicación entre estos factores el rescate de la identidad cultural, tradiciones, costumbres enriquecidas por la creatividad como valor cultural de la sociedad. (García M, 2004)

La familia debe ser concebida dentro de la planificación curricular y no solamente como actividades extracurriculares ya que depende de la familia brindar al niño o niña un ambiente relajado, flexible y motivador donde no solo la institución educativa se encargue del desarrollo de los

niños sino también los padres se involucren en el desarrollo de la creatividad a través del uso de adivinanzas y trabalenguas. (Gómez F, 2011)

1.2.2 Árbol de problemas

Efecto:



Causa:

Gráfico No. 1 Árbol de problemas

Fuente: ESCUELA JOAQUÍN LALAMA

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

1.2.3 Análisis Crítico

La desmotivación en Actividades Escolares, no permiten al niño generar sus propias ideas privándoles de su creatividad y originalidad, como se ha evidenciado en la escuela Joaquín Lalama donde los niños no son capaces generar sus propias ideas y dar solución a los diferentes problemas que enfrentan a diario en la escuela.

Además se utilizan técnicas inapropiadas para el desarrollo de la personalidad creativa del niño, provocando dificultades en su etapa de aprendizaje, creando estereotipos, para resolver sus necesidades biológicas y sociales, esto hace que los alumnos asuman determinados patrones que moldean su personalidad.

En la actualidad se aplica la Metodología Tradicional en donde el alumno se convierte en un simple receptor de información sin la capacidad de innovar y aplicar el conocimiento, eso es muy perjudicial para todos los niñas/os ya que estamos evitando que sean innovadores y creativos porque la creatividad emanan fantasía e imaginación que libera de la conformidad y lo convencional, con la capacidad de crear y producir cosas nuevas e innovadoras.

La limitación de material didáctico es perjudicial para los alumnos ya que trae consigo la desmotivación y conformismo por parte de los niños porque el material didáctico debe ser indispensable en el aula de clases donde los niños puedan expresarse de diferente manera motivándoles a expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando y armando un rompecabezas de muchas otras formas, enseñándoles a no ser conformistas.

1.2.4 Prognosis

Si este problema se soluciona los niños y niñas podrán ser creativos eso significará que el mismo individuo busque su idea creativa, siendo

capaces de inventar cualquier cosa, con la capacidad de encontrar soluciones novedosas, originales y la tenacidad de modificar o transformar el mundo con sus ideas, además ellos podrán tener más oportunidades de trabajo en el futuro y no solo eso sino que también podrán crear su empresa generando nuevas fuentes de trabajo para ayudar a personas necesitadas.

Si no se solucionase el problema por tanto los niños y niñas no podrán desarrollar su creatividad esto sería muy perjudicial para su futuro ya que por tal motivo no tendrían aspiraciones de ser alguna persona que sobresalga ante la sociedad además vivirían sujetos a reglas, normas y modelos, mucho más si sigue aplicando metodologías tradicionales que convierten a los alumnos en seres receptores sin originalidad de reflexión, que los alejan del aprendizaje.

1.2.5 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso de adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato?

Variable Independiente.- El uso de adivinanzas y trabalenguas

Variable Dependiente.- Desarrollo de la creatividad

1.2.6 Interrogantes

- ¿Cuáles son las ventajas de usar las adivinanzas y trabalenguas en los estudiantes?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad de los niños de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato?
- ¿Qué estrategias se podría utilizar para desarrollar la creatividad de los niños y niñas?

1.2.7 Delimitación del objeto de investigación

Campo.- Educativo

Área.- El uso de adivinanzas y trabalenguas

Aspecto.- Desarrollo de la creatividad

Tiempo de la Investigación: Marzo del 2014 a Junio del 2015

Espacial.- La Escuela Joaquín Lalama ubicada en la provincia de Tungurahua Cantón de Ambato.

1.3 Justificación

Esta investigación parte de la toma de conciencia del vacío que causa la falta del desarrollo de la creatividad ya que esta es una de las formas más importantes de ser creativos y dar vida a nuevas propuestas que respondan a las necesidades y exigencias de la sociedad actual en la que nos encontramos.

La investigación es **importante** porque ayuda a descubrir los perjuicios y beneficios del tema puesto que si los docentes utilizan las adivinanzas y trabalenguas para desarrollar la creatividad de los niños, estarían contribuyendo a que sus alumnos tengan su mente más abierta a nuevos aprendizajes y nuevas estrategias para resolver problemas simples y complejos ya sea dentro de la institución o fuera de ella.

Es **necesaria** para impulsar un cambio de mentalidad, tanto de educadores como padres de familia, principalmente se pretende dejar sentado bases de los temas más difíciles e inaccesibles donde puedan ser abordados con mucha facilidad y alta receptividad mediante el uso de las adivinanzas y trabalenguas donde los docentes van a ser guías de los

niños ya que cuando no entiendan o fallen en algo ahí estarán los docentes para ayudarles a levantarlos, para que sigan adelante y no se den por vencidos.

Es **factible** porque se cuenta con los recursos personales, institucionales, materiales y económicos necesarios para realizar la misma. Además está respalda por un vasto soporte bibliográfico de internet, necesario para desarrollar este trabajo investigativo.

La investigación es **útil** y beneficiosa ya que actualmente estamos viviendo en una sociedad con falta de creatividad, porque nos encontramos en un mundo de constantes cambios donde se requiere que se formen estudiantes autónomos, críticos y creativos que permitan desenvolverse de forma correcta ante la sociedad, de esta manera encontrar mejores oportunidades de vida en su futuro.

Los **beneficiarios** de este proyecto de investigación son los padres, docentes, autoridades, la sociedad y los niños de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar la incidencia del uso de las adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato

1.4.2 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente los beneficios del uso de las adivinanzas y trabalenguas
- Determinar el nivel de creatividad que poseen los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama

- Plantear estrategias para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Para la elaboración del presente informe de investigación, se analizaron varios trabajos de tesis que sirvieron como material de consulta mismos que a continuación se pone a consideración:

Quizhpe Ana, (2011). en su tesis “El juego y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de las niñas y niños de primer año de educación básica del centro educativo cazadores de los ríos”, se ha llegado a la conclusión de que “los juegos ayudan a los niños a expresar y enfrentar sus sentimientos, a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño, además los juegos son una oportunidad excelente para integrar compartir e incluir a niños y niñas con inhabilidades, su meta es estimular los juegos y animar la satisfacción de los niños jugando con otros o consigo mismos donde debemos mantener la mente del niño abierta a ideas nuevas y originales y animar a los niños que busquen más que una solución o respuesta”.

A través de los juegos los niños y niñas aprenden de mejor manera y más si se tratan de juegos que ayuden a desarrollar la creatividad de los niños ya que de esta forma les ayudan a convivir y relacionarse con los compañeros y demás personas, también los niños desarrollan la capacidad de generar nuevas ideas para dar solución a las interrogantes

que tengan en la vida diaria o a la vez tendrán la capacidad de proponer cosas innovadoras para el desarrollo de la sociedad.

Asanza Yadira, (2006) en su tesis “El desarrollo de la creatividad e imaginación a través de las técnicas grafo-plásticas en la educación preescolar del Liceo Naval”, se ha llegado a la conclusión que “la Expresión Plástica como todas las manifestaciones del arte constituye una herramienta poderosa para la comunicación; uno de los lenguajes con mayores posibilidades de expresión y para el desarrollo de la comunicación no verbal, ya que través de esta materia los niños pueden construir y explorar creativamente sus formas de expresión y comunicación donde el acto creativo es la síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos por lo tanto, en el nivel de educación preescolar es de vital importancia despertar la creatividad y el gusto por esta práctica para su buen desarrollo integral”.

Es muy importante y a la vez interesante desarrollar el nivel de creatividad de los niños a muy temprana edad ya que ellos aprenden de una manera muy rápida y eficaz, donde los niños van a expresar lo que sienten y lo que quieren decir pero no con palabras sino con arte y sin darse cuenta van ir desarrollando su creatividad ya que para poder expresarse necesitan de su imaginación y creatividad.

Zambrano Diana del Carmen, (2013) en su tesis “La literatura infantil y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer año de educación general básica del jardín de infantes fiscal María Angélica Carrillo de Mata Martínez”, ha llegado a la conclusión de que “la iniciación literaria permite al niño el desarrollo de su inteligencia a través de la creación de mundos paralelos al suyo, dentro de los cuales puede identificarse con los personajes y con su imaginación resolver conflictos internos que le asustan o provocan miedo y en su universo fantástico resolverlos, entrenamiento que le servirá para resolver problemas en el

mundo real”.

Es muy importante adentrarse al mundo de los niños ya que si nos comportamos y somos uno de ellos, va a ser mucho más fácil enseñarles la literatura infantil porque vamos a poder interactuar de una manera más libre, divertida y sin temor a equivocarnos es ahí donde los niños van ir perdiendo la timidez, el miedo, y desconfianza en sí mismos y poco a poco va ir floreciendo y desarrollando la creatividad para enfrentar y resolver problemas que le servirán para la vida diaria.

Gómez Fagny, (2010) en su tesis “Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral, en los niños y niñas de 1º año de educación básica de la academia aeronáutica mayor pedro traversari”, ha concluido que “los juegos verbales permiten desarrollar la función lúdica y creativa como también la conciencia lingüística, sus características progresivas en los diferentes niveles de edad y a su entorno social ya que mediante rondas, cantos, adivinanzas y trabalenguas se estimula la capacidad intelectual de los niños y fortalecen el vínculo afectivo con sus padres y el poder de comunicarse de mejor manera ante los demás”.

El desarrollo del lenguaje es de vital importancia para los niño y niñas pero gracias a los juegos verbales tales como las adivinanzas, trabalenguas, cuentos, retahílas, etc. podemos tener un desarrollo más rápido y eficaz ya que si se aplica este método de una manera correcta los niños y niñas van a poder llenar y desarrollar su vocabulario con palabras nuevas y así expresar sus ideas y comentarios de mejor manera ante la sociedad.

Alezones Jeanette, (2013) en su tesis “Creatividad y educación infantil: una vía de adaptación personal, escolar y social”, ha concluido que “los niveles de creatividad que presentan los alumnos de educación inicial evaluados son relativamente altos ya que el grupo total presenta niveles altos en fluidez y originalidad verbal y gráfica, fluidez en la búsqueda de

soluciones y originalidad en las soluciones encontradas, además el niño va desarrollado otras áreas, tales como el (a) desarrollo físico, apoyado en la anatomofisiología del habla y capacidad sensorial, (b) desarrollo cognitivo, fijado en 329 la capacidad de relacionar, representación mental, formación de conceptos, integrarlos, codificarlos, establecer categorías con base a una estructura interna de interacción social”.

Este tema de investigación ha sido de gran ayuda, para saber y conocer más a fondo sobre cómo debemos ayudar a los niños y poder ir desarrollando la creatividad desde su infancia donde lo más importante es conocer su entorno familiar, escolar y social ya que depende de esos entornos el desarrollo del mismo, además los niños aparte de desarrollar su creatividad van a poder ir abriendo su mente para otras áreas donde va ser factible para su desarrollo personal y social.

2.2 Fundamentación Filosófica

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 se basarán en el paradigma Crítico-Propositivo; por el cual se basa en el siguiente texto:

Según Thomas Kuhn (1962) El paradigma es un esquema básico de interpretación de la realidad, comprende supuestos teóricos generales, leyes, modelos, métodos y técnicas que adoptan la comunidad científica.

El paradigma es un esquema teórico, o una vía de percepción y comprensión del mundo, que un grupo de científicos ha adoptado. (Alvira, 1982)

El paradigma Crítico-Propositivo es una alternativa para la investigación social debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales; Crítico porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación comprometidas con lógicas instrumental del poder.

Propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad.

Este paradigma es de real interés a nivel educativo y en general ya que permite realizar comparaciones apropiadas entre entidades del mismo nivel educativo de este modo mantener una visión acertada de los factores que intervienen en el desarrollo y evolución del estudio planteado; a más de ello centrará la investigación en demostrar el impacto causado que implica el desarrollo de la creatividad en los niños de manera adecuada.

2.2.1. Fundamentación Ontológica

Para la presente investigación se manifiesta que los niños de educación infantil están deseosos de resolver los problemas por sí mismos, ya que se enfrentan a situaciones nuevas y buscan soluciones a veces inesperadas por los adultos , además se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad donde todavía no están atados a esquemas, lo que le permite dar respuestas creativas ante cualquier situación que se le plantee por lo tanto, el docente deben enfocar su actividad hacia el cumplimiento de estas aspiraciones siempre que sea para mejorar el rendimiento académico, a través de nuevas estrategias metodológicas de acuerdo a su avance y desarrollo intelectual de cada estudiante. (Romero Iraida, 2010)

2.2.2. Fundamentación Epistemológica

El docente, los niños y niñas, interactúan entre sí para cumplir los objetivos de la enseñanza-aprendizaje, y lograr que los niños “aprendan y logren su desarrollo integral. Por ello, facilita la realización de actividades y medias experiencias significativas, vinculadas con las necesidades, intereses y potencialidades de los mismos”. (García, G, .Villafuerte, D,. 2014)

2.2.3. Fundamentación Axiológica

Esta investigación se fundamenta en el servicio de los niños y niñas, propios de nuestra sociedad, influida por los valores, pues, el investigador parte involucrada en el contexto y sujeto de investigación, asumirá el compromiso de cambio, tomando en cuenta el contexto socio-cultural en el que desarrolla el problema, respetando valores religiosos, morales, éticos y políticos de todos quienes conforman la institución. (Tuston David, 2008).

2.4 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

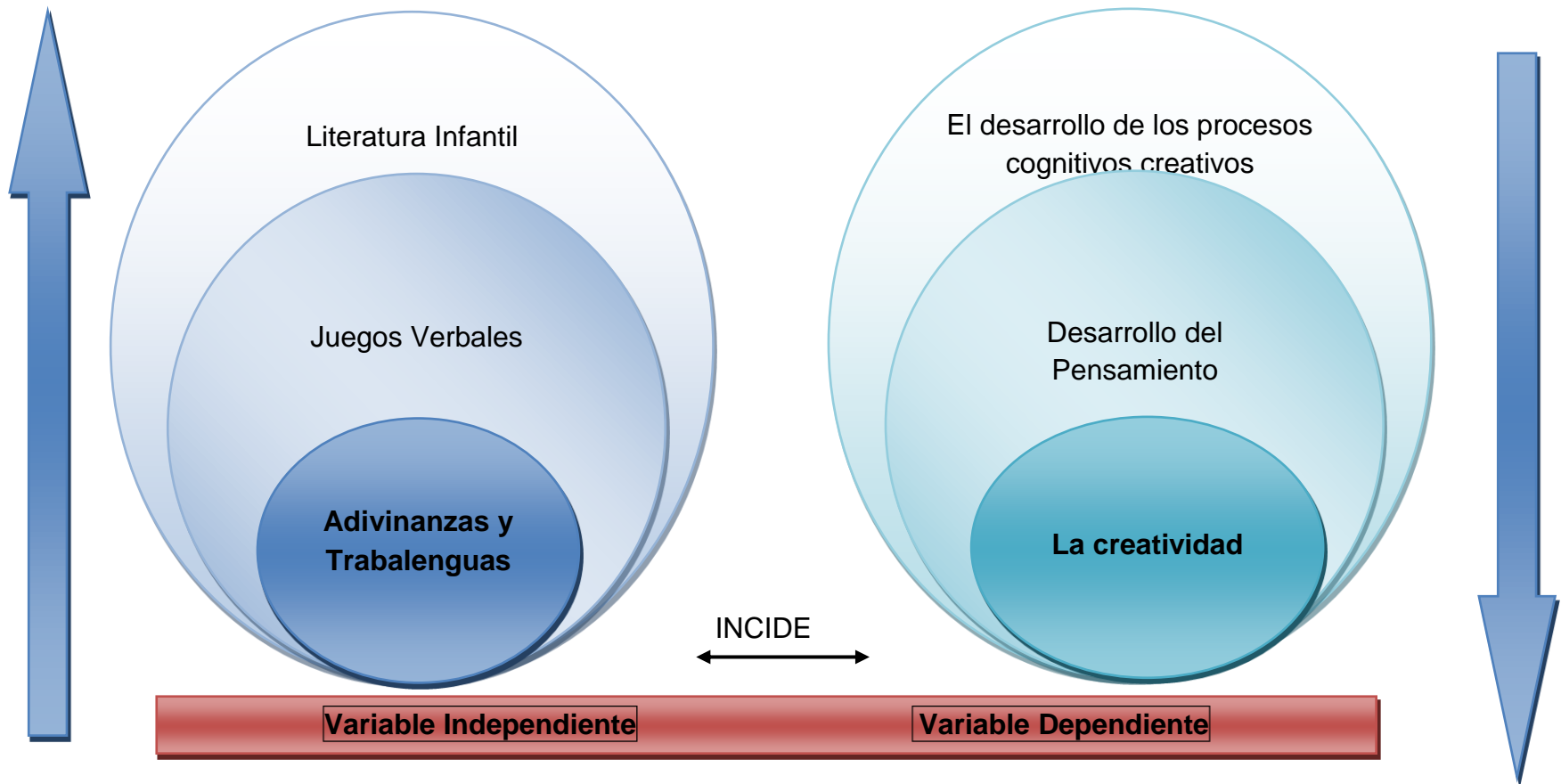


Gráfico No. 2 Categorías fundamentales
Elaborado por: Muquinche Basantes Víctor Alfonso

2.4.1 CONSTELACIÓN DE IDEAS

2.4.1.1 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS

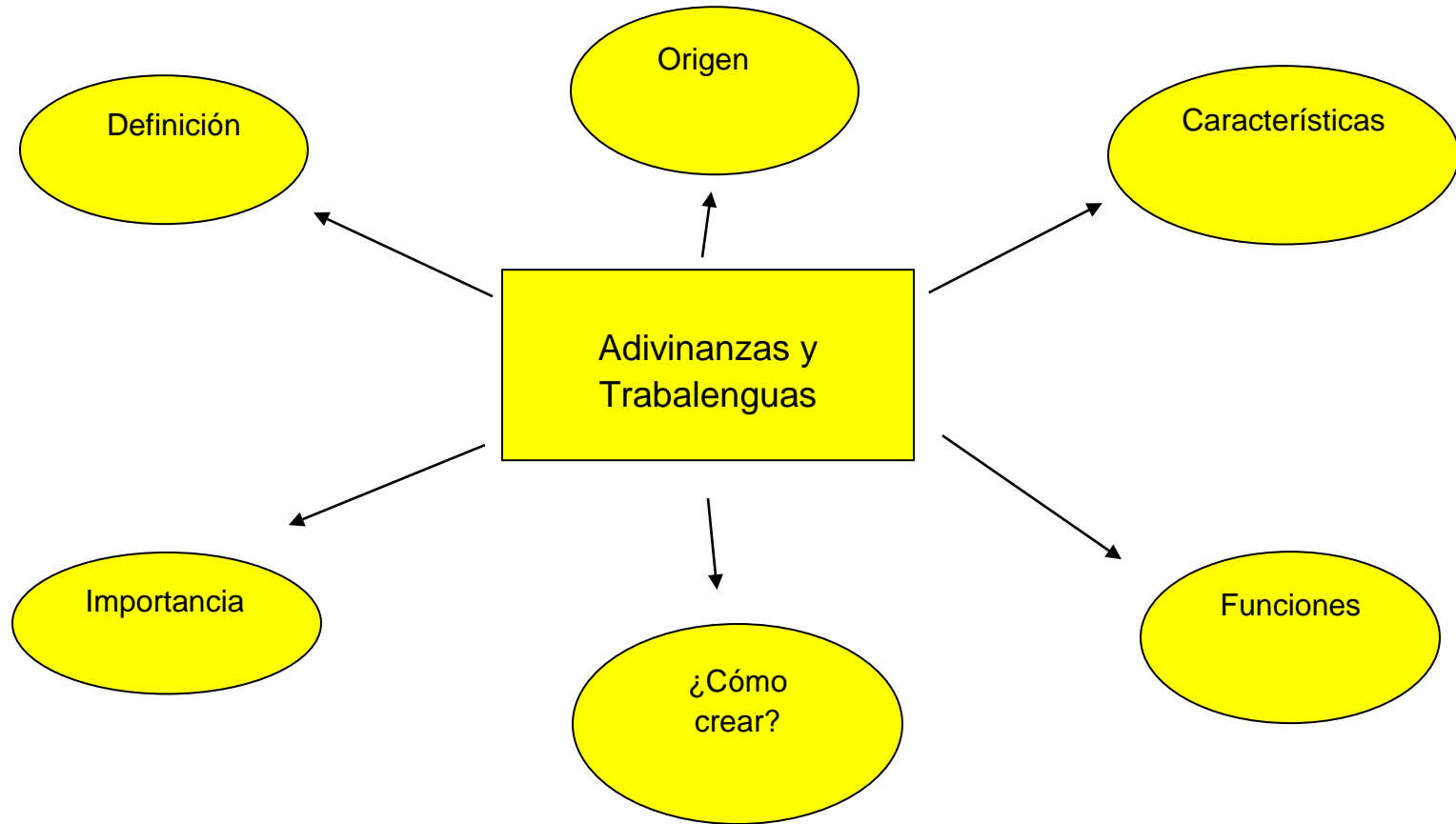


Gráfico No. 3 Constelación de ideas variable independiente
ELABORADO POR: Muquinche Basantes Victor Alfonso

2.4.1.2 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE LA CREATIVIDAD.

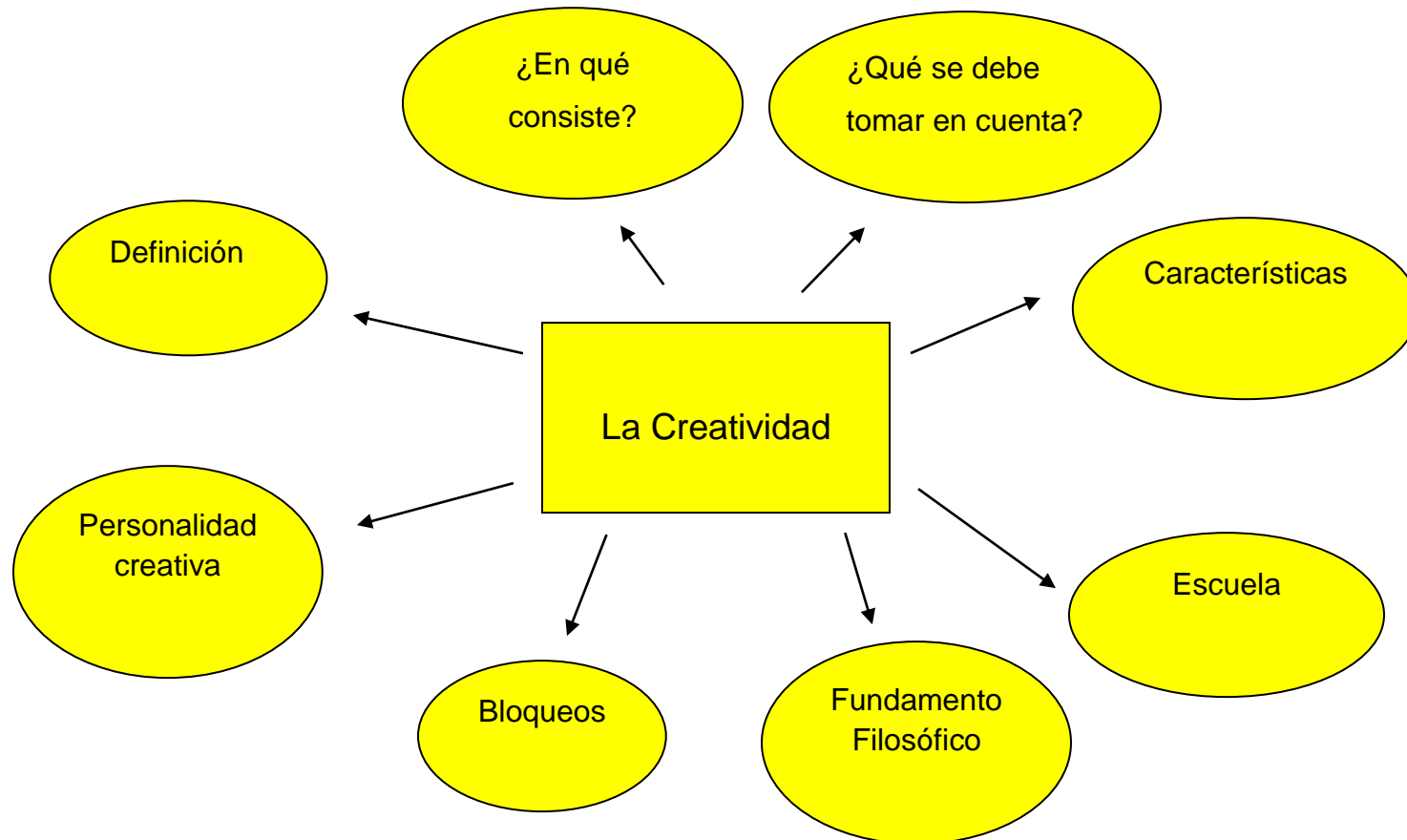


Gráfico No. 4 Constelación de ideas variable dependiente
ELABORADO POR: Muquinche Basantes Victor Alfonso

FUNDAMENTACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE LAS ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS

Las Adivinanzas

Definición

“La adivinanza es una de los pioneros y más difundidos tipos de pensamiento formulado; es el resultado de proceso primario de asociación mental, de la comparación y la percepción de parecidos y diferentes hacinados al humor y al ingenio, la sorpresa al descubrir similitud entre objetos, en los de ordinario no se esperarían encontrarla, es un elemento básico para su elaboración: sin sorpresa no hay adivinanza”. (Gonzales M, 2009)

Origen

Historia de las adivinanzas según Pedro Moro:

Hace muchos siglos, en los tiempos de la dinastía Sung, andaban por la ciudad de Hang-cheu los inventores de adivinanzas. Se sabe que todos vestían del mismo color, pero se discute cuál era ese color. Solían caminar por los jardines que estaban más allá de las murallas, o por la orilla de los canales, o por el barrio de los actores.

Todos conocían sus procedimientos: se jugaba por dinero. La honestidad de estos hombres era proverbial. Jamás se negaban a pagar cuando alguien daba con la solución de sus enigmas. De entre todos los artistas ambulantes, los inventores de adivinanzas eran los preferidos de las muchedumbres. Convocaban más curiosos que los acróbatas, los amaestradores de peces o los remontadores de barriletes.

Según se dice, las adivinanzas eran siempre distintas y jamás volvían a usarse una vez que alguien las resolvía. Los estudiosos pretenden reconocer

distintas técnicas en la formulación de acertijos. La más usual consistía en la descripción concreta de una cosa que en lenguaje metafórico resultaba ser otra. El legendario Wang-li acuñó durante su vida alrededor de setenta mil adivinanzas obscenas cuya respuesta era siempre la misma.

Características

Chipana Janeth, 2009 define ciertas características que deben tener las adivinanzas las cuales citamos a continuación:

- Son dichos populares en versos dirigidos principalmente a los niños.
- Son juegos de ingenio en los que se describe o se pregunta algo para que sea adivinado por pasatiempo.
- Su objetivo principal es el entretenimiento también contribuye al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares.
- Pertenece a la «cultura popular». Aunque su autoría es anónima las adivinanzas se elaboran colectivamente por toda la sociedad. Por este motivo las recopilaciones de las adivinanzas se enriquecen día a día.
- Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.
- Tienen una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas.
- La métrica de las adivinanzas es característica. Los versos son generalmente octosílabos.
- Las estrofas pueden ser pareados de rima consonante o bien estrofas de tres o cuatro versos. Lo más frecuente son las estrofas de cuatro versos con rima asonante o consonante en los versos pares.

Funciones de las adivinanzas

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

A) 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.

B) 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.

C) 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.

¿Cómo crear adivinanzas?

“Existe una gran cantidad de adivinanzas, unas más conocidas que otras. Pero es difícil encontrar una que sea precisamente la que necesitamos para trabajar algún tema con los niños y la solución más sencilla es hacerlas uno mismo, lo cierto es que son más fáciles de crear de lo que pensamos, sólo es cuestión de seguir unos pocos pasos y aplicarlos a distintos tipos de adivinanzas, según el motivo y la forma que usemos. De las muchas maneras que existen para crearlas, la más usada es la que se vale de las características del objeto elegido para formular el acertijo donde sólo tienes que combinar dos o tres, luego les das personalidad, le agregas una rima simple y listo”. (Roncallo A, 2011)

Importancia

“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)

Definición

Trabalenguas

“Si bien los trabalenguas, también llamados destrabalenguas, son oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en

voz alta sea de difícil articulación. Con frecuencia son usados como ejercicio para desarrollar una dicción ágil y expedita". (Cerezo, C., Limones, G., 2014)

Origen

Según Fernando Grados L. la historia de los trabalenguas comienza cuando:

En el barrio los niños se burlaban de Tomasito porque era tartamudo. Y el pequeño sufría, estando claro, que sus padres no podían llevarlo a un especialista. Pero su abuelo amoroso, que todo lo sabía le dijo: Tú puedes curarte, te voy a contar la leyenda de los trabalenguas: el sabio demóstenes era tartamudo, pero se propuso curarse. Desde pequeño se iba a la playa y, al aire libre, lanzaba discursos imaginarios, inventando palabras difíciles e inexistentes, tanto así que los pescadores, al oírlo, murmuraban con pena: " pobre loquito". Así nacieron los trabalenguas abuelito? Pregunto el niño. Ese maravilloso niño tuvo que inventarlos, porque a más sílabas trabadas, mejor trabajaría su pronunciación que era débil y floja. Y se colocaba algunos guijarros, pero eso es muy peligroso. Hoy, basta con leer, colocándose un lápiz en la boca y veras que los resultados son fabulosos. Y como quedo demóstenes? Triunfo, venció la tartamudez y fue el mejor orador de la historia. Gracias abuelito, voy a comprarme un librito de trabalenguas. No es necesario, hijito, aquí tienes el mejor, lo ha preparado especialmente para ti la corporación editora chirre. Y recuerda que todos podemos practicar trabalenguas, porque así nos comunicaremos mejor y podemos llegar hasta ser unos titanes de la oratoria.

Características

Ruiz Tania, 2012 define algunas características que deben tener los trabalenguas las cuales citamos a continuación:

- Es una composición poética

- Es una manifestación de la literatura popular y tradicional de un pueblo
- Pertenecen al género lírico
- Son composiciones breves
- Están sujetos a normas del ritmo métrico y la rima
- Tiene variedad métrica
- Sencillez sintáctica
- Usan aliteraciones, es decir emplean palabras que repiten las mismas letras: erre con erre cigarro, erre con erre barril...
- Repiten palabras
- Se usan palabras parónimas
- Carecen de sentido y se pueden utilizar palabras inventadas que le dan musicalidad al trabalenguas
- Los trabalenguas son un juego que genera el deseo de memorización y repetición en el niño
- Se deforma y transforma el significado de las palabras.

Funciones

Ruiz Tania, 2012 puntualiza algunas funciones que trae consigo los trabalenguas estas son:

- **Lúdico:** Sirve para divertirse, reírse y "botar corriente".
- **Fonológico.** Ayuda a desarrollar la pronunciación, vocalización y escucha de sílabas, palabras y frases.
- **Mnemotécnico:** Fortalece la escucha y retención de mensajes en forma mecánica.
- **Coñitivo o cognitivo:** Estimula la asociación y aplicación de mensajes a situaciones o vivencias personales o sociales.
- **Socializador:** Estimula a participar, romper el hielo y generar

confianza en grupo.

- Integrador familiar: Cohesiona vínculos familiares.
- Léxico: Facilita la internalización de términos y conceptos.
- Ortográfico: Integra la adecuada escritura de vocablos.

¿Cómo crear trabalenguas?

“Hay varias formas de cómo hacer un trabalenguas, para comenzar podemos usar, la repetición de un sonido de forma que resulte complicado decirlo rápido y haya que vocalizar mucho. Otra forma de cómo hacer un trabalenguas es utilizando sonidos que suele costar pronunciar a los niños, un ejemplo es la letra “R” que suele dar problemas de pronunciación, pero no solo repetimos el sonido de la “R” sino que intercalamos “tri” y “ti” obligando a un esfuerzo de pronunciación. Es un trabalenguas muy popular y con muchas versiones porque realmente resulta complicado para quién se enfrenta a él por primera vez”. (Mendoza Raquel, 2013)

Importancia

Los Trabalenguas están considerados como juegos terapéuticos, porque ayudan a los niños a mejorar su pronunciación cuando presentan dificultad en esta habilidad, además los trabalenguas ayudan a los niños a obtener rapidez en el lenguaje, con precisión y sin equivocaciones, son ideales para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los pequeños, son un juego de palabras con sonidos y de pronunciación difíciles que sirven para probar las habilidades de lenguaje. (Jesús Joel, 2006)

Los Juegos Verbales

“Los Juegos Verbales son un instrumento muy variable que se utiliza en la sala de clases para poder estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, ya que son de variados tipos y la mayoría de ellos se realiza en interacción social, además los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados”. (Araya, M., Espinoza, M., Parra, Y., Villarroel, E., 2009)

Metodología

Marializ, 2014 sugiere que cuando se vaya a tratar estos juegos verbales en clase, se debe seguir los siguientes pasos:

1. Procure trabajar con sus alumnos las distintas actividades de juegos verbales, desde una perspectiva lúdica. Permítales investigar y trabajar motivados respecto a ellos.
2. Familiarice a los niños con los diferentes tipos de juegos verbales.
3. Promueva en ellos la lectura y la investigación de distintas posibilidades lingüísticas, acordes con el nivel y curso en que las trabajará.
4. Permita a los alumnos la creación de variados juegos de lenguaje.
5. Promueva el intercambio de las creaciones de cada uno, para que así puedan mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.
6. Propóngales que ejecuten transformaciones en los juegos y, en base a ellos, creen otros nuevos.
7. Pídales que elaboren un libro con las creaciones de cada uno.

8. Organice competencias con sus alumnos, resultando vencedora la fila que tenga mayor cantidad de juegos verbales. En estas actividades, es conveniente reforzar en los alumnos la capacidad para respetar turnos de participación, como así también, para enfrentar el triunfo y/o el fracaso.

9. Permita a sus alumnos elegir el juego verbal que más les agrade, y en base a él desarrollar un trabajo individual de recolección y elaboración de un cuaderno de creaciones.

¿Para qué sirven?

Según Condemarín Mabel. “Los juegos verbales son aquellos juegos tradicionales o creados por los niños como las adivinanza, trabalenguas y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. Estos juegos permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un contexto lúdico que lo divierte y entretiene; permiten discriminar los sonidos iniciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras, favorecen el desarrollo del vocabulario y favorecen la fluidez de la expresión oral”.

Importancia

Los juegos verbales “estimulan el desarrollo de la creatividad al favorecer asociaciones de palabras poco usuales, además favorecen el desarrollo del vocabulario al decir series de palabras que reúnan ciertas características relacionadas con aspectos fonológicos o semánticos, donde permite el desarrollo de la fluidez de la expresión oral a través de los trabalenguas, al mismo tiempo favorecen el desarrollo de la memoria al tener que retener series de palabras igualmente permiten que los alumnos incrementen su vocabulario en torno a categorías, con lo cual favorecen su desarrollo

cognitivo y permiten el desarrollo de un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas”. (Carbajal Katherine, 2013)

Además es importante en la formación de “los niños y niñas porque les permite un desarrollo intelectual, además de organizar, memorizar y reflexionar sobre todo aquello que observan, logrando así que ellos puedan elaborar sus propias conclusiones”. (Villalba Abel, 2011)

El beneficio de los juegos verbales en la infancia

“Aunque los padres no se dan cuenta, los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños. Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse. Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño ya que estas dinámicas están relacionadas “con el vínculo afectivo entre el adulto y su hijo. El pequeño necesita todo el tiempo que le hablen y el lenguaje es, en sí, un juego. A través de las acentuaciones y los fraseos, los bebés también se dan cuenta de cosas tan sencillas como las emociones”. (Peralta María del Sol, 2010)

“Aprendiendo desde la cuna más allá del tierno y melódico canto que muchas madres les susurran a sus bebés, desde que estos nacen, o de las adivinanzas que los padres comparten con sus hijos, hay un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño. Cuando el bebé está en la cuna, sigue un modelo (el adulto) a través de su mirada, que le habla, sonrío, canta y juega sin parar. El niño, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. Todos los juegos con la boca van a favorecer el desarrollo del habla. Los padres lo hacen a través de una relación afectiva con él con su hijo, pero todas estas dinámicas van a ser buenas para el bebé

más adelante”. (Arango Olga Clemencia, 2010)

Finalidad

“La finalidad de los juegos verbales es desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, como así también la conciencia lingüística, además para discriminar los sonidos finales de las palabras. En relación al lenguaje escrito, estimulan a los alumnos a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada, con ortografía correcta y a transcribir estos juegos para darlos a conocer. (Marializ, 2010)

Literatura infantil

“En la literatura infantil se integran todas las manifestaciones y actividades que tienen como base la palabra con finalidad artística o lúdica que interesen al niño”. Por lo tanto, junto a los clásicos géneros de la narrativa, la poesía y el teatro, hay otras manifestaciones que pasan a encuadrarse en la literatura infantil: rimas, adivinanzas, patrañas, fórmulas de juego, cuentos breves y de nunca acabar, retahílas, recuentillos, también aquellas producciones en las que la palabra comparte presencia con la imagen, como el tebeo, y aquellas otras en cuya organización la palabra convive con la música, la imagen y el movimiento, como el cine, la televisión, el vídeo y, en menor medida, el disco, y no sólo esto, sino actividades pedagógicas y creativas como la dramatización y otros juegos de raíz o trayectoria literaria, como la canción y juegos de corro, en los que el niño es agente y receptor”. (Ysabel Miryam, 2008)

Características de la literatura infantil

Acosta María, 2008 cita algunas características que definen a la literatura infantil:

1. La maleabilidad y plasticidad que ofrecen los relatos orales para su adaptación al público infantil. Esto quiere decir que puede extenderse y es fácil de realzar las ideas para rápido entendimiento de las y las pequeños.
2. La tendencia a la manipulación de la Literatura Infantil en nombre del didactismo y de la moral a que se ven afectados.
3. La predominancia del carácter adúlcentrico. Es la actitud que puede tener el niño y la niña al momento de enfrentarse a la expresión literaria.
4. Por su propia naturaleza, es una realidad interdisciplinaria. Es decir, participan diferentes ramas y características.
5. La sencillez creadora en cuanto a su concepción y expresión temática nunca la implicidad. Es decir contenidos simple de asimilar, sin rodeos.
6. La audacia poética es la fuerza expresiva del lenguaje puro, por lo tanto, ese mundo lúdico se interioriza. Es decir aprende por medio del juego.
7. La comunicación simbólica PIAGET la lectura de pasatiempos se convierte en gozo y el juego en placer.

Literatura infantil es literatura universal

La literatura infantil es literatura universal ya que es aquella literatura dirigida a los niños de todo el mundo, conformado por un conjunto de textos, que

tanto, expertos como las sociedades han considerados aptos para niños, que contribuyen a su formación como persona y a la entretención. No se tienen claros los antecedentes de cuándo surgió la literatura infantil, sin embargo, si se tienen antecedentes de la evolución de la literatura universal. Durante su desarrollo comienzan a figurar autores, que si bien, escribieron obras para adultos, lograron cautivar a los niños, pasando inevitablemente a formar parte del repertorio de literatura infantil, catalogados como clásicos. (Pinilla Paola, 2014)

La Literatura Universal es el estudio de las culturas y el arte de redacción de éstas. Según las civilizaciones se han desarrollado, sus sistemas de comunicación escrita y oral han florecido. En muchos casos alcanzando técnicas mucho más avanzadas de la simple necesidad de transmitir información. El idioma de por sí convirtiéndose en medio de unificación al narrar los actos heroicos, las leyendas y tradiciones de los pueblos. Logrando su máxima expresión al cantar la belleza de la lengua y los sentimientos de quien la canta donde se incluye todas las épocas, países, estilos e idiomas en que el ser humano, por el momento, haya expuesto sus pensamientos al prójimo usando el idioma como vehículo. Siempre que se emplea el idioma, algo de arte le acompaña. Y si el habla es arte, es literatura. (Jiménez Mario, 2004)

Tipos de Literatura Infantil

Silvia, 2011 describe cuatro tipos de literatura infantil los cuales se cita a continuación:

- Los libros ilustrados: representaciones gráficas que nos informan del contenido del libro.
- La literatura tradicional: Este género grande puede ser

descompuesto en subgéneros: mitos, fábulas, baladas, música folklórica, leyendas, y cuentos de hadas.

- Ficción, incluyendo los subgéneros de fantasía y ficción realista (tanto contemporánea como histórica). Este género también incluiría la historia de la escuela, un género único a la literatura de niños en la cual el internado es un ajuste.
- Teatro infantil: teatro para niños (realizado por adultos y destinado a un público infantil que es tan sólo espectador-receptor) y teatro de los niños (creado para ser escenificado por los pequeños).

Los géneros de la literatura infantil

Según TORRES MÉNDEZ JOSÉ la literatura infantil va más allá de la literatura escrita. Los géneros literarios tradicionales en que se divide la literatura son: poesía, narrativa y teatro. Además es necesario añadir el material didáctico y el cómic.

- La poesía.

La poesía infantil, se recrea en el placer del ritmo y de la rima, que atraen al niño con su musicalidad. Existe una gran variedad, plasmada en retahílas, pareados, adivinanzas, canciones de cuna, de juegos de falda, etc.

- La narrativa

Se distingue entre el cuento y la novela, aunque esta última suele ir dirigida ya a la segunda infancia o a la adolescencia. Tanto la novela como el cuento admiten diversas clasificaciones según su origen.

➤ El teatro.

La dramatización tiene como elemento peculiar que la palabra viene acompañada por el gesto y la representación de aquello narrando, lo cual resulta altamente atractivo para los niños que ven a los personajes de la historia como toman vida ante sus ojos. A menudo los actores son sustituidos por títeres, sombras o marionetas.

➤ El material didáctico.

En él se unen propósitos pedagógicos y finalidad artística. Proporciona recursos y propuestas de actividades para favorecer el aprendizaje de los niños. Contribuyen al niño vaya aumentando el número de sus conocimientos de forma lúdica.

➤ Los cómics o tebeos.

Se puede catalogar como un género menor pero gozan de una palabra, ayudando al niño a visualizar la historia que se le está narrando. Los más importantes son los humoristas o los de aventuras.

Gran parte de estos géneros se desarrollan a partir de lenguajes diferentes al escrito, como son la música o la dramatización.

Cómo iniciar la Literatura en los niños pequeños

En el caso de cuentos orales, estos deben ser breves y cortos estos son apropiados para niños de 0 a 3 años, la musicalidad les atrae mucho, además de desarrollar la atención, memoria y el lenguaje, para los cuentos impresos, estos se deben transmitir a partir de imágenes o lenguaje escrito. Los cuentos deben ser fáciles de manejar para los niños, con imágenes coloridas e ilustrativas, pero en el caso de los cuentos orales, se debe

empezar por pequeñas rimas para continuar con cuentos más extensos y en el caso de los cuentos impresos es recomendable empezar por los cuentos de tela o plástico, fáciles de manipular por los bebés, además de estimular sus sentidos: ver, tocar, chupar y oler. (Buchelli Diana, 2012)

Importancia de la Literatura Infantil

La literatura infantil es un género que incluye obras escritas especialmente para los niños y niñas, que tiene ciertas características de fondo y de forma y que las hace asequibles a los pequeños, también se consideran las obras escritas por los propios niños. La función de la literatura infantil es estética, porque está dirigida a la vida afectiva: a los sentimientos, al gozo estético y a la motivación creadora donde hay que tener en cuenta que uno de los primeros objetivos de la literatura infantil es que los cuentos narrados o las poesías posean valor literario. (Balladares Eliana, 2011)

La literatura se convierte en una oportunidad de acceder a la cultura, de expresarse y una forma de lograr la equidad y la igualdad, porque la literatura infantil específicamente es una puerta a la exploración de diferentes formas de lenguaje, conocimiento de diferentes mundos que les permite a los niños y niñas fantasear, soñar, por medio de los cuentos y los personajes, además tiene oportunidad de sentirse identificados y se convierte en una forma de enfrentar sus miedos, dudas e inquietudes, además abre una puerta al conocimiento de la lengua oral y escrita por otro lado aporta también en el desarrollo del lenguaje. (Rincón Mónica, 2012)

Algo importante en el desarrollo de los pequeños es el estímulo que reciben para la lectura. Está comprobado que entre más se estimule el hábito de leer, más capacidades desarrollarán los niños entre los 5 y los 8 años. La lectura es una parte trascendental para que nuestros pequeños descubran nuevos mundos en sus mentes y abran las mismas a un universo de posibilidades.

Es por esto que tanto leerles a los pequeños, como inculcarles la lectura, es de suma importancia ya que cuando tú le lees a un niño, este no sólo intenta entender la trama, sino que intenta establecer analogías, deducciones y el significado de las palabras de forma descifradora. Con base en esto, el pequeño construye estructuras mentales y contempla las estructuras de su propia imaginación. De esta forma no sólo utiliza sus recursos para imaginar, sino que va formando y conformando nuevos conocimientos y definiciones de la realidad. (Villagrán Luis, 2012)

Objetivos

Ramírez Janeth, 2012 detalla a continuación los objetivos de la literatura infantil:

- Estimular la creatividad e imaginación
- Reconocimiento gráfico - verbal
- Aumentar su vocabulario
- Aprenda secuencias de hechos
- Memoria
- Construir un lector.

Funciones

Novelón Luz, 2011 da a conocer las funciones de la literatura infantil en donde detalla lo siguiente:

1. Ofrece al niño situaciones emotivas que le ayudan a desarrollar su afectividad.
2. Permite que enriquezca su intelecto de conocimientos literarios que no le exijan su percepción sensorial directa.
3. Desarrolla y enriquece la imaginación infantil.
4. Proporciona la motricidad recreativa a través de la función lúdica de

la literatura.

5. Fomentar el placer estético literario que enriquezca su sensibilidad artística.

6. Ofrece al niño una literatura social que permita vivenciar sus diferentes roles y robustecer su socialización como condición básica de su actividad de niño y adulto.

FUNDAMENTACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE LA CREATIVIDAD

Definición

“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. Guilford (1952)

“El desarrollo más propicio para la creatividad es en la niñez principalmente de 4 a 6 años, lo que requiere de una estimulación para lograr que la educación sea una fuente de recreación en donde la educación creativa engloba a un desarrollo del pensamiento, no solo a la necesidad de aprender sino a la búsqueda del conocimiento, es decir lograr una educación en donde no hayan paradigmas que limiten la necesidad de aprender”. (Zambrano Diana, 2013)

“La creatividad se la puede desarrollar por medio de simples juegos mentales y verbales que se puede hacer con los niños, en cualquier momento que se tenga tiempo libre o se desee crear y reír un poco, una estrategia sencilla y que se pueda realizar en cualquier momento y a su vez estimula mucho la creatividad, es inventar o crear historias a partir de dos palabras que no guardan relación aparente”. (Junco Viveca, 2013)

¿En qué consiste la creatividad?

“La Creatividad que en su máxima expresión consiste en poner una idea donde antes no había nada, una chispa divina, capacidad propia del ser humano que se caracteriza por dar soluciones a los problemas de manera original y novedosa, permite en el niño el desarrollo de la imaginación, confianza, curiosidad, elaboración, flexibilidad, sensibilidad, apertura para modificar y reorganizar el propio pensamiento y responder de manera ingeniosa a situaciones vitales”. (Zambrano Diana, 2013)

¿Qué se debe tomar en cuenta?

Es muy necesario tener en cuenta que para desarrollar la creatividad de los niños y niñas hay que crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias respuestas, donde el padre de familia o el docente le oriente teniendo en cuenta las ideas del niño. (Cemades Inmaculada, 2008)

Además para ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad, el maestro(a) “primero debe ponerse en contacto con su propia creatividad, flexibilizando sus conceptos, sus modelos mentales y sus hábitos rígidos con respecto a cómo deberían ser las cosas, necesita aprender a apreciar lo novedoso”. (Pacheco Oswaldo, 2006)

La creatividad es una metodología en la resolución de problemas, es un ingrediente adicional que permite llegar a soluciones más efectivas, posiblemente con menos esfuerzo e incluso en menos tiempo, uno de los factores que determinan la creatividad es el pensamiento divergente, que se entiende como la capacidad para generar respuestas o soluciones a los problemas utilizando procedimientos poco comunes, pero efectivos. (Cruces María del Carmen, 2009)

La creatividad, sin embargo, no es un fenómeno simple, es por el contrario

dinámico, complejo y multifacético, dependiendo para su expresión tanto de factores del individuo, como de estilos de pensamiento, abordajes para resolución de problemas, rasgos de personalidad y motivación, así como de condiciones favorables en el ambiente de la familia, la escuela y el trabajo. (Cruces María del Carmen, 2009)

Por lo que debemos concluir que es necesario si queremos educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente, debemos buscar una enseñanza que favorezca la autonomía del niño, un ambiente democrático que permita al niño dar sus opiniones y respetar a los demás; donde se tenga en cuenta la individualidad de cada uno permitiéndoles desarrollar sus propias capacidades y fomentando sus intereses personales. (Cemades Inmaculada, 2008)

Características de la creatividad

La fluidez, flexibilidad y originalidad- son funciones, que actúan como un explorador que va a la aventura. Es el que no se detiene con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes. En definitiva, provoca la creatividad. En cambio la originalidad es la producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes, la elaboración se refiere al desarrollo o complejidad de las ideas creativas y por último esta la viabilidad que es la capacidad de producir ideas y soluciones. (Anchundía, M., Quisatasig, P., 2013)

Desarrollo de la creatividad en la escuela

(López, Recio., 1998, p.53) Proponen que “para favorecer el desarrollo de la creatividad dentro del marco escolar encontramos una serie de activadores en donde se consideran tres factores fundamentales en la formación del niño, los cognitivos, afectivos y sociales que a continuación se a conocer”:

Actitud ante los problemas:

- Lograr que los problemas a los que se enfrenta el alumno tengan un sentido para él.
- Motivar a los alumnos a que usen su potencial creativo.
- Concienciarlos acerca de la importancia que tiene utilizar la creatividad en la vida cotidiana.
- Estimular su curiosidad e invitarlos a analizar los problemas desde diferentes perspectivas, así como a redefinirlos de una manera más adecuada.

La forma de usar la información:

- Enfatizar la importancia de aplicar los conocimientos y no solo memorizarlos.
- Estimular la participación de los alumnos a descubrir nuevas relaciones entre los problemas de situaciones planteadas.
- Evaluar las consecuencias de sus acciones y las ideas de otros, así como presentar una actitud abierta de relación con dichas ideas y propiciar la búsqueda y detección de los factores clave de un problema.

Uso de materiales:

- Usar apoyos y materiales novedosos que estimulen el interés.
- Usar anécdotas y relatos en forma analógica y variar los enfoques durante la dinámica de clase.

Clima de trabajo:

- Generar un clima sereno, amistoso, y relajado en el aula.

Como agregación a todo esto podemos incrementar una lista de factores más importantes para la expresión de la creatividad:

- Perpetuar la curiosidad del niño.
- No tener miedo a equivocarse.
- Fomentar la fantasía, así como la orientación a la realidad.
- Animar la interacción con las personas creativas.
- Promover la diversidad y la individualidad.

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

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)

Desarrollo del pensamiento

El desarrollo del pensamiento es la capacidad propia que tiene el ser humano que se va desarrollando despacio y naturalmente con la maduración cuando el ser humano crece y se desarrolla. La aptitud natural para pensar indica entenderse así mismo y al mundo que lo rodea, utilizando la percepción, la atención, la memoria, la transferencia, etc. Pero pueden ir solucionando los problemas que se les presentan a diario, recordando, imaginando y proyectando que puede estipularse mediante la educación, que trate sobre los procesos mentales para desarrollarlos, orientarlos y potenciarlos. (Yanosky García, 2014)

Procesos básicos del pensamiento

Los procesos más complicados pueden basarse en pasos muy simples. Las computadoras, por ejemplo, manipulan la compleja matemática que permite al hombre llegar a la luna y caminar sobre su superficie. Y sin embargo toda la complejidad de una computadora se basa en un conmutador tan simple que sólo es capaz de decir sí o no. La enorme complejidad del organismo humano se basa en algunas reacciones químicas relativamente simples. También es posible considerar el complejo asunto del pensamiento como producto de dos simples procesos básicos: "continuar" y "relacionar". Estos dos procesos simples provienen directamente del comportamiento del cerebro. Podemos considerar a éste como una malla nerviosa impregnada de memoria que dirige los circuitos intermitentes de actividad que se desplazan por la superficie. Es un sistema sorprendentemente simple pero, como las computadoras, capaz de un comportamiento complicado y sutil (Mutis Luis, 2009)

Las tendencias

El pensamiento ha sido objeto de pensamiento desde que el hombre desarrollo la capacidad de pensar sobre sí mismo o en otras palabras desde

que desarrollo su capacidad de conciencia. Sin embargo nadie podría, en este momento, en un acto abusivo de pedantería intelectual decir que conoce la manera como procede la mente humana. El libro que titule *Cómo funciona la mente* sería mejor que empezara con una nota de humildad, y en mi caso quiero empezar con dos. (Pinker Steven, 1997)

Desarrollo de habilidades del pensamiento en el aula

Mejorar el pensamiento de los alumnos en el salón de clases implica mejorar su lenguaje y su capacidad discursiva. La comprensión de significados se potencia a través de la adquisición de la habilidad de la lectura, la expresión del significado se desarrolla mediante la adquisición de la habilidad de la escritura. El origen del pensamiento es el habla, y el pensamiento organizado surge por el razonamiento, muchos educadores ponen de manifiesto que aprender a hablar, aprender a pensar y aprender a razonar están mutuamente ligados. El razonamiento es un aspecto del pensamiento que puede ser expresado discursivamente y que es susceptible de ser examinado mediante unas series de criterios lógicos como la validez o no validez. (Gómez Juan, 2008)

Método de desarrollo del pensamiento

El proceso lógico de pensamiento se desarrolla a través de nueve pasos denominados procesos lógicos, elementales o básicos del pensamiento se organizan de acuerdo a sus niveles de abstracción y complejidad y al uso; los seis primeros conducen a la construcción y organización del conocimiento y los tres últimos: análisis síntesis y evaluación, permiten respectivamente juzgar el valor de la información acerca de cualquier hecho, situación o fenómeno. (Suarez Jairo, 2012)

Características del pensamiento

Barrón Fernando, 2010 describe que el pensamiento de cada individuo, es diferente ya que nadie tiene la misma memoria, los mismos deseos, los mismos símbolos, la perspectiva de ver la vida, la imaginación, etc. y por tal motivo algunas características del pensamiento son las siguientes:

- **SÍMBOLO:** Es aquel diseño que representa un objeto o cualidad. Lo tipos de símbolos son diferentes según sea el pensamiento o el objetivo de representarlo.
- **CONCEPTO:** Conjunto de conocimientos sobre los objetos a los que se refieren. Es saber las características esenciales del objeto.
- **LENGUAJE:** Signos orales y escritos que emplea una comunidad para entenderse, los cuales representan una idea u objeto. El lenguaje puede ayudarnos a organizar nuestros pensamientos y concepto.

Tipos de Pensamiento

Hernández Francisco, 2010 describe algunos tipos de pensamiento los cuales se detalla a continuación:

- 1.-**CONVERGENTE:** Busca una solución al problema.
- 2.- **DIVERGENTE:** Se mueve en distintas direcciones para buscar una mejor solución. Creativo y Perceptivo.
- 3.-**HISTORICO:** Percibe todas las cosas en conjunto y no analiza sus partes.
- 4.-**CREATIVO:** forma nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.
- 5.- **PENSAMIENTO CRÍTICO:** consiste en analizar y evaluar la consistencia de las razones.

Importancia del desarrollo del pensamiento

Lamentablemente en nuestro medio, esta función de pensar no se le concede la importancia que realmente tiene porque no estamos estimulando a niños y jóvenes para que la desarrollen. Como resultado vemos pocos estudiantes que pueden realizar sus deberes por sí mismos y por su propio entendimiento, en tanto que una gran mayoría busca, no una aclaración, sino un modelo del que puedan copiar. En consecuencia, crece un grupo de seres inseguros, gracias al “no puedo”, que se resisten a pensar. Esto definitivamente afectará sus vidas puesto que se sentirán inferiores frente a quienes desarrollaron su pensamiento y por lo tanto su personalidad. (Salazar Mercedes, 2013)

El desarrollo de los procesos cognitivos creativos

Los Procesos son aquellas herramientas que actúan sobre recursos cognitivos, entendidos como un banco de información o datos, estos procesos obedecen a reglas básicas de la operatividad de la mente, que se articulan de manera particular para la emergencia de ideas creativas. (Arévalo Ligia, 2009)

La cognición es el acto o proceso de conocer, como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación, donde se ha convertido en un saber interdisciplinario que explica procesos como la percepción, memoria, atención, entre otros. (Rubén Álvarez, 2011)

La observación como proceso cognitivo, señala que todo ser humano se encuentra en la posibilidad de observar el mundo que lo rodea y además

está motivado para hacerlo ya que la observación le proporciona la información necesaria para su ajuste individual. (Galván Ana, 2006)

¿Cómo desarrollar los procesos cognitivos creativos?

Para desarrollar los procesos cognitivos creativos existen los siguientes procesos discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de los problemas. Pero depende del docente hacer de cada uno de estos procesos, un paso creativo, el cual el niño vaya más allá de lo que el simple termino define. (Junco Viveca, 2013)

La estimulación de esta área pretende englobar todas aquellas actividades que van a favorecer el desarrollo de las estructuras cognoscitivas que servirán de punto de partida para las construcciones intelectuales superiores de los niños y niñas. (Alvarado Jimena, 2006)

Importancia

La cognición creativa tiene que ver de manera importante con recursos internos de motivación en oposición a factores externos como recompensa y presión de éxito, en este sentido, se considera que el mayor motivador para el pensamiento creativo es la alegría del descubrimiento, las personas pueden inspirarse por el placer de saber que son capaces de descubrir algo nuevo dentro de sus propios pensamientos creativos. (Arévalo Ligia, 2009)

Mediante estos procesos cognitivos creativos en el pensamiento desde la población de preescolar con el fin de potenciar procesos creativos que posibiliten que los estudiantes en cada uno de los niveles de formación se acerquen al trabajo científico desde la creatividad. Esto con el fin, de lograr que las futuras generaciones puedan desarrollar al máximo sus habilidades

lo cual les favorezca en un mejor desempeño profesional y académico. (Arévalo Ligia, 2009)

Otro componente importante en la explicación del desarrollo cognitivo es el llamado impulso explicativo, que es un deseo intelectual que busca aclarar y explicar los problemas y los enigmas que rodean al ser humano, y que es típico de la conducta infantil. (Isabel Megias, 2009)

Las Ciencias Cognitivas

La inteligencia es la mente construida por cualquier clase de material modelable, en este sentido los sistemas inteligentes se caracterizan por su maleabilidad y capacidad adaptativa. Por lo tanto, el eje central de la ciencia cognitiva es el procesamiento de la información, ya sea en una computadora o en un ser humano, por ello su objeto no es comprender la mente humana sino los sistemas. No asimila la mente humana a la computadora, sino que parte de la necesidad de encontrar un sistema formal de tipo computacional que pueda asemejarse lo más posible a la manera cómo opera la mente humana. (Alvares, Rubén 2011)

La investigación cognoscitiva se ha enmarcado, principalmente en cuatro enfoques teóricos: psicométrico, piagetiano, sociocultural y procesamiento de información. (Arocho Rodríguez, 1996)

La Psicología Cognitiva

La cognición como proceso del desarrollo humano está presente en las discusiones tanto de la psicología, la ingeniería, la lingüística, como de la educación. Se ha convertido en un saber interdisciplinar que explica procesos como la percepción, memoria, atención, inteligencia y representaciones, entre otros. Este artículo hace parte de la revisión teórica acerca de la cognición como objeto de estudio, las ciencias que la han

abordado, sus énfasis y desarrollos. Para ello se asumen dos perspectivas de base: la ciencia cognitiva y la psicología cognitiva, describiendo dentro de cada una las posturas teóricas que las conforman. (Arbeláez Martha, 2010)

Tipos de desarrollos que influyen en los procesos cognitivos de los niños

Prado Irma. Del, 2012 cita algunos tipos de desarrollo que influyen en los procesos cognitivos a continuación:

Desarrollo emocional o afectivo:

Todo ajuste a una nueva situación exige flexibilidad, tanto en el pensamiento, como en la imaginación y en la acción.

Desarrollo intelectual:

Se aprecia este desarrollo en la forma de conciencia progresiva que el niño tiene de sí y de su ambiente.

Desarrollo físico:

No sólo la participación de la actividad corporal en las actividades creadoras indica desarrollo físico, pues la perfección consciente e inconsciente del cuerpo también es sintomática en este aspecto.

Desarrollo perceptivo:

Este desarrollo puede advertirse en la toma de conciencia progresiva del niño y en la utilización de toda una variedad de experiencias perceptivas, en la cual el cultivo y desarrollo de nuestros sentidos es una parte importante de la experiencia artística, de la cual depende el

significado y la calidad de las experiencias sensoriales.

Desarrollo social:

A medida que el niño crece, va reflejando el progresivo conocimiento que adquiere del medio social en que vive.

Desarrollo estético:

La estética es definida por los autores como el medio para organizar el pensamiento, los sentimientos y las percepciones en una forma de expresión que sirve para comunicar a otros, esos pensamientos y sentimientos.

Desarrollo creador:

El desarrollo creador comienza cuando el niño traza los primeros rasgos, partiendo de un conjunto propio de formas hasta llegar a las más complejas formas de producción creadora.

Etapas de desarrollo cognitivo

Piaget Jean, 1926 da a conocer a continuación algunas etapas del desarrollo cognitivo:

Etapas sensoriomotora

Esta etapa tiene lugar entre el nacimiento y los dos años de edad, conforme los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo.

Etapas preoperacional

Comienza cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años.

Etapas de las operaciones concretas

Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo.

Etapas de las operaciones formales

En la etapa final del desarrollo cognitivo (desde los doce años en adelante), los niños comienzan a desarrollar una visión más abstracta del mundo y a utilizar la lógica formal.

2.5 HIPÓTESIS

El uso de las adivinanzas y trabalenguas incide en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Adivinanzas y trabalenguas.

Variable Dependiente: La creatividad

Unidad de Observación: Escuela Joaquín Lalama ubicada en el Cantón Ambato

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE

La siguiente investigación es cuanti-cualitativa.

Es cuantitativo debido a que se utilizó procesos de recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación, probar hipótesis establecidas previamente confía en la medición numérica, el conteo frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento de una población y probar teorías.

Es cualitativa porque se valoró el uso de adivinanzas y trabalenguas, además de manera subjetiva tiene relación con el desarrollo de la creatividad por medio de un análisis de las diferentes circunstancias en la que los niños obtengan un mejor desenvolvimiento en el aula de clases.

3.2 Modalidad de la Investigación

El carácter del trabajo de investigación fue de campo y bibliográfica motivado a resolver el problema:

3.2.1 Investigación de Campo

Según Sampieri Roberto, Collado Carlos y Baptista Pilar, en su libro Metodología de la Investigación (1998:78) expresa: “que las técnicas de investigación de campo utilizan sus propios procedimientos e instrumentos para la recolección de datos, junto a los mecanismos específicos de control y validez de la información; la investigación de campo emplea básicamente la información obtenida a través de las técnicas de observación, entrevista y encuestas”.

La investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos, con el objeto de determinar el problema y su respectivo análisis razón por la cual el trabajo se lo realizara directamente en el campo, es decir, el lugar donde se detectó el problema en la Escuela Joaquín Lalama; para mediante esta modalidad conocer el ambiente en donde se desarrolla la problemática, teniendo acceso directo a la información con el objeto de obtener datos que ayuden al desarrollo de la investigación.

3.2.2 Investigación Bibliográfica

Según Leiva Zea Francisco en su libro Nociones de Metodología de Investigación Científica (2010:21) expresa: “Que La información se obtiene mediante la lectura científica de textos y se recoge utilizando la técnica del fichaje bibliográfico y nemotécnico y acudiendo a las bibliotecas, donde se encuentra concentradas las fuentes de información bibliográfica”.

La investigación bibliográfica consiste en usar de forma predominante, la información obtenida en fuentes como: libros, revistas, periódicos, archivos y documentos en general; por lo cual se basará en la información relacionada a la problemática en las fuentes anteriormente mencionadas para mantener

conocimientos claros de las variables propuestas y a su vez enriquecer el marco teórico de la presente investigación. Mediante esta modalidad de investigación se recurrirá a los archivos de la escuela para recoger datos, especialmente relativos a la población investigada, es decir que daremos importancia a documentos relacionados con los alumnos de la Institución Educativa.

3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Exploratorio

Esta investigación empezará por el nivel exploratorio ya que es necesario sondear el problema sobre el uso de adivinanzas y trabalenguas examinando variables de interés para fortalecer los conocimientos del tema, indagando con una metodología flexible y amplia en diferentes fuentes de información para demostrar su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas.

3.3.2. Descriptiva

El presente estudio se basó por medio de este nivel, pues se utilizó las diferentes técnicas para la recolección de información de la escuela donde se indicara la situación real de la misma basada en la indagación del alumnado de la Escuela Joaquín Lalama.

La investigación analiza el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas ya que el alumnado ha demostrado la falta de creatividad para resolver problemas dentro y fuera del aula de clases.

3.3.3. Correlacional

La falta de desarrollo de la creatividad no permite al estudiante expresarse con libertad, desarrollar su imaginación, ser innovadores, solucionar

problemas de la vida cotidiana etc., adquiriendo una vida sin aspiraciones, logros y metas.

Uno de los puntos importantes respecto a la investigación correccional; es examinar relaciones entre variables o sus resultados; pero en ningún momento explica que sea la causa de la otra. En otras palabras, la correlación examina asociaciones pero no relaciones causales, donde un cambio en un factor influye directamente en un cambio en otro. (Bernal César Augusto, 2006)

3.3.4. Nivel Explicativo

La ciencia explicativa, intenta explicar los hechos en términos de principios que conforman con descripciones detalladas; además de inquirir como son las cosas procuran responder porque ocurren los hechos como ocurren y no de otra manera. Por medio de esta investigación se ha llegado a descubrir las causas de un bajo desarrollo de la creatividad, la mala instrucción educativa en el aula de clases estableciendo obstáculos en sus etapas de desarrollo como personas innovadoras, alejándolos de cumplir sus metas y sueños.

Los estudios explicativos se centran en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. (Rocha Ernesto, 2002)

3.4 Población y Muestra

“La población es el conjunto de elementos con características comunes, en un espacio y tiempo determinados, en los que se desea estudiar un hecho o un fenómeno”. (Morales J, 2014)

El Universo de estudio de esta investigación está integrada por los

estudiantes de la Escuela “Joaquín Lalama” de la ciudad de Ambato, de acuerdo con el siguiente cuadro:

UNIDAD DE OBSERVACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alumnos	43	100
Total	43	100

Tabla No. 1 Unidades de Observación

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

3.5 OPERACIÓN DE VARIABLES

3.5.1 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE INDEPENDIENTE: ADIVINANZAS Y TRABALENGUAS

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<p>Las adivinanzas son juegos infantiles de ingenio con frases o conjunto de versos en los que se describe una cosa de manera indirecta o misteriosa para que alguien adivine de qué se trata.</p> <p>Los trabalenguas son juegos de palabras difíciles de pronunciar, oraciones o textos breves, que se dicen rápido y en voz alta.</p>	<p>Juegos infantiles de ingenio</p> <p>Juegos de palabras</p>	<p>Aspecto lúdico</p> <p>Enigmas</p> <p>Rimas</p> <p>Imaginación</p> <p>Frases</p> <p>Textos breves</p> <p>Rimas infantiles</p> <p>Semejanzas</p>	<p>¿Realiza un dibujo a partir de la forma dada en el papel de color verde y escribe el título de tu dibujo?</p> <p>¿Completa el siguiente dibujo y coloca un título de acorde a tu dibujo acabado?</p> <p>¿Realiza un dibujo a partir de dos líneas paralelas y dale un nombre a tu dibujo?</p>	<p>Test de Torrance dirigido a estudiantes</p>

Tabla No. 2 Operacionalización Variable Independiente

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

3.5.2 OPERACIONALIZACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE: LA CREATIVIDAD

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
La creatividad es la actitud y la aptitud para generar nuevas ideas, significados, nuevos productos y/o servicios a nivel individual o de toda la sociedad.	Creatividad Actitud Aptitud Generar nuevas ideas	Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración Esfuerzo Voluntad Capacidad Habilidad Organización Palabras Clave Asociación	¿Realizar un dibujo a partir de la forma dada en el papel de color verde y escribe el título de tu dibujo? ¿Completar el siguiente dibujo y coloca un título de acorde a tu dibujo acabado? ¿Realiza un dibujo a partir de dos líneas paralelas y dale un nombre a tu dibujo?	Test de Torrance dirigida a estudiantes

Tabla No. 3 **Operacionalización Variable Dependiente**
Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Este contempla estrategias requeridas por los objetos y las hipótesis de la Investigación.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas u objetos?	Alumnos de la escuela
¿Quién?	Investigador: Muquinche Victor
¿A quién?	Alumnos
¿Cuándo?	Abril
¿Dónde?	Escuela Joaquín Lalama
¿Cuántas veces?	Dos veces
¿Cómo?	Test de Torrance
¿Con qué?	Preguntas Abiertas

Tabla No. 4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

Este plan contempla el estudio requerido por los objetivos e hipótesis de investigación, de acuerdo con el enfoque escogido.

De conformidad con los siguientes puntos para cumplir con la presente investigación se realizó dos test de Torrance mediante la elaboración de preguntas abiertas, a los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama.

Para el presente estudio de investigación se cuenta con el apoyo del tutor asignado, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación; de los alumnos de la escuela Joaquín Lalama, y Autoridades de la Institución.

3.6.1 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para procesar la información recolectada se lo realizo de la siguiente manera:

- Se Analizó, reviso y clasifico la información.
- Se Analizó y tabulo los datos obtenidos. La tabulación se realizó de forma manual, según variables de hipótesis y objetivos.
- Se Elaboró cuadros estadísticos que permitan interpretar los resultados tabulados de las encuestas.
- Se comprobó la hipótesis utilizando la t de student pareada.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para levantar la información de la presente investigación se aplicó a los niños de la Escuela Joaquín Lalama el Test de Torrance (2007) (ANEXO1) el mismo que mide los niveles de creatividad de los niños mediante tres preguntas abiertas fáciles de responder ya que solo necesitaban poner en práctica la imaginación y creatividad para resolver estas preguntas, se consideraron como valores altos para el test de 6 a 10 puntos, el valor medio entre de 4 a 5,9 puntos y finalmente el valor más bajo fue de 0 a 3,9 puntos.

El test de Torrance fue aplicado dos veces, el primero fue para diagnosticar el nivel de creatividad que poseían los niños y niñas y el segundo con un grado más alto de complejidad se lo realizó para poder identificar si ha existido un incremento de creatividad de los niños y niñas después de la utilización de las adivinanzas y trabalenguas.

El primer test que fue aplicado a los niños se lo realizó sin ninguna explicación del tema, esto para poder medir en qué nivel se encontraba su creatividad, luego se trabajó con clases planificadas (ANEXO 2) utilizando las adivinanzas y trabalenguas realizando una explicación detallada sobre el tema, además se realizó actividades individuales y colectivas en donde estuvo la participación de todos los niños y niñas del aula. Después de haber trabajado todo lo anteriormente mencionado se aplicó el segundo test de Torrance (ANEXO 3) esto para verificar si el nivel de creatividad de los estudiantes incremento a través del uso de adivinanzas y trabalenguas.

4.1 Test aplicado a Estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Joaquín Lalama para diagnosticar el nivel de creatividad.

Medir el nivel de creatividad que poseen los niños y niñas del cuarto año de la Escuela Joaquín Lalama.

Descripción de criterios:

Bajo: 0-3,9 Medio: 4-5,9 Alto: 6-10

CRITERIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Bajo	30	70,00%
Medio	10	23,00%
Alto	3	7,00%
TOTAL	43	100,00%

Tabla No. 5 Medición de la creatividad

Fuente: Test a los alumnos

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

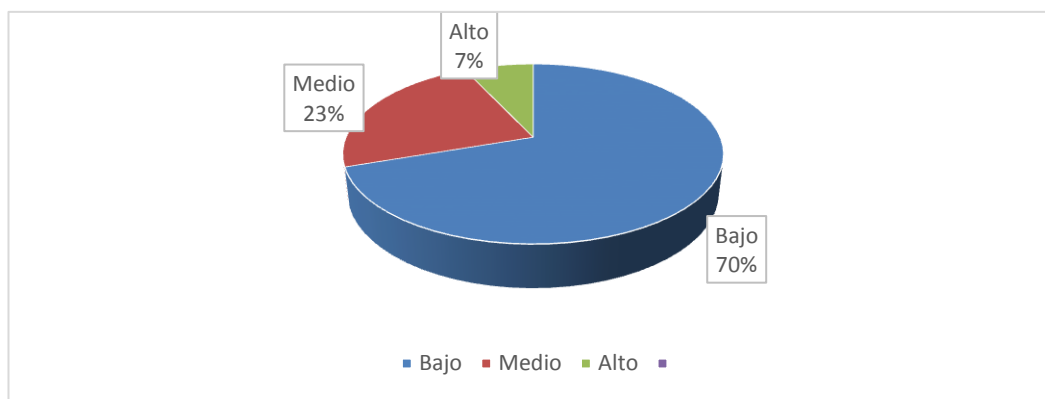


Gráfico No. 5 Medición de la creatividad

Fuente: Tabla N° 4

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

Análisis

De los 43 estudiantes que realizaron el test que corresponden al 100%; 70% obtuvo un bajo nivel de creatividad, el 23% obtuvo un nivel medio de creatividad y el 7% obtuvo un alto nivel de creatividad.

Interpretación

De acuerdo a los resultados se aprecia un 7% de la muestra tiene una alta creatividad y esto puede deberse a que el docente de manera muy escasa realiza diferentes juegos verbales o no verbales que eleven el nivel de creatividad de sus estudiantes.

4.2 Test aplicado a Estudiantes del cuarto año de Educación Básica de la Escuela Joaquín Lalama para diagnosticar el nivel de creatividad.

Identificar si ha existido un incremento de la creatividad en los niños y niñas del cuarto año de la escuela Joaquín Lalama.

Descripción de criterios:

Bajo: 0-3,9 Medio: 4-5,9 Alto: 6-10

CRITERIOS	FRECUENCIA	%
Bajo	8	19%
Medio	20	46 %
Alto	15	35%
TOTAL	43	100%

Tabla No. 6 Incremento de la creatividad

Fuente: Test a los alumnos

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

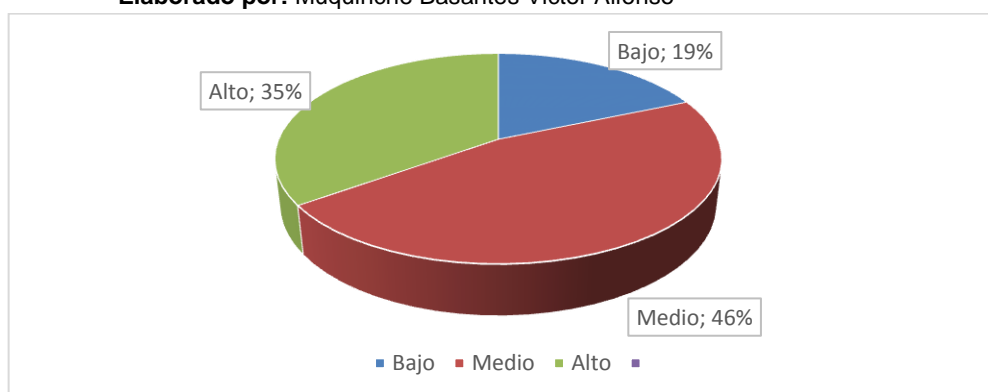


Gráfico No. 6 Incremento de la creatividad

Fuente: Tabla No.5

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

Análisis

De los 43 estudiantes que realizaron el test corresponden al 100%; 19%

obtuvo un bajo nivel de creatividad, el 46% obtuvo un nivel medio de creatividad y el 35 % obtuvo un alto nivel de creatividad.

Interpretación

De acuerdo a los resultados en esta ocasión de un 7% se elevó a 35% el nivel de creatividad, esto quiere decir que el uso de adivinanzas y trabalenguas es de gran importancia para desarrollar la creatividad de los niños y niñas.

4.1.1 Comprobación de la Hipótesis

H1: El uso de adivinanzas y trabalenguas **SÍ influye** en el desarrollo de la creatividad de los niños de la escuela Joaquín Lalama.

H0: El uso de adivinanzas y trabalenguas **NO influye** en el desarrollo de la creatividad de los niños de la escuela Joaquín Lalama

Para comprobar la hipótesis se toman en consideración el primer y segundo test y se realiza con el estígrafo **t de student** utilizando el programa estadístico R Project

1 Datos de la evaluación diagnóstica

(4.5,2,2.5,3.5,2,4,3,3,4.5,4.5,2.5,6,5,4,2.5,3,4,3.5,6,3,2.5,3,3,3.5,2.5,4.5,3.5,2,3,6,3,3.5,2.5,2.5,2.5,2.5,5,3,3,3.5,3.5,4,3.5)

2 Datos de la evaluación luego de la utilización de las adivinanzas y trabalenguas

(4,4.5,4,5.5,6,4,4,5.5,3.5,6,4.5,6,4.5,4.5,5.5,4.5,6,6,6.5,7,1.5,4.5,5.5,9,4.5,8,6.5,6.5,5,7.5,6.5,3.5,3.5,7.5,2,3.5,4.5,3,7,4,6,2.5,6)

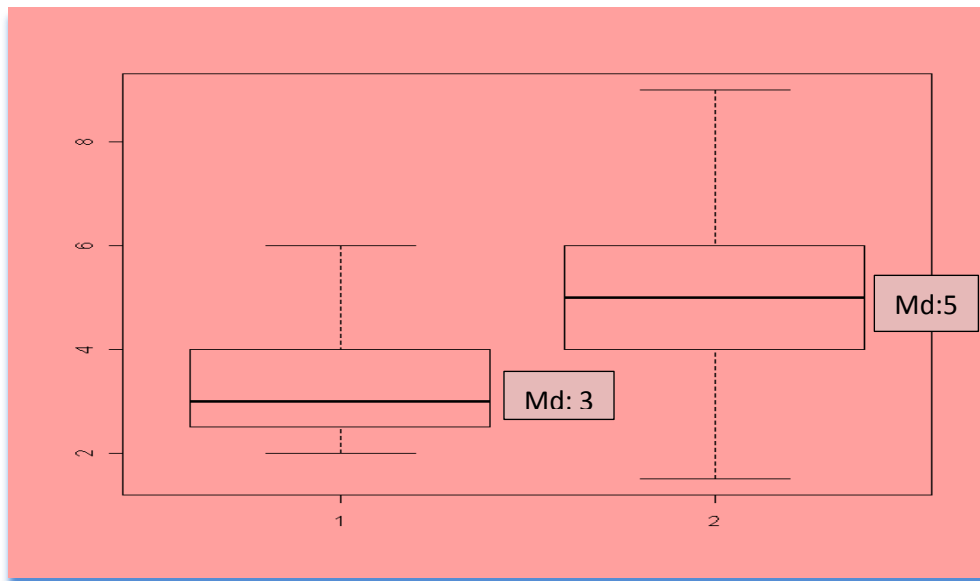


Grafico No. 7 Incremento de la creatividad
 Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

En el gráfico aparentemente existen diferencias significativas, sin embargo, para sacar conclusiones se debe realizar una prueba estadística, en este caso la t de student pareada así:

t.test (antes, después, emparejado=T)

Prueba t pareada

Datos: antes y después

$t = -6.3239$, $df = 42$, $p\text{-valor} = 1.358e - 07$

Hipótesis alternativa: la verdadera diferencia en las medias no es igual a 0

95 por ciento intervalo de confianza:

-2.193421 -1.132160

Estimaciones de la muestra: media de las diferencias

-1.662791

Regla de decisión

Al comparar el valor de $p = 1.358e-07$ con una $p = 0.05$ se observa que el valor de p es mucho menor, en consecuencia se rechaza H_0 y se acepta H_1

Conclusión

Se puede concluir que, con un 95% de confiabilidad se encuentran diferencias significativas en consecuencia se acepta H_1 que dice que: El uso de adivinanzas y trabalenguas influye en el desarrollo de la creatividad de los niños de la escuela Joaquín Lalama.

CAPÍTULO V

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Luego de realizado el análisis e interpretación de los resultados obtenidos se concluye lo siguiente:

- 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.

RECOMENDACIONES

- Los docentes deberían actualizarse y sacar información ya sea de libros, revistas, periódicos y lo que es más común hoy en día el internet sobre los grandes beneficios que traen consigo la aplicación de las adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas
- Cuando el año escolar inicie y antes de que el docente imparta sus conocimientos se debe medir en qué nivel se encuentra la creatividad de los alumnos y para esto es recomendable utilizar el test de Torrance y si los resultados son bajos es factible hacer uso de las adivinanzas y trabalenguas como un medio para desarrollar la creatividad de los alumnos.
- Para que exista gran interés de los niños a la clase que imparte el docente se debe tomar en cuenta el uso las adivinanzas y trabalenguas ya que a veces los niños se aburren y distraen con facilidad entonces con la aplicación de estos juegos verbales los

niños reactivan su mente y creatividad, es ahí donde va a existir la colaboración y participación de los niños y niñas en el aula de clases.

- Es recomendable que los docentes a la hora de programar sus clases también incluyan a las adivinanzas y trabalenguas ya sean estas diarias o semanales depende del docente lo importante es que sean tomadas en cuenta pero no como un distractor de mentes o un pasatiempo sino más bien como una estrategia para ayudar a desarrollar la creatividad de los alumnos.
- Para que el uso de las adivinanzas y trabalenguas sea más efectiva en el desarrollo de la creatividad de los niños depende del docente buscar una hora y un lugar en donde ellos se sientan más relajados y llenos de vida para que a través de estos juegos verbales su creatividad fluya con más rapidez y eficacia.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Guía digital sobre 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.

Institución: Escuela Joaquín Lalama.

Beneficiarios: Docentes, niños, padres de familia.

Ubicación: Avenida las Américas y Verdeloma, en el sector de Ingahurco

Tiempo estimado para la ejecución:

Inicio: Marzo 2014

Finalización: Junio 2015

Equipo Técnico responsable:

Investigador: Muquinche Basantes Víctor Alfonso

Costo: El presupuesto necesario para realizar el plan presupuestario es de \$ 600,50 dólares americanos, que serán financiados por el investigador.

6.2 ANTECEDENTES

De los resultados obtenidos anteriormente de los test aplicados a los alumnos se pudo evidenciar que existe un gran déficit del desarrollo de creatividad.

Por tal motivo se pretende dar solución a este problema de investigación a través de la elaboración de una guía digital llena de adivinanzas y trabalenguas para desarrollar en nivel de creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama.

La realización de la guía tiene como origen la necesidad de que los docentes a través del uso de adivinanzas y trabalenguas desarrollen la creatividad en los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama, ya que podrían desenvolverse mejor en las actividades escolares y sociales.

Las adivinanzas y trabalenguas representan una forma muy divertida de aprender y además de divertirnos nos ayuda a desarrollar la creatividad de los alumnos para que después ellos puedan responder y dar soluciones creativas a los problemas que se encuentran dentro y fuera de la institución.

Es de gran importancia saber que las adivinanzas y trabalenguas son juegos y que los juegos ya están creados y no hace falta perder el tiempo buscando materiales ya que lo único que se necesita es que el docente tenga creatividad y lúdica para ponerlos en práctica.

Debemos tener en cuenta que los juegos verbales tales como las adivinanzas y trabalenguas forman parte de la vida diaria de los niños más pequeños pero cuando van creciendo estos juegos dejan de ser supuestamente hábiles para el aprendizaje en las escuelas es por eso que el docente no debe perder esa esencia para que las adivinanzas y trabalenguas sigan siendo vigentes para todos los niños no importa edad ya que es imprescindible para ayudar a desarrollar la creatividad.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Se ha visto la necesidad de plantear una propuesta que contenga una guía digital práctica, llena de adivinanzas y trabalenguas con el propósito de que a través de estos juegos verbales desarrollen la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama.

Es **importante** realizar esta propuesta porque mediante esta se pretende usar los juegos verbales como las adivinanzas y trabalenguas en los niños y niñas, realizando en base a una guía digital de calidad, cuyo objetivo esencial es el desarrollo de la creatividad, logrando generar innovadoras ideas y creativas soluciones a diferentes problemas de la vida cotidiana de los niños.

La guía digital es **necesaria** ya que puede impulsar un cambio al desarrollo de la creatividad de los alumnos, además es una guía muy práctica y sencilla de utilizarla en el aula de clases donde va existir la participación de todos los alumnos ya que contiene dibujos muy llamativos con adivinanzas y trabalenguas sencillos y a la vez complicadas de resolverlas.

Es **factible** porque se cuenta con los recursos personales, institucionales, materiales y económicos necesarios para realizar la misma, además se cuenta con el respaldo de las autoridades de la escuela y la respectiva autorización para dar a conocer la guía digital de las adivinanzas y trabalenguas a docentes y estudiantes de la institución.

Es **útil** ya que si se siguen los pasos sugeridos e investigados en la guía digital los resultados van hacer excelentes ya que a través de esta guía de adivinanzas y trabalenguas los alumnos van a desarrollar su creatividad de una manera fácil, divertida y muy entretenida donde los protagonistas de la clase van hacer ellos, dando paso a soluciones innovadoras a los problemas que radican en el aula y fuera de ella.

Los **beneficiarios** de esta guía son los docentes y los estudiantes de la

escuela Joaquín Lalama. A los estudiantes porque les ayudara a desarrollar su creatividad de una manera muy divertida y a los docentes porque les permitirá tener al alcance de sus manos este recurso y poder aplicarlo a los alumnos de una manera práctica donde va a existir la participación de cada uno de los estudiantes.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Diseñar una guía digital con el uso de adivinanzas y trabalenguas para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato.

6.4.2 Objetivos específicos

- Elaborar la guía digital
- Socializar los resultados de la investigación con los docentes de la Escuela Joaquín Lalama, para sensibilizar la importancia de la utilización de las adivinanzas y trabalenguas.
- Planificar y organizar los talleres didácticos para capacitar a los docentes sobre la utilización de la guía didáctica para desarrollar la creatividad de los niños y niñas.
- Ejecutamos la guía digital de adivinanzas y trabalenguas para desarrollar la creatividad de los niños de la escuela Joaquín Lalama
- Evaluamos y sacamos resultados sobre la aplicación de la guía digital.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Factibilidad Técnica

La propuesta es completamente factible de ejecutarla ya que se cuenta

con la cooperación de las autoridades y docentes de la institución así como la disponibilidad de recursos económicos que serán solventados por el investigador.

Factibilidad Política

Esta propuesta está dirigida a todos los docentes de Educación Básica para que se puedan guiar sobre el uso de adivinanzas y trabalenguas y a través de esta de esta desarrollar la creatividad de los niños y niñas de una manera muy fácil y práctica fomentando así nuevas estrategias para un mejor desenvolvimiento en las escuelas y ante la sociedad.

Factibilidad Socio-Tecnológica

Los docentes constituyen un medio donde a diario pueden ayudar a los estudiantes con estrategias nuevas como el uso de adivinanzas y trabalenguas para que los niños puedan superarse, ya que hoy en día la tecnología sigue avanzando y facilita el desarrollo de la creatividad donde puede satisfacer las necesidades individuales y colectivas tanto de docentes como estudiantes.

Factibilidad Socio-cultural

Esta propuesta estará direccionada no solo al desarrollo de la creatividad de los niños dentro de las aulas de clase, sino también ante la sociedad ya que el uso de la guía digital dará como resultado que el niño pueda dar soluciones creativas e innovadoras a problemas que aquejan a la sociedad de nuestro país.

Factibilidad Económica

El presupuesto necesario para la realización de la presente propuesta es de \$ 600,50 dólares americanos, detallado a continuación.

6.5.1 Humanos

Tabla No. 7 Recursos humanos

Rubro	Cantidad	Unidad de medida	Total, USD \$
Investigador	1	\$45,00 / total	45,00
Asesor	1	\$ 80,00 total	80,00
Subtotal, USD \$			125,00
+ 5 % Imprevistos, USD \$			10,00
Total, USD \$			135,00

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado: Muquinche Basantes Victor Alfonso

6.5.2 Materiales

Tabla No. 8 Recursos materiales

Rubro	Cantidad	Unidad de medida	Total, USD \$
Suministros de oficina	----		15,00
Fotocopias	----	03,00 \$ / copia	10,00
Transporte	----	1,00 \$ / viaje	25,00
Servicios básicos (L-A-T-I)	----	-----	20,50
Impresiones	----	-----	15,00
Internet	----	25.00 \$ / Mensual	375.00
Subtotal, USD \$			460,50
+ 10% Imprevistos, USD \$			5,00
Total, USD \$			465,50

Fuente: Investigación de Campo

Elaborado: Muquinche Basantes Victor Alfonso

El total del presupuesto es: Seiscientos dólares con cincuenta centavos.

6.5.3 Económicos

- **Presupuesto.** Se calcula utilizando la fórmula del presupuesto de operación, donde se suman los totales de los recursos previamente estimados:

$$PO = \sum Ri + \sum Rm + \sum Rh$$

$$PO = \$0 + \$ 135,00 + \$ 465,00$$

$$PO = \text{USD } \$ 600,50$$

- **Financiamiento.** La elaboración de este proyecto será financiado por el investigador.

ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA

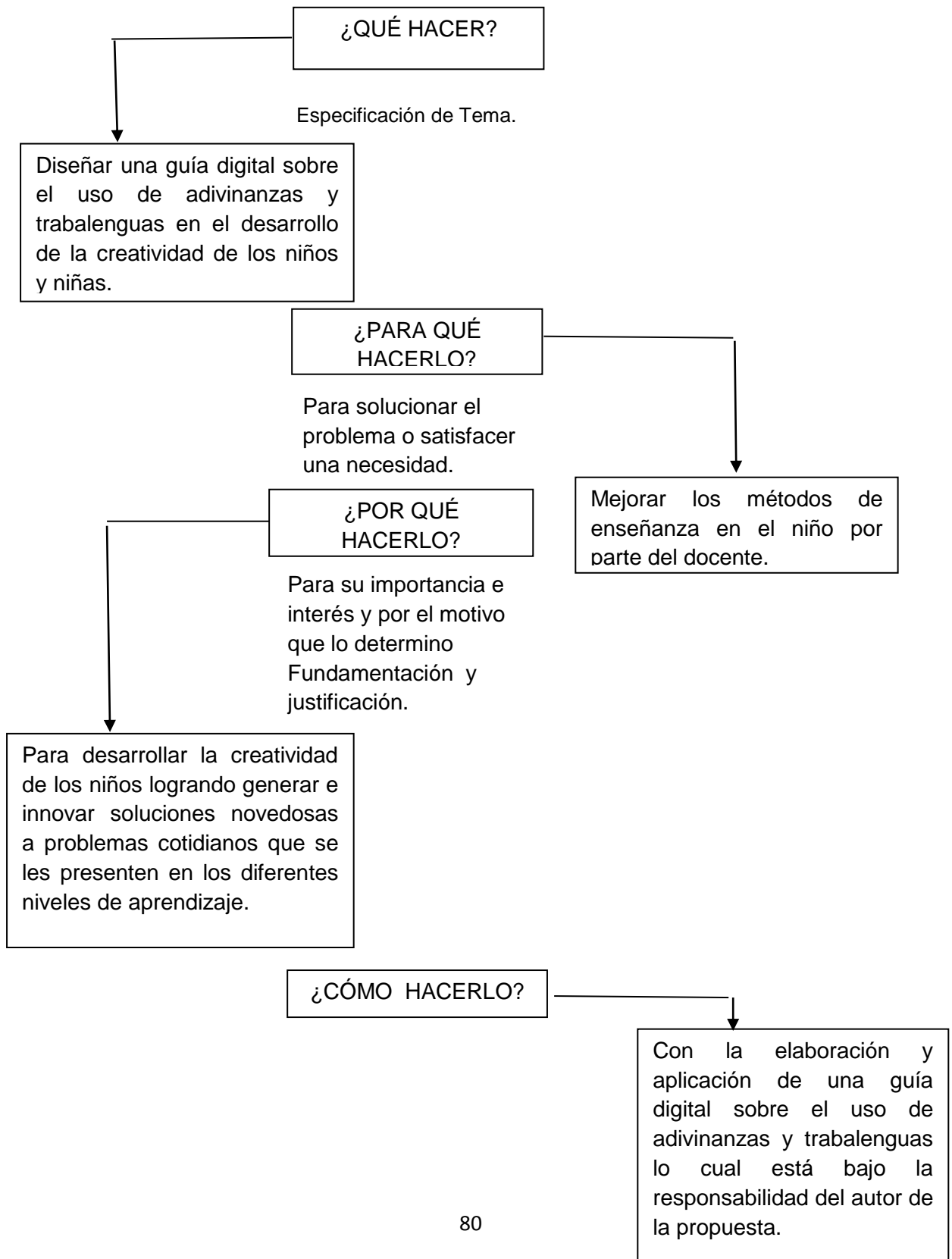


Gráfico N° 7 Estructura de la propuesta

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

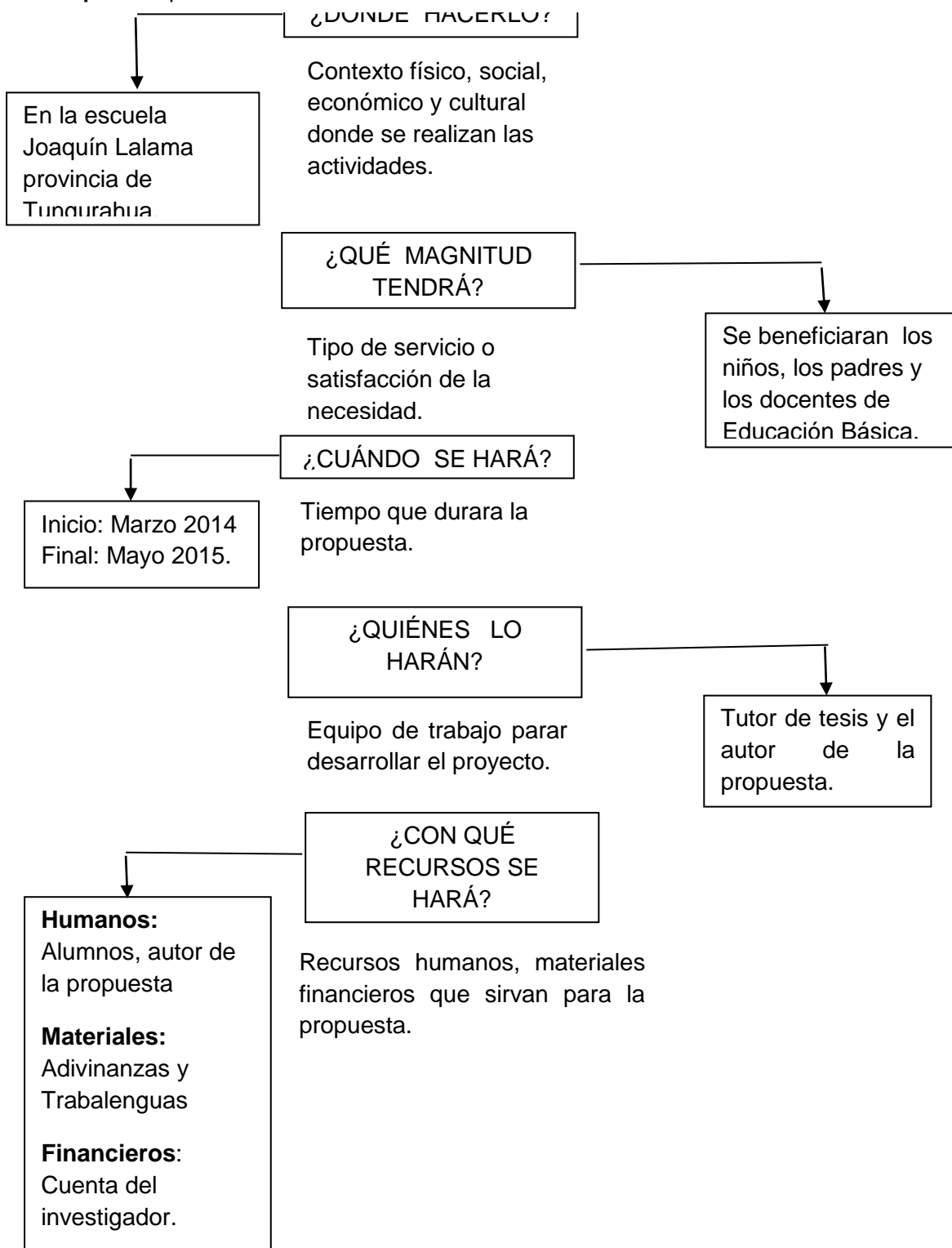


Gráfico Nº 8 Estructura de la propuesta

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

6.6 FUNDAMENTACION CIENTIFICO TECNICA

A través del uso de las adivinanzas y trabalenguas los niños van adquiriendo muchas habilidades y aprendizajes, en donde van alcanzando una identidad social, lo cual permite al niño entenderse a sí mismo y al sentido de las cosas además del mundo que lo rodea.

Esta guía es de gran importancia para el desarrollo de los niños ya que constituye un instrumento educativo destinado a desarrollar la creatividad, además servirá para que los docentes puedan aplicar en sus aulas y motivar a los alumnos.

La Guía Digital

De manera general la Guía Digital es un material educativo diseñado para orientar y guiar al docente sobre el correcto uso de las adivinanzas y trabalenguas de esta manera ayudar al estudiante en el desarrollo de la creatividad.

Para Nieves G, la Guía es “Un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos de un curso”.

Mercer, la define como la “Herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos”.

Funciones básica de la Guía Digital

Según Aguilar Ruth, 2006 la guía cumple diversas funciones cuatro son los ámbitos en los que se podrían agrupar:

a. Función motivadora:

Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.

b. Función potenciadora de la comprensión y del aprendizaje:

Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
Organiza y estructura la información del texto básico.

c. Función de orientación y diálogo:

Fomenta la capacidad de organización y estudio sistemático.
Promueve la interacción con los materiales y compañeros.

d. Función evaluadora:

Activa los conocimientos previos relevantes, para despertar el interés e implicar a los estudiantes

Propone ejercicios recomendados como un mecanismo de evaluación continua y formativa

Actividades que ayuden a desarrollar la creatividad

Los alumnos aprenden de mejor manera si las actividades que se presentan en el aula son innovadoras y lúdicas para que de este modo atraigan el interés y la curiosidad de los alumnos y para esto nos apoyamos en las siguientes actividades:

Adivinanzas: “es el resultado de proceso primario de asociación mental, de la comparación y la percepción de parecidos y diferentes hacinados al humor y al ingenio, la sorpresa al descubrir similitud entre objetos, en los de ordinario no se esperarían encontrarla, es un elemento básico para su

elaboración: sin sorpresa no hay adivinanza”. (González María Gabriela, 2009)

Trabalenguas: “son oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación. Con frecuencia son usados como ejercicio para desarrollar una dicción ágil y expedita”. (Gutiérrez, 2003, p. 145)

El uso de adivinanzas y trabalenguas su valor e importancia dentro del desarrollo de la creatividad

Para Holguín, 2004 las adivinanzas y trabalenguas son un atractivo para los niños de toda edad:

Los juegos verbales tales como las adivinanzas y trabalenguas son una tendencia dominante para los niños y su práctica involucra funciones físicas y mentales. 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 ejercitar sus habilidades y a la adquisición de nuevas experiencias.

Las adivinanzas y trabalenguas a más de ser un juego ayudan a la madurez socio emocional del educando, contribuye al desarrollo y aumento de su vocabulario y desarrollo de su creatividad.

6.7 METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO

Etapas	Metas	Actividades	Recursos	Responsable
--------	-------	-------------	----------	-------------

ELABORACIÓN	Elaborar una guía digital muy creativa y fácil de manejarla.	La guía digital estará llena de adivinanzas y trabalenguas con animación animada	Humanos Materiales	Investigador
SOCIALIZACIÓN	Dar a conocer al docente sobre la gran importancia del uso de las adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños.	Dialogar sobre la influencia de las adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador
CAPACITACIÓN	Capacitar a los docentes sobre el correcto manejo de la guía didáctica.	Entrega y análisis de la guía didáctica.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador
EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA	Aplicar la guía didáctica.	Poner en práctica con el alumnado la guía didáctica, siguiendo las indicaciones de la misma.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador
EVALUACIÓN	Conocer los resultados obtenidos con la aplicación de la guía didáctica.	Realizar un concurso de adivinanzas y trabalenguas.	Humanos Materiales Institucionales	Investigador

Tabla No. 9 Modelo Operativo

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

Fuente: Tutoría de la Investigación Científica

6.8 GUIA DIGITAL

EL USO DE ADIVINANZAS Y
TRABALENGUAS EN EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE LA ESCUELA JOAQUIN LALAMA



Escuela Joaquín Lalama

1. Datos Informativos.

1.1 **Campo.**- Educativo

1.2 **Área.**- El uso de adivinanzas y trabalenguas

1.3 **Aspecto.**- Desarrollo de la creatividad

1.4 **Institución:** Escuela Joaquín Lalama.

1.5 **Beneficiarios:** Docentes y alumnos.

1.6 **Ubicación:** Avenida las Américas y Verdeloma, en el sector de Ingahurco

2. Índice.

1. Datos Informativos.....	84
2. Índice.	
3. Introducción.	85
4. Presentación.....	86
5. Instrucciones para poner en práctica las adivinanzas.....	87
6. Instrucciones para poner en práctica los trabalenguas.....	99
7. Bibliografía.....	112

INTRODUCCIÓN

Las Adivinanzas y Trabalenguas son métodos esenciales para ayudar a desarrollar la creatividad de una manera lúdica para los niños ya que los mismos desarrollan variadas y ricas actividades de pensamiento y exploran las capacidades de su intelecto.

La utilización de este método es muy sencillo ya que solamente se necesita la interacción del alumno y del maestro en donde debe existir dinámica por parte de los involucrados para llevar a cabo lo planteado. Para poder llevar a cabo la utilización de las adivinanzas y trabalenguas en el aula no es necesario tener materiales costosos, sino simplemente se necesita que exista cooperación en el aula de clases ya que más que material de apoyo se necesita colaboración y participación de todos los alumnos.

Para impartir estas clases el docente necesita tener mucha imaginación ya que él debe atraer la atención de los niños y niñas de una manera divertida y a la vez práctica, es ahí en donde existirá la participación de todos los alumnos ya que a los niños son atraídos por los juegos y mejor aún con los juegos verbales que son educativos donde a la vez se divierten y aprenden porque las dinámicas estimulan el desarrollo de la creatividad, del vocabulario, el desarrollo cognitivo, la fluidez de la expresión y finalmente desarrollo de la memoria.

PRESENTACIÓN

La presente guía digital es un apoyo fundamental para los maestros ya que podrán responder a todas sus dudas, además podrán disponer de este material todos los días e ir impartiendo sus clases de una manera lúdica y lo más importante es que los niños y niñas poco a poco van ir mejorando y desarrollando su creatividad de una manera fácil y divertida siendo este el propósito de la guía digital.

El docente puede utilizar esta guía dentro y fuera del aula de clases e ir motivando a otros docentes que apliquen esta guía para que sus clases no sean monótonas y al contrario sean entretenidas.

Algo que todo docente debe tener al momento de dar la clase a sus alumnos es saber transmitir alegría, confianza, seguridad, amistad, etc.

La presente guía digital trae consigo grandes beneficios si se la sabe utilizar de la mejor manera, todo depende del docente porque el propósito de esta guía es ser una herramienta útil para conseguir los objetivos educativos.

Para realizar las siguientes actividades o juegos se debe seguir las instrucciones tales como está escrito en cada hoja, además se aconseja hacer la mayor parte de actividades fuera del aula y buscar un lugar amplio donde los alumnos puedan sentirse libres y deseosos de participar en cada una de las actividades o juegos.

La práctica continua de la guía didáctica será de gran beneficio para los alumnos ya que va existir un incremento de la creatividad donde los alumnos van a poder responder y brindar soluciones innovadoras a problemas que se encuentran dentro y fuera del aula de clases.

INSTRUCCIONES PARA PONER EN PRACTICA LAS ADIVINANZAS

Valor educativo de la adivinanza

León Sonia, 2009 cita algunos valores educativos de la adivinanza que presenta a continuación:

La adivinanza es un recurso muy utilizado en Educación Infantil. Su atractiva presentación en forma de rima crea en el niño y la niña la motivación y el gusto por ellas, tanto por aprenderlas y reproducirlas, como por adivinarlas. El docente recurre a ellas de forma habitual en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

*En el campo me crié
atada con verdes lazos
y si lloras por mí
me estás partiendo en pedazos.*

R: La cebolla



De esta forma, en la programación de un maestro o maestra de Educación Infantil, no deben faltar las adivinanzas. Éstas no pueden o deben ser sustituidas por otros recursos literarios como refranes, trabalenguas, poemas o canciones, ya que todas estas manifestaciones son importantes y cada una tiene su lugar en la Educación Infantil.

Hay docentes que no apuestan por este tipo de práctica en el aula puesto que la consideran una pérdida de tiempo, pero esto es debido al mal uso de ellas. Para algunos, las adivinanzas sólo sirven para memorizar su texto y su respuesta, y no las utilizan como fin en sí mismas.

Características

Guamán Valeria, 2013 cita ciertas características que deben tener las adivinanzas las cuales pone a continuación:

- Son dichos populares en versos dirigidos principalmente a los niños.
- Son juegos de ingenio en los que se describe o se pregunta algo para que sea adivinado por pasatiempo.
- Su objetivo principal es el entretenimiento también contribuye al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares.
- Pertenece a la «cultura popular». Aunque su autoría es anónima las adivinanzas se elaboran colectivamente por toda la sociedad. Por este motivo las recopilaciones de las adivinanzas se enriquecen día a día.
- Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.
- Tienen una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas.
- La métrica de las adivinanzas es característica. Los versos son generalmente octosílabos.
- Las estrofas pueden ser pareados de rima consonante o bien estrofas de tres o cuatro versos. Lo más frecuente son las estrofas de cuatro versos con rima asonante o consonante en los versos pares.



Funciones de las adivinanzas

Chávez Janeth, 2009 describe tres funciones muy importantes de las adivinanzas las cuales citamos a continuación:

A) Función lúdica

Nadie puede negar el carácter lúdico de la adivinanza pues ésta es ante todo un juego, un pasatiempo que consiste en armar rompecabezas verbales para poder apreciar la imagen buscada.



B) 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.



C) Función didáctica

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 observando con atención los sonidos y su sentido, los niños aprenden.



COMO CREAR UNA ADIVINANZA

Gianni Rodari, 2002 describe los pasos para construir adivinanzas donde el autor las denomina operaciones:

Primera operación: Extrañamiento: Elegir un objeto pero con la sorpresa que nos produce algo por primera vez. Separado de su significado y de su contenido habitual, el objeto pierde esa familiaridad que tiene, que nos hace identificarlo, y de tan conocido se transforma en misterioso.

Por ejemplo: el paraguas protege de la lluvia, es de tela, tiene mango.



Segunda operación: Asociación y comparación: Tomamos alguna característica del objeto elegido, pero que no lo defina en su totalidad.

Por ejemplo: la forma del paraguas. Una especie de techito.



Tercera operación.

Metáfora final. Finalmente se presenta el objeto desde un lugar totalmente distinto, con lo cual se lo convierte en un desafío a la imaginación.



Cuarta operación: Se trata de rimar la flamante creación, aunque no siempre sea indispensable.

"Me llevan para la lluvia,
me usan de techito,
me cuelgan de la percha
cuando hay solecito
Y no quedo mojadito*."

R: El paraguas



COMPRESIÓN DE LA ADIVINANZA

El profesorado debe facilitar este proceso ayudando a los niños a llegar a la comprensión de la adivinanza. Ello conlleva una serie de pasos a seguir, entre los que se encuentran: la elección previa de la adivinanza y la creación de expectación en el alumnado así como de un ambiente relajado y tranquilo. Posteriormente, llega el momento para la adivinanza, en el que tendrá lugar análisis de su contenido y la búsqueda de su solución. Por último se dan una serie de orientaciones para motivar aún más a nuestro alumnado en esta práctica en el aula. (Irlles Jennifer, 2004)

EJEMPLO:

R: La Abeja

Zumba que te zumbarás,
van y vienen sin descanso,
de flor en flor trajinando
y nuestra vida endulzando.



Variación N: 1 (anónimo)

El docente puede dramatizar la siguiente adivinanza haciendo de un viandante que va por la calle, con gesto cansado y que se sienta en un banco.

Cuando tú cansado estés,
búscame y descansarás,
en mí te podrás sentar
y a gente verás pasar.

R: El banco

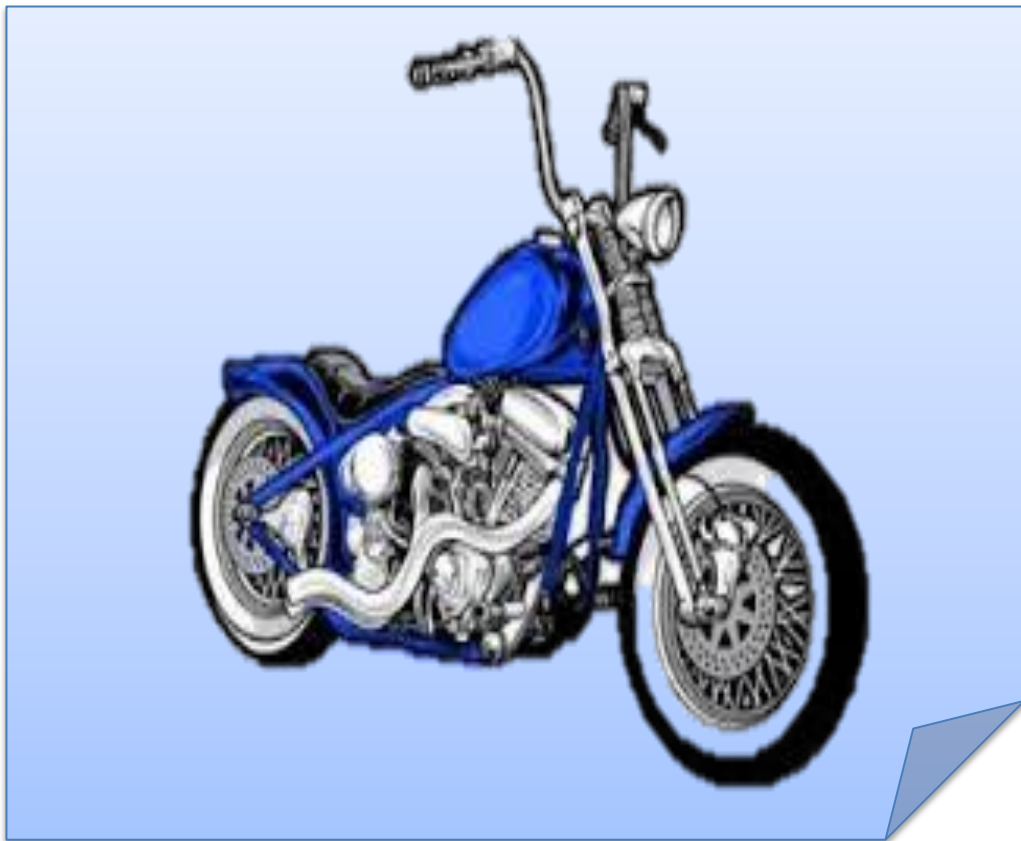


Variación N: 2 (anónimo)

Si la pista que queremos dar pretendemos que sea onomatopéyica, podemos escoger una adivinanza sobre un medio de transporte, como la siguiente:

Si en mi tú quieres viajar,
Casco tendrás que llevar.
Casi siempre por ciudad
a mí me encontrarás.

R: La moto



Variación N: 3 (anónimo)

En la presentación de una adivinanza del siguiente tipo, el maestro o maestra puede utilizar objetos como la regadera y las macetas para dramatizar la acción:

En el jardín hago de todo,
riego con la regadera
pensando en la primavera
y los árboles también podó
con mis hermosas tijeras

R: El jardinero



Variación N: 4 (anónimo)

El docente puede motivar más aún a sus alumnos con las adivinanzas utilizando un disfraz. Las que se prestan más a ello son las relacionadas con las profesiones y oficios:

Quando tú enfermo estás,
llámalo y te curará,
te manda medicamentos
y ya te pones contento.

R: El médico



Variación N: 5 (anónimo)

Para dar un poco de realismo a la adivinanza el docente puede actuar un poco ya sea imaginando que es el peluquero para que los niños encuentren la respuesta.

Ruleros, peines,
usa tijeras,
dejando hermosas
las cabelleras.

R: El peluquero



Variación N: 6 (anónimo)

El docente debe poner en práctica su creatividad y para eso tiene que imitar como camina un pingüino para que los alumnos se guíen y puedan encontrar una solución.

Viste de chaleco blanco,
y también de negro frac,
es un ave que no vuela, pero nada.

R: El pingüino



INSTRUCCIONES PARA PONER EN PRACTICA LOS TRABALENGUAS

Valor educativo de los trabalenguas

Orrego Marianela, 2015 expresa la importancia y el valor educativo de los trabalenguas:

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.

Los trabalenguas, también conocidos como destrabalenguas, conforman un poderoso ejercicio con el que, según los expertos, pueden obtener los infantes rapidez y precisión en el habla y en el lenguaje, así como un gran desarrollo de ciertas capacidades mentales, entre ellas la abstracción y el pensamiento lógico.

Se trata el trabalenguas de un recurso educativo tradicional, muy antiguo y de gran solidez y simpleza, que permite en los infantes el progreso del lenguaje y de conceptos espaciales y temporales mediante una actividad amena y dinámica, bien realizable junto a otros niños o bien de manera aislada.



CARACTERÍSTICAS

Ruiz Tania, 2012 define algunas características que deben tener los trabalenguas las cuales citamos a continuación:

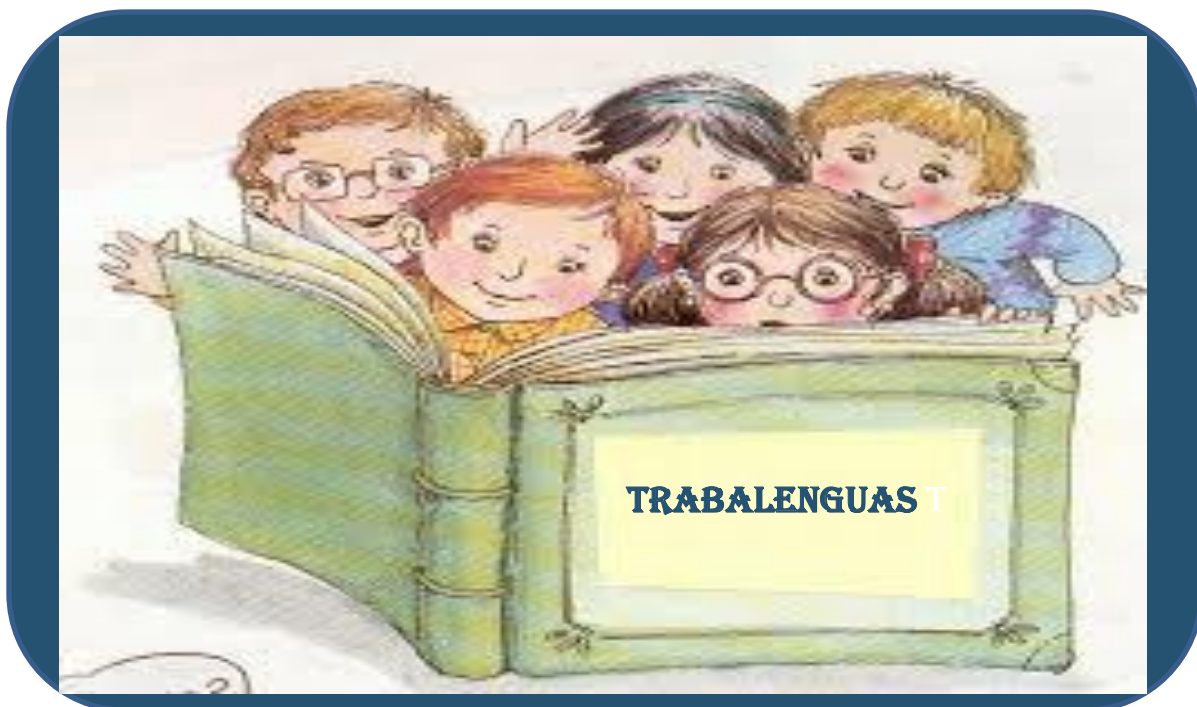
- Es una composición poética
- Es una manifestación de la literatura popular y tradicional de un pueblo
- Pertenecen al género lírico
- Son composiciones breves
- Están sujetos a normas del ritmo métrico y la rima
- Tiene variedad métrica
- Sencillez sintáctica
- Usan aliteraciones, es decir emplean palabras que repiten las mismas letras: erre con erre cigarro, erre con erre barril...
- Repiten palabras
- Se usan palabras parónimas
- Carecen de sentido y se pueden utilizar palabras inventadas que le dan musicalidad al trabalenguas
- Los trabalenguas son un juego que genera el deseo de memorización y repetición en el niño
- Se deforma y transforma el significado de las palabras.



FUNCIONES DE LOS TRABALENGUAS

Ruiz Tania, 2012 puntualiza algunas funciones que trae consigo los trabalenguas estas son:

- Lúdico: Sirve para divertirse, reírse y "botar corriente".
- Fonológico. Ayuda a desarrollar la pronunciación, vocalización y escucha de sílabas, palabras y frases.
- Mnemotécnico: Fortalece la escucha y retención de mensajes en forma mecánica.
- Coñitivo o cognitivo: Estimula la asociación y aplicación de mensajes a situaciones o vivencias personales o sociales.
- Socializador: Estimula a participar, romper el hielo y generar confianza en grupo.
- Integrador familiar: Cohesiona vínculos familiares.
- Léxico: Facilita la internalización de términos y conceptos.
- Ortográfico: Integra la adecuada escritura de vocablos.



¿Cómo hacer un trabalenguas?

Para Mendoza Raquel, 2013 existen varias formas de cómo hacer un trabalenguas:

Para comenzar podemos usar, la repetición de un sonido de forma que resulte complicado decirlo rápido y haya que vocalizar mucho:

“Como como poco coco,
poco coco compro”



Otra forma de cómo hacer un trabalenguas es utilizando sonidos que suele costar pronunciar a los niños. Un ejemplo es la letra “R” que suele dar problemas de pronunciación. Cómo hacer un trabalenguas de este tipo es sencillo y tenemos un ejemplo:

“Tres tristes tigres
comen trigo en un trigal:
un tigre, dos tigres,
tres tigres”



No solo repetimos el sonido de la “R” sino que intercalamos “tri” y “ti” obligando a un esfuerzo de pronunciación. Es un trabalenguas muy popular y con muchas versiones porque realmente resulta complicado para quién se enfrenta a él por primera vez.

Otra letra complicada suele ser la “S”, ya que son muchos los niños que “cecean”, se pueden construir trabalenguas repitiendo ese sonido tal como sucede en este popular:



“La sardinera sacó para asar sesenta sardinas secas secadas solas al sol”.

En la lengua española, la mayoría de los hablantes tanto de Sudamérica como de muchas zonas de España pronuncia la “ce” y “ci” del mismo modo que “se” y “si”, es decir, sesean. Esto produce conflictos a la hora de escribir y por eso en muchos casos se enseña a los niños a pronunciar ambos fonemas aunque en el lenguaje diario no lo hagan. Este trabalenguas es un ejemplo de ejercicio para distinguir ambos sonidos:



“Hay Cilicia y Cecilia, Sicilia, Silecia y Seleucia.”

Pero cómo hacer un trabalenguas es sencillo y siempre podemos inventar los nuestros propios para retar a los compañeros a leerlos varias veces rápidamente sin caer en errores.

COMO LEER LOS TRABALENGUAS

Blanco Gloria, 2000 nos indica la forma de leer un trabalenguas ya sean palabras sencillas o difíciles de pronunciar:

Los trabalenguas son juegos de palabras con sonidos difíciles de pronunciar juntos. Con frecuencia se dice una oración y luego se repite en el orden inverso. Otras veces los trabalenguas se hacen a partir de una oración en la que después se combinan de otro modo las palabras o sílabas difíciles.

El chiste de los trabalenguas está en poder decirlos con claridad y rapidez, no importa si son palabras fáciles o difíciles pero poco a poco debe ir aumentando la velocidad sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras, sin palabras ninguna dejar de pronunciar.

¿Puedes hacerlo?... ¡Inténtalo!

Cuando cuentes cuentos,
cuenta cuantos cuentos cuentas;
porque si no cuentas
cuantos cuentos cuentas,
nunca sabrás cuantos
cuentos sabes contar.



Trabalenguas N: 1 (anónimo)

Vamos a practicar el sonido “k”:

Cómo quieres que te quiera

si el que quiero que me quiera

no me quiere

como quiero que me quiera



Trabalenguas N: 2 (anónimo)

Vamos a ejercitar la” pe” y el sonido “k”

Trabalenguas de los tres Don Pedro

Son tres los Don Pedro Pérez Crespo Calvo:

Don Pedro Pérez Crespo Calvo el de arriba,

Don Pedro Pérez Crespo Calvo el de abajo

y Don Pérez Crespo Calvo el del rincón



Trabalenguas N: 3 (anónimo)

Para ejercitar la che:

*Pancha plancha con cuatro planchas
¿Con cuántas planchas plancha Pancha?*



Toda la dificultad es ir combinando el nombre de mujer, "Pancha", con el instrumento "plancha", y es muy fácil equivocarse

Trabalenguas N: 4 (anónimo)

Muy bueno para trabajar la erre sencilla en diferentes posiciones.

Tres tristes tigres comen trigo en un trigal.

Tanto trigo tragan

que los tres tigres tragones

con el trigo se atragantan



Quando se tiene un
trabalenguas nuevo
primero se debe ir
leyendo despacio, pero
después de entender lo
que nos quiere decir el
trabalenguas
aumentamos la
velocidad hasta
pronunciarlo
correctamente.

Trabalenguas N: 5 (anónimo)

Trabalenguas de Pamplona

*En la ciudad de Pamplona hay una plaza.
En la plaza hay una esquina.
En la esquina hay una casa.
En la casa hay una pieza.
En la pieza hay una cama.
En la cama hay una estera.
En la estera hay una barra.
En la barra hay una lora.
Luego la lora a la barra,
la barra a la estera,
la estera a la cama,
la cama a la pieza,
la pieza a la casa,
la casa a la esquina,
la esquina a la plaza,
la plaza a la ciudad de Pamplona*



Este Trabalenguas es muy interesante ya que a medida que va avanzando también siguen aumentando cosas que tiene la ciudad “Vamos los trabalenguas son muy divertidos y más si el docente pone su creatividad para hacerlo mucho más divertido en el aula de clases”

Trabalenguas N: 6 (anónimo)

Venga, ánimo, vamos a ejercitarnos con la sílaba “co”:

Compadre, cómprame un coco.

*Compadre, coco no compro porque el que
poco coco come, poco coco compra:*

*Yo, como poco coco como,
poco coco compro.*

Compadre, cómprame un coco.

¡Que no compro coco, ni como!



Vamos docentes los trabalenguas son al principio muy difíciles de pronunciarlos pero con la práctica llegan a ser muy sencillos y muy divertidos y esto depende del dinamismo que el docente le ponga a la hora de realizar un “lengua la traba”...¡jay, perdón! un trabalenguas jaja..

Conclusiones:

El uso de las adivinanzas y trabalenguas es muy beneficioso para ayudar a desarrollar la creatividad de los niños y niñas, pero todo este proceso depende mucho del docente ya que es él quien debe guiar al alumno y es el alumno quien debe ser el protagonista en el aula de clases.

El docente no debe ver a las adivinanzas y trabalenguas como unos simples pasatiempos y un simple distractor de mentes, más bien el docente debe investigar sobre la gran importancia y los grandes beneficios que traen consigo estos juegos verbales ya que además de desarrollar la creatividad permite al niño desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento y lenguaje oral y escrito.

El uso adecuado de la guía digital beneficia no solo a los estudiantes sino también al docentes ya que si logra desarrollar la creatividad de sus alumnos va a tener mucha más participación en clases ya que cuando el docente realice preguntas referentes a la educación los niños van a responder de forma creativa e innovadora para tratar de solucionar las diferentes interrogantes que plantee el docente.

Cuando los alumnos se encuentren en el salón de clases aburridos y sin ganas de aprender, el docente va a tener al alcance de sus manos la solución ya que con la aplicación de esta guía digital los alumnos van ir aprendiendo y abriendo su mente a cosas nuevas que no se esperaban y de esta manera ellos a través de estos juegos verbales se van ir divirtiendo y a la vez sin darse cuenta van ir aprendiendo.

“La creatividad y el cambio son características fundamentales de la existencia humana” (Rogers Carl, 1902-1987)

Bibliografía:

- León, Sonia. (2009). la adivinanza como recurso literario en la escuela infantil, Córdoba. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/SONIA_LEON_1.pdf
- Guamán, Valeria. (2013). Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños. Recuperado de <http://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/26000/669/1/T-ULEAM-05-0008.pdf>
- Chávez, Janeth. (2009). Las adivinanzas. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/19691959/Las-Adivinanzas14>
- Gianni, Rodari. (2002). Gramática de la fantasía. Recuperado de <http://angelaroncallosalcedo.blogspot.com/2011/06/pasos-para-crear-advinanzas.html>
- Irlés, Jennifer. (2004). El Rincón de Literatura Infantil. Recuperado de <http://laliteraturainfantil2014.blogspot.com/2014/04/advina-advinanza.html>
- Orrego, Marianela. (2015). Los trabalenguas en Educación Inicial -del juego con las palabras a la apreciación estética. Recuperado de <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=203929>
- Ruiz, Tania. (2012). Características y función de los trabalenguas. Recuperado de <http://www.padresenlaescuela.com/caracteristica-y-funcion-de-los-trabalenguas/>
- Mendoza, Raquel. (2013). Cómo hacer un trabalenguas. Recuperado de <http://comohacerunensayobien.com/como-hacer-un-trabalenguas/>
- Blanco, Gloria. (200). Los trabalenguas. Recuperado de http://bissserver.be/online/spaans/sp07/sp07_047_0v02/html/www.kokone.com.mx/leer/traba/home.html

6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Para la aplicación de esta propuesta se utilizará un presupuesto que solvente los recursos materiales, tecnológicos, etc. para que los docentes, logren ejecutar el uso de adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la Escuela Joaquín Lalama.

7. PREVISIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Docentes
2. ¿Por qué evaluar?	Para verificar los objetivos
3. ¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta dio resultados positivos
4. ¿Qué evaluar?	El uso de las adivinanzas y trabalenguas
5. ¿Quién evalúa?	El investigador.
6. ¿Cuándo evaluar?	Periódicamente
7. ¿Cómo evaluar?	Mediante preguntas abiertas
8. ¿Con qué evaluar?	Por medio de un test

Tabla N.- 10 PREVISIÓN DE LA PROPUESTA

Fuente: Datos Investigados

Elaborado por: Muquinche Basantes Victor Alfonso

Cronometro de actividades

Actividades	Año: 2015																			
	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO			
Relación de experimentos	█	█	█	█																
Recolección de datos					█	█	█	█												
Análisis e interpretación									█	█	█	█								
Conclusiones y recomendaciones													█	█	█					
Elaboración del informe																█	█	█		
Presentación																			█	█

Tabla No. 11 Cronometro de actividades
 Elaborado por: Victor Alfonso Muquinche Basantes

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, María. (2008). Características y diversas concepciones de literatura infantil. Venezuela. Recuperado de <http://sociedadvenezolana.ning.com/forum/topics/caracteristicas-y-diversas>
- Aguilar, Ruth. (2006). La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la utpl. (Universidad Nacional de Loja, Ecuador). Recuperado de http://ried.utpl.edu.ec/sites/default/files/pdf/v7%201-2/10.guia_didactica.pdf
- Alvarado, Jimena. (2006). Aplicación de técnicas para el desarrollo de destrezas motrices en niños/as. (Universidad Técnica de Machala, Ecuador). Recuperado de <https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Frepositorio.utmachala.edu.ec%2Fjspui%2Fbitstream%2F123456789%2F190%2F1%2FT-UTMACH-FCS092.doc&ei=uZpHVaxUDYe1sQTvmYDoBQ&usq=AFQjCNFZQ7MsQc02loH6WTvlhhmt5SKpVA&sig2=lsGHeiyihw0Nn2HDh1E1kQ&bv m=bv.92291466,d.cWc>
- Alvares, Rubén. (2011). Desarrollo de los procesos cognitivos. Venezuela. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos91/aprendizaje-procesos-cognitivos-observacion-comparacion-resumen/aprendizaje-procesos-cognitivos-observacion-comparacion-resumen.shtml>
- Alezones, Jeanette. (2013). Creatividad y educación infantil: una vía de adaptación personal, escolar y social. (Universidad de León, España). Recuperado de https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/2878/tesis_ac362c.PDF?sequence=1
- Álvira, P. (1982). La perspectiva cualitativa y cuantitativa en las investigaciones sociales. Estudios de Psicología, II, 34-36. Recuperado de <http://www.eumed.net/entelequia/pdf/2013/e16a06.pdf>

- Anderson, Nancy. (2014). Tipos de literatura. Tampa, Estados Unidos. <http://klawval.wikispaces.com/tipos+de+literatura+infantil>
- Arango, Olga Clemencia. (2010). El beneficio de los juegos verbales en la infancia. Colombia. Recuperado de <http://www.abcdelbebe.com/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-la-infancia>
- Arévalo, Ligia. (2009). El desarrollo de los procesos cognitivos creativos a través de la Enseñanza problémica en el área de ciencias naturales en niñas del Colegio santa maría. (Pontificia Universidad Javeriana, Colombia). <http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/educacion/tesis41.pdf>
- Arocho, Rodríguez. (1996). Las ciencias cognitivas. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/Educacion/html/programa/magisteria/I-08/documentos/Educacion.pdf>
- Arbeláez, Martha. (2010). La Psicología Cognitiva. Pereira, Colombia. Recuperado de <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev22/arbelaez.htm>
- Asanza, Y., & Lucia, R. (2006). El desarrollo de la creatividad e imaginación a través de las técnicas grafo-plásticas en la educación. (Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/26000/669/1/T-ULEAM-05-0008.pdf>
- Augusto, Comte. (1830). Paradigma positivista. Francia. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos66/positivismo-comte-partido-mexicano/positivismo-comte-partido-mexicano2.shtml>
- Bernal, César Augusto. (2006). Metodología de la investigación. México. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos91/la-metodologia-de-investigacion/la-metodologia-de-investigacion2.shtml>
- Balladares, Eliana. (2011). Importancia de la literatura infantil. Chile. Recuperado de

<http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2011/04/importancia-de-la-literatura-infantil.html>

- Barrón, Fernando. (2010). Características del pensamiento. Nacualpan, México. Recuperado de <http://gvvdhp1imfe6.blogspot.com/2010/09/tarea-n2-que-es-el-pensamientos.html>
- Blanco, W. (2001). El rol del docente mediador. San Antonio del Táchira, Estado Táchira, Venezuela. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos99/rol-del-docente/rol-del-docente.shtml>
- Borba, Paola. (2013). RIMAS, ADIVINANZAS y POEMAS. Salto, Uruguay. Recuperado de <http://jardineras2013.blogspot.com/2013/01/rimas-y-poemas.html>
- Buchelli, Diana. (2012). Cómo iniciar la Literatura en los niños pequeños. Colombia. Recuperado de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa14.htm#up>
- Cárdenas, H. (2010). La creatividad y su influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños. (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). Recuperado de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/6189/FCHE-EBP-1131.pdf?sequence=1>
- Carbajal Cornejo, Katherine. (2013). Los juegos verbales. Perú. Recuperado de <http://es.slideshare.net/kathycarbajal52/microsoft-power-point-juegos-verbales-modo-de-compatibilidad>
- Castello, Liana. (2009). Cuentos Infantiles. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.encuentos.com/autores-de-cuentos/que-es-un-trabalenguas/>
- Cervera, Juan. (1984). La literatura infantil. Valencia, España. Recuperado de <http://adivinizascomunicacion.blogspot.com/>
- Cemades, Inmaculada. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. Sevilla. España. Recuperado de

<http://www.creatividadysociedad.com/articulos/12/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Desarrollo%20de%20la%20creatividad%20en%20Educacion%20Infantil.pdf>

- Clemente F., Martínez E., & Fernández J., (2009). Aplicación de un programa de relajación e imaginación en niños de educación infantil y su incidencia sobre sus niveles de creatividad verbal. Almería, España. Recuperado de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CBwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3054919.pdf&ei=H5VHVdD3Io20sASBn4DADw&usg=AFQjCNHGpZNGg2gsw4iPfcOH11KT_ivNvA&sig2=MeuLsp9zsQTU34Y5JvJzuw&bvm=bv.92291466.d.cWc
- Condemarín, Mabel. (2009). Juegos Verbales. Santiago de Chile, Chile. Recuperado de <http://pinchaquihaceunclik.blogspot.com/2009/06/mabel-condemarin-los-juegos-verbales.html>
- Cruces, María del Carmen. (2009). Implicaciones de la expresión musical para el desarrollo de la creatividad en educación infantil. (Tesis doctoral, Universidad de Málaga). Recuperado de <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/17963138.pdf>
- Chipana Flores, Janeth. (2009). Las Adivinanzas. Tacna, Perú. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/19954084/Adivinanzasver>
- Díaz, Fausto. (2009). Características de la población. Madrid. Recuperado de <http://www.rocinate-rocinate.blogspot.com/>
- Espinoza, Pilar. (2008). Qué son y para qué sirven los juegos verbales. Lima, Perú. Recuperado de <http://suenosypalabras.blogspot.com/2008/05/qu-son-y-para-qu-sirven-los-juegos.html>
- Galván, A. (2006). De mentes creativas el desarrollo de los procesos cognitivos a través de la experiencia artística. La Sabana, Chía Cundinamarca. Recuperado de

<http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5657/128915.pdf?sequence=1>

- García, M. (2004). Desarrollo de la creatividad. Brasil. Recuperado de <http://es.slideshare.net/andreagrello/programa-de-desarrollo-de-habilidades-sociales-con-tcnicas-creativas>
- González. (1997). Teorías aplicadas al proceso de enseñanza. Sevilla. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos30/estrategias-matematica/estrategias-matematica2.shtml>

González, Gutiérrez. (1999). Estructuras y funciones de la adivinanza mexicana tradicional. (México, Benemérita Universidad de Puebla) Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/300212.pdf>
- Gómez, Fagny. (2010). Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral, en los niños y niñas. (Universidad Central de Ecuador). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/212/1/T-UCE-0010-3.pdf>
- Gómez, Juan. (2008). Desarrollo del pensamiento humano. London. Recuperado de <http://juancarlosgomez.blogdiario.com/1227201480/>
- Guamán, Valeria. (2013). Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños. (Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/26000/669/1/T-ULEAM-05-0008.pdf>
- Hernández, Francisco. (2010). Desarrollo de habilidades del pensamiento. México. Recuperado de <http://gvvdhp1imfe6.blogspot.com/2010/09/tarea-n2-que-es-el-pensamientos.html>
- Holguín, (2004). Expresión de lenguaje y comunicación. Quito, Ecuador. Recuperado de http://biblioteca.uazuay.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=publisher_s&id=9374

- Jesús, Joel. (2006). Los trabalenguas. Puerto Rico. Recuperado de <http://preedu.blogspot.com/2006/12/los-trabalenguas.html>
- Jiménez, Mario. (2004). Literatura Universal. México. Recuperado de <http://damisela.com/literatura/universal/index.htm>
- Junco, Viveca. (2013). Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil. (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Recuperado de <http://eprints.ucm.es/22396/1/T34662.pdf>
- Kolakowski, Leszek. (1988). Paradigma positivista. Polonia. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/982/marco%20teorico.html>
- Klimenko, Olena. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. Medellín, Colombia. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>
- López, Blanca. (1998). Desarrollo de la creatividad en la escuela. Madrid, España. Recuperado de http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html
- Leiva Zea Francisco en su libro Nociones de Metodología de Investigación Científica (2010:21). Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos93/medelo-educativo-70-30-transferencia-tecnologia/medelo-educativo-70-30-transferencia-tecnologia2.shtml>
- Luria, Alexander. (1968). Aplicación de las estrategias de juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas. Kazán Moscú. Recuperado de <http://lestrategias2009l.blogspot.com/2009/10/aplicacion-de-las-estrategias-de-juegos.html>

- Martínez, José. (1984). La creatividad. España. Recuperado de http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html
 - Mendoza, R. (2013). Como hacer trabalenguas. Nuevo León, México. Recuperado de <http://comohacerunensayobien.com/como-hacer-un-trabalenguas/>
 - MERCER, Ricardo. Definición de la guía didáctica. Brasil. Recuperado de https://docs.google.com/document/d/1uydAukk_I2IJEMh--aLRW0OrRXbfVPZIP4Whg3nTuA/edit
 - Megias, Isabel. (2009). Optimización en procesos Cognitivos y su repercusión en el Aprendizaje de la danza. Valencia, España. Recuperado de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/31869/Megias.pdf;jsessionid=41116BE5226D0EC45357B6E15F60634B2.tdx1?sequence=1>
- MIAJA DE LA PEÑA. (1992). Adivina, adivinanza en la tradición popular mexicana. España, Universidad de Castilla. Recuperado de http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-advinanza-sentido-y-pervivencia-0/html/01e4e064-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html#PagFin
- Morote, P. (2014). Juego de lengua y literatura. Adivinanzas y trabalenguas. Valencia, España. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_4_5/congreso_45_18.pdf
 - Mutis Ibarra, Luis. (2009). Desarrollo del pensamiento. Pasto, Colombia. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/20999970/Desarrollo-Del-pensamiento>
 - Navarro, Sandra. (2008). Como crear adivinanzas para niños. Chile. Recuperado de <http://mikinder.blogspot.com/2008/06/cmo-hacer-advinanzas-para-nios.html>
 - Novelón, Luz. (2011). Funciones de la literatura infantil. España. Recuperado de

<http://practicasdelliteraturainfantil.blogspot.com/2011/04/funciones-de-la-literatura-infantil.html>

- Nieves Guerrero. (2008). Concepto de la Guía Didáctica. Lima, Perú. Recuperado de <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/672/5/CAPITULO%20III.pdf>
- Ortiz, Alexander. (2004). Un reto para el docente del siglo XXI. Holguín, Cuba. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos28/desarrollo-creatividad-escuela/desarrollo-creatividad-escuela.shtml>
- Ortiz Ruiz, Yolanda. (2013). El juego infantil y su metodología. Barcelona, España. Recuperado de <http://es.slideshare.net/yolandaortizruiz/el-juego-infantil-y-su-metodologia-28283877>
- Pacheco, Oswaldo. (2006). Desarrollo de la creatividad. Chile. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos28/desarrollo-creatividad-escuela/desarrollo-creatividad-escuela.shtml>
- Peralta, María del Sol. (2010). El beneficio de los juegos verbales en la infancia. Colombia. Recuperado de <http://www.abcdelbebe.com/el-beneficio-de-los-juegos-verbales-en-la-infancia>
- Piaget, Jean. (1926). Etapas de desarrollo cognitivo. Ginebra, Suiza. Recuperado de <http://aprendiendomatematicas.com/didactica/etapas-de-desarrollo-cognitivo-segun-piaget/>
- Pinilla, Paola, (2014). Literatura Infantil universal. Concepción, Chile. Recuperado de http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_seccion=9427&id_portal=1743&id_contenido=16639
- Pinker, Steven. (1997). Educación y desarrollo del pensamiento. New York, Estados Unidos. Recuperado de <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/Educacion/html/programa/magisteria/I-08/documentos/Educacion.pdf>

- Prado, Irma. Del (2012). Influencia de las Artes en el desarrollo cognitivo del niño. Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/influencia-de-las-artes-en-el-desarrollo-cognitivo-del-nino/>
- Quizhpe, A. (2011). El juego y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de las niñas. (Universidad Nacional de Loja, Ecuador). Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3560/1/QUIZHPE%20ZHUNO%20ANA%20CECILIA%20.pdf>
- Ramírez, Janeth. (2012). Objetivos de la literatura infantil. Perú. Recuperado de <http://dina-jane.blogspot.com/2012/08/objetivos-de-la-literatura-infantil.html>
- Remo, Manuela. (1997). Fundamento fisiológico de la creatividad. España. Recuperado de http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html
- Rocha, Ernesto. (2002). La ciencia Explicativa. México. Recuperado de http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html
- Romero, Iraida. (2010). Paradigmas de investigación. Buenos Aires. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos87/paradgmas-investigacion/paradgmas-investigacion.shtml>
- Rincón, Mónica. (2012). Importancia de la literatura para nuestros niños y niñas tips y cuentos recomendados. Concepción, Chile. Recuperado de <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2011/04/importancia-de-la-literatura-infantil.html>
- Ruiz, Tania. (2012). Características y función de los trabalenguas. Querétaro México. Recuperado de <http://www.padresenlaescuela.com/caracteristica-y-funcion-de-los-trabalenguas/>

- Sampieri Roberto, Collado Carlos y Baptista Pilar, en su libro Metodología de la Investigación. Mexico (1998:78). Recuperado de <http://es.slideshare.net/lgneigna/metodologia-de-la-investigacion-5ta-edicion-de-hernandez-sampieri>
- Salan, Mariela. (2013). El desarrollo de la oralidad en la potencialización del aprendizaje de lengua y literatura en los niños/as. (Universidad técnica de Ambato, Ecuador). Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/5142>
- Salazar, Mercedes. (2013). Importancia del desarrollo del pensamiento. Bogota, Colombia. Recuperado de https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Simberg, Johannes. (1971). Bloqueos al desarrollo de la creatividad. Estonia. Recuperado de http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html
- Suarez, Jairo. (2012). Método del desarrollo del pensamiento. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/106973447/Metodo-de-desarrollo-del-pensamiento>
- Tuston, D. (2008). La Discalculia y el Aprendizaje de la Matemática en los niños/as. Ambato, Ecuador. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/16562594/11/FUNDAMENTACION-AXIOLOGICA>
- Torre, S de la. (1982). Personalidad creativa. Barcelona, España. Recuperado de http://html.rincondelvago.com/creatividad_1.html
- Torre, S. de la (2003). Noción de la creatividad. Barcelona. Recuperado de http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/nocion_creatividad.pdf
- Torres Méndez, José. (2011). Literatura en la etapa de educación infantil. Estados Unidos. Recuperado de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_40/M_JOSE_TORRES_MENDEZ_01.pdf

- Villarroel, Evelyn. (2009). Juegos Verbales. Concepción, Chile. Recuperado de <http://pinchaguihaceunclik.blogspot.com/2009/06/tipos-y-ejemplos-de-juegos-verbales.html>
- Villagrán, Luis. (2012). Importancia de la literatura infantil. Guatemala. Recuperado de <http://mujer.starmedia.com/familia/importancia-literatura-infantil.html>
- Yanosky, García. (2014). Definición del desarrollo del pensamiento. Caracas, Venezuela. Recuperado de <http://conceptodefinicion.de/desarrollo-del-pensamiento/>
- Zambrano, D. (2013). La literatura infantil y su incidencia en el desarrollo de la creatividad en los niños. (Universidad Nacional de Loja, Ecuador). Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/841/1/DIANA%20ZAMBRANO%20TESIS%202013MAYO.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Test dirigido a los estudiantes de la Escuela “Joaquín Lalama”

Objetivo: Medir el nivel de creatividad que poseen los niños y niñas del cuarto año de la Escuela Joaquín Lalama

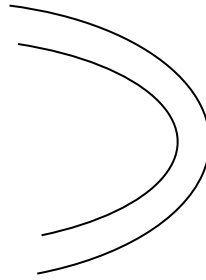
Instrucciones:

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y responda según su criterio.

1. ¿Realizar un dibujo a partir de la forma dada en el papel de color verde y escribe el título de tu dibujo?

Título del dibujo _____

2. ¿Completar el siguiente dibujo y coloca un título de acorde a tu dibujo acabado?



Título del dibujo _____

3. ¿Realiza un dibujo a partir de dos líneas paralelas y dale un nombre a tu dibujo?



Título del dibujo _____



ANEXO 2 **ACTIVIDADES EN CLASE**

Objetivo: Desarrollar la creatividad de los niños y niñas de la Escuela Joaquín Lalama

Instrucciones:

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y responda según su criterio.

1. ¿Descubre la respuesta de la siguiente adivinanza?



Respuesta:.....

2. ¿Escoge cualquier objeto del aula para crear una adivinanza?

.....

.....
.....

3. ¿Crea un trabalenguas con las siguientes palabras:

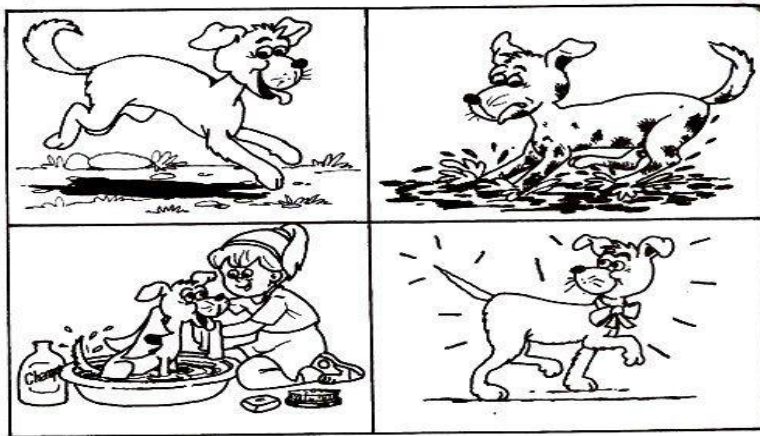
Andy-Sandia?

.....
.....
.....

4. ¿De la siguiente frase escoge una palabra que te guste mucho y dibújala?

“Los bebés nacen con ojos dispuestos a ver todo lo precioso, a abrazar todo lo alegre y ser querido con todos nuestros corazones.”

5. ¿Pon en orden los siguientes dibujos?



6. De las 4 imágenes hay una que no debería estar señala cual es e indica porque?

Maribel Martínez y Ginés Ciudad-Real Fichas para mejorar la atención

INTRUSOS

De las 4 imágenes hay una que no debería estar señala cual es, e indica el porque.

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

.....
.....
.....
.....
.....

ANEXO 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Test dirigido a los estudiantes de la Escuela “Joaquín Lalama”

Objetivo: Identificar si ha existido un incremento de la creatividad en los niños y niñas del cuarto año de la escuela Joaquín Lalama

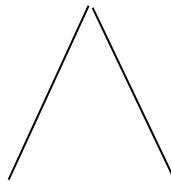
Instrucciones:

Lea cuidadosamente la serie de preguntas y responda según su criterio.

1. ¿Realizar un dibujo a partir de la forma dada en el papel de color verde y escribe el título de tu dibujo?

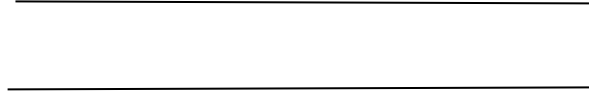
Título del dibujo _____

2. ¿Completar el siguiente dibujo y coloca un título de acorde a tu dibujo acabado?



Título del dibujo _____

3. ¿Realiza un dibujo a partir de dos líneas paralelas horizontales y dale un nombre a tu dibujo?



Título del dibujo _____

ANEXO 4

MEDIR EL NIVEL DE CREATIVIDAD QUE POSEEN LOS NIÑOS DE LA ESCUELA JOAQUÍN LALAMA

N.-	NOMBRES	PRIMERA PREGUNTA		SEGUNDA PREGUNTA				TERCERA PREGUNTA				TOTAL	NIVEL DE CREATIVIDAD		
		ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN	FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN	FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN		BAJO	MEDIO	ALTO
1	N.N	1	1	0	0	0.5	1	0	0	0	1	4.5		X	
2	N.N	0	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	0.5	0	2	X		
3	N.N	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0	0	0.5	0.5	2.5	X		
4	N.N	1	0.5	0	0	0	1	0	0	0.5	0.5	3.5	X		
5	N.N	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0	0	0	0.5	2	X		
6	N.N	1	1	0	0	0.5	0.5	0	0.5	0	0.5	4		X	
7	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0	0	0	1	3	X		
8	N.N	1	0.5	0	0	0	0.5	0	0.5	0	0.5	3	X		
9	N.N	0.5	0.5	0	0	1	1	0	0	1	0.5	4.5		X	
10	N.N	0.5	0.5	0	0	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0.5	4.5		X	

11	N.N	1	0	0	0	0.5	0	0	0	0	1	2.5	X		
12	N.N	1	1	0.5	0.5	1	1	0	0	0.5	0.5	6			X
13	N.N	1	1	0	0	1	1	0	0	0.5	0.5	5		X	
14	N.N	1	1	0	0	1	0.5	0	0	0	0.5	4		X	
15	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0	0	0.5	0	2.5	X		
16	N.N	0.5	0.5	0	0	0.5	0	0	0	1	0.5	3	X		
17	N.N	1	1	0	0	0.5	0.5	0	0	1	0	4		X	
18	N.N	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0.5	0	0	0.5	3.5	X		
19	N.N	0.5	0.5	0.5	0	1	0.5	0.5	0.5	1	1	6			x
20	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	0	0.5	3	X		
21	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0	0	0.5	0	2.5	X		
22	N.N	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0	0	0	0.5	3	X		
23	N.N	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0	0	1	0.5	3	X		
24	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0	0	1	0.5	3.5	X		
25	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0	0	0	0.5	2.5	X		
26	N.N	1	1	0	0.5	0.5	0.5	0	0	0	1	4.5		X	
27	N.N	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0	0	0	1	3.5	X		

28	N.N	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0	0	0	0.5	2	X		
29	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0.5	0	0	0.5	3	X		
30	N.N	1	0.5	0.5	0	1	1	0.5	0	1	0.5	6			x
31	N.N	0.5	0.5	0	0	1	0	0	0	1	0	3	X		
32	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	0.5	0.5	3.5	X		
33	N.N	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0	0	0	0	2.5	X		
34	N.N	0.5	0.5	0	0	0	0.5	0	0	1	0.5	2.5	X		
35	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0	0	0	0	0.5	2.5	X		
36	N.N	0.5	0.5	0	0.5	0	0.5	0	0	0	0.5	2.5	X		
37	N.N	1	0.5	0	0.5	1	1	0	0	0	1	5		X	
38	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	0	0.5	3	X		
39	N.N	0.5	0	0	0	1	0.5	0	0	0.5	0.5	3	X		
40	N.N	1	0.5	0	0	0	1	0	0	0	1	3.5	X		
41	N.N	0.5	0.5	0	0	1	0.5	0	0	0	1	3.5	X		
42	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	1	0.5	4		X	
43	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	0	1	3.5	X		

B:	M:	A:
30	10	3

ANEXO 5.

IDENTIFICAR SI AH EXISTIDO UN INCREMENTO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA JOAQUÍN LALAMA

N.-	NOMBRES	PRIMERA PREGUNTA		SEGUNDA PREGUNTA				TERCERA PREGUNTA				TOTAL	NIVEL DE CREATIVIDAD		
		ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN	FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN	FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN		BAJO	MEDIO	ALTO
1	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	4		X	
2	N.N	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0	0	0.5	0.5	4.5		X	
3	N.N	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	0.5	0	4		X	
4	N.N	0	0.5	1	1	0.5	0.5	0	0.5	1	0.5	5.5		X	
5	N.N	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	6			X
6	N.N	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	4		X	
7	N.N	1	0.5	0	0.5	1	0.5	0	0	0	0.5	4		X	
8	N.N	1	0.5	0	0.5	1	0	0.5	0.5	1	0.5	5.5		X	
9	N.N	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	0	0.5	3.5	X		
10	N.N	0.5	0	1	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	6			X
11	N.N	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0	0	0	0.5	4.5		X	

12	N.N	1	0.5	1	1	1	0.5	0.5	0	0.5	0	6			X
13	N.N	1	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	4.5		X	
14	N.N	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	4.5		X	
15	N.N	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0	0.5	0.5	0.5	5.5		X	
16	N.N	1	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0	0.5	0.5	0.5	4.5		X	
17	N.N	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5	1	0.5	6			X
18	N.N	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0.5	6			X
19	N.N	1	1	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	6.5			X
20	N.N	1	0.5	0.5	0.5	1	1	0.5	0.5	1	0.5	7			X
21	N.N	0.5	0	0	0	0.5	0	0	0	0.5	0	1.5	X		
22	N.N	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	0.5	0.5	1	0.5	4.5		X	
23	N.N	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	5.5		X	
24	N.N	1	1	1	1	0.5	0.5	1	1	1	1	9			X
25	N.N	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0	0.5	0.5	1	0.5	4.5		X	
26	N.N	1	1	1	1	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	8			X
27	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	1	1	1	1	6.5		X	
28	N.N	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	6.5		X	
29	N.N	1	1	0.5	0	0.5	0	0.5	0	1	0.5	5		X	
30	N.N	1	0.5	1	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	7.5			X
31	N.N	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0.5	6.5			X
32	N.N	1	1	0	0	1	0	0	0	0.5	0	3.5	X		
33	N.N	1	0.5	0	0	0.5	0.5	0	0	0.5	0.5	3.5	X		
34	N.N	0.5	0	1	1	1	0.5	1	1	1	0.5	7.5			X
35	N.N	0.5	0	0.5	5	0.5	0	0	0	0.5	0	2	X		
36	N.N	0.5	0.5	0	0	0.5	0	0.5	0	1	0.5	3.5	X		
37	N.N	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0	0	0	0.5	4.5		X	

38	N.N	0.5	0.5	0.5	0	0	0.5	0	0	0.5	0.5	3	X		
39	N.N	0.5	0.5	1	1	1	1	0.5	0.5	0.5	0.5	7			X
40	N.N	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	4		X	
41	N.N	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0	1	0.5	6			X
42	N.N	1	0	0	0	0	0.5	0	0	0.5	0.5	2.5	X		
43	N.N	0.5	1	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	1	6			X
													B: 8	M:2 0	A:15