

# Palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara

*por Ymna Sayas Contreras*

---

**Fecha de entrega:** 24-jun-2022 05:16p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1862483970

**Nombre del archivo:** UNIVERSIDAD\_PERUANA\_LOS\_ANDES\_06-06-22.docx (23.27M)

**Total de palabras:** 18760

**Total de caracteres:** 100947

# <sup>1</sup> UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación



## INFORME DE INVESTIGACIÓN

**Titulo** : Palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara

<sup>1</sup> **Para optar** : El Título de Licenciada en Educación Inicial

**Autoras** : Bach. SAYAS CONTRERAS Ymna  
Bach. TORRES APAZA Elizabeth Marlene

**Asesor** : <sup>1</sup> Dr. LOLI QUINCHO Manuel Jesus

**Línea de Investigación** : Desarrollo Humano y Derechos

**Fecha de Inicio y Culminación** : 28 de agosto 2021 al 10 de diciembre 2021

HUANCAYO – PERU

2022

## **DIDICATORIA**

A nuestra familia por motivarnos y apoyarnos en nuestra formación profesional.

Ymna y Elizabeth

### **AGRADECIMIENTO**

A los miembros de nuestra Universidad por lograr el licenciamiento Institucional.

A los docentes de la escuela profesional.

A nuestro Asesor por sus orientaciones en el proceso de la investigación.

Ymna y Elizabeth



## INTRODUCCIÓN

Palabras lúdicas es una serie didáctica para la enseñanza y el aprendizaje de vocabulario. “Su finalidad es que las unidades léxicas se integren en las habilidades comunicativas del individuo, dado el valor del vocabulario como elemento estructurador del pensamiento y la necesidad de intención social” (Brenes et al., 2011, p. 4). La elección de las palabras presentadas corresponde a un diccionario objetivo de una encuesta nacional. Brenes et al. (2011) A partir de este estudio se sistematiza y administra un repertorio de términos a aprender con el fin de motivar el aprendizaje a través del juego, la comprensión lectora, la inducción y la producción de textos. Es por eso que el nuevo vocabulario surge naturalmente de las actividades lúdicas. Según Brenes et al. (2011) lecciones aprendidas: Se presta atención al desarrollo de las habilidades de comunicación como la capacidad de utilizar los sistemas lingüísticos de forma eficaz y adecuada. Se basa en el concepto de lengua como diversidad. Incluye alegría y la capacidad de pensar. Se basa en el aprendizaje crítico que integra el juego, la inducción y la creatividad.

Asimismo, el vocabulario se presenta de manera contextual o relevante para facilitar la comprensión y el recuerdo. Cada palabra aparece en al menos seis formas o contextos diferentes. A veces, el significado de una palabra se da directamente (por definición). Sin embargo, la mayoría impulsa la comprensión a través de núcleos contextuales (oraciones, textos), extralingüísticos (referencias, imágenes) y lingüísticos (relaciones semánticas, paráfrasis, etc.). Se mejora el uso del diccionario. Tiene las características de un material de entretenimiento. (Brenes et al., 2011, p. 45)

Por otro lado, la actividad involucra la producción de textos de forma dinámica y creativa, enfocándose en el uso de vocabulario más que en el uso de normas, teniendo en cuenta los conceptos de lectura y escritura como construcción de significado. Se pretende que los niños y niñas se conviertan en productores de textos orales y escritos con un vocabulario rico, preciso y adecuado al nivel escolar. Apoyamos a docentes y grupos familiares incrementando el potencial de trabajo creativo indispensable para el cambio. En definitiva, las lecciones llenan una gran y urgente necesidad educativa en nuestras lenguas nativas y campos de creatividad.

La creatividad, por otro lado, es un fenómeno en el que se forma algo nuevo y de alguna manera valioso. Los elementos generados pueden ser intangibles (como ideas, teorías científicas, composiciones musicales o chistes) u objetos físicos (como invenciones, obras literarias o dibujos).

El interés académico en la creatividad se encuentra en una serie de disciplinas: ingeniería, psicología, ciencias cognitivas, educación, filosofía (particularmente filosofía de la ciencia), tecnología, teología, sociología, lingüística, estudios empresariales, composición y economía, que cubre las relaciones entre la creatividad y la inteligencia general, el tipo de personalidad, los procesos mentales y neurológicos, la salud mental o la inteligencia artificial; el potencial para fomentar la creatividad a través de la educación y la capacitación; la maximización de la creatividad para el beneficio económico nacional, y la aplicación de recursos creativos para mejorar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje. (Getzels et al., 2016, p. 45)

La creatividad se ha definido como la capacidad de crear productos nuevos, originales, relevantes o valiosos. En esta línea, se estudia la creatividad desde cuatro perspectivas: producto, proceso, personas y contexto. Según Sanz Mendez (2019), “La creatividad es una de las capacidades humanas más valiosas, nos permite expresarnos, soñar y transformar la realidad. Es esencial para hallar soluciones innovadoras y para evolucionar individual y colectivamente” (p. 34). Fomentar la creatividad de los niños consiste en permitirles ser libres y capaces sin miedo. Es ayudarlos a descubrir su potencial, desarrollarlo y estar orgullosos de él.

En muchos casos tenemos una noción limitada de la creatividad como algo inevitablemente ligado al arte, la música, el teatro o la escritura. Sin embargo, la creatividad es una forma de pensar y ver el mundo y puede expresarse en muchas otras áreas de la vida, como la ciencia, los negocios o la cocina. La creatividad no es un concepto categórico (tener o no). Más bien, es una habilidad que se puede desarrollar y trae grandes beneficios psicológicos. Las personas creativas son más flexibles, más adaptables y capaces de ver la realidad desde una perspectiva más amplia. Por eso es importante fomentar estas cualidades en los niños pequeños. (Sanz Mendez, 2019, p. 35)

En primer lugar, es importante conocer la personalidad y la personalidad de su hijo. Como se mencionó anteriormente, la creatividad se puede expresar de muchas maneras diferentes, y cada uno de nosotros tiene un área diferente de pasión o protagonismo. Por lo tanto, ayude a su hijo a encontrar actividades que despierten naturalmente su curiosidad y pasión, y anímelo a ser libre.

Para ello, dale tiempo. Cuando organizamos y estructuramos de forma excesiva el día a día de los niños les privamos de un tiempo para simplemente probar y explorar. El juego libre es su modo de conocer y descubrir, asegúrate de ofrecerle espacios para ello. Cuando no existen normas ni imposiciones, cuando actuamos por placer y por motivación intrínseca, la creatividad se dispara. (Sanz Mendez, 2019, p. 49).

Asimismo, no corrija su comportamiento como primera opción, sino que cuestione e interese sus ideas innovadoras. Si un niño pequeño tira plátanos morados o juega con bloques de construcción y los pone boca abajo, no le diga que está mal. Explore las diferentes formas en que hace las cosas y deje volar su imaginación.

Finalmente, intente desarrollar en él una autoestima fuerte y saludable. Anímalo a creer en tu idea (incluso si no es común) y ponerla en práctica con pasión. Muéstrole el valor de la diversidad, la idea de que todos pueden compartir y contribuir. Y para ponerlo en práctica, pedimos opiniones sobre problemas cotidianos y reflexionamos sobre ellos. Esto le permite generar grandes ideas y mostrarles que son interesantes y que valen la pena.

Por lo mencionado líneas arriba, para la presente investigación se planteó el siguiente problema general: ¿Cómo influye las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021? Asimismo, se formuló el objetivo general: Determinar la influencia de las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. Con la siguiente metodología, Tipo investigación aplicada, nivel de investigación experimental, con un diseño pre experimental GE:01- X - 02 (con prueba de entrada y salida), con una población de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Clara, 2021.

De esta manera, el presente proyecto de investigación está constituido por cinco capítulos que a continuación se detallan:

Capítulo I, planteamiento del problema: se describió el contexto de la problemática, la delimitación, la formulación, la justificación y finalmente los objetivos.

Capítulo II, marco teórico: se exhibió los antecedentes de la investigación de forma ordenada, y se desarrolla las bases teóricas de las variables y dimensiones, y se esboza el marco conceptual de las variables y dimensiones.

Capítulo III, hipótesis: se formuló la hipótesis general y las específicas, se definió las variables de forma conceptual y operacional.

Capítulo IV, metodología: se precisó el método de investigación, el tipo de investigación, el nivel de investigación, el diseño, se determinó la población y la muestra, se planteó la técnica e instrumento que se empleó en la investigación. Asimismo, se esbozó la técnica de procesamiento de datos que se emplearon para analizar las pruebas de entrada y salida y se precisó los aspectos éticos de la investigación.

Capítulo V, resultados: se plasmó la descripción de resultados. Asimismo, se realizó la contrastación de hipótesis.

Finalmente, se realizó el análisis y discusión de resultados, las conclusiones, las recomendaciones y las referencias bibliográficas

	viii
<b>CONTENIDO</b>	
CARATULA	i
DIDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
INTRODUCCIÓN	iv
CONTENIDO	viii
CONTENIDO DE TABLAS	x
RESUMEN	xii

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1.Descripción de la realidad problemática	14
1.2.Delimitación del problema	17
1.3.Formulación del problema	18
1.3.1.Problema General	18
1.3.2.Problemas específicos	18
1.4.Justificación	18
1.4.1.Social	18
1.4.2.Teórica	19
1.4.3.Metodológica	19
1.5.Objetivos	19
1.5.1.Objetivo General	19
1.5.2.Objetivos específicos	19

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1.Antecedentes (nacionales e internacionales)	21
2.2.Bases Teóricas o Científicas	25
2.2.Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	52

### **CAPÍTULO III**

#### **HIPÓTESIS**

3.1.Hipótesis General	54
3.2.Hipótesis específicas	54
3.3.Variables (definición conceptual y operacional)	55

### **CAPÍTULO IV**

#### **METODOLOGÍA**

4.1.Método de Investigación	56
4.2.Tipo de Investigación	56
4.3.Nivel de Investigación	56
4.4.Diseño de la Investigación	57
4.5.Población y muestra	57
4.6.Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	58
4.7.Técnicas de procesamiento y análisis de datos	61
4.8.Aspectos éticos de la Investigación	61

### **CAPÍTULO V**

#### **RESULTADOS**

5.1.Descripción de resultados	62
5.2.Contrastación de hipótesis	76
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	81
CONCLUSIONES	85
RECOMENDACIONES	87
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	88
ANEXOS	90

## CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Definición conceptual y operacional	55
Tabla 2. Población y muestra	57
Tabla 3. Técnica e instrumento de recolección de datos	58
Tabla 4. Habilidades creativas-P. E	62
Tabla 5. Habilidades creativas-P. S	63
Tabla 6. Habilidades creativas-P. E	64
Tabla 7. Habilidades creativas-P. S	65
Tabla 8. Fluidez – Prueba de entrada	66
Tabla 9. Fluidez – Prueba de salida	66
Tabla 10. Fluidez – Prueba de entrada	67
Tabla 11. Fluidez – Prueba de salida	68
Tabla 12. Flexibilidad – P.E	70
Tabla 13. Flexibilidad – P.S	70
Tabla 14. Flexibilidad – P.E	71
Tabla 15. Flexibilidad – P.S	72
Tabla 16. Originalidad – P.E	73
Tabla 17. Originalidad – P.E	73
Tabla 18. Originalidad – Prueba de entrada	74
Tabla 19. Originalidad – Prueba de salida	75
Tabla 20. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	76
Tabla 21. Prueba de muestras emparejadas – Variable	77
Tabla 22. Prueba de muestras emparejadas – D1	78
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas – D2	79
Tabla 24. Prueba de muestras emparejadas – D3	80

**CONTENIDO DE FIGURAS**

Figura 1. Períodos evolutivos del proceso creativo	49
Figura 2. Habilidades creativas-P. E	64
Figura 3. Habilidades creativas-P. S	65
Figura 4. Fluidez – Prueba de entrada	67
Figura 5. Fluidez – Prueba de salida	69
Figura 6. Flexibilidad – P.E	71
Figura 7. Flexibilidad – P.S	72
Figura 8. Originalidad – Prueba de entrada	74
Figura 9. Originalidad – Prueba de salida	75



## RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como problema principal ¿Cómo influye las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021? Con una población y muestra de 30 niños de cinco años del nivel inicial donde se trabajó con un muestreo no probabilístico censal. Los niños provienen de zonas habitadas en gran parte por familias de nivel socioeconómico medio, medio bajo y bajo, y por familias con un alto nivel de pobreza y/o pobreza extrema. Por otro lado, el objetivo general fue: Determinar la influencia de las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. El tipo de investigación fue aplicada, con un nivel de investigación explicativa y un diseño pre experimental. Se aplicó la técnica análisis de desempeño y el instrumento empleado fue la rúbrica. El resultado obtenido de 30 niños, en el nivel “logro” (L) el 90% (27) Se percibe en los niños la delicadeza de la percepción. Este rasgo se identifica con una atención cortés para capturar lo que es importante. Los niños creativos saben qué captar. Por otro lado, está presente en ellos la imaginación, que es la capacidad de generar o crear imágenes a partir de datos. También, está presente la curiosidad intelectual, que implica apertura y flexibilidad a la experiencia. Asimismo, discrimina y distingue los datos relevantes de los irrelevantes y no se contenta con recetas preparadas. Por si fuera poco, tiene la capacidad de asumir riesgos y resistir las críticas. Finalmente, se percibe en los niños la tenacidad y no sucumben a las primeras críticas. Estos resultados nos permitieron llegar a la siguiente conclusión: Las palabras juguetonas influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

Palabras clave: Dactilopintura, la creatividad

## ABSTRACT

The main problem of the research work was: How do playful words influence the creative abilities of 5-year-old children of the Educational Institution 1135 of Santa Clara, 2021? With a population and sample of 30 five-year-old children from the initial level where a non-probabilistic census sampling was used. The children come from areas inhabited largely by families of medium, lower-middle, and low socioeconomic status, and by families with a high level of poverty and/or extreme poverty. On the other hand, the general objective was: To determine the influence of playful words on the creative abilities of 5-year-old children of the Educational Institution 1135 of Santa Clara, 2021. The type of research was applied, with an explanatory and a pre-experimental design. The performance analysis technique was applied and the instrument used was the rubric. The result obtained from 30 children, at the "achievement" level (L) 90% (27) The delicacy of perception is perceived in children. This trait is identified with a courteous attention to capture what is important. Creative children know what to capture. On the other hand, imagination is present in them, which is the ability to generate or create images from data. Also, intellectual curiosity is present, which implies openness and flexibility to experience. Likewise, it discriminates and distinguishes relevant from irrelevant data and is not content with ready-made recipes. As if that were not enough, he has the ability to take risks and resist criticism. Finally, tenacity is perceived in children and they do not succumb to the first criticism. These results allowed us to reach the following conclusion: Playful words significantly influence the creative abilities of 5-year-old children from Educational Institution 1135 of Santa Clara, 2021.

Keywords: Fingerprint, creativity

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

Una gran manera de desarrollar la creatividad de los niños es a través de juegos y actividades, donde los niños aprenden a encontrar diferentes soluciones a un mismo problema. Leer y contar cuentos: Los cuentos divierten y divierten a los niños, pero al mismo tiempo potencian su creatividad e imaginación.

Según los estudios del ecuatoriano Vera Castro (2018) La creatividad es un proceso integrador que se refiere a la activación de dimensiones cognitivas, afectivas, motivacionales, volitivas, afectivas y otros factores que interactúan en la creatividad cuando un sujeto interactúa con un objeto activo, de manera que el individuo se integra, proceso, producto como un todo. La creatividad es el producto de las ideas en su conciencia, y juega un papel decisivo en los productos que se hacen. Si volvemos a nuestra aceptación de nuestra capacidad de crear, vemos que la creatividad muchas veces está relacionada con la capacidad de hacer cosas nuevas y originales. Muchos autores definen la creatividad como la capacidad mental necesaria para nuestra sociedad ahora y en el futuro, y hablan de la dificultad de definir el término.

Asimismo, según la investigación de los colombianos Izquierdo et al. (2018) en pleno siglo XXI, plantear la cuestión del desarrollo de la creatividad en las instituciones educativas se ha convertido en una de las necesidades más apremiantes para brindar herramientas básicas en el marco de la educación inclusiva de los estudiantes. Este interés se conecta con investigaciones realizadas en las últimas décadas en escenarios científicos

globales que han sido capaces de diseñar avances en términos de modelos, caracterizaciones y conocimiento del desarrollo cognitivo creativo de los estudiantes. A su vez, se analizaron las formas en que los docentes podrían mejorarlas en diversas estrategias didácticas.

Sin embargo, aún no existe suficiente preparación especializada para facilitar este proceso en los niños. Hay varias razones para esta realidad. “Para analizar el estado actual del desarrollo de la creatividad, se deben considerar tres factores principales. Según este autor, en muchos países no ha habido tradición de estudiar esta habilidad dentro del marco conceptual que proporciona la ciencia cognitiva” (Gómez Hernández, 2016, p. 14). Las teorías y modelos de las ciencias cognitivas sin duda han contribuido a la explicación de los fenómenos y mecanismos implicados. Además de lo anterior, pocos grupos de investigación colombianos se dedican a estudiar la creatividad y el desarrollo de los niños.

Por otro lado, según los estudios de los colombianos Sánchez et al. (2017) una mente siempre activa es creativa, siempre lista para hacer preguntas y lista para descubrir problemas para los que otros encuentran respuestas satisfactorias. Capaz de emitir juicios autónomos e independientes, rechazar rutinas y procesar objetos y conceptos sin ser cohibido por conformistas. Todas estas cualidades se manifiestan en el proceso creativo, que tiene un carácter festivo.

Cualquiera que mire en casi cualquier jardín de infantes entrará en un mundo donde la imaginación y la creatividad de los niños prosperan. Algunos niños construirán estructuras complejas con bloques de madera. Otros usarán arcilla o arcilla modelo para modelar personas, animales o artículos para el hogar. Escuchémoslos cantar. Habrá piezas de guitarra compuestas por piezas melódicas, dos líneas familiares y otros compases de muchas canciones.

Por otro lado, los estudios de Palacios y Ruiz (2019) A nivel global, los niños y niñas se desarrollan en diferentes contextos a medida que crecen, pero el primer desarrollo se da en un contexto familiar. En la infancia, el contexto familiar se entiende como el único medio verdadero para satisfacer las necesidades inmediatas. Después de eso, pasará a un contexto más amplio, como la escuela, donde tienen lugar todos los niveles de

desarrollo **cognitivo, emocional, social y motor**. Aquí, los alumnos se **desenvolverán en el contexto social de sus compañeros y amigos**, utilizando todo tipo de **estrategias y creatividad para superar las situaciones adversas que allí se presenten**. Por ejemplo, **discutir con un amigo o amiga, resolver una situación, vencer el miedo, etc.**

**La educación, como herramienta para el desarrollo del pensamiento analítico, autónomo y creativo, es una herramienta ideológica encargada de moldear integralmente la vida humana en un sentido único de las potencialidades cognitivas, afectivas y motivacionales por parte del orden social. niños, adolescentes y adolescentes. El desarrollo de la creatividad se convierte en una expresión de este objetivo, una disciplina de pensamiento analítico, activo y exploratorio que nace de la promoción de enseñanzas en evolución.**

También, según la investigación del peruano de Peña Zapata (2018) La educación inicial actual pretende lograr el desarrollo del niño de manera integrada, teniendo en cuenta todas las dimensiones, a diferencia de la educación tradicional, que solo se refería al entrenamiento de la memorización. Por tanto, una educación integral dotará al niño de las cualidades y habilidades para adaptarse al mundo actual. La innovación educativa se ha centrado especialmente en reconocer la **importante relevancia de la creatividad en el aprendizaje**. Esto se debe a que la **práctica o el desarrollo de la creatividad tiene requisitos únicos de conocimientos, actitudes y habilidades personales para ayudar a resolver problemas, o creando un nuevo producto.**

De igual forma, los niños tienen la capacidad de **desarrollar la creatividad, se encuentran en una etapa en la que necesitan desarrollar otras habilidades y tomar conciencia de su entorno**, así mismo **no presentan habilidades sociales**, indicando aceptación o desaprobación. Entre las debilidades observadas: **facilidad para relacionarse con sus compañeros, socialmente distante de los maestros y compañeros de clase, no participar o elegir jugar o actividades grupales, no estar dispuesto a ceder a la presión de los compañeros y falta de habilidades para resolver problemas.**

En suma, según el estudio de peruano Medina et al. (2017) Una persona creativa puede desarrollarse ampliamente y con éxito en una variedad de **escenarios de**

comportamiento porque tiene la mentalidad para poner en práctica sus habilidades y competencias en la solución de problemas en la vida y situaciones. Este estudio aborda el desarrollo creativo de los niños del quinto año de educación inicial. En este contexto, la educación es una herramienta ideológica responsable de la formación integral del ser humano a lo largo de toda la vida en el sentido unificado de las potencialidades cognitivas, afectivas y motivacionales de los educandos según el orden social. Pensamiento analítico, autónomo y creativo de los niños, niñas y adolescentes. El desarrollo de la creatividad se convierte en una expresión de este objetivo, una disciplina de pensamiento analítico, activo y exploratorio que nace de la promoción de enseñanzas en evolución.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018) Es preciso en el sentido de que los seres humanos tienen un potencial creativo y que los individuos pueden expresarse creativa y artísticamente y participar en la vida de sus comunidades. Se enfatiza que desde edades tempranas se puede estimular la creatividad en un espacio de comunicación, afecto y libertad de expresión sin opresiones ni censuras, y que los docentes deben idear estrategias para lograr estos fines.

Por otro lado, en la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, Se ha observado que una proporción significativa de niños tiene dificultades para generar una gran cantidad de ideas sobre un tema determinado. Cuando se les pide a los estudiantes que asocien hechos, palabras o eventos, presentan una gran dificultad. Por otro lado, se observaron dificultades en la capacidad de abordar el problema desde varios ángulos al plantear un problema específico a un niño con respecto a la flexibilidad. Finalmente, cuando se trata de originalidad, es difícil provocar una reacción original o rara.

Por lo manifestado a continuación se delimita y se formula el problema de investigación.

## 1.2. Delimitación del problema

- **Espacial:** La investigación se realizó en el departamento de Lima, Distrito de Ate Vitarte, en la Institución Educativa de Santa Clara, 2021.

- **Temporal:** La investigación se realizó durante el 28 de agosto 2021 al 10 de diciembre 2021.
- **Contenido:** La investigación se enfocó en el desarrollo de habilidades creativas a través de la manipulación de la variable independiente (Palabras juguetonas), lo que nos permitió implementar las palabras juguetonas que es una serie didáctica para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario.

### <sup>1</sup> 1.3. Formulación del problema

#### 1.3.1. Problema General

¿Cómo influye las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?

#### 1.3.2. Problemas específicos

¿Cómo influye las palabras juguetonas en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?

¿Cómo influye las palabras juguetonas en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?

¿Cómo influye las palabras juguetonas en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?

### <sup>6</sup> 1.4. Justificación

#### 1.4.1. Social

Los resultados de la encuesta han beneficiado a la comunidad educativa. Primero, los niños se beneficiaron porque estaban empoderados para desarrollar sus habilidades creativas. De igual manera, se implementó una serie didáctica para la enseñanza y



aprendizaje de vocabulario a través de la manipulación de variables independientes. A través de las dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad. Y la creación del modelo de sesión de aprendizaje ha contribuido a un nuevo modelo didáctico para las instituciones educativas.

#### 1.4.2. Teórica

Este estudio tendría valor teórico ya que la información obtenida se utilizó para crear un modelo de sesión de aprendizaje que incluía palabras lúdicas (una lección para enseñar y aprender) para promover las habilidades creativas de los niños.

#### 1.4.3. Metodológica

La investigación permitió crear el instrumento (IHC – Instrumento para medir las habilidades creativas en el niño) Pude recopilar y analizar datos de investigación. Asimismo, esta herramienta será útil para medir las habilidades creativas de los niños en diferentes realidades.

### 1.5. Objetivos

#### 1.5.1. Objetivo General

Determinar la influencia de las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

#### 1.5.2. Objetivos específicos

OE1: Determinar la influencia de las palabras juguetonas en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

OE2: Determinar la influencia de las palabras juguetonas en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.



OE3: <sup>23</sup> Determinar la influencia de las palabras juguetonas en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes (nacionales e internacionales)**

##### **2.1.1. Antecedentes Nacionales**

Mendoza y Jara (2019) en estudio: *Desarrollo de la expresión oral a través del cuento en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Callali del Distrito de Callalli 2018*. En la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, para optar el Título de Segunda especialidad con mención en Educación Inicial. Formuló el objetivo general: Determinar en qué medida los cuentos de hadas afectan el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años. Se concluyó: Los cuentos de hadas son un recurso eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque enriquecen la expresión oral, la creatividad y la imaginación. Como puede ver en la Tabla 11, la capacidad de creación de historias es del 53 %. Los niños de 5 años refuerzan el lenguaje inclusivo y expresivo al ser estimulados activamente por los cuentos, lo que lleva a una verbalización continua sin caer en la monotonía.

Palacios y Ruiz (2019) en su tesis: *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. Universidad Nacional de Piura, para optar el Título de Licenciadas en Educación Especialidad Educación Inicial. El objetivo general fue describir las características de creatividad de un niño de cuatro años. Llegaron a las siguientes conclusiones: En relación al objetivo específico 1: caracterizar el nivel de originalidad de las habilidades creativas de un niño de 4 años; Se determinó que el cincuenta por ciento de los niños evaluados exhibía originalidad en el logro esperado, es decir, un rasgo que permitía al niño expresar

sus ideas con naturalidad, realizar cambios en sus creaciones y formular nuevos comportamientos.

Torrejon Comeca (2018) en sus tesis: *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. En la Universidad Cesar vallejo, para optar el título de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial. El objetivo general fue: Determina el nivel de creatividad de los niños en un nivel temprano. Concluyó: De un total de 15 niños, el nivel de creatividad que mostraron los niños de 5 años en el nivel inicial fue de 60% en el nivel bajo, 20% en el nivel medio y 20% en el nivel medio. nivel alto. Por lo tanto, el % requiere que los docentes apliquen estrategias pertinentes para desarrollar la creatividad de los niños, como se muestra en la Tabla 01.

Flores Quenta (2018) en su tesis: *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón De Jesús Del Distrito De Acora En El Año 2018*. En la Universidad Nacional del Altiplano, para optar el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. El objetivo general fue: determinar el nivel de creatividad en niños y niñas de 4 años. Concluyó: Al examinar los niveles de creatividad de los niños y niñas, se puede observar que un alto porcentaje se observó si el tema de creatividad cumplía con los niveles adoptados de fluidez, flexibilidad y originalidad. Para ayudar a la comprensión, utilizamos una prueba que evaluó la creatividad de niños y niñas.

Arana y Leyva (2017) en su investigación: *Canciones infantiles y el incremento de la conciencia fonológica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 209 Santa Ana en Trujillo 2016*. En la Universidad Nacional de Trujillo para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. El objetivo general. Determinar si el uso de canciones infantiles aumenta el nivel de conciencia fonológica en niños de 5 años. Concluyó: Los resultados del pretest mostraron que los niños de 5 años de los grupos experimental y control no desarrollaron conciencia fonológica, como lo demuestran los resultados obtenidos. El grupo experimental obtuvo 9,36 puntos (46,81%) y el grupo control obtuvo 6,16 puntos (30,83%).

Vargas y Livia (2015) en su investigación: *Nivel de vocabulario receptivo en niños de 4 y 5 años de centros educativos estatales y privados del distrito de surquillo*. En la Pontificia Universidad Católica del Perú, para optar el grado de Magíster en Fonoaudiología. El objetivo general fue: Comparar los niveles de vocabulario receptivo que presentan los niños y niñas de 4 y 5 años. Concluyó: Existe una diferencia significativa en el vocabulario receptivo de los niños de 4 años, predominando los estudiantes de instituciones privadas.

### 2.1.2. Antecedentes Internacionales

Barrera Arévalo (2018) en su investigación: *Enseñanza de la Lectoescritura en el Preescolar del Colegio Ismael Perdomo I.E.D.* En la Universidad Externado de Colombia, para optar Maestría en Educación con Énfasis en el Aprendizaje de la Lectoescritura y las Matemáticas. El objetivo general fue: Identificar las características que debe tener un método de enseñanza de la lectoescritura durante su ciclo inicial. Concluyó: Con respecto a la alfabetización, después de la reflexión con los docentes regulares, el análisis de documentos como los Lineamientos Pedagógicos y Curriculares para la Educación Inicial y el PEI de la institución puede llevar a las siguientes conclusiones: Además de rescatar la intencionalidad comunicativa respetando proceso de escritura de los niños, se debe seguir el enfoque de aprendizaje significativo como modelo pedagógico de una institución que tenga en cuenta los conocimientos previos y el significado del propio aprendizaje.

Vera Castro (2018) en su tesis: *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de Educación Inicial el Clavelito, Año Lectivo 2016-2017*. En la Universidad Politécnica Salesiana, para Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. El objetivo general fue diseñar una estrategia para el desarrollo de la creatividad en niños preescolares en centros de educación infantil. Concluyó: Los juegos que has creado también han ayudado a los niños a expresarse y enfrentar sus emociones en ese sentido, y todas las estrategias están encaminadas a dejar que su creatividad fluya por sí sola.

Izquierdo et al. (2018) en su investigación: *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 AÑOS)*. En la Pontificia Universidad Javeriana, para optar la Maestría en Educación. El objetivo general fue: diseñar y evaluar una guía para docentes de jardín de infantes para promover procesos cognitivos creativos en niños de 4 a 6 años. He llegado a las siguientes conclusiones: Los docentes de jardín de infancia que han evaluado las guías encuentran útiles las guías para los docentes y los invitan a participar en prácticas innovadoras que conduzcan a la toma de conciencia de las tareas diarias y al desarrollo de los procesos cognitivos creativos de los estudiantes.

Peralta Montecinos (2016) en su artículo científico: *Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos*. Publicado en la Revista Límite, ISSN: 0718-1361. Concluyó: El lenguaje surge de la interacción y opera de forma recursiva y consensuada de coordinar comportamientos. Los niños aprenden al intervenir en la coordinación y la adaptación, las relaciones y los contextos psicológicos y culturales a medida que establecen conexiones para funcionar funcionalmente dentro de sistemas de comunicación específicos y emocional La calidad y naturaleza del contexto en el que se desarrolla la interacción influye en la adquisición del lenguaje y la conducta comunicativa.

Torres Lazcano (2016) en su tesis: *La Música como un Medio Alternativo de Comunicación Ligado a la Revolución y la Reconfiguración Social*. En la Universidad Autónoma del Estado de México, para para obtener el Título de Licenciado en Comunicación. El objetivo general fue: mostrar que la música no solo es vista y analizada como un medio alternativo de comunicación, sino que también actúa como un proceso comunicativo complejo capaz de transmitir otro tipo de mensajes que buscan la reconstrucción social. que sociedad. Concluyó: Una de las conclusiones más importantes a las que llegué al hacer este estudio es que, dadas las definiciones utilizadas por ciertos teóricos de la comunicación, la música puede verse como un importante medio alternativo de comunicación, además de transmitir y reproducir dificultades. a-comunicar mensajes. No solo se observa o transmite en muchos de los medios tradicionales de comunicación mencionados anteriormente, sino que también puede facilitar otros tipos de mensajes a través del contenido de las letras de la música y la interacción entre el emisor y el receptor.

Del Socorro Noreña (2016) en su investigación: *Factores que afectan el buen desarrollo de la creatividad en los niños y niñas*. En la Corporación Universitaria Minuto de Dios, para optar el título de Licenciatura En Pedagogía Infantil, el objetivo general fue: *Analizar e identificar el efecto que tiene la creatividad en el proceso del desarrollo de los niños y niñas de tres a cuatro años*. Conclusión: la Creatividad, sigue siendo un concepto variado con los mismos indicadores que definen a una persona creativa, siendo dos aspectos muy importantes en la investigación. Las estrategias utilizadas por los docentes les permiten estar actualizadas teniendo una permanente mentalidad abierta, puesto que es el maestro quien orienta y proporciona al niño y la niña un ambiente agradable y ameno aprovechando la motivación, la aceptación del niño para la utilización de los materiales disponible, para poder llegar a nuevos esquemas que le mejoren el camino a la creatividad.

## **2.2. Bases Teóricas o Científicas**

Las variables están cubiertas por teorías y enfoques que se presentan brevemente a continuación. La variable independiente: Palabras juguetonas, se sustenta en la teoría propuesta por Rojas et al. (2011) *Palabras juguetonas- Dinámicas con léxico escolar gradual*; la variable dependiente: Habilidades creativas, se sustenta en la teoría propuesta por Bravo Figueroa (2009) *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*.

### **2.2.1. Palabras juguetonas**

Según, Ulrike Oster (2009) comprender un idioma extranjero requiere mucho vocabulario. Sin embargo, se señala claramente que las frecuentes críticas a la práctica de aprender vocabulario en forma de lista como si fuera un equivalente uno a uno no es solo un problema cuantitativo, sino también cualitativo, sobre todo.

Palabras juguetonas es una serie didáctica para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario. Su propósito es que las unidades léxicas se incorporen a la competencia comunicativa del individuo, dado el valor del vocabulario como elemento estructurador del pensamiento y su necesidad para la intención social. (Rojas et al., 2011, p. 5)

Concha Velásquez (2015) enfatiza la importancia de conocer el significado de las unidades léxicas desde una perspectiva cultural, política, social e histórica. “De igual forma está el significado connotativo que tiene que ver con qué asociaciones y sentimientos provoca una palabra. Igualmente son importantes las relaciones que tienen las palabras entre sí, las relaciones sintagmáticas y las pragmáticas” (Rojas et al., 2011, p. 12). El primero es saber qué palabras se pueden combinar con otras palabras, el segundo saber los sinónimos (sinónimos), antónimos (antónimos) y sinónimos de una palabra en particular.

Hay dos tipos de adquisición de palabras: pasiva y activa. Tenemos diferentes niveles de conocimiento de las palabras. “El vocabulario receptivo no tiene un uso conocido y generalmente se entiende a través de conjeturas. Pero productivamente, necesita tener otro conocimiento de una palabra para poder usarla lo suficientemente bien” (Rojas et al., 2011, p. 7). Por otro lado, Concha Velásquez (2015) Para conocer una palabra, debe saber su ortografía, pronunciación y raíz, comprender su significado y saber en qué contexto debe usarse.

En nuestra opinión, por ejemplo, la palabra pata puede estar presente. En términos de producción, necesita saber pronunciación (pronunciación), forma (ortografía y faltas de ortografía), semántica (significado) y qué pata puede significar pata o pata de un animal. “Igualmente, como hemos subrayado más arriba hay que saber su relación sintagmática y pragmática con otras palabras” (Rojas et al., 2011, p. 5). Concha Velásquez (2015) expresión Patas malas pueden ser, por ejemplo, las patas de un animal en mal estado, pero también puede significar desgracia. Es relevante saber que leg puede usarse en referencia al pie de una persona, pero solo en un caso coloquial, y que leg es un sustantivo que puede combinarse con variaciones de adjetivos como big y blue.

Los estudiantes con un aprendizaje efectivo de palabras no solo ven las relaciones semánticas entre las palabras y las palabras ya aprendidas, sino que también perciben el aprendizaje y usan una variedad de estrategias.



Organizamos las palabras en nuestra mente en grupos. Cada grupo tiene palabras que tienen algún tipo de relación con otros grupos del mismo grupo y pueden ser sinónimos, antónimos, sinónimos y supersinónimos. Se realizaron experimentos asociativos en los que se decía una palabra (palabra de estímulo) y la primera palabra que le venía a la mente a un participante en el experimento casi siempre estaba asociada con esa palabra de estímulo. Además de las relaciones ya mencionadas, también se forman palabras que normalmente aparecen juntas, las cuales pueden combinarse en frases como ciertos sustantivos y ciertos adjetivos: cielo azul. (Concha Velásquez, 2015, p. 5)

4 Rojas et al. (2011) Enfatiza la importancia de enseñar a estos grupos no solo porque las palabras se aprenden en grupos, sino también porque los grupos no son iguales en diferentes idiomas. Además, un caballo es una unidad que depende de otros.

4 Esto significa que aprender vocabulario es muy complejo porque necesitas mucha información sobre una palabra para poder usarla y entenderla correctamente. Según Concha Velásquez (2015):

El saber un vocabulario es algo cuantitativo y cualitativo, por lo mismo es importante saber en qué consiste lo cualitativo. ¿Qué significa saber una palabra? Ella menciona tres aspectos en qué consiste saber una palabra: 1) la semántica que es el significado de la palabra en sí, 2) la forma que es el aspecto fonológico, gráfico y léxico, 3) la unidad léxica como su función, tiempo gramatical y posibles combinaciones con otras palabras. (p. 6)

Asimismo, Concha Velásquez (2015) consideramos que los aspectos están relacionados, por lo que debemos ser conscientes de todos los aspectos para comprender realmente la palabra. Sin embargo, la semántica es el aspecto más complejo a la hora de traducir palabras, ya que los significados no son necesariamente los mismos. Cuando aprendes el significado de una palabra, la organizas en categorías.



Las palabras más comunes encubren palabras subordinadas, y estas son estereotipadas e interpretadas con prejuicios. “Un alumno en concreto, por ejemplo, puede que considere la rosa como una flor típica” (Rojas et al., 2011, p. 16). Las palabras tienen connotaciones personales y culturales según la cultura de un hablante en particular. Por la misma razón, para poder comprender o comunicarse con otra persona, es necesario conocer las connotaciones que puede tener una palabra.

La importancia del significado de la palabra en relación con el contexto; Una palabra puede tener múltiples "significados de diccionario". Cuando se usa una unidad léxica en un contexto particular, habrá un significado, "significado del texto", y la unidad léxica dependerá del texto que la rodea. Hay combinaciones de unidades léxicas que pueden aparecer con unidades léxicas específicas dependiendo de su significado, su capacidad para asociarse con ellas, su semántica y sus combinaciones léxico-gramaticales. (Rojas et al., 2011, p. 16)

Según Rojas et al. (2011), es adecuado dar órdenes para facilitar la enseñanza porque nuestra mente adquiere conceptos organizados junto con otras cosas que se pueden combinar. Entonces tiene que haber una estructura que organice las palabras y vea cómo se relacionan entre sí. “De igual forma, deben tomarse en cuenta los estilos de aprendizaje que les facilite el aprendizaje a los alumnos e involucrarlos emocionalmente, lo cual es un activador potente de la memoria” (Rojas et al., 2011, p. 16). El estilo son las múltiples inteligencias que entendemos. La teoría de Howard Gardner asume que existen nueve tipos de inteligencia y que cada persona la ha desarrollado a un nivel diferente. Rojas et al. (2011). Por ejemplo, esta persona prefiere aprender a través o con la ayuda de la música. Para otros, es mejor aprender a usar el cuerpo físicamente porque sus movimientos físicos están más desarrollados.

La teoría más relevante para el aprendizaje de vocabulario es la relación que tiene una palabra con otras palabras para comprender su significado. Esto se confirma con dos argumentos. El primero es cómo entendemos las unidades léxicas a través de las "asociaciones y relaciones" que tienen con otras. El segundo argumento se refiere al uso de palabras frecuentes con otras palabras. (Concha Velásquez, 2015, p. 9)

Por otro lado, Ulrike Oster (2009) El conocimiento de las palabras involucra diferentes aspectos ya que cada unidad léxica contiene varios componentes. Por un lado, está el conocimiento semántico, el conocimiento del significado real de una palabra, incluidas sus connotaciones y asociaciones, y, por otro lado, el conocimiento de la forma y la composición, incluidos los aspectos fonéticos y gráficos. Una unidad más pequeña de vocabulario. Un tercer tipo de conocimiento de las unidades léxicas (relacionado con su uso) incluye las características gramaticales, las colocaciones (posibilidad de combinarse con otras unidades léxicas) y las restricciones a su uso (Ulrike Oster, 2009). Aunque estos tres componentes no son independientes entre sí, existen varios puntos de encuentro. El salmón, por ejemplo, se ve ante todo en el uso de las palabras, pero también afecta el significado.

Además, el hecho formal de que las unidades léxicas estén formadas por otras unidades tiene un efecto muy distinto en su significado. Ulrike Oster (2009) Por lo tanto, este concepto de competencia léxica ahora se defiende en muchas partes de la corriente lingüística y enfatiza la estrecha interrelación entre el vocabulario y la gramática, que también comienza a mencionarse en muchas aplicaciones para la enseñanza de idiomas.

De los tres tipos de conocimiento mencionados (sentido, forma y uso), el aspecto que hace que el aprendizaje de una lengua extranjera sea el más complejo está sin duda relacionado con la semántica (más aún porque el significado en sí mismo es complejo y contrasta con otras lenguas) y su uso. (Ulrike Oster, 2009, p. 24)

21 Por esta razón, en el siguiente párrafo se intenta explorar dos aspectos del significado de las unidades léxicas que son particularmente importantes para la adquisición del vocabulario: la representación mental del significado y la asociación de unas palabras con otras.

El funcionamiento del cerebro y la influencia de ello sobre el aprendizaje de lenguas es un tema complejo que ha sido y es objeto de numerosas investigaciones neurolingüísticas. Por ejemplo, la idea de una división funcional estricta entre hemisferio izquierdo y hemisferio derecho ha sido relativizada en investigaciones más recientes. “Si bien es cierto que estudios realizados con pacientes afásicos aquejados de diferentes lesiones cerebrales han mostrado que existe cierta especialización de determinadas áreas del cerebro, parece que no hay un módulo determinado encargado de un tipo concreto de actividad, sino que distintas áreas interactúan para su realización. (Ulrike Oster, 2009, p. 35)

El cerebro se entiende, así como un sistema de redes neuronales que se reconstruye continuamente. Como ocurre con cualquier otra función cerebral, la comprensión y producción del lenguaje es un proceso muy complejo de conexión y coordinación de información procedente de diversas fuentes sensoriales.

Por lo tanto, nuestro conocimiento preciso de lo que sucede en el cerebro cuando aprendemos un idioma es todavía limitado. “No obstante, se han desarrollado modelos de representación que intentan explicar cómo el cerebro analiza la información, cómo almacena y representa el conocimiento en la memoria o cómo lo activa y recupera” (Ulrike Oster, 2009, p. 35). Así, por ejemplo, la psicología cognitiva distingue entre memoria a corto plazo (o memoria de trabajo) y memoria a largo plazo, memoria semántica y episódica, y conocimiento declarativo y procedimental. Sin embargo, el modelo que puede resultar más útil para comprender cómo adquirimos nuevas palabras cuando aprendemos un idioma es el modelo del diccionario mental, y el modelo del diccionario mental multilingüe derivado de este modelo.

De igual forma, el vocabulario mental se entiende como una estructura que permite almacenar información de forma sistemática en la memoria a largo plazo. “Para entender su funcionamiento se suele utilizar la analogía de una red muy compleja formada por nodos (conceptos) interconectados a través de múltiples conexiones” (Ulrike Oster (2009, p. 34).

<sup>21</sup> Cada concepto o categoría está asociado con información fonológica, literal, morfológica, sintáctica y semántica. Según Ulrike Oster (2009):

Las asociaciones semánticas se basan en diversos tipos de relaciones: en relaciones jerárquicas, en la frecuencia de coocurrencia, en la similitud del significado. El conjunto de las relaciones de un concepto con otros conceptos constituye lo que entendemos por su significado. (p. 35)

Por lo tanto, no se trata de un significado único e inmutable. “Las asociaciones evocadas por las unidades léxicas no son del todo iguales para todos los hablantes de una lengua, sino que son algo individuales para cada persona porque las construimos” (Ulrike Oster, 2009, p. 39). Según nuestra experiencia lingüística y significativa.

Por si fuera poco, es bien sabido que la adquisición de vocabulario es un proceso lento que requiere repetición, reconstrucción de información y una combinación de tipos y situaciones de aprendizaje. Aprender una palabra es un proceso acumulativo. No podemos esperar que se aprenda una palabra en una reunión y, por lo tanto, debemos ver cada reunión como una pequeña contribución a aprendiendo. El aprendizaje de una palabra ocurre en una variedad de condiciones de aprendizaje diferentes. (Ulrike Oster, 2009, p. 39)

Por ello, se recomienda utilizar una combinación de práctica orientada a la fluidez por un lado (propósito comunicativo facilitando el acceso mental a las palabras) y al enriquecimiento por otro lado. Aumenta la <sup>7</sup> cantidad y variedad de asociaciones relacionadas.

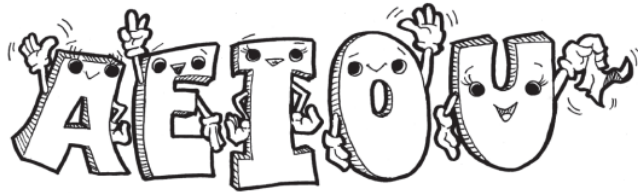
Partiendo de los dos bloques expuestos en el apartado anterior, a saber, el almacenamiento de conceptos léxicos en el cerebro y el comportamiento de las palabras en contexto, cómo se han aplicado estos diversos aspectos a la adquisición y educación de lenguas extranjeras, y cómo se relacionan con la fluidez y riqueza del conocimiento léxico. (Ulrike Oster, 2009, p. 39)

El lenguaje consiste en la comunicación entre individuos de manera que satisface necesidades básicas, expresa emociones e interpreta una variedad de situaciones de comunicación, siendo al mismo tiempo una herramienta útil para la socialización.

Finalmente, es un proceso que no es lineal respecto a la construcción del lenguaje oral, sino una aproximación continua de lo que escucha otra persona, padre, madre, profesor, amigo o la televisión. Por tanto, “el aprendizaje del lenguaje se irá formando durante los momentos cotidianos a los que se enfrentan día a día que ayudarán a la ampliación de su léxico ayudando a expresarse, comunicando lo que desean, sienten o necesitan” (Torres García, 2019, p. 7). Las escuelas deben proporcionar contextos y contextos en los que los niños puedan adquirir numerosas habilidades y conocimientos relacionados con el vocabulario. La intervención de los adultos es esencial para ayudar a mejorar la composición del habla de los niños.

Los niños necesitan comunicación desde el nacimiento. Esta necesidad les ayuda a desarrollar habilidades de aprendizaje de idiomas junto con la estimulación que reciben. Por lo tanto, es fundamental que los niños reciban esta respuesta verbal, desencadenando así la necesidad de comunicación. No obtiene una respuesta de su bebé, pero la información que recibe su bebé se registra gradualmente hasta que comienza a usarla para el desarrollo del lenguaje. Torres García (2019) La calidad de la relación entre padres e hijos es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo del idioma. “En la etapa preescolar, los niños van adquiriendo un mayor conocimiento del lenguaje, obteniendo poco a poco una gran variedad de vocabulario con las que observan que estas palabras tienen una repercusión en el mundo que les rodea” (Torres García, 2019, p. 8). El papel del contexto también es muy importante. Porque los niños reciben un estímulo externo al obtener una respuesta duradera a todo lo que dicen les ayuda a establecer una relación entre los sonidos y las acciones que producen.

### 2.2.1.1. El desfile de las vocales



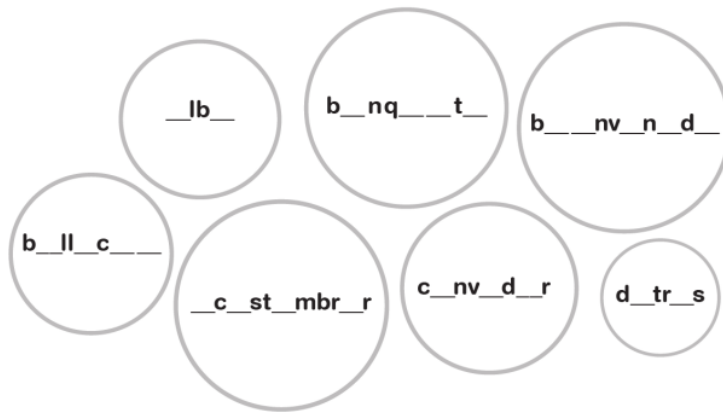
- a) Escribo al lado de cada palabra el número de letras vocales que contiene

Alba	<input type="checkbox"/>	Acostumbrar	<input type="checkbox"/>
Banquete	<input type="checkbox"/>	Convidar	<input type="checkbox"/>
Bienvenida	<input type="checkbox"/>	Detrás	<input type="checkbox"/>
Bullicio	<input type="checkbox"/>		

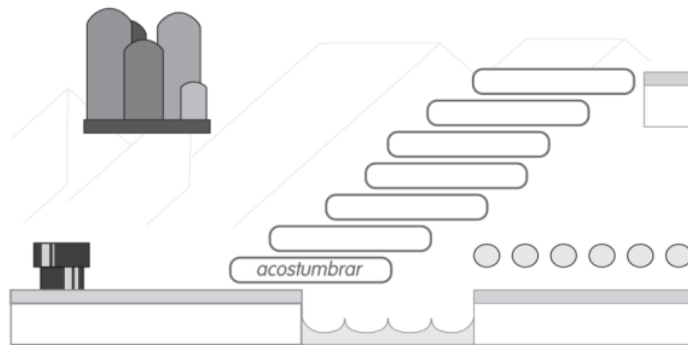
- b) Escribo debajo de cada palabra las vocales que contiene

alba	banquete	bienvenida	bullicio
acostumbrar	convidar	detrás	

- c) En el cuadro anterior, pinto de color azul las celdas de palabras con dos vocales. De verde, las de tres vocales. De morado, las de cuatro vocales y, de rojo, las de cinco.
- d) Completo las palabras en los siguientes círculos:



- e) En los peldaños de la escalera, copio las palabras que están en los círculos. La que tiene más letras debe quedar en la base de la escalera. La que le sigue en número de letras, después, y así hasta terminar.



f) Enseño al payaso las vocales.



Las claves son: a=1, e=2, i=3, o=4, u=5.

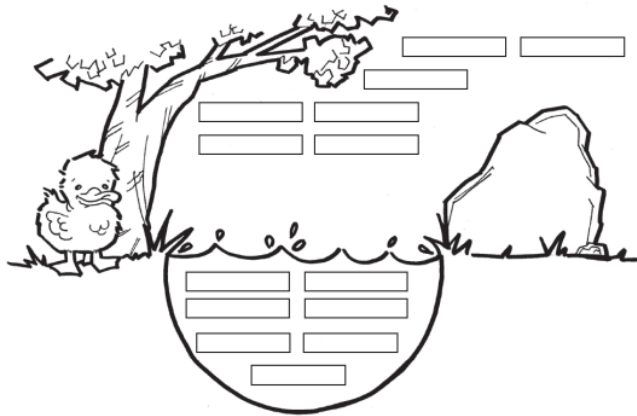
- <sup>2</sup> Completo las palabras con las vocales, según lo indica el payaso.

1lb1	b1nq52t2	b32nv2n3d1	b5ll3c34
------	----------	------------	----------

_lb_	b_nq__t_	b__nv_n_d_	b_ll_c__
------	----------	------------	----------



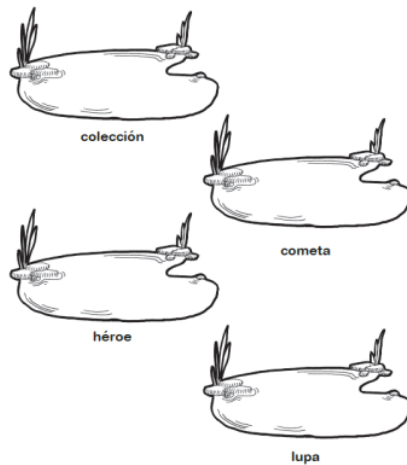
### 2.2.1.2.El pato tragapalabras

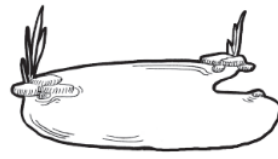


- 2  
1. Dentro del lago, copio las siguientes palabras:

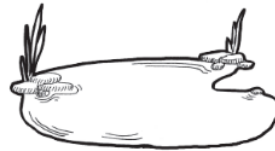
colección	cometa	héroe	júbilo	lupa	agitar	avanzar
-----------	--------	-------	--------	------	--------	---------

- 2  
2. Observo las palabras que copié y las copio fuera del lago, para que el pato no pueda tragárselas.
- 2  
3. Dibujo, dentro de cada lago, una imagen que me haga recordar cada una de las palabras escritas debajo de esos lagos.

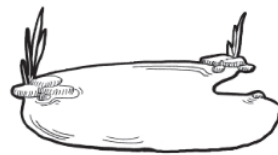




júbilo



agitar



avanzar

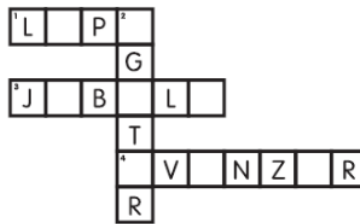
2 4. Completo las palabras que forman los crucigramas, escribiendo las vocales que faltan.

**Horizontales:**

- 1. Lente de aumento.
- 3. Una gran alegría.
- 4. Adelantar, mover o prolongar hacia adelante.

**Verticales:**

- 2. Mover con frecuencia y violentamente de un lado a otro.

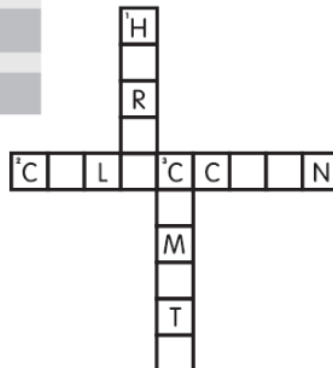


**Horizontales:**

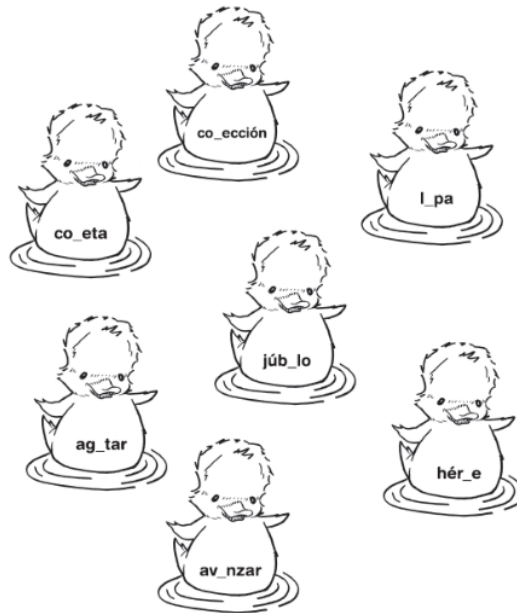
- 2. Grupo ordenado de cosas de una misma clase.

**Verticales:**

- 1. Persona que hace algo heroico.
- 3. Astro luminoso.



- 2  
5. Lleno los espacios en blanco, para completar las palabras que están dentro de los patos.



### 2.2.1.3. Tía Lola y sus amigos

#### 1. Leo la historia.

La tía Lola ama a los animales. Tiene un perro, un loro, una tortuga y un gato viejo. Los cuida, les da de comer y hasta juega con el gato que tanto quiere. Lo encontró en la calle hace mucho tiempo cuando alguien tenía una lesión en el pie. Una tarde de verano, el periquito aterrizó en el jardín. La tía Lola pensó que era extranjero porque hacía ruidos extraños como si hablara en otro idioma. Los perros son muy ágiles, les encanta mirar por la ventana, siempre dejan marcas en las cortinas. Las tortugas pasan sus días en recipientes de plástico, que se anidan entre rocas, arena y pequeñas plantas. La tía Lola dice que vive sola, pero que no necesita más amigos que sus amados animales para ser feliz.



2. Me asomo por las ventanas para observar lo que hacen los amigos de tía Lola. Y completo las rimas que aparecen debajo de cada una, con las palabras subrayadas del texto anterior.



a) La tortuga está escondida entre \_\_\_\_\_ y comida.



b) El gato muy bien cuidado no se siente \_\_\_\_\_.

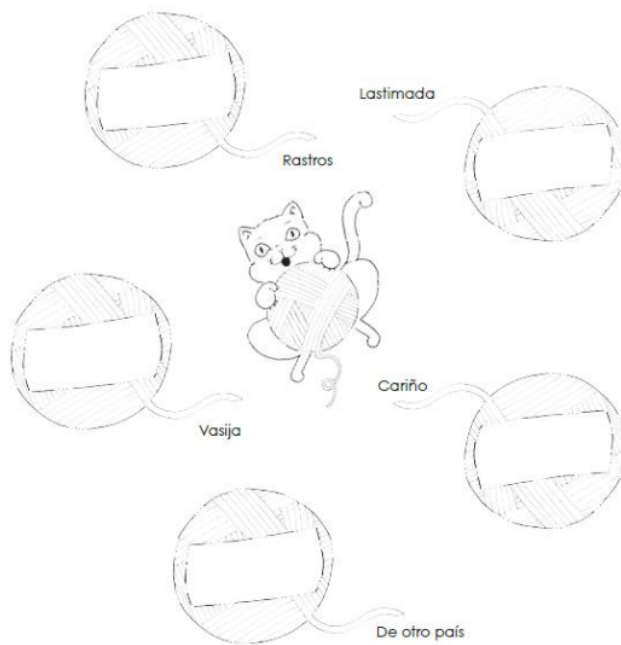


c) Tan \_\_\_\_\_ como un conejo dio grandes saltos el perro.

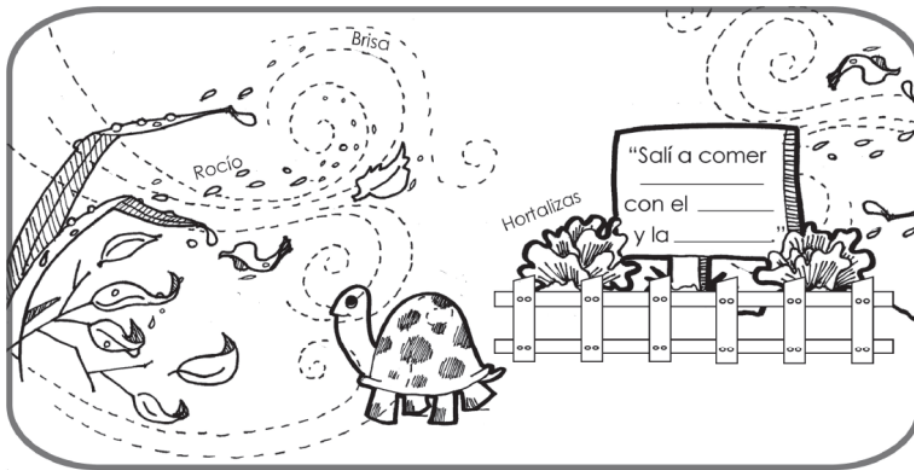


d) El perico en la huerta \_\_\_\_\_ después de dar muchas vueltas.

2. Tía Lola estaba tejiendo una bufanda, pero se quedó dormida y el gato aprovechó para jugar con las bolas de lana. ¡Qué enredo le hizo!



- 2
4. En un descuido, la tortuga se salió del recipiente y anduvo por toda la casa hasta llegar a la huerta. Para encontrarla, pinto las huellas correctas y completo en las líneas de abajo el mensaje que nos dejó al salir.



5. Tía Lola les tomó una foto a sus amigos para el álbum y me invitó a su casa para que le ayudara a acomodarlas, Pero se le desordenaron las tarjetas con las descripciones de cada uno. Voy a asociar las tarjetas de la izquierda con el animal a la derecha, usando las letras que corresponden.

- a) Habla con acento extranjero este verde mensajero que aterriza en el ropero.
- b) En su recipiente muy triste se siente, prefiere aventuras entre hortalizas y verduras.
- c) Con un cariñoso gesto maúlla y hace girar las lanas del cesto.
- d) Deja sus huellas en la cortina y va saltando por la cocina.

( ) El ágil perro manchado.

( ) El viejo y afectuoso gato.

( ) La lenta tortuga.

( ) El perico hablantín.



2  
6. Cuando los amigos de tía Lola tienen hambre, se arma un escándalo en la casa. Por eso ella siempre está atenta a tener todo listo a la hora exacta. Pero en la carrera, a veces se equivoca de recipiente. Voy a colocar los alimentos escribiendo sus nombres en el lugar correcto.

Hortalizas picadas,  
mazorca tierna,  
pan con leche,  
huesos frescos.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7. Ahora que conozco bien a los amigos de tía Lola, voy a completar estas oraciones eligiendo la palabra correcta para contarles a mis amigos acerca de ellos.

- 1) La tortuga tiene un caparazón duro como una \_\_\_\_\_.  
mazorca / roca / golondrina
- 2) El gato saluda a tía Lola con un \_\_\_\_\_ cariñoso.  
rocío / ladrido / gesto
- 3) Al perico le encantan las \_\_\_\_\_ tiernas de la huerta.  
mazorcas / rocas / huellas
- 4) El perro manchado nunca \_\_\_\_\_ la casa de tía Lola.  
hiere / brilla / abandona

### 2.2.2. Habilidades creativas

El concepto de creatividad tiene un carácter multidisciplinar. Utilizado por psicólogos, educadores, diseñadores, economistas, administradores de empresas, políticos, artistas, críticos de arte, animadores socioculturales y científicos sociales. Según Waisburd (1996), “La creatividad es un proceso que se desarrolla con el tiempo y se caracteriza por la originalidad, el espíritu adaptable y el interés por los logros concretos” (p. 45). La creatividad es el resultado de procesos histórico-sociales potencialmente existentes que pueden surgir en todas las edades y en estrecha dependencia del entorno sociocultural. Según Bravo Figueroa (2009):

El estudio de los fenómenos del comportamiento creador es de larga data. Al tratar sobre la historia de la investigación de la creatividad, señala que los fenómenos del comportamiento creador eran estudiados mucho antes de que Guilford introdujera en 1950 el concepto de creatividad. Considera que pueden distinguirse tres grandes etapas: una pre-científica, otra pre-experimental y una última experimental. (p. 7)

En consecuencia, la Fase Pre-científica. Se caracteriza por una actitud filosófica cuestionadora para obtener la validación de la esencia de las ideas creativas. El hombre creador es considerado un objeto de inspiración divina. Bravo Figueroa (2009) En esta

etapa, el concepto de creatividad está rodeado de misterios y mitos. Se abordó la idea de que eran poseedores de talento creativo. Los que pintaron obras maestras, los que esculpieron hermosas formas a mano, los que compusieron obras maestras musicales, los que bailaron y movieron sus cuerpos, los que exploraron el mundo de la ciencia e hicieron importantes descubrimientos.

Por otro lado, la fase Pre-experimental. “Está determinada por planteamientos de diversos teóricos, como Max Wertheimer, quien estudia los procesos mentales productivos, tanto en la escuela como en personalidades geniales; Lersch describe como elemento esencial de la estructura de la persona la función imaginativa” (Bravo Figueroa, 2009, p. 7). Se divide en fantasía de juego, fantasía de deseo o terror, fantasía planificada, fantasía creativa y similares.

Esta última será la forma suprema y la expresión más pura de los poetas, inventores y políticos. Para Lersch, es una dimensión metafísica que no puede explicarse psicológicamente. Interesantes son las consideraciones de Heinelt sobre las ideas de Freud y Jung sobre la creatividad. Así, Sigmund Freud en psicología profunda abordó el fenómeno de las cualidades creativas, aunque sus explicaciones fueron poco satisfactorias desde el punto de vista científico. Según él, las tensiones, los conflictos y los complejos que llevan al ser humano común a la neurosis pueden convertirse en el motor de la creación del artista. (Bravo Figueroa, 2009, p. 8)

Los representantes de esta etapa también vieron la expresión del inconsciente colectivo en la expresión artística, pero hicieron poca o ninguna mención a los orígenes y características de la creatividad, y cómo facilita o fomenta el proceso creativo.

Asimismo, la fase experimental. “Iniciada por Guilfort en 1959, quien creó el concepto de creatividad e ideó el modelo teórico de la estructura del intelecto, que desarrolló como teoría general de la inteligencia” (Bravo Figueroa, 2009, p. 8). Empecé a considerar el pensamiento divergente como el elemento más importante del proceso creativo. Fue uno de los primeros en comentar las características personales del individuo creativo, y distinguió entre las características y habilidades de una personalidad creativa.



Así, el estudio del cerebro en el campo de la neurociencia en los últimos años ha abierto varias posibilidades para mejorar el aprendizaje humano al tiempo que permite una mejor comprensión de la naturaleza del proceso creativo. “El mecanismo de integración del organismo está centrado en el sistema nervioso; el cerebro humano tiene dos hemisferios, los cuáles poseen características propias” (Bravo Figueroa, 2009, p. 19). Las investigaciones realizadas en las últimas décadas han demostrado que las tareas lingüísticas, analíticas, abstractas, temporales y numéricas son propias del hemisferio izquierdo, mientras que el hemisferio derecho es responsable de las funciones no verbales, holísticas, concretas, espaciales, analógicas y creativas. Según Bravo Figueroa (2009):

Se considera que la hemisferidad es una variable diferencial individual, por ello algunas personas tienen más probabilidad de usar más un hemisferio cerebral que otro. Sin embargo, las más recientes investigaciones confirman la teoría de la necesidad de la interrelación funcional de ambos hemisferios. Así, por ejemplo, el hemisferio cerebral izquierdo puede crear condiciones para emitir palabras y, el derecho, apoyar a la visualización de un objeto; pero sólo la acción conjunta de ambos permite a la persona describir las características del objeto visto. (p. 19)

Cuando se aplica a la creatividad, existe la posibilidad de que el grado de lateralización de la función cerebral de un individuo esté relacionado con las diferencias individuales en la creatividad (Dadamia, 2001). “Las personas con bajos niveles de creatividad se caracterizan por una mala transmisión en el cuerpo calloso de las estructuras cerebrales, y otros investigadores como Moscovitch sugieren la presencia de inhibidores del hemisferio cerebral derecho al izquierdo” (Dadamia, 2001, p. 45). Aunque actualmente existe suficiente documentación para respaldar el papel del hemisferio derecho en la resolución de problemas y el pensamiento creativo, generalmente se reconoce que las escuelas generalmente se basan en actividades que enfatizan los procesos del lenguaje y desarrollan los hemisferios izquierdos lógicos y secuenciales. Elaboración de información oral. Los educadores deben valorar la necesidad de promover el proceso educativo de los estudiantes que tienen la oportunidad de utilizar ambos hemisferios cerebrales.

Algunas de las últimas investigaciones sobre la creatividad indican lo que los psicólogos de hoy confirman. Esto significa que la mayoría de los niños tienen un talento y una aptitud naturales para una actividad en particular. “En la vida cotidiana muchos padres, al alentar la creatividad de sus hijos, descubren que ésta se expresa en áreas diversas, como la música, la danza o las relaciones interpersonales” (Bravo Figueroa, 2009, p. 20). Esta visión destaca la importancia de reconocer las áreas donde se pueden identificar talentos o disposiciones específicas en niños y niñas.

De hecho, las escuelas que fomentan la creatividad requieren diferentes formas de experimentar el mundo: la forma en que pensamos, sentimos y nos expresamos. “La diversidad creativa se puede ver en el contexto de una escuela que abraza la individualidad en palabra, acción y pensamiento, y una escuela que comprende las características de los estudiantes reales históricamente ubicados en contextos sociales y culturales” (Bravo Figueroa, 2009, p. 21). Al mismo tiempo, la vida cotidiana en la escuela significa compartir espacio y tiempo para escuchar los intereses, opiniones y pensamientos de los demás. Esta convivencia dispersa a los alumnos de su propio trabajo al de los demás y fomenta el trabajo en grupo y la creatividad.

La creatividad y sus procesos han sido foco de debate, pero han sido postulados por muchos investigadores. Esto se debe a que penetrar en el proceso creativo de una persona es entrar en los límites del individuo. “Las explicaciones del proceso creativo se han basado en el análisis de protocolos realizados a personas con experiencias creativas, pero con la salvedad de que se trata de una actividad interna” (Bravo Figueroa, 2009, p. 27). Además, el análisis no puede reducir este proceso a un solo plan o modelo.

Existen importantes diferencias en la experiencia de los creadores en distintos campos como la música, la arquitectura, las matemáticas, el diseño de moda, la biología o la física. Sin embargo, hay rasgos consistentes estudiados por los teóricos de la creatividad.

En general, las investigaciones representan tres momentos importantes en el proceso creativo. En primer lugar, el encuentro y definición del problema. En segundo

lugar, la generación de ideas y soluciones. Tercero, revisión crítica de la solución. Según Bravo Figueroa:

En un intento de explicar estos momentos, consideramos que la situación se desarrollará de la siguiente manera: Hay momentos iniciales de inquietud en que el científico busca aclarar algo que le preocupa o el artista no encuentra la forma de expresión deseada. Encontrar el problema es un paso de avance, pero requiere búsqueda, exploración, cuestionarse, ensayar, tantear caminos que se recorren y se abandonan, (Goleman dice que el creador debe usar el arte de escuchar y cuánto más información buena se tenga, habrá más probabilidades de encontrar soluciones); por fin surge la respuesta al problema: es la “iluminación”. Dicen los creadores que este momento aparece en períodos de relajación, cuando ha habido un aparente abandono. El científico o el artista tienen la sensación de euforia, de incertidumbre. Es el momento supremo de la creación. (p. 27)

Según el modelo cognitivo, los procesos cognitivos implicados en la creatividad son: tardíos. La memoria le permite capturar información que se puede almacenar. También la memoria. Elija una comprensión de la información sobre lo que sucederá. “Se describe como la intervención de la memoria proporcionando la información allí almacenada. El proceso creativo del paradigma cognitivo aparece como un producto de procesos internos, complejos y otros interconectados” (Bravo Figueroa, p. 27). Una buena forma de entender en qué condiciones se produce la creatividad y cómo se fomenta es observar a los niños y niñas. Los niños creativos se encuentran con más frecuencia que los adultos creativos. Quizás el secreto es que las primeras personas aceptan sus logros, hacen todo lo que está a su alcance para alcanzar sus metas, y se sienten satisfechos y disfrutan de los resultados. “Son más libres y espontáneos, a diferencia de los adultos, que están más atentos a sus palabras” (Bravo Figueroa, p. 27).

Es en el juego donde los niños y las niñas son naturalmente creativos. Exploran y experimentan con un impulso innato de investigar, descubrir y superar obstáculos. Descubra por qué hace sonidos y por qué se mueve. La tendencia natural a buscar seguridad frente a las preocupaciones y revelar lo desconocido crea un estado placentero de resolución de problemas. Es responsabilidad de los adultos (padres y maestros) ayudar

a los niños a desarrollar juegos que aumenten su potencial creativo. Para crear una sociedad más creativa, necesitamos fomentar la creatividad de los niños.

Además, los estudios de psicología del desarrollo muestran que el comportamiento original es muy común en niños y niñas. Se plantea cuestiones como si la creatividad que muestran los niños y niñas es una actitud subconsciente hacia ellos, si tienen clara conciencia de que son creativos y, si hay creatividad, en qué medida utilizan el pensamiento divergente en relación con convergencia. (Bravo Figueroa, 2009, p. 28)

Es decir, la construcción y el refuerzo en los bebés y el refuerzo o la disminución en las etapas posteriores de la infancia son temas que se discuten con frecuencia entre los expertos. Sin embargo, estas son solo algunas de las preguntas que pueden ser aclaradas por aquellos interesados en el tema a través de investigaciones relacionadas.

Los estudios de sobre la evolución de los niños, niñas y adolescentes brindan una visión clara para el desarrollo de la creatividad humana. Aunque no existe una psicología del comportamiento creativo que codifique el estudio de etapas definidas, como si el desarrollo del pensamiento, el desarrollo del lenguaje, el desarrollo motor, el juego o la creatividad pasan por un proceso evolutivo identificable desde los tiempos más remotos. Los intentos de elaborar el período evolutivo de la creatividad de forma clásica plantean dos tipos de dificultades. Primero, la diferenciación de criterios precisos que puedan distinguir el ámbito de la creatividad de otros ámbitos del desarrollo humano. En segundo lugar, la diversidad de áreas o dimensiones en las que se expresa la creatividad: social, lingüística, musical, perceptual y motriz. Estas dimensiones o comportamientos están anidados o son interdependientes. (Bravo Figueroa, 2009, p. 29)

Aunque muchas investigaciones e investigaciones realizadas en las últimas décadas abordan el tema evolutivo de la creatividad, aún quedan reflexiones pendientes respecto a las áreas o dimensiones del comportamiento infantil en las que la creatividad es más prevalente. Las características de los niños son similares a las de los adolescentes o adultos.

Finalmente, las contribuciones de algunos psicólogos evolutivos a la creatividad infantil se centran fundamentalmente en la imaginación creativa y las diversas expresiones en el juego o el arte. Según Bravo Figueroa (2009):

Lersch estudió la imaginación lúdica como una forma previa a la imaginación planificadora y creativa, identificando etapas en el juego infantil. Asimismo, el conocido psicólogo evolutivo Arnold Gesell, indica que hay un desarrollo de las fuerzas creativas; sus observaciones registran la actitud de niños y niñas frente a obras literarias, musicales o sus comportamientos al dibujar, pintar, modelar, jugar con elementos de la naturaleza, como arena, piedras, agua; construir con bloques, modelar con masilla. Otro aporte es el de Viktor Lowenfeld, quien en sus obras *El niño y su arte* (1973) y *Desarrollo de la capacidad creadora* (1980) describe etapas de la creatividad en la infancia, niñez y adolescencia, identificando las siguientes etapas del desarrollo creativo en las artes plásticas: Garabateo (de 2 a 4 años); Pre esquemática (de 4 a 7 años); Esquemática (de 7 a 9 años); Realismo (de 9 a 12 años); Razonamiento (de 12 a 14 años); De la decisión *de 14 a 17 años*. (p.37)

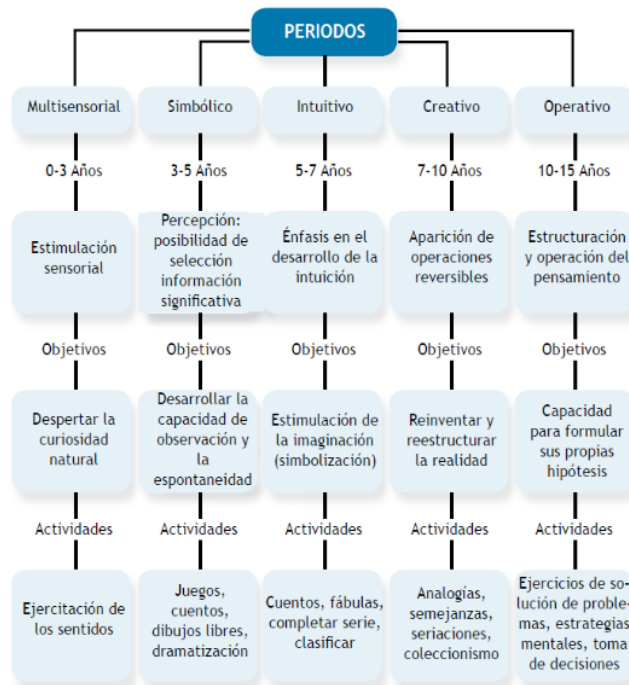
La clasificación de Lowenfeld de las etapas de desarrollo de los dibujos de los niños es el estándar para la investigación evolutiva en la actualidad. Sin embargo, en la segunda mitad del siglo XX, el enfoque de estos estudios cambió. Anteriormente, las investigaciones buscaban características comunes que aparecían en las obras de arte, pero hoy buscan determinar de qué manera las influencias culturales son determinantes en la pintura, la música, la literatura, la danza y la expresión artística.

*Creative Activities for Young Children* de Mayesky y Neuman (1980) y *Art in Preschool Child* de Cherry (1980) analizan la relación entre las etapas del desarrollo humano y la creatividad. Sin embargo, ambas centran su atención en el campo de las artes plásticas a partir de la evolución del sistema nervioso central y la evolución y manifestación del desarrollo artístico en la combinación de influencias del entorno con el que interactúa un niño o una niña.

Dos autores, como Lowenfeld, destacan la importancia de facilitar el desarrollo sensoriomotor, socioemocional e intelectual para lograr una evolución en la expresión artística de los niños. Según ellos, el papel de la escuela es integrar y apoyar las diversas expresiones creativas de los niños y niñas, y reconocerlas y valorarlas según las etapas de evolución en que se encuentran. (Bravo Figueroa, 2009, p. 28)

También creen que es función del centro educativo formar a las familias en la valoración del proceso creativo de sus hijos para que, a través de una actitud abierta y flexible, creen el espacio, el tiempo y las condiciones concomitantes del proceso creativo, y que él se valore el producto creado. Dadamia (2001), basándose en el estudio longitudinal de Torrance sobre la evolución de la creatividad, distingue cinco períodos evolutivos, denominados de la siguiente manera:

Figura 1  
Períodos evolutivos del proceso creativo



Cada período mencionado no es un departamento separado, ya que los diferentes factores intrínsecos y extrínsecos varían de persona a persona. El valor de la toma de



conciencia de estas etapas radica en la posibilidad de una adecuada estimulación y su sostenibilidad en etapas posteriores.

#### **2.2.2.1.Fluidez**

<sup>12</sup> La fluidez es la capacidad de proporcionar múltiples o múltiples respuestas válidas a un problema. Según Menchen et al. (2014), “Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al alumno que relacione entre hechos, palabras, sucesos” (p. 23).

Se pueden generar muchas ideas dentro de un período de tiempo determinado y se pueden hacer muchas sugerencias para un problema. Las personas creativas tienen la capacidad de expresarse lingüística e inclusivamente. La fluidez se divide, por ejemplo, en fluidez del habla, fluidez de pensamiento y fluidez de expresión. Cuanto más tiempo pasa la gente pensando en ideas, más cantidad y calidad obtienen. (Menchen et al., 2014, p. 23)

Finalmente, la fluidez (la capacidad de generar fácilmente muchas ideas sobre un tema determinado) <sup>31</sup> es la capacidad de un individuo para generar una cantidad significativa de ideas o respuestas a los enfoques existentes. La persona trata de usar el pensamiento divergente para tener más de una opción para un problema y no detenerse en la primera respuesta.

#### **2.2.2.2.Flexibilidad**

La flexibilidad se refiere a la capacidad básica de adaptarse, a diferencia de los estilos rígidos, y de manejar diferentes categorías de respuestas a las situaciones. Además de dar respuestas válidas, hay un sello de diversidad.

Una característica de la creatividad que transforma un proceso para llegar a una solución a un problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde múltiples ángulos. Se desarrollará en el ámbito escolar pidiendo a los alumnos que no solo tengan muchas ideas, sino que recopilen categorías y diferentes tipos de respuestas o soluciones. (Menchen et al., 2014, p. 24)

Una persona creativa tiene la capacidad de adaptarse espontáneamente a nuevas situaciones sin aferrarse a la tradición por mucho tiempo. Siempre es flexible, de mente abierta, interesado y comprensivo, le encanta experimentar y ama la diversidad. Además, cambiar el patrón de orden no es demasiado difícil.

La flexibilidad es una característica de la creatividad en la que se considera manejar alternativas en diferentes disciplinas o categorías de respuestas, persiguiendo una visión más amplia o siendo diferente a lo visto hasta ahora (se transforma el proceso para llegar a la solución de un problema) desde diferentes ángulos. (Menchen et al., 2014, p. 24)

En un entorno escolar que nace de la capacidad de abordar problemas, se desarrolla pidiendo a los alumnos que recopilen muchas categorías y tipos diferentes de respuestas o soluciones, así como pidiendo muchas ideas.

### **2.2.2.3.Originalidad**

La originalidad es la capacidad no solo de ser considerado válido, sino de causar cierto impacto o impresión al emitir respuestas nuevas, novedosas e inesperadas. Pero para hablar de reacciones ingeniosas, su ocurrencia debe ser baja. Según Menchen et al. (2014), “Característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. Producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el alumno propone” (p. 24). Las personas creativas suelen ser verdaderamente originales. “Originalidad significa muchas ideas brillantes y divertidas. Estas ideas y pensamientos son inusuales, únicos y extraordinarios. La libertad interior que existe elimina ciertas restricciones. Las personas con originalidad son “individuos que no están agrupados dinámicamente” (Menchen et al., 2014, p. 24).



Finalmente, la originalidad es el aspecto más característico de la creatividad, lo que significa pensar una idea o visualizar un problema de una manera diferente que nunca se le ha ocurrido a nadie (la cualidad que define una idea, un proceso o un producto como único o diferente; respuestas originales o poco frecuentes). Se potencia estimulando nuevas ideas propuestas por los alumnos dentro del entorno escolar.

## **2.2. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)**

Palabras juguetonas: “Didáctica para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario” (Rojas et al., 2011, p. 56).

El desfile de las vocales: “Atiende el desarrollo de la competencia comunicativa como habilidad para usar el sistema lingüístico de manera eficaz y apropiada” (Rojas et al., 2011, p. 23).

El pato tragapalabras: “Se sustenta en una noción de lengua como variedad” (Rojas et al., 2011, p. 23).

Tía Lola y sus amigos: “Incorpora el ludo y la capacidad de pensar. Se basa en aprendizajes significativos que incorporan el juego, la inducción y la creatividad” (Rojas et al., 2011, p. 65).

Habilidades creativas: “Permite contactar con la persona interior que ayuda a desarrollar la intuición, la imaginación, el ingenio y la percepción, y ayuda a generar nuevas ideas o soluciones innovadoras en cualquier situación. en cuestión” (Cuevas cuenca, 2016, p. 45).

Fluidez: “Proceso creativo de solución de problemas, disponer de muy pocas alternativas no es bueno en la solución de problemas” (Chacón López, 2016, p. 98).

Flexibilidad: “Capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos” (Chacón López, 2016, p. 58).

Originalidad: “Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social” (Chacón López, 2016, p. 23).

## **CAPÍTULO III**

### **HIPOTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

H<sub>G</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

#### **3.2. Hipótesis específicas**

H<sub>e1</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

H<sub>e2</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

H<sub>e3</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

### 3.3. Variables (definición conceptual y operacional)

Tabla 1

*Definición conceptual y operacional*

Variable - definición conceptual	Variable - definición operacional
VI: Palabras juguetonas: “Didáctica para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario” (Rojas et al., 2011, p. 56).	La variable fue manipulada a través de 30 sesiones de clase, en cada sesión se insertó las dimensiones planteadas tales como: El desfile de las vocales, el pato tragapalabras, tía Lola y sus amigos. Las sesiones abarcaran de lo básico a lo complejo.
VD: “Permite contactar con la persona interior que ayuda a desarrollar la intuición, la imaginación, el ingenio y la percepción, y ayuda a generar nuevas ideas o soluciones innovadoras en cualquier situación. en cuestión” (Cuevas cuenca, 2016, p. 45).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleó fue la rúbrica. El instrumento constara de 20 ítems. Los ítems del 1 al 6 midieron la dimensión fluidez. Asimismo, los ítems del 7 al 14 midieron la dimensión flexibilidad. Finalmente, los ítems del 15 al 20 midieron la dimensión originalidad.

## **CAPÍTULO IV METODOLOGÍA**

### **4.1. Método de Investigación**

El método de investigación que se empleó fue el método científico. Según Khan Academy (2019), “El método científico tiene cinco pasos básicos y un paso más de “retroalimentación” (p. 2). El primer paso es la observación. En el segundo paso, se plantea la pregunta. En el tercer paso, se formula una hipótesis o explicación comprobable. En el cuarto paso, se hacen predicciones basadas en hipótesis. En el quinto paso, se prueba la predicción.

### **4.2. Tipo de Investigación**

El tipo de investigación fue experimental. Según Khan Academy (2019), la investigación aplicada busca predecir el comportamiento específico, el fin de este tipo de investigación es poner en práctica el conocimiento teórico” (p. 8). En pocas palabras, el propósito de la investigación aplicada es resolver un problema o enfoque específico que se centre en la integración de la investigación y el conocimiento para su aplicación en la vida real.

### **4.3. Nivel de Investigación**

El presente estudio se ubicó en el nivel explicativo. “Son causales ya que plantean hipótesis explicativas que mediante el cruce o relación de variables primero de las del problema *variables dependientes* con las de la Realidad *Variables Intervinientes*; y luego

con las del Marco referencial *variables independientes*” (Sánchez Garay, 2013, p. 3). Ofrecen sugerencias para la explicación de problemas causales, que conviene contrastar.

#### 4.4. Diseño de la Investigación

El diseño utilizado en la presente investigación fue un diseño preexperimental con pruebas de entrada y salida en un solo grupo (Hernández et al., 2010).

El diseño de investigación se expresa en el siguiente esquema:

GE: O1 X O2

Dónde:

GE = Es el grupo experimental

O1 = Prueba de entrada (Pre test)

X = Variable independiente (Palabras juguetonas)

O2 = prueba de salida (post test)

#### 4.5. Población y muestra

Tabla 2  
*Población y muestra*

Población	Muestra
30 niños de 5 años de la Institución Educativa de Santa Clara, 2021.	30 niños de 5 años de la Institución Educativa de Santa Clara, 2021.

Muestreo: El tipo de muestreo fue no probabilístico censal, ya que toda la población paso a ser la muestra.

Fuente: Registro de la I.E

#### 4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Tabla 3

*Técnica e instrumento de recolección de datos*

Técnica	Instrumento
Análisis de desempeño	Rubrica

El instrumento creado en primer lugar fue validado por juicio de expertos. Asimismo, una vez validado se realizó la confiabilidad del mismo, los cuales se encuentran anexados. También, para la interpretación del instrumento se creó el siguiente baremo:

##### Baremo para la variable habilidades creativas:

Baremo de los niveles de puntuación	
Niveles	Intervalos
Logro	[14 a 20]
Proceso	[07 a 13]
Inicio	[00 a 06]

##### Interpretación del baremo:

**Logro:** Se percibe en los niños la delicadeza de la percepción. Este rasgo se identifica con una atención cortés para capturar lo que es importante. Los niños creativos saben qué captar. Por otro lado, está presente en ellos la imaginación, que es la capacidad de generar o crear imágenes a partir de datos. También, está presente la curiosidad intelectual, que implica apertura y flexibilidad a la experiencia. Asimismo, discrimina y distingue los datos relevantes de los irrelevantes y no se contenta con recetas preparadas. Por si fuera poco, tiene la capacidad de asumir riesgos y resistir las críticas. Finalmente, se percibe en los niños la tenacidad y no sucumben a las primeras críticas.

**Proceso:** Los niños tienen dificultad en la atención adecuada para ir captando lo significativo. No tienen la capacidad de crear o generar imágenes a partir de datos planteados. Se les dificulta la apertura a la experiencia y flexibilidad y la capacidad de

riesgo mental. Por otro lado, es inseguro <sup>5</sup> no tiene una sana autoestima, o confianza en su propio valor y capacidad, nunca se arriesgan para buscar nuevas respuestas porque no cree que pueda aportar nada. <sup>5</sup> No tiene la suficiente tenacidad, se rendirá ante la primera crítica y no explotará a fondo las posibilidades de su idea.

**Inicio:** No se percibe los rasgos de las habilidades creativas en los niños.

**Baremo para las dimensiones:**

Baremo de las dimensiones	
Niveles	Intervalos
Logro	[5 a 7]
Proceso	[3 a 4]
Inicio	[0 a 2]

**Interpretación por dimensiones:**

**Fluidez**

**Logro:** Los niños han desarrollado la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Se les ocurren muchas ideas rápidamente y piensan más de lo que pueden al principio. Demasiadas ideas, demasiadas respuestas, demasiadas soluciones. Por último, tienen la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, además de la capacidad de producir ideas de forma cuantitativa y cualitativa de forma permanente y espontánea.

**Proceso:** Los niños tienen dificultad en la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, y la capacidad de generar ideas cuantitativa y cualitativamente de forma permanente y espontánea. Finalmente, con ayuda genere con cierta dificultad variadas ideas sobre un tema en particular. Por ejemplo, la forma de promoverlo es pedirles a los niños que establezcan conexiones entre hechos, palabras y eventos.

<sup>12</sup> **Inicio:** No se percibe en los niños los rasgos de la fluidez.



### **Flexibilidad**

**Logro:** Los niños desarrollaron una habilidad básica para adaptarse, en lugar de un estilo rígido, y procesar diferentes tipos de reacciones a diferentes situaciones. Además de presentar la respuesta correcta, también muestra signos de diversidad. Los niños tienen la capacidad de adaptarse a nuevos entornos de forma espontánea sin apegarse a las tradiciones durante demasiado tiempo. Siempre son flexibles, abiertos, interesados y comprensivos, y aman la experimentación y la variedad.

**Proceso:** Con gran dificultad transforman los procesos para lograr la resolución de problemas. Y, con ayuda son capaces de lidiar con problemas desde muchos ángulos diferentes. Están comenzando a apertura su mente, comienza a ser interesado y comprensivo, comienza a experimentar y le encanta la diversidad. Pero tiene problemas para cambiar los patrones de orden.

**Inicio:** no se percibe los rasgos de la flexibilidad en los niños

### **Originalidad**

**Logro:** Se percibe en los niños respuestas ingeniosas. Emiten una respuesta que, además de ser considerada correcta, también causa algún efecto o impresión por su novedad y sorpresa. Los niños aprendieron a comparar que consiste en resaltar las similitudes y encontrar diferencias entre los elementos. Por otro lado, los niños lidian con el escepticismo de sus ideas.

**Proceso:** Los niños tienen dificultad en la producción de ideas originales, que contengan valores nuevos y sorprendentes. Y, requieren ayuda del docente para ver desde un ángulo diferente el mundo que los rodea.

**Inicio:** No se percibe los rasgos de la originalidad en él.

#### **4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Se empleo la estadística descriptiva, para analizar los datos obtenidos en la investigación. “Las estadísticas descriptivas son un conjunto de métodos estadísticos que describen y/o caracterizan grupos de datos. La estadística inferencial busca razonar y sacar conclusiones sobre situaciones generales más allá del conjunto de datos obtenidos” (Loli Quincho, 2020, p. 45)

#### **4.8. Aspectos éticos de la Investigación**

Toda investigación o experimentación realizada entre humanos debe realizarse de acuerdo con tres principios éticos básicos: Respeto a las personas, búsqueda del bien, justicia. La búsqueda del bien: maximiza las ganancias y minimiza el daño y el error.

## 1 CAPÍTULO V RESULTADOS

### 5.1. Descripción de resultados

#### 1 5.1.1. Análisis de la variable habilidades creativas prueba de entrada y salida

##### 5.1.1.1. Medidas de tendencia central, dispersión

Resultados obtenidos en la prueba de entrada

Tabla 4  
*Habilidades creativas-P. E*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		11
Mediana		11
Moda		13
Desv. Desviación		3
Varianza		9

Fuente: sabana de resultados

Resultados obtenidos en la prueba de salida

Tabla 5  
*Habilidades creativas-P. S*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		15
Mediana		16
Moda		16
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Fuente: sabana de resultados

### Interpretación:

Según la tabla 4, en la prueba de entrada el número que distingue al grupo de datos fue 11. Asimismo, valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 11. También, el valor que aparece más dentro del conglomerado es 11. Por otro lado, La desviación estándar indica que los datos respecto a la media no están dispersos. Y, la varianza, nos indica que los datos están agrupados respecto a la media.

De igual manera, según la tabla 5, en la prueba de salida, después de manipular la variable independiente, el número que distingue al grupo de datos fue 15. Asimismo, valor que se encuentra a la mitad de los otros valores fue 16. También, el valor que aparece más dentro del conglomerado es 16. Por otro lado, La desviación estándar indica que los datos respecto a la media no están dispersos. Y, la varianza, nos indica que los datos están agrupados respecto a la media.

### 1 5.1.1.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

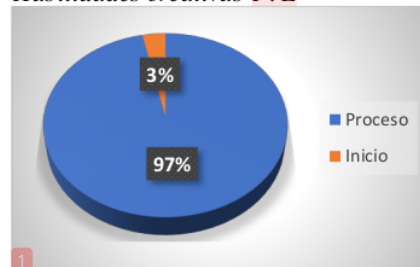
#### 1 Resultados obtenidos en la prueba de entrada:

Tabla 6  
*Habilidades creativas-P. E*

Niveles	f	%
Logro	0	0
Proceso	29	97
Inicio	1	3
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 2  
*Habilidades creativas-P. E*



1 Fuente: sabana de resultados

#### Interpretación

Según la tabla 6 y la figura 2, en la prueba de entrada el 97% (29) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad en la atención adecuada para ir captando lo significativo. No tienen la capacidad de crear o generar imágenes a partir de datos planteados. Les cuesta abrirse a la experiencia, flexibilidad y tolerancia al riesgo mental. Por otro lado, no se arriesgan a encontrar nuevas respuestas porque están ansiosos, carecen de una autoestima saludable, carecen de confianza en su propio valor y habilidades, y creen que pueden contribuir. No tendrás suficiente persistencia y sucumbirás a la primera crítica y no utilizarás completamente las posibilidades de tus ideas. Asimismo, el 3% (1) de los estudiantes se encuentran en el nivel principiante. No se reconocen las características de las habilidades creativas del niño.

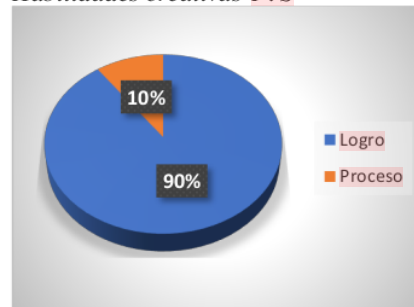
Por otro lado, los resultados obtenidos en la prueba de salida

Tabla 7  
Habilidades creativas-P. S

Niveles	f	%
Logro	27	90
Proceso	3	10
Inicio	0	0
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 3  
Habilidades creativas-P. S



### Interpretación:

Según la tabla 7 y la figura 3, en la prueba de salida el 90% (27) niños se ubican en el nivel logro. Se percibe en los niños la delicadeza de la percepción. Este rasgo se identifica con una atención cortés para capturar lo que es importante. Los niños creativos saben qué captar. Por otro lado, está presente en ellos la imaginación, que es la capacidad de generar o crear imágenes a partir de datos. También, está presente la curiosidad intelectual, que implica apertura y flexibilidad a la experiencia. Asimismo, discrimina y distingue los datos relevantes de los irrelevantes y no se contenta con recetas preparadas. Por si fuera poco, tiene la capacidad de asumir riesgos y resistir las críticas. Finalmente, se percibe en los niños la tenacidad y no sucumben a las primeras críticas. Por otro lado, el 10% (3) de los niños se encuentran en el nivel de proceso. Los niños tienen dificultades para prestar la atención adecuada para darse cuenta de lo que es importante. No tienen la capacidad de crear o crear imágenes a partir de datos planteados. Les cuesta abrirse a la

experiencia, flexibilidad y tolerancia al riesgo mental. Por otro lado, no se arriesgan a encontrar nuevas respuestas porque están ansiosos y no tienen una autoestima saludable, falta de confianza en su propio valor y habilidades, y creen que pueden contribuir. No tendrás suficiente persistencia y sucumbirás a la primera crítica y no utilizarás completamente las posibilidades de tus ideas.

**5.1.2. Análisis de las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad. Prueba de salida y entrada.**

**5.1.2.1. Medidas de tendencia central, dispersión – fluidez.**

**Resultado obtenido en la prueba de entrada**

Tabla 8  
*Fluidez – Prueba de entrada*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Moda		3
Desv. Desviación		2
Varianza		3

Fuente: sabana de resultados

**Resultado obtenido en la prueba de salida**

Tabla 9  
*Fluidez – Prueba de salida*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		5
Moda		6
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Fuente: sabana de resultados

**Interpretación:**

De acuerdo con la Tabla 8, el número que distingue grupos de datos en la prueba de entrada fue el 4. Asimismo, el valor en medio de los demás valores fue el 4. Asimismo, el valor que apareció con mayor frecuencia dentro de las grandes empresas fue el 3. En el Por otro lado, la desviación estándar indica que los datos sobre la media no están dispersos. Y la varianza nos dice que los datos están agrupados por media.

De igual forma, según la Tabla 9, el número que distingue al grupo de datos después de manipular la variable independiente en la prueba de salida fue el 5. De igual forma, el valor en medio de los demás valores fue el 5. Asimismo, es el 6 el que aparece más frecuentemente dentro del conglomerado de valores. Por otro lado, la desviación estándar indica que los datos de la media no están dispersos. Y la varianza nos dice que los datos están agrupados por media.

#### 5.1.2.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

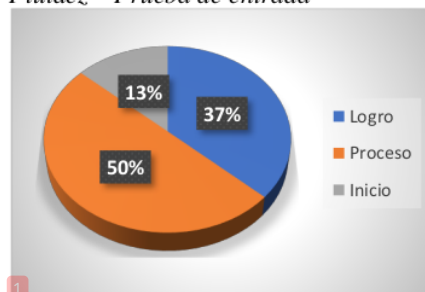
##### Resultado de la prueba de entrada

Tabla 10  
*Fluidez – Prueba de entrada*

Niveles	f	%
Logro	11	37
Proceso	15	50
Inicio	4	13
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 4  
*Fluidez – Prueba de entrada*



Fuente: sabana de resultados



### Interpretación

Según la tabla 10 y la figura 4, en la prueba de entrada el 37% (11) niños se ubican en el nivel logro. Los niños han desarrollado la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Se les ocurren muchas ideas rápidamente y piensan más de lo que pueden al principio. Demasiadas ideas, demasiadas respuestas, demasiadas soluciones. Por último, tienen la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, además de la capacidad de producir ideas de forma cuantitativa y cualitativa de forma permanente y espontánea. Asimismo, el 50% (15) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad en la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, y la capacidad de generar ideas cuantitativa y cualitativamente de forma permanente y espontánea. Finalmente, con ayuda genere con cierta dificultad variadas ideas sobre un tema en particular. Por ejemplo, la forma de promoverlo es pedirles a los niños que establezcan conexiones entre hechos, palabras y eventos. Por otro lado, el 13% (4) niños se ubican en el nivel inicio. No se percibe en los niños los rasgos de la fluidez.

### Del mismo modo, los resultados de la prueba de salida

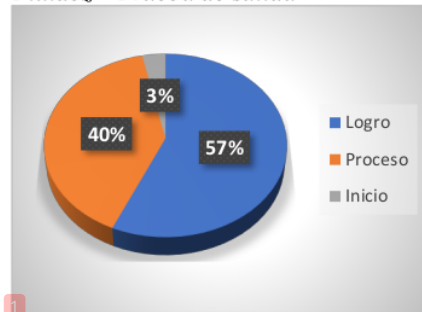
Tabla 11

*Fluidez – Prueba de salida*

Niveles	f	%
Logro	17	57
Proceso	12	40
Inicio	1	3
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 5  
Fluidez – Prueba de salida



Fuente: sabana de resultados

### Interpretación:

Según la tabla 11 y la figura 5, en la prueba de salida el 57% (17) estudiantes se ubican en el nivel logro. Los niños han desarrollado la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Se les ocurren muchas ideas rápidamente y piensan más de lo que pueden al principio. Demasiadas ideas, demasiadas respuestas, demasiadas soluciones. Por último, tienen la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, además de la capacidad de producir ideas de forma cuantitativa y cualitativa de forma permanente y espontánea. Por otro lado, el 40% (12) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad en la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, y la capacidad de generar ideas cuantitativa y cualitativa de forma permanente y espontánea. Finalmente, con ayuda genere con cierta dificultad variadas ideas sobre un tema en particular. Por ejemplo, la forma de promoverlo es pedirles a los niños que establezcan conexiones entre hechos, palabras y eventos. Y, el 3% (1) niño se ubica en el nivel inicio. No se percibe en el niño los rasgos de la fluidez.

### 5.1.2.3. Medidas de tendencia central, dispersión – flexibilidad.

#### Resultado de la prueba de entrada

Tabla 12  
*Flexibilidad – P.E*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		3
Mediana		3
Moda		2
Desv. Desviación		2
Varianza		3

Fuente: sabana de resultados

#### Resultado de la prueba de salida

Tabla 13  
*Flexibilidad – P.S*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		6
Mediana		6
Moda		6
Desv. Desviación		1
Varianza		1

Fuente: sabana de resultados

#### Interpretación:

De acuerdo con la Tabla 12, el número que distingue grupos de datos en la prueba de entrada fue el 3. Asimismo, el valor en medio de los demás valores fue el 3. Asimismo, el valor que apareció con mayor frecuencia dentro de las grandes empresas fue el 2. En el Por otro lado, la desviación estándar indica que los datos sobre la media no están dispersos. Y la varianza nos dice que los datos están agrupados por media.

De igual forma, según la Tabla 13, el número que distingue al grupo de datos después de manipular la variable independiente en la prueba de salida fue el 6. Asimismo, el valor en medio de los demás valores fue el 6. Asimismo, es el 6 el que aparece más

frecuentemente dentro del conglomerado de valor. Por otro lado, la <sup>1</sup>desviación estándar indica que los datos de la media no están dispersos. Y la varianza nos dice que los datos están agrupados por media.

#### <sup>1</sup>5.1.2.4. Medidas de frecuencia y porcentaje

##### Resultado de la prueba de entrada

Tabla 14

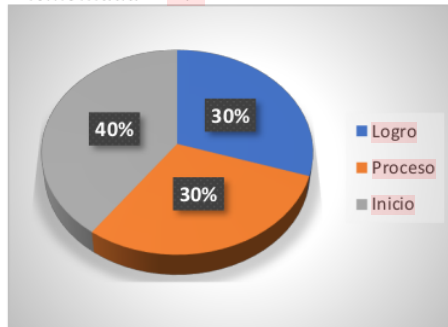
*Flexibilidad – P.E*

Niveles	f	%
Logro	9	30
Proceso	9	30
Inicio	12	40
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 6

*Flexibilidad – P.E*



Fuente: sabana de resultados

##### Interpretación:

De acuerdo con la <sup>1</sup>Tabla 14 y la Figura 6, el 30% (9) de los niños se encuentran en el nivel de logro en los exámenes de ingreso. Los niños desarrollan habilidades básicas para adaptarse en lugar de estilos rígidos y manejar diferentes tipos de respuestas a diferentes situaciones. Además de presentar la respuesta correcta, también muestra signos de diversidad. Los niños tienen la <sup>9</sup>capacidad de adaptarse espontáneamente a nuevas situaciones sin aferrarse a las tradiciones durante mucho tiempo. Siempre es flexible y abierto, interesado y comprensivo, le encanta experimentar y ama la diversidad. Además,

cambiar el patrón de orden no es demasiado difícil. De igual forma, el 30% (9) de los niños se encuentran en el nivel de proceso. Con gran dificultad transforman procesos para lograr la resolución de problemas. Y con su ayuda, puedes resolver el problema desde diferentes ángulos. Empiezas a abrirte, empiezas a tener interés y comprensión, empiezas a experimentar, amas la diversidad. Sin embargo, tengo problemas para cambiar el patrón de orden. Por otro lado, el 40% (12) de los niños se encuentran en el nivel principiante. No se reconocen los rasgos de flexibilidad en los niños.

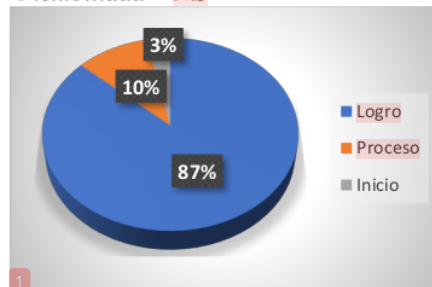
### Del mismo modo, los resultados de la prueba de salida

Tabla 15  
Flexibilidad – P.S

Niveles	f	%
Logro	26	87
Proceso	3	10
Inicio	1	3
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 7  
Flexibilidad – P.S



Fuente: sabana de resultados

### Interpretación:

De acuerdo con la Tabla 15 y la Gráfica 7, en la encuesta de salida, el 87% (26) de los niños se ubicaron en el nivel de logro. Los niños desarrollan habilidades básicas para adaptarse en lugar de estilos rígidos y manejar diferentes tipos de respuestas a diferentes situaciones. Además de presentar la respuesta correcta, también muestra signos de diversidad. Los niños tienen la capacidad de adaptarse espontáneamente a nuevas

situaciones sin aferrarse a las tradiciones durante mucho tiempo. Siempre es flexible y abierto, interesado y comprensivo, le encanta experimentar y ama la diversidad. Además, cambiar el patrón de orden no es demasiado difícil. Por otro lado, el 10% (3) de los niños se encuentran en el nivel de proceso. Con gran dificultad transforman procesos para lograr la resolución de problemas. Y con su ayuda, puedes resolver el problema desde diferentes ángulos. Empiezas a abrirte, empiezas a tener interés y comprensión, empiezas a experimentar, amas la diversidad. Sin embargo, tengo problemas para cambiar el patrón de orden. Y el 3% (1) de los niños se ubican en el nivel inicial. No se reconoce la característica de flexibilidad.

#### 5.1.2.5. Medidas de tendencia central, dispersión – Originalidad

##### Resultados de la prueba de entrada

Tabla 16

*Originalidad – P.E*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		3
Mediana		3
Moda		2
Desv. Desviación		1
Varianza		2

Fuente: sabana de resultados

##### Resultados de la prueba de salida

Tabla 17

*Originalidad – P.S*

N	Válido	30
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		5
Moda		5
Desv. Desviación		1
Varianza		1

Fuente: sabana de resultados

### Interpretación:

De acuerdo con la Tabla 16, el número que distingue grupos de datos en la prueba de entrada fue 3. Asimismo, el valor en medio de los demás valores fue 3. Asimismo, el valor que apareció con mayor frecuencia dentro de las grandes empresas fue 2. En el Por otro lado, la desviación estándar indica que los datos no están dispersos alrededor de la media. Y la varianza nos dice que los datos están agrupados por media.

De igual forma, según la Tabla 17, el número que distingue al grupo de datos después de manipular la variable independiente en la prueba de salida fue 5. De igual forma, el valor en medio de los demás valores fue 5. Además, el valor que aparece en la mayoría en el grupo es 5. Por otro lado, la desviación estándar indica que los datos de la media no están dispersos. Y la varianza nos dice que los datos están agrupados por media.

#### 5.1.2.6. Medidas de frecuencia y porcentaje

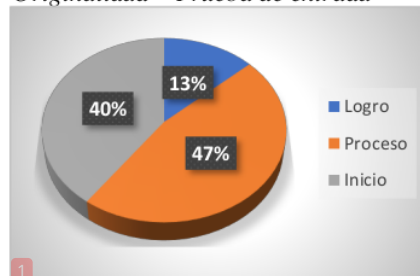
### Resultados de la prueba de entrada

Tabla 18  
*Originalidad – Prueba de entrada*

Niveles	f	%
Logro	4	13
Proceso	14	47
Inicio	12	40
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 8  
*Originalidad – Prueba de entrada*



Fuente: sabana de resultados

### Interpretación:

Según la tabla 18 y la figura 8, en la prueba de entrada el 13% (4) niños se ubican en el nivel logro. Se percibe en los niños respuestas ingeniosas. Emiten una respuesta que, además de ser considerada correcta, también causa algún efecto o impresión por su novedad y sorpresa. Los niños aprendieron a comprar que consiste en resaltar las similitudes y encontrar diferencias entre los elementos. Por otro lado, los niños lidian con el escepticismo de sus ideas. Asimismo, el 47% (14) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad en la producción de ideas originales, que contengan valores nuevos y sorprendentes. Y, requieren ayuda del docente para ver desde un ángulo diferente el mundo que los rodea. Y, el 40 % (12) niños se ubican en el nivel inicio. No se percibe los rasgos de la originalidad en la realidad.

### Del mismo modo, los resultados de la prueba de salida

Tabla 19

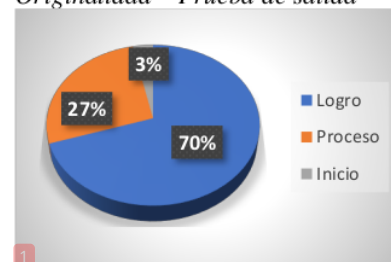
*Originalidad – Prueba de salida*

Niveles	f	%
Logro	21	70
Proceso	8	27
Inicio	1	3
Total	30	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 9

*Originalidad – Prueba de salida*



Fuente: sabana de resultados



### Interpretación:

Según la tabla 19 y la figura 9, en la prueba de salida, el 70% (21) niños se ubican en el nivel logro. Se percibe en los niños respuestas ingeniosas. Emiten una respuesta que, además de ser considerada correcta, también causa algún efecto o impresión por su novedad y sorpresa. Los niños aprendieron a comprar que consiste en resaltar las similitudes y encontrar diferencias entre los elementos. Por otro lado, los niños lidian con el escepticismo de sus ideas. Asimismo, el 27% (8) niños se ubican en el nivel proceso. Los niños tienen dificultad en la producción de ideas originales, que contengan valores nuevos y sorprendentes. Y, requieren ayuda del docente para ver desde un ángulo diferente el mundo que los rodea. Finalmente, el 3% (1) niño se ubica en el nivel inicio. No se percibe los rasgos de la originalidad en él.

## 5.2. Contrastación de hipótesis

### 5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 20  
*Distribución normal de la prueba de entrada y salida*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
P. Entrada	,945	30	,127
P. Salida	,937	30	,076

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 20 se toma la decisión de emplear una paramétrica, T.

## 5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

### a) Formulación de la hipótesis

Ho: Las palabras juguetonas no influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

Ha: Las palabras juguetonas influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

### b) Estadígrafo de prueba

El estadígrafo de prueba más apropiado para el análisis es la prueba estadística t de datos relacionados.

### c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 21  
Prueba de muestras emparejadas – Variable

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par	PE -				Inferior	Superior			
1	PS	4,8333	3,37418	,61604	6,09327	3,57340	7,846	29	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

### d) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

b) Conclusión estadística: se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

### 5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica $H_{e1}$

#### a) Formulación de la hipótesis

**Ho:** Las palabras juguetonas no influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

**Ha:** Las palabras juguetonas influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

### **b) Cálculo del estadígrafo**

Tabla 22  
Prueba de muestras emparejadas – DI

Par	PE – PS	Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
1		,70000	1,85974	,33954	1,39444	,00556	2,062	29	,048

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

### **c) Decisión y conclusión estadística**

a) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

b) Conclusión estadística: se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

#### **5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica $H_{e2}$**

##### **a) Formulación de la hipótesis**

**Ho:** Las palabras juguetonas no influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

**Ha:** Las palabras juguetonas influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

## **b) Cálculo del estadígrafo**

Tabla 23  
Prueba de muestras emparejadas – D2

Par	PE –	Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
1	PS	2,2333	2,19220	,40024	Inferior -3,05191	Superior 1,41475	5,580	29	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

## **c) Decisión y conclusión estadística**

a) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

b) Conclusión estadística: se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

### **5.2.5. Contrastación y validación de la hipótesis específica $H_{e3}$**

#### **a) Formulación de la hipótesis**

$H_0$ : Las palabras juguetonas no influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

$H_a$ : Las palabras juguetonas influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

**b) Cálculo del estadígrafo**

Tabla 24  
Prueba de muestras emparejadas – D3

		Diferencias emparejadas							
				95% de intervalo de confianza de la diferencia					
Par	PE – PS	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	Gl	Sig. (bilateral)
1		1,9000	1,95378	,35671	2,62955	1,17045	5,326	29	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

**c) Decisión y conclusión estadística**

c) Decisión estadística: ( $p < 0.05$ )

d) Conclusión estadística: se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En base a los resultados obtenidos en el objetivo general, se determinó la influencia de la dactilopintura en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Gabriela Mistral 2020. Tal como se demostró a través de las medias (media de la prueba de entrada 12; media de la prueba de salida 18), en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: La dactilopintura influye significativamente en el desarrollo de la creativa en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Gabriela Mistral 2020.

Asimismo, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Vera Castro (2018) Estrategias para el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial. Quién indica que los juegos que creas han ayudado a los niños a expresarse y afrontar sus emociones en este sentido. Todas las estrategias apuntan a la creatividad que ocurre espontáneamente en los niños.

Al ingresar al jardín de infantes, los niños aportan conocimientos previos aprendidos en su entorno a través de las interacciones con las personas que los rodean. Aunque el pensamiento productivo de un niño de 4 años es diferente al de un niño de 6 años, es difícil determinar el nivel de creatividad que puede tener un niño. Por eso se debe fomentar el pensamiento divergente o sesgado, no condicionarlo a edades tempranas. Se requiere un cierto grado de autonomía para los niños a medida que desarrollan curiosidad, indagación y autoaprendizaje. La creatividad es una de las habilidades más importantes que tiene todo ser humano. La razón es que no solo te ayuda a generar nuevas ideas o soluciones innovadoras, sino que también te ayuda a desarrollar la intuición, la imaginación, la iniciativa y el conocimiento poniéndote en contacto con tu ser interior. tipo de pregunta Los científicos, artistas y tecnólogos deben ser niños creativos que puedan desarrollar las cualidades inherentes a lo que llamamos comportamiento creativo y satisfacer nuestro deseo de conocer todo lo que nos rodea y cómo funciona.

En base a los resultados obtenidos en el primer objetivo específico, podemos señalar, que se determinó la influencia de las palabras juguetonas en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. Tal como se demostró a través las medias (media de la prueba de entrada 4; media de la prueba de salida 5), en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

Por otro lado, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Izquierdo et al. (2018) una guía para fomentar la creatividad en niños en edad preescolar (de 4 a 6 años). Afirma que los docentes de jardín de infantes al revisar esta guía les resultarán útil a los docentes y les reconocerá su trabajo diario y los invitará a involucrarse en nuevas prácticas que conduzcan al desarrollo de los procesos cognitivos creativos de los estudiantes.

La fluidez es la capacidad de generar ideas espontáneamente de forma cuantitativa, cualitativa y permanente. El proceso de generar descubrimientos ininterrumpidos. Productividad del pensamiento técnico para encontrar contradicciones y resolver problemas profesionales (variedad y agilidad del pensamiento funcional, relaciones sinápticas, agilidad, agilidad ante situaciones inesperadas y creación, expresión post-ensayo, reconocimiento y expresión de un mundo sin requisitos) habilidad). Comparar y analizar diferentes perspectivas, imaginar posibilidades, brindar mayor objetividad a las elecciones y elecciones, explorar alternativas y diferentes soluciones. Amplios recursos de resolución de problemas. Posibilidad de que los niños propongan ideas innovadoras en este proceso.

En base a los resultados obtenidos en el segundo objetivo específico se puede señalar, que se determinó la influencia de las palabras juguetonas en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. Tal como se demostró a través las medias (media de la prueba de entrada 3; media de la prueba de salida 6), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística:

Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

Por otro lado, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Del Socorro Noreña (2016) Factores que inciden en el correcto desarrollo de la creatividad en niños y niñas. La creatividad representa una continuación de una variedad de conceptos utilizando los mismos indicadores que definen a una persona creativa, dos aspectos muy importantes de la investigación. Las estrategias utilizadas por los docentes pueden ser actualizadas con apertura permanente. Porque es el docente quien se vale de la motivación y aceptación de los niños para orientar y propiciar un ambiente ameno y divertido para los niños y niñas. Los materiales disponibles se pueden utilizar para sugerir nuevas iniciativas que mejoren los caminos de la creatividad.

Lo más probable es que los niños se concentraran en soluciones lineales sin darse cuenta de que hay más soluciones posibles de las que parecen. El desarrollo de la flexibilidad creativa permite a los niños desarrollar sus habilidades y capacidades. Mejore su capacidad para encontrar diferentes soluciones a diferentes problemas o situaciones y obtenga una perspectiva más amplia. Dadas sus consecuencias pedagógicas, los niños están diseñados para resolver problemas de formas específicas. En este caso, tiendes a hacer siempre lo mismo y resolver el problema de la misma manera de forma muy lineal. Resuelve juegos o problemas de diferentes formas, confirmando la hipótesis de que los niños de cinco años tienen mayor flexibilidad creativa porque no son tan esquematizados como los de seis.

En base a los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico se puede señalar, que se determinó la influencia de las palabras juguetonas en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. Tal como se demostró a través las medias (media de la prueba de entrada 3; media de la prueba de salida 5), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que  $p$  valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). Con este resultado se concluye que: Las palabras juguetonas



influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

Los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Flores Quenta (2018) el nivel de creatividad de un niño de cuatro años. Se afirma que el juego evalúa el ingenio creativo de los niños al considerar problemas nuevos e inesperados, utilizando la información y el conocimiento de nuevas maneras, y su capacidad para encontrar diferentes soluciones a los problemas. Desde un punto de vista pedagógico, los juegos para el desarrollo de la creatividad creativa son juegos de acción y anulación, creación y recreación, donde la imaginación, la fantasía, el pensamiento y la acción se conjugan para conducir a los niños por caminos innovadores, seguros y no convencionales.

La capacidad de encontrar soluciones únicas e innovadoras a situaciones problemáticas. Quienes utilizan las metáforas como artificios (semiológicos) astutos y cautivadores, así como originales como sus notas, razonamientos y aportes, son generalmente anómalos, proclives al comentario y casi siempre sorprendentes al receptor.

## CONCLUSIONES

1. En el 90% de los niños se percibe la delicadeza de la percepción. Este rasgo se identifica con una atención cortés para capturar lo que es importante. Los niños creativos saben qué captar. Por otro lado, está presente en ellos la imaginación, que es la capacidad de generar o crear imágenes a partir de datos. También, está presente la curiosidad intelectual, que implica apertura y flexibilidad a la experiencia. Asimismo, discrimina y distingue los datos relevantes de los irrelevantes y no se contenta con recetas preparadas. Por si fuera poco, tiene la capacidad de asumir riesgos y resistir las críticas. Finalmente, se percibe en los niños la tenacidad y no sucumben a las primeras críticas. Por otro lado, la conclusión estadística determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). En consecuencia, las palabras juguetonas influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.
2. Por otro lado, las palabras juguetonas influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. También, Por otro lado, la conclusión estadística determina que p valor es menor ( $0.048 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) En pocas palabras, el 57% de los niños han desarrollado la capacidad de proporcionar múltiples respuestas válidas a los problemas planteados. Se les ocurren muchas ideas rápidamente y piensan más de lo que pueden al principio. Demasiadas ideas, demasiadas respuestas, demasiadas soluciones. Por último, tienen la expresión del pensamiento funcional, la diversidad y la agilidad, además de la capacidad de producir ideas de forma cuantitativa y cualitativa de forma permanente y espontánea.
3. Asimismo, el 87% de los niños desarrollaron una habilidad básica para adaptarse, en lugar de un estilo rígido, y procesar diferentes tipos de reacciones a diferentes situaciones. Además de presentar la respuesta correcta, también muestra signos de diversidad. Los niños tienen la capacidad de adaptarse espontáneamente a

nuevas situaciones, sin aferrarse a las tradiciones durante mucho tiempo. Siempre es flexible, de mente abierta, interesado y comprensivo, le encanta experimentar y le encanta la diversidad. Tampoco tiene muchos problemas para cambiar los patrones de orden, También, la conclusión estadística determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). De ahí que, las palabras juguetonas influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.

4. Las palabras juguetonas influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021. Asimismo, la conclusión estadística determina que p valor es menor ( $0.000 < 0.05$ ), por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ). En síntesis, en el 70% de los niños se percibe respuestas ingeniosas. Emiten una respuesta que, además de ser considerada correcta, también causa algún efecto o impresión por su novedad y sorpresa. Los niños aprendieron a comparar que consiste en resaltar las similitudes y encontrar diferencias entre los elementos. Por otro lado, los niños lidian con el escepticismo de sus ideas.

## RECOMENDACIONES

Proponemos que los resultados de la investigación se hagan públicos. De igual forma, se propone continuar la investigación utilizando un diseño experimental similar. Esto se debe a que el estudio abordó la solución del problema a través de un diseño preexperimental. Por esta razón, se debe tener precaución al aplicar los resultados correctamente. En base a esto, se proponen futuras investigaciones aplicando un marco filosófico.

### REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arana, S., & Leyva, Y. (2017). *Canciones infantiles y el incremento de la conciencia fonológica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 209 Santa Ana En Trujillo 2016*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Barrera, M. (2018). *Enseñanza de la Lectoescritura en el Preescolar del Colegio Ismael Perdomo I.E.D*. Universidad Externado de Colombia.
- Bravo, D. (2009). *Desarrollo de la Creatividad en la Escuela*. CECC/SICA.
- Brenes, A., Molina, M., & Rojas, M. (2011). *Palabras juguetonas - Dinámicas con léxico escolar gradual*. Latin American Council of Social Sciences (CLACSO).
- Chacón, L. (2016). *Habilidades creativas de apoyo*. Paídos .
- Concha, N. (2015). *Métodos adecuados para la enseñanza de vocabulario en el aula de ELE*. Goteborgs Universitet.
- Cuevas, T. (2016). *Las habilidades creativas en el niño preescolar* . UPN.
- Dadamia, O. (2001). *Educación y creatividad. Encuentro en el milenio*. Buenos Aires: . Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Del Socorro, N. (2016). *Factores que afectan el buen desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 A 4 Años de la Institución Nueva Gente*. Corporación Universitaria Minuto De Dios.
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Getzels, J., Barron, W., & Kogan, G. (2016). *La creatividad en los niños* . Paídos .
- Gómez, F. (2016). *Creatividad, mentiras y educación*. Revista Javeriana, Vol. 149.
- Izquierdo, R., Jaimes, J., & Meladze, M. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en los niños de preescolar (4-6 años)*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). *La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2017, 15(2), 153-181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>.
- Menchen, F., Dadamia, o., & Martinez, j. (2014). *La creatividad en la educación*. ED-España.

- Mendoza, E., & Jara, H. (2019). *Desarrollo de la expresión oral a través del cuento en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Callali del Distrito de Callali 2018*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Palacios, Y., & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. Universidad Nacional de Piura.
- Peña, J. (2018). *La creatividad y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. “José Abelardo Quiñones Gonzales” AA.HH S.S. Juan Pablo II - San Juan de Lurigancho - 2018*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Peralta, J. (2016). *Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos*. Límete .
- Sánchez, M., Morales, M., & Rodríguez, M. (2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil*. Zona Próxima/ISSN: 1657-2416.
- Sanz, M. (2019). *Fomentar la creatividad de los niños*. Paídos.
- Sapallanay, R. (2018). *Cuentos ecológicos para el desarrollo de la sensibilidad ambiental en niños de 5 años en Institución Educativa N° 593 – Huayucachi*. UCV.
- Torrejón, M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. UCV.
- Torres, A. (2019). *Propuesta didáctica para la adquisición del vocabulario*. Universidad de Jaén.
- Torres, L. (2016). *La Música como un Medio Alternativo de Comunicación Ligado a la Revolución y la Reconfiguración Social*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Ulrike, O. (2009). *La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera: De la teoría a la aplicación didáctica*. Universitat Jaume I.
- Valqui, R. (2016). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*. Revista Iberoamericana de Educación/ISSN: 1681-5653.
- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de Educación Inicial el Clavelito, Año Lectivo 2016-2017*. Universidad Politécnica Salesiana .
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformación. Teorías y técnicas*. Trillas.

**Anexos**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA**

**TITULO:** Palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>	<b>Metodología</b>
<p><b>General:</b></p> <p>¿Cómo influye las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>¿Cómo influye las palabras juguetonas en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?</p> <p>¿Cómo influye las palabras juguetonas en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?</p> <p>¿Cómo influye las palabras juguetonas en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Determinar la influencia de las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Determinar la influencia de las palabras juguetonas en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p> <p>Determinar la influencia de las palabras juguetonas en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p> <p>Determinar la influencia de las palabras juguetonas en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Las palabras juguetonas influyen significativamente en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>H<sub>e1</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la fluidez de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p> <p>H<sub>e2</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la flexibilidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p> <p>H<sub>e3</sub>: Las palabras juguetonas influyen significativamente en la originalidad de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021.</p>	<p><b>Variable Independiente</b></p> <p>Palabras juguetonas</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El desfile de las vocales</li> <li>• El pato tragapalabras</li> <li>• Tía Lola y sus amigos</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Habilidades creativas</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fluidez</li> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Originalidad</li> </ul>	<p><b>Tipo investigación</b></p> <p>Experimental</p> <p><b>Nivel de investigación</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Pre experimental GE:01- x - 02</p> <p><b>Población</b></p> <p>30 niños de 5 años de la Institución Educativa de Santa Clara, 2021.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>30 niños de 5 años de la Institución Educativa de Santa Clara, 2021.</p> <p><b>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</b></p> <p>Estadística descriptiva e inferencial. Con el apoyo del SPSS V. 26</p>





MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 06  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1135 "SANTA CLARA"**  
Pasaje Humanidades s/n Santa Clara

## LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

### HACE CONSTAR

Que las Bachilleres SAYAS CONTRERAS YMNA y TORRES APAZA ELIZABETH MARLENE, de la escuela profesional de educación de La Universidad Peruana Los Andes, han aplicado la investigación titulada: PALABRAS JUGUETONAS EN LAS HABILIDADES CREATIVAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 1135 SANTA CLARA – ATE VITARTE 2021. En la siguiente fecha, 28 de Agosto 2021 al 10 de diciembre 2021.

Cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al plan de ejecución presentado a la dirección de la institución educativa (todo el proceso se desarrolló de forma virtual de acuerdo a las directivas establecidas por el MINEDU).

Se expide, la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crean conveniente.

Ate Vitarte, 15 de Diciembre de 2021



*Edelmira M. Conchayo Fernández*  
Me. Edelmira M. Conchayo Fernández  
I.E. N° 1135-DIRECTORA

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "RUBRICA GLOBAL DE HABILIDADES CREATIVAS" que hace parte de la investigación "PALABRAS JUGUETONAS EN LAS HABILIDADES CREATIVAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1135 DE SANTA CLARA". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	Angela Karina RUIZ HERRERA
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Desarrollo de la creatividad infantil
Tiempo de servicios	10 años
Cargo actual	Docente
Institución	EESPP MONTERRICO – Lima
Autor(es) del instrumento	Br. SAYAS CONTRERAS Ymna Br. TORRES APAZA Elizabeth Marlene

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua &amp; Bully, 2012)

## III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D+R+B}{30} = 30/30 = 1$$

Experto	Grado académico y/o Título	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Angela Karina RUIZ HERRERA	Lic. En Educación	20	Muy bueno



Angela Karina RUIZ HERRERA  
DNI 44089249

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
RUBRICA GLOBAL DE HABILIDADES CREATIVAS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** PALABRAS JUGUETONAS EN LAS HABILIDADES CREATIVAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1135 DE SANTA CLARA

**TESISTA** : Br. SAYAS CONTRERAS Ymna  
Br. TORRES APAZA Elizabeth Marlene

**Fecha de confiabilidad** : 15 de julio del 2021

PILOTO	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Resumen de procesamiento de casos

Casos	N		%	
	Válido			
	Válido	10	100,0	
	Excluido	0	,0	
	Total	10	100,0	

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

**Nota:** La muestra (30 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (6) a este resultado se le agrego por criterio del tesista (4) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.

**Se concluye que el instrumento es:** Excelente confiable

  
 Angela Karina RUIZ HERRERA  
 DNI 44089249

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

### Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "RUBRICA GLOBAL DE HABILIDADES CREATIVAS" que hace parte de la investigación "PALABRAS JUGUETONAS EN LAS HABILIDADES CREATIVAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1135 DE SANTA CLARA". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	Niko Dante HILARIO ROMÁN
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Investigación e innovación en Educación Infantil
Tiempo de servicios	30 años
Cargo actual	Docente
Institución	EESPP MONTERRICO – Lima
Autor(es) del instrumento	Br. SAYAS CONTRERAS Ymna Br. TORRES APAZA Elizabeth Marlene

#### II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>	

Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua &amp; Bully, 2012)

## III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Niko Dante HILARIO ROMÁN	Dr. En Educación	20	Muy bueno



Niko Dante HILARIO ROMÁN  
DNI 20033384

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO  
RUBRICA GLOBAL DE HABILIDADES CREATIVAS**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:** PALABRAS JUGUETONAS EN LAS HABILIDADES CREATIVAS DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1135 DE SANTA CLARA

**TESISTA** : Br. SAYAS CONTRERAS Ymna  
Br. TORRES APAZA Elizabeth Marlene

**Fecha de confiabilidad** : 15 de julio del 2021

	ITEMS																			
PILOTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
2	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0

Resumen de procesamiento de casos


	N	%
Casos Válido	10	100,0
Excluido	0	,0
Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

**Nota:** La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio del tesista (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.

**Se concluye que el instrumento es:** Excelente confiable

  
 Niko Dante HILARIO ROMÁN  
 DNI 20033384

SABANA DE RESULTADOS

		SABANA DE RESULTADOS PRUEBA DE ENTRADA																				TOTAL: D1-D2-			
		NUMERO DE PREGUNTAS																				D3			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	5	6	7	D1	8	9	10	11	12	13	14	D2	15	16	17	18	19	20	D3	
1		1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	1	0	0	1	1	5	0	0	0	1	1	0	2	12
2		0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	5	9
3		0	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	0	0	0	0	0	0	0	11
4		1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	1	0	0	0	3	7
5		1	1	1	1	0	0	0	4	1	1	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4	13
6		0	0	1	1	1	1	1	5	0	0	0	0	1	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	8
7		0	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	6	0	0	0	1	1	0	2	11
8		0	1	0	0	0	1	1	3	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	1	1	0	0	4	9
9		1	1	1	0	1	0	0	4	0	1	1	1	0	0	0	3	1	1	1	1	1	1	6	13
10		1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	6	1	0	1	0	1	1	4	17
11		1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	0	1	0	3	1	1	1	0	0	0	3	13
12		0	0	0	1	1	1	1	4	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	3	8
13		0	0	1	0	1	1	0	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	5
14		1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	0	1	1	0	4	0	0	1	1	0	0	2	13
15		0	0	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	0	1	0	3	10
16		0	0	0	0	1	1	1	3	1	1	0	0	0	1	0	3	0	1	0	1	0	0	2	8
17		0	0	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	1	1	0	0	4	10
18		0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	4	1	0	0	0	0	1	2	7
19		0	1	1	0	0	1	1	4	0	0	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	0	0	1	7
20		0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	0	0	1	3	0	1	0	0	1	0	2	11
21		0	0	0	0	1	1	1	2	1	0	0	0	0	1	0	2	1	1	1	0	0	1	4	8
22		1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	0	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	17
23		1	1	0	1	1	1	0	5	0	0	1	1	1	1	1	5	1	0	0	1	0	1	3	13
24		0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	4	1	0	0	0	1	0	2	7
25		0	0	1	0	1	1	1	4	1	0	0	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	0	2	8
26		0	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4	14
27		0	0	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	6	11
28		0	1	0	0	0	1	1	3	1	1	1	0	1	1	1	6	1	0	1	0	1	1	4	13
29		1	1	1	0	1	0	0	4	1	0	0	1	0	0	2	1	1	1	0	0	0	0	3	9
30		1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	0	0	0	3	1	1	1	0	0	0	3	13

		SABANA DE RESULTADOS PRUEBA DE SALIDA																				TOTAL: D1-D2-			
		NUMERO DE PREGUNTAS																				D3			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	5	6	7	D1	8	9	10	11	12	13	14	D2	15	16	17	18	19	20	D3	
1		1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	0	4	16
2		0	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	0	6	0	0	1	1	1	1	4	14
3		1	1	1	1	0	1	0	6	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	1	6	18
4		0	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	15
5		1	1	1	0	1	0	1	5	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	1	5	16
6		1	1	1	1	1	0	1	6	0	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	1	1	1	5	16
7		1	0	0	0	1	0	0	2	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	13
8		1	1	1	1	0	1	0	6	1	1	1	1	0	1	0	5	0	1	1	0	0	0	2	13
9		1	1	0	1	1	0	1	5	0	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	3	14
10		1	0	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	0	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	16
11		0	1	1	0	0	1	1	4	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	15
12		1	1	0	0	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	17
13		1	1	1	0	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	17
14		1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	0	0	4	16
15		1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	16
16		1	1	1	0	1	0	0	4	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	0	0	1	1	4	14
17		1	1	0	0	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	17
18		1	1	0	0	1	0	0	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	16
19		1	0	0	1	0	1	1	4	1	0	0	1	1	1	1	5	0	1	1	1	0	0	3	12
20		0	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	0	1	4	1	1	1	1	1	1	6	14
21		1	1	1	1	0	1	1	6	0	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	1	4	16
22		1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	0	0	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	16
23		1	1	0	0	0	1	0	3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	5	15
24		1	1	1	0	0	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	17
25		1	1	1	0	0	0	0	3	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	15
26		1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	0	0	1	0	0	2	1	0	1	1	1	1	5	13
27		1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	0	1	5	17
28		1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	6	17
29		1	1	0	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	1	5	15
30		0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	0	0	1	1	4	1	1	1	1	0	0	4	14



### OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable independiente	Dimensiones	Acciones
	El desfile de las vocales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 sesiones de clase relacionadas a la dimensión.</li> </ul>
Palabras juguetonas	El pato tragapalabras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 sesiones de clase relacionadas a la dimensión.</li> </ul>
	Tía Lola y sus amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 sesiones de clase relacionadas a la dimensión.</li> <li>•</li> </ul>

Variable dependiente	Dimensiones	Ítems	Reactivos	Escala de medición
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona hechos, palabras, sucesos.</li> <li>• Genera un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.</li> <li>• Propone un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema.</li> <li>• Tiene facilidad para encontrar palabras dentro de una misma categoría.</li> <li>• Menciona palabras que compartan las mismas características fonológicas</li> <li>• Cuenta un cuento.</li> <li>• Nombrar acciones representadas en dibujos.</li> </ul>	1 2 3 4 5 6 7	Intervalar     Correcto=0 Incorrecto=1
Habilidades creativas	Fluidez			

---

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interpreta las situaciones desde diversos ángulos y propone soluciones diferentes entre sí.</li><li>• Aborda los problemas planteados desde diferentes ángulos.</li><li>• Transforma la información adaptándolo a usos nuevos.</li><li>• Adapta su conducta y pensamiento a situaciones novedosas.</li><li>• Inventen nuevas reglas para los juegos (Juegos Comunes)</li><li>• Piensa maneras y usos de hacer las cosas.</li><li>• Tiene la capacidad de modificación ante un objeto.</li></ul>	8 9 10 11 12 13 14
Flexibilidad		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piensa de forma diferente e inusual.</li><li>• Da ideas originales.</li><li>• Identifica algo nuevo en lo que observa. Sale del pensamiento habitual.</li><li>• Tiene una creación mental hacia nuevas realidades.</li><li>• Conoce el objeto y da nuevas opiniones.</li><li>• Sus ideas son únicas.</li></ul>	15 16 17 18 19 20
Originalidad		

---

**PRUEBA DE ENTRADA**  
**RUBRICA**  
**HABILIDADES CREATIVAS**

**CODIGO: ...11 .....**

**Problema de investigación:** ¿Cómo influye las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?

Dimensiones		Ítems											
		Relaciona hechos, palabras, sucesos.	Genera un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.	Propone un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema.	Tiene facilidad para encontrar palabras dentro de una misma categoría	Menciona palabras que comparten las características fonológicas	Cuenta un cuento	Nombrar acciones representadas en dibujos					
<b>Fluidez</b>		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
		Interpreta las situaciones desde diversos ángulos y propone soluciones diferentes entre sí	Aborda los problemas planteados desde diferentes ángulos	Transforma la información adaptándolo a usos nuevos	Adapta su conducta y pensamiento a situaciones novedosas	Inventen nuevas reglas para los juegos (Juegos Comunes)	Piensa maneras y usos de hacer las cosas	Tiene la capacidad de modificación ante un objeto					
<b>Flexibilidad</b>		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
		Piensa de forma diferente e inusual	Da ideas originales	Identifica algo nuevo en lo que observa. Sale del pensamiento habitual	Tiene una creación mental hacia nuevas realidades	Conoce el objeto y da nuevas opiniones	Sus ideas son únicas						
<b>Originalidad</b>		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
<b>Marca con X</b>		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
<b>Puntuación total</b>											13		
<b>Fluidez</b>											7		
<b>Flexibilidad</b>											3		
<b>Originalidad</b>											3		

## PRUEBA DE SALIDA

RUBRICA  
HABILIDADES CREATIVAS

CODIGO: ...17 .....

**Problema de investigación:** ¿Cómo influye las palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara, 2021?

Dimensiones		Ítems									
Fluidez	Relaciona hechos, palabras, sucesos.	Genera un número elevado de ideas respecto a un tema determinado.	Propone un gran número de respuestas, soluciones o ideas ante un mismo problema.	Tiene facilidad para encontrar palabras dentro de una misma categoría	Menciona palabras que comparten las mismas características fonológicas	Cuenta un cuento	Nombrar acciones representadas en dibujos				
<b>Marca con X</b>	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1
Flexibilidad	Interpreta las situaciones desde diversos ángulos y propone soluciones diferentes entre sí	Aborda los problemas planteados desde diferentes ángulos	Transforma la información adaptándolo a usos nuevos	Adapta su conducta y pensamiento a situaciones novedosas	Inventen nuevas reglas para los juegos (Juegos Comunes)	Piensa maneras de hacer cosas	Tiene la capacidad de modificación ante un objeto				
<b>Marca con X</b>	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1
Originalidad	Piensa de forma diferente e inusual	Da ideas originales	Identifica algo nuevo en lo que observa. Sale del pensamiento habitual	Tiene una creación mental hacia nuevas realidades	Conoce el objeto y da nuevas opiniones	Sus ideas son únicas					
<b>Marca con X</b>	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1	0 1
<b>Puntuación total</b>										17	
<b>Fluidez</b>										4	
<b>Flexibilidad</b>										7	
<b>Originalidad</b>										6	



## El Crucigrama de las frutas

APRENDO  
en casa






### II.- DATOS INFORMATIVOS:

- Docentes : Elizabeth Torres Apaza e Ymna Saya Contreras
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : 27/09/2021
- Área: Comunicación
- Estrategia/ modalidad: virtual

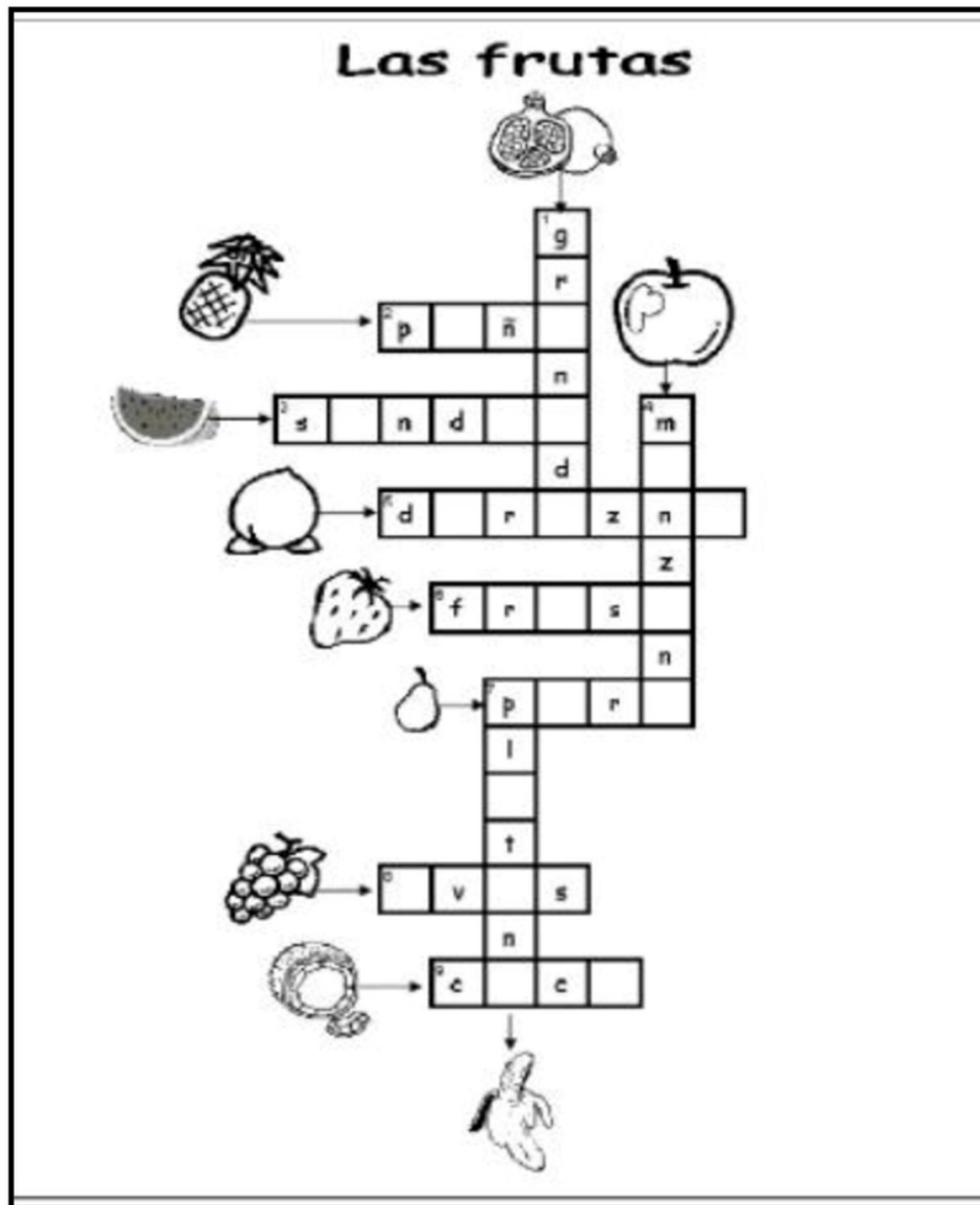
AREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIOS DE EVALUACION	PRODUCCIONES /EVIDENCIAS
C O M U N I C A C I O N	<b>LEE DIVERSOS TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	Identifica características de animales, objetos, ilustraciones, así como de algunas palabras	Nos divertimos completando las vocales, en la hoja de aplicación a partir de las imágenes. Le ponemos sus nombres a los insectos	Identifica las vocales renombrando ilustraciones y colorea	Completa el crucigrama escribiendo las vocales que hagan falta y colorea las imágenes de las frutas en la hoja de aplicación
	<p><b>Enfoque del área de comunicación:</b> La docente considera que el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Partirán de estrategias pedagógicas con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros.</p> <p><b>Valores:</b> Respeto</p> <p><b>Recursos:</b> * plataforma zoom * Video corto "Vamos hacer un crucigrama", completar las vocales en los insectos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EWhSqrFZAaM">https://www.youtube.com/watch?v=EWhSqrFZAaM</a> * PPT de la hoja aplicativa * audios</p>				

### DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES		Tiempo
<b>PRESENTACION</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</li> <li>✓ La docente saluda a las niñas y los niños</li> <li>✓ Saludo a Dios.</li> <li>✓ Vamos a saludarnos con esta canción "La canción del palito"</li> <li>✓ Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje: el crucigrama es un juego o pasatiempo en completar los huecos o espacios con letras que deben leerse en sentido vertical o horizontal en un ppt</li> </ul>	3'	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Las niñas y los niños observan el siguiente enlace:</li> </ul>	5'	

<p><b>INICIO</b></p>	<p>"Vamos hacer un crucigrama", completar las vocales de los insectos</p>  <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=EWhSqrFZAaM">https://www.youtube.com/watch?v=EWhSqrFZAaM</a></p> <p>Después de observar las imágenes preguntamos a los niños y niñas:</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿que vemos en el video?</p> <p>¿Qué insectos están dibujados?</p> <p>¿Qué está escribiendo?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿que será el crucigrama?</p> <p><b>MENCIONAMOS QUE:</b> los que observamos son insectos. Decimos todo lo que hay en el papelote</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</li> <li>✓ Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</li> <li>✓ Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</li> </ul>  	<p>4'</p> <p>4'</p> <p>3'</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se da inicio a la actividad, se sugiere a la familia que elijan un lugar tranquilo donde puedan reunirse a compartir esta actividad con su niña o niño.</p> <p>Empezaremos a la clase cantando "La canción de las frutas":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observamos el video como se realiza un crucigrama de las frutas</li> <li>✓ Mostramos varias imágenes de frutas con sus respectivos nombres</li> <li>✓ Se les hace llegar una hoja de aplicación con el juego del crucigrama de las frutas</li> <li>✓ buscar con apoyo de un familiar los siguientes objetos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• lápiz ó colores ó plumón</li> <li>• Los carteles que le enviaron con las frutas</li> <li>• Imágenes que se enviaron las frutas que encontramos las vocales</li> <li>• Antes de empezar la actividad ver el siguiente enlace</li> </ul> </li> </ul>	<p>3'</p> <p>2'</p>





*INDICACIONES: Completa el crucigrama escribiendo las vocales que hagan falta luego colorea las frutas.*







## Tema: El corral






### II.- DATOS INFORMATIVOS:

- Docentes : Elizabeth Torres Apaza e Ymna Saya Contreras
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : 05/10//2021
- Área: Comunicación
- Estrategia/ modalidad: virtual

AREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIOS DE EVALUACION	PRODUCCIONES /EVIDENCIAS
<b>C O M U N I C A C I O N</b>	<b>LEE DIVERSOS TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos y otros relatos	A modo de juego rima con los animales haciendo semejanza o igualdad de sonidos entre dos o más palabras a partir de la última sílaba.	Observar las imágenes de los animales de la granja y completa las rimas, arma rompecabeza con silueta siguiendo la secuencia de la rima graba video corto repitiendo rima.	Completa la palabra que falta en la rima de la hoja de aplicación y has una grabación de video arma rompecabeza
<b>Enfoque del área de comunicación:</b> La docente considera que el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Partirán de estrategias pedagógicas con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros.					
<b>Valores:</b> Respeto					
<b>Recursos:</b> * plataforma zoom * Cuento corto El Corral * PPT de la hoja aplicativa * audios					

### DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES		Tiempo
INICIO	<p align="center"><b>PRESENTACION</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</li> <li>✓ La docente saluda a las niñas y los niños</li> <li>✓ Saludo a Dios.</li> <li>✓ Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</li> </ul> <p>Las niñas y los niños observan el siguiente enlace</p> <p align="center"><b>Rimas divertidas con movimiento de animales</b></p> <p align="center">Dice la tortuga Horacio...</p>  <p align="center"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=RVI4daRj7Ac">https://www.youtube.com/watch?v=RVI4daRj7Ac</a></p> <p>Después de observar el video preguntamos a los niños y niñas:</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿que ves en el video?, ¿Qué están haciendo los animales?, ¿Qué movimiento hacen los animales?</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿que serán las rimas??</p> <p><b>MENCIONAMOS QUE:</b> las rimas con los animales.</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</li> <li>✓ Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</li> </ul> <p>Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</p>	<p align="center">3'</p> <p align="center">4'</p> <p align="center">5'</p> <p align="center">3'</p>
	DESARROLLO	<p>Se da inicio a la actividad, se sugiere a la familia que elijan un lugar tranquilo donde puedan reunirse a compartir esta actividad con su niña o niño.</p> <p>Empezaremos la clase repetimos esta rima triz, traz orejitas para atrás</p> <p>¿les gusto?,</p> <p>¿Por qué? Repetimos una vez mas</p> 

	<p>➤ Ahora les cuento un cuento de rimas:</p> <p>Había un león gruñón bien cabezón, que tenía un chichón porque un ratón le arrojó un limón desde un rincón, mientras el león comía su jamón mirando al avión con emoción, mientras el ratón Pepón saltaba un montón de mucha emoción al ver a la rana Rita que jugaba con la lana de la tía Anita en su camita.</p>  <p>➤ Ahora me contestan a las preguntas ¿de quién habla el cuento?, ¿Cómo es su cabeza? ¿qué tiene en su cabeza? ¿Qué le arrojó el león? ¿desde donde le arroja el limón? ¿Qué miraba el león? ¿Qué comía el león? ¿Qué hacía el ratón? ¿a quien miraba el ratón? ¿Qué hacía la rana? ¿con que jugaba la rana? ¿en dónde jugaba la rana?</p> <p>➤ La docente muestra siluetas en un ppt con escenas del pequeño cuento-rima</p> <p>➤ La docente le da una hoja aplicativa con las siluetas observadas para que armen el cuento siguiendo la secuencia de la rima con ayuda de un adulto.</p> <p>Metacognición: ¿Cómo la pasaste hoy?, ¿te gustaron las rimas?, ¿es difícil repetirlas?</p>	
<b>CIEERE</b>	Grabar un video corto o audio de una rima puedes hacerlo solo o con la ayuda de un adulto.	2'
<b>RETO DEL DIA</b>	La docente pide la intervención de un familiar para que ayuden a la estudiante a repetir una rima que sabe.	1'



## RIMAS



El león ..... tiene un chinchón



el ratón Pepón come un .....



La rana Rita salta con  
.....



La tía Anita esta..... con su.....



El limón ..... este panzón

Mira las imágenes y completa la palabra que falta en la rima según el dibujo.



## El Juego de las vocales

APRENDO  
en casa



### II.- DATOS INFORMATIVOS:




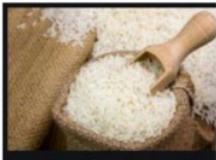

- Docentes : Elizabeth Torres Apaza e Ymna Saya Contreras
- Edad/Sección : 5 años
- Fecha : 15/09/2021
- Área: Comunicación
- Estrategia/ modalidad: virtual


ÁREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	PROPÓSITO	CRITERIOS DE EVALUACION	PRODUCCIONES /EVIDENCIAS
COMUNICACIÓN	<p><b>LEE DIVERSOS TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	Identifica características de animales, objetos, ilustraciones, así como de algunas palabras	A modo de Juego ubica las vocales en la hoja de aplicación a partir de las imágenes. (tiene q guardar relación con el desempeño)	Identifica las vocales renombrando ilustraciones	Completa estas palabras con las vocales que faltan en la hoja de aplicación
<p><b>Enfoque del área de comunicación:</b> La docente considera que el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Partirán de estrategias pedagógicas con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros.</p> <p><b>Valores:</b> Respeto</p> <p><b>Recursos:</b> * plataforma zoom * Video corto de pronunciación de las vocales: Canta la a, e, i, o, u <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qM26UWj6cd8">https://www.youtube.com/watch?v=qM26UWj6cd8</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qM26UWj6cd8">https://www.youtube.com/watch?v=qM26UWj6cd8</a> * PPT de la hoja aplicativa * audios</p>					

### DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

SECUENCIA DE ACTIVIDADES	
	Tiempo
<p><b>PRESENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</li> <li>✓ La docente saluda a las niñas y los niños</li> <li>✓ Saludo a Dios.</li> <li>✓ Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</li> </ul>	4'



<p><b>INICIO</b></p>	<p>Las niñas y los niños observan el siguiente enlace:  <b>Canta la a, e, i, o, u</b></p>  <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qM26UWj6cd8">https://www.youtube.com/watch?v=qM26UWj6cd8</a></p> <p>Después de observar las imágenes preguntamos a los niños y niñas:  <b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Que ves en el video?  ¿Quién canta? ¿cómo ponía la boca cuando decía "a", ¿cómo ponía la boca cuando decía "e", ¿cómo ponía la boca cuando decía "i", como ponía la boca cuando decía "o", ¿cómo ponía la boca cuando decía "u"</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> que serán a, e, i, o, u ??</p> <p>Mencionamos que: los que cantan son las vocales.</p> <p>Se propone los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón</li> <li>✓ Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp</li> <li>✓ Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de WhatsApp</li> </ul> 	<p>3'</p> <p>5'</p> <p>3'</p> <p>2'</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se da inicio a la actividad, se sugiere a la familia que elijan un lugar tranquilo donde puedan reunirse a compartir esta actividad con su niña o niño.  Empezaremos a la clase cantando las vocales para ello:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Luego delinear con el dedo en el aire las vocales</li> <li>✓ Mencionar los nombres de sus compañeros que empiezan con la vocal A,E,I,O,U</li> <li>✓ buscar con apoyo de un familiar los siguientes objetos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 plato de plástico</li> <li>• Poco de arroz ó trigo</li> <li>• Pincel ó lápiz grueso</li> <li>• Los carteles que le enviaron con las vocales</li> <li>• Imágenes de animales, objetos que encontramos las vocales</li> <li>• Antes de empezar la actividad ver el siguiente enlace</li> </ul> </li> </ul>   	<p>5'</p> <p>3'</p>

	 <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=xT02GMFMOS8">https://www.youtube.com/watch?v=xT02GMFMOS8</a></p> <p>Los niños y niñas recolectaran en casa algunos productos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Arroz, menestra, trigo, sal, etc.</li> <li>✓ Trazar las vocales A, E, I, O, U.</li> <li>✓ Que el niño(a) los observe, explore, según sus propios criterios, podemos utilizar la siguiente pregunta: ¿nuestro nombre tiene vocales?, ¿podemos formar palabras con las vocales?, ¿menciona algunos objetos que encuentres las vocales?</li> </ul> <p>Luego los invitamos a trazar o grafismos con el pincel ó lápiz en el plato las vocales, podemos realizar la siguiente pregunta ¿con que otro material te gustaría trazar?, ¿te agrado la actividad del trazo de las vocales? ¿Por qué? Se les felicita por su participación activa.</p>	13'
<b>CIERRE</b>	<p>Aplica lo aprendido: En una ficha encuentra las vocales, luego completa en las palabras las vocales. (ficha de trabajo, lápiz o colores)</p> <p>Evaluación: expone tu trabajo</p> <p>Metacognición: ¿Cómo la pasaste hoy?, ¿Qué aprendiste? ¿Qué otras actividades te gustaría hacer?, ¿Qué no te agradó de la actividad de hoy?</p>	4'
<b>RETO DEL DIA</b>	<p>Elaborar un listado objetos, animales, cosas, revistas, periódicos donde encuentras las vocales.</p>	3'



COMPLETA ESTAS PALABRAS CON LAS VOCALES QUE FALTAN.



M  R  P  S



L  F  N T



R  Ñ



P  L  T



G  S  N



M  C H  L



G  T



C  S



M  N Z  N



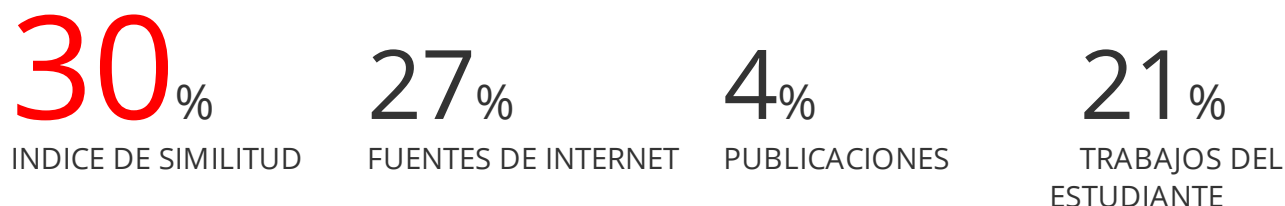
FOTO





# Palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Peruana Los Andes</b>	<b>15%</b>
	Trabajo del estudiante	
<b>2</b>	<b>biblioteca.clacso.edu.ar</b>	<b>3%</b>
	Fuente de Internet	
<b>3</b>	<b>es.slideshare.net</b>	<b>2%</b>
	Fuente de Internet	
<b>4</b>	<b>core.ac.uk</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>5</b>	<b>docplayer.es</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>6</b>	<b>repositorio.upla.edu.pe</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>7</b>	<b>hdl.handle.net</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>8</b>	<b>repositorio.unp.edu.pe</b>	<b>1%</b>
	Fuente de Internet	
<b>9</b>	<b>www.ceupe.com</b>	
	Fuente de Internet	

1 %

10

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

11

[repositorio.unh.edu.pe](http://repositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

12

[www.repositorio.upla.edu.pe](http://www.repositorio.upla.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

13

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1 %

14

Submitted to Gimnasio Campestre

Trabajo del estudiante

<1 %

15

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

16

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

17

[tesis.usat.edu.pe](http://tesis.usat.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

18

[repositorio.uct.edu.pe](http://repositorio.uct.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

19

[tauja.ujaen.es](http://tauja.ujaen.es)

Fuente de Internet

<1 %

20

[repositorio.une.edu.pe](http://repositorio.une.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

21	<a href="http://www.ugr.es">www.ugr.es</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repository.uniminuto.edu">repository.uniminuto.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://repositorio.undar.edu.pe">repositorio.undar.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe">Repositorio.Uladech.Edu.Pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional Hermilio Valdizan Trabajo del estudiante	<1 %
26	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1 %
27	Silva, Cátia Sofia Oliveira da. "A escrita criativa aplicada ao ensino da língua estrangeira e da língua materna", Porto : [Edição do Autor], 2014. Publicación	<1 %
28	<a href="http://cwinteligenciaemocional.blogspot.com">cwinteligenciaemocional.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://bdigital.uexternado.edu.co">bdigital.uexternado.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %

[habilidadespensamientocriticojmonge.blogspot.com](http://habilidadespensamientocriticojmonge.blogspot.com)

31

Fuente de Internet

<1 %

32

[repositorio.unsa.edu.pe](https://repositorio.unsa.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

33

Submitted to Fundación Universitaria del Area Andina

Trabajo del estudiante

<1 %

34

Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru

Trabajo del estudiante

<1 %

35

Submitted to University of Kent at Canterbury

Trabajo del estudiante

<1 %

36

Submitted to University of La Guajira

Trabajo del estudiante

<1 %

37

[lamenteesmaravillosa.com](http://lamenteesmaravillosa.com)

Fuente de Internet

<1 %

38

[marianalealh22.wixsite.com](http://marianalealh22.wixsite.com)

Fuente de Internet

<1 %

39

[repositorio.unc.edu.pe](https://repositorio.unc.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

40

[repositorio.usanpedro.edu.pe](https://repositorio.usanpedro.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

41

Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola

Trabajo del estudiante

<1 %

---

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía Activo

# Palabras juguetonas en las habilidades creativas de niños de 5 años de la Institución Educativa 1135 de Santa Clara

INFORME DE GRADEMARK

NOTA FINAL

**/0**

COMENTARIOS GENERALES

**Instructor**

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19



PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---

PÁGINA 36

---

PÁGINA 37

---

PÁGINA 38

---

PÁGINA 39

---

PÁGINA 40

---

PÁGINA 41

---

PÁGINA 42

---

PÁGINA 43

---

PÁGINA 44

---

PÁGINA 45

---

PÁGINA 46

---

PÁGINA 47

---

PÁGINA 48

---

PÁGINA 49

---

PÁGINA 50

---

PÁGINA 51

---

PÁGINA 52

---

PÁGINA 53

---

PÁGINA 54

---

PÁGINA 55

---

PÁGINA 56

---

PÁGINA 57

---

PÁGINA 58

---

PÁGINA 59

---

PÁGINA 60

---

PÁGINA 61

---

PÁGINA 62

---

PÁGINA 63

---

PÁGINA 64

---

PÁGINA 65

---

PÁGINA 66

---

PÁGINA 67

---

PÁGINA 68

---

PÁGINA 69

---

PÁGINA 70

---

PÁGINA 71

---

PÁGINA 72

---

PÁGINA 73

---

PÁGINA 74

---

PÁGINA 75

---

PÁGINA 76

---

PÁGINA 77

---

PÁGINA 78

---

PÁGINA 79

---

PÁGINA 80

---

PÁGINA 81

---

PÁGINA 82

---

PÁGINA 83

---

PÁGINA 84

---

PÁGINA 85

---

PÁGINA 86

---

PÁGINA 87

---

PÁGINA 88

---

PÁGINA 89

---

PÁGINA 90

---

PÁGINA 91

---

PÁGINA 92

---

PÁGINA 93

---

PÁGINA 94

---

PÁGINA 95

---

PÁGINA 96

---

PÁGINA 97

---

PÁGINA 98

---

PÁGINA 99

---

PÁGINA 100

---

PÁGINA 101

---

PÁGINA 102

---

PÁGINA 103

---

PÁGINA 104

---

PÁGINA 105

---

PÁGINA 106

---

PÁGINA 107

---

PÁGINA 108

---

PÁGINA 109

---

PÁGINA 110

---

PÁGINA 111

---

PÁGINA 112

---

PÁGINA 113

---

PÁGINA 114

---

PÁGINA 115

---

PÁGINA 116

---

PÁGINA 117

---